



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
GRADUAÇÃO EM JORNALISMO**

FELIPE MATEUS NUNES DE MORAES COSTA

**CANAL GALERIA PÚBLICA:
ARTE PÚBLICA E DEMOCRATIZAÇÃO CULTURAL**

GOIÂNIA 2023

FELIPE MATEUS NUNES DE MORAES COSTA

**CANAL GALERIA PÚBLICA:
ARTE PÚBLICA E DEMOCRATIZAÇÃO CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Pontifícia Universidade Católica de Goiás como requisito final para a conclusão do curso de Jornalismo, orientado pelo professor Dr. Rogério Pereira Borges.

GOIÂNIA 2023

**Trabalho de Conclusão de Curso. Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Escola de Direito, Negócios e Comunicação: Curso de Jornalismo, sob orientação do
Prof. Dr. Rogério Pereira Borges.**

**Trabalho de Conclusão de Curso Aprovado em // para obtenção do título de
Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo.**

BANCA EXAMINADORA

Orientador - Prof. Doutor Rogério Pereira Borges

Profa. Doutora Eliani de Fátima Covem Queiroz

Prof. Mestre Antônio Carlos Borges Cunha

EPIGRAFE

“A arte não é um espelho para refletir o mundo, mas um martelo para forjá-lo”.

Vladimir Maiakóvski

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela oportunidade de compartilhar a vida com as pessoas que amo. Elas são capazes de, mesmo exaustas de seus próprios dilemas, dividir o fardo com você. Estas pessoas fazem com que a jornada, mesmo que seja árdua, fique leve e divertida. Obrigado por isso.

Agradeço à minha família, que apesar de todas as dificuldades, depositaram em mim sua confiança, e incentivo constante, me apoiando incondicionalmente em cada vitória e em cada derrota.

Agradeço a minha mãe, Valdeli Martins de Moraes, que sempre acreditou nas minhas ideias e projetos e mesmo quando eles davam errado, o que era comum, continuava do meu lado, sem abaixar a cabeça e já pensando no próximo plano. Agradeço pela preocupação e pelo cuidado, pelas orações no portão de casa e pelo café quentinho toda manhã e, sobretudo, por me ensinar que existe valor na bondade.

Ao meu pai, Isaac Alves da Costa, agradeço por me ensinar a sempre almejar o melhor e, principalmente, por enxergar grandiosidade nas coisas que faço, ainda que bobas. Posso dizer sem medo que existe uma pessoa no mundo que é minha fã. Aliás, foi ele o primeiro a notar algo diferente no meio dos rabiscos de uma criança de 2 anos, e desde então sempre me incentivou a me aperfeiçoar e fazer o que eu amo.

Ao meu irmão, Israel Isaac Nunes de Moraes Costa, sou grato pela parceria de sempre, por ser o apoio que tantas vezes precisei e pude contar. Por sempre confiar em mim, por me motivar e por me puxar a orelha de vez em quando. Obrigado pela cumplicidade, pelas risadas, pelas discussões, pelos filmes e séries de terror naquelas tardes onde não precisávamos ser adultos, com problemas de adultos.

Se hoje tenho a oportunidade de apresentar este trabalho, muitíssimo se deve à minha namorada, Maria Eduarda Curado Naves, quem mais me incentivou a voltar aos estudos, sempre confiando no meu potencial e me dando forças pra continuar de pé. Obrigado por fazer seus os meus sonhos, por vibrar a cada conquista e me consolar a cada derrota. Por suportar dores que não são suas e por me proteger sempre. Por me fazer acreditar no amor e, acima de tudo, querer ser minha melhor versão sempre.

Expresso também minha gratidão aos meus amigos que acompanharam de perto toda a caminhada. Guilherme Guimarães e Rafael Bernardelle, são irmãos de outra mãe. Obrigado por todo apoio operacional e emocional durante esse projeto, por todas as tardes que passamos

juntos, trabalhando ou simplesmente espairecendo. E por sempre estarem dispostos a ajudar, não importa o quão difícil seja a tarefa. Eu sei que sempre estarão aqui por mim.

Por fim, expresso minha gratidão ao orientador deste trabalho, Rogério Borges. Por desde o início acreditar no meu trabalho, por ter a paciência e a compreensão durante todo o processo. Por sempre me incentivar a ir um pouco mais longe e extrair o máximo das minhas qualidades. Por todas as dicas de filmes e roteiros culturais para um futuro eu espero chegar logo. Agradeço também por durante as aulas nos lembrar que, mesmo que muitas vezes não pareça, somos humanos, e acima disso, somos extremamente sensíveis. Obrigado professor, com certeza essa é uma amizade que quero levar para a vida.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso realizado pelo estudante Felipe Mateus Nunes de Moraes Costa é um canal no YouTube denominado *Galeria Pública*. O trabalho aborda a arte como agente de transformação social, capaz de democratizar o acesso à cultura. Composto inicialmente por seis programas, entre eles, vídeos educativos e informativos, entrevistas com artistas, e coberturas de eventos artísticos que incentivam a participação da comunidade, o canal assume o caráter de jornalismo de serviço público, que busca quebrar barreiras espaciais e socioeconômicas, ao ampliar o acesso a informações e bens culturais, e assim contribuir para a construção de uma sociedade mais inclusiva e participativa.

Palavras-chaves: Arte; Público; Cultura; YouTube; Jornalismo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Escola de Frankfurt	11
2.2 Arte pública e democratização da arte	14
2.3 <i>Percent for art</i> : um marco para a arte pública	16
2.4 Espaço virtual	17
2.5 O YouTube.....	19
3 DESCRIÇÃO DO PRODUTO	22
3.1 O canal Galeria Pública.....	22
3.2 Formato	23
3.3 Produto	24
3.3.1 Episódios	24
4 MEMORIAL	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
7 ANEXOS	36
Anexo 1 – Termo de autorização de publicação de produção acadêmica.....	36
Anexo 2 – Autorização de uso de imagem e entrevistas.....	37

1 INTRODUÇÃO

O canal no YouTube *Galeria Pública* aborda a arte pública como pilar no processo de democratização cultural. A democratização cultural e o acesso à arte tornaram-se questões centrais no cenário contemporâneo, onde o consumo cultural muitas vezes é limitado e elitizado. Este trabalho explora a interseção entre jornalismo, arte pública e democratização cultural, com foco em um canal no YouTube como meio de promover o acesso mais amplo às expressões artísticas. O canal Galeria Pública visa ser uma plataforma dinâmica que transcende as barreiras físicas dos espaços culturais tradicionais. A proposta do canal é conduzir entrevistas com artistas, apresentar vídeos informativos sobre arte pública e seus impactos na sociedade além de divulgar e documentar exposições acessíveis ao público em geral.

O canal adota uma abordagem jornalística de serviço público, reconhecendo o papel vital do acesso à informação na promoção da democratização cultural. Ao apresentar pontos de vista aprofundados sobre a arte pública, o canal busca aproximar o espectador da arte e dos artistas e desmistificar o universo artístico, afim de proporcionar uma compreensão mais ampla e acessível das diversas expressões culturais presentes na sociedade. Neste contexto, o canal não apenas destaca a obra dos artistas, mas também explora o impacto da arte pública na comunidade e sua relevância para a construção de identidade e diálogo social.

A arte pública essencialmente transporta as obras para fora dos espaços institucionalizados, e geralmente elitizados, de exposição para o espaço urbano, que é público e acessível, seja por intervenções ou por incentivo de instituições privadas ou governamentais. O canal tem o objetivo de ampliar o acesso à cultura por meio da ocupação do ambiente virtual.

A proposta do canal Galeria Pública, como um veículo jornalístico de serviço público, se beneficia das funcionalidades de alcance global, acessibilidade e versatilidade nos formatos, oferecidas pelo YouTube, o que contribui para a difusão do conteúdo, que é expandido a partir da interatividade oferecida pela plataforma.

O acesso a arte e outros bens culturais, se encontram cada vez mais próximas devido a instantaneidade da internet. Porém, como tudo no capitalismo, esses bens culturais chegam até nós em forma de mercadoria, seja diretamente ou de forma que induza o consumo. A Indústria Cultural, responsável por esse fenômeno, ao mesmo tempo em que populariza o acesso a cultura, acaba por alienar a sociedade, devido à sua própria lógica de padronização e massificação a partir de formulas comerciais que visam essencialmente o lucro.

