

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

Maria Eduarda Alves de Andrade<sup>1</sup>  
Nadia Azevedo<sup>2</sup>

### 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, através 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.

### INTRODUÇÃO

Segundo PÊCHEUX (1969), o jornal é uma espécie de monumento da inscrição da imprensa na vida urbana e, em sua interlocução com o cidadão, é constitutivo do sujeito urbano. O pesquisador defende ainda que, para que o sentido de um discurso seja compreendido, é necessário analisar as exterioridades de seu enunciado, levando em consideração os processos históricos-sociais que o entrelaçam. Por discurso, os discursos, jornalísticos ou não, são vistos como como:

Um 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 o prende-se ao fato que ela se

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Ciências da Linguagem da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, meduardaandrdec@gmail.com;

<sup>2</sup> Professora Doutora do Programa de Ciências da Linguagem da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, nadiaazevedo@gmail.com.

desenvolve no duplo plano do teórico e do dispositivo da análise de discurso, que é seu instrumento (MALDIDIER, 2003, p. 15-16).

Mediante ao 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, p.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.

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 a 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 assimilação 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 uma 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 a repetição, velocidade e disseminação de informações e imagens. Para isso, utilizará como aporte conceitual a Análise do Discurso (AD), tendo em vista que, conforme explica Orlandi, a palavra discurso etimologicamente tem em si a ideia de

curso, percurso e movimento. A realização das análises será feita 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 (1997b) 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.

## 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 buscou compreender os efeitos da veiculação do discurso midiático do novo. A partir dos procedimentos metodológicos desenvolvidos por Collinot & 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 jornalístico<sup>3</sup> também são pautadas por meio da publicidade, o trabalho também analisará o *release*<sup>4</sup> oficial da assessoria de comunicação do Porto Digital, utilizado para apresentar a terceira edição do evento.

<sup>3</sup> 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: “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, p. 63).

<sup>4</sup> 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.

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, p. 43), e se estabelecem pelas relações de paráfrase, realizadas através do 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).

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.

## REFERENCIAL TEÓRICO

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 a 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.

Também referência nacional nos estudos da AD, Orlandi afirma que não há um discurso que não se relacione com outros. A autora defende que, 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, p. 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 em 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" (ORLANDI, 2012, p. 44).

Outro ponto importante para a reprodução dos sentidos é a compreensão das formações imaginárias. Conforme explica Pêcheux (1997b), 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 é feita mediante a relações hierarquizadas, as relações de força significam o poder que esses diferentes locais exercem sobre a comunicação (ORLANDI, 2012, p.37). Desse modo, Pêcheux (1997b) esclarece que a todo processo discursivo suponha 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 (1999) 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. Sendo vista como um espaço dinâmico e aberto à rupturas e mudanças.

A apresentação da memória discursiva constitui-se em dois aspectos: (a) a memória institucionalizada (o arquivo), considerado como o trabalho social da interpretação onde 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, p. 45).

Nesse aspecto, surge a mídia como prática discursiva fundamental na construção da realidade. De acordo com a analista do discurso Rosário Gregolin, a existência da mídia enquanto memória discursiva não deve ser negligenciada, uma vez em que “ela produz sentidos através de um insistente retorno de figuras, sínteses-narrativas e de representações que fazem parte do imaginário social” (GREGOLIN, 2003, p. 96). É através 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, p.153).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em 2019, o *Rec 'N' Play* 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.

Em seu *release* oficial, 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*<sup>5</sup> para que os jornalistas soubessem sobre do que se tratava o conteúdo. Dados como local, datas, número da edição, quantidade de atividades e palestrantes, expectativa de público e processo de inscrição foram imediatamente

---

<sup>5</sup> Primeira 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.

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.

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 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, às 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 Diário de Pernambuco Online, 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.

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 em 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:

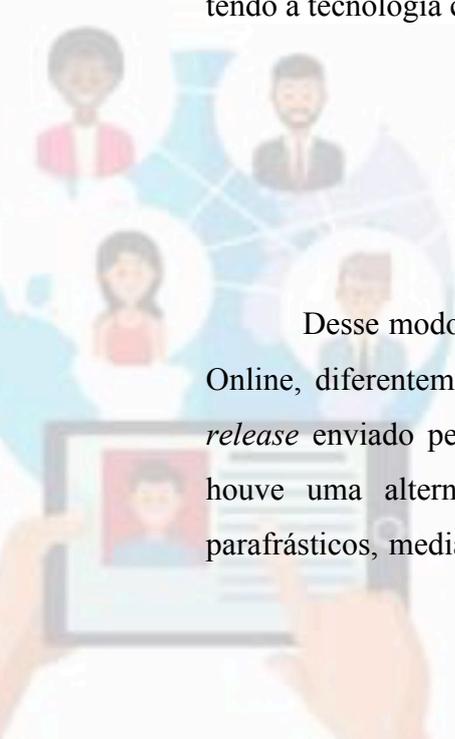
O objetivo é criar no inconsciente coletivo, através do movimento digital nesse ambiente. Principalmente para a molecada, que está tentando descobrir a área de trabalho ou para onde caminha sua profissão do futuro. A gente quer que eles coloquem o Porto Digital como um possível futuro empregador e, para 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 memórias 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, 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.

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).

Por fim, na Folha de Pernambuco Online, 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 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.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 a 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 mesmo, sem prescindir de uma ‘boa interpretação’, mas pelas posições onde esse sujeito ocupa em seu processo sócio-histórico (PÊCHEUX, 1997b, p.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, as análises aqui propostas puderam perceber 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

BARROS, Rodrigo. 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, Telma Domingues. O “corpo” do jornal e o sujeito urbano: jornalismo e novas tecnologias. **Signo**, v. 36, n. 61, p. 299-312, 2011.

FREITAS, Leila Karla Morais Rodrigues. 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.

GALLI, Fernanda Correa Silveira; GARCIA, Dantielli Assumpção. Prática leitora e suas discursividades: formações imaginárias e memória discursiva. **Raído**, v. 9, n. 19, p. 115-127, 2015.

GARCIA, Dantielli Assumpção; GALLI, Fernanda Correa Silveira; SILVA, Jonathan Raphael Bertassi da; *et al.* Ressonâncias de Pêcheux em nós. [S.l: s.n.], 2014.

GREGOLIN, Maria do Rosário. Foucault e Pêcheux na Análise do Discurso – **Diálogos e Duelos**. São Carlos (SP): Editora Clara Luz, 2004. 220 p.

MALDIDIER, Denise. A Inquietação do Discurso: (Re) Ler Michel Pêcheux Hoje. Campinas: Pontes, 2003.

MORAES, Lucas. Rec'n'Play começa nesta quarta-feira com palestra de Luciano Huck e mais de 300 atividades. Jornal do Commercio 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, Luciana. Programação cultural do Rec'n'Play valoriza tradição e novas tendências. Confira. Diário de Pernambuco Online, Recife, 02 out 2019. Disponível em: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2019/10/programacao-cultural-do-rec-n-play-valoriza-tradicao-e-novas-tendencia.html>. Acesso em: 05 jul 2020.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso: princípios & procedimentos**. Pontes, 2012.

ORLANDI, Eni Puccinelli. Discurso em análise: sujeito, sentido, ideologia. **Campinas: Pontes**, 2017.

ORLANDI, E. P. Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos. 2ª ed. **Campinas: Pontes**, 2005.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. Campinas: Pontes, 1997.

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