

## **Protagonismo Em Cultura Digital: A Experiência do Projeto *Antes do Ponto Final*<sup>1</sup>**

Kalyne MENEZES<sup>2</sup>

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

### **Resumo**

O estudo debruça-se sobre a experiência do projeto de cultura digital *Antes do Ponto Final*, com foco nas propostas desenvolvidas em 2020 com apoio do Fundo de Arte e Cultura do Estado de Goiás. Foram elaborados diversos produtos, dentre eles um site 100% acessível para cegos, surdos, daltônicos e pessoas com dificuldades de leitura e compreensão de texto. *Vlogs*, *podcast* e *e-books* também são produtos do projeto. Por estar alicerçado no campo da cultura, o escopo teórico-metodológico dialoga de maneira breve com pesquisadores dos Estudos Culturais e da Sociologia. As considerações indicam que o projeto teve êxito em suas propostas e apontam para aperfeiçoamento e continuidade das iniciativas.

### **Palavras-chave**

Cultura, Cultura Digital, Acessibilidade.

### **Considerações iniciais**

A pesquisa aqui exposta apresenta a experiência do projeto de cultura digital *Antes do Ponto Final*, desenvolvida ao longo de sete meses, com o apoio do Fundo de Arte e Cultura (FAC) do Estado de Goiás. O *Antes do Ponto Final* é um projeto colaborativo que trabalha com histórias sobre pessoas e lugares, contadas por meio de crônicas, vídeos e *podcasts*. Além disso, também atua na divulgação da cultura goiana, por meio de matérias jornalísticas e de difusão dos projetos e apresentações artísticas, agindo como um instrumento para democratizar e apoiar a cultura mais especificamente no Estado de Goiás e, de maneira geral, no país.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, no XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da FIC-UFG, e-mail: mskalyne@gmail.com. Membro dos Grupos de Pesquisa Mídia, Imagem e Cidadania (CNPq) e História da Comunicação em Goiás (CNPq).

---

O projeto se define como “um projeto sobre gente”, que agrega à suas narrativas sentimentos, espaços, afetos para “[...] dar voz e espaço à diversidade e à pluralidade de situações do cotidiano”. Um dos objetivos do *Antes do Ponto Final* é ampliar o acesso às narrativas – de quem fala e de quem as lê e para isso o projeto busca incentivar “[...] as diversas formas de interação, que vão desde ações de difusão cultural e de conhecimento, à consciência da importância do acesso e da acessibilidade no que se refere à cultura digital [...]”.

O projeto teve início em 2010, mas nessa época se limitava a um *blog* de crônicas da jornalista Kalyne Menezes. Em 2014 o projeto teve sua primeira mundança lançando um site mais robusto e específico, dividindo as crônicas por seções de interesse e, em 2017, ampliou seu escopo agregando uma página específica para divulgação de iniciativas e agenda cultural de Goiás. Já em 2020 o projeto deu seu salto para ser uma referência em cultura digital e teve apoio do Fundo de Arte e Cultura do Estado de Goiás, sendo financiado com R\$ 60 mil reais, descontado o imposto.

Assim, de janeiro a setembro de 2020, o *Antes do Ponto Final* propôs vários produtos e iniciativas de comunicação, como um novo portal de conteúdo acessível, atuação nas redes sociais digitais, e o lançamento de séries de vídeo (*vlogs*), *podcast*, *e-books* gratuitos. Além disso o projeto também selecionou colaboradores voluntários para compartilharem suas visões e vivências por meio de temas culturais ligados ao cinema, cultura *geek*, LGBTQI+, cultura negra, literatura, dentre outros temas.

Por se constituir em um estudo de cultura, o escopo teórico-metodológico dialogou brevemente com autores vinculados aos Estudos Culturais e às Ciências Sociais, mas se concentrou na apresentação dos produtos do projeto *Antes do Ponto Final*. De abordagem qualitativa, a investigação apresenta um estudo de caso do projeto, desenvolvido ao longo de sete meses, em um contexto de pandemia de Covid 19.

