

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS
CENTRO DE PESQUISA E DOCUMENTAÇÃO DE HISTÓRIA
CONTEMPORÂNEA DO BRASIL – CPDOC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA, POLÍTICA E BENS
CULTURAIS
MESTRADO ACADÊMICO EM HISTÓRIA, POLÍTICA E BENS CULTURAIS

DUQUE DE CAXIAS PARA QUEM?
IMAGINÁRIOS SOCIAIS E APROPRIAÇÕES DE TERRITÓRIOS NA
CIBERCULTURA

APRESENTADA POR
THAÍS COSTA DA SILVA

Rio de Janeiro
Dezembro de 2015

**FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS
CENTRO DE PESQUISA E DOCUMENTAÇÃO DE
HISTÓRIA CONTEMPORÂNEA DO BRASIL – CPDOC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA, POLÍTICA E BENS
CULTURAIS
MESTRADO ACADÊMICO EM HISTÓRIA, POLÍTICA E BENS CULTURAIS**

PROFESSORA ORIENTADORA ACADÊMICA

MARIANA CAVALCANTI

THAÍS COSTA DA SILVA

DUQUE DE CAXIAS PARA QUEM?

IMAGINÁRIOS SOCIAIS E APROPRIAÇÕES DE TERRITÓRIOS NA CIBERCULTURA

Dissertação de Mestrado Acadêmico em História, Política e Bens Culturais
apresentada ao Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do
Brasil – CPDOC como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em
História, Política e Bens Culturais

Rio de Janeiro

Dezembro de 2015

Silva, Thaís Costa da

Duque de Caxias para quem?: imaginários sociais e apropriações de territórios na cibercultura / Thaís Costa da Silva. – 2015.

132 f.

Dissertação (mestrado) - Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil, Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais.

Orientadora: Mariana Cavalcanti.

Inclui bibliografia.

1. Duque de Caxias (RJ). 2. Cibercultura. 3. Identidade social. 4. Redes sociais. 5. Política cultural. I. Cavalcanti, Mariana. II. Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil. Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais. III. Título.

CDD – 306



THAÍS COSTA DA SILVA

**DUQUE DE CAXIAS PARA QUEM? IMAGINÁRIOS SOCIAIS E
APROPRIAÇÕES DE TERRITÓRIOS NA CIBERCULTURA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado História, Política e Bens Culturais do
Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil para
obtenção do grau de Mestra em História, Política e Bens Culturais

Data da defesa: 1/12/2015

ASSINATURA DOS MEMBROS DA BANCA DA DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Mariana Cavalcanti
Orientador (a)

Bianca Freire-Medeiros

Ilana Strozenberg

Aos agentes de cultura de Duque de Caxias, que com sua arte e ativismo político
impulsionaram este trabalho. Àquele que alegra os meus dias com sua luz,
Wellington. E àquela que me inspirou ser quem sou, minha amada mãe Marisa.

AGRADECIMENTOS

Produções como esta não se fazem individualmente. Dentre as páginas desta pesquisa, levo pessoas, instituições, seres que possibilitaram essa grande conquista. Primeiramente, agradeço minha querida orientadora Mariana Cavalcanti, por me ajudar a crescer como pesquisadora, com muita liberdade e paixão. Os diversos encontros que tivemos resultaram em muito aprendizado, inspiração e também em uma amizade que espero perdurar por muitos anos.

À professora Bianca Freire-Medeiros, que tive a honra em ter sido sua aluna e que muito contribuiu com essa pesquisa, por meio da participação na banca de avaliação. À professora Ilana Strozenberg, que me alegro muito em tê-la conhecido, por também compor a banca me presenteando com importantes considerações e me apresentando autores fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos professores do mestrado em História, Política e Bens Culturais, que muito me ensinaram em suas aulas, Luciana Heymann, João Marcelo e Lúcia Lippi. E à Fundação Getúlio Vargas, que me concedeu a infraestrutura adequada para pesquisar.

À todos os pesquisadores do grupo de integração entre os laboratórios LEU e CEVIS de estudos urbanos, em especial, os professores Luiz Machado, Carolina Grillo, Alexandre Werneck e Eugênia Mota, que me deram ótimos conselhos.

Aos agentes da rede de cultura de Duque de Caxias, que contribuíram com valiosas informações e inspiraram esta pesquisa, especialmente Heraldo Bezerra, João Carpalhau, Arthur William, Luciana Asada, Daniele Francisco, Alexandre Marques, Luisa Pitanga, Nielson Bezerra e MarluCIA dos Santos.

Agradeço, ainda, os meus amados cachorros Maggie e Luigi, que me fizeram companhia nas várias tardes de produção e também aos meus amigos e colegas de trabalho, que muito me incentivaram. À João Freitas, pela ajuda na formatação, às equipes do Museu Casa de Rui Barbosa, do pólo CEDERJ em Caxias e da FACHA, com quem trabalhei. Aos meus alunos, que me ensinam sempre.

À toda a minha família que me apoiou nesta jornada. Em especial minha mãe que me proporcionou as bases necessárias, tanto fraternas, quanto educadoras, para a minha formação. E ao meu grande amor, Wellington, que esteve comigo em todos os momentos, paciente, amigo, compreensivo. À Deus, por quem tenho amor e fé.

RESUMO

A partir das múltiplas representações que se reproduzem sobre a cidade de Duque de Caxias ao longo dos anos, imaginários e identidades sociais são fortalecidos e transformados. No entanto, autorrepresentações, provindas de agentes culturais da cidade organizados em uma rede, que muito se fortalece com o uso da internet, buscam desconstruir estereótipos e reivindicar a cidade que eles querem e julgam ter direito. Neste contexto, a primeira parte do trabalho se dedica a uma investigação sobre como a cidade de Duque de Caxias foi e é representada por atores diversos, incluindo seus próprios moradores. São ressaltadas as aproximações entre a produção cultural dessa rede com a construção e ressignificação de símbolos e imaginários da cidade. São realizados, ainda, estudos de caso sobre o cineclube Mate com Angu, o coletivo de quadrinistas Capa Comics e o blog Lurdinha. A segunda parte do trabalho versa sobre as relações afetivas entre a população duque caxiense e os territórios habitados, em muito transformadas pelas produções culturais que enfatizam o pertencimento à cidade. O incentivo ao melhor uso dos espaços públicos e a criação de equipamentos de lazer se apresentam como essenciais neste processo. Os resultados dessa pesquisa apresentam uma reflexão sobre as potencialidades da internet para o fortalecimento das relações em rede, para oportunizar autorrepresentações e, ainda, para provocar mobilidades. As transformações ocorridas em torno das percepções sobre a cidade, a compreensão de pertencimento a ela e a apropriação dos espaços também são pontos destacados nesta dissertação.

Palavras-chave: Duque de Caxias, Redes, Cibercultura, Mate com Angu, Lurdinha, Capa Comics.

ABSTRACT

From multiple representations that are reproduced about the city of Duque de Caxias over the years, imageries and social identities are strengthened and transformed. Although, self-representations, made by cultural agents of the city organized as a network, which much is driven by the use of the internet, seek to deconstruct stereotypes and claim the city they want and believe they have right. In this context, the first part of this research is dedicated to an investigation about how the city of Duque de Caxias was and is represented by several actors, including its own residents. The links between the cultural production of this network and the construction and redefinition of symbols and imagery of the city are highlighted. This dissertation also includes cases of study related to *Mate com Angu* film club, *Lurdinha* blog and the group of cartoonists *Capa Comics*. The second part of this work approaches the affective relationships between the Duque de Caxias dwellers and the inhabited territories, transformed many times by the cultural productions that emphasize the belonging perceptions to the city. The encouragement of the best use of the public spaces and the creation of leisure equipment are presented as essential in this process. The results of this research show a reflection about the Internet potential to strengthen network relations, to create opportunities for self-representations and to improve mobility. The changes occurring around the perceptions of the city, the understanding of belonging to it and the appropriation of the spaces are also highlighted in this paper.

Keywords: Duque de Caxias, Network, Cyberculture, Mate com Angu, Lurdinha, Capa Comics.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
PARTE I - ENTRE REPRESENTAÇÕES E IMAGINÁRIOS.....	20
1 – DUQUE DE CAXIAS E SUA CULTURA MARGINALIZADA	23
1.1 – A periferia fluminense sob diferentes olhares.....	23
1.2 – Imaginários e identidades culturais da cidade.....	30
1.3 – Redes de cultura na periferia.....	35
2 – DUQUE DE CAXIAS PELOS DUQUE CAXIENSES.....	49
2.1 – Produções e produtores	49
2.1.1 – Um cineclube de identidades	49
2.1.2 – Os super-heróis da Baixada.....	63
2.1.3 – A metralhadora de opiniões	77
2.2 – Conectados pela rede.....	89
PARTE II - TERRITÓRIO HABITADO	94
3 – TRANSFORMANDO ESPAÇOS REAIS E VIRTUAIS	97
3.1 – A criação de novos espaços de cultura e lazer	97
3.2 – Ocupação dos espaços públicos	103
4 – AS DISPUTAS EM TORNO DA PRODUÇÃO CULTURAL LOCAL	110
4.1– Por uma política cultural territorializada.....	110
4.2 - Expressões ideológicas na produção cultural digital	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	125
ANEXO 1	130

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tenório Cavalcanti	32
Figura 2: Anúncio do inseticida Tenório	33
Figura 3: Presença nas redes online por número de seguidores.....	46
Figura 4: Linha do tempo da rede de cultura de Duque de Caxias	48
Figura 5: Livro Engenharia de aviãozinho.....	50
Figura 6: Heraldo Bezerra e Igor Barradas, fundadores do Mate com Angu, no lançamento do livro O Cerol Fininho da Baixada no CCBB.....	51
Figura 7: Site do cineclube Mate com Angu	57
Figura 8: Bate-papo musical sobre a Cartolinhas de Caxias – Projeto O Canto da Baixada.	62
Figura 9: Logo Capa Comics	67
Figura 10: Personagem Detrito do coletivo Capa Comics.....	70
Figura 11: Personagens Polly&Pumpkins do coletivo Capa Comics	71
Figura 12: Personagem Não Tão Super	72
Figura 13: Personagem Seu Joel.....	72
Figura 14: Lançamento da revista nº 3 da Capa Comics no SESC Caxias	74
Figura 15: Site do coletivo Capa Comics	75
Figura 16: Jogo Rally da Kennedy.....	83
Figura 17: Alexandre Cardoso X Washington Reis – o jogo.....	83
Figura 18: Loja Mengão Fogos, em Duque de Caxias.....	84
Figura 19: Januário Rei do Feijão, antigo morador de Duque de Caxias	85
Figura 20: Site Lurdinha.org.....	87
Figura 21: Mapa da cidade com seus equipamentos culturais e de lazer.....	101
Figura 22: Chamada para reunião do grupo FORAS.....	108
Figura 23: Encontro com o ministro da cultura Juca Ferreira na Lira de Ouro	114
Figura 24: Garotas da Capa.....	117

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Mapeamento das produções culturais digitais em Duque de Caxias	41
Tabela 2: Equipamentos culturais e de lazer.....	98

INTRODUÇÃO

Reuniões, conferências, manifestos e reivindicações diversas são alguns dos eventos com frequência organizados no desejo de valorizar a cultura local e de fortalecer as políticas públicas voltadas para este setor na cidade de Duque de Caxias, Baixada Fluminense. Dentre os atores envolvidos: produtores culturais, artistas, pesquisadores, administradores de instituições culturais e, até mesmo representantes do poder público municipal. Integrantes de uma rede social que se transforma e se reinventa ao longo dos anos.

Essas articulações se formam por pessoas de diferentes gerações, interessadas em um reconhecimento por seus pares e pelo poder público, que estão em busca de uma valorização maior da cultura que é produzida dentro da cidade, desenvolvida, muitas vezes, de forma independente, por meio da autorrepresentação. Um movimento de dentro para fora, no lugar de uma política que sustenta a premissa de que é preciso levar cultura à Duque de Caxias, visão de diversas autoridades políticas, segundo alguns integrantes da rede.

Ainda que o termo cultura envolva muitos aspectos e tenha um caráter pluridimensional, é necessário ressaltar a definição adotada para este trabalho, que abrange os diversos modos como ela é apresentada pela rede de cultura de Duque de Caxias. Não cabe aqui, explorar o conceito de cultura em seu sentido antropológico mais abrangente, por isso enfatizo o caráter artístico e criador do termo, aproximando-o assim, dos objetivos desta pesquisa. Assim, entende-se que cultura é o

conjunto dos traços distintivos – sejam materiais, espirituais, intelectuais ou afetivos – que caracterizam um determinado grupo social. Além das artes, da literatura, contempla, também, os modos de vida, os direitos fundamentais do homem, os sistemas de valores e símbolos, as tradições, as crenças e o imaginário popular. (Conferência Mundial sobre Políticas Culturais, México, 1982)

Por conseguinte, a produção cultural é analisada aqui como as ações que impulsionam a circulação e consumo dos bens simbólicos, seja por meio da arte, de eventos ou pelas diversas formas de comunicação e expressão existentes entre os atores do meio.

A insatisfação perante o insuficiente apoio aos artistas locais, aos patrimônios materiais e imateriais da cidade e à necessidade de uma movimentação coletiva para mudar este cenário motiva então, diversos encontros e reuniões entre agentes culturais da cidade. Uma organização em rede que se estrutura visando a fortificação de todos.

No entanto, a formação inicial do grupo de ativistas culturais da cidade não é recente. A rede atualmente engloba atores de diversas gerações, mas, segundo um dos integrantes mais antigos da rede, Heraldo Bezerra, em entrevista, seus primeiros enlances foram instituídos bem anteriormente, com a contribuição de personagens, como o poeta Solano Trindade e seu amigo, também poeta, Barboza Leite, antigos moradores da cidade. Por volta dos anos 50 eles já se articulavam no município de Duque de Caxias em prol da criação de políticas públicas voltadas para o setor. Com o passar dos anos, outras frentes foram surgindo e fortificando este debate.

Contudo, com a popularização da internet e o acesso cada vez maior às novas tecnologias e com a possibilidade de engajamento e interação que o meio digital oferece, essa rede pôde tomar proporções maiores e inter-relacionar interesses de grupos distintos que antes atuavam de forma mais isolada. A internet se apresenta como um meio de propagação das informações que já circulavam localmente, de uma rede que já se configurava, mas que ganhou maior notabilidade. A própria produção cultural destes atores está inserida na internet. Este meio é utilizado como plataforma para os diversos trabalhos do grupo, para a circulação de informações sobre a cidade e até mesmo para a cooptação de novos integrantes para a rede. As histórias em quadrinhos do coletivo Capa Comics, os filmes produzidos pelo cineclube Mate com Angu e seus demais projetos, o blog de notícias locais Lurdinha e diversos outros movimentos, utilizam este meio que se apresentou como uma alternativa acessível e mais adequada, de acordo com os recursos que eles tinham disponíveis. Com esta configuração, estes atores produzem cultura associada à realidade em que vivem, sob uma perspectiva local, regional, nacional ou até mesmo, global em alguns casos.

Muitas das iniciativas pretendem, segundo seus idealizadores, se aproximar da população e, ao mesmo tempo, expor essa cultura da cidade, que possui um histórico de desvalorização e discriminação, a um público geral. Duque de Caxias, embora

mantenha um alto índice do PIB, segundo o IBGE¹, é reconhecida por sua desigualdade, pela violência e pela escassez de infraestrutura.

O município de Duque de Caxias apresenta, também, enormes contradições: áreas ricas e áreas sem condições mínimas de sobrevivência, bairros bem servidos pelo sistema de transporte e outros em que o serviço é precaríssimo, distritos atendidos por escolas e hospitais públicos e distritos carentes desses serviços, áreas com alta densidade populacional e áreas com baixa densidade populacional, entre outras incoerências. (FERREIRA, 2004, p. 54)

É em virtude dessas problemáticas que, em entrevistas para este trabalho, Heraldo e Carpalhau, artista e também integrante da rede, destacam o sentimento de vergonha que a população caxiense sente ao afirmar que é da cidade. Carpalhau afirma que os duque caxienses têm a concepção de que “moram mal”, expressão comumente ouvida pelos moradores locais.

Os produtores culturais e artistas da cidade, nesse contexto, empenham-se em criar estratégias para que a cultura local seja reconhecida tanto pelos moradores quanto pelos não moradores. Esforço este que tem sido assentido pela mídia tradicional e pela própria prefeitura municipal, pois alguns grupos, como o coletivo Capa Comics e o cineclube Mate com Angu, por exemplo, colecionam diversas reportagens e entrevistas em que já participaram. No que Jenkins (2000) chama de cultura da convergência, o conteúdo produzido por estes agentes culturais se propaga através de diversas plataformas de mídia, onde toda história pode ser contada.

Considerando que este seja um fenômeno cultural que pode acarretar diversos efeitos à memória e história de Duque de Caxias, entendo como pertinente o estudo dos desdobramentos da cultura digital deste cenário. Identifico a necessidade de investigar com profundidade as iniciativas culturais dos moradores que provoquem uma reflexão acerca de características sociais, culturais e ambientais que contribuem para a formação e valorização de identidades múltiplas.

A aproximação com tal temática ocorreu em virtude da minha experiência como moradora de Duque de Caxias, minhas conexões e aproximações à rede, que já se estendem por anos. Acompanhei ao longo de vinte e sete anos, transformações no

¹ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. Disponível em: <http://cidades.ibge.gov.br/comparamun/compara.php?lang=&coduf=33&idtema=16&codv=v07&order=dado&dir=desc&lista=uf&custom=> Acesso em: 20 de setembro de 2013.

espaço e um rápido desenvolvimento das iniciativas culturais na cidade. Contudo, também já senti vergonha pelo lugar onde morava, como muitos outros em minha volta, e já passei por situações de discriminação que alimentavam esse sentimento. Cursei minha faculdade na zona sul do Rio de Janeiro e trabalhei no centro da capital durante muitos anos, o que me fez perceber o desconhecimento e preconceito de muitas pessoas em relação às regiões periféricas dessa metrópole.

Minha percepção acerca da escassez de material teórico sobre cultura e lazer na cidade já se revelava no período em que cursava a graduação em turismo na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro e me empenhava em pesquisas sobre os patrimônios históricos e as potencialidades turísticas destes espaços. Anos após, mesmo sendo crescentes os estudos sobre a região periférica do Rio de Janeiro, poucos pesquisadores ainda se dedicam à temática aqui debatida.

Apesar de não morar mais na cidade, ainda mantenho vínculos com ela, devido à minha família ainda viver no município, ao trabalho desempenhado como tutora-coordenadora da graduação em gestão do turismo do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, no pólo de Duque de Caxias, e ao círculo de amizades e contatos conquistados com o tempo. Meu envolvimento com alguns dos integrantes da rede, somados ao trabalho desenvolvido com comunicação na internet através do meu site de viagens *Viagem em Cena*, me fizeram notar os hiatos que se revelam nas pesquisas sobre cultura digital na cidade. Estes fatores então me influenciaram na decisão de analisar a cibercultura e suas relações com as identidades, representações sociais e apropriações de territórios nesta dissertação de mestrado do Centro de Pesquisas e Documentação de História Contemporânea do Brasil da Fundação Getúlio Vargas.

A pesquisa é resultado da observação das transformações culturais, políticas, tecnológicas e até mesmo na forma de consumo do lazer que ocorreram na cidade durante os vinte e sete anos em que morei em Duque de Caxias e nas relações ainda estabelecidas com esta cidade. O recorte temporal analisado, no entanto, é compreendido em um contexto muito mais amplo de historicização da formação de redes de cultura em Duque de Caxias e da crescente utilização de ferramentas digitais pelos agentes ligados a essa rede.

Para tal construção teórica da cultura digital, utilizo o termo cibercultura definido por Lévy (2005, p.17) como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento, e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. O ciberespaço, por sua vez, segundo Levy, constitui-se do

novos meios de comunicação que surgem da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LEVY, 2005, p.17)

Nesse contexto, a análise deste trabalho recai sobre a produção cultural digital em Duque de Caxias, articulada em rede, com ênfase às representações e às identidades culturais construídas. O estudo sobre essa produção se desenvolve a partir de exemplos práticos, mais especificamente, baseado em três grupos culturais e em alguns de seus atores mais ativos. João Carpalhau e suas histórias em quadrinhos do coletivo Capa Comics, Arthur William e o conteúdo produzido de modo participativo do blog Lurdinha, e Heraldo, com as diversas iniciativas no cineclube Mate com Angu. As representações sobre a cidade de Duque de Caxias se delimitam como recorte da pesquisa, devido a efervescência da cena cultural neste ambiente, que adquire mais destaque, inclusive, que muitos outros municípios da região, ainda que se perceba a formação de uma rede mais abrangente que englobe toda a Baixada Fluminense.

A pesquisa busca esclarecer, desse modo, como a cibercultura produzida pela rede constituída de agentes múltiplos representa, ressignifica e constrói símbolos, imaginários e identidades de Duque de Caxias. Como objetivos específicos, pretendo mapear os agentes e iniciativas culturais da cidade que utilizam meios digitais para se desenvolver; analisar as manifestações da rede em prol do desenvolvimento de políticas públicas culturais; identificar os processos que contribuíram para a criação da rede ligada à cidade e seus diálogos com o ambiente online. Também objetivo investigar, por meio do estudo de caso das três iniciativas culturais, de que forma as plataformas de trabalho desses atores se relacionam com o fortalecimento da memória, como esses coletivos se articulam por meio da organização em rede e como a tecnologia digital utilizada por esses grupos contribui para o fortalecimento e consolidação deles dentro e fora da cidade.

A abordagem qualitativa é aplicada na pesquisa, englobando uma análise bibliográfica sobre as relações existentes entre a produção cultural, as representações, o registro de memórias e as novas tecnologias da informação e comunicação. Também é considerada a maior facilidade encontrada para a criação de redes, que se utilizam das mídias sociais virtuais como plataforma para se organizarem, desenvolverem e divulgarem seus trabalhos.

Neste âmbito, é essencial contextualizar o objeto estudado a partir de reflexões acerca das diferentes concepções de identidades culturais, debatidas por Fortuna, Hall, Elliot e Urry, assim como a relação direta com as mobilidades dos agentes envolvidos na produção cultural digital. Creio fundamental ainda, dialogar sobre os processos de construção, fortalecimento e articulação em redes a partir de ideias defendidas por Deleuze e Guattari, que apontam um formato de organização das redes sociais, com um caráter descentralizado, que em muito se aproxima ao que foi percebido na rede de cultura de Duque de Caxias. Também julgo necessário dialogar com estudos desenvolvidos sobre os novos formatos e tendências das novas mídias, baseando-me assim no material produzido por Jenkins sobre as convergências midiáticas, visto que em alguns grupos essas ações já são praticadas. Com o intuito de evocar uma reflexão sobre a construção e valorização da memória coletiva, que vem sendo defendida pela rede, os estudos de Nora, Meneses e Huyssen sobre a temática se fazem bastante pertinentes.

A pesquisa envolve entrevistas com os produtores culturais digitais e integrantes da rede, a observação participante em reuniões, eventos, debates na cidade e sobre ela, além da análise das plataformas digitais utilizadas pelos grupos culturais investigados. A fim de apresentar algumas iniciativas da rede, estudos de caso sobre o cineclube Mate com Angu, sobre o coletivo de quadrinistas Capa Comics, e sobre o blog Lurdinha foram realizados.

Discurso sobre o cineclube Mate com Angu, por entender que ele representa uma iniciativa motivadora de muitas outras na cidade. É um dos grupos mais antigos que estão em atividade atualmente e incentivou o uso cada vez maior das tecnologias digitais na rede. O cineclube também se apropria de diversos espaços físicos da cidade e, em suas produções audiovisuais, aproxima a população do território, por meio das diferentes representações. O coletivo Capa Comics, por sua vez, se

apresenta como uma iniciativa cultural recente, envolvendo uma nova geração de artistas que obtiveram um rápido crescimento e se balizam em ações profissionais e não somente militantes. Em suas histórias, apresentam representações variadas da cidade e da região que também dialogam com os imaginários globais. Por último, o blog Lurdinha pode ser compreendido como uma ferramenta de conexão desses diversos atores, pois se trata de uma plataforma de comunicação colaborativa onde as opiniões e ações da rede convergem. Nele a rede se encontra e interage, além de funcionar também como um espaço virtual de registro de memórias.

A partir da percepção de diversas formas de representação e apropriação da cidade pelos variados agentes envolvidos, cada qual com seus interesses e particularidades, optei por organizar o trabalho em duas partes. A primeira, denominada *Entre Representações e Imaginários*, inclui a descrição e análise sobre o modo como a cidade periférica foi e é representada ao longo de anos pela mídia, poder público, academia e pelos próprios moradores. Engloba o capítulo, *Duque de Caxias e sua cultura marginalizada*, e os subcapítulos *A periferia fluminense sob diferentes olhares*, *Imaginários e identidades culturais da cidade* e *Redes de cultura na periferia*, onde são abordadas as características do território, sua contextualização com os aspectos culturais que nele se manifestam, os processos de criação dos símbolos sociais e as discriminações sofridas ao longo dos anos pelos moradores da região. Inclui também a análise sobre as diferentes retratações da cidade e de seus moradores a partir de diferentes visões, provindo de quem é de fora e de dentro da cidade. O debate se apresenta, ainda, em torno da criação das redes de cultura em Duque de Caxias, suas produções, seus agentes e a forma como eles se representam perante seu público. Os movimentos e iniciativas participantes dessa rede são mapeados a fim de identificar a cultura digital produzida no território.

O segundo capítulo, Duque de Caxias pelos duque caxienses apresenta o subcapítulo Produções e produtores, dividido em Um cineclube de identidades, Os super-heróis da Baixada e A metralhadora de opiniões. Cada um desses itens expõe as produções das iniciativas culturais Mate com Angu, Capa Comics e Lurdinha, respectivamente, por meio de trajetórias individuais de alguns de seus personagens, articulados com a rede de cultura da cidade, que representam anseios e características de suas gerações. O capítulo também analisa as relações destes atores com as

identidades culturais, com as diferentes formas de mobilidades, com o modo de organização em rede e com as ferramentas tecnológicas utilizadas por eles para o fortalecimento de suas conexões, no subcapítulo *Conectados pela rede*.

Em seguida, a segunda parte do trabalho intitula-se *Território habitado*, apresentando um estudo sobre o processo de construção e produção de uma nova cidade, por meio das diversas ações e ressignificações que esses três grupos culturais promovem. O terceiro capítulo, *Transformando espaços reais e virtuais*, com seus subitens *A criação de novos espaços de cultura e lazer* e *Ocupando espaços públicos*, dialoga o conteúdo abordado pelos movimentos no meio digital, com as novas percepções de símbolos regionais e com uma nova forma de apropriação da cidade. O reconhecimento e valorização da cultura por estes grupos articulados em rede fortalecem a maior utilização dos espaços públicos do município e também a criação de espaços variados de lazer, entretenimento e cultura com atividades atreladas aos seus posicionamentos políticos.

No quarto e último capítulo, *As disputas em torno da produção cultural*, e nos seus subcapítulos, *Por uma política cultural territorializada* e *Expressões ideológicas na produção cultural digital*, são identificados e analisados os conflitos, entraves e desdobramentos existentes nos diálogos entre o poder público, a iniciativa privada e os integrantes da rede. Nesta parte são analisadas as reivindicações para a criação de políticas públicas específicas, de acordo com a realidade de Duque de Caxias e da Baixada Fluminense. Também são investigadas as formas como as ideologias dos agentes culturais da cidade são transmitidas e reforçadas em suas produções.

Todos esses aspectos se encontram ainda em constantes transformações e contribuem para outra percepção da cidade. Os agentes, as novas tecnologias e as relações que se sucedem entre eles, frutos desses distintos formatos de comunicação e produção artística, constituem parte de uma base para o entendimento dos processos sociais que se desenvolvem no espaço e no ciberespaço.

PARTE I

ENTRE REPRESENTAÇÕES E IMAGINÁRIOS

Sob múltiplos olhares e vozes, a Baixada Fluminense foi e é representada. Consequentemente, há dissonâncias entre os discursos firmados nestes diferentes lugares de fala. Visões de quem pertence à cidade e também dos que somente a observam de fora compõem uma miscelânea de informações que criam e reforçam imaginários. E o que perdurou por muitos anos na região da Baixada Fluminense, seguindo uma lógica global de formação de estereótipos, foram representações deste espaço e das relações sociais que nele se estabelecem, por visões, majoritariamente, de quem não pertence à região.

Desde as reportagens sobre a Baixada Fluminense em canais tradicionais de televisão, às matérias de jornais e revistas, em muito se reconhece a região pelo que foi representado massivamente, durante toda a sua existência como território, pela mídia tradicional. Em geral, essas vozes ecoaram regionalmente de forma bastante significativa e se consolidaram com narrativas até bem semelhantes umas com as outras, fortificando certos imaginários negativos sobre as referidas cidades até os dias atuais. As constantes reportagens sobre violência, criminalidade, miséria e abandono contribuíram para construir uma imagem de região perigosa e ruim para se morar.

No entanto, somente nas últimas décadas as atenções se voltaram a outro tipo de representação, feita pelos próprios moradores da região, em especial, de Duque de Caxias. Esses indivíduos ocuparam um lugar de fala que se destaca e se intensifica dentre a população, de modo geral. Artistas, pesquisadores, produtores culturais, comunicadores, moradores ligados a diversas áreas de atuação estão sendo mais reconhecidos quando falam sobre si mesmos. De certo que eles sempre se representaram, muitos já produziam arte, cultura e política anteriormente às décadas de 60 ou 70, por exemplo. O enfoque, porém, se dá ao intenso movimento de reconhecimento de vozes locais que ocorre nas últimas décadas, muito impulsionado pela intensificação do uso da internet.

Com o crescente uso desta ferramenta tecnológica, essas vozes puderam ser notadas e, muitas delas, se popularizaram por meio de uma maior visibilidade criada com a utilização de redes sociais eletrônicas, sites interativos e plataformas virtuais diversas. Esses agentes, organizados em rede, criam novos imaginários, reforçam outros, reinventam a cidade de modo bem característico. Produzem outras

representações variadas sobre um mesmo espaço. As informações então se complementam, interagem, convergem e se confrontam, criando assim, um fluxo de significados distintos que, de forma geral, constroem o entendimento da região pela sociedade como um todo.

Buscando compreender essas diferentes visões e o modo como elas se relacionam, essa primeira parte da pesquisa se dedica a identificar quem são as diferentes vozes representantes de Duque de Caxias, e de que forma elas contribuem para a criação e fortalecimento de imaginários, símbolos e identidades culturais.

