

COMUNICAÇÃO, MEMÓRIA E SENTIDO: UMA ANÁLISE DO DISCURSO
TECNOLÓGICO MIDIÁTICO A RESPEITO DO FESTIVAL REC N PLAY

*COMMUNICATION, MEMORY AND SENSE: AN ANALYSIS OF THE MEDIA
TECHNOLOGICAL SPEECH ABOUT THE REC N PLAY FESTIVAL*

Maria Eduarda Alves de ANDRADE
(Universidade Católica de Pernambuco)
meduardaandrdec@gmail.com

Nadia AZEVEDO
(Universidade Católica de Pernambuco)
nadiaazevedo@gmail.com

RESUMO: O presente artigo está situado na área de análise do discurso, adotando como objeto de estudo a atuação do jornalismo na apresentação do festival *Rec N Play 2019*. Realizado na área mais tradicional e antiga do Recife (PE), o evento, formulado pela inovação, é pautado na imprensa local como uma espécie de carnaval do conhecimento. Suas programações, ligadas às áreas de Tecnologia da Informação e da Comunicação (TIC), são associadas aos processos culturais e históricos da região por meio de referência à festa de momo. Desse modo, com base em concepções teóricas e analíticas fundamentadas pelo pesquisador Michel Pêcheux, a partir da compreensão a respeito das formações discursivas, o trabalho se dispôs a investigar as etapas de produção e reprodução de sentidos no discurso do novo, capazes de criar e readaptar memórias mediante a repetição, velocidade e disseminação de informações e imagens, recursos típicos dos discursos midiáticos contemporâneos.

PALAVRAS-CHAVE: Análise do Discurso; Mídia; *Rec N Play*; Carnaval do conhecimento.

ABSTRACT: *This article, located in the discourse analysis area, aims to study the role of journalism in the presentation of the festival Rec N Play 2019. The festival takes place in the most traditional and oldest area of Recife (PE), seeks innovation and is identified by the local press as a kind of knowledge carnival. Its programs, linked to the areas of Information and Communication Technology (ICT), are associated with the cultural and historical processes of the region, through reference to the momo party. Theoretically and analytically based on Michael Pêcheux, in the understanding of discursive formations, the work aims to investigate the stages of production and reproduction of meanings in the discourse of the new, able to creating and re-adapting memories through the repetition, speed and dissemination of information and images, resources typical of contemporary media discourses.*

KEYWORDS: Discourse analysis; Media; Rec N Play; Carnival of knowledge.

0. Introdução

Com os avanços sociais e tecnológicos na contemporaneidade, a forma como o cidadão consome e produz conteúdo vem sendo reformulada. Segundo Thompson, a imprensa costuma ser a principal fonte de informação para a sociedade, seja através da televisão, jornal impresso ou qualquer outro meio de comunicação. O pesquisador afirma que os indivíduos vivem uma realidade estruturada pelas narrativas dos jornalistas sobre os eventos e situações (Thompson, 2002). No entanto, é válido ressaltar que, por meio das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), fruto do desenvolvimento do mercado eletrônico, foram modificados não só o modo como tais notícias são estruturadas, compartilhadas e financiadas, como também o sentido das mesmas.

Sobre esse processo de construção de sentidos na mídia, Pêcheux (1969) afirma que o jornal é uma espécie de monumento de inscrição da imprensa na vida urbana e, em sua interlocução com o cidadão, é constitutivo do sujeito urbano. De acordo com o pesquisador, para que o sentido de um discurso seja compreendido, é necessário analisar as exterioridades de seu enunciado, levando em consideração os processos histórico-sociais que o entrelaçam. Por discurso, Pêcheux entende como

[o] lugar teórico em que se intrincam, literalmente, todas as suas grandes questões sobre a língua, a história, o sujeito. A originalidade da aventura teórica do discurso pensamento prende-se ao fato que ela se desenvolve no duplo plano do teórico e do dispositivo da análise de discurso, que é seu instrumento (Maldidier, 2003:15-16).

Tendo em vista o capitalismo que coordena as empresas de comunicação e o comportamento da sociedade, construiu-se aquilo que se chama de discurso tecnológico-midiático, o qual apresenta como uma de suas principais características a maneira como concebe as relações humanas e sociais sempre em direção ao futuro, com produções pautadas pela novidade, de modo que gere um desejo de consumo constante (Garcia, 2014:60). Foi a partir da disseminação desses discursos que se criou uma nova realidade midiática, responsável por acelerar o tempo e envelhecer as coisas. De acordo com a lógica do mercado, o que era 'passado' perde espaço para aquilo que é mais recente. Quanto à transformação desse espaço e tempo através do novo, Garcia (2014) explica:

Esse discurso usa uma linguagem sempre ancorada em simbolismos, promessas de que o novo, por si só, é e será sempre o melhor, mesmo que o surgimento de coisas novas seja incompatível com a capacidade dos sujeitos de consumi-las e entendê-las em sua totalidade e, assim, poder usar todos os novos recursos oferecidos pelos novos produtos. A velocidade imposta pelo discurso do novo e da novidade corrói o tempo, tornando produtos (e os discursos que os validam e os legitimam) rapidamente

obsoletos, alimentando a necessidade de mais novidades em um ritmo frenético (Garcia, 2014:69).

