

EMBARCADOS NO *SONHO AZUL*: ARTE IMERSIVA, MEMÓRIA E VIOLÊNCIA NOS CAMPOS DE CONCENTRAÇÃO DO CEARÁ

Marcelo Rossas Freire Filho¹
Universidade Federal do Ceará

Natacha Muriel López Gallucci²
Universidade Federal de Alagoas

Priscila De Assis Lopes De Andrade³
Universidade Federal do Ceará

Renato Érikles Almeida Do Nascimento⁴
Universidade Federal do Ceará

1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma reflexão de natureza filosófica e teórico-prática sobre a instalação *Sonho Azul*, realizada em 2025 no TUPA, Teatro da Universidade Federal do Ceará, em Fortaleza. A obra foi

¹ Compositor e desenhista de som, professor, editor de som. Estagiário sanduíche em Engenharia de Áudio pela LTU em Michigan/EUA. Trabalhou em filmes longas-metragens como: *Motel Destino* de Karim Aïnouz, *Vida de Rainha* de Luciana Avellar, *Capoeira, um passo a dois* de Jorge Itapuã, nos documentários *Moda Afro* (Canal Futura) e *Fake News* (Globo News), em seriados como *Que Mundo é Esse* (Globo News) e *Bake off Brasil* (SBT). Mestrando no PPGArtes, ICA, UFC. E-mail: marcelorff@gmail.com.

² Professora do Programa de Pós-graduação em Filosofia da Ufal e colaboradora do PPGArtes ICA, UFC, Líder do Grupo Filomove: Filosofia, Artes e Estéticas da América Latina. E-mail: natacha.gallucci@ichca.ufal.br. Portfólio: www.natachalopezgallucci.com

³ Realizadora audiovisual. Graduada em Artes Visuais pelo IFCE, Ceará. Dirigiu o curta *O Vigia* (2017) e *Curió* (2022); roteirista do longa-metragem *SECTA* (2019). Mestrando no PPGArtes, ICA, UFC. Email: priscila.smiths@gmail.com

⁴ Professor, dramaturgo, encenador do Laboratório Criativo Teatral Dentro de Casa, na Casa de Cego Aderaldo, em Quixadá, CE. Professor de teatro e diretor. Brincante do *Grupo Parafolclório Fulô do Sertão* de Senador Pompeu, CE. Mestrando no PPGArtes, ICA, UFC. E-mail: humaitarenato@gmail.com

concebida por uma equipe interdisciplinar vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Arte (PPGArtes/ICA). Enquanto obra performática de caráter especulativo, *Sonho Azul* inscreve-se no campo da pesquisa-criação intermidial (Cluver, 2023; Rajewsky, 2012) que mobilizou diferentes regimes de arquivo — imagéticos (criados e documentais), acústicos e hápticos (Marks, 2002) —; deslocando os arquivos do campo exclusivamente institucional para o domínio da experiência e compreendendo-os não como meros repositórios estáveis, mas como dispositivos de produção e elaboração da memória traumática (Freud, 2010).

Tomando como horizonte histórico os campos de concentração construídos no Ceará durante a seca de 1932, o objetivo do artigo é investigar de que modo uma experiência estética imersiva pode contribuir para a ativação de aspectos silenciados do confinamento e da violência exercida sobre as populações de retirantes, bem como refletir sobre a produção de modos outros de narrar criticamente práticas sistemáticas de controle e de morte.

No Brasil contemporâneo, torna-se urgente refletir sobre processos históricos de violência estrutural seguidos por políticas de esquecimento, frequentemente coexistentes com os ideais formais do Estado de Direito instaurado após a Proclamação da República, em 1889. A relação entre Estado, violência e (des)memória não foi superada com a abolição da escravidão, em 1888, mas assumiu novas configurações no interior do dispositivo jurídico-político. No Nordeste, e particularmente no território cearense, esse dispositivo materializou-se de forma extrema nos campos de concentração da seca⁵, cuja memória persiste como um arquivo

⁵ Desde o final da década de 1870 até o início da década de 1930, o nordeste do Brasil testemunhou alguns dos períodos de seca mais severos já registrados [...] (1877/1915/1932). Grupos de famílias migrantes do interior [...] foram obrigados a migrar para o litoral e para as capitais nordestinas. [...] As consequências da vulnerabilidade climática, a recente abolição do trabalho escravo no país (1888) e o impulso para a construção rápida de novas infraestruturas levaram à “indústria da seca” [termo atribuído ao jornalista Antônio Callado (*Correio da Manhã*, 1958)], na qual o Estado usou pessoas sem-terra em condição de pobreza como mão-de-obra barata para construção de infraestrutura pública. (Belik, 2023)

traumático ainda em disputa. Os retirantes nordestinos, submetidos a um regime de exceção (Agamben, 2004), configuram-se aqui como sujeitos historicamente silenciados pela narrativa oficial do Estado e pela historiografia hegemônica. Assim, a proposta emerge do desejo de reinscrever essas experiências por meio da arte contemporânea como práxis ético-política que busca confrontar a necropolítica (Mbembe, 2016), relida em chave latino-americana.

Como mostraremos, ao adotar a metodologia performativa, os arquivos mobilizados no processo artístico são tratados como elementos passíveis de atualização, deslocamento e reinscrição no presente. Tal procedimento foi escolhido em diálogo com a noção de contra fantasmagoria proposta por Walter Benjamin (2009), ao reativar o potencial político e sensível da memória como gesto crítico frente às operações de apagamento e neutralização do passado. Em *Sonho Azul*, práticas intermidiais e imersivas são articuladas de modo a tensionar as fronteiras entre documento e ficção, testemunho e fabulação crítica (Hartman, 2020).

2 CONTEXTO HISTÓRICO E NECROPOLÍTICO DO SERTÃO CEARENSE

Na virada para o século XX, o Nordeste brasileiro vivenciou um processo tardio e desigual de modernização urbana, marcado pela implantação de linhas férreas, por obras de saneamento e pela reorganização espacial e social das capitais⁶. Apesar desses avanços,

⁶ Em 1863, o arquiteto Adolfo Herbster (1826–1896) foi contratado para elaborar e implementar um plano de ordenamento urbano para Fortaleza, orientado pela expansão da cidade e pela reorganização dos espaços segundo princípios de higienização, disciplina moral e racionalização da infraestrutura. Responsável pela planta de Fortaleza desenhada em 1875, Herbster atuou em sintonia com os ideais urbanísticos difundidos pelas reformas de Georges-Eugène Haussmann em Paris, a partir de 1853, nas quais a modernização da cidade operava simultaneamente como técnica de embelezamento e como dispositivo político de governo das populações. Essa racionalidade urbana, fundada na gestão dos fluxos, na produção de visibilidades e na contenção dos corpos considerados indesejáveis ao projeto de cidade moderna, não se esgota no século XIX. Ao

persistia nos sertões um desafio estrutural: um território ciclicamente submetido às secas e aos consequentes deslocamentos populacionais forçados.

Nesse contexto insere-se o percurso da pesquisa que nos conduziu ao Ceará, em um período marcado pela devastadora seca de 1932. Milhares de famílias, sobretudo oriundas do Sertão Central, atingidas pela fome, pelo colapso econômico e pela prolongada ausência de chuvas, dirigiram-se a Fortaleza como última possibilidade de sobrevivência. A chegada dos chamados *flagelados*, no entanto, produziu pânico entre as elites fortalezenses, que viam na miséria e no desamparo uma ameaça direta ao imaginário de modernidade cultivado pela Belle Époque local.

Em 1914, havia se difundido na região a iluminação elétrica, acompanhada da implantação dos bondes; em 1927, foram inaugurados os serviços de água e esgoto; e os cinemas — como o Majestic Palace (1917) e o Moderno (1922) — reforçaram o ideal urbano europeizante. Jornais, rádios e salas de exibição ampliaram o espaço público de circulação de discursos, rigidamente controlados pelas classes dominantes⁷. No território urbano, figuras como mendigos, pescadores e inúmeros retirantes tornaram-se representações recorrentes de uma pobreza associada à seca, cuja visibilidade se buscava sistematicamente ocultar.