Ao se contrapor aos modelos de consumo das plataformas que estão em alta no presente momento, como o *TikTok* ou o *Reels* do Instagram, este trabalho tem o objetivo de promover a construção do pensamento crítico, por meio do aprofundamento em conteúdos e informações

culturais de qualidade, através das provocações e sensações causadas pela subjetividade da arte. Sensações essas que acabam reprimidas ou devoradas pelo modelo econômico a que estamos submetidos. O capitalismo restringe o acesso da maior parte da população ao lazer e a cultura, ao mesmo tempo que condiciona o modelo de consumo. Tudo deve ser rápido e superficial, o que afasta cada vez mais a sociedade da emancipação. Ao apresentar conteúdos didáticos, discussões e reflexões sobre cultura e comunidade, e aproximar mesmo que virtualmente a sociedade da arte, este trabalho pode servir como um agente de transformação social.

Desta forma, o canal Galeria Pública se fundamenta na percepção de que, muitas vezes, o consumo da arte é confinado a uma parcela restrita da população, perpetuando barreiras sociais e econômicas. Este canal assume, assim, a responsabilidade de preencher lacunas informacionais, oferecendo conteúdo relevante que transcende fronteiras geográficas e sociais. Ao destacar a importância da arte pública como um agente transformador na construção de uma sociedade mais inclusiva, o canal visa não apenas informar, mas também inspirar a participação ativa e o engajamento do público na cena cultural.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Escola de Frankfurt

A interseção entre arte pública e democratização cultural na sociedade contemporânea é um terreno complexo, influenciado significativamente pela presença onipresente da indústria cultural. A análise dessa interseção à luz das contribuições dos pensadores da Escola de Frankfurt revela dinâmicas cruciais que moldam a produção, distribuição e recepção da arte nos dias de hoje. A indústria cultural exerce um poder considerável na definição de padrões culturais, buscando lucro e promovendo produtos culturais facilmente consumíveis em larga escala. Isso cria uma dinâmica em que o poder econômico influencia diretamente o que é produzido, marginalizando formas de expressão mais desafiadoras ou subversivas.

Os autores reconhecem o potencial transformador da cultura na sociedade, onde a arte, quando genuinamente crítica e reflexiva, pode se tornar uma ferramenta de resistência. Nesse contexto, a democratização cultural envolve a promoção de espaços e plataformas para formas de expressão que desafiem as normas preestabelecidas, buscando a pluralidade e a valorização de diversas formas de expressão artística.

Os pensadores da Escola de Frankfurt contribuíram significativamente para a análise crítica da arte e da cultura, em especial por meio da chamada Teoria Crítica. A Teoria Crítica aborda a cultura de massa como um produto da sociedade capitalista, que serviria para manter as massas alienadas e passivas, e para ocultar a verdadeira natureza da exploração e da opressão presentes na sociedade.

O termo “Escola de Frankfurt” surgiu para descrever os pensadores afiliados ou meramente associados com o Instituto de Pesquisa Social da Universidade de Frankfurt, na Alemanha. A escola era composta inicialmente por cientistas sociais de pensamento marxista, no entanto, muitos desses teóricos admitiam que a teoria tradicional de Marx não seria capaz explicar o caótico e veloz desenvolvimento de sociedades capitalistas no século XX.

O Instituto de Pesquisa Social, em alemão *Institut für Sozialforschung*, foi fundado em 1923 por Félix J. Weil, doutor em ciências políticas responsável pela organização da Primeira Semana de Trabalho Marxista, em alemão *Erste Marxistische Arbeitswoche*, que aconteceu na cidade de Ilmenau no verão de 1922. A partir do sucesso do evento, um contrato com o Ministério da Educação e a doação de fundos provenientes de Hermann Weil, pai de Félix Weil e um rico negociante de grãos, surgiu o Instituto de Investigação Social. O primeiro diretor do instituto foi Kurt A. Gerlach, que faleceu no mesmo ano e deu lugar a Carl Grumberg, que ocupou o cargo até 1930.

Em 1930, Max Horkheimer, filósofo e sociólogo natural de Stuttgart, tornou-se diretor do Instituto e recrutou muitos dos mais talentosos teóricos da Escola, incluindo Herbert Marcuse (filósofo), Erich Fromm (psicanalista), Theodor Adorno (filósofo, sociólogo, musicólogo), e como membro do "círculo de fora" do instituto, Walter Benjamin (ensaísta e crítico literário). Esses foram os principais nomes responsáveis pela consolidação da tradição filosófica que conhecemos por "Escola de Frankfurt".

A Alemanha vivia um conturbado momento político durante os anos entreguerras, o que afetou drasticamente o desenvolvimento da escola. Num contexto de falha da revolução da classe trabalhadora e diante da ameaçadora ascensão do nazismo, os membros do Instituto, temendo a perseguição e os riscos de se manter na Alemanha, se preparavam para buscar exílio e mudar a sede para outro país. Foi então que em 1933, ao mesmo tempo em que Hitler tomava o poder, o Instituto deixa a Alemanha em direção a Genebra, antes de se mudar para Nova Iorque e integrar a Universidade de Columbia, em 1935.

Um dos episódios mais marcantes da história da Escola de Frankfurt acontece em 1940, quando Walter Benjamin comete suicídio após tentar fugir da França, no momento ocupada pelos nazistas, pelas fronteiras da Espanha. Apenas em 1949, Adorno e Horkheimer retornam a Frankfurt, com sentimento de culpa pela sobrevivência e assombrados pelo horror de Auschwitz, onde voltam a filosofar e discutir sob as ruínas da civilização ocidental.

Nas suas importantes contribuições intelectuais, os autores frankfurtianos destacaram que a arte e a cultura não são neutras, mas são influenciadas pela ideologia e pelas relações de poder presentes na sociedade. Eles argumentaram que a arte e a cultura podem ser usadas tanto para a libertação quanto para a opressão, e que é necessário analisar criticamente os produtos culturais para entender sua função e seu significado na sociedade.

No ensaio "A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica", (Benjamin, 1987) o autor analisa como a arte perdeu sua singularidade e autenticidade com a reprodução técnica, tornando-se algo que pode ser facilmente copiado e distribuído em massa. Ele destaca que a reprodução técnica não apenas altera a aparência da obra de arte, mas também transforma sua função e significado.

Com os diversos métodos de reprodução técnica da obra de arte, a sua possibilidade de exposição aumentou de forma tão poderosa que o desvio quantitativo entre ambos os seus pólos, tal como originalmente existiam, se traduz numa alteração qualitativa da sua natureza. (Benjamin, 1987, p. 172).

Benjamin sugere que a reprodução técnica torna a arte mais democrática e acessível, mas também a descontextualiza e a torna mais suscetível a manipulações ideológicas. Benjamin

também discute a relação entre arte e política, argumentando que a arte pode ser usada tanto como um instrumento de libertação quanto de opressão.

Outro ensaio igualmente importante para a discussão é "A Indústria Cultural: O Iluminismo como Mistificação de Massas" (ADORNO, HORKHEIMER, 2009). Os autores do ensaio argumentam que a cultura de massa, ou a "indústria cultural", é uma forma de dominação social que perpetua o controle da classe dominante sobre as massas.

O conceito de estilo autêntico se desmascara, na indústria cultural, como o equivalente estético da dominação. A idéia do estalo como coerência puramente estética é uma imaginação retrospectiva dos românticos. Na unidade do estilo, não só do medievo cristão como também do Renascimento, manifesta-se a estrutura cada vez diferente do poder social em que o universal restava enclausurado, e não a obscura experiência dos dominados. (HORKHEIMER & ADORNO, 2009, p. 13).

Eles afirmam que a indústria cultural produz uma cultura padronizada, homogeneizada e comercializada que é projetada para atender aos interesses das elites dominantes, enquanto ao mesmo tempo impõe uma ilusão de liberdade e escolha para as massas. Em resumo, Adorno e Horkheimer acreditam que a indústria cultural é uma forma de controle social, que priva as massas de sua capacidade de pensamento crítico e de liberdade individual, impondo um tipo específico de comportamento e de padrão cultural.

Os autores argumentam que a verdadeira emancipação só pode ser alcançada através de uma crítica radical da cultura, da sociedade dominante e da razão instrumental, criando assim uma nova forma de razão que esteja livre das amarras da dominação. Para entender, é necessário explorar o conceito de esclarecimento do ponto de vista destes autores. Para Adorno e Horkheimer, o esclarecimento, ou a busca pela razão, é um projeto que se iniciou na era do Iluminismo e tem sido perseguido pela humanidade desde então. No entanto, eles argumentam que o esclarecimento se transformou em um processo de dominação e controle, em que a razão instrumental passou a ser usada para aperfeiçoar os mecanismos de exploração e opressão.