### **E por falar de cultura...**

A cultura é definida de diferentes maneiras, mas um consenso é que ela é apreendida, se manifesta em objetos, pensamentos, instituições da sociedade. Pode-se dizer, de maneira geral, que a cultura é parte do ambiente humano (SANTAELLA, 2003) e que ela envolve aprendizagem consciente em diversas instâncias/maneiras sociais, como crenças, modos de conduta, padrões sociais e outros aspectos que integram o legado

humano. Os significados de cultura são múltiplos, podemos destacar os que envolvem as relações materiais, ligadas à tradição, como conhecimento passado por gerações, crenças, objetos e ideias, e também o sentido ligado ao de produção cultural, ligado às artes e produções artísticas.

Este sentido mais usual do termo está mais ligado às produções de conteúdo informacional que percebemos rotineiramente nos veículos de comunicação. Cabe ressaltar que a divulgação de conteúdo cultural não se restringe a uma cobertura de produção e entretenimento de cultura, pois o termo cultura pode apontar também para várias atividades que não se restringem às expressões artísticas. A cada dia, diferentes linguagens se entrelaçam à cultura, ampliando a rede de significações e significados do termo. Moda, gastronomia, comportamento, dentre outros assuntos, anteriormente não eram considerados de caráter cultural, agora ocupam espaço importante nos cadernos de cultura de jornais, sites informacionais e de produção de conteúdo, pois também caracterizam a expressão de identidade de um povo. Assim, a cultura pode ser considerada uma conduta aprendida e partilhada em sociedade e “na conduta inclui tudo aquilo que o homem aprende e produz por meio das suas atividades, incluindo-se aspectos sociais, psicológicos e físicos” (DIAS, 2005, p. 51-52).

Williams (2001) postula que cada cultura tem o seu valor intrínseco manifesto na tradição, nos costumes, na arte e no espírito próprio, e, por isso, aponta as “culturas” em detrimento da asseveração de uma cultura única. Como destaca Silva (2006), partindo dos estudos de Franz Boas, toda cultura tem uma história própria que foi desenvolvida de forma particular, não podendo, portanto, ser julgada por outras culturas. Nas palavras de Coelho (2008, p. 42):

[...] acepção da cultura como conjunto de representações e práticas que contribuiu para a formação, o fortalecimento e a manutenção do tecido da vida social de um determinado grupo humano surge como nítida delimitação nas palavras de Raymond Williams (1921-1988), para quem cultura é um sistema de significação pelo qual a ordem social é vivida, explorada, comunicada e produzida.

Tal como postula Coelho (2008, p. 42), a cultura figura de maneira prioritária como “cimento da vida social”, de tal maneira que atua como “elo social, matéria de comunicação e reprodução de uma dada ordem social” ao invés de operar ligada ao refinamento do espírito e à qualidade de vida. Assim, podemos encarar o acesso à cultura como uma importante ferramenta tanto para a expressão quanto para o desenvolvimento de diferentes sujeitos e grupos sociais. Consideramos que a cultura se intersecciona com

diferentes setores sociais, possibilitando, por meio dela, que o sujeito pense sua identidade, seu lugar no mundo, seus anseios e suas lutas sociais. Embora possamos muitas vezes abordar o assunto entretenimento, ele vem carregado de ideologias, crenças, movimentos que trazem mudanças e impactos sociais.

Nesse sentido, pensamos o sujeito social com base no que Ramos (2013) destaca a partir dos estudos de Alain Touraine, de que o ator social é um sujeito que se realiza nas relações que desenvolve com outras pessoas, expressando sua vontade em agir e ser reconhecido como ator a partir do envolvimento nos processos sociais. É preciso ressaltar, como enfatiza Silva (2009, p. 284), que um ator social “é constituído por conflitos pessoais, étnicos, geracionais, de gênero, os quais, por imagens distintas, ilustram lutas cotidianas e culturais pontuadas por relações de poder”. Assim, a existência do ator social se dá em uma rede de conflitos consigo mesmo e com os demais sujeitos.

O sujeito não é definido nem pelos papéis sociais nem pelas relações sociais, que são intersubjetividades. É esta ruptura que torna necessária a ideia de sujeito, que não pode opor-se ao poder estabelecido a não ser em se dissociando de todos os mecanismos sociais, e mesmo de relações interpessoais. Pelo fato de vivermos o fim social e o desaparecimento das sociedades, não podemos definir o sujeito a não ser pela relação consigo mesmo, por sua reflexão sobre si e por sua autolegitimação. (Touraine, 2007, p. 144).