Diante da intensificação desse fluxo migratório, a imprensa sensacionalista contribuiu para amplificar o medo das elites ao nomear a chegada dos retirantes como uma “invasão” da capital, pressionando o poder público a adotar medidas de contenção.

contrário, ela reaparece de forma aguda nas políticas adotadas durante a seca de 1932, quando os campos de concentração no Ceará foram instituídos como estratégia de controle territorial e social dos retirantes. Nesse sentido, os campos podem ser compreendidos como desdobramentos extremos de uma mesma lógica biopolítica, na qual o espaço — urbano ou rural — é mobilizado para administrar populações, regular deslocamentos e suspender direitos, inscrevendo a exceção como prática recorrente da governamentalidade estatal.

⁷ Paralelamente, a cidade cresce intensamente: de 48 mil habitantes em 1900, passa a 78 mil em 1920 e chega a 117 mil em 1930 (Montenegro apud Girão, 1979, p. 52).

Fig. 1. Retirantes. Fotografia de Ildefonso Albano *O secular problema do Nordeste*, 1918.



Fonte: Rios, 2014, p. 24.

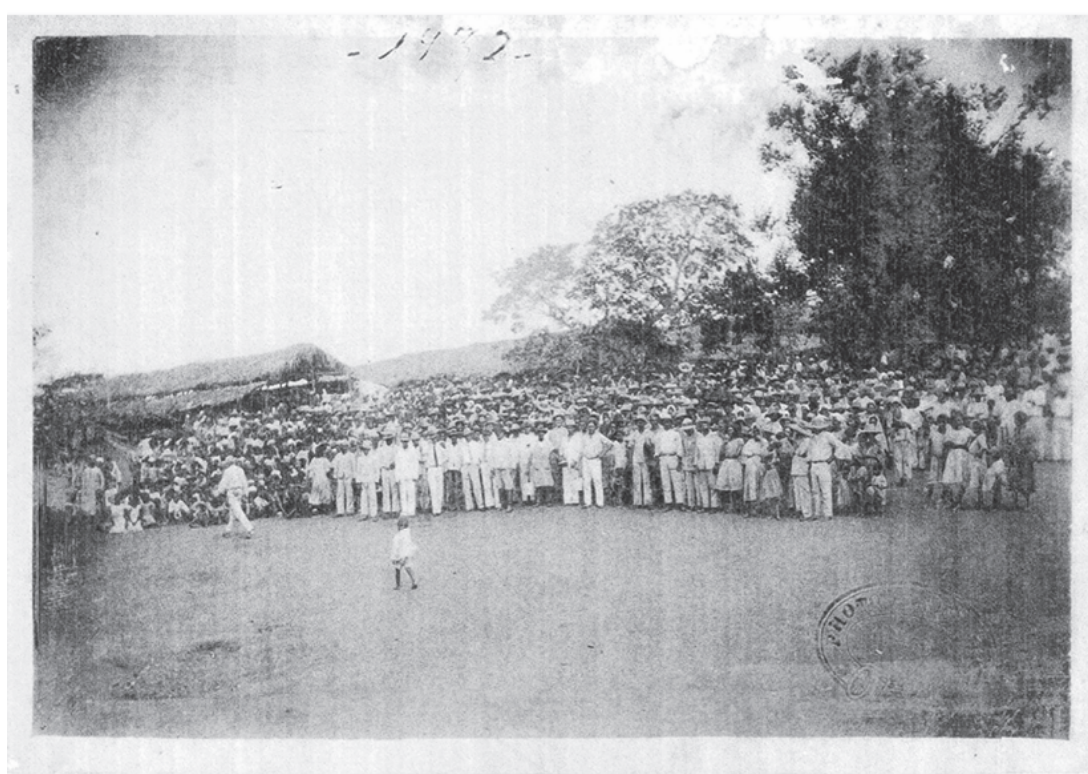
O Estado, em articulação com os setores privilegiados da cidade e mediante o uso de recursos públicos, instituiu dispositivos de confinamento afastados do centro urbano, destinados ao isolamento dos retirantes em condições extremamente precárias. A aglomeração dos excluídos, sem acesso adequado a alimento ou higiene, favoreceu a propagação de doenças, convertendo esses espaços em verdadeiros “locais para onde os retirantes iam apenas para morrer” (Montenegro apud Neves, 2015, p. 88).

Foram criados campos em Fortaleza, Ipu, Quixeramobim, Senador Pompeu, São Mateus e Crato. Neles, os retirantes eram recolhidos compulsoriamente, sob a promessa de alimentação e atendimento médico, mas submetidos, paralelamente, a uma vigilância constante. Os confinados em condições degradantes, nesses que foram chamados “currais da fome” (Pinheiro Neto, 2014) só tinham permissão de saída sob autorização dos inspetores, pois o aparato repressivo visava impedir que essas populações alcançassem a capital. Privadas de direitos e

submetidas a políticas de extermínio indireto, esses grupos começaram a morrer de fome e doenças diante da indiferença social e estatal.

Entre abril de 1932 e março de 1933, mais de mil mortes foram registradas apenas no campo de Ipu (Rios, 2014, p. 68). Apesar da gravidade do episódio, ele permaneceu amplamente silenciado no espaço público: ausente das efemérides oficiais, dos museus, dos livros escolares e dos discursos institucionais. Apenas mais recentemente pesquisadores, arqueólogos e iniciativas culturais têm se dedicado à recuperação desse traço da história negada.

Fig. 2: O controle dos ‘flagelados’



Fonte: Rios, 2014, p. 96.

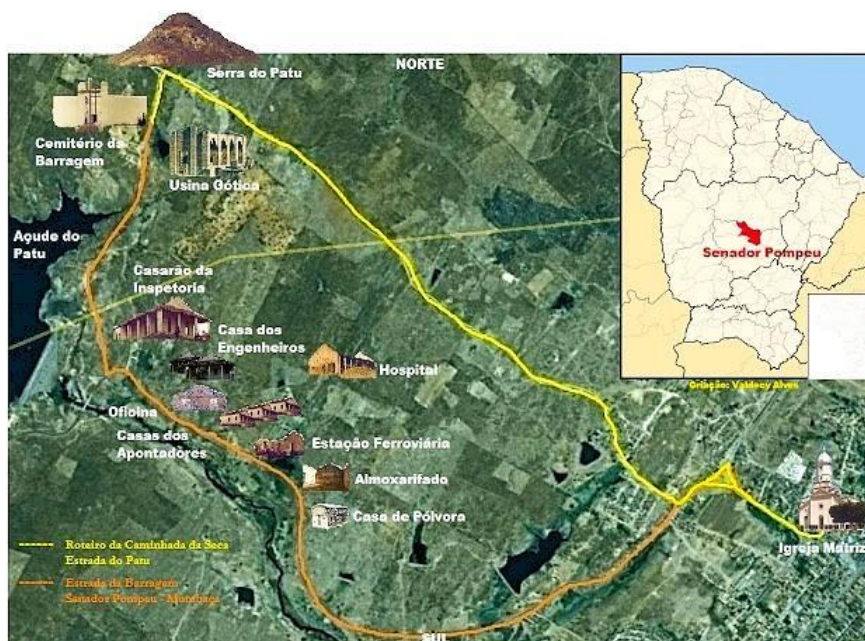
A geografia fundamental desta pesquisa tem como epicentro o sítio histórico da Barragem do Patu, área marginalizada do município de Senador Pompeu, no Sertão Central, a 292 km de Fortaleza. O local, hoje tombado como patrimônio material do estado, abriga casarões, casas de

taipa e armazéns erguidos em 1922, quando as obras da barragem — iniciadas após a seca de 1919 — foram posteriormente interrompidas.

Às margens do rio Banabuiú localizam-se ainda o cemitério e os casarões que testemunharam a intensa estiagem de 1932. A estrada de ferro que atravessava o município não cumpria função social; como destaca Antônia Araújo (2021, p. 33), esse traçado ferroviário operava como instrumento de transporte compulsório dos flagelados até o Patu, permitindo o fluxo contínuo de deslocados provenientes de diversas regiões do estado.

Em um movimento de contrafluxo, a religiosidade sertaneja reconfigurou o significado desses espaços. Nas décadas seguintes, desenvolveu-se em Senador Pompeu uma devoção às almas dos mortos da barragem, transformando o cemitério do Patu em um templo simbólico. O imaginário popular, reconstruído por rituais e crenças, preservou a memória dos flagelados — constantemente reavivada pelas descobertas de ossadas em torno do cemitério.