Dentro dessa perspectiva do novo, desenvolvido com o propósito de tornar-se o maior festival tecnológico de Pernambuco, foi lançado o *Rec N Play*. Trata-se de um evento, organizado pelo Parque Urbano Tecnológico Porto Digital, cuja programação é pautada em atividades ligadas à Economia Criativa e à Tecnologia da Informação e da Comunicação. Em sua última edição, realizada em outubro de 2019, contou com a inscrição de mais de 35 mil pessoas, ofertando 500 atividades simultâneas, com participação de 700 palestrantes (Porto Digital, 2020).

Além de ser apresentado como uma proposta de inovação e desenvolvimento para estudantes e trabalhadores, o evento tornou-se conhecido como uma espécie de carnaval do conhecimento. Em produções jornalísticas, peças de marketing e entrevistas dos próprios gestores do Porto Digital, suas atividades fazem referência à festa de momo, nomeada como uma das maiores celebrações do calendário pernambucano. No entanto, é válido ressaltar que, a similaridade do *Rec N Play* com o carnaval acontece desde a sua primeira edição, no ano de 2017. Trata-se de uma campanha de marketing, realizada em parceria com a Ampla Comunicação, visando aproximar o evento da cultura recifense e assim proporcionar maior dimensão publicitária.

Desse modo, partindo da premissa de que uma cobertura midiática pode acelerar o tempo e envelhecer coisas, o presente trabalho observará as etapas de produção e reprodução de sentidos no discurso do novo, capazes de criar e readaptar memórias mediante repetição, velocidade e disseminação de informações e imagens. Para isso, utilizará como aporte conceitual a Análise do Discurso (AD), uma vez que, conforme explica Orlandi, a palavra discurso etimologicamente tem em si a ideia de curso, percurso e movimento. A análise será realizada com base na cobertura dos portais eletrônicos dos jornais Diário de Pernambuco, Jornal do Commercio e Folha de Pernambuco, conduzidas a partir dos estudos de Michel Pêcheux (1997) sobre o conceito de formações imaginárias, resultantes de processos discursivos anteriores que se manifestam, no processo discursivo, por meio da antecipação, das relações de força e de sentido.

1. Michel Pêcheux e a construção de sentidos na análise do discurso

Historicamente, a análise do discurso foi criada em meados dos anos 60, pelo então pesquisador Michel Pêcheux. Trata-se de um estudo cuja finalidade é entender os movimentos de ideias sobre o sujeito, ideologia e língua (Orlandi, 2017). Sua aplicação se dá para além dos processos gramaticais, dedicando-se, assim, à compreensão dos efeitos de sentidos entre seus interlocutores (Pêcheux, 1969). De acordo com Pêcheux (1997), para que os sentidos sejam compreendidos, é preciso se atentar às condições histórico-sociais, uma vez que elas se entrelaçam nas significações e são constitutivas dos sentidos.

No campo da atuação linguística, a AD se dispõe a observar as condições de existência, dissimuladas para o sujeito, do efeito leitor constitutivo da subjetividade. Desse modo, seus analistas trabalham a opacidade do texto e veem nela “a presença do político, do simbólico, do ideológico, o próprio fato do funcionamento da linguagem: a inscrição da língua na história para que ela signifique” (ORLANDI, 2005, p. 21). De forma mais sintética, mediante a análise do discurso, pode-se afirmar que o processo de compreensão do significado de um texto se estende para além da leitura primária do mesmo. É preciso se concentrar não somente no que está dito, mas nas informações implícitas e pré-construídas.

É por meio da interpretação desse não dito que se pode compreender as produções dos sentidos. Sobre isso, Orlandi afirma que não há um discurso que não se relacione com outros. De acordo com a autora, os sentidos são resultados da relação entre o que um discurso aponta para o que o outro discurso sustenta, gerando, assim, os dizeres futuros (Orlandi, 2012:37). Todavia, Pêcheux (1997) afirma que para que sejam compreendidos os significados, os analistas precisam avaliar aquilo que a AD intitula por formações ideológicas.

Trata-se da visão de mundo que o sujeito desenvolve ao longo da vida, a partir da posição sócio-histórica que ocupa e de sua memória discursiva. O indivíduo, conforme explica Orlandi (2012), é interpelado em sujeito pela ideologia para que se produza o dizer. É por meio dela que são desenvolvidas as estruturas e funcionamentos, sendo sua principal característica

[...] dissimular sua existência no interior de seu próprio funcionamento, produzindo um tecido de evidências “subjetivas”, entendendo-se “subjetivas” não como “que afetam o sujeito”, mas, mais fortemente, como “nas quais se constitui o sujeito”. Daí a necessidade de uma teoria materialista do discurso - uma teoria não subjetivista da subjetividade - em que se possa trabalhar esse efeito de evidência dos sujeitos e também dos sentidos (Orlandi, 2012:44).

Outro ponto importante para a reprodução dos sentidos, a partir da análise do discurso, é a compreensão das formações imaginárias. Conforme explica Pêcheux (1997), elas resultam de processos discursivos anteriores que se manifestam no processo discursivo atual através dos mecanismos de antecipação, relações de força e de sentido. Os mecanismos de antecipação dizem respeito ao ato de se colocar no lugar onde o interlocutor “ouve” e assim antecipa-se quanto ao sentido que as palavras produzem. Já as relações de forças representam o lugar de onde fala o sujeito, que é constitutivo do que ele diz. Tendo em vista que a sociedade organiza-se por meio de relações hierarquizadas, as relações de força significam o poder que esses diferentes locais exercem sobre a comunicação (Orlandi, 2012:37). Desse modo, Pêcheux (1997b) esclarece que todo processo discursivo supõe uma antecipação (um imaginário) das representações dos interlocutores, sobre a qual se funda a estratégia do discurso.