Touraine (2007) corrobora com a ideia, segundo explica Ramos (2013), ao afirmar que o sujeito é o ator na sua fase mais recente da modernidade, com uma autonomia que permite transformar informação em comunicação por meio da sua ação individual que se manifesta em ações sociais. Essa capacidade, conforme explica Ramos, gera efeitos sobre “a esfera pública ao penetrar na realidade social e nas relações interpessoais” (RAMOS, 2013, p. 144).

Assim, ao pensar o projeto *Antes do Ponto Final*, e considerar a cultura como uma dimensão social de compreensão do sujeito, que forma sua identidade e seu papel enquanto ator social a partir dela, partimos da compreensão que um produto ou conteúdo cultural deve considerar a acessibilidade como um fator fundamental na democratização de conteúdo cultural e no desenvolvimento social. Dessa forma, para o desenvolvimento do projeto *Antes do Ponto Final*, pensamos todas as ações a serem desenvolvidas considerando ao máximo a possibilidade do conteúdo digital ser acessível aos mais variados públicos.

Consideramos que Acessibilidade e Cultura são dois campos que, interseccionados, contemplam muitos significados e representam tanto a complexidade

---

quanto a importância dessas áreas na nossa sociedade, bem como da discussão sobre elas. Pensando nisso, nessa importância social e no debate sempre atual sobre como unir acessibilidade e cultura, o projeto *Antes do Ponto Final* teve como objetivo em 2020 lançar uma série de produtos que incluíssem os mais variados públicos, do ponto de vista do acesso ao conteúdo pela *web*.

A cultura deve ser acessível para todos, e isso inclui o uso da tecnologia para levar conteúdo de arte, literatura, cultura em geral para todas as pessoas. Mais de 20% da população brasileira possui algum tipo de deficiência auditiva ou visual, sendo que o visual é o maior número, atingindo cerca de 35 milhões de brasileiros, segundo a pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010, que contempla nos dados quem tem deficiência total ou parcial. Diante disso, uma das intenções do projeto foi levar conteúdo e divulgação cultural também a este público, pois considera importante a iniciativa do ponto de vista da inclusão digital e cultural.

### **Um cotidiano em cliques**

Um dos elementos centrais do novo projeto foi a construção de um site acessível<sup>3</sup>, que durou três meses e meio e teve seu lançamento em 20 de abril de 2020. Durante a pesquisa para o novo site, a equipe técnica percebeu que grande parte das plataformas digitais não tem uma preocupação com o conteúdo acessível para pessoas com algum tipo de deficiência. Nesse sentido, a proposta do novo site é inovadora e inédita tanto na área cultural quanto no Estado de Goiás, podendo ser uma ferramenta a mais para a inclusão digital e cultural.

O novo site (Figura 1) é 100% acessível para cegos, surdos, daltônicos e pessoas com dificuldade de leitura. Para isso, além de um projeto editorial mais limpo e que priorize o conteúdo, o site também agregou linguagem de programação na qual a navegação para estas pessoas é mais direta e intuitiva. O menu do site é em tamanho maior, e tanto o tamanho da tela quanto as cores podem ser adaptadas para leitura conforme a necessidade do usuário.

O site foi pensado para que o internauta com alguma deficiência tenha mais facilidade em navegar pelos menus, usando critérios de usabilidade e priorizando uma

---

<sup>3</sup> Site do projeto: [www.antesdopontofinal.com.br](http://www.antesdopontofinal.com.br).

linguagem *web* mais direta para quem navega. Na prática, isso significa que no site tudo está à mostra: os menus, os textos, as fotos e outros elementos da página. Durante a navegação, consideramos que o ideal é uma navegação mais direta, especialmente para quem tem algum tipo de deficiência visual porque essa pessoa navega geralmente pelo próprio teclado, por meio de teclas que leem item a item do site. Assim, priorizamos o conteúdo em razão de muitos elementos gráficos que podiam essa dificultar navegação.

Figura 1 – Recorte da página inicial do site *Antes do Ponto Final*



Fonte: Adaptado do site [www.antesdopontofinal.com.br](http://www.antesdopontofinal.com.br), acesso em 09/10/2020.