No sentido mais amplo do progresso do pensamento, o esclarecimento tem perseguido sempre o objetivo de livrar os homens do medo e de investi-los na posição de senhores. Mas a terra totalmente esclarecida resplandece sob o signo de uma calamidade triunfal. O programa de esclarecimento era o desencantamento do mundo. Sua meta era dissolver os mitos e substituir a imaginação pelo saber. (HORKHEIMER & ADORNO, 1947, p. 5).

Em sua obra conjunta, "Dialética do Esclarecimento", Adorno e Horkheimer criticam a racionalidade instrumental da sociedade moderna, que transforma tudo em objeto de cálculo e dominação, e que reduz a natureza e a cultura a recursos a serem explorados pelo poder econômico e político. Em suma, para Adorno e Horkheimer, o esclarecimento não deve ser visto como um fim em si mesmo, mas como um meio para alcançar a emancipação, e que a

verdadeira razão crítica deve sempre buscar questionar e transformar as estruturas sociais e culturais existentes. Diante disso, como as contribuições dos pensadores da Escola de Frankfurt dialogam com o conceito de arte pública e com o processo de democratização da arte?

2.2 Arte pública e democratização da arte

Os textos dos autores frankfurtianos já têm quase 100 anos, apesar da atualidade das discussões que eles trazem. Nos dias de hoje, estamos cada vez mais imersos na "Indústria Cultural", e a tecnologia nos trouxe a um momento em que absolutamente tudo, qualquer informação, está a apenas alguns toques. Apesar dos benefícios deste rápido e amplo acesso às informações, as novas tecnologias geram um novo problema chamado de "Obesidade Informacional", além das redes sociais que funcionam sob a lógica dos algoritmos que nos aprisionam em bolhas de conteúdo que alienam cada vez mais a sociedade.

O escritor e futurista norte-americano, Alvin Toffler, em seu livro "A terceira Onda" de 1980, caracteriza o termo "Obesidade Informacional" como um estado em que as pessoas se tornam incapazes de processar todas as informações que recebem, o que pode levar a sentimentos de confusão, ansiedade e estresse. Segundo o autor, a obesidade informacional é gerada por diversos fatores que caracterizam a sociedade da informação. Entre eles, podemos citar o fácil acesso a uma grande quantidade de informações, principalmente por meio da internet e outras tecnologias. Outro fator que contribui para a obesidade informacional é a falta de tempo para processar e assimilar informações. A necessidade de estar constantemente atualizado e informado pode levar a uma falta de tempo para processar e assimilar adequadamente todas as informações recebidas. Além disso, a pressão para estar sempre conectado também é um fator relevante.

Desta forma, a arte pública pode cumprir um papel muito importante no processo de "furar a bolha". O fato de a arte passar a ocupar espaços públicos e se inserir no cotidiano da sociedade contribui para a democratização do acesso a outros tipos de cultura, visto que o acesso à arte ainda é muito "elitizado", e é essa mesma "elite" que mantém, dita os processos de produção e condiciona o acesso à arte. Além disso, essa democratização ajuda a despertar o pensamento crítico a respeito de importantes questões que nos rodeiam e que muitas vezes são invisibilizadas no processo de manutenção da Indústria Cultural.

Banksy é um artista urbano britânico cuja história e trabalho têm sido um importante exemplo da evolução da arte urbana. Ele começou sua carreira no final dos anos 1990, fazendo graffiti em Bristol, sua cidade natal, e ao longo do tempo, desenvolveu seu próprio e único estilo, caracterizado por sua abordagem humorística, muitas vezes acompanhada de mensagens

políticas e sociais. O artista, que mantém sua identidade em segredo (até o presente momento), se tornou conhecido mundialmente em meados dos anos 2000, quando suas obras começaram a aparecer em cidades como Londres e Nova York. Seus trabalhos muitas vezes questionam a autoridade, a vigilância em massa, a desigualdade social, e principalmente, o consumismo e o capitalismo.

Desde então, Banksy se tornou um dos artistas mais influentes da arte urbana, com suas obras aparecendo em paredes e outros espaços públicos em todo o mundo. Sua história é um exemplo da crescente importância da arte pública e da sua capacidade de transmitir mensagens políticas e sociais em um mundo cada vez mais conectado e consciente.

O artista urbano paulistano, João Luis Prado Simões França, mais conhecido como MIA (*Massive Illegal Arts*), é um crítico ferrenho do meio elitista da arte e responsável por explicitar o cenário de uma sociedade que possui um caráter discriminatório e preconceituoso com as massas mais populares, que são frequentemente silenciadas, por meio de suas obras. Uma de suas intervenções mais conhecidas aconteceu durante o pré-lançamento da mostra *The Art Of Banksy: "Without Limits"*, que se encontra disponível até o fim de abril de 2023 no Shopping Eldorado, em São Paulo. Na ocasião, o artista paulistano pichou sobre a réplica da obra *"Swept It Under The Carpet"* a frase "Distanciamento social sempre existiu. Bem-vindos ao Brazil". A intervenção em questão teve o objetivo de trazer à tona a contradição da exposição.

Foi um manifesto para o mercado da arte compreender o que estão fazendo com a arte de rua. É muito grave. Estão transformando em produto e a arte de rua não é isso. Grafite e pichação, em sua essência, não são isso (...) Essa intervenção vem mostrar exatamente isso. Porque uma exposição do Banksy, num dos shoppings mais caros de São Paulo, é muita contradição. E cobram a entrada num preço absurdo (...) é triste porque não parece importar a mensagem que o trabalho do artista carrega. Só querem lucrar. Então, você encontra chaveiro, almofadas, canecas com o trampo do Banksy. Muito louco porque parece que é só para fazer dinheiro. (Entrevista de MIA para a *Vogue*, 2023).

Toda a obra desse artista, e em especial essa intervenção abre espaço para a reflexão a respeito de alguns temas, como arte pública, democratização da arte e como a indústria cultural se apropria de estéticas em favor do lucro, deixando de lado qualquer tipo de conceito por trás de determinada obra, subvertendo-a a um mero produto. O conceito de arte pública tem suas raízes na antiguidade clássica, onde as cidades gregas e romanas tinham muitas obras de arte que eram exibidas publicamente. Estátuas de líderes políticos e militares, figuras mitológicas e deuses, além de fontes e monumentos, eram comuns nas praças e ruas das cidades.

No entanto, a ideia moderna de arte pública como uma forma de envolver a comunidade e expressar sua identidade cultural começou a surgir no final do século XIX e início do século XX, quando artistas começaram a criar obras que não estavam destinadas a museus ou coleções

privadas, mas sim para espaços públicos acessíveis a todos. No século XX, o conceito de arte pública se expandiu para incluir uma ampla gama de práticas artísticas, desde a escultura e a pintura mural até a arte performática e a arte interativa. Desta forma, a arte pública torna-se o retrato de uma expressão artística que é criada para ser exibida em espaços públicos, tais como ruas, praças, parques e edifícios governamentais, e que tem como objetivo principal engajar e interagir com a comunidade, tornando a arte mais acessível e inclusiva.

A democratização da arte e a arte pública estão intimamente relacionadas, pois ambas buscam tornar a arte mais acessível e inclusiva para todos. A arte pública é uma forma de democratização da arte, pois coloca as obras de arte em espaços públicos acessíveis a todos, sem a necessidade de pagar por ingressos ou entrar em galerias ou museus. A arte pública cumpre o papel de levar a arte para além dos espaços tradicionais de exposição, como museus e galerias, e torná-la parte do ambiente urbano, criando oportunidades para que as pessoas possam interagir com ela em seu cotidiano. Além disso, também tem um papel importante na promoção da diversidade cultural e na valorização das expressões artísticas das comunidades locais. Muitas obras de arte pública são criadas em colaboração com a comunidade, envolvendo artistas locais e grupos comunitários na sua criação e instalação. Isso permite que a arte pública seja um reflexo da identidade e da cultura local, tornando-a mais relevante e significativa para as pessoas que vivem nas proximidades.

Desta forma, a arte pública se torna um importante pilar no processo de democratização da arte, pois leva a arte para fora dos espaços elitizados e torna-a mais acessível e relevante para as pessoas. Ao promover a diversidade cultural e envolver a comunidade na criação das obras de arte, a arte pública pode contribuir para a construção de uma sociedade mais inclusiva e participativa.

2.3 *Percent for art*: um marco para a arte pública

Um dos principais marcos para a arte pública, foi a criação da lei *Percent for Art*, do Departamento de Assuntos Culturais da Cidade de Nova York. O programa torna a arte acessível e visível na cidade mais movimentada do mundo. A arte pública se apresenta então como uma ferramenta de expressão da comunidade. Esses espaços públicos oferecem um local importante para todos os nova-iorquinos e visitantes apreciarem obras de arte fora do ambiente tradicional de museus ou galerias.