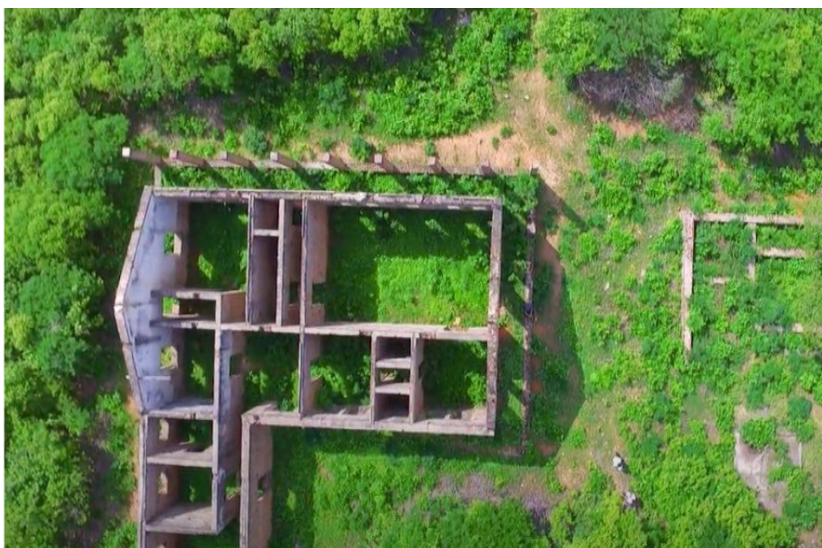
Fig. 3: Mapa do Sítio Histórico do Patu, CE.



Fonte: Valdecy Alves: Preservar o Patrimônio Histórico, uma Necessidade, s.d.

E apesar de que as identidades das vítimas permanecem, em grande parte, desconhecidas, a memória oral oferece fragmentos decisivos. Um integrante de nossa equipe conviveu com Joaquim Barbosa, sobrevivente da seca de 1932, que relatou, em entrevista ao jornalista Didio Lopes (2021), aspectos da vida cotidiana no campo: “a comida era uma ração de farinha que tinha uma cor azulada, café, rapadura e vísceras de boi. Era muito triste. Tinha gente que comia aquilo, adoecia e, de manhã, já amanhecia morta. Daí tinha que enterrar logo”. Essas memórias individuais dialogam com registros coletivos, sobretudo aqueles vinculados às práticas cristãs.

Fig. 4: Vista aérea de uma das edificações que compõem o Sítio Histórico do Patu.



Fonte: O Povo, 2022.

O padre Albino Donatti, atuante durante a seca, impulsionou uma manifestação religiosa que ocorre anualmente há mais de quatro décadas e continua a reunir devotos, pesquisadores e peregrinos. A devoção às almas da Barragem do Patu reafirma a profunda marca espiritual, histórica e política deixada pelos acontecimentos de 1932.

Fig. 5: Cemitério Barragem do Patu - Campo de Concentração de Senador Pompeu.



Fonte: Valdecy Alves: Preservar o Patrimônio Histórico, uma necessidade, s.d.

3 ARTE CONTEMPORÂNEA E MEMÓRIA: IMERSÃO SENSORIAL E INTERMIDIALIDADE

Diante da urgência de (re)criar as memórias dos campos de concentração das secas — não apenas como registro histórico, mas como alerta político — a arte contemporânea assume um papel ético incontornável. Longe de uma função meramente representacional, a prática artística engajada opera no interior de arquivos fraturados, silenciados ou administrados por políticas de esquecimento, mobilizando testemunhos, vestígios e restos de violências históricas que jamais foram plenamente julgadas.

O artista contemporâneo, nesse sentido, não é apenas aquele que percebe o escuro do passado e do presente com o intuito de iluminá-lo, mas aquele que, ao interpolar os tempos, se coloca à altura de transformá-los, fazendo-os entrar em relação. Ao “citar” o passado — não por arbítrio, mas por uma exigência que lhe é imposta — o artista torna-se capaz de responder às trevas do agora. Como observa Giorgio Agamben, é

como se “a luz invisível, que é o escuro do presente, projetasse sua sombra sobre o passado, e este, tocado por esse fecho de sombra, adquirisse a capacidade de responder” (Agamben, 2009, p. 72).

A partir dessa perspectiva, a arte não representa nem documenta o passado; ela opera uma reconfiguração temporal, instaurando um campo de fricção entre tempos heterogêneos. É nesse intervalo — entre o que foi vivido/narrado, o que foi silenciado e o que ainda insiste em retornar — que a experiência estética pode produzir uma forma de consciência histórica.

É nesse horizonte que a equipe de criação da instalação *Sonho Azul* passou a compreender a imersão não como um recurso técnico, mas como um dispositivo de ativação temporal e memorial. Ao suspender temporariamente a linearidade do tempo histórico e as hierarquias perceptivas habituais, a imersão cria as condições para uma experiência simultaneamente háptica e cognitiva, capaz de implicar ativamente o sujeito no processo de rememoração.

Janet Murray, em *Hamlet no Holodeck* (2003), oferece uma definição fundamental para esta pesquisa ao conceber a imersão como uma metáfora derivada da experiência física de estar submerso. Tal experiência implica o envolvimento integral do sistema sensorial e cognitivo do sujeito, que passa a habitar uma realidade outra, capaz de capturar completamente sua atenção:

“Imersão” [- afirma -] é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (Murray, 2003, p. 102). [grifos nossos].

Partindo dessa definição, o artista e teórico Dominic Arsenault (2005) propõe uma reformulação que busca maior precisão material. Para Arsenault, a imersão ocorre quando uma camada de dados mediados se sobrepõe de tal modo a uma camada de dados não mediados que acaba por bloquear a percepção desta última. Em outras palavras, a imersão se instala quando a realidade material do mundo deixa de ser percebida como referência principal.

No campo dos jogos digitais, Laura Ermi e Frans Mäyrä (2005) propõem três tipos de imersão: sensorial, baseada em desafios e imaginativa. Arsenault, contudo, revisa esse modelo por considerar que a imersão imaginativa sugere uma postura excessivamente passiva do sujeito, enquanto a imersão baseada em desafios se restringe a contextos específicos dos videogames. A partir disso, o autor reorganiza o esquema em três modalidades: i) imersão sensorial, ii) imersão sistêmica e iii) imersão ficcional.

A imersão sensorial refere-se à estimulação direta dos sentidos, especialmente visão e audição. Telas de grande escala, múltiplas superfícies de projeção e sistemas sonoros intensificados — estéreo, quadrafônicos ou multicanal — podem mascarar o “mundo real” por meio de um desenho audiovisual denso, conduzindo o sujeito a uma outra ambiência perceptiva.

A imersão sistêmica ocorre quando o sujeito adere temporariamente a um sistema mediado de regras que substitui as leis do mundo concreto. Isso se manifesta, por exemplo, quando um jogador de RPG incorpora regras de ataque, defesa ou atributos de personagens, ou quando um espectador analisa um filme a partir de vetores interpretativos específicos, orientados por uma lógica interna que suspende a atenção ao mundo exterior.

Por fim, a imersão ficcional emerge quando o sujeito é absorvido pelo universo narrativo — pela história, pelas personagens e pelo mundo possível que a ficção constrói — estabelecendo com ele uma relação de crença e identificação. O caso paradigmático é o de Dom Quixote, que

combate gigantes que, na realidade, são moinhos de vento, conforme insiste Sancho Panza (Cervantes, 1605). A ficção só opera porque há quem nela acredite, seja uma personagem literária ou o próprio espectador-leitor.

Essas três modalidades de imersão — sensorial, sistêmica e ficcional — não se excluem, podendo operar de forma isolada ou combinada. Quando articuladas, produzem não apenas um deslocamento perceptivo, mas um estado de implicação ativa do sujeito, que passa a habitar temporariamente um outro regime de sensibilidade, regras e crença. É precisamente essa conjugação que permite compreender a imersão como um campo privilegiado para a reativação de memórias históricas silenciadas — questão que será aprofundada a seguir, a partir da análise das estratégias artísticas e performativas mobilizadas na instalação *Sonho Azul*.