O site também dispõe de textos alternativos para legendas e elementos gráficos, e como a prioridade é a acessibilidade, optamos que isso fosse um elemento marcante da proposta. Editorialmente, o site busca adaptação à linguagem *web* e boas práticas de *Search Engine Optimization* (SEO). Além disso, o site conta com a solução *Rybená Web* (Figura 2), cedida por um ano para este projeto pelo Instituto Centro de Tecnologia de Software, que permite a leitura de textos em libras e voz. Por meio dela, é possível fazer

uma seleção do texto que se deseja traduzir e a solução fará a tradução para Linguagem Brasileira de Sinais (Libras) ou voz, conforme escolha do usuário.

Figura 2 – Recorte de página interna do site *Antes do Ponto Final*, com destaque para a avatar da solução Rybená Web traduzindo o título da matéria para Libras.



Fonte: Adaptado do site [www.antesdopontofinal.com.br](http://www.antesdopontofinal.com.br), acesso em 09/10/2020.

Um ponto forte do seu conteúdo é a seção *Diário*, que contempla crônicas e poesias, divididas nas subseções *Esquinas*, *Olhares* e *Relicário*. Essa parte do site é uma herança do início do projeto, onde o cotidiano era registrado por meio de textos da jornalista Kalyne Menezes, e se assemelhavam por conter apenas esta parte a um *blog* ou diário de bordo. Em 2017 o *Antes do Ponto Final* passou a incorporar conteúdo de agenda cultural, em uma seção denominada *Por Aí*. Assim, além do cotidiano por meio de uma olhar subjetivo da autora, o site também contribuía na divulgação permanente da pauta cultural da cidade de Goiânia, além de compartilhar dicas culturais, como indicações de filmes e livros.

Outra atuação do projeto é nas redes sociais digitais Instagram e Facebook, a primeira com 6.448 seguidores e a segunda com 5.815 fãs<sup>4</sup>. Nas redes optamos por priorizar na identidade visual traços leves e fundos nas cores branco, amarelo, azul e laranja. Foram propostas artes para postagens e *stories* referentes às 30 crônicas produzidas durante os sete meses de projeto, todas de autoria de Kalyne Menezes, e

<sup>4</sup> Dados de 12/10/2020, retirados da redes sociais do projeto <https://www.instagram.com/antesdopontofinal/> e <https://www.facebook.com/antesdopontofinal/>.



também às datas comemorativas e eventos, como o lançamento do edital de colaboradores.

Todas as imagens têm legendas alternativas, mais conhecidas nas redes sociais digitais como o recurso *#pracegover*. No Instagram, na maioria das postagens, esse recurso é oculto, pois internamente aceita a quantidade de texto utilizado na descrição das legendas. Já no Facebook, pela limitação do espaço, preferimos utilizar essa descrição abaixo da própria legenda, como uma maneira de visualização mais completa e direta.

Figura 3 – Ilustração de parte de uma crônica sobre imigração



Fonte: Adaptado da autora, retirado do Facebook do projeto.

### Narrativas de si mesmo

Conforme proposta ao Fundo de Arte e Cultura do Estado de Goiás, o *Antes do Ponto Final* realizou três séries no Canal do YouTube (*vlogs*) para tratar desde interações com diferentes espaços e cidades até entrevistas com pessoas do dia a dia sobre suas visões de mundo e sua relação com a cultura no cotidiano. Todos os vídeos são



---

legendados, atendendo a proposta de acessibilidade de conteúdo. O conteúdo, nesta proposta, não foi traduzido para Libras, em função dos custos das demais etapas do projeto.

Começamos no canal com a série *Andanças*<sup>5</sup>, que traz três vídeos sobre Caldas Novas, Goiás, e mostra um pouco sobre o que acontece no Casarão dos Gonzaga. “Andanças” é um termo popular relacionado à caminhada, mas também à jornada, viagem, o que originou a ideia do nome. A intenção era proporcionar, por meio dos vídeos, viagens a lugares diferentes e contar histórias, visitar lugares e pessoas, narrar aspectos culturais, históricos.

Caldas Novas foi escolhida para este *vlog* tanto por ser uma cidade familiar para a autora, quanto popular em Goiás, por conta do lazer e da cultura ser voltada para clubes e hotéis da cidade. Esse foi um fator de impacto para a escolha do lugar, pois para além desse ciclo de lazer que envolve o comércio e as redes de hotelaria, há espaços que têm outras opções culturais e que muitas vezes não são explorados pelos moradores ou por quem visita a cidade.