1 – DUQUE DE CAXIAS E SUA CULTURA MARGINALIZADA

1.1 – A periferia fluminense sob diferentes olhares

Uma análise acerca das relações sociais e representações que se desenrolam em Duque de Caxias que não considere as particularidades e processos históricos da região em que a cidade se insere, a Baixada Fluminense, pode reverberar uma reflexão reducionista. Afinal, os municípios que pertencem a essa área estão diretamente conectados por suas realidades semelhantes e pelas interações sociais constantes entre seus moradores. A partir desta perspectiva, a discussão estabelecida sobre os diferentes olhares que incidem sobre a cidade também se baseia nos desdobramentos sociais da Baixada Fluminense.

As histórias destes municípios se interceptam em diferentes âmbitos. Suas transformações geográficas, políticas, sociais e culturais estão diretamente ligadas até mesmo em função de distintos processos de emancipação que ocorreram nesta região e que também envolveu Duque de Caxias.

Em 1943, os distritos de Caxias, São João de Meriti, Xerém e Estrela se emanciparam compondo o Município de Duque de Caxias. O novo município passou a ser composto por três Distritos: Duque de Caxias, S. João de Meriti e Imbariê. Em 1947, São João de Meriti se emancipou de Duque de Caxias e em 1954, o Distrito de Imbariê deu origem a outros dois distritos, o de Xerém e o de Campos Elíseos (SOUZA, 2003, p. 37).

Atualmente se incluem na região os municípios de Duque de Caxias, São João de Meriti, Seropédica, Nilópolis, Nova Iguaçu, Queimados, Mesquita, Belford Roxo, Magé, Japeri, Paracambi, Guapimirim e Itaguaí, de acordo com o relatório sobre Duque de Caxias, realizado pelo Núcleo Interdisciplinar de Meio Ambiente da PUC-Rio². O nome Baixada se explica por uma característica geográfica, seu território se encontra abaixo do nível do mar. Compõe a região metropolitana do Rio de Janeiro e é também caracterizada como um espaço periférico, de acordo com uma realidade imaginada de oposição ao centro, à capital. Incitando um distanciamento entre esses

² Núcleo Interdisciplinar de Meio Ambiente. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Duque de Caxias. Disponível em: http://www.nima.puc-rio.br/noticias/livro_duque_de_caxias.pdf. Acesso em: 10 de outubro de 2014.

lugares além da questão física, mas também da social e econômica. Lima (2012, p.24) relata que a

noção de periferia, consolidada no campo da Geografia e do Urbanismo marxista nas décadas de 1970/80 e incorporada pelo senso comum, qualifica determinados espaços da metrópole pelas carências observadas, entre outras: a carência e/ou ausência de serviços públicos básicos; urbanização não consolidada das áreas públicas; distância do mercado de trabalho e a precariedade da titularidade e propriedade das terras.

No caso da Baixada Fluminense, o próprio processo histórico vivido pela região contribuiu para a construção de um cenário problemático.

Os movimentos migratórios que levaram nordestinos a morarem nestes municípios, em função dos empregos ofertados na capital, no período pós 2^a guerra, contribuíram para o aumento populacional, sem que houvesse investimentos significativos em planejamento urbano por parte dos governos municipais para comportar essas pessoas. Enne (2004) relata que por serem de valor mais baixo, os lotes de terra da região da Baixada Fluminense foram muito procurados por estes trabalhadores. Esse processo gerou uma fragmentação do espaço, com loteamentos irregulares e precariedade nas habitações. Por consequência, a região metropolitana do Rio de Janeiro se expandiu e estes municípios da Baixada ficaram conhecidos como *idades - dormitórios*, “em que seus moradores faziam, diariamente, um movimento pendular entre o trabalho na cidade do Rio de Janeiro e seus locais de residência, aonde iam somente “para dormir”” (ABREU, 1997 *apud* ENNE, 2004, p. 6).

A precariedade na infraestrutura local somada aos conflitos sociais que se intensificaram com a intolerância de certos setores mais tradicionalistas da sociedade a esses migrantes nordestinos, acusados de serem responsáveis pela piora na qualidade de vida local, como Enne (2004) explica, reverberaram uma imagem negativa da região. Com a escassez de recursos e investimentos públicos locais, houve um aumento na taxa de violência desses municípios, o que foi noticiado pela imprensa rotineiramente ao longo de décadas. Somados a este estigma de lugar violento, incluíam-se as problemáticas ligadas à pobreza e ao desordenamento espacial.

Os estudos de Enne (2004) sobre a representação da Baixada Fluminense em quatro jornais bastante populares no Rio de Janeiro, O Dia, O Globo, a Última Hora e o Jornal do Brasil ao longo das décadas de 1950 à 2000 revelam que a pauta violência

foi noticiada significativamente da década de 60 à 80, em detrimento de assuntos de quaisquer outras temáticas. Neste período a dualidade centro-periferia, baseada principalmente na noção de distância entre essas regiões e tratada de maneira homogênea, era ainda muito representativa. A violência então era relacionada muito mais à periferia que à capital, ainda que estes limites geográficos já fossem bastante questionáveis. Tantos anos de associação à problemáticas sociais e ao abandono perante o poder público fizeram com que a Baixada Fluminense fosse percebida como um local violento e ruim de se viver, tanto pelos moradores quanto pelos não-moradores. E o cenário descrito cooperou na geração de um sentimento de inferioridade da população periférica em relação a quem morasse na capital.

Contudo, alguns movimentos culturais e políticos da região se destacaram significativamente, sobretudo na década de 90, tentando transformar os estigmas impregnados dentro e fora deste território. Iniciativas que reforçaram também os aspectos positivos que existiam na região, apontando que na Baixada Fluminense também existia uma produção cultural de qualidade que deveria ser valorizada. A imprensa carioca, por sua vez, também acompanhou essas transformações sociais, publicando artigos sobre a Baixada Fluminense em outras sessões que não as policiais. “Portanto, é preciso salientar desde já que as representações construídas pela grande imprensa carioca acerca da Baixada Fluminense não são estáticas, ao contrário, são múltiplas e fluidas” (ENNE, 2004, p.15). Os processos sociais ocorridos na Baixada Fluminense, sobretudo no que dizem respeito às transformações culturais, foram também acompanhadas pela mídia tradicional. E, aos poucos, a cultura produzida na cidade foi ganhando mais espaço nas pautas da imprensa carioca. Com base nessas transformações, é possível pensar em uma outra noção de metrópole em que

as questões de centro-periferia, como precedentemente colocadas, e a das regiões polarizadas ficam ultrapassadas. Hoje, a metrópole está presente em toda a parte, no mesmo momento, instantaneamente. Antes, a metrópole não apenas não chegava ao mesmo tempo a todos os lugares, como a descentralização era diacrônica: hoje a instantaneidade é socialmente sincrônica. Trata-se assim, de verdadeira “dissolução da metrópole”, condição aliás, do funcionamento da sociedade econômica e da sociedade política. (SANTOS, 2008, p. 102)

Esta ideia de metrópole intenta afirmar que os espaços periféricos estão presentes também no centro. Santos (2003) enfatiza ainda, que na periferia

socioeconômica, a marginalidade aos processos de desenvolvimento é também considerada, formando uma periferia que se situa no polo da metrópole. Essa é uma realidade que perpassa as delimitações das cidades de uma metrópole. Por essa razão, não cabe mais uma interpretação oposicionista entre o centro e a periferia, em seu sentido puramente geográfico. Nem pela mídia tradicional, tampouco pelos indivíduos que vivem essa realidade, ainda que os estereótipos e imaginários convirjam a esta análise reducionista.

Por outras perspectivas, a Baixada Fluminense também é representada pela academia. As pesquisas sobre a região contribuem para a produção de um material teórico e empírico que apresenta informações sobre a localidade e buscam se distanciar do conhecimento atrelado ao senso comum. No entanto, a intensificação dessa produção científica só ocorreu nas últimas décadas, sendo assim perceptível, a minoria quantitativa das pesquisas sobre a Baixada Fluminense, comparativamente às realizadas sobre as capitais, como o Rio de Janeiro.

Em muitos os casos, temendo a perda de alguns dados sobre a região, devido a escassez de material científico, muitos pesquisadores foram motivados a se dedicar a diferentes temáticas relacionadas à Baixada Fluminense, especialmente nas áreas ligadas à cultura e história. Stélio Lacerda e Rogério Torres são alguns dos exemplos de estudiosos que utilizaram a Baixada Fluminense como objeto para suas pesquisas. O livro “Pelos Caminhos que a História Deixou”, por exemplo, é fruto de anos de pesquisas sobre a localidade que eles realizaram desde 1979. Os autores destacaram alguns patrimônios históricos de Duque de Caxias e propuseram a criação de três roteiros de passeios culturais pela cidade. Apesar de identificarem o alto grau de depreciação que alguns monumentos sofriam, eles já valorizavam o potencial e a riqueza histórica e cultural desses diferentes espaços.

Ana Lúcia Enne também compõe o quadro de pesquisadores que analisam a Baixada Fluminense. Seu trabalho como repórter no caderno Baixada do jornal O Globo, na década de 90, a aproximou mais da temática e a motivou a desenvolver a tese *“Lugar, meu amigo, é minha Baixada”*: memória, representação social e identidades em seu doutorado em antropologia no Museu Nacional, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ. Enne defendeu a tese em 2002, mas deu continuidade em sua pesquisa após o término de seu doutorado e publicou diversos

artigos e livros que apresentam essa região a partir de uma análise especialmente sobre memória, representações sociais e identidades culturais da região que se transformaram ao longo dos anos.

Esses pesquisadores representam parte de um quadro amplo de agentes que tende a se proliferar cada vez mais. Muito em função da demanda pelo conhecimento científico sobre o local, mas também pela crescente formação universitária dos próprios moradores, propiciadas, em muitos os casos, pela criação recente de algumas instituições educacionais na região. Muitos deles se qualificaram em universidades do Rio de Janeiro, e contribuíram com as pesquisas sobre o meio em que viviam, assim como eu com este trabalho. Porém, a criação de instituições públicas e particulares na Baixada, que lideram projetos voltados para a realidade da região influenciaram, exponencialmente, as produções sobre o local pelos próprios moradores.

Grande parte dos estudos em história sobre a Baixada Fluminense é atribuída aos docentes e discentes da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Duque de Caxias – FEUDUC. Seus cursos de graduação e pós-graduação em história possuem até hoje um eixo sobre a história da região, que engloba pesquisas e visitas técnicas. “A FEUDUC, fundada em 1969, até 1999 constituía-se a única instituição de ensino superior da Baixada Fluminense que oferecia o curso de História” (MARQUEZ, 2002, p.80). Formaram-se na faculdade alguns reconhecidos pesquisadores que continuam a estudar a região, como Nielson Bezerra e Marlúcia de Souza. Segundo Enne (2003), estes estudiosos pertencem a uma sub-rede de memória e história da Baixada Fluminense, em que seus “membros são explicitamente antagônicos a uma história “positivista”, respeitando o trabalho dos “memorialistas”, mas se colocando como portadores de outro tipo de fazer histórico, mais comprometido com a “Ciência””.

Contudo, foi identificado por meio de observação e leitura de diversos trabalhos desenvolvidos por este grupo, que, em geral, eles estão também muito atrelados às experiências pessoais e profissionais de cada um deles, em que se percebe um desejo de registrar memórias e uma militância política bem intensa. Eles buscam reforçar a necessidade de rememorar alguns aspectos culturais e históricos em risco de esquecimento.

Alguns atores desta mesma rede são também responsáveis pela administração do Museu Vivo de São Bento, patrimônio de Duque de Caxias. Criaram a Associação de Professores e Pesquisadores de História Clio – APPH-Clio e dialogam frequentemente com o Centro de Referência Patrimonial e Histórico do Município de Duque de Caxias. É notável um engajamento político e cultural muito grande entre eles e uma preocupação constante por uma valorização da história da cidade pelos moradores e visitantes.

Sendo um marco para a cidade e para a região, a Faculdade de Educação da Baixada Fluminense – FEBF - é um dos exemplos das instituições educacionais públicas que foram criadas nas últimas décadas. Foi inaugurada em 1988, como unidade acadêmica da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ³ e se localiza atualmente em um Centro Integrado de Educação Pública - CIEP no bairro Vila São Luiz, em Duque de Caxias. O Núcleo de Estudos Visuais em Periferias Urbanas e a Revista Científica Periferia são exemplos de ações voltadas para o estudo específico da região. Conseqüentemente, muitos dos alunos dos cursos de graduação e pós-graduação da FEBF/UERJ, que moram na Baixada Fluminense, se dedicaram à pesquisas sobre a própria região em que vivem, visando reverter a escassez de material teórico e empírico sobre o local e contribuir também por meio de estudos nas áreas de educação, geografia, cultura e comunicação.

A PUC-Rio instalou um polo em Duque de Caxias em 2007, por meio de uma parceria da instituição com a Diocese de Duque de Caxias e São João de Meriti com o objetivo social de oferecer um ensino de qualidade a uma área com poucos recursos. Está localizada em um monumento histórico, se integrando ao percurso do Museu Vivo de São Bento. Por essa razão, também está diretamente ligada aos pesquisadores da FEUDUC e da APPH-Clio, embora não siga o viés crítico militante adotado por eles em muitas de suas pesquisas. O ativismo político destes pesquisadores é menos representativo e os objetos analisados também contemplam cursos de extensão e pós-graduação nas áreas de serviço social e educação.

³ Faculdade de Educação da Baixada Fluminense. Disponível em: <http://www.febf.uerj.br>. Acesso em: 06 de agosto de 2015.

O Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ possui também uma unidade em Nilópolis. Seu curso de Produção Cultural da cidade abriga o *Grupo de Pesquisa Interinstitucional Observatório da Indústria Cultural (OiCult)*, que integra pesquisadores do IFRJ e da UFRJ na linha de pesquisa *Periferias, Culturas e Políticas*. Outro Grupo de Pesquisa que dialoga mais especificamente com a Baixada Fluminense é intitulado *Ações culturais na Baixada Fluminense: diálogos e autorrepresentações* do IFRJ. Nas pesquisas vinculadas a esses grupos, é notável uma análise mais aprofundada sobre as produções culturais da região na contemporaneidade e suas relações com a autorrepresentação, destacando o ativismo político dos agentes estudados e os efeitos produzidos nas políticas culturais brasileiras.

Todos esses agentes e instituições, dentre outros aqui não mencionados, são responsáveis por contribuir com a produção teórica e empírica sobre a Baixada Fluminense, desmistificando certos conceitos já consolidados e formando um corpo de pesquisadores em diferentes áreas que também representam a região seguindo um método científico. Muitos desses alunos e professores são moradores da Baixada Fluminense e justificam a produção de seus trabalhos na necessidade de investigar uma realidade muito estereotipada pela mídia tradicional durante anos.

As representações sobre a Baixada Fluminense se estendem ainda, para além da mídia e da academia, por meio de manifestações culturais que os moradores realizam. São artistas, produtores culturais, comunicadores, personagens de uma cena cultural que cresce exponencialmente. E a representação da cidade e da região por estes grupos também aparece ligada diretamente com um ativismo político e cultural, assim como o identificado entre muitos dos pesquisadores aqui apontados, que também se envolvem na rede de cultura.

Dentre as variadas formas de representação por meio de agentes e agências que ocupam diferentes lugares e possuem visões distintas, se formam, se reforçam e se resgatam imaginários e identidades. Em um território de constantes transformações, físicas, sociais e culturais, a resignificação dos símbolos é uma constante.

1.2 – Imaginários e identidades culturais da cidade

Diversos são os símbolos que se associam à Duque de Caxias. A variedade de codinomes demonstra alguns imaginários que nela incidem até a atualidade. *Terra de Marlboro, Dallas City, Zitolândia*, dentre outros, são algumas das referências criadas e reproduzidas por muitos, lembrando características e a história da cidade, mantendo um paralelo com motivos globais. Os dois primeiros fazem alusão a uma terra sem lei, perigosa, abandonada. O terceiro lembra o polêmico governo de doze anos do ex-prefeito José Camilo Zito, dividido em três mandatos, em que diversas praças foram construídas e revitalizadas com as cores do partido de Zito, na ocasião, o PSDB. Para além dos símbolos oficiais, como o brasão, o hino e a bandeira, os duque caxienses revelam diversas identidades da cidade por meio de símbolos sistematizados, formados popularmente e que podem ser reconhecidos como uma manifestação de poder ou de subversão de um poder instaurado, uma construção da realidade, como Bourdieu (1989) defende. Ele explica que:

os símbolos são os instrumentos por excelência da <<integração social>>: enquanto instrumentos de conhecimento e de comunicação (...), eles tornam possível o *consensus* acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social: a integração <<lógica>> é a condição da integração <<moral>>. (BOURDIEU, 1989, p. 10)

Nesta vertente, as relações sociais que se configuram nos espaços, coadjuvam para criar uma nova ordem social, uma ordem de resistência, de certa forma. Para Bourdieu (1989, p.7), “o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem”. Ocorre naturalmente, como forma de se representar também, ainda que pejorativamente, pois o homem nasce com a capacidade de se significar, é um animal simbólico, como Saussure (2002) acredita.

Lacan (1953) *apud* Clavurier (2013, p.126) por sua vez, compreende uma articulação de elementos no campo analítico. Para ele, há uma “confrontação destes três registros, que se trata dos registros essenciais da realidade humana, registros bastante distintos e que se chamam: o simbolismo, o imaginário e o real”. Neste ternário, o simbólico se compreende pela perda do real, que é substituído pela estrutura simbólica. O real está no que não existe, nos buracos, com sentido atrás do simbólico. Por último, imaginário se traduz por meio dos valores sociais, as

convenções. Os imaginários, para o autor, são aquilo “que subsuma um certo número de fenômenos (extensão), atribuindo a eles uma identidade comum ao meio do conceito (intenção, compreensão)” (LACAN, 1953 *apud* CLAVURIER, 2013, p.126).

O imaginário, então, se conecta às diferentes representações de uma cidade. Para Lefebvre (1983, p. 60), elas “ampliam, deslocam, transpõem certas “realidades”. Formam parte de uma estratégia “inconsciente”. Nascem como símbolos no imaginário e se fortalecem tornando-se correntes, quase instituídas”⁴. O imaginário relembra os aspectos físicos, patrimoniais, seu povo, alguns personagens intensos das cidades. Alguns deles míticos, instauram-se em uma sistematização simbólica, construindo e reforçando os imaginários. E Natalício Tenório Cavalcanti de Albuquerque pode ser considerado como um dos mais representativos deles até o momento para Duque de Caxias, sendo responsável até mesmo por mais um dos apelidos que a cidade possui, o de *Terra de Tenório*.

Migrante nordestino, o alagoano se instalou na cidade em 1927, quando administrava uma fazenda na então região intitulada Meriti. Ao longo dos anos, construiu uma trajetória política baseada em princípios populistas e, ao mesmo tempo, na intimidação à população e a seus adversários políticos⁵. Tenório foi eleito vereador de Nova Iguaçu em 1936 e em 1947 se torna deputado estadual pela União Democrática Nacional. “(...) Se formou em 1944, pela antiga Faculdade Nacional de Direito, e ampliou a clientela política atendendo pessoas necessitadas” (GRYNSZPAN, 2012)⁶. Criou o jornal Luta Democrática em 1954, quando se elegeu deputado federal. Em 1960, Tenório se candidatou à governador do Estado da Guanabara, porém não venceu as eleições. Em 1962, ele retorna à Câmara como deputado e assume o cargo até ser cassado em 1964, período em que se iniciava a ditadura militar no Brasil. Sua trajetória política foi marcada por muita violência. O

⁴ Las representaciones amplifican, desplazan, transponen ciertas “realidades”. Forman parte de una estrategia “inconsciente”. Nacen como símbolos en lo imaginario y se fortalecen volviéndose corrientes, casi instituidas (Lefebvre, p.60, 1983).

⁵ Acervo O Globo. Tenório Cavalcanti. Disponível em: <http://acervo.oglobo.globo.com/em-destaque/tenorio-cavalcanti-comandou-imperio-do-terror-na-baixada-fluminense-10614288>. Acesso em: 21 de agosto de 2015.

⁶ O homem da Capa Preta. Revista de História. Disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/secao/retrato/o-homem-da-capa-preta>. Acesso em: 28 de agosto de 2015.

político foi acusado de cometer diversos homicídios e era frequentemente visto com sua submetralhadora apelidada de Lurdinha e com sua capa preta, reforçando sua singularidade e o imaginário de “herói”. Era chamado de “Rei da Baixada” e de “Homem da Capa Preta” por moradores e pela imprensa, tornou-se uma figura muito popular da região. Em parte referenciado negativamente, pelo temor causado no contexto da violência a que era associado, em parte de modo bem positivo, se destacando como uma figura política que se preocupava com os pobres e os ajudava.

Figura 1: Tenório Cavalcanti



Fonte: Acervo O Globo

Sua casa era blindada e abrigava armamento suficiente para protegê-lo de seus inimigos. Por essa razão, ficou conhecida como a “Fortaleza de Tenório”. Em abril de 1951, sua residência sofreu uma tentativa de invasão em um ataque que, supostamente, teria durado meia hora (Acervo O Globo). E esses acontecimentos eram sempre acompanhados pela mídia, associando-os à cidade. “Caxias está de novo no cartaz. O deputado Tenório Cavalcanti e seus amigos estariam sendo agora vítimas de agressões, assaltos e suas residências sob misteriosos “bombardeios”. (Acervo O Globo, Matutina, Geral, p. 1, 28 de abril de 1951). Durante anos, diversas reportagens descreveram situações violentas envolvendo Tenório, incluindo os assassinatos aos quais o político foi acusado.

As muitas representações feitas deste personagem, desde os anos em que atuou politicamente, mesmo depois de sua morte em 1987 até os dias atuais, contribuíram para transfigurar este símbolo, diretamente relacionado à Baixada Fluminense e, em especial, à Duque de Caxias. A popularidade do “Homem da Capa Preta” incidiu muito sobre os jornais, mas também esteve presente em lugares incomuns para uma figura política. A empresa Cêra Bangu, por exemplo, lançou uma marca de inseticida que levava o mesmo nome de Tenório, com o slogan “Único que mata de verdade”. Uma apropriação da imagem assassina que foi construída deste personagem, porém ressignificando-o e contribuindo para sua mitização por meio de uma narrativa bem-humorada e objetiva. Outra representação de Tenório que contribui para mitizá-lo foi o filme dirigido por Sérgio Rezende, "O Homem da Capa Preta", de 1986. A produção, no entanto, se aprofunda em algumas das histórias vividas por Tenório e no conturbado cenário político carioca da época. A narrativa em torno do político violento evidencia Duque de Caxias, porém por meio de sua característica mais comumente retratada durante a década referida, a de um lugar perigoso e sem lei.

Figura 2: Anúncio do inseticida Tenório



Fonte: Lurdinha.org

A construção de um mito pode ser entendida pela relação do indivíduo em questão com a sociedade em que se insere. Para Levi-Strauss (1978), o sentido do

mito não está em si mesmo, ele se configura em uma série de relações e transformações de diversos povos. Os mitos “despertam no Homem pensamentos que lhe são desconhecidos” (LEVI-STRAUSS, 1978, p. 8). Por essa razão, se pode pensar a figura de Tenório sob diversas perspectivas, balizando-se em sua forma mítica. A figura reconhecidamente violenta pode ser também, de certa forma, bondosa, heroica ou divertida. Os variados “Tenórios” rotineiramente reproduzidos e descritos até a atualidade partem de diferentes visões de quem mantém conexões singulares com esse mito e que juntas contribuem para o seu posicionamento e transformação no tempo.

Esses mitos possuem papel significativo também na construção de identidades culturais. A imagem de Tenório, nesse caso, não pode ser dissociada da cultura produzida em Duque de Caxias, pois muitos de seus moradores, produtores culturais e até mesmo a própria mídia tradicional o relacionam à cidade constantemente, como um símbolo, uma característica identitária e cultural.

A noção de identidade defendida aqui, no entanto, se converge à explicada por Hall (2005), em que se destaca seu caráter fluido e diverso. Hall (2005) atenta para uma crise da identidade, em virtude de um amplo processo de mudança na sociedade. Ele destaca um novo entendimento sobre o termo, diante das transformações sociais e novas constituições do sujeito, pois considera que seu emprego em um caráter rígido e inflexível não cabe mais à sociedade moderna. Identidades plurais e transitórias, com sujeitos descentrados, que se revelam por meio da observação e compartilhamento da produção cultural. Aliando-se a este pensamento, Fortuna (1997) defende que as identidades locais da cidade já se ressignificam desde a transição da sociedade para a modernidade. Para o autor, elas se transfiguram e são intersubjetivas em um novo ambiente da cidade em que seus limites são difíceis de decifrar. Fortuna (1997) explica que a era da informação em que vivemos deslocaliza os sujeitos, por isso, imagens, discursos e narrativas se modificam com frequência. Por consequência, as narrativas homogeneizadoras e universalistas de outrora são constantemente confrontadas.

Dessa forma, tantas problemáticas em torno do termo identidade, facilmente observadas nas diferentes representações de símbolos como Tenório, remetem na inadequação deste vocábulo, em muitos os casos. As identidades, ainda que sirvam como argumento para que sujeitos e lugares se reconheçam e sejam reconhecidos,

nem sempre traduzem a diversidade e o dinamismo com que as culturas estão sujeitas na contemporaneidade. Diversos traços culturais como a figura de Tenório com sua metralhadora ou o polêmico ex-prefeito Zito, naturalmente ilustram um pouco da cidade de Duque de Caxias. Relembrem acontecimentos e reforçam imaginários, porém se ressignificando constantemente, transformando as identidades de maneira contínua e ressaltando diversidades e imaginários. São divergências culturais intensas que se complexificam por meio da organização em redes sociais, que também são constantemente redefinidas ao longo dos anos.

1.3 – Redes de cultura na periferia

Quando Solano Trindade chegou à Duque de Caxias na década de 40, ele já era um artista, militante e já conhecia as problemáticas enfrentadas pela classe operária. Conhecido como o “poeta do povo”, Solano era negro, pernambucano nascido em Recife, e se destacou nacionalmente muito em razão de sua grande contribuição à literatura brasileira e como ativista social. “Solano Trindade foi o grande animador da negritude popular que fundia as reivindicações dos negros aos problemas fundamentais da luta de classes” (BERND, 1992, p.46). Em sua experiência como morador de Duque de Caxias, Solano seguiu sua vertente política, criou uma célula do Partido Comunista (PCB) na cidade, foi preso por sua ligação ao partido e escreveu muitos poemas que expressavam seus ideais e as problemáticas sociais enfrentadas no período.

Francisco Barboza Leite também poeta e nordestino, porém de Uruoca, no Ceará, viveu uma história parecida. “Era amigo de Solano Trindade, com quem trabalhava no IBGE e que o trouxe para Duque de Caxias nos anos 1950, onde passou a coordenar a Escolinha de Arte da Fundação Álvaro Alberto, antiga Escola Regional de Meriti, mais conhecida como “Mate com Angu”” (ALMEIDA, FELIX, 2012, p. 81). Sua atuação na área cultural de Duque de Caxias engloba a composição da música *Exaltação à Cidade de Duque de Caxias*, que se tornou hino da cidade; a criação do Teatro Municipal Armando Melo, juntamente com Laís Costa Velho; a organização de uma exposição de artes plásticas que foi considerada a mais importante da cidade até o momento por pesquisadores, por envolver artistas como

Antônio Bandeira e Iberê Camargo; e a contribuição para a criação da secretaria de cultura da prefeitura de Duque de Caxias, já em 1991 (ALMEIDA, FELIX, 2012).

As articulações entre estes escritores e artistas com diversos outros agentes que trabalhavam com cultura na cidade sugere a existência de uma rede de cultura desde a década de 50, que aliava um ativismo político às produções culturais de variados gêneros. O termo rede social vem sendo muito discutido no campo da sociologia sob variados aspectos, mas sempre convergindo em algumas características, como nas interações, nas articulações e no fluxo de informações e bens, como Enne (2004) ressalta. Características essas, bastante perceptíveis entre os agentes culturais que se estabeleciam na cidade. Identidades sociais ligadas a este espaço foram se construindo e se transformando ao longo dos anos e muito se relacionam ao que estes personagens produziram. A cidade foi representada nos poemas de ambos, nos artigos jornalísticos de Barboza Leite, nas composições escritas, baseadas em suas vivências. As aproximações de Barboza Leite com o poder público foram fundamentais para que muitas de suas ações fossem executadas. Entretanto, suas conexões estabelecidas entre a periferia e a capital Rio de Janeiro também foram fundamentais para que a produção cultural de Duque de Caxias fosse compartilhada fora deste território.

Todavia, essas articulações ainda eram frágeis e sensíveis. A distância entre o centro e a periferia ainda ia bem além do fator geográfico e a produção cultural da região ainda não se destacava como um grande movimento. As ações destes agentes culturais ainda eram pouco conhecidas pela própria população duque caxiense e bem menos por moradores de outras localidades.

Além de Solano Trindade e Barboza Leite, muitos outros agentes se dedicaram à cultura e à pesquisa sobre a história da cidade, sobretudo em décadas posteriores. Professores e pesquisadores publicaram textos científicos sobre a região, incluíram no conteúdo programático de suas aulas essa temática e buscaram reavivar uma memória implícita em alguns patrimônios históricos da cidade, musealizando e publicizando alguns deles, da maneira que lhes era cabível.

A FEUDUC e o Instituto Histórico, ligado à Câmara Municipal, foram fundamentais para este processo, pois diversos destes agentes estavam vinculados a alguma destas instituições. Marlúcia de Souza é um exemplo desta afirmação.

Professora da FEUDUC, é também atualmente a diretora do Museu Vivo de São Bento e participou ativamente do processo de musealização do espaço e de formalização da instituição junto à prefeitura municipal, já em 2008⁷. Integra ainda, a Associação de Professores e Pesquisadores de História Clio, de Duque de Caxias, e a Associação de Amigos do Instituto Histórico, criada em 2001, sendo uma das sócias fundadoras juntamente com os pesquisadores Stélio Torres, Rogério Leite, dentre outros.

Paralelamente à intenção destes pesquisadores de influenciar uma cultura da memória e o conhecimento sobre a história da cidade, no decorrer das décadas de 70 à 90, outros movimentos culturais foram se consolidando na cidade. E a abertura do teatro Armando Melo, em 1968, em sua região central, contribuiu significativamente para uma ascendência na produção cultural cênica em Duque de Caxias. Essa foi a primeira casa de espetáculos do município e foi palco de muitas manifestações culturais produzidas localmente, incluindo a peça teatral *Saco de Canudos*, premiada nacionalmente em 1978 em um evento de renome da época, organizado pela companhia aérea Air France, o Molière. A notícia, divulgada pela rede Globo, reconheceu o trabalho do diretor Ediélio Mendonça, que lidera o grupo Teatro de Abertura Lúdica até o presente momento (CÂMARA MUNICIPAL DE DUQUE DE CAXIAS)⁸.