A lei *Percent for art* foi iniciada pelo prefeito, Edward I. Koch, em 1982, e aprovada pelo Conselho da Cidade de Nova York. A lei exige que um por cento do orçamento, para projetos de construção financiados pela cidade, fosse gasto em obras de arte para as instalações.

Administrado pelo Departamento de Assuntos Culturais da cidade, o Programa começou em 1983 com o desenvolvimento de um método para determinar projetos elegíveis, além de um processo justo de seleção de artistas. Quase 300 projetos foram concluídos desde o início do programa, com obras de arte comissionadas avaliadas em mais de 41 milhões de dólares.

Os projetos do *Percent for art* são específicos para cada local e envolvem uma variedade de mídias - pintura, mosaico, vidro, tecidos, escultura e trabalhos que são integrados à infraestrutura ou à arquitetura. O Programa seleciona artistas de todas as raças e origens que refletem a diversidade da cidade de Nova York.

O programa *Percent for art* cumpre o importante papel de valorização e incentivo da arte pública, atuando como peça chave no processo de democratização da arte, principalmente quando levamos em consideração o contexto econômico, político e geográfico em que o programa surge: na cidade mais movimentada do mundo, símbolo do consumismo e do capitalismo norte-americano. Atualmente, o programa está presente em diversos países, como: Brasil, França, Alemanha, Reino Unido, Canadá, Austrália, Nova Zelândia, entre outros, podendo variar em especificidades na sua aplicação.

2.4 Espaço virtual

De acordo com Castells, a partir da década de 1970, com os avanços tecnológicos, o mundo experienciou enormes mudanças culturais e socioeconômicas, provocadas pela afirmação de um novo paradigma da tecnologia, chamado de Revolução da Tecnologia da Informação, ou Terceira Revolução Tecnológica da humanidade. Por compreender um conjunto de tecnologias de base microeletrônica, computação, telecomunicações e engenharia genética, que convergiram neste período, a tecnologia da informação revolucionou os processos de geração, processamento e transmissão de informações. Assim, uma das principais características da revolução foi a velocidade de sua difusão pelo mundo, em comparação com as revoluções tecnológicas anteriores, ainda que essa difusão venha acontecendo de forma seletiva até os dias de hoje.

O que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimentos e informação, mas a aplicação desses conhecimentos e dessa informação para a geração de conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso. (Castells, 2018, p. 88).

Uma das principais inovações trazidas pela revolução foi a criação da Internet, produto de esforços que envolvem interesses militares, empresariais, científicos, iniciativas tecnológicas e movimento contracultura. Desde seu advento, a Internet tem provocado,

mudanças significativas na sociedade no âmbito cultural, social e econômico, graças a digitalização e virtualização do mundo.

De acordo com Pierre Lévy, em seu livro intitulado *Cibercultura*, o virtual, ainda que seja impossível fixá-lo numa coordenada espaço-temporal, é real, ou seja, existe mesmo sem se fazer presente. Desta forma, através da digitalização, que consiste na codificação de informações, como imagens, sons e documentos, uma informação se encontra materialmente situada em determinado local e suporte ao mesmo tempo em que está virtualmente presente na rede, em cada ponto onde seja pedida. O mundo virtual é, portanto, um conjunto de códigos digitais. Lévy ainda destaca as principais características do processo de digitalização.

A informação digitalizada pode ser processada automaticamente, com grau de precisão quase absoluto, muito rapidamente e em grande escala quantitativa. Nenhum outro processo a não ser o processamento digital reúne, ao mesmo tempo, essas quatro qualidades. (Lévy, 1999, p. 54).

Outra importante contribuição de Lévy, é a definição do conceito de Ciberespaço como a interconexão entre computadores ligados a rede. Esse espaço criado a partir de vínculos, capaz de crescer indefinidamente, é fluído e permite a troca de dados entre os usuários.

O Ciberespaço foi responsável pelo surgimento de dois dispositivos informacionais originais em relação às mídias convencionais antecessoras, que são: o mundo virtual e a informação em fluxo.

O mundo virtual dispõe as informações em um espaço contínuo – e não em uma rede – e o faz em função da posição do explorador ou de seu representante dentro deste mundo (...) A informação em fluxo designa dados em estado contínuo de modificação, dispersos entre memórias e canais interconectados que podem ser percorridos, filtrados e apresentados ao cibernauta de acordo com suas instruções, graças a programas, sistemas de cartografia dinâmica de dados ou outras ferramentas de auxílio à navegação. (Lévy, 1999, p. 65).

Por meio da interação virtual dos usuários dentro do Ciberespaço através destes dispositivos informacionais, forma-se a chamada “inteligência coletiva” que é caracterizada pela diversidade e expansão contínua de seus componentes através da articulação e troca constantes que se adaptam e transformam a novos contextos de acordo com as demandas específicas de cada situação. Isso possibilita que todas as pessoas possam contribuir na constituição de um conjunto de saberes que não pertencem a ninguém e ao mesmo tempo estão disponíveis a todos para serem usados, transformados e ressignificados, sem perder a inteligência individual de cada um.

No ciberespaço, a inteligência coletiva não é total, ela se apresenta como um conjunto de saberes disponível a quem quiser, quando quiser. O conjunto de informações disponível só

é possível graças a um dos princípios básicos da ética das comunidades virtuais, a reciprocidade. O conhecimento de um indivíduo sempre pode ser útil para outro. Pensando nas possibilidades de interação e construção da inteligência coletiva, a Internet pode ser palco de importantes contribuições no processo de democratização da cultura por meio da arte pública.

Assim como no mundo material, a arte pública no ciberespaço se constrói de forma coletiva, por meio de interações e ocupação deste espaço, mesmo que por uma lógica diferente, pela reprodução, registro e fluxo de informações sobre o tema, criando um ambiente acessível de troca entre artistas e espectadores. Este movimento, ao trazer coletivamente para o ambiente virtual a arte e todos os dilemas e discussões que ela pode vir a carregar, que antes era destinada a espaços institucionalizados e elitizados, assim como a arte pública, pode se configurar como um importante fator para que a participação e acesso à cultura seja mais inclusiva e democrática. Tendo em vista, a audiência crescente das mídias alternativas, faz-se cada vez mais necessário a democratização do acesso à cultura, uma vez que, mesmo longe dos veículos mais tradicionais de comunicação, ainda somos sujeitos ao modelo econômico vigente e, automaticamente, à Indústria Cultural.

2.5 O YouTube

Há algum tempo, já é possível observar que as mídias alternativas vêm ganhando cada vez mais espaço na disputa pela audiência com a TV linear, que abrange TV aberta e a TV paga, esse crescimento mostra uma mudança na lógica de consumo. O termo *Video on Demand* (VOD), ou Vídeo sob Demanda em português, refere-se a um modelo de distribuição de conteúdo audiovisual que permite aos usuários assistir a vídeos ou programas de mídia digital quando desejarem, em contraposição ao modelo tradicional de transmissão em horários específicos. Em plataformas de streaming, como Netflix, Amazon Prime Video, Hulu e Disney+, os usuários têm acesso a uma biblioteca diversificada de conteúdo, como filmes, séries, documentários e programas de TV, podendo assistir a qualquer momento mediante assinatura ou pagamento por conteúdo específico.

O VOD proporciona aos consumidores a conveniência de escolher o que desejam assistir, quando desejam assistir e como desejam assistir. Essa flexibilidade tem ganhado popularidade com o avanço da tecnologia de internet de alta velocidade e dispositivos conectados, oferecendo uma experiência de visualização mais personalizada em comparação com os modelos de transmissão tradicionais. Além da gratuidade do YouTube, o conceito do conteúdo disponível ser construído pelos próprios usuários fortalece a ideia de inteligência coletiva dentro da plataforma.

De acordo com a pesquisa Inside Video, realizada pela Kantar Ibope Media durante o ano de 2022 e início de 2023 em 15 regiões metropolitanas do Brasil, a TV linear ainda é líder de audiência com 85,5% do mercado, alcançando 50% da população brasileira em um dia e até 91% em um mês. Mesmo com os expressivos números da TV linear, outro dado importante disponível pela pesquisa é o Ibope dos serviços de streaming em todos os dispositivos, onde o YouTube lidera com 14,71% de audiência, superando expressivamente os dois próximos colocados: Netflix e Globoplay com 4,38% e 0,78% de audiência respectivamente.

Criado em fevereiro de 2005, por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do PayPal na época, e comprado pela Google em novembro do ano seguinte, o YouTube se configura nos dias de hoje como a maior plataforma de compartilhamento de vídeos do mundo, com aproximadamente 2 bilhões de usuários ativos conectados mensalmente. O próprio nome “YouTube”, que vem do inglês *you* – você e *tube* – gíria para televisão, já sugere um ambiente interativo, devido a sua estrutura como rede social, de compartilhamento de informações em formato audiovisual.