Assim, nasceu a ideia de filmar no Casarão dos Gonzaga, um lugar que apesar de muitas pessoas conhecerem porque passam em frente a ele, não sabem da sua história e atividades. Existem algumas matérias de televisão na internet sobre o local, mas apenas com um caráter estritamente informativo. A intenção do *vlog* era falar do Casarão a partir de quem está lá todos os dias, como as artesãs. Nesse sentido, *Andanças* deu voz para que essas pessoas falassem da história, curiosidades, e do que aquele espaço significa para elas, muitas vezes indo além do próprio sustento, ressignificando sua arte, suas vidas e o seu dia a dia. Tentamos fazer uma edição em que eles mesmos contassem essa história, que foi dividida por temas.

O segundo *vlog* foi *Aurora*, que também apresentou três episódios sobre o que as pessoas acima de 60 anos, que estão na fase conhecida como “melhor idade”, pensam e sentem quando falamos de amor, alegria, passado, saudade, tristeza. Para esta produção falamos com os idosos que frequentam o *Peti*, que é um dos centros de convivência ligado ao Centros de Referência em Assistência Social (Cras) da cidade, e também os que

---

<sup>5</sup> As produções dos vlogs totalizam nove vídeos, de autoria de MENEZES, K.; COSTA, E.; REIS, T. (2020), com duração média de três minutos, disponíveis no canal do YouTube do Projeto, em [https://www.youtube.com/channel/UCSMn4APh3pdf7PK5bkSh-hA?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UCSMn4APh3pdf7PK5bkSh-hA?view_as=subscriber).

---

participam do grupo *Forró da Melhor Idade*, que se encontra no Casarão semanalmente para dançar.

A inspiração para o nome *Aurora* veio do seu significado: a claridade no céu antes do nascer do sol, e símbolo do princípio da vida. De certa maneira, isso tem muito a ver com a melhor idade, que pode ser encarada como o início de uma nova fase de vida, às vezes um novo começo, um renascimento. Inspirados nisso fomos conversar com pessoas acima de 60 anos e saber o que elas pensavam sobre alguns sentimentos que permeiam a nossa vida, ouvindo suas histórias e valorizando a jornada e subjetividade de cada entrevistado.

Entrevistamos pessoas de dois grupos diferentes, mas ambos residem em Caldas Novas. Uma parte frequenta e convive em diversas atividades no Centro de Convivência, conhecido como *Peti*, e outro grupo são pessoas que dançam forró em algumas tardes no Casarão dos Gonzaga, que é um ponto de cultura da cidade. Fizemos as gravações lá porque queríamos sair um pouco do eixo da capital e também porque Caldas Novas tem pessoas de diversos lugares que se encontram lá.

Foi possível perceber a sensibilidade das pessoas ao contarem suas histórias e o que sentem. Muitas se lembraram do passado, expressaram saudades de algum momento da vida e, ainda, falaram dos planos do futuro. Percebemos, conversando com essas pessoas, que elas não têm receio para falar o que pensam, e gostam de participar das atividades dos locais onde frequentam. A velhice é, também, uma fase de escolhas, mas essas escolhas são mais leves porque já não se tem aquela obrigação social com a educação de filhos, família, trabalho. É um momento único, onde muitas dessas pessoas também vão realizar desejos que não tiveram como realizar antes.

Por fim, a última *web* série foi *Retratos*, que tem em seu conceito o centro da cidade, que é um lugar de diversidade e que pode ser visto por vários ângulos. Além disso, quando falamos em retrato, a gente lembra também de pintura, que são importantes registros, e que um filme de certa maneira é uma sequência de fotografias, lembrando “retrato”.

Inicialmente este *vlog* seria gravado no centro de Goiânia, mas os planos foram alterado pela pandemia da Covid 19. Assim, fizemos uma busca de pessoas para que elas compartilhassem uma vivência, uma experiência, relacionada ao centro da cidade. Recebemos vídeos de pessoas de Caldas Novas, Cumari e Catalão, cidades do interior de Goiás, e nas memórias dos participantes, o centro é um lugar realmente importante, tanto

socialmente quanto culturalmente. Além disso há a nossa expectativa pós-pandemia, muita coisa deve mudar, mas ele continuará com sua relevância social.

Figura 3 – Recorte da capa do vídeo “Retratos: O Centro da Cidade”



Fonte: Adaptado do Canal do Youtube do projeto *Antes do Ponto Final*.