O teatro Armando Melo também abrigou o Centro de Pesquisas Teatrais e o Curso de Teatro da Escola de Artes Barboza Leite. O Centro de Pesquisas Teatrais, criado em 1993, coordenado por Guedes Ferraz, ex-aluno de Ediélio, realiza frequentemente eventos culturais na cidade, sendo o Festival Nacional de Teatro de Duque de Caxias, que está em sua 12^a edição no ano de 2015, o de maior destaque. Atualmente, outros teatros também são utilizados para as apresentações dos grupos. O teatro Procópio Ferreira, criado em 1975, na Câmara Municipal, o teatro do SESI e o mais recente teatro Raul Cortez, todos localizados no primeiro distrito.

⁷ Lei Municipal de criação do museu de percurso em Duque de Caxias, Museu Vivo de São Bento, nº 2224, de 07 de novembro de 2008.

⁸ Teatro. Câmara Municipal de Duque de Caxias. Disponível em: http://www.cmdc.rj.gov.br/?page_id=549. Acesso em: 20 de agosto de 2015.

O cenário musical caxiense também já se desenvolvia na década de 50. A banda Lira de Ouro costumava se apresentar na cidade e se manteve ativa até seu declínio na década de 80. Segundo Bezerra (2013), os integrantes da banda tinham um imóvel no centro de Duque de Caxias que, com a decadência do grupo musical, passou a funcionar como um estacionamento. Em virtude de problemas financeiros e de documentação, os únicos dois integrantes vivos da banda, Acácio de Araújo e Ramiro, quase perderam o imóvel para o poder público municipal, não fosse a atuação de um grupo de agentes culturais da cidade.

Uma iniciativa de diversos artistas locais, produtores culturais e simpatizantes da casa, assentida pelos proprietários, foi responsável pela manutenção do espaço, pelo pagamento das dívidas e pela ajuda ao retorno da banda, em troca da utilização da Lira de Ouro como um centro cultural. Diversas atividades culturais foram realizadas desde 2002 e, em 2004, o grupo conseguiu finalizar o processo de formalização da casa, que abriga diversas apresentações de dança e teatro, sessões de cineclube, bailes charme, almoços dançantes, dentre outras atividades.

Em 2006, o espaço se torna Ponto de Cultura, nomenclatura utilizada pelo Ministério da Cultura, como forma de reconhecimento de entidades e coletivos culturais. Esse título foi conquistado por meio de um edital, por um formato estipulado pelo ministério na ocasião, que também contemplava um apoio financeiro ao local. No entanto, o atual vice-presidente da Lira de Ouro, Heraldo Bezerra, informou em entrevista que, apesar da promessa de pagamento de três parcelas, somente duas foram efetivamente pagas. Com o aumento dos gastos, o ponto de cultura passou por problemas financeiros e deixou de receber esse título por não se enquadrar nas regras do ministério, ainda que seus administradores e frequentadores o reconheçam dessa maneira.

A produção cultural na cidade, apesar das diversas dificuldades encontradas, especialmente financeiras, se organizava em rede e buscava novas alternativas de subsistência e crescimento. Com a ascensão do uso das tecnologias digitais e a disponibilização de internet gratuita por provedores como o IG e o Bol, já no final da década de 90, outras iniciativas de moradores começaram a surgir, como sites e blogs locais, um cineclube, rádios comunitárias online. Ainda que este recurso fosse usado no período por poucas pessoas, já havia na cidade alguns grupos de internautas que

viam na ferramenta uma possibilidade de desenvolver seus trabalhos e também de consumir outros tipos de mídia de comunicação e informação. A internet gratuita foi então se constituindo como um tipo de tecnologia social⁹, tendo em vista sua capacidade em disponibilizar informações em uma plataforma aberta entre os indivíduos, de forma relativamente barata e acessível aos agentes culturais, atendendo algumas de suas necessidades básicas de produção de conteúdo.

As relações entre os agentes desses diferentes setores da área cultural da cidade foram, dessa forma, se consolidando gradativamente e alcançando proporções bastante significativas. Já na década de 2000, muitos outros agentes se integraram na rede de cultura da cidade e se tornaram conhecidos, muito em razão do espaço encontrado na internet para desenvolverem seus trabalhos. Neste sentido, algumas redes sociais online também foram elementares para que os diálogos entre alguns ativistas culturais fossem intensificados. O Orkut, por exemplo, foi uma das mídias que serviu como plataforma de comunicação para a rede. Muitas *comunidades*, fóruns temáticos onde os participantes discutiam assuntos específicos, sobre Duque de Caxias e suas problemáticas foram criadas. Muitas com o viés político, como a “Minha rua não é lixeira”, que foi criada em função da interrupção da coleta de lixo pela prefeitura municipal em 2011.

A internet se consolidou nas décadas de 90 e 2000 tanto como meio de comunicação e informação, quanto como plataforma viável para o desenvolvimento de muitos trabalhos dessa nova configuração da rede. Os sites sobre a cidade então foram se proliferando e adquirindo maior visibilidade entre os moradores que também foram, gradativamente, utilizando mais a internet. De acordo com uma pesquisa realizada no ano de 2014 pela empresa J Leiva, com patrocínio da empresa Braskem, sobre os hábitos culturais em Duque de Caxias, 67% dos moradores da cidade tem acesso à internet, número este bastante favorável para o movimento da cibercultura que se fortalece progressivamente.

⁹ Segundo a Rede de Tecnologia Social, o termo “compreende produtos, técnicas e/ou metodologias reaplicáveis, desenvolvidas na interação com a comunidade e que represente efetivas soluções de transformação social”. Disponível em: <http://rts.ibict.br/tecnologia-social/>. Acesso em: 10 de outubro de 2015.

Mas, apesar de todo esse incentivo das tecnologias e das variadas iniciativas populares que se desenvolveram em Duque de Caxias, sobretudo nas últimas duas décadas, os agentes culturais locais ainda encontram adversidades múltiplas. A organização em rede enfrenta desafios quanto à produção conjunta entre os diversos atores, o compartilhamento de ideias, ações e espaços de trabalho e o apoio do poder público às diferentes iniciativas para a sustentabilidade dos projetos.

A fim de superar alguns entraves, um grupo desses agentes vem buscando melhorar um espaço colaborativo de trabalho, um coworking cultural, na região central de Duque de Caxias. Utilizando o nome Goméia, galpão criativo, outra referência à cultura da cidade, a iniciativa pretende potencializar as ações que já vem sendo construídas em rede a partir de um espaço físico adequado. Intitula-se Goméia, pois relembra o terreiro de Joãozinho da Goméia¹⁰ que funcionava no território de Duque de Caxias e era tido como referência na cidade. Os grupos inseridos neste movimento são as produtoras culturais Terreiro de Idéias e Virtú Produções, o cineclube Mate com Angu, a empresa de soluções digitais Aguassu, as produtoras de audiovisual Dunas Filmes e Memory Audiovisual, O Observatório Social e a Popular Arquitetura, empresa de construção e arquitetura que cedeu o local.

O grupo desfrutou da internet como ferramenta essencial nesta iniciativa. Além de ser utilizada no desenvolvimento e divulgação das ações dos grupos, ela também se fez necessária na captação de recursos para proceder com as obras no espaço. O projeto foi inscrito na plataforma Benfeitoria, que promove uma arrecadação coletiva em prol de iniciativas específicas. Para alcançar o objetivo traçado, atingir uma quantia de vinte e nove mil reais, o grupo realizou uma campanha massiva na internet, com o apoio de pesquisadores, artistas, produtores culturais, dentre diversos outros agentes engajados com a causa. Moradores de Duque de Caxias, da Baixada Fluminense e também de outras cidades e estados contribuíram. Foram produzidos diversos vídeos para divulgar a causa, além de eventos e reportagens na mídia tradicional local e do estado.

¹⁰ Joãozinho da Goméia (1914-1972) é conhecido por popularizar o candomblé no Brasil. Em seu terreiro, em Duque de Caxias, já estiveram grandes personalidades, como Getúlio Vargas, Juscelino Kubitschek e Dorival Caymmi. (PALMARES FUNDAÇÃO CULTURAL). Disponível em: <http://www.palmares.gov.br>. Acesso em: 05 de outubro de 2015.

Todas essas iniciativas culturais que vem sendo desenvolvidas na cidade ao longo dos anos ilustram o crescimento e o fortalecimento deste setor, muito aliado ao ativismo político. E esse processo de criação e ressignificação é constante e muito dinâmico. Variados agentes culturais se aliam à essa rede e promovem seus trabalhos na internet, ainda que sem o planejamento e investimento que a ação demanda. Muitas são as páginas nas redes sociais que surgem, em especial no Facebook e diversos são os sites que, em geral, são simples e com poucos recursos.

A fim de possibilitar uma visão geral de como a produção cultural digital se desenvolve em Duque de Caxias, foi realizado um mapeamento de diversas iniciativas da cidade. Para a delimitação de um recorte deste cenário foram consideradas a presença nas mídias sociais digitais Facebook, Twitter ou YouTube, pois são as mais utilizadas dentre estes agentes, ou ainda, em sites específicos. Foram investigados instituições, grupos culturais ou artistas isolados que versem especificamente sobre o local e/ou que sejam moradores de Duque de Caxias e que utilizem a internet ativamente, como principal meio de divulgação e/ou plataforma de trabalho. Somente foram incluídas as mídias atualizadas há, pelo menos, um ano no período analisado, outubro de 2015.

Tabela 1: Mapeamento das produções culturais digitais em Duque de Caxias

Tipologia	Agência	Site
Artista	Tião Santos	https://www.facebook.com/TiaoSantosJardimGramacho/timeline
Blog	Blog do André de Oliveira	http://blogdoandreoliveira.blogspot.com.br
	Lurdinha	www.lurdinha.org
	Rebaixada	http://rebaixada.com.br
	Rede Sustentabilidade de Duque de Caxias	http://www.caxiasemrede.blogspot.com.br
	Voz Urbana - Corpo em Movimento	http://lujhowbrasil.blogspot.com.br
	O Caxiense	http://ocaxienseblog.blogspot.com.br
Centro cultural	Casa Brasil	http://casabrasilimbarie.blogspot.com.br
Cineclube	Ágora	https://www.facebook.com/cineclubeagora/timeline
	Mate com Angu	http://matecomangu.org/

Empresa de soluções digitais	Aguassu	http://aguassu.com.br
Evento artístico e cultural	Baixada Animada	http://www.baixadaanimada.com.br
	Loja de inconveniências	https://www.facebook.com/bancadeinconveniencias/info?tab=page_info
	Meeting of Favela	http://www.meetingoffavela.com.br
	Urbanos BF - Cypher na rua	http://urbanosbf.com.br
	Reflore-se	https://www.facebook.com/pages/ReFlore-se/1614428182170194?sk=timeline
Grupo artístico	Capa Comics	http://capacomics.com
	Centro de Pesquisas Teatrais	http://cptdc.blogspot.com.br
	Cia Arte Popular	http://ciadeartepopular.blogspot.com.br
Grupo de resistência	Foras Caxias	https://www.facebook.com/Foras-Caxias-402844449855647/timeline/
	SOS Jardim Gramacho	https://www.facebook.com/SOS-Jardim-Gramacho-459497260874659/
Página de História	APPH Clio	https://www.facebook.com/APPHClio
	Duque de Caxias que passou	https://www.facebook.com/pages/Duque-de-Caxias-Que-Passou/510945285686638
Página de Humor	Caxias da Depressão - Comunidade	https://www.facebook.com/DCdadepressao?fref=ts
	Caxias da Depressão - Personagem Fictício	https://www.facebook.com/CaxiasDaDepressao/timeline
Página de notícias	Caxias no ar	https://www.facebook.com/pages/Caxias-NO-AR/930499480335605?sk=info&tab=page_info
	Caxias online	https://www.facebook.com/canalcaxiasonline/timeline
	Comunidade Xerém	https://www.facebook.com/comunidade.xerem/timeline
	Conexão Imbariê	https://www.facebook.com/Conexão-Imbariê-1513438515541545/timeline/
	Folha de Xerém	https://www.facebook.com/Folha-de-Xerém-1610825895862004/timeline/
	Imbariê	https://www.facebook.com/imbarieoficial
	Imbariê News	https://www.facebook.com/imbarienews

	Meu bairro: Parque Muisa	https://www.facebook.com/Meu-bairro-Parque-MUISA-141464412669145/timeline/?ref=page_internal
	Pantanal	https://www.facebook.com/pantanalduquedecaxias
	Pilar Duque de Caxias	https://www.facebook.com/pilar.duquedecaxias/timeline
	Pq Fluminense Duque de Caxias	https://www.facebook.com/Pq-Fluminense-Duque-De-Caxias-493194874167895/timeline/
	Reage Caxias	http://www.reageduquedecaxias.com.br
	Reage Saracuruna	https://www.facebook.com/comunidadesaracuruna/info?tab=page_info
	Santa Cruz da Serra RJ	https://www.facebook.com/pages/Santa-Cruz-da-Serra-RJ/371457042954943?sk=info&tab=page_info
	São Bento oficial	https://www.facebook.com/SaoBento-Duque-de-Caxias-1630935197136635/timeline/
	Saracuruna.com	http://www.saracuruna.com
	Xerém Urgente	https://www.facebook.com/XeremUrgente/timeline
	Gramacho Duque de Caxias	https://www.facebook.com/Gramacho-Duque-De-Caxias-703609383101497/timeline/
	Notícias de Duque de Caxias	https://www.facebook.com/NoticiasdeCaxias.BN/info/?tab=overview
Ponto de Cultura	Lira de Ouro	http://pcliradeouro.blogspot.com.br
	Projeto Luar de Dança	http://projetoluar.blogspot.com.br
	Sociedade Fraternidade - Diversão, Arte E Pensamento!	http://ongsociedadeefraternidade.blogspot.com.br
Portal de notícias	Baixada On	http://portal.baixadaon.com.br
	Caxias Digital	http://www.caxiasdigital.com.br
	Caxias Net	http://www.caxiasnet.com
	Meu bairro Gramacho	http://www.meubairrogramacho.com.br
	Xerém Digital	http://www.xeremdigital.com.br
Produtora de audiovisual	Coletivo Macaco Chinês	https://www.facebook.com/pages/Macaco-Chinês/531276003605736?sk=timeline
	Dunas filmes	http://dunasfilmes.com
Produtora Cultural	Terreiro de Ideias	http://www.terreirodeideias.com.br

	Virtú	http://www.virtuproducoes.blogspot.com.br
Rádio Comunitária	Serra Verde Xerém	http://serraverdefm.com.br
TV Comunitária online	Caxias TV Comunitária	http://caxiastvc.wix.com/caxiastvc
	Rede Caxias TV	http://original.livestream.com/redecaxiastv

Fonte: Autora

Diversas são as páginas, os blogs, sites e portais de notícias sobre o município e seus diferentes bairros, envolvendo os quatro distritos. Essas mídias permitem a circulação das informações na internet, além de promoverem debates e eventos nas próprias páginas. As TVs e rádios comunitárias, oferecem uma programação variada e disponibilizam um material audiovisual atualizado. Os cineclubes, além de divulgarem as sessões de exibição de filmes, também promovem concursos e atividades online. Alguns grupos artísticos e artistas utilizam as redes sociais para divulgarem seus trabalhos com fotos e vídeos e também para expor suas criações, como é o caso da Capa Comics. Quanto aos grupos de resistência, a categoria é formada por organizações específicas que atuam em causas políticas para reivindicar determinadas demandas.

Outra categoria mencionada é a de produtora cultural, que são empresas que promovem eventos, oficinas e prestam serviços de assessoria e consultoria para a formatação de projetos culturais. Há ainda, as produtoras de audiovisual, que oferecem serviços filmagem, produção de documentários e de transmissão de eventos ao vivo pela internet. A empresa de soluções digitais presta serviços de tecnologia digital, como a produção de aplicativos.

Os pontos de cultura e os centros culturais, apesar de estarem divididos em categorias diferentes, oferecem atividades parecidas, como os eventos culturais e artísticos, as oficinas e reuniões variadas. A nomenclatura é distinta, devido a categorização criada pelo Ministério da Cultura na qual alguns espaços estão incluídos. Já os eventos artísticos e culturais são, em geral, promovidos por agentes da rede que também atuam em outras iniciativas, mas que preferiram criar páginas específicas no Facebook ou até mesmo sites, devido a frequência, tradição e alcance do evento. Eles ocorrem em diversos locais da cidade e são divulgados,

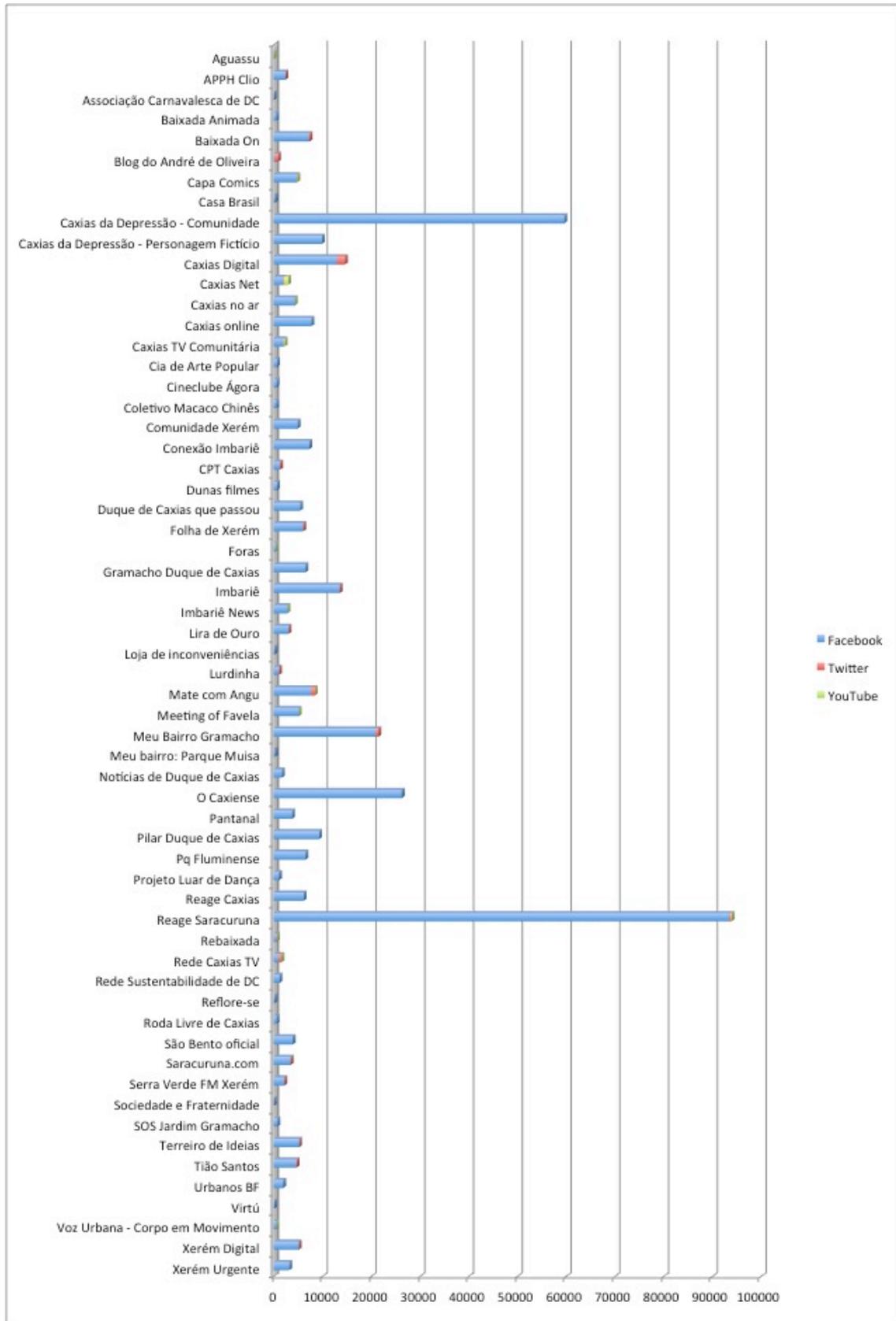
principalmente, por essas mídias. Há ainda, as páginas de humor, que produzem um conteúdo que satiriza o cotidiano da cidade e as páginas de história, que publicam registros antigos do município, como fotos, documentos e vídeos.

Alguns grupos mantêm sites bem estruturados e modernos, outros utilizam plataformas mais simples, como blogs, e outros preferem estruturar suas ações somente nas redes sociais online, que demandam cadastro específico do usuário por serem canais fechados. Em geral, as iniciativas profissionais, que visam o lucro, produzem mídias com maiores recursos, o que não tem relação direta com a popularidade desses canais.

Como forma de entender um pouco mais sobre o alcance que essas produções adquirem no ambiente online, se faz necessária a visualização geral da quantidade de seguidores que cada uma destas iniciativas possui nas mídias sociais online. Esses canais são responsáveis por um suporte bastante significativo para a divulgação dos trabalhos e para o fortalecimento dos vínculos na rede, por vezes sendo até a única plataforma utilizada no ambiente digital.

Apesar de serem dados pontuais sobre as produções e que se modificam com frequência, estes números revelam a adesão do público. Esses dados quantitativos demonstram um pouco sobre a popularidade das páginas, que tem relação direta com a frequência das atualizações e com o tipo de conteúdo produzido, de acordo com os interesses da população. Dessa forma, o gráfico elaborado a seguir demonstra o quantitativo de seguidores das iniciativas culturais pontuadas anteriormente, que atuam também nas redes sociais online. Os dados foram atualizados no dia 30 de outubro de 2015.

Figura 3: Presença nas redes online por número de seguidores



Fonte: Autora

O gráfico mostra a predominância das ações realizadas na rede social eletrônica Facebook, em detrimento das demais, o YouTube e o Twitter, que, em geral, funcionam mais como apoio da primeira. Uma das páginas, inclusive, possui uma quantidade de seguidores muito maior, que é o caso da iniciativa Reage Saracuruna. Esta, além de informar assuntos variados aos seus leitores, também publica diversas denúncias relacionadas ao bairro de Saracuruna e arredores.

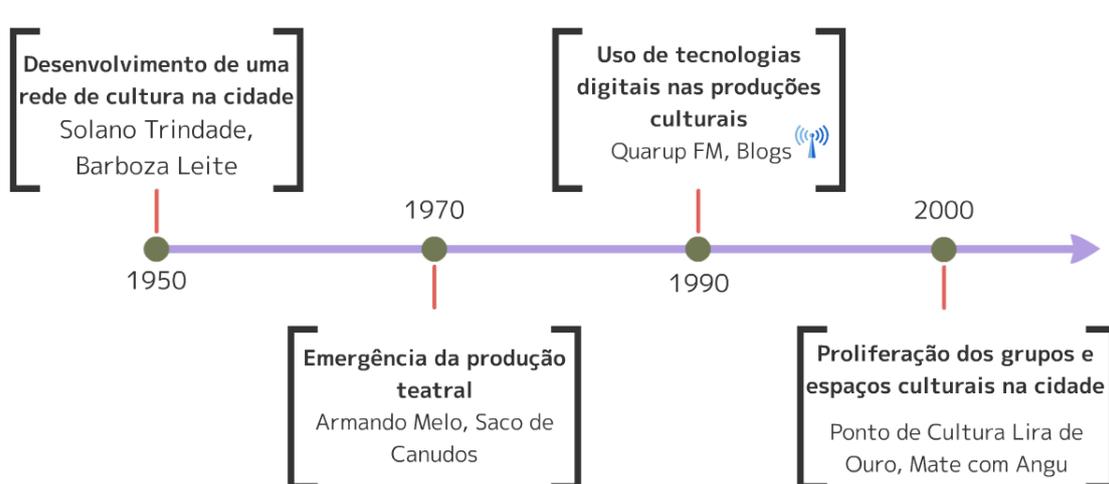
Muitos desses canais, contudo, se articulam entre si. Diversos são os grupos que compartilham os conteúdos dos parceiros, contribuindo para divulgar o trabalho deles e fortalecendo ainda mais a rede. Dentre os seguidores de cada página, muitos são os que integram a rede de cultura e produzem algum tipo de trabalho ligado à área. De modo geral, parte dessas iniciativas não tem a pretensão de atingir um grande alcance, como é o caso de algumas páginas de bairros, pontos de cultura e centros culturais, que não mantêm uma atualização constante ou não possuem muitas conexões com outras páginas. Essas ações se relacionam diretamente com o número de acessos, pois de acordo com as políticas do Facebook, o conteúdo das páginas é mostrado a uma porcentagem de seguidores que varia conforme a frequência das atualizações.

A variedade das tipologias dessas iniciativas é uma questão de bastante relevância, assim como o fato de que houve um crescimento dessas produções ao longo dos anos, sendo que muitas delas foram criadas em menos de um ano. É notável, porém, o pouco conhecimento técnico e o baixo investimento na administração das redes online por grande parte das iniciativas. Muitas das páginas não possuem informações básicas sobre o grupo em sua categoria *Sobre*, as atualizações de muitos dos sites e redes sociais digitais não são frequentes e a grande maioria investe na divulgação de seus trabalhos somente ou prioritariamente no Facebook, deixando de explorar outras redes. Algumas são iniciativas profissionais, outras amadoras, mas de forma geral, são trabalhos que transpõem claramente o desejo de se identificar, de ser reconhecido, de se representar.

Ressalto, contudo, que as três iniciativas analisadas no próximo capítulo deste estudo não foram escolhidas em função da quantidade de seguidores, mas pelas razões qualitativas descritas na parte introdutória da dissertação. O coletivo Capa Comics, o

blog Lurdinha e o cineclube Mate com Angu não tem um grande alcance de público nas redes sociais, comparativamente às outras mídias mencionadas no quadro. No entanto, estes grupos apresentam características bastante significativas que validam os argumentos abordados no trabalho. Suas ações demonstram a forma como a rede se organiza, a mobilidade que os agentes são dotados e as relações com os diferentes territórios.

Figura 4: Linha do tempo da rede de cultura de Duque de Caxias



2 – DUQUE DE CAXIAS PELOS DUQUE CAXIENSES

2.1 – Produções e produtores

2.1.1 – Um cineclube de identidades

Como um amante das novas tecnologias e conectado à internet antes mesmo de sua popularização no Brasil, Heraldo Bezerra foi um dos responsáveis por algumas expressivas produções culturais em Duque de Caxias, elevando a utilização destes recursos na cidade e contribuindo para a movimentação do cenário de comunicação e arte da região. Nasceu em Duque de Caxias e é morador da cidade, mas de família de migrantes nordestinos. Interrompeu sua graduação em comunicação social na Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ no sexto período e já atuou como professor em um pré-vestibular comunitário da Baixada (GOUVÊA, 2007). Apesar de ser bastante conhecido na cena cultural duque caxiense, somente fui apresentada a ele após o início desta pesquisa, em um dos encontros da Casa Fluminense, organização que promove a construção coletiva de políticas públicas na metrópole do Rio de Janeiro, que ocorreu nas instalações da produtora cultural Terreiro de Idéias. Bastante articulado e envolvido com grande parte da produção cultural da cidade, conhece bem o território onde atua e as ações culturais que nele se estabelecem.

Parte de suas maiores influências literárias são de sua infância e adolescência, ainda no período em que cursava o ensino fundamental em escola pública e que frequentava a Biblioteca Pública do Estado do Rio de Janeiro – BPERJ, no centro da cidade. Heraldo relata em sua obra, que seu envolvimento com os livros da escola o incentivou, junto a Renato Alcântara, Marcus Faustini e Adilson Fontenele a mergulhar em um universo totalmente estranho ao lugar onde moravam (BEZERRA, 2013). As experiências vividas fora da cidade os motivavam a conhecer mais sobre outras iniciativas e a perceber as dimensões do território.

Sua formação em uma zona periférica fluminense, o possibilitou construir ao longo de sua trajetória um grande conhecimento sobre a Baixada Fluminense, em especial sobre Duque de Caxias, principalmente graças às suas experiências pessoais como morador e ativista cultural. Participou de um período revolucionário para a sua geração, com o crescente acesso e usos diversos que as tecnologias da informação e

comunicação começavam a possibilitar à população em geral. “Em 1996, funda uma rádio comunitária – a Quarup FM – e depois, em 2000, um sítio na Internet – o Baixada On – com o objetivo de veicular e circular notícias da cidade para seus moradores e para outros lugares fora de Caxias” (GOUVÊA, 2007, p.67). Também se descreve como animador cultural, já foi militante do movimento estudantil e participou de projetos de internet popular e comunicação alternativa.

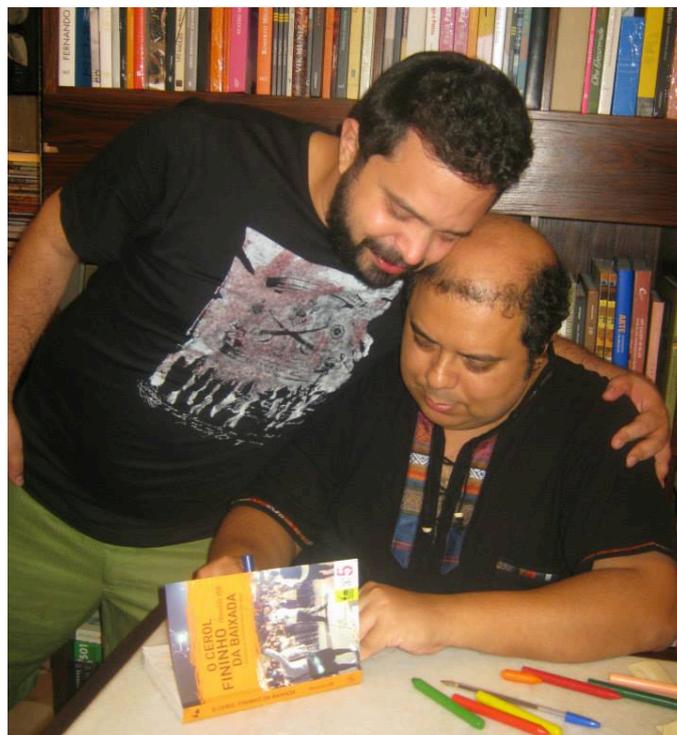
Para registrar algumas de suas atividades, Heraldo lançou dois livros. O primeiro foi *Engenharia de aviãozinho*, de 2009, que reúne poesias de sua autoria e que é disponibilizado gratuitamente na internet ou em sua versão impressa, vendido online. O segundo, *O cerol fininho da Baixada*, de 2013, conta a história do cineclube que Heraldo criou junto com dois amigos, o Mate com Angu, e está vinculado a reconhecida coleção *Tramas Urbanas*, que reúne diversas histórias de iniciativas populares nas periferias, patrocinada pelo *Programa Petrobrás Cultural*.