Dadas tais explicações, pode-se perceber que as palavras reproduzem um diálogo entre elas mesmas. Todo dito faz parte de um discurso, estando esse interligado em relação a outros e é através da união desses ditos que se formula a memória discursiva do sujeito. No entanto, Pêcheux (1997) esclarece que essa memória não deve ser vista de forma homogênea ou como uma espécie de reservatório criado a partir de acúmulos. Para ele, ela refere-se a

Um lugar de disjunções, deslocamentos, embates, retomadas e contradiscursos; um espaço dinâmico, aberto a rupturas e mudanças. A memória discursiva seria aquilo que, face a um texto que surge como acontecimento a ler, vem restabelecer os 'implícitos' (quer dizer, mais tecnicamente, os pré-construídos, elementos citados e relatados, diversos, transversos, etc.) de que sua leitura necessita: a condição do legível em relação ao próprio legível (Pêcheux, 1999:52).

É válido ressaltar que, o processo de participação da memória na formulação dos discursos se dá por meio da história, tendo em vista que o sentido de uma língua é estruturado mediante seus contextos sócio-históricos. A apresentação da memória discursiva constitui-se em dois aspectos: (a) a memória institucionalizada (o arquivo), considerado como o trabalho social da interpretação, em que se separa quem tem e quem não tem direito a ela; (b) e a memória constitutiva (o interdiscurso), vista como o trabalho histórico da constituição do sentido (o dizível, o interpretável, o saber discursivo). Desse modo, o ato de interpretação dos discursos é realizado a partir da união desses dois conceitos, capazes de estabilizar ou deslocar os sentidos (Orlandi, 2012:45).

Por fim, a respeito da memória no processo de construção de uma realidade, a mídia surge como prática discursiva fundamental para a realização desse fenômeno. De acordo com a analista do discurso Maria do Rosário Gregolin, a existência da mídia enquanto memória discursiva não deve, em hipótese alguma, ser negligenciada, uma vez que "ela produz sentidos através de um insistente retorno de figuras, sínteses-narrativas e de representações que fazem parte do imaginário social" (Gregolin, 2003:96). É por meio de um processo de reapresentação de 'já ditos', interpelados por meio dos sentidos ideológicos, que as produções midiáticas ecoam suas vozes nos mais diversos espaços sociais, recriando outros dizeres e promovendo a emergência de novos sentidos (Freitas, 2011:153).

Desse modo, cientes de que o discurso, segundo Pêcheux, é responsável pela produção e reprodução de sentidos, torna-se essencial compreender os processos de criação e circulação dos novos ditos. Através de recursos ideológicos e sociohistóricos, a imprensa informa a sociedade sobre o que acontece ao seu entorno, modificando suas memórias por meio do compartilhamento de novas formações discursivas, sendo estas pautadas pelo imediatismo e velocidade. No que diz respeito às observações pontuadas nesse trabalho, poderá se analisar a atuação

conjunta da publicidade e do jornalismo enquanto agentes motivadores de uma nova realidade que tem como característica a tecnologização do discurso.

2. Metodologia

Uma vez que a Análise de Discurso atua nas relações e processos de identificação do sujeito, na produção de sentidos, na argumentação, subjetivação e construção da realidade, o presente trabalho se dispôs a investigar as etapas de produção e reprodução de sentidos no discurso do novo, capazes de criar e readaptar memórias mediante a repetição, velocidade e disseminação de informações e imagens, recursos típicos dos discursos midiáticos contemporâneos.

A partir dos procedimentos metodológicos desenvolvidos por Collinot e Mazière (1997), com base nas variações das formas linguísticas (sintáticas e enunciativas) do enunciado, a pesquisa se dedicará a analisar o surgimento de uma memória contemporânea, mediante a modificação da memória social discursiva, tendo como corpus a cobertura midiática a respeito do *Rec N play*.

Para isso, realizou uma curadoria nos três principais jornais pernambucanos, sendo eles a Folha de Pernambuco, Diário de Pernambuco e Jornal do Commercio, escolhendo seus portais eletrônicos como plataforma de análise. Ao todo, foram selecionadas 3 notícias, todas publicadas no dia 2 de outubro de 2019, data em que ocorreu a abertura do *Rec N Play*. Por fim, cientes de que as etapas de construção do texto jornalístico¹ são pautadas por meio da publicidade, o trabalho também analisará o *release*² oficial da assessoria de comunicação do Porto Digital, utilizado para apresentar a terceira edição do evento.

¹ Na escolha do que deve ser notícia ou não, é papel do repórter analisar o fato de diversos ângulos, determinando o nível de relevância da informação através daquilo que se chama por critérios de noticiabilidade, definido por Nelson Traquina como: "o conjunto de critérios e operações que fornecem a aptidão de merecer um tratamento jornalístico, isto é, possuir valor como notícia. Assim, os critérios de noticiabilidade são o conjunto de valores-notícia que determinam se um acontecimento, ou assunto, é susceptível de se tornar notícia, isto é, de ser julgado como merecedor de ser transformado em matéria noticiável e, por isso, possuindo 'valor-notícia'" (Traquina, 2008:63).

² Trata-se de uma ferramenta jornalística, utilizada pelas assessorias de imprensa, para pautar os repórteres sobre determinado conteúdo. Seu texto consiste na apresentação de um cliente ou tema específico, enviado diretamente para as redações, como uma espécie de divulgação do assunto desejado.