4 SONHO AZUL: CRIAÇÃO INTERMIDIAL E DIMENSÃO POLÍTICA

A intermedialidade, segundo o pesquisador Claus Cluver (2023), é compreendida pela interrelação ou interação entre as mídias, incluindo as artes como meio operante nesse processo. Já a pesquisadora Irina Rajewsky ressalta a interseção entre mídias, como aponta:

A intermedialidade pode servir antes de tudo como um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter) de alguma maneira acontecem entre as mídias. “Intermediático”, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos intramidiáticos assim como dos fenômenos transmidiáticos (por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética ou discurso em uma variedade de mídias diferentes). (Rajewsky, 2012, p. 18).

Assim, o conceito medial, entendido como cruzamento de fronteiras, destaca um novo campo de emergência do sentido, indispensável ao percurso de criação colaborativa. A viagem *Sonho Azul* desafiou nossa equipe interdisciplinar – integrando filosofia e performance –, composta de artistas do cinema, do projeto sonoro e de teatro. No contexto desta pesquisa, a intermedialidade não opera como simples justaposição de linguagens, mas como um dispositivo de fricção, no qual o choque entre mídias produz zonas de indeterminação capazes de reativar memórias historicamente neutralizadas. Nesse sentido, a intermedialidade não opera apenas como estratégia estética, mas como um gesto político, ao reinscrever, no corpo do espectador, as lógicas históricas de confinamento, deslocamento compulsório e suspensão de direitos que estruturaram os campos de concentração da seca no Ceará.

O processo criativo se iniciou em novembro de 2024 no Programa de Pós-graduação em Artes (PPGArtes, ICA) da Universidade Federal do Ceará (UFC), e foi apresentado pela primeira vez em 10 de fevereiro de 2025 no Teatro Universitário de Fortaleza.

Fig. 6: Entrega dos Tickets para ingressar na instalação *Sonho Azul*



Fonte: Arquivo dos artistas. Teatro Universitário Paschoal Carlos Magno (TUPA), Fortaleza, 2025

As percepções relativas aos conteúdos abordados nesse processo de criação intermedial possibilitaram um uso alternativo das linguagens em que habitualmente trabalhava cada artista-pesquisador da equipe. O verdadeiro processo consistiu em gestar uma convergência entre teatro, som e cinema capaz de desestabilizar regimes habituais de percepção, produzindo uma experiência temporal fragmentada que resiste à linearidade histórica e à narrativa reconciliadora. As três linguagens artísticas precisaram ser orquestradas em prol de um suporte espacial imersivo, consolidando uma narrativa fronteiriça cujos signos inacabados tecessem memórias do campo de concentração de Senador Pompeu. O espaço preparado com caixas de som, luzes e cadeiras, emulando um trem (mas também um espaço semi vazio e indeterminado da história esquecida), foi a base da atmosfera de um sonho; as pessoas participantes ávidas por estímulos, com o decorrer dos minutos, vão perdendo os referentes sonoros e, no declínio da iluminação, a cena se torna um pesadelo.

A emulação do vagão não remete apenas a um meio de transporte, mas reinscreve corporalmente a lógica de deslocamento compulsório imposta aos flagelados, convertendo o espectador em passageiro de uma história que não escolheu atravessar.

Na elaboração do roteiro, adaptamos as narrativas do campo de concentração de Senador Pompeu (utilizando sons captados por Marcelo Rossas em 2016) na Caminhada da Seca⁸. Essa sonoridade de teor testemunhal, captada como som direto e tratada acusticamente como paisagem sonora, foi retomada na montagem (realizada por Priscila Smiths) com imagens de arquivos visuais e sonoros encontradas ao longo da pesquisa. Em termos de processo dramatúrgico a convocação para uma atividade imersiva foi assumida por um guarda de trem (o ator Renato de Humaitá) que conduzia as pessoas participantes para o espaço de um

⁸ O Jornal eletrônico **Portal Regional** lançou uma matéria na última edição da caminhada em 2024 intitulada 42ª Caminhada da Seca em Senador Pompeu Celebra as Almas da Barragem e Reflete sobre a Fraternidade no Semiárido. Disponível em <https://portaldenoticiasce.com.br/2024/11/42a-caminhada-da-seca-em-senador-pompeu-celebra-as-almas-da-barragem-e-reflete-sobre-a-fraternidade-no-semiarido.html>

vagão numa viagem imaginária de Fortaleza a Senador Pompeu. Ao propor a vivência do espaço imersivo, a obra exige do visitante não apenas um ato de ver, mas uma tomada de posição espectral diante daquilo que insiste em permanecer invisível (Didi-Huberman, 2017, p. 12).

Fig. 7: Passageiros já embarcados no *Sonho Azul*



**Fonte: Arquivo dos artistas. Teatro Universitário Paschoal Carlos Magno (TUPA),
Fortaleza, 2025**

Ao ativar fragmentos de memória sem organizá-los em uma narrativa totalizante, a instalação produz uma experiência de exceção sensível que desloca o espectador da posição de observador para a de corpo implicado, preparando o terreno para a análise dos três eixos que estruturam a imersão: som, corpo e montagem audiovisual.

O cruzamento estabelecido no processo criativo possibilitou dar imagens, sons, texturas e atmosferas a elementos imateriais primordiais nas narrativas do campo de concentração do Patu, em Senador Pompeu. Resgatamos memórias de três eventos: as Almas da Barragem, o traslado do trem Fortaleza-Crato e a Caminhada da Seca, manifestação anual de romeiros em memória às almas da barragem. Esses elementos, rearticulados pela intermedialidade, não recompõem uma narrativa

totalizante, mas ativam fragmentos de um passado que insiste em permanecer aberto.

5. A ELABORAÇÃO DA MEMÓRIA

5. 1. Memória e fabulação Crítica

Mais do que resgatar a memória como algo supostamente intacto, este projeto opera a partir do conceito de elaboração. A proposta consistiu em remontar fragmentos das histórias do campo de concentração do Patu a partir das ruínas deixadas por esse dispositivo de violência. Tal processo implicou não apenas a recuperação desses vestígios, mas também a sua fabulação, entendida como uma elaboração da memória capaz de contextualizá-los e reinscrevê-los — ainda que como rastros — em um cenário contemporâneo de debate crítico.

Na investigação histórica preparatória, pensamos que era importante, para consolidar a proposta imersiva *Sonho Azul*, perseguir a ideia do que significavam para nós mesmos esses “currais da fome” associados ao processo violento da sua estruturação. Trabalhamos em equipe primeiro na nossa elaboração da memória, base sobre a que depois a saga iria ser apoiada.

Para gestar o processo coletivo artístico, recorremos à concepção de fabulação crítica proposta por Saidiya Hartman. A autora compreende a “fábula” como os elementos básicos da história, os blocos de construção da narrativa (Hartman, 2020, p. 28), em diálogo com a narratologia de Mieke Bal, para quem a fábula consiste em “uma série de eventos relacionados lógica e cronologicamente, causados e experimentados por atores, propiciando a transição de um estado a outro” (Bal apud Hartman, 2020, p. 29).

Nesse sentido, Hartman sugere que, diante da ausência de informações, arquivos e documentos, o método consiste em rearranjar

elementos substitutivos da história apagada, re-apresentando sequências de eventos a partir de histórias divergentes e pontos de vista em disputa, deslocando narrativas autorizadas e imaginando o que poderia ter acontecido, sido dito ou feito. Trata-se de explorar a “transparência das fontes” (Hartman, 2020) enquanto ficções da História hegemônica, materializando a falta de uma história vivida, mas pouco ou raramente narrada.

Trabalhamos dentro da imersão do projeto, os rastros de memória como artefatos que explicam o presente não só como um pertencimento ao passado cearense, mas também como forma de compreensão da história atual, como coloca Cláudia Mesquita:

Podemos compreender a atual crise democrática como evidência, na sociedade brasileira, da permanência de um histórico de não elaboração de traumas passados. Nesse contexto, o cinema e outros artefatos culturais podem desempenhar papel constitutivo na elaboração e transformação da memória pública, fazendo-se espaço de reflexão sobre o vivido e instrumento contra o negacionismo e o apagamento das memórias de violências passadas (Mesquita, 2018, p. 3).