Figura 5: Livro Engenharia de aviãozinho.



Fonte: Relinkare.

Figura 6: Heraldo Bezerra e Igor Barradas, fundadores do Mate com Angu, no lançamento do livro O Cerol Fininho da Baixada no CCBB



Fonte: Foto de Lu Brasil, na página do facebook Voz Urbana.

O nome de Heraldo então se apresenta como o de um representante significativo e fundamental no cenário cultural das periferias do Rio de Janeiro, ao lado de outros nomes já bastante reconhecidos por suas atuações em iniciativas de sucesso na região, como Marcus Vinícius Faustini, diretor teatral, documentarista e criador da *Agência Redes para a Juventude*; e Junior Perim, produtor cultural e criador do circo social *Crescer e Viver*.

Heraldo demonstra tamanha destreza e capacidade de se articular com outros grupos, abstraindo diversas fronteiras visíveis e invisíveis na cidade. Sua mobilidade se faz perceptível através de suas ações variadas, conectadas a redes diversas e de realidades, perfis, espaços e dimensões bastante divergentes. No entanto, esses deslocamentos em muito se justificam pela pretensão ininterrupta de buscar alternativas para uma valorização maior da cultura de sua cidade e também no fortalecimento de uma memória coletiva.

O objetivo de muitas de suas ações, em especial a do portal sobre a Baixada, segundo ele, era “fazer circular informações sobre a Baixada além dos estereótipos e estigmas”. Esta, aliás, é uma preocupação presente em diversas declarações de Heraldo, que acredita que Caxias tenha sofrido um *bullying midiático* durante anos pelos diversos meios de comunicação que exploravam as temáticas da violência e do abandono no município (BEZERRA, 2013).

Experimentou grande sucesso com o portal Baixada On¹¹ criado juntamente com seus amigos Fernando Rodrigues e Eduardo Ribeiro, pois a ideia era novidade na região. O conteúdo exclusivo da Baixada e com uma ênfase na área cultural, tinha a “vontade de revelar para o mundo que as cidades da Baixada tinham uma riqueza que não era devidamente mostrada e valorizada” (BEZERRA, 2013, p.28). E este pensamento se configurava em um cenário de crescente uso da internet, mas ainda com poucas informações sobre este espaço periférico que fugissem dos ditos estereótipos aos quais Heraldo se refere. O trio aproveitou o momento de popularização da internet com o surgimento do provedor *IG* – internet grátis, quando passaram a participar da produção de conteúdo do site, que reverberou em um retorno muito positivo na quantidade de acessos do portal (BEZERRA, 2013).

Apesar de não ter levado os projetos do site e da rádio adiante, HB, como passou a ser chamado, se manteve envolvido com outras produções culturais na cidade, fazendo uso, sobretudo, das tecnologias digitais. E pôde participar de um fenômeno promissor que se estabelecia com essas novas tecnologias. O portal, por sua vez, contribuiu significativamente para impulsionar o crescimento do novo projeto que ele fundaria posteriormente.

Pudemos assistir de uma posição privilegiada ao começo de um forte movimento, promovido pelos agentes culturais da região, de apropriação da internet como ferramenta de trabalho e de uma tímida libertação das condições de descaso com que os governos e o empresariado historicamente tratam a arte e a cultura (BEZERRA, 2013, p.29).

Em 2002, HB passa a se dedicar mais à produção audiovisual e participa da criação de uma iniciativa cultural local bastante inovadora, o Mate com Angu, juntamente com Igor Barradas e Manoel Mathias. O grupo descreve o cineclubes como

¹¹ Baixada On. Atualmente o portal tem uma nova versão, sem a participação de Heraldo Bezerra. Disponível em: <http://portal.baixadaon.com.br>. Acesso em: 09 de março de 2015.

uma iniciativa que surge com a “necessidade de alimentar na Baixada Fluminense uma movimentação e uma discussão sobre a produção/exibição de imagens e suas implicações sociais e estéticas na realidade e no modo de vida da região”¹².

HB e seus amigos se sentiam motivados com as possibilidades que surgiam com o avanço das novas tecnologias, com o sucesso do site Baixada On e com o lançamento do filme produzido e dirigido por Igor Barradas, sobre um dos bairros da cidade, Jardim Primavera. *Progresso Primavera* conta a história do bairro, localizado no distrito de Campos Elísios. O documentário apresenta por meio de imagens, narração e depoimentos, diferentes noções sobre o progresso e como as políticas públicas de apoio à industrialização e ao crescimento econômico trouxeram transformações sociais, estruturais e físicas no bairro.

A narrativa se desenvolve em um tom crítico, enfatizando os problemas apontados pela população com a proliferação das indústrias, em especial com a construção da refinaria de petróleo de Duque de Caxias, REDUC, apontada como grande agente de impactos ambientais negativos. Os depoimentos indicam que a paisagem verde e bucólica do local está sendo substituída por equipamentos urbanos padronizados instituídos pelo poder público de forma impositiva e autoritária, como praças pintadas com as mesmas cores.

O filme *Progresso Primeira* foi finalizado e rodado em 2001 e Igor recebeu apoio de amigos, da ONG Primavera Verde e também do portal Baixada On, que participou ativamente da divulgação da exibição da obra (BEZERRA, 2013). Atualmente, o filme é disponibilizado gratuitamente pela internet, através do canal Mate com Angu, da mídia Vimeo¹³. A realização deste filme era um desejo de Igor, mas que HB se envolveu e decidiu apoiar, o que para ele se configurou como uma das inspirações para a criação do Mate com Angu.

Após esta experiência, o cineclubes surgiu e obteve o apoio de diversos outros grupos culturais, muitos deles ligados à rede de cultura de Duque de Caxias, como a

¹² Sobre o Mate com Angu. Disponível em: http://matecomangu.org/site/?page_id=161. Acesso em: 27 de janeiro de 2015.

¹³ Progresso Primavera. Disponível em: <https://vimeo.com/42355638> Acesso em: 07 de abril de 2015.

Associação de Professores e Pesquisadores de História da Baixada Fluminense - APPH-Clio. Ao longo de sua história, um dos membros do coletivo já esteve presente até mesmo em um dos mais tradicionais festivais de cinema do mundo, o Festival de Cannes, na França. Em 2010, Cacau Amaral, participou do evento por seu trabalho no filme *5x Favela, agora por nós mesmos*¹⁴. Recentemente, outra produção de integrantes do Mate com Angu alcançou uma projeção internacional. Com o documentário *Amuleto*, Igor Barradas, Heraldo Bezerra e Luisa Pitanga foram indicados à premiação do Guiões - Festival Internacional do Guião Cinematográfico de Língua Portuguesa – em Portugal. O evento ocorreu em novembro de 2015.

O coletivo também já foi muito procurado por reconhecidos meios de comunicação, como o jornal *O Dia*, e recebeu ajuda de outras iniciativas também inovadoras, como o Viva Favela. O site de jornalismo colaborativo realizou uma grande entrevista sobre o Mate com Angu por meio do comunicador Christian Ferraz, que já tinha trabalhado com Heraldo anteriormente na rádio Quarup FM (BEZERRA, 2013). Uma rede de aliados de Heraldo e de seus amigos que contribuíam para o fortalecimento da imagem do Mate com Angu e para a continuidade deste trabalho. Conexões que transparecem os fortes vínculos desses atores e que vão além das fronteiras rasas da rede local.

Outra grande inspiração para o surgimento do cineclube, segundo HB, foi uma entrevista que o diretor de *Amuleto de Ogum*, Nelson Pereira dos Santos, concedeu à Jean Claude Bernadet para a revista *Opinião*, em 1975. Em um dos trechos, ele afirma que acredita ser Duque de Caxias a “capital cultural do país”. Seu filme foi ambientado na cidade e seguiu uma corrente do Cinema Novo que buscava focar em uma linha popular de filmes em que a comunidade mais pobre também pudesse se identificar melhor com as histórias e com os personagens. Ao saber sobre esta opinião de Nelson acerca de seu município, HB buscou obter a entrevista na íntegra e conhecer melhor o trabalho do cineasta. Ele então considera o filme do diretor um “clássico do cinema nacional e um dos padrinhos daquilo que um dia seria o cineclube Mate com Angu” (BEZERRA, 2013, p.41).

¹⁴ Festival de Cannes. Disponível em: <http://www.festival-cannes.com/pt/archives/ficheFilm/id/11023470/year/2010.html>. Acesso em: 02 de abril de 2015.

O nome bem peculiar, sugerido por HB em uma das reuniões do grupo, relembra o apelido da escola municipal Dr. Álvaro Alberto, localizada no centro da cidade. Trata-se de uma homenagem a um patrimônio público histórico e também à Armanda Álvaro Alberto, personagem que se destacou na história da cidade e, segundo o coletivo, “uma das mulheres mais incríveis que viveram no país no século passado.” Filha do almirante Álvaro Alberto, idealizador e primeiro presidente do CNPQ, Armanda atuou na defesa da educação, emancipação das mulheres, igualdade racial, dentre diversas outras causas humanísticas. Era proprietária da Escola Regional de Meriti, quando Duque de Caxias ainda fazia parte do município de Nova Iguaçu.

A Regional foi a primeira escola do país a ter horário integral, a ter uma orientação progressista, montessoriana, a ter uma biblioteca, um museu natural e um receptor de rádio (doado por Edgar Roquette Pinto); também foi a primeira escola a pensar e implantar um Círculo de Mães, trazendo a comunidade para o dia a dia da escola; um programa de saúde integrado para os alunos e suas famílias, entre outros avanços. Isso tudo começando na década de 1920, quando Caxias ainda era Meriti, o oitavo distrito de Nova Iguaçu, na época um grande brejo, massacrado por doenças tristes como malária e descaso governamental. E além de todo esse pioneirismo, a Regional também foi a primeira escola da América Latina a servir merenda escolar, e daí o apelido “mate com angu”... Como nas doações dos comerciantes locais sempre tinha fubá e erva mate, muitas vezes havia essa combinação na refeição das crianças nos primeiros anos de funcionamento da escola. Mas o apelido tinha originalmente um sentido pejorativo, que acabou com o tempo sendo absorvido e ressignificado, assumido como um grande orgulho por quem lá estudou, como revela a artista Raquel Trindade, filha do poeta Solano Trindade, aluna da escola, em seu relato no livro de Dona Armanda. Mate com Angu – um nome cheio de axé, como se vê (BEZERRA, 2013, p.53).

Este nome se popularizou e se ressignificou muito em função da atuação do grupo que atualmente promove, além da exibição de filmes, a produção e a instrução de crianças e adolescentes na área da cultura audiovisual por meio de oficinas. Esses agentes também destacam determinadas narrativas, julgadas por eles como mais relevantes para o reconhecimento por parte da população e à produção da memória coletiva.

As sessões do Mate com Angu já tiveram como palco o Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias, mas atualmente são realizadas às últimas quartas-feiras do mês em um ponto de cultura da cidade ao qual Heraldo é vice-presidente, a Sociedade Musical e Artística Lira de Ouro. No momento, o Mate com Angu envolve aproximadamente vinte integrantes, além de diversos colaboradores. O público, segundo HB em entrevista em 09 de fevereiro de 2015, é bastante diverso e

se modificou muito desde a sua criação. Para ele, não é possível traçar um perfil destas pessoas, mas acredita ainda haver uma espinha dorsal que envolve “malucos [categoria que ele definiu de público que procurava o Mate desde a sua criação] e da galera que trabalha com arte, comunicação e cultura”.

A participação popular e a produção colaborativa com o apoio das mídias sociais na internet obtêm bastante destaque na atuação do Mate com Angu. Desde 2001, Heraldo lançou a seus amigos a ideia de pensar o cineclube como um movimento. Dessa forma, ele tentava incentivar a participação de quem se interessasse em contribuir com o grupo. Com o passar dos anos, a comunicação da rede se desenvolvia por meio de um fórum na internet que era organizado com os e-mails dos participantes (BEZERRA, 2013).

No entanto, essa cultura da participação ainda se indefine em função das dificuldades encontradas pelo grupo, no que tange à organização das ações, a tomada de decisões e os posicionamentos contrários dos diversos agentes envolvidos, fatores que influenciavam negativamente a execução dos projetos. A própria institucionalização do cineclube foi registrada no livro de Heraldo como um assunto muito discutido pelos participantes da iniciativa, que gerou discussões intensas, pois as opiniões divergiam bastante. Outro fator que complexifica a noção de participação é a ideia de autoria, bem difusa no grupo. As assinaturas dos textos, das apresentações gerais do site e das chamadas para os eventos são, em geral, atribuídas ao Mate com Angu, como um coletivo, uma produção em conjunto. E a autoria dos filmes é atribuída diretamente aos diretores e roteiristas das produções. Há assim uma separação entre os produtos que são apresentados (filmes, curtas) e o serviço prestado como exibidores de filmes e organizadores de eventos no setor de audiovisual.

A apresentação online ocorre por diversas plataformas. O site oficial recentemente passou por uma mudança de layout para facilitar a navegação dos usuários. Está mantido na plataforma *Wordpress.org*, no formato de blog, com espaços para comentários dos leitores. A estrutura é de fácil utilização, o layout bastante objetivo e simples. Quanto ao conteúdo, nota-se que o grupo não atualiza o site com frequência, havendo períodos superiores a um mês sem publicações e também não há espaços publicitários. No entanto, o site abriga diversas informações sobre o grupo, como as publicações acadêmicas desenvolvidas sobre eles, produções

de membros do grupo, fotografias, links de encaminhamento para as redes sociais, formulário de contato e informações gerais sobre o coletivo.

Figura 7: Site do cineclube Mate com Angu



Contudo, percebe-se a ausência de dados sobre os integrantes do cineclub. Não há referências sobre quem são os atores que participam do trabalho, seus nomes, quais atividades cada um desenvolve, a formação ou a origem. Os artigos publicados são sempre assinados como Mate com Angu, seguindo a ideia de autoria que o grupo defende.

O trabalho nas redes sociais se desenvolve de maneira um pouco diferente. As atualizações nas páginas do coletivo no Twitter e Facebook são mais frequentes e, conseqüentemente, recebem maior interação do público que os segue. O canal Mate com Angu no Vimeo é usado para hospedar vídeos que registram reuniões, material de divulgação, os trabalhos produzidos para os concursos e também as produções dos próprios integrantes do cineclub.

Além desta característica de movimento que o grupo mais ativo do Mate com Angu prega, também havia o desejo de integrar o público na produção de vídeos curtos, ação em que as ferramentas tecnológicas exerceriam papel primordial. Uma grande oportunidade para que a população da cidade pudesse se representar a partir de ferramentas que promovessem a interação e a produção independente.

Dois exemplos de projetos com esta vertente são o concurso *Caxias em 1 minuto*, que se desdobrou no concurso *Caxias em 2 minutos* e o *Festival Curta Caxias*. Nos concursos *Caxias em 1 minuto* e *Caxias em 2 minutos*, que ocorreram em 2012 e 2013, respectivamente, qualquer pessoa poderia enviar vídeos sobre Duque de Caxias com a duração de um e dois minutos; e em 2014, iniciaram a produção do *Festival Curta Caxias*¹⁵, promovendo o trabalho audiovisual da região.

Parte desse material fica disponível na internet, através dos sites oficiais do cineclube e do festival, que também são utilizados para a divulgação e arquivo das informações. O trabalho desenvolvido é entendido pelos integrantes do Mate com Angu como uma contribuição à produção da memória local, uma ação que se compreende na ideia de cultura da memória contemporânea que Huyssen (2000) aborda. Ele defende que o desejo de memória pode ser atribuído ao medo do esquecimento, como “estratégias de sobrevivência de rememoração pública e privada”. Para Huyssen (2000, p.20), “o enfoque sobre a memória é energizado subliminarmente pelo desejo de nos ancorar em um mundo caracterizado por uma crescente instabilidade do tempo e pelo fraturamento do espaço vivido”. Com poucas referências na cidade sobre a cultura popular e cotidiana, essa rememoração se torna fundamental para esses grupos. E os recursos tecnológicos estão inseridos neste processo. “Não podemos discutir memória pessoal, geracional ou pública sem considerar a enorme influência das novas tecnologias de mídia como veículos para todas as formas de memória” (HUYSSSEN, 2000, p.20).

O concurso *Caxias em 1 minuto* surgiu como uma comemoração ao ano em que o Mate com Angu completava seu decenário. Pelo regulamento, qualquer pessoa, morador da cidade ou não, poderia postar um vídeo em uma das plataformas de

¹⁵ Curta Caxias. Disponível em: <http://curtacaxias.com.br/> Acesso em: 01 de dezembro de 2014.

circulação de vídeos disponíveis na internet, como o YouTube e o Vimeo, com livre formato de captação. No entanto, era indispensável que o conteúdo abordasse esteticamente a cidade com a duração de sessenta segundos. O desejo era de “provocar o olhar sobre Duque de Caxias, estimulando seus moradores a colocarem a cidade em quadro através da síntese”¹⁶. Findas as inscrições, três vídeos seriam escolhidos, mediante votação aberta em um período estipulado previamente. Os vídeos vencedores foram premiados com dinheiro, camiseta e filmes em DVD, recursos que foram disponibilizados por meio de parceiros do cineclube. No ano seguinte, devido ao sucesso da ação, o concurso mudou de nome para *Caxias em 2 minutos*, ampliando a duração dos vídeos, porém mantendo as demais especificações do concurso anterior. Contudo, a versão de 2013 não obteve a mesma popularidade do primeiro concurso.

É possível encontrar com facilidade os materiais produzidos nos concursos na internet, via site do coletivo que disponibiliza os links dos trabalhos ou diretamente na plataforma de vídeos Vimeo¹⁷. Estas contribuições são significativas para a memória cultural digital de Duque de Caxias, pois alimentam uma base de dados sobre este território, ressaltando os aspectos culturais e históricos, uma preocupação de Heraldo. Segundo ele, em entrevista de 29 de janeiro de 2015, uma das motivações do concurso é “estimular a cidade a olhar e pensar sobre si própria. Como os filmes estão disponíveis, a gente sabe que muitos professores da cidade usam os filmes em sala de aula como material para levantar discussões”.

Nos vídeos participantes dos concursos, um conteúdo que abrange, sobretudo problemáticas sociais, como a violência, a escassez de saneamento básico, as desigualdades e a deficiência das políticas públicas. Mas também inclui aspectos culturais positivos, que destacam a função e os benefícios proporcionados pelos patrimônios históricos e alguns personagens representativos da cidade.

¹⁶ Mate com Angu. Concurso Caxias em 2 minutos. Disponível em: <http://matecomangu.org/site/esta-no-ar-o-concurso-caxias-em-2-minutos/>. Acesso em: 24 de março de 2015.

¹⁷ Mate com Angu. Festival Caxias em 1 minuto. Disponível em: <http://matecomangu.org/site/festival-caxias-em-1-minuto/> e Votação Caxias em 2 minutos. Disponível em: <http://matecomangu.org/site/votacao-caxias-em-2-minutos/> Acesso em: 24 de março de 2015.

No primeiro concurso, os vencedores foram Ricardo Villa Verde, com o curta *Recebidos a bala*; João Carpalhau, com a produção *Apêndice* e Arthur William, com o vídeo *Caxias de cima para baixo*. O primeiro lugar, *Recebidos a bala* é uma retratação cômica da percepção da violência na cidade. No vídeo, policiais armados se preparam para uma ação na cidade e são recebidos a balas pelos moradores, que fazem alusão às armas, porém são somente doces.

O vídeo mais votado da edição Caxias em 2 minutos foi *Duas Gerações, uma Duque de Caxias*, de Fernando Borges¹⁸, com 79% dos votos. Ele apresenta as percepções e anseios da cidade por duas pessoas de gerações distintas. Elas comentam as mudanças urbanas sofridas na cidade, a precariedade dos serviços públicos, das moradias e sobre os desejos de mudança. Ao final, elas declaram seu amor pela cidade e suas relações de afeto com o território, que se relaciona com as suas vidas. Como segundo colocado está o vídeo *Viagem para Duque de Caxias*, de Zé Ninguém e Lucas Baião, e na terceira posição, o vídeo *Curti Ai*, de PHM. É perceptível a pouca preocupação que é dada aos nomes completos dos participantes. Eles são tratados por apelidos e divulgados dessa forma nas mídias online, revelando um caráter informal e íntimo das competições.

Em 2014, o Mate com Angu inicia um novo projeto participativo, o Festival Curta Caxias. Neste projeto, de caráter um pouco mais regional e formal, que comemorou os doze anos de existência do cineclube, o material apresentado tratava-se de um conjunto de produções artísticas e independentes de parceiros pertencentes a uma rede de produtores culturais da Baixada Fluminense. Na descrição do evento em uma rede social, curiosidades apontadas nos filmes sobre a região da Baixada Fluminense.

Você sabia que a primeira pista de skate da América Latina é de Nova Iguaçu? Ou que de um centro cultural em Belford Roxo saiu bandas como KMD5, O Rappa e o Cidade Negra? Você sabia que em 1962 Caxias foi palco de uma vital insurgência popular? (CURTA CAXIAS, 2014)¹⁹

¹⁸ Vídeo *Duas Gerações, uma Duque de Caxias*. Disponível em: <https://vimeo.com/channels/caxias2minutos/page:2> Acesso em: 24 de março de 2015.

¹⁹ Curta Caxias. Disponível em: <http://curtacaxias.com.br>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2015.

Após assistir ao evento, sem dúvida, o espectador teria certeza sobre essas informações. Durante cinco dias, com a programação ocorrendo em diversos pontos da cidade, o festival envolveu apresentações de música, entrevistas e a exibição de animações, curtas-metragens e micronarrativas produzidas na Baixada Fluminense. Dentre as diversas produções, o filme de 1974, *Amuleto de Ogum*, do diretor Nelson Pereira dos Santos, que também compareceu ao evento. O filme foi realizado em Duque de Caxias e tem como cenários espaços do imaginário social, como a fortaleza de Tenório Cavalcanti.

Dentre os locais de exibição dos filmes, o teatro Raul Cortês no centro da cidade, o bar República, no bairro Jardim Primavera e ainda, sessões online. A ideia de construir um festival itinerante é a de estimular essa rede, assim como ocupar a cidade de forma descentralizada.

Para fazer cultura tem que se fazer em rede. A Lira de Ouro é um importante ponto de encontro em Duque de Caxias, mas não pode ser o único. Pensamos em potencializar e aproveitar outros espaços da Cidade - e ainda é pouco. Queremos fazer o Mate com Angu presente na cena da cidade e do Rio de Janeiro. Pra isso, sempre precisamos nos movimentar, em amplos sentidos”, explica Tadeu Lima, integrante do cineclube.²⁰

Conforme o depoimento de Tadeu, se entende que a noção de rede proposta dialoga diretamente com a concepção de mobilidade, de deslocamento e também de descentralização. As ações do cineclube se desenvolvem não somente na região central da cidade, como também em outros bairros e na internet, permitindo o acesso a diferentes indivíduos e, conseqüentemente, interações sociais.

Além destes eventos, o Mate com Angu também realiza mini-oficinas em escolas públicas e participa de eventos culturais variados da região. Embora não seja a pretensão do grupo a de formar cidadãos, HB revela em entrevista que acredita que as intervenções do cineclube nas escolas tenham influenciado diversos estudantes a seguirem carreira na área cultural. E este movimento os insere em uma categoria de formadores de opinião, pois os mesmos exercem o poder de influência sobre os cidadãos, ainda que de maneira informal e pontual.

²⁰ Trecho retirado da reportagem realizada pelo site Cultura.Rj. Mais que uma festa de aniversário. Disponível em: <http://www.cultura.rj.gov.br/materias/mais-que-uma-festa-de-aniversario>. Acesso em: 27 de janeiro de 2015.

Em fevereiro de 2015, o grupo produziu o evento *Bate-papo musical sobre a Cartolinhas de Caxias – Projeto O Canto da Baixada*. Como parte da programação da 9º Bienal da UNE, o evento buscou resgatar a história da escola de samba Cartolinhas de Caxias, fundada na década de 1930 e que representou durante muitos anos a cidade com as suas apresentações. O espaço destinado à discussão sobre a memória da escola e suas interseções com a história e cultura da cidade foi a Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Duque de Caxias – FEUDUC, onde lecionam os pesquisadores da APPH - Clio.

O público era formado por estudantes, pesquisadores de diversos estados do Brasil, além de moradores e amigos do grupo. O objetivo era a formação de uma comissão de discussão para resgatar a escola de samba com uma função social e cultural, além de proporcionar entretenimento ao público com a música. E o Mate com Angu registrava todo o evento para contribuir com a divulgação e com o arquivamento destas informações.

Figura 8: Bate-papo musical sobre a Cartolinhas de Caxias – Projeto O Canto da Baixada.



Fonte: Tirada pela autora

O dinamismo e a complexidade das diversas atividades que o cineclubes desenvolve fazem do grupo uma referência significativa para o trabalho de outros artistas e produtores culturais ao longo de seus mais de 13 anos de atuação. A intensa participação de Heraldo nas discussões sobre a cultura local fez com que ele fosse visto por alguns integrantes da rede como parte da própria história da cidade, um personagem repleto de imaginários que o aproximam da realidade de Duque de Caxias. Como atuante em várias frentes culturais, Heraldo se transformou até mesmo em um personagem dos quadrinhos da Capa Comics, da qual ele relatou em entrevista ser fã. No roteiro da estória²¹, Heraldo é o protagonista, e comenta sobre as surpresas que o território da Baixada Fluminense pode revelar. João Carpalhau, idealizador da Capa Comics e morador de Duque de Caxias, também participou do concurso *Caxias em 1 minuto*, ganhou o prêmio e admitiu em entrevista realizada em 25 de novembro de 2014, a influência do Mate com Angu em sua carreira. “O Mate já me deu dois prêmios e sou muito grato a toda essa galera por terem sempre me incentivado a continuar. O HB é uma figura que tenho por ele um carinho de irmão.”

2.1.2 – Os super-heróis da Baixada

O envolvimento com os quadrinhos e com a cultura pop já se revela há bastante tempo para João Paulo. Quando desenhava e diagramava para o jornal de Caxias, mantendo uma dupla jornada que abarcava também seu trabalho em uma empresa de *call center*, ele já demonstrava sua predileção pelo trabalho de criação, ainda que este não o permitisse uma autonomia financeira. Neste período eu já o conhecia. Desde o ano 2000, João Paulo é amigo do meu marido, Wellington, também ex-morador de Duque de Caxias. Portanto, minha aproximação com ele ocorreu bem antes desta pesquisa, em um momento em que pude presenciar um pouco de sua admiração pela arte e a difícil decisão de viver financeiramente dela.

Parte de sua família migrou do município de Cachoeira de Itapemirim, no Espírito Santo, e a outra de Portugal, para Duque de Caxias, antes mesmo deste

²¹ Dimensão Baixada: nunca duvide de nada. Capa Comics. Disponível em: <http://capacomics.com/dimensao-baixada-nunca-duvide-de-nada/>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2014. Publicada em: 24 de novembro de 2014. Acesso em: 26 de novembro de 2014.

território ser conhecido como tal. João Paulo então nasceu e cresceu na cidade e, atualmente mora com seu filho Arthur e a esposa Luciana, alegando em entrevista realizada em 25 de novembro de 2015, ter convivido com diversas gerações e suas diferentes memórias. Formou-se técnico em design no SENAC, iniciou seus estudos na faculdade de História da Gama Filho, porém não os concluiu. Decidiu estudar cinema, filosofia e roteirização na Escola de Cinema Darcy Ribeiro. E este conhecimento foi fundamental para a sua atuação em projetos posteriores.

Sua aproximação com a arte cresceu em 2009, com a criação do personagem *O Cara Boladão*²², um anti-herói duque caxiense produzido para animações, disponíveis na plataforma de vídeos YouTube. Em entrevista, João Paulo afirma se tratar de uma sátira a um estilo *BadAss Guy* hollywoodiano, que acredita que ser realmente um garoto mau, vincula-se mais ao jeito de ser conhecido por *cabra macho*, típico de alguns moradores de sua cidade. O personagem se popularizou e, em 2010, um curta sobre ele ficou responsável pela abertura do show do grupo de metal Sepultura, realizado em Duque de Caxias.

Em 2011, João Paulo decidiu criar o blog Tiras e Colocas. A internet então passou a funcionar como uma plataforma de divulgação do seu trabalho e também como uma oportunidade de associação a outros atores que produziam conteúdos semelhantes. O site, que ainda se mantém ativo²³, abriga muitas de suas produções. Seu humor “ácido” se traduz nas tirinhas, pequenas histórias em quadrinhos, e em vídeos variados em que ele atuava como repórter e roteirista junto a um grupo de humor intitulado Os Camaradas. Um destes vídeos, “A legalização do cloreto de sódio²⁴”, satirizava o conhecimento popular sobre a substância e atingiu uma grande quantidade de acessos na mídia digital YouTube, tornando-se uma produção viral²⁵ e conferindo maior visibilidade de João Paulo e de seu grupo no ambiente virtual.

²² O Cara Boladão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D0VHuVgJOkQ>. Acesso em: 16 de abril de 2015.

²³ Tiras e Colocas. Disponível em: <http://tirasecolocas.blogspot.com.br> Acesso em: 22 de dezembro de 2014.

²⁴ YouTube. Vídeo “A legalização do cloreto de sódio”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kzWWX1vjW6E> Acesso em: 22 de dezembro de 2014.

²⁵ Atribui-se ao termo viral o conteúdo que atinge grande circulação e repercussão na internet.

Logo no início de sua trajetória como quadrinista, João Paulo adotou um codinome que contribui para o singularizar no meio artístico, Carpalhau. Sua identificação com o nome se fortificou de tal forma que mesmo entre amigos, ele prefere ser chamado desta maneira. Como ele mesmo reitera em entrevista, “nem minha mãe me chama mais de João Paulo”.