A plataforma, que pode ser acessada por quase qualquer dispositivo conectado a internet, como celulares, tablets, computadores e TVs conectadas à internet, apresenta características distintas que moldam sua funcionalidade e interatividade. No que diz respeito ao formato, a plataforma acomoda uma ampla variedade de conteúdo, desde vídeos educacionais, tutoriais e entretenimento até música e *vlogs*. Esta diversidade de formatos propicia uma experiência rica e abrangente para os usuários, atendendo a uma gama diversificada de interesses.

A duração dos vídeos é flexível, permitindo uma ampla faixa de tempos de reprodução. Isso possibilita aos criadores de conteúdo adaptarem-se às necessidades específicas de sua mensagem, seja através de vídeos curtos para conteúdo mais concisos, como clipes e anúncios, ou vídeos mais longos para narrativas mais extensas e detalhadas, como documentários e aulas completas. O YouTube também oferece recursos específicos destinados a melhorar a experiência tanto para criadores quanto para espectadores. O Programa de Parceiros do YouTube, por exemplo, possibilita a monetização de vídeos por meio da exibição de anúncios, proporcionando uma fonte de receita aos criadores, além de uma interface de gerenciamento que oferece análises detalhadas de desempenho, personalização de canal e ferramentas de gestão de interações.

A interatividade no YouTube é fomentada através de diversos mecanismos. Os espectadores podem expressar suas preferências através de curtidas, comentários e compartilhamentos, criando assim uma comunidade em torno de cada canal. Além disso, a

função de transmissão ao vivo possibilita a interação em tempo real entre criadores e público, proporcionando uma experiência participativa e imersiva. Adicionalmente, o algoritmo de recomendação do YouTube desempenha um papel significativo na personalização da experiência do usuário. Analisando os históricos de visualização e preferências, bem como as interações com os conteúdos, o algoritmo sugere vídeos relevantes, estimulando a descoberta de novos conteúdos e mantendo os usuários envolvidos.

Em síntese, o YouTube emerge como uma plataforma dinâmica que se destaca pela diversidade de formatos, flexibilidade na duração dos vídeos, funcionalidades avançadas e uma variedade de mecanismos de interatividade. Esses atributos contribuem para uma experiência de usuário rica e abrangente. Apesar da iminência de novas plataformas de compartilhamento de vídeos rápidos, que têm uma aderência maior dos usuários devido ao imediatismo demandado pela sociedade atual, o YouTube ainda se configura como escolha ideal para o projeto (nome do canal) devido a possibilidade de aprofundamento nos assuntos e sobretudo pelo caráter contemplativo exigido pela arte, onde apenas um minuto e meio podem não suprir a necessidade informativa do conteúdo.

O YouTube apresenta características que propiciam o seu uso no processo de democratização cultural principalmente pela interação entre os espectadores e criadores de conteúdo por meio de ferramentas oferecidas pelo próprio site. O diálogo do YouTube com outras redes sociais e plataformas é muito eficiente, seja pelo compartilhamento de conteúdo em perfis ou até mesmo pela indexação destes em páginas e blogs, tudo isso realizado com poucos cliques. Além disso, dentro da internet, o formato audiovisual é o ideal para a abordagem dos temas presentes no projeto, por se tratar de arte que é por natureza sensorial.

Por fim, ao entender o YouTube como um espaço público de interação entre pessoas, surge a possibilidade e necessidade, assim como no mundo material, da ocupação artística desses locais, com o intuito de descentralizar a arte dos espaços tradicionais e elitizados e torná-la mais acessível à sociedade, ainda que o acesso a Internet não esteja disponível a toda sociedade.

3 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

3.1 O canal Galeria Pública

Em meio ao imediatismo e à superficialidade a que somos submetidos pelo predatório sistema econômico vigente dia após dia, a falta de acesso à cultura para a esmagadora maioria da população é preocupante. Pela necessidade das doses de dopamina que são descarregadas com o simples e repetitivo movimento de arrastar vídeos pra cima infinitamente, foi gerada uma aversão a conteúdos mais densos e profundos. Aliados à Indústria Cultural que assimila, subverte e lucra sobre este material, esses conteúdos de rápida absorção acabam por envolver a sociedade e alienar os indivíduos que o consomem.

O canal Galeria Pública se mostra como uma alternativa, um respiro em meio ao turbilhão de informações que nos é ofertado todos os dias. Diferente de um documentário que poderia limitar a discussão a respeito do tema, ou de um podcast que poderia dividir a atenção com outras tarefas cotidianas, o canal no YouTube busca um aprofundamento acerca de temas relevantes relacionados à arte e cultura, apostando na visualidade e qualidade das informações para ganhar a atenção do espectador. A proposta do canal é trazer a arte pública, que já cumpre o papel de pilar no processo de democratização cultural no mundo material, para este ambiente virtual, que também é considerado como público.

Diante disso, o canal se configura como um espaço público e interativo, promovendo a imersão e a proximidade do espectador para com as obras e artistas, contribuindo para a democratização do acesso e do consumo de bens culturais, ainda que na esfera virtual. Assim, o projeto assume o caráter jornalístico de serviço público, fornecendo informações relevantes, com o propósito de servir aos interesses da sociedade e promover o bem comum, com ênfase acerca de questões críticas, fomentando a transparência, a responsabilidade e a participação cívica. Essa abordagem desempenha um papel crucial na manutenção de uma sociedade informada e na promoção de valores democráticos, agindo como um contrapeso aos interesses comerciais, políticos ou pessoais. O jornalismo de serviço público assegura que o público tenha acesso a informações relevantes, contribuindo para uma sociedade mais justa e bem-informada.

Optar por um canal no YouTube em detrimento de outras mídias apresenta diversas vantagens. A plataforma global do YouTube permite que o conteúdo alcance audiências em todo o mundo, aproveitando o apelo universal das formas de expressão abordadas no trabalho. Com uma variedade de formatos, desde vídeos curtos até transmissões ao vivo, é possível adaptar o conteúdo para atender às necessidades específicas da audiência e explorar diferentes estilos de apresentação.

A interatividade proporcionada pelos recursos da plataforma e o diálogo com praticamente todas as redes sociais, aliadas ao algoritmo de recomendação são cruciais no processo de difusão, ampliando o alcance do conteúdo. Além disso flexibilidade de horário guiada pela lógica de consumo dos VODS permite que os espectadores acessem o conteúdo a qualquer momento, atendendo a diferentes fusos horários e agendas variadas. Outra característica crucial na escolha da plataforma é a longevidade considerável que os conteúdos possuem, atraindo espectadores ao longo do tempo e a diversidade de públicos no YouTube permite que o canal alcance uma ampla gama de idades, interesses e origens culturais.

3.2 Formato

A escolha audiovisual, hospedado numa plataforma gratuita de compartilhamento de vídeos, tem como base o alcance e a facilidade do acesso. Dentro desse formato é possível alcançar usuários dos mais diversos dispositivos, além disso, o audiovisual, diferente de outras mídias como o impresso ou o podcast, permite uma imersão muito maior no conteúdo que por diversas vezes é narrado pelos próprios artistas enquanto recursos de imagem ilustram o material. O formato de episódios se baseia muito no conceito de inteligência coletiva, uma vez que imprime a ideia de troca e construção contínua do conhecimento, o que não seria possível com um documentário por exemplo, que focaria apenas numa fatia do que pode ser explorado.

O projeto reúne inicialmente três tipos de vídeos, que seriam: entrevistas com artistas locais, residentes na região metropolitana de Goiânia, vídeos informativos sobre arte pública e visitações a exposições e eventos, também na região metropolitana de Goiânia, que promovam essa temática. As entrevistas buscam explorar as particularidades de cada artista, como motivações, histórias, técnicas e processo criativo, bem como suas opiniões a respeito de temas relevantes para a sociedade e como sua arte se insere, influencia e é influenciada por essas questões.

Os vídeos informativos têm como referência produções de canais já consolidados na plataforma, como o Nerdologia, o Normose e o Quadro em Branco, e apostam na visualidade como complemento do texto narrado, com ilustrações, animações, fotos e vídeos que ilustram e tornam mais didático o conteúdo apresentado. A visitação a exposições e eventos culturais relacionadas a arte pública, além de trazer informações sobre as obras e artistas envolvidos, ajuda a divulgar e promover essas atividades, assim como assume o papel de registro histórico daquela mostra.