Quadro 1 - relação de matérias sobre o *Rec N Play* 2019

Título	Veículo	Autor
Rec'n'Play começa com mais de 300 atividades no Recife Antigo em quatro dias de programação	Diário de Pernambuco Online	Luciana Morosini
Festival <i>REC'n'Play</i> espera mais de 20 mil pessoas no Recife	Folha de Pernambuco Online	Rodrigo Barros
Rec'n'Play começa nesta quarta-feira com palestra de Luciano Huck e mais de 300 atividades	JC Online	Lucas Moraes

Fonte: elaborado pelas pesquisadoras

Tal recorte de veiculação foi adotado tendo em vista que, conforme explica Orlandi, a construção de uma memória metálica se forma mediante a edição, acúmulo e repetição de informações (Orlandi, 2012) Desse modo, uma vez que os sites possuem um maior alcance, podendo ter seus textos editados e novamente compartilhados de acordo com os novos acontecimentos, proporcionam uma abrangência para a investigação aqui proposta. Quanto a esse processo de repetição capaz de adaptar e reconstruir memórias, Orlandi afirma:

Ao ser alicerçada basicamente na quantidade e não na historicidade, a memória metálica é um dos arcaibouços onde repousa o discurso do novo e suas repetições frenéticas e alucinantes. Nosso tempo revela uma cultura que não se consome em informação. A informação aparece de forma indiscriminada, em enorme volume e em altas velocidades (Orlandi, 2012:64).

As reportagens escolhidas constituem um corpus de variações formais, a partir de relações de substituição, paráfrase e polissemia. Desse modo, a construção de seus sentidos se dá de acordo com os percursos temáticos adotados na análise do discurso, tendo em vista que nela, conforme explica Pêcheux, as palavras não têm sentido em si mesmas, mas sim no interior das formações discursivas (FD's) às quais se filiam. As formações discursivas são definidas por ele como "o que pode e deve ser dito" a partir de uma posição em determinada conjuntura (Pêcheux, apud Orlandi, 1999:43), e se estabelecem pelas relações de paráfrase, realizadas no interior do processo discursivo. Isso significa dizer que sua formulação ocorre por meio da ideia de substituição, sinonímia, equivalência, próprios de uma ou outra FD (Pêcheux, 1988).

No que diz respeito à interpretação dos sentidos, Orlandi (1999) pontua que, a construção da linguagem discursivamente inviabiliza a aplicação de limites entre o mesmo e o diferente. Desse modo, considera-se que todo o funcionamento da linguagem se assenta na tensão entre

processos parafrásticos e processos polissêmicos. Por processo parafrásticos, a autora define como aqueles em que todo dizer há algo que se mantém, retornando aos mesmos espaços do dizer - estando do lado da estabilização. Já os processos polissêmicos são referentes ao deslocamento e ruptura das significações (Nunes, 2003:39).

Nesse sentido, é válido ressaltar que o *corpus* analisado apresenta diferentes estados de um processo discursivo. Em cada publicação, a princípio, é possível encontrar relações de substituições que se colocam de modo específico mediante a presença de uma ou outra formação discursiva. Para poder compreender as construções de sentidos dos textos, a paráfrase será examinada a partir da associação dos enunciados. A ideia é identificar, dentro do *corpus*, onde estão feitas as substituições do 'significado' a fim de criar um descolamento de sentido a partir da presença de uma outra FD na mudança de seu processo discursivo.

3. Análise e discussão

Enquanto veículos de comunicação, as marcas escolhidas trazem consigo uma ideia de tradicionalidade e relevância, estando em atuação no mercado impresso há mais de 100 anos. Seus portais eletrônicos, desenvolvidos mediante a construção e evolução do discurso tecnológico midiático, são um reflexo de um novo jornalismo, pautado pelo imediatismo. Tal credibilidade e rapidez fazem com que os leitores passem a buscar conteúdos e assim mantenham-se informados sobre o que acontece na cidade.

No que diz respeito ao *Rec N Play*, a análise aqui proposta teve como base o ano de 2019, quando foi realizada sua terceira edição. O evento contou com mais de 300 atividades, 600 horas de programação indoor e 160 horas de atividades outdoor. Ocupou 18 espaços fechados e 5 abertos no bairro do Recife, fazendo com que mais de 35 mil pessoas circulassem por essas áreas simultaneamente durante os 4 dias de sua realização (Porto Digital, 2020). Tais números indicam o motivo pelo qual anualmente é pauta nos principais jornais. Além de acontecer na área mais central e histórica da cidade, sua dimensão o coloca como o maior festival eletrônico no Nordeste, sendo assim enquadrado no calendário de eventos da imprensa local.

No *release* oficial do evento (Figura 01), pode-se perceber um texto de caráter informativo e direto. Ainda no primeiro parágrafo, a assessoria de comunicação cumpre com o seu papel formulando um *lead*³ para que os jornalistas soubessem do que se tratava o conteúdo. Dados como local, datas, número da edição, quantidade de atividades e palestrantes,

³Primeira parte do texto jornalístico, considerado fundamental para conduzir o leitor aos demais parágrafos. Nele, o comunicador deve responder às seguintes perguntas: o quê (a ação), quem (o agente), quando (o tempo), onde (o lugar), como (o modo) e por que (o motivo), de modo que consiga apresentar as informações centrais do conteúdo. Para ser eficaz, o *lead* precisa informar qual é o fato jornalístico noticiado e as principais circunstâncias em que ocorre.

expectativa de público e processo de inscrição foram imediatamente pontuados. Na sequência, gestores com cargos importantes, como Pierre Lucena, presidente do Porto Digital e Bruno Stehling, coordenador do *Rec N Play*, dão suas considerações sobre os objetivos e expectativas.