João Carpalhau então, imbuído de suas experiências pessoais e informações gerais sobre a Baixada Fluminense, somados ao conhecimento técnico adquirido com seus estudos e projetos, especialmente em seu trabalho no jornal de Caxias, encontrou inspiração para criar roteiros e desenhos, como ele relata em nossa conversa. “Muitas notícias sobre a Baixada passavam por mim e percebi que aquele universo podia caber no mundo dos quadrinhos”. Suas histórias então foram adquirindo características mais regionais, despontando na ideia de criar o coletivo Capa Comics, lançado em setembro de 2013. O projeto constituía reunir diversos quadrinistas profissionais especificamente da Baixada Fluminense, alguns já conhecidos de João, outros apresentados posteriormente, para formar uma revista em quadrinhos. Este material seria produzido fisicamente em papel, seguindo o formato mais tradicional, e online, em um site do grupo.

O conteúdo, no entanto, teria a pretensão de abordar um contexto bastante incomum para esse tipo de produção. O coletivo Capa Comics utiliza situações e fatos reais, vividos no território da Baixada Fluminense, especialmente na cidade de Duque de Caxias, como base para as suas histórias. Muitos de seus personagens, tanto heróis quanto vilões, são inspirados nos moradores da região, com seu tipo físico, sua vestimenta, sua linguagem, sua cultura. Os cenários são reflexos dos patrimônios materiais que constituem o formato da cidade. Todas essas características e elementos são observados, condensados e ressignificados sob a cortina da ficção. João Carpalhau diz, em entrevista, que usa metáforas a partir destas bases para a formação das histórias e personagens.

As histórias são então diagramadas, impressas no formato físico de papel, configuradas também para o site e distribuídas por estes dois meios. No formato digital, contudo, esta distribuição demanda um custo muito menor para os produtores e um alcance muito maior que no formato mais tradicional, em papel. Por essa razão, o site apresenta um conteúdo bem mais abrangente que as edições físicas. Novas

estórias e a continuidade das já existentes. Com um alcance maior no ambiente online e com conexões mais profundas com outras redes de fora da cidade, a imagem do coletivo ganha cada vez mais destaque e se consolida dentre os quadrinhos regionais. Em entrevista realizada em 26 de novembro de 2014, João Carpalhau diz que sua produção é para todos. “Nós rerepresentamos a cultura regional pra quem é daqui e também a levamos a quem é de fora”. Isto em contraposição à ideia de que a cidade não tem cultura, uma tentativa de valorização da cultura local, de fortalecimento das identidades. O objetivo seria representar a cultural regional para os moradores e levá-la também a quem fosse de fora, de acordo com Carpalhau. No site do coletivo, as aspirações do grupo: “A Capa Comics visa mostrar que qualquer realidade pode ser inspiradora e estar no gibi²⁶”. E com este lema, a produção do coletivo se populariza e mantém suas aproximações com as identidades locais.

Dessa forma, eles tentam transpor histórias e culturas locais por meio de uma linguagem global e internacionalmente popularizada que é a das histórias em quadrinhos. Com influências distintas de quadrinhos regionais e internacionais, com referências até mesmo ao mangá, as revistas em quadrinhos japonesas, o grupo mantém a preocupação em representar Duque de Caxias e a Baixada Fluminense, seja com referências à estabelecimentos diversos da região, seja se baseando em notícias e fatos do cotidiano local. Essa outra percepção de autorrepresentação da cidade a insere em um ambiente abstrato em que a mensagem é transmitida de modo simbólico e atraente na internet para um público que vai além dos moradores da região.

As criações e decisões do coletivo, segundo Carpalhau, foram então sendo desenvolvidas e discutidas em conjunto, por meio de reuniões formais e informais. Todos os artistas provenientes de diversas cidades da Baixada Fluminense, cada um com o seu estilo de produção e referências múltiplas, tem a oportunidade de incluir suas ideias, sob a liderança de Carpalhau, em um formato criativo de cultura participativa em histórias específicas da região. Os ganhos obtidos por meio das vendas das revistas e dos patrocínios são pagos proporcionalmente ao trabalho realizado por cada integrante. Mas, apesar desta linha gerencial empregada para a

²⁶ Capa Comics – Quem Somos. Disponível em: <http://capacomics.com/quem-somos/> Acesso em: 22 de dezembro de 2014.

produção de conteúdo, são poucos os artistas que atuam com maior regularidade. Em geral, as produções de Carpalhau, de Hamilton Kabuna, Genaro e de Ludgerio se destacam perante os demais, tanto em quantidade quanto nas atividades gerais e eventos que a Capa Comics participa.

O nome e a história da marca, pensados por Carpalhau, correspondem essencialmente à memória do personagem Tenório Cavalcanti, que relembra parte da história da cidade de Duque de Caxias. A logo do grupo evidencia a forma mitizada do popular personagem conhecido como o homem da capa preta, cuja história foi relatada em capítulo anterior desta pesquisa.

Para Carpalhau, a figura de Tenório se aproxima muito do universo dos quadrinhos e representa Duque de Caxias até hoje. Em sua participação na produção *O Homem por Trás da Capa Preta*²⁷, realizado por alunos de cinema do Instituto de Desenvolvimento Esperança Brasil - IDEBRA, ele comenta que, ainda criança, ao assistir o filme sobre a história deste mito, ele logo associou alguns elementos de Tenório à personagens de quadrinhos, como o Zorro, o Sombra e o Darkness. Ele ainda relatou acreditar que a ideia de político pistoleiro da Baixada Fluminense poderia se encaixar muito bem nos quadrinhos.

Figura 9: Logo Capa Comics



Fonte: Site Capa Comics

²⁷ O Homem por Trás da Capa Preta. Disponível em: <http://capacomics.com/o-homem-por-tras-da-capa-preta/>. Acesso em: 10 de março de 2015.

Outros personagens, menos conhecidos do público, também se tornaram protagonistas das histórias da Capa Comics. São super-heróis diferentes dos retratados nas demais revistas em quadrinhos. Afastam-se dos ideais de heroísmo convencionais e dialogam com notícias de fatos ocorridos na região. Seguem certos questionamentos que o grupo faz em relação ao modo recorrente em que são produzidas muitas revistas em quadrinhos estrangeiras que são consumidas por muitos brasileiros. Em sua participação no programa *Starte*, da Globo News, em fevereiro de 2014, Carpalhau conta que o grupo se questionava: “Por que todo super-herói tem que nascer nos EUA? Por que todo super-vilão tem que atacar Nova Iorque?” Apesar de se incluir em uma categoria de cultura pop, por meio das tradicionais revistas em quadrinhos já tão consolidadas no Brasil e no exterior, o coletivo intenta se diferenciar das demais produções do gênero com seus roteiros e desenhos baseados em uma realidade local, nas experiências que os próprios artistas vivem e observam. Essa iniciativa contribuiu para a formação de uma identidade do coletivo, com características diversas e peculiares.

O personagem *Detrito*, de Carpalhau, Cunha e Genaro, é um exemplo desta afirmação. Em entrevista ao mesmo programa, João Carpalhau relata que o personagem é uma adaptação de dois fatos reais que ocorreram na cidade. O roteiro relembra o período, em 2013, em que professores da rede municipal ficaram três meses sem receber seus salários. Na mesma ocasião, um carro com produtos químicos havia sido roubado e uma busca a esse material era iniciada. Os produtos foram encontrados posteriormente no bairro de Cordovil, no município do Rio de Janeiro.

Na versão da Capa Comics, um destes professores, Renato Barros, lecionava história e, em razão da demora ao receber seus honorários, contraiu diversas dívidas. Como não conseguia pagar o que devia, seus cobradores o perseguiram, até que, desesperado na tentativa de fuga, Renato Barros se joga no rio Sarapuí, que pertence à cidade de Duque de Caxias e é bem conhecido pelos moradores locais por seu excesso de resíduos.

No momento em que o professor se jogou no rio poluído, a mala com os produtos químicos estava boiando perto do local. Os perseguidores então, na tentativa de atirar em Renato Barros, atingiram a mala, derramando os produtos químicos na

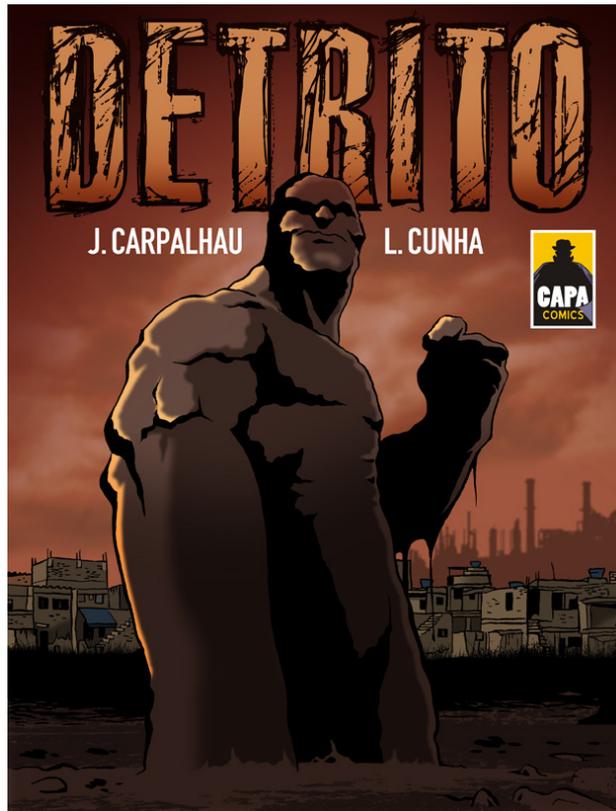
água. Em decorrência do contato que ele teve com o material tóxico, o professor se transformou em um ser mutante, intitulado Detrito.

A saga do professor que se transformou em uma criatura monstruosa é um drama e remonta uma situação difícil de pobreza vivida por parte da população da cidade. O personagem atua como um defensor dos cidadãos, mas a avaliação se ele pode ser considerado um herói ou não é do leitor. Trata-se de uma visão distinta de herói, um anti-herói, retomando a figura retratada pelos escritores e artistas modernistas do século XVII a muitos de seus personagens.

No decorrer das histórias, o professor, que passou a viver no lixo, reflete sobre a situação de exclusão a que os moradores da cidade estão submetidos e sobre como o lixo pode revelar atos inescrupulosos dos humanos que descartam tudo aquilo que não os é mais necessário, como até mesmo um bebê, caso que foi retratado no quadrinho²⁸. O enfoque dessa estória, como de muitas outras, passa por uma crítica social aos problemas vividos pela população. A ficção baseada em fatos reais e que pode ser associada por moradores da região como uma representação ressignificada de sua própria história.

²⁸Capa Comics. Disponível em: <http://capacomics.com/detrito/> Acesso em: 10 de janeiro de 2015.

Figura 10: Personagem Detrito do coletivo Capa Comics



Fonte: Site Capa Comics

Os personagens Polly&Pumpkins, por sua vez, de Wally Silva, Cristiano Ludgerio e Hamilton Kabuna, também são de Duque de Caxias, do bairro Imbariê. Suas características físicas não estão diretamente associadas à realidade de Duque de Caxias. Os traçados dos personagens em muito se assemelham aos do mangá. No entanto, a criação também é uma adaptação de um formato estrangeiro à realidade da cidade, que pode ser identificada como cenário. E o roteiro evidencia algumas das relações sociais que ocorrem localmente.

Os dois jovens, Polly e Pumpkins, juntamente com o amigo Diogo, sonham em formar uma banda e fazer sucesso. Todavia, para alcançar seus objetivos, precisam enfrentar diversas dificuldades, como as que muitos jovens reais da Baixada Fluminense enfrentam. São questões sociais, culturais, financeiras que abalam o grupo, como na problemática apontada na baixa remuneração do trabalho da banda e da precariedade de alguns locais para as apresentações.

Figura 11: Personagens Polly&Pumpkins do coletivo Capa Comics



Fonte: Site Capa Comics

Outros personagens muito populares do coletivo são o Não Tão Super e o Seu Joel, ambos roteirizados por Carpalhau. O Não Tão Super chega ao planeta Terra, mais especificamente em Duque de Caxias, para ajudar a humanidade que tem suas vidas em risco. No entanto, ele não gosta da forma como é tratado pelos humanos, que o capturam para fazer exames e descobrir maiores informações sobre o ser extraterrestre. O personagem então foge e, para se defender, atinge caças da força aérea, ultrapassa territórios internacionais e é intitulado pelos homens como o Não Tão Super. Em trechos da história, citações a produtos e estabelecimentos da cidade, como o *cachorro-quente do russo*, barraca de lanches que se localiza no centro da cidade e é conhecida por diversos moradores.

Figura 12: Personagem Não Tão Super



Fonte: Site Capa Comics

O Seu Joel, por sua vez, é um personagem mais ríspido. Suas histórias são direcionadas ao público adulto, em razão da grande quantidade de palavrões usados e por trechos de violência. Ele se baseia nas características de figuras conhecidas como *cabra macho*, que fazem justiça com as próprias mãos. Ao final de algumas edições, citações de escritores, poetas, teóricos, como Foucault e Augusto dos Anjos.

Figura 13: Personagem Seu Joel



Fonte: Site Capa Comics

A partir destes personagens e de características peculiares, baseados no cotidiano de pessoas que não costumam ser retratadas nos quadrinhos convencionais, o conteúdo da Capa Comics começou a ganhar também visibilidade nas mídias mais

tradicionais. Em uma seção intitulada – Imprensa²⁹ – no site do coletivo, há diversas reportagens sobre o grupo. Jornais de grande circulação, como o Extra e O Globo, canais de televisão de grande audiência, como a Rede Globo e a Globo News, dentre outras mídias locais, são exemplos dos meios de comunicação em que o coletivo já foi citado.

A partir destas inter-relações entre diversos tipos de mídia é que a marca Capa Comics e seus símbolos repercutem não somente para a população duque caxiense, como também para moradores de diversas outras localidades. Toda essa circulação de informações e compartilhamentos nas redes sobre o conteúdo produzido gera um alcance maior das publicações e desperta o interesse de pessoas de outras cidades e estados, como demonstram os comentários de leitores retirados do site do coletivo.

Adorei seus trabalhos, ontem assisti na Globo News, você disseram que podem formar equipes em todo o estado, então fiquei interessado em participar tbm dos seu trabalho [sic], pois produzo também minha própria Hq, e é sempre bom reunir pessoas do mesmo gosto. Corrigindo: Em todo o Brasil sou de Pernambuco, vocês são do Rio. Yuseph Pablo

Bem legal o “Polly&Pumpkins” (esse é o primeiro que leio)! Li o “Quem somos” de vocês, e achei a ideia do grupo bem interessante, essa iniciativa de não seguir somente um modelo padrão e enveredar por outros caminhos. Vou ficar torcendo pra que um dia vocês abram vagas para roteiristas iniciantes (e amadores)! Fabrício.

O crescimento da Capa Comics gerou uma série de resultados que perpassam as fronteiras entre o meio digital e o meio físico. Em outubro de 2014, o grupo lançou sua terceira revista no Serviço Social do Comércio - SESC Caxias. O apoio da empresa possibilitou a organização de um evento bastante estruturado, com a exposição de quadrinhos e esculturas dos personagens, realização de palestras e o teste pelos visitantes da versão beta do novo jogo digital de um dos personagens anti-heróis da revista, o *Não tão Super*.

²⁹Capa Comics. Seção imprensa. Disponível em: <http://capacomics.com/imprensa/> Acesso em: 10 de janeiro de 2015.

Figura 14: Lançamento da revista nº 3 da Capa Comics no SESC Caxias



Fonte: Tirada pela autora

A grande circulação de pessoas, entre público e mídia, movimentou bastante o local que não havia ainda experimentado esse tipo de evento em suas instalações. O público se esforçava para conseguir conversar com os artistas, tirar fotos e testar o novo jogo digital, dada a grande quantidade de pessoas no evento.

Em janeiro de 2015, o coletivo lançou sua nova revista, *Poesia em Quadrinhos*, em outra exposição interativa no SESC, porém o do município de São João de Meriti, intitulada *Quadrinhos da Baixada para o mundo*. Nesta nova edição, a Capa Comics transformou algumas poesias brasileiras em histórias em quadrinhos e traz em destaque na capa a figura ressignificada de Tenório Cavalcanti. Essa parceria com o SESC foi além, com um convite para a realização de uma oficina de quadrinhos na 14ª edição do Festival de Inverno promovido pela instituição, na região serrana do Rio de Janeiro.

Em setembro de 2015, o coletivo também foi uma das atrações da Terê Comic Con, também na região serrana do Rio de Janeiro, e já anuncia parceria com o Centro Cultural Oduvaldo Vianna Filho, o castelinho do Flamengo. Neste espaço cultural da zona sul do Rio de Janeiro, o grupo oferecerá oficinas de quadrinhos esporadicamente para um público que vai além da Baixada Fluminense e integra ainda mais os

territórios, desmistificando a dicotomia centro-periferia tão estigmatizada durante anos. Todos esses eventos são oportunidades que o coletivo encontra para se aproximar ainda mais de seu público, além do ambiente virtual, e de criar novos públicos também de outras regiões. Contudo, existe sempre um diálogo entre o que está sendo realizado virtualmente e fisicamente.

O site da Capa Comics é desenvolvido pela empresa Digital Hefestos, dirigida por Diego Berçacula, também morador de Duque de Caxias e amigo de Carpalhau. A estrutura e o design são bastante atraentes, ressaltando os personagens mais populares em slides animados na página principal. A plataforma utilizada é o *Wordpress.org*, também em formato de blog. A navegabilidade é fácil e acessível aos usuários, com guias de leituras para otimizar o acesso às diferentes tramas, submenus com as histórias dos personagens divididas por categorias, além da seção Quem Somos, com a apresentação do coletivo.

Figura 15: Site do coletivo Capa Comics



Fonte: Capa Comics

As atualizações são frequentes, com publicações semanais, havendo poucas exceções. A página apresenta ainda, uma seção com as postagens mais populares e os links para as redes sociais do coletivo, o Facebook, o Twitter e o YouTube. Nestas mídias, a interação com os leitores ocorre de maneira mais intensa que no site, através de compartilhamentos, curtidas e comentários dos seguidores. O grupo utiliza esses

canais para divulgar as continuações das histórias publicadas no site e também os eventos em que o grupo participa e organiza.

Embora a autoria das histórias esteja em cada trabalho, não há uma apresentação dos integrantes do grupo, nem no site nem nas mídias sociais, detalhando a formação de cada um ou as atividades que eles desenvolvem. As postagens do site são assinadas como Capa Comics. Apenas os nomes dos artistas e atividades que eles desempenharam nas histórias permanecem nas contracapas das revistas digitais e físicas. Essa omissão de informações se aproxima com a ideia de movimento que HB relatou referenciando-se ao Mate com Angu. O coletivo Capa Comics passa por sucessivas mudanças de integrantes. Alguns componentes são mais atuantes, mas há também uma renovação no quadro de artistas constantemente. Todavia, nem mesmo uma referência aos seus criadores é apresentada, informação que só pode ser conhecida por meio das reportagens sobre o coletivo ou por conversas diretamente com os artistas.

A dinâmica de trabalho que o grupo segue é bastante complexa e engloba diversas frentes de atuação. Pode-se afirmar que, indo ao encontro da cena contemporânea cultural, o grupo se situa em uma zona de convergência, como descreveu Jenkins (2009). Ela engloba a participação de diversas mídias, hardwares e instituições nos processos de comunicação e produção cultural. A convergência está relacionada diretamente com as novas tecnologias e com a apropriação dos agentes aos diferentes meios e ferramentas disponíveis que se complementam para desenvolver suas ações. O grupo de quadrinistas atua em diversas frentes de trabalho e o conteúdo é materializado em formatos distintos. Além dos quadrinhos impressos e online, o coletivo também produz o jogo digital com o personagem *Não tão Super* e já anuncia nas redes sociais online a animação sobre o personagem *Detrito* que será lançada em breve.

Outra iniciativa de Carpalhau junto à Capa Comics é a direção de uma série que intenta resgatar a memória dos quadrinhos. O primeiro e o segundo vídeo da produção *HQs O Resgate* foram disponibilizados gratuitamente ao público no site

oficial e no canal do YouTube do coletivo Capa Comics³⁰. Carpalhau firmou parceria com a produtora *Memory Audiovisual* e dirigiu juntamente com Paulo China o vídeo apresentado por Hamilton Kabuna. A ideia de revelar um pouco sobre a história dos quadrinhos no Brasil reúne entrevistas com colecionadores, quadrinistas e diversos atores que contribuem de alguma forma para que esse conteúdo ainda seja promovido.

Como consequência de todo o trabalho desenvolvido pela marca que atravessa diversas mídias e dialoga com diversos públicos, Duque de Caxias vai sendo autorrepresentada por seus moradores que a transportam para uma dimensão cosmopolita no universo simbólico das histórias em quadrinhos e das curtas animações das redes online. Para além de seus quadrinhos e projetos especiais da Capa Comics, João Carpalhau também reforça sua participação em rede com outros produtores culturais e artistas de Duque de Caxias. Sua aproximação com HB, grande motivador do seu trabalho o fez participar dos concursos promovidos pelo cineclube Mate com Angu e contribuir com mais uma das criações dele, também focada na cultura participativa, o blog Lurdinha.org.

2.1.3 – A metralhadora de opiniões

Na tentativa de manter a população de Duque de Caxias mais informada e atuante nos campos da cultura, política e acontecimentos gerais do município, o blog Lurdinha se inicia em 2010 como mais um dos projetos de HB, de forma a estimular a cultura participativa com a produção de informação sobre a cidade na rede virtual.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (Jenkins, 2008, p.30)

Seguindo a definição de Jenkins, o conteúdo do blog Lurdinha é produzido por diversos colaboradores. Na pauta, assuntos relacionados aos problemas sociais, eventos culturais, discussões políticas, temas gerais sobre a cidade de Duque de

³⁰ HQs O Resgate. Série que resgata a memória das histórias em quadrinhos brasileiras. 1º Episódio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Pfo2ukDXUvo>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2015.

Caxias. O próprio nome do blog foi uma sugestão de um amigo de HB, Djair Lima, sendo também uma referência à história da cidade. Ele lembra o apelido que o lendário Tenório Cavalcanti deu à sua metralhadora. E esse era um fato peculiar não somente pelo apelido curioso dado à um objeto, mas também pelo fato de que era realmente incomum que um deputado fosse visto sempre portando uma arma. A associação direta a um homem violento era então inevitável.

A linha seguida nas publicações do Lurdinha.org é a do pensamento crítico, da provocação estética, de acordo com a descrição apresentada no próprio blog. Como slogan, *Duque de Caxias para estômagos fortes*, que descreve a essência da “revista eletrônica impulsionada por motivos cardíacos”³¹. Afinal, “Caxias não é para principiantes”, “Caxias dá raiva”¹⁵. Uma tentativa de expor as notícias e, ao mesmo tempo, questioná-las, confrontá-las, satirizá-las, promover um debate dentro e fora da rede de cultura da cidade.

Heraldo relata em entrevista, que o desejo era de construir espaços de opinião na Baixada e, principalmente, em Caxias, como é o caso da Lurdinha. Para ele, no entanto, isso não seria possível sem “dar umas marteladas fortes”, sem expor duramente a realidade da cidade. E, nesse sentido, o blog Lurdinha também funciona como uma metralhadora, um sistema de distribuição de carapuças, como ele descreve. Um nome que lembrasse esse aspecto bem peculiar da história de Duque de Caxias, então surgiu como a ideia mais apropriada. Além da referência à metralhadora de Tenório, para Heraldo, Lurdinha também faz alusão à fofoca, trazendo uma relação direta com a ideia de difusão das informações por diversos colaboradores do blog.

Uma iniciativa de mídia livre, independente, participativa e colaborativa, que vai além das extintas comunidades e perfis do Orkut e do Facebook que restringiam o acesso das informações sobre Duque de Caxias a quem estivesse cadastrado nestas mídias sociais e se conectasse com algum destes agentes. Um blog que se vale como uma plataforma aberta com debates, discussões políticas, críticas e protestos, como a descrição do site sugere. Contudo, não são somente as mazelas da cidade que alimentam os assuntos das pautas do Lurdinha.

³¹ Qual é a da Lurdinha. Disponível em: <http://lurdinha.org/site/quale-da-lurdinha/>. Acesso em: 29 de dezembro de 2015.

Mas, existe uma cidade que não é conhecida ou é escondida – e essa é incrível. Mata Atlântica original, de natureza abundante. Uma história com H maiúsculo. Terra de histórias riquíssimas como a Escola Regional de Meriti, o terreiro de Joãozinho da Gomeia, de uma das células mais importantes do Partido Comunista do país, da Escola de Samba Cartolinhas de Caxias, com Hélio Cabral e Solano Trindade de frente, de um vigoroso movimento camponês organizado, uma terra musical por excelência. (LURDINHA)³²

Há também no Lurdinha diversas referências aos patrimônios culturais da cidade, compreendidos como tais, sejam eles tangíveis ou intangíveis. Para construir esse conteúdo diverso, Heraldo acredita na participação ativa dos moradores da cidade. No blog, financiado por ele próprio, estão reunidas visões múltiplas sobre Duque de Caxias com a colaboração voluntária dos muitos integrantes dessa grande rede cultural da cidade, mas que convergem em ideais semelhantes.

Chamei uma galera logo de cara, umas vinte pessoas, e estamos aí há quase cinco anos. Que já colaboraram pelo menos uma vez, temos 55 pessoas. O número de colaboradores caiu um pouco, mas tem gente que às vezes fica um tempo sem escrever e depois volta e tal. Hoje tem uns 15 colaboradores regulares. (Heraldo Bezerra, entrevista de 04 de dezembro de 2014)

O modelo de site participativo implantado por HB com o Lurdinha se aproxima muito ao de projetos anteriores, precursores dos sites colaborativos no Brasil, como o Overmundo e o Viva Favela 2.0, que atendem a uma produção de conteúdo em um formato de fluxo de informação gerado de “muitos para muitos” (SANTOS, 2014). O Lurdinha também evoca uma autorrepresentação da periferia, assim como nos sites anteriormente mencionados, porém de modo muito mais informal. As narrativas seguem, por vezes, um tom de revolta, ou bem-humorado, mas sempre intenso, transpondo muito do sentimento dos autores, da visão que eles tem sobre a cidade.

(...) Narrativas são sempre (mesmo quando não se trata de “efabulações”, de “produtos da imaginação”, de “exageros” susceptíveis de provocar o sorriso de outras testemunhas) o fruto da memória e do esquecimento, de um trabalho de composição e recomposição que traduz a tensão exercida sobre a interpretação do passado pela expectativa do futuro (AUGÉ, 2001, p.49).

E neste sentido, as narrativas se constroem no blog, transparecendo certa tensão para os leitores e provocando reflexões sobre assuntos que nem sempre são lembrados pela população, mas que os autores acreditam ser necessários para eles e

³² Duque de Caxias. Lurdinha. Disponível em: <http://lurdinha.org/site/quale-da-lurdinha/>. Acesso em: 29 de dezembro de 2015.

para sua cidade. O objetivo de afetar quem consome e usufrui desta mídia é então atingido. Dessa forma, o espaço criado no meio virtual se apresenta como uma possibilidade de expressão dos moradores da cidade e se aproxima à concepção de um lugar de memória coletiva, esclarecido por Nora (1993) onde documentos, relatos, fotografias e vídeos sobre a realidade da cidade vão sendo publicados e arquivados rotineiramente. Para Nora (1993) *apud* Enders (1993, p.133), lugar de memória é “toda unidade significativa, de ordem material ou ideal, da qual a vontade dos homens ou o trabalho do tempo fez um elemento simbólico do patrimônio da memória de uma comunidade qualquer”.

A criação do Lurdinha provoca uma concepção simbólica da cidade periférica plural, do ponto de vista de diferentes agentes, com sua cultura marginal também representada, discutida e registrada. A plataforma digital transparece ideais que nem sempre são apresentados nas mídias tradicionais, mas que para os agentes produtores e consumidores do blog, também devem ser considerados na história nacional. Acreditando nas particularidades múltiplas que a ideia de nação proposta por Nora (1993) evoca, a tentativa de registro, documentação e divulgação de histórias e culturas locais em uma plataforma também se assemelha à conceituação dos Lugares de Memória. Não pretendo aqui, contudo, reforçar a vulgaridade do termo, já muito banalizado por pesquisadores que o reduzem à categoria de nada ao empregá-lo a tudo, como explica Enders (1993). A pretensão de dialogar com os estudos de Nora, que perpassaram mais de uma década com as publicações *La Republique, La Nation e Les France*, além dos diversos artigos sobre o tema, é a de refletir sobre outras possíveis adequações e novos sentidos aos lugares de memória na contemporaneidade, a partir do simbolismo, da representatividade e da diversidade explicitada por Nora em suas obras.

O sucesso internacional de *Les lieux de mémoire* prova uma vez mais que o mais singular e o mais especificamente cultural é o que mais carrega valores universais do desejo de desmontar o mecanismo da identidade nacional, da vontade de preservar uma memória que se tornou consciente. (Enders, 1993, p.136)

Desse modo, a plataforma criada para dar voz aos diversos agentes culturais de Duque de Caxias e registrar a história que vem sendo construída ao longo dos anos é também uma tentativa de resgatar a memória local e coletiva, de fortalecer ideais. As fotos publicadas no site relembram momentos passados, pessoas, histórias, vivências

coletivas. Os textos sobre a cidade remontam características e situações que não mais existem, mas que despertam um sentimento nostálgico, uma ressonância com parte da população. Uma nova possibilidade de produção da memória, configurada no ciberespaço de modo peculiar e característico da sociedade da informação. Um reconhecimento de que um lugar de memória pode ser também disposto na internet, ambiente tão subjetivo como Meneses (2009, p.453) descreve, baseando-se nos apontamentos de Cohen e Rosenzweig (2006).

A hipertextualidade fratura e descentraliza narrativas-mãe tradicionais, de modo benéfico, reconfigurando textos, autores, escrita e narrativa, alterando esquemas conceituais fundados nas ideias de centro, margem, hierarquia, linearidade. Podemos acrescentar que aquilo que se vem chamando de “comunicação distributiva” constitui plataforma favorável à memória coletiva.

A partir desta percepção contemporânea dos lugares de memória é que se pode entender as ações coletivas destes diversos atores envolvidos no Lurdinha, que transgridem as tradicionais hierarquias, narrativas e formalidades de sua concepção mais clássica. Indivíduos conectados por uma rede integrada que acreditam contribuir com o resgate, com a produção e com a valorização da cultura local.

E dentre os colaboradores mais ativos do blog está Arthur William. Professor universitário e jornalista formado pela Pontifícia Universidade Católica – PUC do Rio de Janeiro, envolvido com projetos diversos na área de cultura digital em Duque de Caxias. Mora na cidade há cinco anos, porém se aproximou da rede há cerca de doze anos, quando conheceu sua esposa Carla, moradora de Duque de Caxias, que participava ativamente do movimento estudantil. A amizade de Carla com alguns integrantes da rede cultural da cidade, que se intensificou com seu ativismo no movimento estudantil, foi o ensejo para que Arthur se envolvesse com a rede e consumisse essa produção local. Após se casar e tornar morador da cidade, Arthur passou também a produzir conteúdo sobre cultura digital na Baixada Fluminense e não somente ser um expectador dos trabalhos da rede.