O trabalho é constituído principalmente por fontes documentais, visto que artigos, livros, sites e portais de notícia foram consultados para construção dos roteiros e embasamento

das entrevistas com os artistas. As informações contidas nesses documentos foram obtidas, em grande parte, com o auxílio da Internet. O público-alvo compreende homens e mulheres, crianças em idade escolar, jovens, adultos e idosos. Os artistas entrevistados, bem como os eventos e exposições visitados, concentram-se, inicialmente, na cidade de Goiânia, Goiás. Apesar disso, devido à amplitude do tema, o público não se restringe apenas à população goiana até pela universalidade presente na internet. Inclusive, a ideia é sempre expandir os horizontes e continuar tratando os temas centrais do trabalho, que extrapolam qualquer tipo de limite geográfico, a partir de novos lugares no Brasil e do mundo e sobretudo sob diferentes pontos de vista.

3.3 Produto

Os episódios foram gravados com até duas câmeras, da marca Canon, com o uso das lentes 24mm e 50mm, suportados por instrumentos de estabilização como Gimbal e tripé. Com relação ao áudio, as locuções foram gravadas com o auxílio de um microfone headset da marca Redragon, e passou pelo processo de pós-produção para melhoria da qualidade no software Adobe Podcast, já as sonorizações foram gravadas com um microfone de lapela convencional. Para a edição, foram usados dois programas, o Canva e majoritariamente o Adobe Premiere Pro. No Canva foram utilizadas transições e alguns efeitos de animação. Já no Premiere Pro, foi feita a decupagem, a sincronização, a correção de cor, bem como, a inserção de efeitos, textos e transições.

A duração de cada episódio varia de acordo com o tema abordado, as entrevistas possuem uma maior duração, enquanto os conteúdos informativos são um pouco mais rápidos. Em geral os conteúdos variam em duração, aproximadamente, de 3 até 15 minutos.

A respeito da linguagem, observa-se predominantemente o uso da forma coloquial, principalmente nas entrevistas, nas locuções há o uso da norma padrão. A linguagem coloquial cumpre o papel importante de aproximar o público dos artistas, por ser de mais fácil entendimento e estar presente no cotidiano do público-alvo do canal.

3.3.1 Episódios

O YouTube, assim como outras plataformas de streaming, que funcionam pela lógica do VOD, permitem ao usuário uma maior autonomia na escolha do que e quando consumir. Diante da infinidade de material disponível na plataforma, o grande desafio é produzir um material com qualidade de informações e esteticamente agradável que cumpra com o propósito

de alcançar as pessoas e se diferencie dos conteúdos massificados, que são maioria. Por isso, ao longo da produção dos episódios, houve uma enorme preocupação com questões técnicas, áudio e vídeo, e sobretudo na qualidade dos roteiros e das entrevistas. Essa primazia na entrega do conteúdo contribui, a partir das ferramentas de interação, na formação de uma comunidade em torno do canal e na difusão para vez mais pessoas, através das recomendações.

A seguir, estão listados cada episódio, bem como suas especificidades desde a ideia até o produto final, ressaltando o processo criativo e as motivações para cada um deles. Cada tipo de vídeo possui um formato padrão de edição, o que os diferencia esteticamente entre si. Apesar de estarem listados em uma sequência, os episódios não possuem uma ordem a ser seguida, sendo independentes entre si.

O primeiro episódio foi destinado a exploração do conceito de arte pública. Há uma contextualização histórica deste conceito, desde seu surgimento na antiguidade clássica, passando por suas transformações no final do século XIX e início do século XX, até os dias de hoje. O vídeo aborda as principais técnicas presentes na arte pública, bem como seus motivos e importância para as comunidades onde as obras estão instaladas. A locução foi gravada a partir de um microfone headset da marca Redragon, e tratada no programa Adobe Podcaster. A técnica principal de edição utilizada neste episódio consiste na animação simples de alguns elementos de acordo com o texto narrado, com muitas referências no estilo artístico chamado de colagem, que envolve a combinação de diferentes elementos, frequentemente recortados de fontes diversas, para criar uma composição visual única.

Este estilo artístico é caracterizado pela junção de materiais variados, como recortes de revistas, jornais, fotografias, tecidos, papéis coloridos, entre outros. O uso deste tipo de edição torna o vídeo mais dinâmico e didático já que é marcado pela visualidade presente nos elementos utilizados. Também foram usados vídeos de fontes como Wall Street Journal, History Channel, da EPTV que é afiliada da Globo na região de Campinas e do canal no YouTube chamado Alma Preta Jornalismo. O roteiro foi confeccionado a partir das pesquisas feitas para a realização deste trabalho, a maioria das informações foi obtida através da internet.

O segundo episódio consiste na entrevista com o artista visual Marcelo Maróstica. Marcelo, nascido em Goiânia em 1990, é um artista visual cuja pesquisa artística fundamenta-se principalmente na colagem analógica. Essa forma de expressão manifesta-se tanto em papel quanto na criação de objetos, além de explorar a técnica do lambe-lambe, uma prática de arte de rua que utiliza os muros como suporte para obras impressas. Marcelo desempenha ainda o papel de um dos organizadores do maior festival de lambe-lambe do país, o Lambesgóia. Este evento já realizou duas edições, proporcionando uma plataforma para mais de 200 artistas de

15 países exibirem suas obras nos muros da capital goiana. Ele é dentista por formação, e chegou a atuar por volta de seis anos na profissão. As perguntas feitas na entrevista, buscam explorar aspectos da vida pessoal do artista, bem como estilo, inspirações, referências, processo criativo.

Além disso, Marcelo deu seu ponto de vista sobre temas relevantes a respeito da democratização do acesso a cultura, como a importância e impacto da arte pública. A escolha do artista se deu principalmente por suas iniciativas com o festival Lambesgóia, onde além das exposições coletivas e ocupações urbanas, são desenvolvidas oficinas abertas de lambe-lambe onde os artistas compartilham com a comunidade um pouco da história e ensinam passo a passo as técnicas para a produção das obras. A entrevista foi realizada em uma sala destinada a produção de vídeos para as redes sociais da clínica M.O. Odontologia Especializada, que abriga um enorme acervo de obras do Marcelo e de outros artistas goianos, localizada no Setor Oeste, em Goiânia. O vídeo foi gravado por uma câmera T5i da marca Canon, com uma lente 24mm, já o áudio, foi captado pela câmera através de um microfone de lapela convencional.

O terceiro episódio consiste na visita à exposição Individualidades Simultâneas, realizada pelo coletivo Renka, na Vila Cultural Cora Coralina, localizada no Setor Central, em Goiânia. A exposição reuniu obras de sete artistas, são eles: Ebert Calaça, Dojla, Divino Diesel, Mateus Dutra, Danilo Itty, Andre Morbeck e Renato Reno. A exposição, como o próprio nome sugere, trata-se de um compilado de obras de cada artista, onde podemos observar claramente o estilo próprio e técnicas de cada um. O motivo da escolha desta exposição foi, além da gratuidade, a trajetória dos artistas, todos eles possuem trabalhos na rua, que dialogam diretamente com a comunidade.

Desta forma, o objetivo do episódio, para além da divulgação e do registro histórico, é explorar o trânsito das obras e dos artistas pelo espaço público de exposição e o espaço institucionalizado (ainda que este seja público também). O vídeo foi gravado em parte por um Iphone 12, a locução, assim como todas as outras do projeto, foi gravada com o microfone headset da Redragon. Além das imagens da exposição e das obras, foi realizada uma pequena entrevista com um dos artistas participantes da exposição, o Danilo Itty, onde ele aborda detalhes do coletivo e da exposição. Essa parte foi gravada com uma câmera SL2 da Canon, com o áudio captado por um microfone de lapela tradicional. A edição foi inteiramente realizada no programa Premiere Pro.

O quarto episódio, assim como o primeiro, é um vídeo informativo. O tema central do episódio é a Indústria Cultural, suas características e impactos na sociedade, observados a partir da intervenção do artista Negro M.I.A. durante o pré-lançamento da mostra The Art Of Banksy:

"Without Limits", que esteve disponível até o fim de abril de 2023 no Shopping Eldorado, em São Paulo. A discussão gira em torno da crítica de M.I.A. à mostra que tinha preços altíssimos de ingresso e se localizava num dos shoppings mais elitizados de São Paulo, o que contrasta drasticamente com a história e conceito das obras de Banksy, que são destinadas a espaços públicos e possuem uma densa carga crítica ao modelo capitalista. No vídeo são apresentadas as histórias e trabalhos de M.I.A. e Banksy, bem como se estabelece um diálogo entre os conceitos transmitidos pelos artistas.