Figura 1 - Lead release *Rec N Play* 2019



Fonte: Porto Digital, 2019

Desse modo, tendo em vista o interesse de colocar as atividades de forma relevante para uma possível publicação nos jornais, a compreensão do *release* pode ser vista mediante uma espécie de memória institucionalizada. Trata-se de um documento, arquivo, cuja a finalidade de sua interpretação é direcionada para um sujeito específico, nesse caso o repórter. Avaliando ainda o texto mediante os conceitos de Pêcheux, é válido ressaltar a presença de uma relação de força, visto que, mesmo enquanto interlocutor, o jornalista exerce uma influência sobre o material escrito, pelo fato de que a publicação do mesmo depende de seus interesses comuns para com a assessoria (locutor). Conforme explica o pesquisador, as relações de força são inerentes ao discurso e determinadas pelos lugares sociais ocupados pelos sujeitos enunciadorees em que, de um modo geral, aquele que ocupa o lugar social de maior prestígio e poder detém maior força no processo discursivo (Pêcheux, 2010).

No que diz respeito à apresentação enquanto 'carnaval do conhecimento', a comunicação interna do evento não o citou de forma direta. Ao longo do texto, seja por meio das falas dos gestores ou nas explicações da programação, reforçou-se a ideia de um evento de rua, disponível para o público. Todavia, é importante ficar atento a esse momento em que o festival é colocado como uma programação de rua, uma vez que em suas campanhas publicitárias se intitula como 'carnaval' (Figura 2). Na afirmação "ocupar as ruas do Bairro do Recife", como mostra

ANDRADE, Maria Eduarda Alves de; AZEVEDO, Nadia. Comunicação, memória e sentido: uma análise do discurso tecnológico midiático a respeito do festival rec n play. *Revista Intercâmbio*, v.XLVI: 85-102, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

Pêcheux (1999) ao pontuar as etapas de significação discursiva, pode-se identificar um jogo de substituição nesse processo discursivo, gerando assim um interdiscurso constituído com base na memória discursiva do interlocutor e por meio da ligação com outras formações discursivas.

Figura 2 - Campanha Publicitária *Rec N Play* 2019



Fonte: Porto Digital, 2019

No Diário de Pernambuco Online (Figura 3), o *Rec N Play* foi apresentado tendo como chamada 'Carnaval do Conhecimento', pontuando assim a primeira inferência analítica do texto. Por meio da ideia de equivalência, presente nos processos parafrásticos e polissêmicos, o significado de tal formação discursiva tende a recorrer às formações imaginárias do sujeito, mediante ao entendimento de outras formações discursivas. Desse modo, conforme explica Pêcheux (1999), leva-se em consideração a posição dada do leitor na atual conjuntura em que está inserido. Ou seja, enquanto cidadão recifense torna-se capaz de fazer uma conexão entre ambos os eventos, mesmo que não conheça o festival eletrônico.

Figura 3 - Lead matéria JC Online



DIÁRIO de PERNAMBUCO

Carnaval do conhecimento

Rec'n'Play começa com mais de 300 atividades no Recife Antigo em quatro dias de programação

Por: **Luciana Morosini** Publicado em: 02/10/2019 08:00 | Atualizado em: 01/10/2019 17:22

Quatro dias de programação intensa no Recife Antigo e não é uma referência à Folia de Momo, mas o Rec'n'Play também é conhecido como um Carnaval, só que do conhecimento, unindo a trilha da tecnologia, economia criativa e cidades inteligentes, ainda abrangendo o tema do empreendedorismo. De hoje até o próximo sábado, o bairro abriga a terceira edição do festival que conta com mais de 300 atividades, mais de 300 convidados, 18 espaços fechados e mais cinco áreas para atividades externas. A expectativa é reunir mais de 20 mil participantes, número que supera em sete mil a edição anterior, em 2018.

Fonte: Diário de Pernambuco, 2019

Ao longo da matéria jornalística, a festa de momo permanece sendo utilizada como referência para contextualizar as atividades de economia criativa, empreendedorismo e tecnologia. Uma vez que acontece em um dos principais polos carnavalescos da cidade, também responsável por unir milhares de pessoas e conta com uma extensa programação realizada simultaneamente, a jornalista Luciana Morosini faz uma conexão entre ambas as temáticas, apresentando o festival da seguinte forma:

Quatro dias de programação intensa no Recife Antigo e não é uma referência à Folia de Momo, mas o Rec'n'Play também é conhecido como um Carnaval, só que do conhecimento, unindo a trilha da tecnologia, economia criativa e cidades inteligentes, ainda abrangendo o tema do empreendedorismo (Morosini, 2019).

Sobre a colocação do jornalista nesse processo de transferência de sentido enquanto unidades imaginárias, Da Silva (2011) explica que no texto a repetição de uma sintaxe que associa primeiro uma negação e depois uma afirmação indica algo que está dito no interdiscurso, tendo em vista a memória discursiva que atravessa o sujeito jornalista e o sujeito leitor de jornais. Desse modo, ao introduzir o *Rec N play* ao carnaval a partir da similaridade entre tais eventos, a matéria cria uma interpretação do novo pautada mediante recursos já existentes na memória discursiva mobilizada do cidadão recifense. Uma vez que, enquanto sujeito social, está imerso nos processos culturais de onde habita, é natural que consiga, assim como a profissional de comunicação, criar um sentimento de aceitação e entendimento sobre esse 'novo carnaval'.