Coordenou durante três meses o setor de Cultura Digital na Secretaria Municipal de Cultura de Duque de Caxias, quando tentou implementar política pública e criar um mapa da cultura com o intuito de intensificar a visibilidade dessas iniciativas e de promover um arquivo com essas informações. No entanto, ele afirma

ter encontrado uma série de barreiras que não permitiram que essas ações fossem adiante e, logo após, ele encerrou suas atividades na secretaria.

Atualmente, é responsável pelo site Rebaixada, projeto prático que desenvolve em função de sua pesquisa como mestrando em Educação, Cultura e Comunicação, no campi da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, em Duque de Caxias. O objetivo inicial era de pesquisar sobre a cultura digital na Baixada Fluminense. Porém, com as manifestações de 2013, decidiu mudar o foco da pesquisa para a produção de conteúdo livre midiativista. No entanto, ele ainda pretende reformular o site para que possa se transformar em um grande acervo público de toda a produção cultural digital sobre a Baixada Fluminense.

Seu envolvimento na rede pode ser percebido de diversas formas. Arthur participa dos encontros da rede com frequência, se dedica à projetos do ponto de cultura Lira de Ouro, dentre diversos outros eventos organizados na cidade, e compartilha sempre em seus sites pessoais e profissionais, www.arthurwilliam.com.br e www.arturoilha.com, informações relacionadas à comunicação, cultura e tecnologias. Muito do conteúdo disponível nesses sites são relacionados à Duque de Caxias e à Baixada Fluminense.

Seu conhecimento sobre mídias digitais o habilita a seguir projetos que utilizam a tecnologia digital para reforçar os ideais que defende. Como um dos produtos de seu projeto Rebaixada, Arthur e outros estudantes da UERJ criaram um aplicativo de celular que promovia interação entre o público da tradicional festa da cidade, do padroeiro Santo Antônio. Em julho de 2015, Arthur lançou o aplicativo Cultura BF, resultado do trabalho de mapeamento das diversas iniciativas culturais da Baixada Fluminense que coordenou, com a participação dos discentes da universidade em que trabalha.

No curso sobre cultura digital ministrado na Lira de Ouro, em 2011, Arthur desenvolveu o jogo Rally da Kennedy com seus alunos e o disponibilizou no blog Lurdinha. Uma alusão a um problema antigo, o estado precário em que se encontra a principal avenida da cidade. A meta do jogador é dirigir um ônibus de uma das viações existentes na cidade, desviando dos buracos e dos outros veículos que encontra pela frente. Arthur ainda publicou no blog outro jogo, fruto de um trabalho conjunto com seus alunos, que discorre sobre Duque de Caxias. Uma disputa entre

dois candidatos à prefeitura municipal, Alexandre Cardoso (atual prefeito) e Washington Reis (ex-prefeito).

Figura 16: Jogo Rally da Kennedy



Fonte: Lurdinha.org

Figura 17: Alexandre Cardoso X Washington Reis – o jogo



Fonte: Lurdinha.org

A forma bem-humorada de discutir os problemas da cidade é uma das características encontradas no conteúdo do blog Lurdinha produzido por Arthur. Ele

acredita que é mais válido conseguir passar a mensagem ao público do blog, ainda que de forma não muito convencional. É preciso pensar em outros tipos de narrativas, pois como ele descreve, esses diferentes formatos podem atingir muito mais pessoas, inclusive de outras cidades. “Muitas vezes nós escrevemos um texto maravilhoso, grandão, mas que quase ninguém lê. E às vezes nós botamos uma foto só, ou colocamos um game, um mapa e isso dá muito mais visibilidade aquela comunicação”. Foi o que ocorreu também com a foto postada de uma loja intitulada Mengão Fogos. O estabelecimento de 1970 é uma referência no centro da cidade, por estampar em sua fachada o brasão do time Botafogo, ainda que o nome se refira ao seu rival Flamengo. O post simples de Arthur, com um texto curto e objetivo, é bastante acessado e já recebeu diversos comentários sobre a curiosa contradição da casa de fogos.

Figura 18: Loja Mengão Fogos, em Duque de Caxias



Fonte: Lurdinha.org

Além dos jogos e do tom mais divertido de parte do conteúdo, o Lurdinha também apresenta textos sobre variados assuntos concernentes à realidade local a partir de perspectivas e abordagens diferentes. São narrativas múltiplas de pessoas com visões distintas e muitos objetivos comuns. As notícias, reflexões, opiniões,

documentos, vídeos e diversas fotografias constroem, paulatinamente, um intenso espaço de memória virtual da cidade e de seus habitantes. Dentre os assuntos, alguns se destacam quantitativamente. O ativismo político cultural, a história do município e informações gerais sobre patrimônios materiais e imateriais de Duque de Caxias. Como exemplo, o artigo *Januário, o Rei do Feijão*, de Thiago Carvalho, que relembra a figura de um dos moradores da cidade, dono de um restaurante local especializado na iguaria e que fazia bastante sucesso. Segundo o artigo, que também inclui uma foto de Januário, “essa memória ficou um pouco esquecida, não se encontra qualquer material que conte o reinado desse ilustre morador de Duque de Caxias!” Nos comentários, relatos nostálgicos e positivos de quem é e de quem não pertence à rede. Uma interação que ocorre por meio de uma identificação com este passado, de experiências vividas e compartilhadas neste espaço.

Figura 19: Januário Rei do Feijão, antigo morador de Duque de Caxias



Fonte: Blog Lurdinha

Para contribuir com o Lurdinha, o morador pode entrar em contato, via formulário disponível no próprio site e é dado a ele a liberdade de escolha das pautas, vinculadas sempre à cidade de Duque de Caxias. “É permitido aos colaboradores convidados expressarem opiniões inclusive partidárias, religiosas e futebolísticas”³³. No entanto, Arthur comenta que os integrantes do site preferem aceitar os colaboradores já conhecidos por eles ou que sejam recomendados por alguém de confiança. Como consequência, todos os participantes do blog possuem alguma relação anterior com a rede de cultura da cidade.

As narrativas apresentadas neste discurso de participação são então limitadas a este quesito, pois ainda que o grupo tenha o desejo de incluir indivíduos variados, há uma ressalva para que estes sejam pertencentes à rede de cultura da cidade ou recomendados por eles. Os atores envolvidos no processo então, são em geral, os mesmos e também seus ideais e posicionamentos. Compreende-se a partir destas observações, uma identidade deste canal, com seu formato descontraído, informal e de narrativas similares, mesmo sendo produzido por diferentes atores. Outro fator crítico do blog é a escassez de informações referentes aos autores das postagens. Ainda que haja um número grande de colaboradores esporádicos ou frequentes, as opiniões se convergem bastante. Cada artigo possui a assinatura do responsável pelo conteúdo, porém não há uma descrição detalhada sobre quem são essas pessoas, suas relações com a cidade, com a rede ou suas ocupações principais, dificultando uma aproximação maior do leitor que não conheça os participantes dessa mídia.

A estrutura do site é bem simples, de um blog hospedado na plataforma Blogger, da empresa Google, com poucos recursos visuais, diferentemente do que é exposto no site do coletivo Capa Comics, por exemplo. Seu formato mais padronizado de blog segue suas limitações financeiras, visto que os custos do site são mantidos por HB de forma voluntária. O aspecto visual da estrutura não parece ser realmente uma preocupação de seus produtores. No entanto, é contrastante o formato mais contido do site com a linguagem informal, direta e descontraída de seu conteúdo.

³³Lurdinha. Disponível em: <http://lurdinha.org/site/expediente/> Acesso em: 10 de abril de 2015.

Na página principal consta um menu bem criativo, que separa por categorias peculiares as postagens dos autores. As sessões “botinada”, “bagaçaria” e “pitacolândia” indicam uma forma alternativa de apresentar as informações sobre a cidade, de modo que seus leitores se identifiquem também com a linguagem. No espaço destinado à logo do blog, a cada acesso o leitor se depara com uma frase descritiva e/ou explicativa com tom anedótico sobre o blog, como “A Lurdinha é mal, pega um pega geral”; “Um opúsculo eletrônico metido à besta”; ou ainda, “A Lurdinha é um sistema de distribuição de carapuças”.

Figura 20: Site Lurdinha.org



Fonte: Blog Lurdinha

Há ainda, links diretos para a página do Lurdinha no Facebook e também para parceiros do site, como a Casa Fluminense, a Capa Comics e o Mate com Angu. O blog não reserva espaços para anunciantes, reforçando assim o caráter sem fins

lucrativos da iniciativa. A atualização é constante, com cerca de quatro a cinco publicações semanais, em geral.

Como resultado de uma articulação em rede e de um vínculo intenso aos quais esses diversos atores descritos estão submetidos, o blog Lurdinha reúne também informações sobre as ações desenvolvidas pelo cineclube Mate com Angu, sobre as iniciativas do coletivo Capa Comics, sobre os projetos mantidos por Arthur William e sobre diversas outras produções culturais de moradores e profissionais da cidade. Arthur comenta que eles mesmos incentivam e solicitam que amigos escrevam sobre suas ações no blog. As contribuições são direcionadas às experiências, resgates de elementos da cultura e história de Duque de Caxias, ao desejo de interagir com os moradores de modo que eles entendam e se sintam representados de alguma forma. Essa representação por quem é da cidade estabelece vínculos fortes e estruturados por meio dos trabalhos desenvolvidos pelas diversas iniciativas aqui apontadas. Arthur, Carpalhau e Heraldo são ativistas culturais de Duque de Caxias, com formações distintas que os possibilitaram desenvolver seus trabalhos de modo profissional. E se destacam tanto dentro, quanto fora da cidade por suas ações, produções e interações sociais.

Os elementos e as características desse território habitado e problematizado são ainda ressignificados através destas produções, tanto no blog Lurdinha, tanto no cineclube Mate com Angu, quanto nos quadrinhos da Capa Comics. Esses agentes culturais contribuem para rememorar fatos, ou ainda, formar elos antes desfeitos entre os cidadãos, os imaginários e os espaços da cidade, ainda que se construam por meio de conteúdos fragmentados na internet. Na contemporaneidade, a intensa quantidade de informações e o consumo distinto delas pode causar uma perda de sentido, em muitos casos, como Canclini (2015)³⁴ ressalta. Um conteúdo diverso, por vezes superficial, dissonante, fragmentado. Espera-se então que o leitor saiba se situar em meio a essas narrativas dispersas.

³⁴Espectadores y lectores frente a las pantallas: políticas para escenas emergentes. Palestra realizada na Fundação Casa de Rui Barbosa em 16 de abril de 2015, com Ana Rosas Mantecón e Néstor Canclini.

2.2 – Conectados pela rede

Em uma sociedade com informações fragmentadas, territórios mutáveis e fronteiras rasas, as conexões entre os agentes se tornam também transitórias. Uma rede social, construída e reconstruída ao longo de décadas, que se transforma e se reinventa por meio de atores diversos, e que convergem em um ideal comum de ativismo pela valorização da cultura em Duque de Caxias, soa então como objeto ideal de análise sobre a cibercultura em desenvolvimento na cidade e suas implicações.

A partir das rotineiras reuniões do grupo, das ações em conjunto e do diálogo aberto entre os participantes, os papéis e as estratégias se redefinem constantemente visando sempre que o trabalho de todos seja considerado e valorizado em meio à cidade e às políticas públicas que nela se desenvolvem. Contudo, as conexões e proximidades físicas e ideológicas entre estes atores são fortalecidas, significativamente, pelas novas tecnologias disponíveis por meio de ferramentas múltiplas que agem na divulgação dos trabalhos do grupo, na troca de informações entre a rede ou como uma plataforma de interação com a população em geral de dentro e de fora da cidade. Desse modo, se fortalece o que Urry e Elliot (2010) denominam *network capital* ou capital de rede, balizados na ideia de capital defendida por Marx. Para os autores, este termo demonstra uma capacidade que certos indivíduos possuem de se relacionarem e se comunicarem, ainda que não haja proximidade física. E essa habilitação reverbera benefícios dos mais variados, sejam eles financeiros, sociais ou práticos. Os encontros físicos, no entanto, contribuem para intensificar e atualizar esse capital de rede.

As ferramentas tecnológicas, por sua vez, provocam maneiras de se comunicar e não devem ser dissociadas do processo, pois elas são essenciais para a construção e manutenção do capital de rede. Citando os casos estudados nesta pesquisa, Carpalhau não poderia ser considerado o artista que é hoje sem que houvesse a mediação e participação de seu computador, do papel em que ele desenha e escreve suas histórias, de toda a materialidade presente em seu trabalho e também dos demais artistas e colabores da Capa Comics e da rede de cultura de Duque de Caxias. O Mate com Angu se reinventa frequentemente ao longo de seus treze anos de atuação a partir dos diferentes participantes que se envolvem com a rede e dos recursos tecnológicos que o

coletivo utiliza. O blog Lurdinha representaria outra realidade, caso não dispusesse das ferramentas, tecnologias e pessoas que se inserem dentro de um produto final, resultado de um processo complexo.

Nas articulações online, essa rede se empodera, ressignificando espaços e imaginários. Produz novos sentidos a elementos que possuíam laços fracos e sensíveis, com um suporte material tecnológico que viabiliza essas mudanças, como o computador, a câmera, o *smartphone*. Estas ferramentas são capazes de trazer mudanças no modo como os indivíduos se relacionam e nos resultados das ações destes atores. Todos os agentes, objetos e indivíduos, interligados em uma estrutura maior, com vínculos perceptíveis, estão associados. E estas associações transformam as ações humanas, de modo que não devem ser desconsideradas.

Contemplando essas articulações, os produtores culturais apoiam sobre a cidade suas visões, resultando em novas possibilidades e formas de integração com este espaço. Como consequência a uma apropriação de elementos simbólicos locais e objetos mediadores ligados às experiências individuais de cada integrante da rede, o caráter local a que muitos produtores constituem suas obras passa a ter o poder de atingir proporções globais, como já é notável em alguns casos. Na tênue fronteira entre estas dimensões, conforme Hall (1991) defende, as identidades se sobressaem e se pluralizam. Pensando em um contexto mais amplo de globalização evidenciado por Hall (1991), em que as representações e lutas locais, assim como os movimentos globais, também ganham força e suas interações se complexificam, é possível ilustrar este pensamento com o que alguns grupos de Duque de Caxias produzem.

A propagação global aqui relatada não se configura somente pelo fato das informações e trabalhos dos grupos estarem no ambiente online, pois mesmo nesse espaço, a produção poderia se caracterizar como local. O alcance global obtido, em muitos os casos, é perceptível no intercâmbio entre atores diversos de localidades distintas. Assim, é possível notar este cenário por meio da participação desses coletivos em eventos internacionais, como os festivais de Cannes e o Guiões, nas reportagens concedidas a veículos de comunicação de grande porte ou em trabalhos científicos publicados e apresentados em eventos acadêmicos de diversas cidades do Brasil e do exterior.

A circulação online dos eventos, das informações e até mesmo de um acervo audiovisual que é produzido e organizado por estes diversos agentes culturais, repercute com muito mais agilidade e obtêm um alcance a um público consideravelmente maior, muito em razão da utilização destas novas ferramentas tecnológicas. Um compartilhamento de ideias que se estende a pessoas de diversas localidades que se interessam pela produção cultural da cidade. De modo participativo e com a intenção de promover um envolvimento de variados moradores, com suas vivências e realidades diferentes, esta rede se dinamiza em um contexto de sociedade que comporta identidades transitórias, plurais e auto reflexivas, típicas na modernidade, como Fortuna (1997) sugere.

Nos últimos quinze anos, a produção cultural digital na cidade cresceu substancialmente, tendo grande representatividade com a criação do cineclube Mate com Angu, em 2002. A consolidação desta iniciativa contribuiu para o desenvolvimento de outras frentes que se espelham nas experiências já adquiridas pelo cineclube. O coletivo nasceu de pessoas envolvidas com a realidade da cidade e que já eram familiarizadas com as tecnologias digitais, fato que contribuiu para a formação do grupo. A princípio, ainda com poucos recursos, já alcançava resultados bem significativos. Como a exibição de filmes de distribuição e circulação restrita, que comumente são exibidos somente em algumas salas de cinema da capital, mas que com a iniciativa passam a ser apresentados para um grande público da cidade. Fato esse que já poderia ser considerado uma grande novidade neste espaço periférico onde há poucas salas de cinema.

Atualmente, Duque de Caxias é representada por variados grupos culturais, grande parte deles usufruindo das inovações tecnológicas cada vez mais presentes no cotidiano de suas *vidas móveis*. Elliot e Urry (2010) defendem que as vidas móveis são dotadas de mobilidade, fundamentadas a partir de diversas características, sobretudo pela utilização das tecnologias de informação e comunicação. A partir dos deslocamentos realizados e das aproximações com variados grupos sociais, estes atores fortalecem vínculos que contribuem para reforçar suas ideias e posturas a quem é de fora do território habitado, além de imbuírem-se de novas percepções, ferramentas e conhecimento.

Estas vidas móveis são comuns na contemporaneidade, com o processo de globalização, e são experienciadas por usuários passivos e ativos das novas mídias que surgem com o avanço tecnológico. Ao fazer uso de suas mobilidades virtuais, consomem e produzem cotidianamente cultura e informação e as reproduzem, fazendo uso dos diversos meios disponíveis a eles. Deslocam-se sutilmente entre as diferentes realidades, transpondo as ações da cidade para uma realidade global e criando movimentos que provocam conexões, como Elliot e Urry (2002) descrevem. As conexões se constituem por meio do capital de rede destes indivíduos. São relações entre pessoas, que imbuídas de conectividade, recursos tecnológicos e mobilidade, se veem como mediadores com poder de transformar realidades sociais e de contribuir com a valorização da cultura local.

Com base em uma análise sobre estas vidas móveis, articuladas em rede, é evidenciado o caráter rizomático explicitado por Deleuze e Guattari (1995). O sistema conceitual aberto que os autores ressaltam, baseados no rizoma biológico, nesse caso, explica como a distribuição de informações da rede é instituída. Cada elemento da estrutura pode afetar ou ser afetado pelos demais, distinto das organizações hierárquicas convencionais que se estabelecem por meio de raízes e bases rígidas. O conhecimento é produzido por todos de forma descentralizada, heterogênea e múltipla, a partir de uma ruptura a-significante.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. Deleuze e Guattari (1995, p.36)

Entende-se, portanto, que a rede de cultura de Duque de Caxias é heterogênea, descentralizada e deve ser analisada como um processo, devido a transitoriedade de suas partes integrantes. Uma rede que sempre se reinventa e se baseia na construção conjunta, com a participação de artistas, produtores culturais, moradores, pesquisadores. Personagens do cotidiano, produtores individuais de cultura que balizam suas ações na coletividade por meio da construção e do fortalecimento de grandes redes sociais dentro e fora da cidade, sem lideranças impositivas ou atitudes arbitrárias. Vidas móveis que também passam pelo processo em que identidades são constantemente desconstruídas e reconstruídas de acordo com as transformações da sociedade contemporânea, como Fortuna (1997) indica.

Nesta era de globalização avançada, nós testemunhamos a *pessoalidade portátil*. A identidade não meramente se dobra em direção às novas formas de transporte e viagens, mas fundamentalmente se reformula em termos de capacidades para o movimento. Em outras palavras, a globalização da mobilidade se estende no cerne da personalidade. Elliot; Urry (2002, p.03)³⁵

Neste sentido, a sociedade contemporânea revela identidades bem diferentes das tradicionais em um cenário de globalização, com pessoas e redes cada vez mais dotadas de mobilidade. Assim, as histórias individuais e pessoais refletem muito sobre as relações coletivas e também o contrário. “Com efeito, em cada nível de narrativa, o autor-personagem está implicado ao mesmo tempo individual e coletivamente: está implicado individualmente porque a pluralidade das narrativas em que se vê comprometido afeta cada um por si” (AUGÉ, 2001, p.53).

Trajetórias de pessoas imbuídas de conectividade e mobilidade, associadas em uma rede e que contribuem para a construção e resgate de uma memória coletiva da cidade e também para revelar identidades culturais relacionadas ao território, por mais descentradas e fragmentadas que sejam. Personagens como Heraldo Bezerra, João Carpalhau e Arthur William que traçaram caminhos distintos, mas que se interceptam nesta rede e que contribuem para a formação de uma base para reflexões acerca das representações sociais da cidade.

Todavia, a partir de uma análise dos efeitos que estas iniciativas provocam na sociedade e dos novos significados que esses indivíduos atribuem a personagens, monumentos, manifestações culturais e das problemáticas urbanas, entende-se que há também uma reinvenção da própria cidade. Um movimento que se estende às representações e autorrepresentações da realidade local, uma mudança de hábitos que direciona os habitantes a refletirem sobre seu papel no território habitado e seu grau de pertencimento a ele.

³⁵ Tradução livre. “In this age of advanced globalization, we witness portable personhood. Identity becomes not merely ‘bent’ towards novel forms of transportation and travel but fundamentally recast in terms of capacities for movement. Put in another way, the globalization of mobility extends into the core of the self”.

PARTE II

TERRITÓRIO HABITADO

As diversas concepções sobre o território não auferem se distanciar das relações sociais e de poder que as cercam. Sejam elas perceptíveis por fatores simbólicos ou funcionais, o território se configura essencialmente por seus protagonistas, os indivíduos que nele habitam e se articulam. São eles que dão corpo às teorias, que dão vida aos espaços.

No entanto, diferentes perspectivas sobre o território e suas relações com os indivíduos foram se construindo ao longo do tempo. Assim como na crise da definição tradicional de identidade, apresentada anteriormente nesta pesquisa, o território também passou a ser problematizado em função das transformações sociais advindas com a modernidade ou pós-modernidade. O caráter engessado e homogeneizador, muito atrelado ao território, deu lugar à ideia de transitoriedade, multiplicidade e mobilidade. Alguns autores, como Levy (1999), destacam a noção de desterritorialização, muito centrados em inovações que as tecnologias digitais trouxeram, no ambiente do ciberespaço. Contudo, Haesbaert (2005) acredita que esta ideia seja um mito, pois para ele, o que se configura na contemporaneidade pode ser descrito como multiterritorialidade.

Este termo indica outra forma de se pensar o território, de maneira multiescalar. O sentido de dominação, atrelado à funcionalidade, ao concretismo e aos valores de troca; ou da apropriação, ligado ao caráter simbólico são inerentes ao conceito e, pensando a multiterritorialidade, podem se configurar também em uma “sobreposição de territórios, hierarquicamente articulados, “encaixados”” (HAESBERT, 2005). Assim, os indivíduos podem pertencer a diversos territórios simultaneamente ou se alternarem entre eles de modo muito mais dinâmico. A partir desta dimensão mais ampla, o autor aponta a expressão território-rede, que “resulta da conjugação, em outra escala, de territórios-zona, descontínuos” (HAESBAERT, 2005, p. 6785). Diferentes conexões, articulações e mobilidades dos indivíduos, físicas ou virtuais, nacionais ou internacionais, em territórios diversos, formam este descontínuo território-rede, que se fortifica no ciberespaço.

No entanto, apesar de Haesbaert (2005) reportar uma predominância do usufruto da multiterritorialidade por grupos privilegiados, como os de elites burguesas, é possível associá-la também aos grupos culturais de Duque de Caxias,

formados por indivíduos que reivindicam reconhecimento e que se utilizam de uma mobilidade virtual e física para oscilar por estes diversos territórios. Neste caso, o território-rede se destaca em seu sentido simbólico, por meio de uma busca pelo multi-pertencimento desses diferentes territórios e pelas identidades territoriais plurais.

3 – TRANSFORMANDO ESPAÇOS REAIS E VIRTUAIS

3.1 – A criação de novos espaços de cultura e lazer

A frequente busca pelo pertencimento ao território que os diferentes grupos culturais de Duque de Caxias priorizam em suas ações se traduz nas produções artísticas, nos eventos culturais, nos diversos meios de comunicação e ainda, nos equipamentos de lazer construídos e reconstruídos por estes agentes. O território-rede (HAESBAERT, 2005) se desenha, então, por meio de uma transposição dos territórios diversos vinculados à política, à cultura, ao bem-estar da população. Suas fronteiras são tão rasas, que se interceptam em muitos os casos e traduzem as relações dos indivíduos com os diferentes espaços.

No entanto, apesar dessa constante transição entre territórios, há identificações e conexões fortes desses agentes com eles. Por isso, muitas das manifestações culturais da cidade reforçam alguns dos símbolos destes territórios, ainda que ressignificados. Trata-se de um movimento de apropriação e dominação destes territórios por parte da população. Contudo, a prioridade em ações que visam o desenvolvimento econômico em detrimento do social e cultural, desconsiderando as necessidades locais, por parte do poder público e de grandes empresas privadas é uma situação ainda recorrente.

E, dessa forma, interesses populares são constantemente ultrapassados pelos interesses dos donos do poder, pois como Zukin (2000, p.106)³⁶ aponta, o vernacular dos desprovidos de poder sempre atrapalha a expansão dos poderosos. São frequentes disputas pelos territórios por partes de interesses antagônicos. As transformações urbanas, gerenciadas pelas elites econômicas de Duque de Caxias, são bastante restritivas no que tange a inclusão social e econômica das diversas camadas populares. E os equipamentos de lazer culturais existentes são escassos e centralizados em bairros do 1º distrito, principalmente no bairro Jardim 25 de agosto e no Centro conforme pode ser observado na tabela a seguir:

³⁶ Refere-se "à construção tanto dos edifícios quanto das relações sociais feitos pelos desprovidos de poder e contraste - e frequentemente em conflito - com a paisagem imposta pelos detentores de poder".

Tabela 2: Equipamentos culturais e de lazer

Tipo	Instituições Culturais e de lazer	Localização
Biblioteca	Sala de leitura de Jardim Primavera	Jardim Primavera
	Biblioteca Ferreira Gullar	Xerém
Casa noturna	Invicta lounge & Bar	Jardim Primavera
	Rei do Bacalhau	Parque Beira Mar
Centro Cultural	Estação do Samba	Jardim 25 de Agosto
	Bistrô Conexão Brasil	Centro
	Casa Brasil	Imbariê
	Centro Jackson do Pandeiro	Centro
	Espaço cultural Solano Trindade	Cangulo
	GRES Academicos do Grande Rio	Centro
	SESC	Centro
	SESI	Paulicéia
Centro cultural/Teatro/Biblioteca	Centro Cultural Oscar Niemeyer	Centro
Cinema	Cine teatro Oscarito	Parque Fluminense
	Cinema Santa Rosa	Centro
	Cinemaxx Unigranrio Caxias	Jardim 25 de Agosto
	Multiplex Caxias Shopping	Parque Duque
Clube	Clube dos Quinhentos	Centro
	Clube Recreativo Caxiense	Jardim 25 de Agosto
	Clube Social Camponeses de Portugal	Jardim Primavera
	Esporte Clube Gramacho	Gramacho
	Lélis Tênis Clube	Santa Cruz da Serra
Centro Cultural/ Coworking	Goméia galpão criativo	Centro
Igreja histórica/Ruínas	Igreja de Santa Rita da Posse	Xerém
	Igreja N S do Pilar	Pilar
Museu	Museu Ciência e Vida	Jardim 25 de Agosto
	Museu Histórico da Taquara	Taquara
	Museu Vivo de São Bento	São Bento
Ponto de Cultura	Lira de Ouro	Centro

	Projeto Luar de Dança	Jardim Primavera
Ponto de Cultura/Centro de Pesquisa	Instituto Histórico	Jardim 25 de Agosto
Teatro	Teatro Armando Melo	Centro
	Teatro Procópio Ferreira	Jardim 25 de Agosto
	Teatro SESI	Paulicéia

Fonte: Autora

Para a melhor compreensão da tabela, resalto a concepção do termo lazer aqui tratado, que foi fundamental para a investigação dos espaços. O lazer, portanto, é

uma atividade que vai além das obrigações do trabalho, família e sociedade para que o indivíduo transforme em vontade, relaxamento, diversão ou para ampliar seu conhecimento e sua participação social espontânea, o livre exercício de sua capacidade criativa. (DUMAZEDIER, 1974, p. 133)³⁷

Portanto, os equipamentos de lazer podem ser descritos como os espaços destinados ao usufruto dessa atividade.

Restaurantes e bares que só ofereçam serviços de alimentação podem também ser considerados espaços culturais, por congregarem traços materiais e imateriais que representam características culturais de grupos variados. No entanto, esses empreendimentos não foram contemplados neste mapeamento, pois sua natureza se difere das demais tipologias aqui mencionadas, no que diz respeito à finalidade da produção artística e/ou criadora. As casas noturnas mencionadas, apesar de funcionarem também como bares e restaurantes, elas mantêm como atrações principais as apresentações artísticas.

Dentre os espaços mencionados, alguns centros culturais, que oferecem uma programação variada de música, espetáculos de dança e salas de leitura. Apenas quatro teatros, localizados na região central do primeiro distrito da cidade, promovem peças de grupos artísticos do município e de outras localidades. Há quatro cinemas, em bairros diferentes, mas que também não suprem a demanda de todos os distritos do município. Os empreendimentos com mais lugares comercializáveis e que

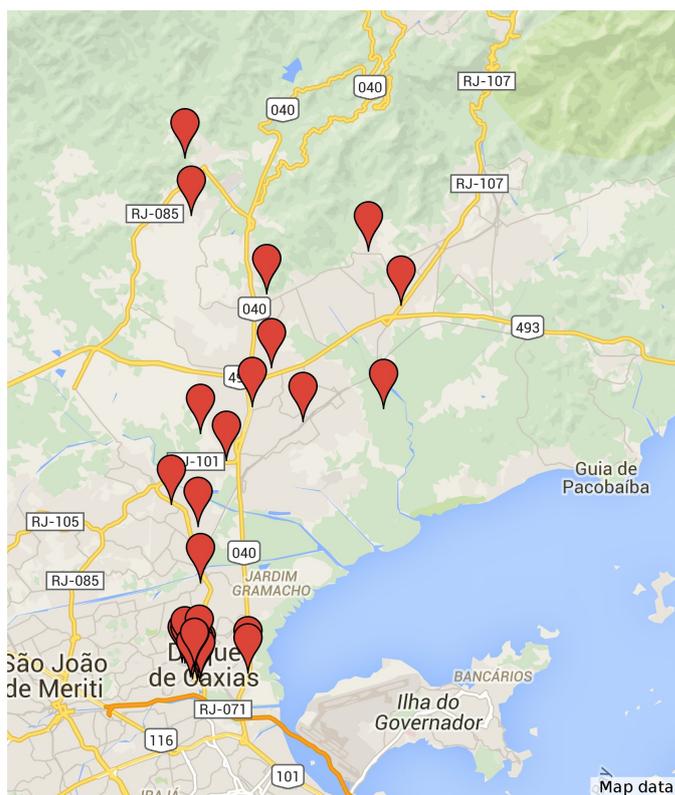
³⁷ Tradução própria. Leisure is activity - apart from the obligations of work, family, and society - to which the individual turns at will, for either relaxation, diversion, or broadening his knowledge and his spontaneous social participation, the free exercise of his creative capacity.

transmitem um maior número de produções estão localizados também nos bairros centrais Jardim 25 de Agosto e Centro. Muitos dos clubes, além de oferecerem diversas atividades esportivas, também promovem eventos culturais variados. As igrejas históricas aliam suas práticas religiosas à gestão das visitas motivadas pelo interesse em conhecer melhor o patrimônio arquitetônico e cultural e a história referente o monumento.