Para a produção de uma experiência imersiva, elaboramos a memória articulando textos mídias em diálogos temporais: entre passado, presente e futuros. Isso nos levou a conceber o processo apelando à formulação sobre a fantasmagoria e os fantasmas. Segundo Delumeau afirma em “Fantasma”, capítulo do seu livro *História do Medo no Ocidente*, podemos acessar várias indicações em que o fantasma se relaciona com aspectos da morte, da violência e do medo, produzindo esse efeito de “temor aos mortos” (Delumeau, 2009, p. 133). Procuramos investigar esse temor pela perspectiva do medo, abordado a partir de uma quebra na estrutura social que opera como criadora do próprio fantasma. A fantasmagoria e o fantasma se integram a um trânsito, produzem um elo, uma passagem, de um lugar ou estado para outro. O autor destaca que na

sociedade ocidental, boa parte dessa passagem foi estabelecida através do cristianismo para o controle regimental por meio da possibilidade de salvação, como aponta Delumeau, “o purgatório tornou-se o grande reservatório de fantasmas [...] dando-lhe uma significação moral” (Delumeau, 2009, p.138).

No nosso processo o fantasma emerge na evocação das romarias realizadas anualmente na região, a Caminhada das Almas da Barragem de Patú. Também na identificação do sintoma da ausência de arquivos, que sustentem a construção narrativa e imagética. Pois percebemos que a história de violência recai na imagem das pessoas violentadas e não há registros da monstruosidade dos efetores. Os corpos submetidos fotografados, as manchetes pousadas dos retirantes, carregam a monstruosidade da que foram vítimas, liberando o Estado, agente da violência, do julgamento histórico, político e social.

Assim, os arquivos nos conduzem à figura do fantasma como retorno daquilo que existiu em outro tempo. Sua ausência não opera como vazio, mas como uma forma de presença: daquilo que foi ou esteve. O fantasma é a ressurgência do que já existiu e, por isso, retorna, produzindo uma fenda temporal. Na pesquisa, a fantasmagoria operou esse retorno — materializado na proposta imersiva *Sonho Azul* — como construção narrativa e imagética a partir da ausência de arquivos da violência, instaurando o paradoxo daquilo que “deixa sua marca por estar lá e não estar lá ao mesmo tempo” (Gordon, 2008, p. 6).

5. 2. Rastros, ruínas e a ausência de arquivos

Adotamos nesta pesquisa uma abordagem qualitativa que combina uma pesquisa teórica, análise de arquivos sonoros e audiovisuais e investigação prática, por meio da criação de uma performance imersiva com instalação sonora e audiovisual denominada *Sonho Azul*. A proposta metodológica baseia-se na intersecção entre arte, história e memória, explorando como a imersão e a intermedialidade podem atuar no resgate de narrativas historicamente apagadas.

Na fase de pré-produção da obra *Sonho Azul* (2025), realizamos uma curadoria a partir das pesquisas em livros, arquivos públicos, textos acadêmicos, jornais da época, filmes, obras artísticas e registros sonoros sobre os campos de concentração do Ceará. Em seguida, foi estruturado um roteiro dividido em três atos, cada um com elementos intermidiais sonoros, visuais e performáticos, visando contribuir para a construção da experiência imersiva.

Na recepção do público, o primeiro ato se inicia com a distribuição de bilhetes de passagens, semelhantes aos utilizados no trem *Sonho Azul* que circulava no trajeto Fortaleza - Recife - Fortaleza. Construimos, esteticamente, um elo de ligação entre o bilhete do luxuoso trem da linha Expresso Asa Branca, de 1975 (Alves; Lima, 2018), com o trem que levaria os *flagelados* da seca até o campo do Patu, pois ambos ocuparam a mesma malha ferroviária.

Fig. 8. Ingresso à Instalação *Sonho Azul* (Fortaleza, 2025)



Fonte: Acervo Pessoal/Hamilton Pereira

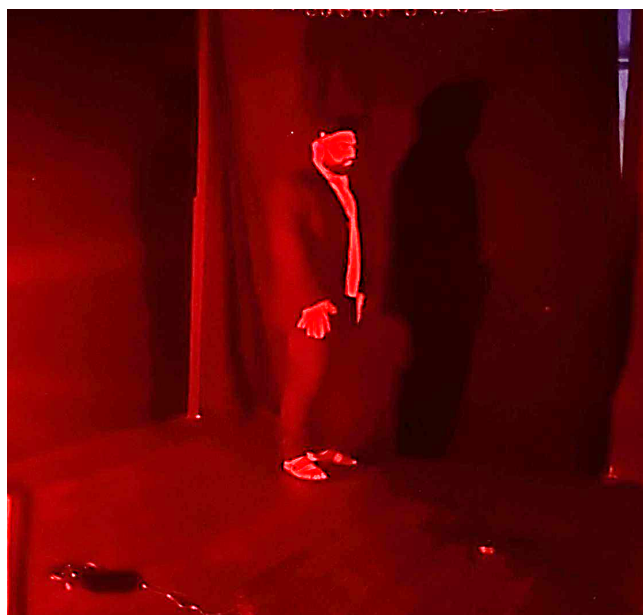
A mediação do público ocorreu no espaço externo das instalações do Teatro Universitário de Fortaleza, onde um ator, caracterizado como vendedor de bilhetes, vestindo paletó preto, calça, sapatos e boina, interage com o público. Cada espectador recebe um ingresso e é conduzido para o interior da sala imersiva, um ambiente que simula um vagão de trem. Ao entrar, os participantes encontram cadeiras enfileiradas, remetendo à disposição dos assentos. No piso, diversos alto-falantes posicionados entre as fileiras. Em um dos cantos da sala, uma maleta e, no

centro, uma carcaça de cabeça de animal, ambas iluminadas por uma luz azul, compõem a cenografia. Nesse primeiro ato, os elementos sonoros e a iluminação buscam provocar sensações de relaxamento e conforto.

Após a entrada de todos os participantes, o ator fecha a porta da sala, tranca-a e, a partir desse ponto, inicia-se a transição para o segundo ato. Uma voz soa nos alto falante dizendo: - *“Sejam bem-vindos as acomodações do Trem Sonho Azul: Um lugar para passar o resto de suas vidas”* -. As luzes azuis se transformam em vermelhas e os sons que eram relaxantes, ficam progressivamente mais incisivos e angustiantes. O ator não atua, não interage mais, fica em pé de forma imóvel.

Após cinco minutos de escuta da paisagem sonora que traz sons cada vez mais incômodos, no *crescendo* do volume, a sala fica silenciosa e inicia-se o terceiro ato. O ator abre uma cortina e revela um espaço e faz um gesto para o público se direcionar para essa outra sala. É um ambiente contíguo, mais apertado, o olhar do público é captado por uma montagem audiovisual com matérias de jornais da época, cujo olhar é o olhar hegemônico, que mostra o horror no corpo dos retirantes da seca, como se eles mesmos fossem os monstros.

Fig. 9. Instalação Imersiva Sonho Azul (Fortaleza, 2025)



Fonte: Foto Aleixo. Arquivo da Equipe. Diário de Campo.