Mesmo que indiretamente haja uma ligação histórica entre os calendários, é importante ressaltar que, diferentemente da tradicionalidade

carnavalesca, o *Rec N Play* é pautado pela inovação. Entre seus objetivos, explicitados ainda na mesma reportagem, a jornalista destaca a capacidade de transformar a atmosfera do Recife Antigo em prol da tecnologia, de modo que consiga estender o fomento à inovação ao longo de todo o ano. Sobre esse processo de criação de uma realidade futurista por meio do hoje, o presidente do Porto Digital e coordenador do evento, Pierre Lucena, afirma em entrevista que

O objetivo do *Rec N Play* é criar no inconsciente coletivo, através do movimento digital nesse ambiente. Principalmente para a molecada, que está tentando descobrir a área de trabalho ou para onde caminha sua profissão do futuro. A gente quer que eles coloquem o Porto Digital como um possível futuro empregador e, para isso, precisamos motivar essa atmosfera para a tecnologia (Pierre, 2019).

Observa-se então a construção de um novo significado, sendo este pautado pela inovação. Ainda que a interpretação do texto fique sujeita às formações imaginárias e memória discursivas do sujeito, a partir da AD é possível identificar o que está por trás desse discurso, entendendo que sua finalidade, na verdade, conforme explica o entrevistado acima, é criar um novo movimento, como uma espécie de inconsciente coletivo, através da digitalização do Bairro do Recife.

Já no jornal do Comercio Online (Figura 4), apesar de não citar o *Rec N Play* como 'carnaval do conhecimento', o texto, de autoria do jornalista Lucas Moraes, faz referências indiretas a festividade de momo por meio também dos processos parafrásticos e polissêmicos. Através da frase "durante quatro dias, o *Rec N Play* põe nas ruas, que fervilham durante o Carnaval da capital pernambucana, o seu bloco do conhecimento" o leitor é informado das primeiras atrações programadas para aquele dia. Seu entendimento e absorção entre ambos os eventos, como pontuado por Pêcheux (1988), se dá por meio do interior do processo discursivo, este formulado a partir substituição, sinonímia e equivalência das formações discursivas.

Figura 4 - Lead matéria JC Online



JC

FESTIVAL

Rec'n'Play começa nesta quarta-feira com palestra de Luciano Huck e mais de 300 atividades

Tecnologia, economia criativa e cidades são as trilhas que guiam os visitantes no festival de 2019

Lucas Moraes
Publicado em 02/10/2019 às 1:00

COMPARTILHE: [WhatsApp](#) [Facebook](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#) [NOTÍCIA](#)

Tecnologia, economia criativa e cidades inteligentes são as trilhas que os participantes da edição 2019 do Rec'n'Play irão percorrer desta quarta-feira (2) até sábado (5) em um Bairro do Recife que já pulsa inovação diariamente. Com mais de 300 atividades gratuitas, o evento apresenta – de forma leve, mas não menos hi-tech – o potencial do que é produzido no Porto Digital, um dos maiores parques tecnológicos do Brasil. Durante quatro dias, o Rec'n'Play põe nas ruas, que fervilham durante o Carnaval da capital pernambucana, o seu bloco do conhecimento.

Fonte: JC Online, 2019

Essa similaridade se dá em diferentes FD's, sendo elas: durante quatro dias (período em que ocorre o carnaval); *Rec N Play* põe nas ruas (modelo como a festa de momo é conhecida); que fervilham durante o carnaval da capital pernambucana (colocação do próprio calendário); e o seu bloco do conhecimento (na palavra bloco há uma ideia de substituição e equivalência, tendo em vista que a mesma é utilizada para nomear troças carnavalescas).

Na sequência, justificando tais afirmações, o repórter apresenta o número de público esperado, reforçando que se trata de um evento democrático, disponível para todas as classes, faixas etárias, culturas e saberes, de modo que o sujeito se sinta convidado a participar.

A referência não é à toa. O festival espera reunir pelo menos 20 mil pessoas dispostas a saber como o futuro já está sendo construído agora e transformando o setor público, grandes e pequenos negócios, a periferia, a música e, sobretudo, o Recife e a forma como as pessoas se relacionam com a cidade. Assim como o Carnaval pernambucano – multicultural – o Rec'n'Play se mostra múltiplo, desfazendo a crença de que é resumido a "entendedores falando a entendidos" sobre inovação (Moraes, 2019).

Por fim, na Folha de Pernambuco Online (Figura 5), o festival é apresentado com viés empreendedor e tecnológico. Ao longo do texto, não há conexões com o tema carnavalesco, mesmo mediante a citação das atrações, espaços e demais informações já citadas. O jornalista, Rodrigo Barros, usa a narrativa do discurso tecnológico midiático para informar seus

leitores, por meio de termos técnicos e palavras chaves como inovação digital, criatividade e empreendedorismo. Nas entrevistas, suas fontes afirmam que o projeto tem como um de seus propósitos construir e ocupar uma nova cidade, tendo a tecnologia como base para desenvolver o futuro.