Há ainda, os pontos de cultura, que exercem atividades semelhantes aos centros culturais, porém se autodenominam dessa forma a fim de se incluírem na classificação do programa Pontos de Cultura do Ministério de Cultura. Os três museus existentes expõem seus acervos ao público e também executam ações educacionais e culturais por meio de eventos, cursos ou reuniões. As casas noturnas são espaços de entretenimento que apresentam, em geral, uma programação musical popular. Por último, as salas de leitura e bibliotecas proporcionam um espaço literário para a população e também apresentam eventos culturais diversos.

É observável, porém, que além do fator de centralização física destas organizações, algumas delas são também excludentes financeiramente. São consequências de uma mercantilização da cultura, fenômeno conhecido como indústria cultural, muito discutido pelos pesquisadores Adorno e Horkheimer. A exclusão ocorre quando um ingresso cobrado para assistir aos filmes em cartaz no cinema ou para eventos culturais, em geral, excede às possibilidades de gastos dos indivíduos de classes econômicas mais desfavorecidas.

Figura 21: Mapa da cidade com seus equipamentos culturais e de lazer



Fonte: Google Maps

Contudo, a tabela 2 apresenta também iniciativas culturais criadas em um sentido diametralmente oposto a essa tendência mercadológica moderna. É notável o crescimento quantitativo dos equipamentos culturais e de lazer e uma transformação de espaços culturais já existentes na cidade em razão da ação de integrantes da própria rede de cultura de Duque de Caxias. Face às limitações dos espaços de entretenimento na cidade, a população se organizou para criar alguns equipamentos de lazer e cultura que tivessem como premissa a inclusão social e a conexão com este território.

Uma dessas iniciativas que se destaca é o ponto de cultura Lira de Ouro. Atualmente a casa abriga diversas apresentações musicais, sessões de cinema, dentre outros eventos culturais. O acesso aos eventos oferecidos pela casa não é, em geral, cobrado. Em alguns casos pode haver a cobrança de ingressos, porém limitando-se a preços inferiores aos empreendimentos culturais de maior porte. O retorno financeiro do estabelecimento muito se baseia no lucro obtido com a venda de bebidas e refeições do bar que se localiza dentro do ponto de cultura.

O galpão Goméia, apesar de ser um espaço de trabalho de alguns dos grupos de cultura, organizados em rede, ele também funciona como palco para eventos

culturais da cidade, organizados por eles mesmos. Outra iniciativa cultural em que a população teve um papel ativo em sua criação foi o Museu Vivo de São Bento. Apesar das edificações da instituição serem antigas, a transformação do espaço em museu, a administração e a manutenção do local se devem ao trabalho de pesquisadores, professores, dentre outros integrantes da rede de cultura da cidade. Neste espaço, além das exposições do museu, há também alguns eventos culturais e reuniões de muitos dos integrantes desta rede de cultura da cidade. Ambas as iniciativas seguem a mesma ideia de acesso do ponto de cultura Lira de Ouro ao cobrarem ingressos com baixo custo ou permitirem a entrada gratuita, lucrando apenas com a venda de alimentos e bebidas. Todos esses exemplos enfatizam algumas características relacionadas aos símbolos da cidade, seja pelo nome, por sua história ou pelos personagens que os integram. Esses espaços ainda buscam unir diversos segmentos sociais da cidade e de seu entorno em seus eventos por meio de uma divulgação mais ampla a grupos heterogêneos.

Ao analisar essas iniciativas, é possível constatar a ampliação dos espaços culturais e de lazer que se constroem no município e contribuem para transformar a cidade e suas relações com os indivíduos que nela habitam. Iniciativas que, na maioria das vezes, não são incentivadas pelo poder público, sendo essencialmente fruto da ação dos agentes culturais em rede.

A concepção de lazer, neste caso, pode ser entendida de forma mais ampla em relação às definições tradicionais do termo, que o relacionam essencialmente como uma oposição ao trabalho, um tempo destinado à recomposição das forças do trabalhador em busca do bem-estar e da satisfação pessoal. A criação dos espaços de lazer em Duque de Caxias, além das características citadas por Dumazedier (1974), também evoca outras facetas da terminologia. Essas iniciativas contribuem também para a percepção do lazer como uma atividade que proporciona a construção e reconstrução de identidades e de integração com o território. O lazer é incitado a ser desfrutado como um meio para viver o território e se apropriar dele.

As experiências distintas de lazer, dentro deste contexto, também se aplicam ao ambiente online. A exploração do território virtual da internet como ferramenta potencializadora das conexões e articulações da rede não se desvincula do território físico. De modo contrário, há maior mobilidade e transitoriedade entre eles. Lacoste

(1988) *apud* Haesbaert (2005, p.6785) acredita em uma superposição espacial e em um momento quando

principalmente com o novo aparato tecnológico-informacional à nossa disposição, de uma multiterritorialidade não apenas por deslocamento físico como também por “conectividade virtual”, a capacidade de interagirmos à distância, influenciando e, de alguma forma, integrando outros territórios.

Desse modo, as páginas dos grupos nas redes sociais, os canais de vídeos online, os sites que disponibilizam variados tipos de materiais, além de funcionarem como meio de divulgação e promoção dos espaços físicos existentes, são eles também espaços de lazer e cultura. Eles oferecem entretenimento ao público e proporcionam um vínculo mais intenso com o território à medida que exploram os símbolos da cidade em um processo de representações e ressignificações múltiplas.

Essas relações estabelecidas nas mais diferentes escalas constituem os espaços sociais (LEFEBVRE, 1986), por meio dos processos de apropriação e dominação intrínsecos, levando a um empoderamento desses grupos frente às demais forças territoriais. O ambiente online usufruído pelos moradores da cidade é também uma extensão desses espaços sociais. São territórios que se complementam e interagem a partir das relações sociais que os animam. E, com estas diferentes ações em territórios complementares e conexos, outras percepções sobre a cidade vão surgindo e as transformações são constantes.

3.2 – Ocupação dos espaços públicos

As limitações dos espaços de lazer e cultura existentes em Duque de Caxias, além de motivarem a criação de outros ambientes de entretenimento e produções artísticas, por parte de grupos culturais distintos, também incitaram o desejo de ocupação de alguns espaços públicos pela população. Locais que se tornaram subutilizados em função de interesses privados ou governamentais ou por estarem depreciados como consequência do abandono do poder público, aos poucos, foram sendo percebidos como espaços potenciais para manifestações culturais distintas.

A praça João Lazaroni, localizada no bairro Jardim 25 de agosto e conhecida como a praça da pedra, é um dos locais públicos que vem sofrendo diversas intervenções por estes agentes culturais. Uma delas foi a organização do Festival

Pedrada Ecocultural, ocorrido no dia 27 de junho de 2015, que reuniu diversas pessoas que buscavam a revitalização da praça e foi divulgada e articulada pela rede social online Facebook. Organizado pela Virtú Produções, o evento ofereceu uma programação variada com oficinas, palestras, exibição de curtas, plantio de mudas e a exposição de vários stands temáticos de produtores culturais da cidade. Dentre as iniciativas ligadas a este espaço, há a criação de uma rede de consumidores e produtores de alimentos orgânicos, discussões sobre a revitalização do local em um grupo público do Facebook e uma petição online dirigida ao prefeito Alexandre Cardoso com a solicitação de melhorias na praça. Ações que movimentam o espaço e buscam a intervenção do poder público para fomentar a sua utilização por cada vez mais pessoas.

A compreensão por parte dos indivíduos de que o território os pertence induz ao entendimento de que os espaços considerados públicos devem ser melhor explorados e cuidados. As praças, os teatros públicos, os parques, as ruas e as calçadas, todos esses locais são patrimônios da população e por ela devem ser utilizados. “Aparentemente despreziosos, despropositados e aleatórios, os contatos nas ruas constituem a pequena mudança a partir da qual pode florescer a vida pública exuberante da cidade” (JACOBS, 2009, p. 78). O território habitado coaduna, assim, com a presença da população nesses espaços, o que mantém a cidade viva e mais segura.

Contudo, esse movimento é constantemente confrontado com diferentes interesses sobre a cidade. A utilização destes espaços, em muitos casos, necessita da aprovação prévia de seus gestores para que a população promova eventos de variadas dimensões e estilos. E esse processo burocrático e hierárquico impede que algumas iniciativas de ocupação desses locais ocorra. O veto da prefeitura ao pedido de um grupo de moradores para o uso da praça da Maçonaria, no bairro Jardim 25 de agosto, para celebrar uma bênção coletiva de animais no dia de São Francisco, em 2012, exemplifica este cenário. Ou ainda, a limitação do horário permitido para a realização da festa de dança de rua Cypher, na praça do Pacificador, no centro da cidade (BATALHA, 2014).

Muitos artistas e grupos de cultura reivindicam também a maior utilização do Centro Cultural Oscar Niemeyer, espaço público gerido pela prefeitura municipal,

para a apresentação de seus trabalhos. O teatro Raul Cortez, que compõe o espaço, recebe frequentemente espetáculos teatrais de grupos de artistas da capital, porém reserva menos dias e horários para as companhias cênicas dos moradores da cidade e de seu entorno. Os ingressos são geralmente cobrados, com exceção de alguns espetáculos gratuitos que são apresentados diretamente para a praça.

Em dias de eventos, organizados ou apoiados pela Prefeitura, o espaço entre o Teatro e a Biblioteca forma uma grande arena, também chamada por gestores e produtores culturais de “boca para fora”. Somente nessas ocasiões esporádicas é possível ver a Praça completamente ocupada pela população da cidade, alvo dessas políticas públicas pontuais e eventuais implementadas principalmente através da Secretaria de Cultura e Turismo, da Secretaria de Saúde e da Secretaria de trabalho e ação social. (BATALHA, 2014, p.11)

O próprio nome dado ao teatro, Raul Cortez, é bastante questionado por parte dos moradores, como relatado na palestra de Arthur William no evento *Duque de Caxias em debate: diálogos sobre urbanismo, cultura e patrimônio*, ocorrido no dia 09 de setembro de 2014, na Fundação Getúlio Vargas, como laboratório criado para esta pesquisa. Por que referenciar o teatro a um artista que nunca esteve na cidade? Arthur também questionou a ausência de referências à alguns artistas que dedicaram seus trabalhos à temáticas ligadas à cidade, como Solano Trindade, nos patrimônios urbanos. Para ele, o nome de ruas, praças, escolas poderiam também relembrar aspectos históricos e culturais que fossem ressonantes à população.

Esse desejo por parte de agentes culturais, como Arthur, de integrar a cultura que é produzida nos patrimônios da cidade evoca ainda mais a ideia de pertencimento, que também está inserida nos nomes de algumas iniciativas culturais criadas por moradores da cidade. Este fato é perceptível pelos nomes atribuídos à iniciativas como o blog Lurdinha, os coletivos Capa Comics e Mate com Anju, a biblioteca comunitária Solano Trindade e o Galpão criativo Goméia, que possuem relações próximas à personagens que, de certa forma, se relacionam a este território.

A biblioteca Governador Leonel Brizola é também parte do Centro Cultural Oscar Niemeyer e abriga alguns eventos culturais tanto dentro de suas instalações quanto em seu pilotis. A série de encontros culturais Território Baixada de 2015, da produtora cultural Terreiro de Ideias, utilizou o grande salão da biblioteca para realizar palestras e debates programados em alguns dias do evento. Em seu pilotis, a festa de rua Cypher, do grupo Urbanos BF, é realizada às últimas sextas-feiras do

mês. No entanto, essas diversas ocupações precisam ainda se balizar por algumas restrições impostas pela prefeitura municipal, reverberando também dificuldades para conseguir marcar horários e dias adequados.

O desejo desses grupos de habitar e se apropriar ainda mais do território revela ainda situações mais conflituosas e de disputa com o poder público. Em 2014, na gestão do atual prefeito Alexandre Cardoso, o corte de árvores remanescentes da mata atlântica em uma pequena área da região central da cidade ganhou grande repercussão entre a população. O local é uma das poucas áreas verdes do primeiro distrito da cidade e poderá abrigar um shopping center da empresa ABL, que pretende alavancar a economia local gerando empregos e aumentando a oferta de lazer para a região.

Um grupo de moradores, no entanto, argumentam que o local não é apropriado para receber um tipo de empreendimento como este. Os argumentos apontados são em relação à qualidade do ar em uma região carente de áreas verdes, ao valor histórico das árvores que precisariam ser derrubadas, ao impacto na temperatura ambiente e até mesmo ao possível aumento nos congestionamentos da região, que já são problemáticos.

Há ainda, uma preocupação quanto aos impactos que podem ser gerados à escola Álvaro Alberto, conhecida como Mate com Angu, que está em processo de tombamento, também pela ação de agentes culturais da cidade. O fato do local estar passando por essa avaliação poderia impedir a construção do shopping, pois segundo o artigo 21º da lei municipal nº 2300/2009³⁸, o entorno da área em que o empreendimento seria construído em um raio de cinquenta metros, também seria protegido. Em entrevista ao jornal O Dia, de 28 de junho de 2014, o representante da Diocese de Duque de Caxias, vizinha ao futuro empreendimento, padre Bernardo Colgn, contesta: “Falta água, há a questão ambiental, mas é preciso, além disso,

³⁸ 1ª Promotoria de Justiça de Tutela Coletiva Núcleo Duque de Caxias. Inquérito Civil nº 201416901. Disponível em: http://publicacao.mprj.mp.br/educacao/escola_alvaro/anexo01/files/assets/basic-html/page6.html. Acesso em: 02 de outubro de 2015.

pensar sobre que cidade queremos. É dever do Estado oferecer formas de lazer não só pelo viés do consumo.”³⁹

O espetáculo urbano, nesse sentido, é utilizado como mercadoria. A imponência de um grande shopping e o retorno financeiro que ele proporciona foram fatores muito mais relevantes no ponto de vista dos gestores públicos. O consumismo é visto como a única alternativa de lazer e de desenvolvimento econômico para o município e tem o poder de se impor perante outros interesses (HARVEY, 2004). Neste cenário conflituoso e de posições contrárias, as manifestações populares incidem, em muito coordenadas por alguns dos agentes integrados à rede de cultura da cidade.

Organizados por meio do Fórum de Oposição e Resistência ao shopping, o grupo FORAS reúne pessoas de trinta entidades diferentes, incluindo o apoio do Instituto de Planejamento Urbano e Regional – IPPUR, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Um site e uma página no Facebook reúnem as informações sobre o grupo, os manifestos e as alternativas de uso deste espaço. Um vídeo, disponível no canal do YouTube do coletivo Mate com Angu⁴⁰, que participa do fórum, descreve a atuação do grupo e o processo que envolve as disputas pela utilização do local. Segundo o grupo, “no lugar de um shopping, a sociedade civil propõe a criação de um espaço urbano que, entre outras coisas, contribua com a preservação da memória da cidade”. Foram organizadas ainda, audiências públicas que discutiram a viabilidade legal do empreendimento e os possíveis efeitos que poderiam ser causados, caso a obra siga adiante. Também foram abertos processos junto ao Ministério Público repudiando a construção do shopping pelos motivos citados, principalmente quanto à suposta ilegalidade da obra.

³⁹ Sociedade Civil se mobiliza contra shopping em Duque de Caxias. O Dia. Disponível em: <http://odia.ig.com.br/odiabaixada/2014-06-28/sociedade-civil-se-mobiliza-contra-shopping-em-duque-de-caxias.html>

⁴⁰ Vídeo Qual cidade a gente quer? A luta do Foras – Duque de Caxias. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QvFwn4os7vw#t=63>. Acesso em: 02 de outubro de 2015.

Figura 22: Chamada para reunião do grupo FORAS



Fonte: Lurdinha.org

Diante dessa resistência, a prefeitura e a empresa ABL evitam estabelecer um debate direto com os representantes desse movimento de resistência e somente alegam agir de acordo com a lei municipal. Até o momento, a prefeitura ainda não decretou o embargo da obra e a tensão permanece entre a população e o poder público. Muitas árvores já foram cortadas, mas o shopping ainda não foi construído.

As diversas intervenções, os manifestos, os eventos realizados em diferentes espaços públicos da cidade, demonstram que as ações promovidas pela rede de cultura de Duque de Caxias se vinculam diretamente às questões políticas atreladas ao território e à qualidade de vida da população. Essa apropriação prática da cidade, em que as pessoas vivem efetivamente nela, marcam a memória que se produz e se diferencia segundo esses marcadores, como Lefebvre (2001) ressalta. Assim, a dicotomia entre o vernacular (ZUKIN, 2000) e a pós-modernidade se estende e molda a paisagem da cidade de acordo com as imposições do pensamento totalizador e de poder dos urbanistas, das resistências dos movimentos sociais envolvidos na disputa do espaço e nas conformações sociais.

A busca por espaços que privilegiem a memória da cidade, seus personagens, suas transformações físicas ao longo dos anos e processos históricos destacam um ativismo muito intensificado pelo caráter rizomático da rede (DELEUZE, GUATTARI, 1995), pelas conexões que se estabelecem de maneira descentralizada e

não hierárquica. Esses grupos trabalham integrados, de forma a explorar as diferentes habilidades e conhecimentos de cada indivíduo, a fim de potencializar os efeitos de suas ações. Suas ideologias, opiniões e reivindicações resultam em um cenário de disputas com o poder público e iniciativas privadas tanto pelo território quanto pela produção cultural que nele se institui.

4 – AS DISPUTAS EM TORNO DA PRODUÇÃO CULTURAL LOCAL

4.1– Por uma política cultural territorializada

Dentre as diferentes escalas que a multiterritorialidade (HAESBAERT, 2005) engloba, a política em muito se enfatiza nas ações da rede de cultura de Duque de Caxias. Isto se traduz nas obras dos artistas, nas publicações de informações nas redes sociais online ou em manifestações diversas nas ruas da cidade e no ciberespaço. As reivindicações transbordam os limites dos direitos básicos tidos como prioritários pelos governantes, como os problemas nos setores de saúde, educação e saneamento básico. Os clamores soam também para um maior reconhecimento, valorização e investimento por parte do poder público para as artes e produções culturais da população duque caxiense. A ideia de política territorializada é reproduzida em muitos dos discursos da rede, muitas das solicitações giram em torno da criação de órgãos, programas, projetos e ações específicas voltadas para o setor cultural da Baixada Fluminense e de Duque de Caxias.

Nesse sentido, as tentativas de articulação com o governo se constroem em diferentes níveis de poder, no municipal, estadual e federal. As disputas entre os agentes culturais da cidade e a prefeitura, por exemplo, se direcionam em grande parte em torno do direito de uso dos espaços públicos para a realização de eventos culturais, como descrito no capítulo três. Mas há ainda muitas reivindicações em prol de maiores investimentos em espaços culturais e históricos, como o Museu Vivo de São Bento e a Igreja do Pilar, e em relação às políticas que vem sendo implantadas no setor cultural. Todas essas questões foram muito discutidas no encontro intitulado *IV Diálogos Interinstitucionais*, em que estive presente. A reunião ocorreu na sede do Museu Vivo de São Bento, localizado no 2º distrito da cidade, no dia 22 de novembro de 2014.

A série de reuniões, que se desdobrou em cinco encontros, foi uma iniciativa dos integrantes da rede de cultura, reconhecida como tal por seus integrantes, especialmente do professor, pesquisador e funcionário público municipal Alexandre Marques, que liderou as discussões. Em sua quarta edição, estiveram presentes vinte e

um agentes, entre representantes de diversas iniciativas culturais da cidade e pesquisadores, para discutir sobre as políticas culturais em Duque de Caxias e os desdobramentos de algumas das ações que já estavam sendo executadas por eles. Como assuntos discutidos, já inseridos previamente na pauta do debate, a avaliação do período pós-eleitoral da prefeitura, a discussão sobre a mobilização ocorrida para a Conferência Municipal de Cultura, a aprovação do Plano Municipal de Cultura, e a articulação da rede de cultura de Duque de Caxias. Além das questões previstas, um debate intenso se desenvolveu em torno da ameaça de fechamento da secretaria de cultura da cidade e as possíveis consequências que esta decisão municipal poderia causar aos trabalhos desenvolvidos pela rede.

Diante das incertezas sobre a continuidade da secretaria de cultura, o grupo presente na reunião decidiu se organizar para promover um manifesto a favor da permanência do órgão. Houve uma divisão de tarefas para divulgar a informação, organizar o próximo evento e agregar outros agentes para uma discussão mais detalhada na quinta edição do evento. Um documento intitulado *Manifesto Pró-Fórum de Cultura – a Cultura Que Queremos Para Duque de Caxias* que apresentava diversas reivindicações dos agentes culturais da rede, circulou então, pela internet, a fim de mobilizar os diversos setores da sociedade. Embora não tenha ocorrido nenhuma passeata ou concentração física desses grupos perante a prefeitura municipal, a movimentação realizada tanto no ambiente virtual quanto no físico reverberou na decisão do prefeito, ainda que momentânea, de manter a secretaria.

Outra conquista comemorada pelos agentes culturais da cidades foi a aprovação do Plano Municipal de Cultura de Duque de Caxias no dia 30 de setembro de 2015, o qual eles demandavam por cerca de dez anos. O atual prefeito Alexandre Cardoso aprovou o Plano por meio da Conferência Municipal de Cultura e enviou a carta à câmara de vereadores. Os debates acerca da criação deste Plano ocorriam com as reuniões *Diálogos Interinstitucionais* e também em diversos outros eventos organizados ao longo desses anos. Os agentes culturais reivindicam ainda a instituição da lei do Sistema Municipal de Cultura e a realização de concursos públicos ligados à área cultural, a fim de evitar ações fragmentadas em função da rotatividade de funcionários na secretaria e o posicionamento periférico das políticas municipais de cultura.

As relações entre o poder público municipal e a rede de cultura se apresentam de maneira bastante difusa. Eles se interceptam e se chocam em diversos momentos, por exemplo, na participação de agentes públicos na rede de cultura, que é o caso de Alexandre Marques, ou nos apoios oferecidos pela secretaria de cultura a alguns artistas da cidade que são muito questionados por serem escassos e insuficientes. Alexandre é concursado, atua na secretaria de cultura da cidade, mas também é integrante da Associação de Pesquisadores e Professores de História Clio – APPH Clio e participante ativo das ações da rede. Há também uma divergência entre algumas ações adotadas pela prefeitura e os anseios dos agentes culturais. As reivindicações, em geral, indicam a necessidade de descentralizar as políticas públicas e estabelecer um diálogo maior com a sociedade. Em muitos dos eventos organizados pela rede, a prefeitura se abstém de representantes formais, fato que é bastante criticado pelos agentes culturais.

No que tange o governo federal, essa aproximação recentemente se fortaleceu a partir de alguns eventos ocorridos na cidade com a participação da nova equipe do Ministério da Cultura, em atuação desde janeiro de 2015. No dia quinze de julho deste ano, o encerramento do evento Território Baixada recebeu a secretária de cidadania e diversidade cultural do Ministério da Cultura, Ivana Bentes. Iniciado em abril, a segunda edição do Território Baixada, organizada pela produtora cultural de Duque de Caxias, Terreiro de Idéias, envolveu debates sobre a produção cultural na Baixada Fluminense, ocupando diversos espaços públicos e dialogando com diferentes iniciativas culturais da região. O último dia teve como título *Políticas Culturais: Baixada Fluminense e direitos* e ocorreu na biblioteca municipal Governador Leonel de Moura Brizola, no Centro Cultural Oscar Niemeyer. Ivana Bentes, que é também professora doutora universitária da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, e já conhecia alguns integrantes da rede, por meio deste trabalho, discursou sobre os programas que o Ministério da Cultura vem desenvolvendo. A secretária expôs as novas ações que estão sendo planejadas a fim de descentralizar os investimentos e incentivos públicos, contribuindo para o fortalecimento dos grupos culturais das periferias do país. O evento também reservou uma oportunidade de diálogo entre os agentes culturais e Ivana, por meio de uma

sessão de perguntas. Ela ouviu alguns apontamentos sobre as problemáticas sofridas por artistas e produtores culturais, ressaltando os interesses e limitações variados.

Contudo, as articulações da rede com o governo federal foram ainda mais fortalecidas após a ida do Ministro da Cultura à cidade. Menos de um mês após a presença da secretária Ivana Bentes em Duque de Caxias, o ministro Juca Ferreira e sua equipe de secretários se prontificaram para estabelecer um diálogo com a população da Baixada Fluminense em dois eventos seguidos. Pela manhã do dia 05 de agosto, a equipe do ministério apresentou os novos editais de cultura na Câmara Municipal de São João de Meriti. À tarde, houve um debate sobre políticas públicas culturais na Lira de Ouro, em Duque de Caxias, ressaltando as novas ações do Ministério da Cultura.

O evento foi amplamente divulgado nas redes sociais online e em diversas outras mídias, incluindo os sites de iniciativas locais como o blog Lurdinha. Os agentes culturais se organizaram no ciberespaço para convocar o maior número de pessoas que se interessassem por cultura na Baixada Fluminense, a fim de demonstrar grande representatividade dos mais diversos grupos que constituem a rede. O debate ocorrido no galpão Lira de Ouro envolveu os discursos do ministro e de seus secretários, além da participação do público em geral, que se manifestou por meio de perguntas, comentários e solicitações diversas. A organização do evento se deveu, em grande parte, pela diretora executiva da produtora cultural Terreiro de Ideias, Daniele Francisco e sua sócia Giordana Moreira, pelo cineclubista Heraldo Bezerra, pelo jornalista Arthur William e por diversos outros agentes integrantes da rede de cultura de Duque de Caxias.

Figura 23: Encontro com o ministro da cultura Juca Ferreira na Lira de Ouro



Fonte: Autora

Este evento pode ser considerado um grande marco que simboliza uma aproximação entre a população e a gestão cultural pública federal, pois poucos foram os ministros que estiveram na cidade, oportunizando um diálogo mais efetivo, como o que foi realizado na Lira de Ouro. A cada pergunta, comentário ou reivindicação da população que presenciou o evento, foi possível notar um tom de indignação pelas limitações que a região sofre e também certo contentamento e agradecimento pela presença do ministro em Duque de Caxias e em uma instituição que representa a produção cultural popular da cidade.

A grande quantidade de pronunciamentos dos presentes denota uma demanda reprimida, um desejo de manifestar seus anseios a um representante de um governo que durante tantos anos foi ausente, a uma ideia de exclusão das políticas públicas pela qual essas pessoas demonstram sofrer. Os questionamentos, porém, destoavam em diversos aspectos. Alguns cobravam ações do ministério para incluí-los nos programas de governo vigentes, outros parabenizavam a equipe pelos atos realizados na gestão ainda recente e outros salientavam o distanciamento do poder público municipal que só se fazia presente em grandes eventos como aquele. Eles cobravam a

articulação entre os poderes e setores. No entanto, eles convergiam em alguns pontos, como o da demanda de reconhecimento de suas práticas, o da mudança no cenário de escassez de investimentos e o da desigualdade das políticas públicas entre a periferia e as grandes capitais. Ficou também uma solicitação para que este não seja o único encontro, para que o diálogo se faça presente também em outras ocasiões.

Todos esses encontros são resultados de ações frequentes da rede que se organiza tanto pela internet quanto presencialmente, ressaltando suas demandas políticas em relação às suas manifestações culturais, artísticas e à apropriação do território. Essas ações demonstram a grande fragilidade das políticas públicas implantadas até o momento, que pouco se balizam nas particularidades de cada território e pouco consideram os diferentes interesses de quem nele habita. Desse modo, se sustenta a ideia de uma gestão pública participativa que é demandada, a ponto de incluir a diversidade inerente às periferias do país.

E a cultura de redes protagoniza essa organização pela demanda por descentralização das ações públicas. Em uma sociedade pós-moderna, que se baseia na diversidade comunicacional, abundante de informações, os produtores culturais se tornam também sujeitos políticos. Ao mesmo tempo em que produzem cultura e informação, são também mediadores entre os diversos territórios dinâmicos em que atuam e a população heterogênea e diversa. A ideia de cultura como setor então, se desconstrói à medida em que se intercepta com outras áreas, como a política, o urbanismo, a memória e a educação.

4.2 - Expressões ideológicas na produção cultural digital

Neste cenário de disputas e de diversidades, ideologias múltiplas também se reproduzem com frequência dentre os trabalhos da rede de cultura da cidade. A forma como os agentes entendem a sociedade, a partir da realidade por eles vivida, se traduz no ativismo em causas que abrangem a inclusão social e o combate à discriminação de alguns grupos sociais. Discussões sobre gênero, racismo, memória, patrimônio, meio ambiente e desigualdade social são comuns entre os agentes culturais da cidade que também atuam como formadores de opinião, mediadores e como figuras públicas

que influenciam diretamente a desconstrução e reconstrução de ideias, a mudança de hábitos e de comportamentos. Essa mediação canaliza e distribui certas informações para o público em uma sociedade que sofre com o excesso delas, em meio a uma organização descentralizada das redes de comunicação, sobretudo após a popularização da internet. Contudo, além de atuarem como mediadores, esses agentes também são produtores de conteúdo. As ideologias são então defendidas por meio do compartilhamento de informações, mas também nos eventos diversos que são organizados, na produção artística e nos textos e imagens dispostos nas plataformas de comunicação e interação na internet, como blogs e redes eletrônicas.