### A janela é um novo portal

Outra ação do projeto foi o lançamento de três episódios de *podcast*, que abordaram os temas dos *vlogs* do Canal do YouTube. A proposta foi além e contemplou mais quatro episódios extras, totalizando sete na primeira temporada. Intitulado *Janelas*, o *podcast* conta histórias de pessoas e de lugares tendo como linguagem um tom mais literário. Com uma linguagem simples, a pretensão de *Janelas* é falar sobretudo de humanidade e de como nós nos relacionamos com os lugares, as histórias de outras pessoas e outros aspectos que permeiam a existência humana.

Disponível no Spotify, Google Podcasts, Anchor, RadioPublic, Pocket Casts, Overcast, Breake<sup>6</sup>, o *podcast* aborda situações cotidianas vividas sob diferentes perspectivas. Cada episódio teve duração média entre 15 e 20 minutos, indo ao semanalmente, apresentados pela fundadora do projeto *Antes do Ponto Final*, Kalyne Menezes.

No episódio de estreia, o *podcast* falou do Casarão dos Gonzaga, prédio histórico de Caldas Novas, Goiás, e das artesãs que trabalham no lugar. Já o segundo episódio,

<sup>6</sup> Os episódios podem ser acessados em: <https://antesdopontofinal.com.br/podcasts>.

abordou a relação dos idosos com alguns sentimentos, como amor, saudade e futuro. Na sequência os demais trataram do nosso processo de luto e morte, e falaram das nossas relações com os motoristas de aplicativos, que são tão comuns e essenciais na nossa vida cotidiana. O sexto episódio abordou o distanciamento social, de como a própria cidade estava (na época da gravação) ficando um pouco mais vazia, e o último episódio falou de amizade, com um tom mais descontraído.

### **Um mundo e muitas vozes**

Uma ação bônus pensada pelo projeto foi o lançamento de um edital de colaboradores voluntários, em abril, aberto para inscrições gratuitas de maiores de 18 anos, residentes em qualquer Estado, e com reserva de vagas para Goiás. O intuito maior do edital era agregar novos integrantes ao projeto e enriquecer a produção de conteúdo por meio da colaboração de pessoas de vivências, experiências, culturas diferentes. O objetivo com o edital era de que essas pessoas, por meio de suas produções, pudessem contribuir com um olhar diversificado acerca do mundo, de seus lugares de atuação e da cultura em si. Além disso, a seleção também tinha como objetivo permitir uma maior visibilidade da produção em diferentes formatos e narrativas (texto, vídeo, áudio e outros).

Ao final do processo foram chamados oito colaboradores de Goiás, sendo um de Catalão, interior do Estado. As postagens no site e redes são quinzenais ou mensais, e a atuação deles se dá em diferentes perspectivas, agregando aos temas já abordados pelo projeto pela fundadora, Kalyne Menezes. No campo da literatura, a colaboradora Bruna Kuchenbecker se dedica a falar de livros, Igor Lemos compartilha poesias e Stella Agazio posta regularmente crônicas e textos reflexivos. Cinema é destaque na coluna B.Cine, criada por Blender Barbosa exclusivamente para isso, e Stela Maris posta conteúdo de cotidiano, em *Por Aí*, e também escreve crônicas e textos para reflexão. Evaldo Gonçalves escreve texto de cultura geral e cultura negra, e Roldão Barros lançou o Clube da Leitura para trabalhar com livros de temática LGBTQI+. Caroline Pinheiro trabalha conteúdo de cultura geral, cultura *geek* e cultura alternativa.

Uma outra ação bônus do projeto foi o lançamento de três *e-books* com as crônicas escritas pela fundadora do projeto em comemoração aos 10 anos do *Antes do Ponto Final*, em novembro de 2020. Foram selecionados textos escritos entre 2010 e 2019, de

---

*Esquinas, Olhares e Relicário* para *download* gratuito no site do projeto. Segundo a autora, *Esquinas* narra o cotidiano da cidade, onde nos deparamos com pessoas que revelam suas dificuldades, histórias de vida, percepções. As alegrias, as tristezas, os dramas e as delícias da vida adulta na cidade fazem parte desse primeiro livro.