O *REC'n'Play* tem como objetivo formar e promover encontros; estimular o movimento de empreendedorismo nas áreas de inovação digital e criatividade; e reaproximar as pessoas com o Bairro do Recife. Temos fomento de negócios, troca de experiências e ampliação de repertório para que pessoas de diferentes origens e perfis pensem soluções para a cidade e sociedade (Barros, 2019).

Desse modo, pode-se observar que, ao pautar o festival, a Folha de Pernambuco Online, diferentemente dos demais portais analisados, teve seu texto conduzido pelo *release* enviado pela assessoria de comunicação do evento. Tendo em vista que não houve uma alternância de sentidos, o texto se enquadra dentro dos processos parafrásticos, mediante a apresentação de suas formações discursivas. Tratou-se de um discurso institucionalizado, cujo o principal objetivo foi a exibição das atividades tendo como enfoque as atrações presentes em cada uma delas e não a ideia de um novo movimento cultural que estaria ocupando o Bairro do Recife Antigo.

Figura 5 - *Lead* matéria Folha de Pernambuco



FOLHA de PERNAMBUCO

Festival REC'n'Play espera mais de 20 mil pessoas no Recife

Evento começa nesta quarta-feira (2) e segue até sábado (5), com mais de 600 horas de atividades

Por **Rodrigo Barros**
02/10/19 às 06:03 atualizado em 02/10/19 às 07:06

Começa nesta quarta-feira (2) e segue até o sábado o maior festival de experiências do Nordeste, o REC'n'Play. A terceira edição do evento tem a expectativa de receber 20 mil pessoas. Com mais de 300 atividades, como workshops, palestras e oficinas nas áreas de tecnologia criativa e cidades, o evento ainda conta com a participação de 170 voluntários que devem ajudar a realizar o Festival. Serão mais de 600 horas de atividades indoor e cerca de 160 outdoor durante os quatro dias de eventos que recebe mais de 300 palestrantes.

Fonte: Folha de Pernambuco, 2019

4. Conclusões

Tendo em vista que ao selecionar os fatos que se tornarão notícia, o jornalismo exerce um papel crucial na sociedade, este trabalho dedicou-se a analisar o conteúdo digital produzido pelo Diário de Pernambuco, Folha de Pernambuco e Jornal do Commercio na cobertura do *Rec N Play*. Visto isto, pode apontar que a apresentação do *Rec N Play* enquanto carnaval do conhecimento se dá por meio de processos interdiscursivos (Orlandi, 2012), uma vez que usa de termos ligados à festa de momo para fazer uma conexão entre ambos os eventos. É por meio da memória discursiva dos jornalistas e leitores que os veículos de comunicação analisados fazem a associação entre os calendários, fazendo com que surja assim uma nova memória social para as atividades realizadas no Bairro do Recife.

Sobre a construção desse interdiscurso, é importante ressaltar que tanto o cidadão, quanto o repórter consomem e interpretam conteúdos mediante a absorção e percepção de seu próprio repertório pessoal. Quanto a isso, Pêcheux afirma que o sujeito é interpelado de acordo com as formações ideológicas que o cercam, sendo elas capazes de interferir no entendimento dos discursos. Esse processo de construção de ideologia que interpela o sujeito se dá por meio da historicidade, onde os sentidos não existem em si mesmos, sem prescindir de uma 'boa interpretação', mas pelas posições que esse sujeito ocupa em seu processo sócio-histórico (Pêcheux, 1997b:160).

Desse modo, tendo em vista que ambos os eventos têm como principal característica incomum a ocupação em ruas no Bairro do Recife, identifica-se, assim, a existência de uma busca ao subconsciente dos leitores, que na análise do discurso diz respeito aos efeitos das formações imaginárias. Por meio dos mecanismos de antecipação, influenciados por suas formações ideológicas, os sujeitos fazem essa conexão entre o carnaval e o *Rec N Play*. O mesmo se aplica aos jornalistas que, enquanto profissionais da comunicação responsáveis por apresentar os acontecimentos da cidade, pautam seus textos também de acordo com a regionalidade dos calendários, estando seus portais eletrônicos inseridos dentro desse mesmo cenário cultural. Quanto a isso é importante frisar que, para um portal de notícias, é interessante que o seu público alvo se identifique com o conteúdo reproduzido de modo que tenha o interesse de consumi-lo novamente.

Já no que diz respeito ao discurso do novo, foi possível perceber pelas análises aqui propostas que, mesmo fazendo uma associação com uma festa tradicional do Recife, a programação do *Rec N Play* é composta por atividades que têm como base a tecnologia da informação e da comunicação. Dessa forma, poderia se afirmar que a conexão entre o carnaval e o festival está fundamentada em uma estratégia de marketing para fixar o evento no calendário da cidade e torná-lo anualmente mais relevante para o leitor. Mesmo não se citando enquanto 'carnaval do conhecimento' em seu *release*, a assessoria de comunicação do Porto

Digital utiliza dos interdiscursos mencionados acima para informar que as atividades tecnológicas estarão presentes nas ruas do Bairro do Recife.

Nas entrevistas concedidas nas reportagens analisadas, os gestores do Porto Digital também reforçam esse propósito de ocupação e movimentação local, deixando claro que o evento tem como finalidade gerar um novo inconsciente coletivo através da digitalização desses ambientes. Mais do que um festival, o *Rec N Play* é responsável por colocar o parque tecnológico como um futuro empregador com base na inovação. Sendo assim, a reprodução desse discurso midiático, associado à memória discursiva dos leitores, torna-se responsável por conceber a dinâmica das relações humanas e sociais sempre em direção ao futuro. É por meio da criação e repetição desse 'novo carnaval' que se legitima um novo discurso capaz de formular os sentidos relacionados à cultura local.