Mesmo em produções que, a princípio, são elaboradas com fins essencialmente de entretenimento, reflexões sociais bastante significativas podem ser percebidas, como é a questão de gênero nos quadrinhos. Apesar de pertencerem a um ambiente predominantemente masculino, as histórias em quadrinhos no Brasil vem, gradativamente, envolvendo um maior público feminino. Segundo Trujillo (2011) *apud* Rosa (2014), em pesquisa da Escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação, 14,8% do público leitor de revistas em quadrinhos no Brasil é composto por mulheres. Trata-se de um público ainda em formação, muito influenciado pelas novas abordagens que os roteiros e personagens vem sendo construídos, com maior destaque a esse gênero, tanto por pequenos, quanto por grandes empresários do ramo. Mas elas são ainda uma pequena minoria, tanto de público, quanto de produtoras desse tipo de arte. A representação das mulheres nos quadrinhos é geralmente feita por homens, que reproduzem a visão masculina desses personagens femininos. Contudo, algumas ações vem sendo tomadas por parte de alguns coletivos para incentivar mais este crescimento, como é o caso da Capa Comics.

A fim de enfatizar o consumo e a produção nos quadrinhos pelas mulheres, o coletivo dedicou uma semana do mês de junho somente para a publicação de histórias no site em que as personagens femininas são as protagonistas. A série ganhou o nome de *Garotas da Capa* e apresentou enredos com as personagens Isabel, da saga *A Grafiteira*, a Elaine, de *O Tempo não Para* e Sara, de *A Rede*. A variedade de personagens femininas nas histórias da Capa Comics, sendo algumas delas principais para as tramas, demonstra uma atuação ainda bem incomum de grande parte das

produções dos quadrinhos, em que a mulher ocupa um papel coadjuvante e, muitas das vezes, bastante sexualizado.

Por outro lado, a participação de mulheres na equipe é ainda bem pequena, somente duas participaram ativamente nas produções do grupo até o momento da realização desta pesquisa. Luciana Asada, esposa de Carpalhau, atua em funções administrativas e comerciais e Ana Grimm desenvolve seu trabalho como desenhista de algumas das histórias do coletivo. Há, porém, a possibilidade da entrada de outras integrantes mulheres no grupo, especialmente na roteirização das histórias. Ainda que haja uma grande disparidade entre a atuação de homens e mulheres neste tipo de produção literária, a Capa Comics vem defendendo a ideia de uma participação mais ativa das mulheres no coletivo e incita a reflexão sobre o assunto entre seus leitores.

Figura 24: Garotas da Capa



Fonte: Página Capa Comics no Facebook

No campo das produções audiovisuais, em que se incluem filmes das mais variadas categorias, longas, curtas, ficcionais, documentários, etc, este assunto também vem sendo debatido. Apesar do público feminino ser bastante amplo, as produções, direções e roteirizações desses filmes são, em geral, sobre homens e feitos por homens. Por essa razão, o cineclube Mate com Angu realizou uma sessão

intitulada *Não sou obrigada! Filmes para uma cultura antissexista*, a fim de incitar uma reflexão sobre gênero no cinema. O evento foi o resultado de uma parceria entre o cineclube e o festival Roque Pense, liderado por Giordana Moreira, que reúne bandas de rock na Baixada Fluminense que tenham a participação de mulheres e que defende o antissexismo. A programação da sessão incluiu uma série de produções audiovisuais que defendiam os direitos das mulheres, além de exposições das artistas Camila Camiz e Ana Grimm e a apresentação da DJ Nathalie Feminoise.

A equipe do Mate com Angu, embora seja bastante dinâmica, quanto ao número de seus integrantes, tem a participação de diversas mulheres nas produções dos filmes e organizações das sessões. Atualmente, as mulheres que atuam do Mate com Angu desempenhando variadas funções são a Luisa, a Sabrina, a Sassá, a Fabiane, a Bia, a Manuela, a Isis, a Geo, a Anne e a Samitri. Essa grande participação de mulheres no cineclube permite apresentar ao público uma visão feminina de distintas realidades, por meio das produções e escolhas dos filmes que serão exibidos. Também demonstra a capacidade de atuação das mulheres em produções desta ordem.

Dentre a enorme variedade de blogs existentes, muitos deles são feitos por mulheres. No caso do blog Lurdinha a participação é coletiva e a quantidade de mulheres que produzem conteúdo é bem significativa, embora seja ainda minoria. Muitas das integrantes da rede escrevem sobre suas opiniões, trabalhos e também ressaltam suas convicções ideológicas sobre o sexismo e os direitos das mulheres. Os homens também contribuem para essa discussão, como no caso da publicação de Filipo Tardim *Retrocesso total: vereadores de Caxias retiram questão de gênero do Plano Municipal de Educação*. Além da oposição à ideia dos governantes à retirada da discussão sobre gênero dos assuntos expostos nas escolas, o autor também evoca um questionamento às interferências de posicionamentos religiosos nas decisões políticas. Diversos outros artigos do blog ressaltam a defesa dos direitos da mulher e, inclusive, operam na divulgação de manifestos e reuniões que se incluam nesta temática.

Apesar da participação das mulheres na produção dos artigos do blog ser bem menor que a dos homens, a colaboração de algumas integrantes ocorre de maneira bastante significativa. Elas produzem e divulgam diversas publicações, como é o caso das produtoras culturais Daniele Francisco e Giordana Moreira e também da atriz e

blogueira Lu Brasil. Os textos das três autoras promovem, em geral, reflexões sobre assuntos diversos, mas sempre com um viés político e ideológico.

As ideias em relação às questões de gênero na rede são, em sua maioria, bastante próximas entre os vários atores da rede, muitos deles reproduzindo posicionamentos semelhantes e reforçando essas questões para seus seguidores nas redes online. Outras ideologias são ainda muito discutidas, como às relacionadas à consciência negra e aos direitos dos homossexuais. Essas pautam refletem, em grande parte, a própria composição dos integrantes da rede, muito diversa e heterogênea, ainda que convergindo em opiniões sobre determinados assuntos. Dentre o público consumidor desta produção cultural, muitos grupos sociais que se sentem incluídos nos debates, defendem e apoiam os posicionamentos desses agentes.

Outro assunto que muito se destaca na grande maioria das produções culturais analisadas é a busca constante pela construção de uma memória coletiva em torno da cidade, se aliando à ideia de pertencimento ao território relatada no capítulo anterior. O ativismo político em muito se alia à preocupação em representar um passado, considerado esquecido pela população em geral e, por isso, diversos símbolos são ressignificados e revisitados.

Como resultado dessas expressões culturais que se reproduzem em diversos territórios e se constroem por meio da complementaridade entre os ambientes virtuais e reais, a adesão do público perpassa as fronteiras da cidade. As parcerias realizadas entre a Capa Comics e instituições de outras regiões e a classificação dos integrantes do Mate com Angu em um festival de Portugal, com um filme que destaca características da cidade, reforçam a ideia de que as relações sociais nesta rede de cultura se constroem a partir da mobilidade dos agentes entre múltiplos territórios e da pluralidade dos discursos que englobam interesses de tantos grupos sociais. Esse cenário ressalta ainda, que muitos dos assuntos abordados pelos agentes de cultura da rede, apesar de ligados ao território da cidade, possuem caráter regional, ou até mesmo global.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar os processos de organização em rede dos agentes de cultura de Duque de Caxias é uma tarefa bastante complexa, devido ao dinamismo presente nas relações sociais que se desdobram ao longo dos anos. Por essa razão, acredito na necessidade de realização de constantes estudos acerca da temática, a fim de estruturar um consistente corpo teórico e empírico de pesquisas sob diferentes enfoques e perspectivas. Durante o desenvolvimento deste trabalho, a composição e concatenação das ideias foi sendo reavaliada e adaptada em função das diversas ações que vinham sendo desenvolvidas pelos agentes culturais da cidade e que, por vezes, confrontavam, por vezes, afirmavam certos posicionamentos e hipóteses elaborados desde a fase de construção do projeto desta dissertação. As inserções de dados e análises sobre variadas iniciativas recentes foram realizadas até os últimos dias de produção deste trabalho, o que demonstra o intenso movimento dessa rede social e as diversas transformações que vem ocorrendo rapidamente.

Os apontamentos levantados nesta pesquisa elucidam a atuação da rede de cultura de Duque de Caxias, que reflete um processo de empoderamento da população periférica muito significativo e crescente, envolvendo autorrepresentações que defrontam muitas das representações feitas por quem não mora ou até mesmo por quem não conhece a cidade. Esse fortalecimento dos variados discursos que ecoam em múltiplos territórios muito é influenciado pelas oportunidades geradas com o uso da internet e de dispositivos das tecnologias de informação e comunicação como um todo. Essas tecnologias funcionam como elementos complementares e potencializadores de um movimento que já se articulava muito antes da popularização e do acesso a essas ferramentas, mas que não obtinha o mesmo alcance, devido às limitações dos meios de comunicação existentes. Os ambientes reais e virtuais, desse modo, não se anulam, nem se dissociam, como foi previsto que acontecesse por pesquisadores do ciberespaço, como Levi (1999). O que pode ser observado, a partir das interações sociais que se desenvolvem nestes territórios, é a existência de um ambiente virtual onde práticas sociais de um ambiente real se desdobram e se fortalecem.

A progressiva mobilidade inerente a esse processo de produção cultural em uma cidade periférica foi muito explorada também neste estudo, tendo em vista a problematização de concepções rígidas e tradicionais como as de local e global, a partir de um embasamento teórico das ideias defendidas por Elliot, Urry (2010) e Hall (1991). Neste sentido, essas mobilidades são associadas tanto às inferências nos múltiplos territórios virtuais quanto ao ingresso em territórios reais distintos, sejam eles regionais, nacionais e até mesmo internacionais. A transitoriedade entre territórios que esses agentes culturais demonstram usufruir destaca então o caráter da multiterritorialidade, defendido por Haesbaert (2005), implícito nessas relações.

Contudo, há ainda diversos entraves que dificultam o avanço dessas práticas pós-modernas e globais para a rede de cultura de Duque de Caxias. Diversas são as problemáticas enfrentadas, seja no ordenamento das ações, na atualização do conteúdo, na escassez de recursos financeiros para custear a manutenção dos sites ou ainda no desconhecimento técnico para explorar os recursos oferecidos pelas diferentes plataformas online. Por essa razão, muitos encontros físicos são agendados, a fim de incitar discussões para tentar solucionar eventuais conflitos e dificuldades, além de articular melhor a rede, a partir de ações em conjunto e baseadas na cooperação entre os indivíduos. Contudo, essa contribuição entre os integrantes da rede também pode ser problematizada em razão de algumas discordâncias no desenvolvimento de determinadas ações, o que dificulta a realização delas, ou pela participação pouco ativa de alguns agentes em eventos e manifestações realizados coletivamente. Fato este que foi discutido durante o encontro *IV Diálogos Interinstitucionais* e que também é debatido frequentemente nas redes sociais eletrônicas.

Dentre as ações desenvolvidas pelos grupos culturais organizados em rede, é notável um conteúdo bastante politizado, em que o desejo de maior reconhecimento das práticas culturais da cidade por parte das autoridades políticas e da própria população é ressaltado. Também a busca constante pela valorização da história e memória da cidade e da região se associa às variadas produções culturais desses agentes. Esses lugares de fala, muito reivindicados e apropriados pelos produtores culturais da cidade, os projetaram ainda, para a função de mediadores, que canalizam informações variadas a seus leitores, formadores de opinião, induzindo suas opiniões

e ideologias ao público, e para pessoas públicas, que se expõem e se projetam em diversas interfaces acessíveis a milhares de pessoas de territórios diversos.

Os trabalhos desenvolvidos ao longo dos anos e o ativismo em prol da valorização da cultura, que não pode ser mais considerada só como local, por ultrapassar em muito as fronteiras da cidade, contribuem para uma ressignificação de símbolos e para transformações nos imaginários da cidade e da periferia. Personagens, espaços, processos históricos e hábitos distintos são repensados, adaptados e representados de modo distinto de suas características originais, de acordo com as visões dos agentes culturais que os manipulam. Essas ações incitam também mudanças nos comportamentos e sentimentos da própria população sobre si mesma e sobre sua relação com o território, em muito negado e discriminado durante anos.

As iniciativas e os agentes relatados aqui como estudos de caso foram fundamentais para perceber os desdobramentos de como a rede de cultura da cidade dialoga com tantos elementos sociais. O coletivo Mate com Angu, com seu pioneirismo no cineclubismo duque caxiense e que inovou as práticas culturais com o uso de novas tecnologias que, aos poucos, se popularizavam entre a população, conseguiram se manter ativos até o momento, com mais de treze anos de trabalhos ininterruptos. Também, em muito, influenciaram uma série de grupos culturais que foram criados posteriormente, em especial, por meio da figura de Heraldo Bezerra, um dos criadores do cineclube. Os quadrinistas da Capa Comics convergiram características específicas e ressignificadas da cidade com os atributos de um setor artístico global, com referências de variados países, que é o dos quadrinhos. E, dessa forma, conseguiram atingir um público composto tanto por moradores de Duque de Caxias, quanto por indivíduos de outras localidades. Por último, o blog Lurdinha reúne expressões de mais de cinquenta pessoas diferentes, ligadas à rede de cultura da cidade. Nesta plataforma colaborativa são publicados textos, imagens, vídeos que muito traduzem as ideologias e o ativismo político dos autores. Este é um espaço ainda, de registro de algumas memórias ligadas à cidade e de interação com o público leitor.

Em diversos momentos do trabalho de campo realizado para esta pesquisa foi observada a existência de um sentimento de vergonha em ser caxiense por meio de depoimentos e discursos diversos. Como já admiti aqui nesta pesquisa, senti a

frustração e indignação de ser moradora de uma periferia, mais precisamente de Duque de Caxias. Sofri discriminações entre os grupos de colegas que não conheciam e nem se interessavam pela cidade, experienciei a escassez de espaços de lazer e cultura, e mesmo de serviços básicos que deveriam ser prestados à sociedade, como a coleta de lixo regular. Os estereótipos associados à região e a percepção de abandono que muitos moradores possuíam e ainda possuem em relação ao poder público, influenciaram a construção deste sentimento de repulsa à cidade e de vergonha em morar nela.

No entanto, o trabalho que vem sendo desenvolvido por estes agentes culturais se estabelece em um sentido oposto a essa ideia. O objetivo é de desconstruir esse estereótipo negativo e de transformá-lo em uma concepção heterogênea e fluida da cidade, com aspectos positivos sendo considerados também. E esse movimento em muito se promove por meio de lutas políticas a partir da produção cultural de seus moradores, principalmente. O desejo é de aproximar a população do território, dos espaços públicos e incitar a sensação de pertencimento e afetividade entre eles. Sob influência deste movimento, aos poucos, a repulsa perde intensidade.

Certamente há ainda este sentimento dentre a população duque caxiense, mesmo porque muitos problemas ainda existem. No entanto, há também uma crescente aderência a esse movimento de apropriação da cidade, baseado em uma reflexão sobre a cidade que a população quer e tem direito. A consciência e o discernimento sobre as políticas que estão sendo implantadas, sobre os direitos e deveres dos cidadãos são compreendidos por grande parte dos agentes culturais da cidade que os exploram em seus trabalhos. Suas ações, conseqüentemente, reverberam um processo de orientação à própria população, por meio dos textos publicados na internet, de oficinas ministradas em escolas, das palestras proferidas em eventos, dentre diversos outros tipos de expressões culturais realizadas para os moradores.

Atualmente, apesar de não morar mais em Duque de Caxias, me sinto parte desta cidade e, acredito que de certo modo, ela também me pertence. Minha relações com este território permanecem muito intensas, devido ser este ainda meu local de trabalho e de moradia de grande parte da minha família, mas principalmente, por razões afetivas. Posso então avaliar que, com o passar dos anos, desde a minha

infância na cidade até a minha fase adulta, aliado às percepções que fui construindo como moradora, pesquisadora e visitante, que este território em muito se transformou. Ele em pouco se parece com a Caxias que vivi durante meus primeiros anos de vida. Esse meu posicionamento parte das reformas urbanas ocorridas, em especial, na região central do município, também do fortalecimento de um movimento cultural e de uma maior interação entre os indivíduos, em prol de mudanças sociais e de um diálogo mais positivo entre a população e o poder público.

Esses grupos ajudam a transformar fisicamente este território, por meio da criação de equipamentos de lazer e da apropriação de espaços públicos, antes abandonados e depredados. A diversidade e abrangência das manifestações sociais realizadas por esses agentes se aproxima então à concepção de cultura mais ampla, muito além daquela associada à eventos ou ao entretenimento, de forma geral. Essa rede social age em diversas áreas que se relacionam com a cidade, como a ecologia, o planejamento urbano, ou mesmo a saúde e a educação de seus habitantes.

Espero, com essa pesquisa fortalecer o debate sobre a produção cultural em Duque de Caxias, a partir de uma visão sobre a organização em rede desses agentes. Dentre os diversos estudos sobre a temática, o enfoque sobre os meios e o ambiente utilizados para desenvolver as atividades, o ciberespaço, diferencia essa pesquisa e elucida particularidades das relações sociais, que se desenvolvem de forma descentralizada e dinâmica. Outras contribuições desta pesquisa são os mapeamentos realizados dos equipamentos culturais e de lazer e as iniciativas culturais sobre a cidade que se desenvolvem no ciberespaço. Contudo, acredito que o aporte principal deste trabalho seja o de estimular uma reflexão sobre as transformações ocorridas nas relações e aproximações entre a população e a cidade de Duque de Caxias, e sobre as interseções existentes entre os diferentes territórios que, em muito se distanciam das concepções mais tradicionais de oposição entre o local e o global.

Os vínculos estabelecidos entre esses agentes e a variedade de ações que eles realizam, percorrendo diversos campos de trabalho e ideologias diversas, propõe a denominação de uma rede de afetos, muito mais abrangente que a de rede de cultura. As afetividades explicitam, não somente as produções culturais dos grupos, mas também as fortes conexões, que em muito se traduzem em relações de amizade e companheirismo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Tania Maria da Silva Amaro de; FELIX, Idemburgo Frazão. **Duque de Caxias e os aspectos identitários**: as representações da cidade na poética de Barboza Leite. In: Revista Magistro, v. 1, n. 1, 2012, p. 79 - 90.

ARANTES, Antônio A. Patrimônio Cultural e Cidade. In: **Plural de Cidade**. Novos léxicos urbanos. Orgs: Carlos Fortuna e Rogério Proença Leite. Edições Almedina: Coimbra, 2009.

AUGÉ, Marc. **As formas do esquecimento**. Almada: Íman Edições, 2001. 106p.

BATALHA, Adriana. **Entre a Praça do Pacificador e o Centro Cultural Oscar Niemeyer, o Espaço Público**. Natal: 29º Reunião Brasileira de Antropologia, 2014.

BERND, Zilá. Solano Trindade. In: **Poesia negra brasileira**: antologia. Porto Alegre: AGE: IE: IGEL, p. 46-56, 1992.

BEZERRA, Herald. **O cerol fininho da Baixada**. Histórias do cineclubes Mate com Angu. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2013.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp, 2007.

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra (A Era da informação: Economia, Sociedade e cultura, v.1), 1999.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Editora Vozes: Petrópolis, 1998.

CLAVURIER, Vincent. **Real, simbólico, imaginário**. Da referência ao nó. Tradução: Elisa dos Mares Guia-Menendez. Estudos de Psicanálise, Belo Horizonte, n. 39, p. 125–136, julho de 2013. Acesso em: 20 de setembro de 2015. Disponível em: <http://www.cbp.org.br/n39a15.pdf>

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs** - capitalismo e esquizofrenia. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, v. 1, 1995, 94 p. (Coleção TRANS)

DUMAZEDIER, Joffre. Leisure and the social system. In J. F. Murphy (ed.) **Concepts of Leisure**. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall, 1974.

ELLIOTT, A.; URRY, J. **Mobile Lives**. London: Routledge, 2010. 194p.

ENDERS, Armelle. **Le lieux de mémoire, dez anos depois**. Estudos históricos, Rio de Janeiro, n.11, p.132-137, 1993.

ENNE, Ana Lucia. “A favela tá atuando e dispensando dublês”: a construção, consolidação e expansão de múltiplas redes culturais e comunicacionais a partir de favelas e periferias do Rio de Janeiro. In: FERNANDES, Cíntia Sanmartin; MAIA, João; HERSCHMANN, Micael (Orgs.). **Comunicação e Territorialidades: Rio de Janeiro em Cena**. Guararema: Anadarco (Coleção Comunicações e Culturas), p. 25-47, 2012.

_____. **Conceito de rede e as sociedades contemporâneas**. Comunicação e Informação, V 7, n° 2: pág 264 - 273. - jul./dez.2004.

_____. **Fluxos e interações da rede de memória e história na Baixada Fluminense**. In: Revista Pilares da História, Duque de Caxias, v. Ano II, n.º 2, p. 37-52, 2003.

_____. **Imprensa e Baixada Fluminense: múltiplas representações**. Revista Ciberlegenda, n.º. 14, 2004. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/viewFile/222/118>. Acesso em: 29 de junho de 2015.

FACCIN, Milton Júlio; NOGUEIRA, Maria Alice; VAZ, Élide (orgs.). **Narrativas da Cidade: Perspectivas multidisciplinares sobre a urbe contemporânea**. E-papers: Rio de Janeiro, 2013.

FAUSTINI, Marcus Vinícius. **Guia afetivo da periferia**. Aeroplano: Rio de Janeiro, 2009.

FERREIRA, Alvaro. Algumas reflexões para ajudar a entender a produção desigual do espaço urbano em Duque de Caxias. In: **Educação Ambiental em Duque de Caxias**. NIMA- PUC: Rio de Janeiro, 2009.

FORTUNA, Carlos. **As cidades e as identidades narrativas, patrimônio e memórias**. Revista Brasileira de Ciências Sociais. Vol. 12, nº 33, fev., p.131, 1997.

GOUVÊA, Maria José Mota. Com a palavra Mate com Angu. **Uma intervenção estética no município de Duque de Caxias**. Dissertação de mestrado, PHPBC. Rio de Janeiro: FGV, 2007.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: SILVA, Tomaz Tadeu; LOURO, Guaracira Lopes. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

_____. **The Local and the Global**. Globalization and Ethnicity. In: KING, Anthony D. (org.). Culture, Globalization and the world system. London: Macmillan, 1991, p. 19 – 39.

HAESBAERT, Rogério. **Da desterritorialização à multiterritorialidade**. Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina. Universidade de São Paulo, 2005.

HARVEY, David. **Os espaços de utopia**. Espaços de esperança. Edições Loyola: São Paulo, 2004

JACOBS, Jane. **Morte e Vida de Grandes Cidades**. Tradução de Carlos S. Mendes Rosa. Martins Fontes: São Paulo, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. Tradução: Susana Alexandria. – 2a ed. – São Paulo: Aleph, 2009.

LACERDA, Stélio; TORRES, Rogério. **Pelos Caminhos que a História Deixou**. Duque de Caxias: Renascer, 2004.

LEFEBVRE, Henry. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2001.

_____. **La Production de l’Espace**. Paris: Anthropos, 1986.

_____. **La presencia y la ausencia:** contribuciones a la teoría de las representaciones. Fondo de Cultura Económica, México, 1983.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVI-STRAUSS. **O mito e o significado.** Tradução: Antônio Bessa. Coletivo Sabotagem, 1978. Disponível em: <http://200.144.182.130/cje/anexos/pierre/LEVISTRAUSSCMitoesignificado.pdf> Acesso em: 01 de setembro de 2015.

LIMA, Vinicius Carvalho. **Juventude e política cultural nas periferias do presente:** o caso de Nova Iguaçu. Dissertação de mestrado. Instituto de Pesquisa em Planejamento Urbano e Regional, Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2012.

MARQUES, Alexandre dos Santos. **Centro de Memória:** Caminhos e Descaminhos na Produção da História da Baixada Fluminense. In: Revista Pilares da História, Duque de Caxias, v. Ano I, n.º 01, p. 79-93, 2002.

MENESES, Ulpiano Toledo B. de. Cultura política e lugares de memória. In: Cecília Azevedo et al. (orgs.) **Cultura política, memória e historiografia.** Rio de Janeiro, FGV Editora, 2009.

NORA, Pierre. **Entre história e memória:** a problemática dos lugares. In: Revista Projeto História. São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.

ROSA, Bernardo Guimarães da. **A publicidade nas revistas em quadrinhos.** Um comparativo entre as publicações dos anos 80 e 2000. Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica. PUC: Rio Grande do Sul, 2014.

SANTOS, Milton. **Economia Espacial:** críticas e alternativas. 2ª ed., São Paulo: USP, 2003.

SANTOS, Milton. **A urbanização brasileira.** 5ª ed., São Paulo: USP, 2008.

SANTOS, Mayra Coelho Jucá dos. **Vozes ativas das favelas 2.0:** autorrepresentações midiáticas numa rede de comunicadores periféricos. Dissertação de mestrado – Centro

de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil, Programa de Pós-Graduação em História Política e Bens Culturais. FGV: Rio de Janeiro, 2014.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. Organização de Charles Bally e Albert Sechehaye com a colaboração de Albert Riedlinger. Trad. de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 24a ed. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2002.

SOUZA, Marlucia. **Memórias da Emancipação e Intervenção no Município de Duque de Caxias nos anos 40 e 50**. In: Revista Pilares da História, Duque de Caxias, v. Ano II, n.º 03, p. 37-53, 2003.

SILVA, Tiago de Aragão. **Nas profundezas da Superfície do Mate com Angu: Projeções Antropológicas Sobre um Cinema da Baixada Fluminense**. Dissertação de Mestrado em Antropologia Social. UNB: Brasília, 2011.

ZUKIN, Sharon. **Paisagens do século XXI: notas sobre a mudança social e o espaço urbano**. In: ARANTES, Antônio (Org.) O espaço da diferença. Campinas: Papiurus, 2000.

ANEXO 1

MANIFESTO PRÓ-FORUM DE CULTURA

“A CULTURA QUE QUEREMOS PARA DUQUE DE CAXIAS!”

Para ser artista em Duque de Caxias, que tem uma das prefeituras mais ricas do país e o maior orçamento da Baixada Fluminense destinado à cultura, é preciso ter coragem e viver do encantamento com a arte. É preciso ser “Artevista” e agora, mais que nunca, de forma coletiva. Decidir ser artista em Duque de Caxias é decidir lutar por sua cidade e ter na pele o desejo de vê-la mais humana, mais viva, mais colorida e menos dormitório. Ver a cultura como direito à cidadania, Ver a cultura não como “eventos” que o tempo leva e pouco deixa.

A atual gestão do executivo municipal tem se especializado e profissionalizado profundamente nas ações centralizadoras e de absoluto desrespeito às leis municipais, ao Plano Diretor Urbanístico da Cidade, aos fóruns e conselhos ligados a diversas instâncias de atuação da sociedade civil, em especial, aquelas que tocam a cultura. Este quadro se agrava quando visitamos os compromissos assumidos publicamente através do Plano de Governo divulgado durante a campanha.

Em Duque de Caxias não existe um “Grupo da Cultura” e por meio desse MANIFESTO, o coletivo de artistas, agentes culturais de Duque de Caxias e movimentos sociais vem defender a manutenção da Secretaria Municipal de Cultura e Turismo de Duque de Caxias, ameaçada de extinção e também apresentar ao poder público e à Sociedade Civil A CULTURA QUE QUEREMOS PARA DUQUE DE CAXIAS!

Após 10 anos de mobilização dos artistas da cidade, da constituição de um Conselho Municipal de Cultura, da aprovação do Fundo Municipal de Cultura, ainda não regulamentado, da aprovação de um Plano Municipal de Cultura, ainda não transformado em lei nos manifestamos não só para mantermos as conquistas mas para ampliar a DIFUSÃO, O FOMENTO, A FRUIÇÃO E A DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO ÀS VERBAS PÚBLICAS, AOS APARELHOS DE CULTURA E AOS INVESTIMENTOS RECEBIDOS E APLICADOS NESTA ÁREA.

Este manifesto elaborado de forma coletiva e organizada parte do princípio que É A COMUNIDADE QUE FAZ CULTURA E NÃO O PODER PÚBLICO, QUANDO ISTO OCORRE E DIRIGISMO. Também afirma qual é a SECRETARIA DE CULTURA QUE QUEREMOS!

Uma SECRETARIA que compreenda que a cultura é inerente do povo e das relações humanas, mas que é responsabilidade do Estado, fomentar, incentivar e proteger a criação cultural bem como democratizar e garantir o acesso aos bens a fruição e consumo de bens culturais. Que dialogue com os músicos, artistas plásticos, artistas de rua, atores e atrizes, poetas, dançarinos, rappers, grafiteiros, produtores culturais, Vjs, Djs, diretores de teatro, de cinema e de espetáculos musicais, movimentos de hip hop, cineclubes, historiadores, antropólogos, arqueólogos, jornalistas, professores, estudantes, cidadãos, coletivos culturais, mestres de tradição oral, incentivadores de leitura e outros segmento de forma horizontal, democrática e participativa ; que fomente e respeite a atuação dos atores sociais da cidade e as deliberações das Conferências Municipais de Cultura e, principalmente, as propostas do PLANO DE GOVERNO apresentado durante a campanha municipal.

Que pense em políticas públicas de cultura descentralizadas, com autonomia para os gestores, com democratização e pulverização das verbas públicas e que sejam abrangentes, atingindo os quatro distritos da cidade. As ações culturais contribuem para o acesso à cidadania, à geração de empregos renda e à elevação do IDH e da auto-estima da cidade tão solapados nos últimos anos.

Uma SECRETARIA que tenha uma função central na administração pública e não periférica ou ocupada por cargos comissionados ou terceirizados resultados do joguete político, tão criticados nas Jornadas de Junho. Que seu quadro de funcionários seja composto por gestores de cultura qualificados para a administração pública como ocorre com as outras secretarias. Que apresente, de forma transparente, à sociedade um plano de trabalho baseado em programas, ações e projetos, neste momento inexistentes, que tenham a garantia de continuidade.

Uma SECRETARIA QUE RESPEITE os artistas, agentes e coletivos culturais, mestres de tradição oral, representantes da cultura urbana, incentivadores de leitura e outros segmentos de forma horizontal compreendendo que aqui vivem, aqui manifestam a sua arte, aqui mantém vínculos afetivos com a cidade e que não podem

ficar a mercê de pessoas que não em compromisso, que compreendem e não querem compreender a dinâmica da cidade que VI-VEMOS e nem com a cidade que QUEREMOS.

NÃO QUEREMOS EXTINÇÃO! NÃO QUEREMOS FUSÃO! NÃO QUEREMOS FUNDAÇÃO! QUEREMOS DEMOCRATIZAÇÃO!

ESTE MANIFESTO É ASSINADO PELAS INSTITUIÇÕES QUE PARTICIPARAM DO IV DIÁLOGOS INTERINSTITUCIONAIS.