Já *Olhares* aborda com uma linguagem simples situações do dia a dia a partir do olhar da autora, e que falam sobre a simplicidade e a complexidade da vida em si, de diferentes interpretações. *Relicário*, por sua vez, fala de memórias afetivas e mais íntimas relacionadas ao mundo da jornalista Kalyne Menezes, como as histórias de família, amigos, situações pessoais. Embora essas histórias sejam pessoais, elas carregam semelhança com situações vividas pelas mais diversas pessoas, a exemplo dos casos de infância.

### **Considerações quase finais**

Ao longo dos sete meses de projeto foi possível perceber o potencial comunicativo e cultural da proposta. Em levantamento prévio realizado no mês de setembro e ainda em andamento<sup>7</sup>, os internautas classificaram o projeto como relevante para a cultura regional e nacional, a partir dos conteúdos disponibilizados. Além disso, as redes sociais digitais apareceram como um ponto extremamente importante e que requer mais investimentos, a fim de permitir mais compartilhamento nas redes.

Alguns respondentes destacaram a importância da cobertura da cultura regional, que tem uma boa curadoria no tratamento da informação e das imagens. Os vídeos e podcast também foram bastante lembrados pelas pessoas que responderam a pesquisa até agora, muitos disseram que por causa desses produtos foi possível conhecer um pouco de outras cidades e da cultura local. Os e-books e a seção de Diário foram lembrados por boa parte dos sujeitos pesquisados, e apontam para a continuidade dessa ação. Outro ponto marcante são os novos colaboradores que tiveram aprovação positiva, e a continuidade e investimento na seção de divulgação cultural, *Por Aí*.

Acreditamos que, até agora, a pesquisa tem revelado impressões importantes sobre o projeto. Com o apoio governamental, o Antes do Ponto Final arriscou-se em novos modelos de produção e compartilhamento de conteúdo, e eles apontam que a decisão foi

---

<sup>7</sup> A pesquisa faz parte da última etapa da proposta apoiada pelo Fundo de Arte e Cultura do Estado de Goiás, para avaliação do projeto. A sondagem segue até o final de outubro.

bem sucedida, com *feedbacks* importantes sobre isso. Há, no Estado de Goiás, demanda constante pela divulgação cultural e, mais ainda, por conteúdo autoral e que também dê visibilidade a iniciativas que, muitas vezes, não são contempladas nos veículos tradicionais de comunicação.

Cabe destacar que o trabalho de produção de conteúdo do projeto *Antes do Ponto Final* ainda requer aperfeiçoamento, pois durante os sete meses de projeto foi produzido quase que exclusivamente pela jornalista Kalyne Menezes, que também coordenou a proposta. Embora o apoio dos colaboradores agregue conteúdo e vivências, a produção cultural, como a divulgação de agenda e de ações, ficou a cargo da jornalista que, na maioria das vezes, precisou recorrer à pautas das assessorias de imprensa para a seção *Por Aí*.

Inicialmente havia a intenção de produzir e promover pautas autorais e com outros pontos de vista, mas até então não houveram recursos humanos disponíveis para tal. Esperamos que essa situação se modifique com futuras propostas de apoiadores e patrocinadores públicos e privados. Ademais, cabe ressaltar que o meio digital é um poderoso espaço para experimentação e compartilhamento de práticas em diversos campos, e no cultural não seria diferente. Espera-se que iniciativas como esta sejam constantemente aperfeiçoadas.

### Referências bibliográficas

DIAS, R. **Introdução à sociologia**: conceitos de cultura e grupos sociais. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2005.

MENEZES, K. **Antes do Ponto Final**. Disponível em: <<https://antesdopontofinal.com.br/>>. Acesso em 10/10/2020.

RAMOS, R. A. **Sujeito e modernidade na perspectiva de Alain Touraine**. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Guarulhos, 2013. Disponível em <http://repositorio.unifesp.br/handle/11600/41750;jsessionid=6392C2E26B400186DE5DE4A3300C5645>. Acesso em 10/10/2020.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulos, 2003.

SILVA, R. M. D. **O conceito de experiência social em François Dubet**: possibilidades analíticas. Revista Mediações, Londrina/PR, v. 14, n. 1, 2009. Disponível em <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/3368>. Acesso em 18/09/2015.



COELHO, T. **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

TOURAINÉ, A. **Pensar outramente**: o discurso interpretativo dominante. Petrópolis, RJ:  
Editora Vozes, 2007.

WILLIAMS, R. **Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.