O conceito e características da Indústria Cultural também são abordados sob a perspectiva do ocorrido. O vídeo conta com imagens do acervo de Banksy e M.I.A, disponíveis na internet. O vídeo apresenta locução, e o material utilizado na produção do roteiro foi fruto da pesquisa bibliográfica realizada no presente trabalho, também foram consultados revistas e sites de notícia que relataram que o ocorrido. A edição do vídeo foi feita também pelo Premiere Pro, bem como a dos próximos episódios.

O quinto episódio consiste na entrevista do artista Danilo Itty, integrante do coletivo Renka. Danilo, tem formação em Artes Visuais e, além de artista, desenvolve trabalhos como design gráfico, direção de arte e ilustração. Assim, como a entrevista com o Marcelo Maróstica, esta busca explorar aspectos da vida pessoal do artista, bem como as técnicas e conceitos utilizados em sua obra, além de sua opinião acerca da relevância da arte pública e da democratização cultural. O vídeo foi gravado na escadaria da Vila Cultural Cora Coralina, que se localiza no centro de Goiânia. A escolha do artista se deu pelo trabalho que ele realiza na rua, além das oficinas, e principalmente pela mostra Individualidades Simultâneas, que faz a ligação entre a arte urbana e os espaços institucionalizados de exposição artística. O material utilizado no vídeo é a câmera SL2, juntamente com a lente 24mm e o microfone de lapela para a captação do áudio. Assim como no restante dos vídeos, a edição foi realizada no Premiere Pro.

O sexto, e por hora último, episódio mostra a abertura da exposição coletiva da terceira edição do festival Lambesgôia, que também foi realizada na Vila Cultural Cora Coralina. O vídeo conta com detalhes da exposição e das obras, além disso, mostra trechos da festa de abertura e a interação do público, tanto com os lambe-lambes quanto com os artistas. O episódio apresenta também a entrevista com os idealizadores do festival: Marcelo Maróstica e Diogo Rustoff. Os artistas falam sobre as particularidades do evento, também sobre os temas da edição. Além disso, comentam sobre a importância da ocupação dos espaços pela arte e sobre a ampla divulgação do festival nas mídias tradicionais e como isso impacta no trabalho realizado. A gravação foi realizada com duas câmeras, a SL2 e a T5i, com lentes 24mm e 50mm

respectivamente. O áudio foi captado pelo microfone headset para a locução e pelo microfone de lapela para as entrevistas. Foram utilizados os suportes *steadycam* e tripé para o auxílio das gravações. A edição mais uma vez foi feita no Premiere Pro.

4 MEMORIAL

Desde o início do curso de jornalismo sempre quis falar sobre arte, pela bagagem que eu adquiri na faculdade de Artes Visuais e pela minha paixão pelo tema. Mesmo quando muito novo estava sempre rabiscando e desenhando, dos papéis com giz de cera até as carteiras da faculdade com caneta esferográfica. Esse meu gosto pela arte, muitas vezes reprimido, foi percebido pelo professor Rogério Pereira Borges, outro apaixonado por arte, durante a disciplina de Jornalismo Opinativo, que me encorajou a explorar a temática, aceitando de primeira o convite para me orientar nessa jornada.

Em 2015 iniciei meus estudos em Artes Visuais na Universidade Federal de Goiás, onde pude conhecer e experimentar diversas técnicas e formas de expressão artística. Apesar da grandiosidade dos museus e das galerias, além de claro as possibilidades econômicas que permeiam estes espaços, sempre me interessei pela arte que é exposta fora destes locais institucionalizados, que se fundem com o cenário urbano e dão novas formas e cores para o cotidiano das pessoas. Por se tratar de um curso de licenciatura, também pude vivenciar a importância social garantida a arte, que para além das fórmulas matemáticas, regras gramaticais ou leis da física, exercita a subjetividade e o pensamento crítico, alimentando a criatividade e expandindo as formas de percepção do mundo.

Inicialmente, o produto seria uma revista digital, que serviria para a divulgação e registro da cena de arte urbana na região metropolitana de Goiânia, onde haveriam entrevistas com os artistas, reportagens e reproduções das obras. Por ser um entusiasta do design gráfico gostei da ideia, assim como o professor Rogério, mas sentimos que talvez faltasse alguma coisa. Então aprofundamos as discussões até que chegamos a um simples termo que mudou tudo: arte pública.

Após destrinchar esse conceito, as perspectivas sobre o produto sofreram uma reviravolta. A revista poderia não conseguir oferecer a imersão exigida, foi quando surgiu a ideia do documentário, tanto por ser um produto audiovisual quanto pelo formato, que daria voz aos artistas sem abrir mão da visualidade que é essencial para o tema. A ideia parecia mais concreta, mas assim como aconteceu com a revista, senti que havia algo que podia melhorar.

Ao estudar mais sobre arte pública e seu papel no processo de democratização do acesso à cultura, percebemos que o documentário poderia limitar as discussões e possibilidades oferecidas pelo tema. Queríamos algo que oferecesse maior interatividade e que tivesse uma construção contínua, mesmo após o fim do trabalho de conclusão de curso. Foi então que pensamos em um canal no YouTube, um espaço aberto de compartilhamento de vídeos, onde

não abriríamos mão do audiovisual e teríamos mais interatividade e liberdade de explorar diferentes linguagens e temáticas relacionadas ao assunto, sendo o próprio canal um ambiente acessível para o consumo de arte, contribuindo no processo de democratizar a cultura.

Produto escolhido, hora de produzir. Nos primeiros meses de produção o trabalho ia de vento em popa. Estava adiantado nas pesquisas da parte teórica e ao mesmo tempo já havia entrado em contato com alguns artistas, que tinham um trabalho voltado para o público e que de alguma forma dialogavam com o tema, para marcar as primeiras entrevistas. Em primeiro momento, não obtive muitas respostas, até que o artista visual, Marcelo Maróstica, me atendeu, foi muito receptivo e me concedeu a primeira entrevista. O primeiro contato com a fonte foi essencial para a continuidade do trabalho. Marcelo já tem um trabalho bastante consolidado e ao conhece-lo pude perceber em sua essência o reflexo da importância do seu trabalho, compartilhando cada detalhe do seu processo criativo. A ideia de gerar uma proximidade e quebrar barreiras entre a comunidade e os artistas foi sentida em primeira mão durante essa entrevista, foi aí que percebi que estava no caminho certo. Com isso consegui gravar o primeiro vídeo do canal, além de adiantar boa parte do referencial teórico antes do fim do primeiro semestre de 2023.

Durante as férias de julho, tive a oportunidade de viajar com minha namorada, Maria Eduarda, e sua família para São Paulo. Seria minha primeira vez na cidade e a empolgação com o trabalho me fez organizar diversos passeios em museus e galerias e tentar marcar entrevistas com artistas relevantes para o projeto. Devido ao tempo que era curto, não pude visitar tudo que queria e que me foi recomendado pelo professor, mesmo assim ainda pude conhecer o Museu de Arte de São Paulo, onde Paul Gauguin estava em exposição. Foi um sonho, poder ver de perto obras que eu só havia visto em livros ou na internet foi muito marcante pra mim. Além disso, perceber a importância da arte pública numa grande metrópole como São Paulo me fez, apesar de não ter conseguido ver tudo que queria, voltar para Goiás muito satisfeito e empolgado.

Na segunda metade das férias os obstáculos começaram a surgir, minha família passou por problemas financeiros, o salário que eu ganhava como estagiário já não conseguia suprir as demandas que eu tinha em casa e a faculdade, por esse motivo, por muito pouco não precisei trancar a matrícula no último semestre. Todos esses desafios, somados ao cansaço por ter que me desdobrar para conseguir me manter na faculdade e ajudar em casa, acabaram por me desanimar.

Meu rendimento havia caído, já não conseguia produzir e minha empolgação ia se esvaindo dia após dia. Após os conselhos da Maria Eduarda, e do professor Rogério durante as

orientações, juntamente com o apoio da minha família, tomei uma drástica decisão em meados do segundo semestre de 2023. Rescindi o contrato de estágio e decidi focar totalmente no trabalho, porém o projeto que outrora estava adiantado, estava naquele momento bem atrasado. Mesmo com mais tempo pra produzir as responsabilidades não cessavam, além disso, as dificuldades pareciam não acabar. Não conseguia dar continuidade no produto, muito menos no trabalho teórico. Foi então que decidi virar a chave, não ia perder mais uma chance de me graduar, assim como aconteceu no passado. Então comecei a me cobrar diariamente produtividade, e mesmo que lentamente voltei a produzir.