Por fim, no que diz respeito às estratégias de marketing, conforme explica Garcia (2015), o texto publicitário tem como finalidade vender ideias e produtos. É através da velocidade e repetição, oferecidos pelos portais eletrônicos, que ele consegue ser aplicado na realidade dos consumidores, de modo que faça com que os mesmos criem um sentimento movidos pela identificação ou necessidade de aplicar-se nesse 'novo mundo'. A rapidez com que esses discursos são formulados e propagados faz parte de uma prática mercadológica que encontra um ecossistema favorável para se expandir na contemporaneidade em razão das tecnologias de comunicação e informação.

Referências bibliográficas

AZEVEDO, N. P. G. de; BERNARDINO JÚNIOR, F. M.; DARÓZ, E. P. El profesor y las nuevas tecnologías en la perspectiva de Análisis del Discurso:(des) encuentros en la clase. *Linguagem em (Dis)curso*, v. 14, n. 1, p. 15-27, 2014.

BARROS, R. Festival REC'n'Play espera mais de 20 mil pessoas no Recife. *Jornal Folha de Pernambuco Online*, Recife, 02 out 2019. Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/ECONOMIA/2373-FESTIVAL-REC-PLAY-ESPERA-MAIS-MIL-PESSOAS-RECIFE/117786/>>. Acesso em: 05 jul. 2020.

DA SILVA, T. D. O "corpo" do jornal e o sujeito urbano: jornalismo e novas tecnologias. *Signo*, v. 36, n. 61, p. 299-312, 2011.

FAIRCLOUGH, N. *Discurso e mudança social*. Brasília: Editora UnB, 2001.
FREITAS, L. K. M. R. Mídia, sexualidade e identidade de gênero: redes de memória e (re)atualização de dizeres sobre o sexo na revista Men's Health. *Raído*, v. 5, n. 9, p. 147-163, 2011.

FOUCAULT, M. *A ordem do discurso*. São Paulo: Loyola, 1998a.

- ANDRADE, Maria Eduarda Alves de; AZEVEDO, Nadia. Comunicação, memória e sentido: uma análise do discurso tecnológico midiático a respeito do festival rec n play. *Revista Intercâmbio*, v.XLVI: 85-102, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X
- GARCIA, D. A.; GALLI, F. C. S.; SILVA, J. R. B. da; *et al.* Ressonâncias de Pêcheux em nós. [S.l: s.n.], 2014.
- GALLI, F. C. S.; GARCIA, D. A. Prática leitora e suas discursividades: formações imaginárias e memória discursiva. *Ráido*, v. 9, n. 19, p. 115-127, 2015.
- GREGOLIN, M. do R. Foucault e Pêcheux na Análise do Discurso – *Diálogos e Duelos*. São Carlos (SP): Editora Clara Luz, 2004.
- HANSEN, F. As formações imaginárias e seus efeitos de sentido no ensino e na aprendizagem de criação publicitária. *Educação e Pesquisa*, v. 39, n. 2, p. 465-476, 2013.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- MALDIDIÉ, D. *A Inquietação do Discurso: (Re)Ler Michel Pêcheux Hoje*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2003.
- MARQUES, W. Imagem, mídia e novas tecnologias–o discurso de Veja em As Cores Da Crise. *Signo*, v. 36, n. 61, p. 105-126, 2011.
- MORAES, L. Rec'n'Play começa nesta quarta-feira com palestra de Luciano Huck e mais de 300 atividades. *Jornal do Comercio Online*, Recife 02 out 2019. Disponível em: <<https://jc.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2019/10/02/recnplay-comeca-nesta-quarta-feira-com-palestra-de-luciano-huck-e-mais-de-300-atividades-389495.php>>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- MOROSINI, L. Rec'n'Play começa com mais de 300 atividades no Recife Antigo em quatro dias de programação. *Diário de Pernambuco Online*, Recife, 02 out 2019. Disponível em: <<https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/economia/2019/10/rec-n-play-comeca-hoje-com-quatro-dias-com-mais-de-300-atividades-no-r.html>>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- ORLANDI, E. P. *Análise de discurso: princípios & procedimentos*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012.
- ORLANDI, E. P. *Discurso em análise: sujeito, sentido, ideologia*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2017.
- ORLANDI, E. P. *Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos*. 2ª ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2005.

ANDRADE, Maria Eduarda Alves de; AZEVEDO, Nadia. Comunicação, memória e sentido: uma análise do discurso tecnológico midiático a respeito do festival rec n play. *Revista Intercâmbio*, v.XLVI: 85-102, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

PÊCHEUX, M. *O discurso: estrutura ou acontecimento*. Campinas SP: Pontes Editores, 1997.

REC'N'PLAY - Reprogramando as pessoas. Canal do youtube Rec 'N' Play 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i3NuytNZGC8>>. Acesso em: 05 jul. 2020.

SANTOS, I. O.; SILVA, R. J. O discurso da revista veja e a construção da imagem do PT. *Recorte*, v. 9, n. 1, p. 6, 2012.

THOMPSON, J. *Mídia e modernidade: uma teoria social da mídia*. São Paulo: Vozes, 2013.

TRAQUINA, N. *Teorias do jornalismo. A tribo jornalística-uma comunidade interpretativa transnacional*. Vol. 2. Florianópolis: Insular, 2005.