A obra *Sonho Azul* utilizou da imersão de maneira estratégica para envolver o público tanto sensorial quanto emocionalmente. Na primeira sala as pessoas participantes são retirantes conduzidos ao currais da fome. Na segunda sala emerge o olhar de uma história oficial que objetiva esses retirantes da saga como detentores do horror e da violência do Estado. Essa virada espacial explicita como o regime de imagens produzido pelo Estado e pela imprensa desloca a violência estrutural para os corpos das vítimas, convertendo sofrimento em espetáculo e eximindo os agentes da política de confinamento de qualquer responsabilização histórica. A imersão sensorial explorada pelo projeto de som e pela luz da instalação, permitiu adentrar num campo de percepção do público, experimentar-se como um coletivo “isolado” do mundo exterior. Em diálogo com as categorias de imersão propostas por Laura Ermi e Frans Mäyrä (2005), a imersão sistêmica ocorreu com o reforço das regras da realidade recriadas por elementos como: a presença do vendedor de bilhetes, as cadeiras enfileiradas como em um vagão de trem. Já a imersão ficcional ocorreu com o enredo de um momento histórico traumático, incentivando a construção imaginativa da experiência pelo público. E a intermedialidade em *Sonho Azul* se concretiza na interseção entre teatro, som e audiovisual, criando climas diversos em uma obra híbrida com o propósito de potencializar sua carga expressiva. A experiência proposta por *Sonho Azul* se estruturou em três eixos principais, o som, o corpo performático e a montagem audiovisual, cada linguagem contribuindo para a experiência sensorial e reflexiva, buscando tencionar criticamente as fronteiras entre o presente e o passado, e discutindo as memórias e seus arquivos hegemônicos. O processo nos fez refletir sobre esses três eixos que partilhamos a seguir

5. 3. Três eixos da imersão: som, corpo e montagem audiovisual

5. 3. 1. Reflexões sobre o projeto sonoro em *Sonho Azul*

Como foi mencionado, a parte sonora da obra foi idealizada para que, em conjunto com os outros elementos como espaços, corpo, luzes,

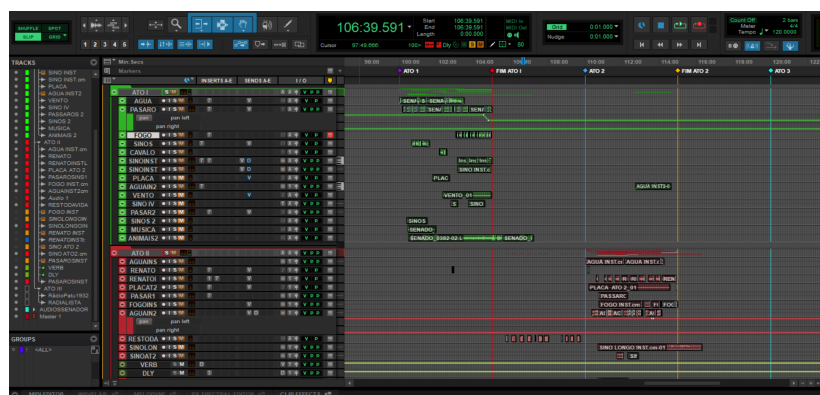
cenografia, projeção, conduziu uma narrativa sensorial ao longo de três atos. Nesta seção, descreveremos o processo criativo do desenho sonoro e como a disposição dos alto-falantes ajudou a compor a cenografia.

Para realizar a composição do projeto de som utilizamos registros sonoros que haviam sido gravados em Senador Pompeu para um documentário sobre os campos no Ceará. Embora o documentário nunca tenha sido finalizado, seus registros sonoros foram reativados e serviram de matéria-prima da paisagem acústica da obra. Inicialmente, realizamos uma decupagem dos registros sonoros, que, somados, totalizavam mais de 100 horas de material bruto. Em seguida, iniciamos a composição do desenho de som do primeiro ato com o propósito de provocar relaxamento e conforto. Iniciamos com o som de água, seguido por sons de vento e sons que remetem a diversos animais do sertão. Durante a mixagem, realizamos a panoramização dos elementos acústicos, organizando-os para que os sons dos animais se deslocassem do fundo da sala para frente do ambiente.⁹

Na metade em diante do primeiro ato, os sons ficaram um pouco mais estranhos, sem referência a fontes conhecidas, mas ainda com o intuito de provocar no público certo relaxamento. O som da água foi substituído pelo som de fogo, a maioria dos animais não se encontra mais lá, e o som predominante era dos ecos dos sinos das vacas que foram *sampleados* (processo de amostragem) e transformados em um instrumento virtual, ou seja, foram digitalizados e mapeados, permitindo a sua manipulação em diferentes tonalidades e intensidades. Dessa forma, foi possível tocar o sino da vaca como se fosse um instrumento musical. Os som dos sinos ecoavam de um lado para o outro da sala, criando uma atmosfera de estranhamento crescente, preparando o público para o segundo ato.

⁹ Durante a performance no espaço imersivo, as caixas de som estavam atrás das coxias.

Fig. 10: Tela da sessão do software *Pro Tools*



Fonte: Arquivo dos Pesquisadores. Diário de Campo.

O segundo ato começa com a frase gravada: “Sejam bem-vindos às acomodações do trem Sonho Azul: Um lugar para passar o resto de suas vidas”. Quase todos os sons neste momento da performance são os mesmos que fizeram parte do primeiro ato: água, vento, fogo e animais, mas todos passaram pelo mesmo processo do sino da vaca ao serem transformados em instrumentos virtuais para poderem ser “tocados”. No segundo ato, os elementos sonoros foram ralentados e com frequências bem mais graves, possibilitando criar uma sensação crescente de desconforto. O som da água, agora bem mais grave, foi executado com diversas repetições e com timbre ruidoso para remeter ao som de um trem aumentando a sua velocidade. A voz que inicialmente deu o aviso de boas-vindas, também vai ficando mais lenta e mais grave a ponto de não ser percebida como uma voz, mas sim, como um fantasma. O único som que não foi manipulado no segundo ato foi a gravação da placa do cemitério de Senador Pompeu que emite um som ao se mexer com o vento. Após um ápice de ruído, o segundo ato termina desfigurando os elementos sonoros até o silêncio.

O som do terceiro ato traz a simulação de uma rádio que intercala um locutor narrando notícias da época com sons da música “*Puttin’ on the ritz*”, de Irving Berlin. O intuito é contrastar o horror vivido na época dos

campos de concentração do Ceará com a euforia da *Belle Époque* da burguesia de Fortaleza.

Essa progressão sonora foi potencializada pela disposição espacial dos alto-falantes no ambiente. Nos dois primeiros atos, o som era reproduzido por oito alto-falantes dispostos no centro do ambiente seguindo do começo até o fim do comprimento da sala. Perto do final, colocamos uma bifurcação na linha dos alto-falantes em direção a uma sala escondida atrás da cortina. Os alto-falantes remetiam um trilho de trem com uma encruzilhada levando todos os sons do começo do percurso para essa sala atrás da cortina. No terceiro ato, somente um alto-falante logo à frente da projeção reproduzia o som da rádio simulada. Foi o projeto sonoro, mais do que a visualidade, que interagiu como uma performance háptica com as pessoas, guiando-as na viagem, ao ponto de se produzir uma ilusão de movimento. O projeto sonoro opera, assim, não como acompanhamento narrativo, mas como um arquivo sensível, capaz de ativar memórias não representacionais no corpo do espectador.

5. 3. 2 Reflexões sobre o corpo no processo imersivo

Nesta seção observamos que o foco passa do dispositivo sonoro para o corpo como mediador da experiência. No primeiro ato, o ator aguarda a chegada do público trajado de um paletó e calças pretas, uma sandália de couro, uma boina escura e um relógio de metal de pulso. Em seu bolso estão alguns exemplares do bilhete do trem, o que garantia a entrada dos passageiros no vagão de trem. Ele amavelmente distribui os bilhetes e pede que entrem, cada um por vez, direcionando onde cada passageiro deve se sentar. O público é guiado pela dramaturgia na presença de um ator que depois os ignora, como se já não fossem mais importantes. A partir daí a imersão inicia. O corpo em cena, no experimento narrado, traz as vivências do ator Renato de Humaitá, artista de Senador Pompeu, residente deste município e conhecedor nativo das histórias e estórias do campo de concentração do Patu. A pesquisa de Renato vem questionando como se inventa a memória; e, sendo este o mecanismo que possibilita o

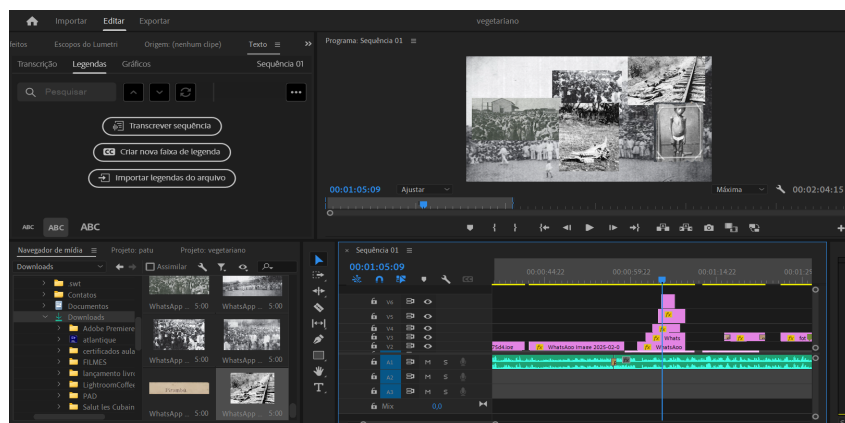
teatro de dar voz e imagem às pessoas sem identidade, busca colocá-lo em cena para materializar rastros dos que morreram de fome e sede no campo do Patu. Assim, o artista declara reconfigurar as memórias, sob um olhar teatral, dando um novo sentido ético às memórias de sofrimento, denunciando toda a malevolência dessas políticas estaduais naturalizadas e nunca julgadas.