Recobrando os ânimos, revisei alguns roteiros parados e finalizei mais um vídeo. Além disso, tive a oportunidade de produzir conteúdo na exposição Individualidades Simultâneas, do coletivo Renka, que abriu as portas para mais uma entrevista, dessa vez com o artista Danilo Itty. Logo após registrei o Festival Lambesgóia. Com isso havia finalizado o ciclo de gravações. Quando enfim pensei que faltava pouco para o fim, falhas técnicas no computador fizeram com que eu perdesse material e me encontrasse atrasado novamente. Mesmo com esses problemas, dessa vez não desanimei e graças a ajuda do meu irmão, Israel Isaac, na edição e o incentivo diário da minha namorada, meu professor e meus familiares, consegui finalizar o projeto.

Apesar de já ter familiaridade com o tema escolhido para este trabalho, eu o finalizo com muito mais conhecimento que quando comecei, não apenas relacionado a arte. Aprendi que os obstáculos são menos desafiadores quando fazemos o que amamos, e que as pessoas que levamos conosco e que acreditam no nosso potencial possuem um poder sobrenatural sobre nós, que nos permite encontrar forças pra continuar quando é bem mais fácil desistir. Neste processo, também aprendi que o jornalismo para além do seu objetivo de informar a comunidade sobre temas cotidianos, pode ser uma ferramenta de transformação social, capaz de construir coletivamente um ambiente, acessível, democrático e rico em conhecimento e diversidade. Espero que o canal Galeria Pública possa alcançar aqueles que precisam. Por aqui, sigo acreditando na arte, nas pessoas e no poder transformador que existe em cada uma delas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal deste trabalho foi abordar a importância da arte pública no processo de democratização do acesso a cultura, pela disponibilização de informações de qualidade que superem barreiras socioeconômicas. A escolha do canal de YouTube como produto, se deve às principais características da plataforma, que favorecem a construção de um espaço acessível e interativo, sem limites temporais e com capacidade de se expandir infinitamente. Durante a realização do trabalho, houve a preocupação sobretudo estética, para que ao mesmo tempo que possuísse uma identidade singular, o canal não causasse estranheza e afastasse o público, o que iria contra a natureza e propósito fundamental do trabalho que é promover o acesso a arte. Além disso, a linguagem, os elementos ilustrativos e a edição tiveram forte referência de canais bem estabelecidos, com credibilidade e comprometidos com a divulgação de informações de qualidade e sobretudo didáticas.

A arte, em suas diversas formas, serve como uma poderosa ferramenta de expressão individual e coletiva. Ela permite que os indivíduos comuniquem suas emoções, experiências e perspectivas de maneiras únicas, ao mesmo tempo em que reflete as identidades culturais e sociais de comunidades inteiras. Ao desafiar o *status quo* da sociedade, a arte incentiva a reflexão crítica sobre questões sociais, políticas e culturais. A arte também desempenha um papel essencial na formação de identidade e auto expressão, permitindo que indivíduos e comunidades expressem quem são de maneiras únicas. Assim, contribui para uma compreensão mais profunda de nossa humanidade e para um senso mais forte de pertencimento. Sua capacidade de questionar normas estabelecidas a torna uma força dinâmica na promoção do debate e na conscientização, contribuindo assim para a evolução e transformação da sociedade.

Assumindo a responsabilidade e compromisso ético inerentes ao exercício do jornalismo, o canal Galeria pública busca por meio da informação, disseminar estes valores, intrínsecos a arte, para a comunidade. Ao entender a informação, sobretudo cultural, como ferramenta de emancipação, o canal rompe barreiras que no mundo material tem se tornado cada vez mais altas. Desta forma, a disponibilização de informações, registro histórico e diálogo com diferentes artistas é essencial na ampliação do debate e na aproximação da comunidade a algo que no mundo material é muitas vezes inacessível, seja por questões sociais, políticas ou econômicas. Neste sentido, o canal Galeria Pública cumpre seu objetivo na disponibilização de informações de cunho cultural úteis, cada vez mais escassas devido ao modelo econômico vigente, contribuindo no processo de construção de uma comunidade mais inclusiva e participativa. A democratização cultural por meio da arte pública, como concebida por este

canal, é mais do que uma aspiração, é um compromisso vivo que continua a evoluir coletivamente.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. **Industria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz & Terra, 2009. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179826/mod_resource/content/1/IND%C3%9ASTRIA%20CULTURAL%20E%20SOCIEDADE.pdf. Acesso em 2 de julho de 2023.

AFFAIRS, The City of New York Department of Cultural. **Percent for Art**. Disponível em: <https://www.nyc.gov/site/dclapercentforart/about/about.page>. Acesso em: 6 de junho de 2023.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas: Magia e Técnica Arte e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987. Disponível em: <https://psicanalisepolitica.files.wordpress.com/2014/10/obras-escolhidas-vol-1-magia-e-tc3a9cnica-arte-e-polc3adtica.pdf>. Acesso em 25 de maio de 2023.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Paz & Terra, 2018. Acesso em 19 de outubro de 2023.

DOS SANTOS, M. S. **As Megaexposições no Brasil: democratização ou banalização da arte?**. Cadernos de Sociomuseologia, v. 19, n. 19, 11. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/368>. Acesso em 3 de setembro de 2023.

FONTES, Paulo Vitorino. **A Escola de Frankfurt e os Fundamentos da Teoria Crítica Alemã**. Évora, Dezembro de 2019, International Journal Of Philosophy & Social Values, Volume II, Número 2. Disponível em: <https://revistas.ucp.pt/index.php/philosophyandsocialvalues/article/view/9510/9361>. Acesso em 20 de maio de 2023.

FURTADO, Thyago. **Artista NEGRO M.I.A. faz intervenção em mostra sobre Banksy e questiona elitização da arte de rua**. São Paulo, Fevereiro de 2023, Vogue arte, Globo. Disponível em: <https://vogue.globo.com/cultura/arte/noticia/2023/02/artista-negro-mia-faz-intervencao-em-mostra-sobre-banks-e-questiona-elitizacao-da-arte-de-rua.ghhtml>. Acesso em 17 de abril de 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura de Conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Vozes, 2014. Acesso em 19 de outubro de 2023.

KNAUSS, Paulo. **Arte pública e direito à cidade**: o encontro da arte com as favelas no Rio de Janeiro contemporâneo. Revista Tempo e Argumento. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3381/338130370003/html/>. Acesso em 19 de abril de 2023.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 1999. Acesso em 19 de outubro de 2023.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: Linguagens Ambientes e Redes. Vozes, 2015. Acesso em 19 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Ana Maria Barth. **Banksy: dos muros às galerias** A carreira de um artista na sociedade do espetáculo e a comercialização da arte do grafite. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/115882/000954304.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 17 de abril de 2023.

7 ANEXOS

Anexo 1 – Termo de autorização de publicação de produção acadêmica



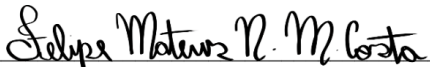
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL
 Av. Universitária, 1069 | Setor Universitário
 Caixa Postal 86 | CEP 74605-010
 Goiânia | Goiás | Brasil
 Fone: (62) 3946.3081 ou 3089 | Fax: (62) 3946.3080
www.pucgoias.edu.br |

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE


Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Felipe Mateus Nunes de Moraes Costa do Curso de jornalismo, matrícula 20201012700053, telefone: (62) 99646-1309 e-mail felipemmms2@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Galeria Pública: a Arte Pública no Processo de Democratização Cultural, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 1º de novembro de 2023.

Assinatura do(s) autor(es): 

Nome completo do autor: Felipe Mateus Nunes de Moraes Costa

Assinatura do professor-orientador:  **ROGERIO PEREIRA BORGES**
 Data: 25/11/2023 19:20:43-0300
 Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nome completo do professor-orientador: Rogério Pereira Borges

Anexo 2 – Autorização de uso de imagem e entrevistas

As autorizações das fontes para uso de suas entrevistas neste TCC foram dadas e arquivadas, observando os dispositivos de sigilo previstos na Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Autorização de Uso de Imagem e Entrevistas

Eu, _____, com documento de identidade _____ autorizo o uso de minha imagem e de entrevistas que concedi de forma espontânea para o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado _____, realizado pelo(a) discente _____, defendido no âmbito do curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás).

A presente autorização abrange o uso acima indicado em vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, Internet, “home vídeo”, DVD, publicação de livros (impresso ou em versão e-book) e em ambientes digitais sem qualquer ônus ou indenização à Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Por essa ser a expressão da minha vontade, autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos a minha imagem e assino a presente autorização.

Nome:

Endereço:

Cidade:

Telefone para contato:

Nome do representante legal (se menor):

Goiania, _____ de _____ de 2023.

Assinatura