Neste experimento, a relevância que o ator/pesquisador traz para a construção imersiva parte de um processo auto etnográfico, emprestando seu corpo carregado de memórias em diálogo com o público, experimentando também a imersão. Ao desenvolver sua performance, o corpo do ator reage aos estímulos de sons e luzes da imersão, propostos pela equipe. Contudo, a encenação não faz desses materiais um memorial, mas uma oportunidade de performar, repetir para elaborar e retrair o passado a partir do presente.

5. 3. 3. Sobre a montagem audiovisual

O processo de montagem audiovisual buscou se aproximar de uma projeção dentro da instalação. Em termos de intermedialidade, a transmissão de um signo se deu a partir de correspondências que incorporavam outros textos-mídia. Coletamos vestígios de materiais de arquivo como: fotografias, manchetes de jornais da época, bilhetes de trem, mapas, entre outros objetos.

Fig. 11: Tela Software Adobe Premiere durante a montagem audiovisual de *Sonho Azul*



Fonte: Arquivo dos Pesquisadores

A relação objetual se manifestava também a partir de uma ideia de corpo espectral, presente na construção de relações entre o material bruto e o trabalho de elaboração dessa memória. Após a coleta dos materiais, buscamos trabalhar com os sons que tínhamos do território de Senador Pompeu, tanto dos dias de Romaria das Almas da Barragem, quanto dos demais dias no território. O som operava em correspondência com os arquivos coletados entre materiais históricos do campo de concentração de Patu. O processo enfatizou não só as imagens, mas também aquilo que sem possuir enunciados históricos, estava contido no extracampo, produzindo uma experiência crítica desde o contemporâneo. Manipulamos as imagens criando movimento de aproximação e distância, sobreposições, tencionando o olhar do público já em pé numa pequena sala ressignificando o momento anterior (sentados no vagão), contextualizando o processo histórico da própria instalação.

O vídeo foi concebido dentro do processo de montagem no programa Adobe Premiere. Foram realizados alguns cortes e exibidos coletivamente. Discutíamos a relação de correspondência entre as outras mídias e o que poderia ser trabalhado. Assim foram feitas algumas versões até chegarmos na versão final.

A construção narrativa do vídeo se fez através do processo de montagem, a partir dos conceitos de Sergei Eisenstein (2002); aplicando a noção de tempo, ritmo, sons, silêncios, linhas visíveis e invisíveis. Sem seguir uma ordem linear da história, foram as próprias imagens que desenharam o tempo na *timeline* do programa de edição.

Fig. 12: Projeção no camarim desfecho da Instalação Imersiva *Sonho Azul*

Fonte: Foto cedida por Nilo Rivas, 10 de fev. de 2025.

A montagem não busca restituir uma verdade histórica perdida, mas expor o trabalho de construção da memória, tornando visíveis seus cortes, lacunas e escolhas.

Por fim, os três eixos aqui analisados — som, corpo e montagem audiovisual — convergem no último espaço da instalação, o camarim, que opera como dispositivo de síntese da experiência imersiva. Na apreciação crítica dos nossos processos de criação, buscamos mapear no movimento do vídeo, a relação fantasmagórica presente nos processos de cinesia, identificando subjetivamente os fantasmas que emergiram nos nossos próprios processos. Pensamos o vídeo, dentro da instalação, como dispositivo complementar da imersão, recorrendo ao objeto cênico do camarim, como um lugar intermedial, espaço de alegoria, de fabricação de imagens, de maquiagem, de personagens e de fantasmas. O camarim, último dentro do trajeto programado para a imersão *Sonho Azul*, traz a

sensação ao espectador de um isolamento em conexão com a montagem da obra, através do acesso ao dispositivo audiovisual cujas imagens já não podem ser associadas a verdades dadas, históricas, mas a um trabalhoso processo de construção de memórias coletivas da violência no Ceará.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: A MEMÓRIA COMO TRAVESSIA

A tradição dos oprimidos nos ensina que o
'estado de exceção' em que vivemos é a regra.
Walter Benjamin (2012, p. 225)

Este trabalho partiu da articulação entre memória, violência e esquecimento como arena de problematização. Mais do que oferecer respostas conclusivas, a análise buscou situar essas questões no interior de práticas artísticas universitárias contemporâneas que operam no limiar entre arquivo, corpo e performance, entendidas aqui como práxis sensível e crítica capaz de tensionar as fantasmagorias do progresso e as políticas de neutralização do passado (Benjamin, 2009).

Nesse horizonte, e em diálogo com as reflexões de G. Agamben sobre o regime de exceção como estrutura permanente da modernidade política, *Sonho Azul* não se apresenta como uma leitura totalizante da violência histórica, mas como um gesto situado de elaboração crítica de um passado que permanece ainda em disputa. A instalação reinscreve, no campo da experiência estética, a exposição sistemática de determinadas vidas à captura, ao confinamento e à morte, aproximando-se da noção de necropolítica (Mbembe, 2016), no contexto histórico e territorial do Ceará.

Ao longo do processo de criação procurou-se manter diálogo com pesquisas, iniciativas locais e ações coletivas que vêm contribuindo para a visibilização dos campos de concentração da seca de 1932. Longe de se configurar como gesto inaugural, *Sonho Azul* se insere nas práxis já existentes de produção de memória, reconhecendo-o e tensionando-o a

partir de uma estratégia estética que desloca a memória do regime exclusivamente documental para o domínio da experiência sensorial e performativa. O apagamento histórico, nessa perspectiva, não é compreendido como ausência pura, mas como resultado de operações políticas e discursivas que definem aquilo que pode ou não ser lembrado.

A instalação opera sobre o arquivo não como repositório estável de verdades, mas como campo fragmentário atravessado por lacunas, restos e silêncios. Ao mobilizar materiais incompletos, memória oral e vestígios documentais, *Sonho Azul* evidencia tanto o que foi preservado quanto aquilo que foi sistematicamente excluído dos registros oficiais. O arquivo emerge, assim, como prática crítica e processual, capaz de ativar um movimento de elaboração — no sentido freudiano do trabalho do trauma — que não visa reconciliar o passado, mas expor suas fraturas, continuidades e retornos.

Nesse percurso, destaca-se o sonoro que assume papel central ao instaurar uma escuta háptica que atravessa o corpo do espectador, deslocando o som de uma função ilustrativa para um operador de *travessia temporal*. A espacialização sonora e a manipulação de registros captados no território produzem atmosferas que permitem acessar a memória não como representação, mas como experiência afetiva e política, reinscrevendo no presente os efeitos sensíveis de um passado não elaborado.

A performance, por sua vez, inscreve o corpo como lugar privilegiado da transmissão da memória. A presença do ator (Renato), atravessada por uma dimensão territorial e auto etnográfica, não busca representar o passado, mas colocá-lo em relação com o agora por meio da repetição performativa como gesto de elaboração. O corpo em cena atua como mediador ético da imersão, reinscrevendo rastros de histórias silenciadas sem fixá-las em forma de memorial, mantendo-as abertas à escuta e à reflexão crítica.

Por fim, a montagem audiovisual, articulada ao espaço do camarim, funciona como dispositivo de síntese intermedial da experiência imersiva.

Operando com fragmentação, sobreposições, ritmos e silêncios, o vídeo instaura um espaço liminar no qual a memória assume uma dimensão fantasmagórica, em consonância com a lógica do retorno do reprimido e com a persistência dos traumas históricos não elaborados. O camarim, enquanto lugar de passagem, fabricação de imagens e de fantasmas, afirma a memória como travessia: um processo instável, coletivo e em permanente construção.

Assim, *Sonho Azul* contribui para o campo das artes e da pesquisa-criação ao propor uma experiência estética especulativa que, em diálogo com iniciativas já existentes, reforça o papel da arte como prática de escuta, mediação e elaboração crítica das continuidades da violência, do regime de exceção e da gestão necropolítica das vidas, afirmando a memória não como encerramento do passado, mas como tarefa ética do presente.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Estado de exceção**. Tradução de I. D. Poleti. São Paulo: Boitempo, 2004.

AGAMBEN, Giorgio. **Homo Sacer**: o poder soberano e a vida nua I. Tradução de H. Burigo. Belo Horizonte: UFMG; Humanitas, 2004.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

AGAMBEN, Giorgio. Sobre os limites da violência. Trad. de Diego Cervelin. **Sopro**, v. 79, p. 2-16, out. 2012.

ALVES, Pedro; LIMA, Nicole. Trem Sonho Azul: as memórias das luxuosas viagens de trem entre Fortaleza e Recife. **Jornal Metrofor**, 23 abr. 2018.

Disponível em:

<https://www.metrofor.ce.gov.br/2018/04/23/trem-sonho-azul-as-memorias-das-luxuosas-viagens-de-trem-entre-fortaleza-e-recife/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

ALVES, Valdecy. **Preservar o patrimônio histórico**, uma necessidade. [S. l.: s. n.], s. d. Disponível em:
<https://valdecyvalves.blogspot.com/2010/11/campo-de-concentracao-de-senador-pompeu.html> Acesso em: 3 mar. 2025.

AMORIN, Jessica. Apagados da história oficial, campos de concentração da seca de 1932 estão marcados na memória popular. **Marco Zero**, 20 maio 2022. Disponível em:
<https://marcozero.org/campos-de-concentracao-ceara-seca-de-1932/>. Acesso em: 1 mar. 2025.

ANDRADE, Priscila; ÉRIKLES, Renato; FREIRE FILHO, Marcelo. **Sonho Azul**: instalação imersiva. Fortaleza: Teatro Universitário da UFC, 10 fev. 2025. Vídeo (12 min 07 s). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=MGPC0RRqw9o>. Acesso em: 3 mar. 2025.

ARAÚJO, Antônia Alcimara Paula de. **Campos De Concentração das secas no Brasil e a política eugenista**: biopoder, biopolítica, racismo de estado e exclusão social. 1. ed. Fortaleza: Ed. da Autora, 2021. Disponível em:
www.amazon.com.br. Acesso em: 5 out. 2024.

ARSENAULT, Dominic. Darkwaters: Spotlight on immersion. **6th Annual European GAME-ON Conference**, Leicester, UK, 2005.

BAL, Mieke. **Narratology**: Introduction to the Theory of Narrative. Toronto: University of Toronto Press, 1997.

BARBOSA, Joaquim. Exilados da Seca. [Entrevista concedida a] LOPES, Didio. **Plenário do Ceará**, Fortaleza, 26. ed., dez. 2021, p. 8.

BELIK, Laura. Campos de concentração no Ceará (1915, 1932): Histórias apagadas do processo de urbanização de Fortaleza. **Anais XX Encontro Nacional ANPUR**, Belém, 2023. Disponível em:
<https://anpur.org.br/wp-content/uploads/2023/05/st06-13.pdf> Acesso em 12 de out. 2025.

BENJAMIN, Walter. **Documentos de cultura, documentos de barbárie**. Escritos escolhidos. Organização de Willi Bolle. São Paulo: Edusp/Cultrix, 1995, p. 160-175.

BENJAMIN, Walter. **O anjo da história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas I**: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

CEARÁ. Secretaria de Cultura do Estado. **Sítio Histórico do Patu**: Instrução de Tombamento. Coordenadoria de Patrimônio Cultural e Memória. Fortaleza, 2022.

CLUVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS**: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, Belo Horizonte, p. 8-23, 2023. Disponível em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493>.

Acesso em: 25 fev. 2025.

COELHO, I. V. Herança material e simbólica dos campos de concentração no Ceará. **Revista Eletrônica do Centro de Estudos e Pesquisas em História da Arte e Patrimônio da UFSJ**, São João del Rei, p. 251-267, dez. 2021.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente**: 1300-1800, uma cidade sitiada. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Cascas**. Tradução de André Telles. São Paulo: Editora 34, 2017.

DIEGUÉZ, Ileana. Teatralidades e performatividades em contextos necropolíticos. **Revista Sala Preta**, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 213-235, abr. 2023.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2002.

ERMI, L.; MAYRA, F. Fundamental Components of the Gameplay Experience: **Analysing Immersion**. [S. l.: s. n.], 2005.

FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. São Paulo: Zahar, 2022.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

FREUD, Sigmund. Recordar, Repetir e Elaborar (1914). In: **Obras Completas**, Vol. 10: observações sobre um caso de neurose obsessiva ("O Homem dos Ratos") e outros textos. Trad. de P. César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, p. 146-275.

GIRÃO, Raimundo. **Geografia estética de Fortaleza**. Fortaleza: BNB S.A, 1979.

GORDON, Avery. **Ghostly matters**: haunting and the sociological imagination. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

HARTMAN, Saidiya. Vênus em dois atos. Tradução de F. Silva Sousa. Revista **Eco-Pós**, v. 23, n. 3, 2020. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/27640/pdf. Acesso em: 3 fev. 2025.

LÓPEZ GALLUCCI, Natacha M. Ética do encontro a partir da pesquisa audiovisual: reflexões sobre o curta Filosofias do corpo no Cariri. In: MONTEIRO, Solange A. (org.). **Cultura, Resistência e Diferenciação Social**. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019. Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/post/etica-do-encontro-a-partir-da-pesquisa-audiovisual-reflexoes-sobre-o-curta-filosofias-do-corpo-no-cariri>. Acesso em: 2 fev. 2025.

- MARKS, Laura U. **The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses**. Durham: Duke University Press, 2000.
- MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- MESQUITA, Cláudia. O presente como história: estéticas da elaboração no cinema brasileiro contemporâneo. **E-Compós**, v. 26, 2021. DOI: 10.30962/ec.2463. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2463> . Acesso em: 25 fev. 2025.
- MONTENEGRO, Nara R. **A cultura física e suas manifestações no litoral de Fortaleza (1925-1946): novos modos de se educar e de se divertir**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2020.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2001.
- NEVES, Frederico de Castro. A seca na história do Ceará. In: SOUZA, Simone de (org.). **Uma nova história do Ceará**. 4. ed. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2015, p. 76-102.
- NEVES, Frederico de Castro. **Curral dos Bárbaros: os Campos de Concentração no Ceará (1915 e 1932)**. Revista Brasileira de História, v. 15, n. 29, p. 93-122, 1995.
- PINHEIRO NETO, Armando. **De curral da fome a campo santo: o campo de concentração de retirantes na seca de 1915 em Fortaleza**. 2014. Dissertação (Mestrado em Memória Social) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.
- RAJEWSKY, I. O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”. In: DINIZ, T. F. N. (org.). **Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.
- RÉRISSON, Máximo. Levantamento técnico do Sítio Histórico do Patu como contribuição extensionista. In: **Anais do Encontro Nacional da Associação de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo**

(Enanparq), 8., 2024, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: FAU/UFRJ, 2024. Disponível em:
<https://www.even3.com.br/anais/enanparq8/823250-levantamento-tecnico-do-sitio-historico-do-patu-como-contribuicao-extensionista-para-a-patrimonializacao-dos-camp> Acesso em: 1 set. 2024.

RIOS, Kênia Sousa. **Isolamento e poder**: Fortaleza e os campos de concentração na seca de 1932. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2014.

RIOS, Kênia Sousa. A cidade do sol à sombra do flagelo. Projeto História: **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, v. 19, 2012. Disponível em:
<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/10876> Acesso em: 1 ago. 2025.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise**. Trad. de V. Ribeiro e L. Magalhães. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SCHMITT, Carl. **Teología política** I. In: AGUILAR, H. Carl Schmitt, teólogo de la política. México: Fondo de Cultura Económica, 2004.

SOREL, Georges. **Reflexões sobre a violência**. Trad. de P. Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1992.