



## **MIMETIZAÇÃO RELIGIOSA: aproximações da fé no plano virtual**

### **RELIGIOUS MIMICRY: approaches of faith in the virtual plane**

*Antônio Jorlan Soares de ABREU<sup>1</sup>*

*Mariane Ramos SANTOS<sup>2</sup>*

#### **Resumo**

Este estudo analisa dois sítios eletrônicos, o Santuário de São José de Ribamar-MA e o de N.Sra.de Caravaggio-RS. O objetivo é apresentar as oportunidades que o espaço virtual trouxe para dentro dos *smartphones*, *notebooks*, *tablets* ou outros dispositivos móveis com acesso à internet, de poder assistir a uma missa ao vivo, fazer seus pedidos de orações e que sejam representados nas liturgias, acompanhar os fatos ocorridos na comunidade religiosa e que irão suceder e etc. Neste trabalho foram utilizados os sites dos santuários como objeto de pesquisa, procurando explorar imagens e textos e seus processos miméticos fazendo uso de abordagens etnográficas e bibliográfica. As etapas seguidas tiveram início com o acesso as plataformas, observando suas janelas, imagens, vídeos e discursos, realizando um *scanning* das representações que cada um oferece e buscando escavações na memória (KILPP e WESCHENFELDER, 2016). Além destes autores temos a presença de BENJAMIN (1986), DIDI-HUBERMAN (1998), FLUSSER (2013), GOMES (2004), MANOVICH (2008), PEIXOTO (1993), SANTAELLA (2010) e SBARDELOTTO (2012). As análises apresentam o processo de interação do fiel/crentenauta com o meio virtual e uma extensão dos fatos ocorridos e sua representatividade no meio fazendo uma relação entre está presente física e virtualmente. Em síntese permite-se dizer que a adaptação ao mundo virtual não trouxe grandes resistências, ocorre justamente o contrário, e as imagens tendem a despertar o interesse em conhecer presencialmente junto aqueles que não tiveram a oportunidade.

#### **Palavras-chave:**

Imagens, Internet, Santuário, Sites.

---

<sup>1</sup>Mestrando em Ciências da Comunicação (UNISINOS); Especialista em Marketing Estratégico (FAMA) e Graduado em Administração de Empresas (FACIMP); Bolsista FAPEMA; Professor do IFMA; E-mail:antonio.abreu@ifma.edu.br

<sup>2</sup>Mestranda em Ciências da Comunicação (UNISINOS) e Graduada em Jornalismo (UNIJUÍ); E-mail: mariramos.st@gmail.com

## Abstract

This study analyzes two electronic sites, the São José de Ribamar-MA Sanctuary and the N.Sra.de Caravaggio-RS Sanctuary. The goal is to present the opportunities that the virtual space has brought into smartphones, notebooks, tablets or other mobile devices with internet access, to be able to attend a live mass, make their player requests that are represented in the liturgies, follow up the facts that have occurred in the religious community and that will happen and so on. In this work we used the sanctuary sites as a research object, trying to explore images and texts and their mimetic processes using ethnographic and bibliographical approaches. The following steps began with access to the platforms, observing their windows, images, videos and speeches, scanning the representations that each offers and searching for excavations in memory (KILPP and WESCHENFELDER, 2016). Besides these authors we have the presence of BENJAMIN (1986), DIDI-HUBERMAN (1998), FLUSSER (2013), GOMES (2004), MANOVICH (2008), PEIXOTO (1993), SANTAELLA (2010) and SBARDELOTTO (2012). The analyzes presents the process of interaction of the faithful/crenonauta with the virtual environment and an extension of the facts occurred and their representativeness in the environment making a relationship between is present physically and virtually. In summary, it is possible to say that the adaptation to the virtual world did not bring great resistance, just the opposite occurs, and the images tend to arouse the interest to know in person those who did not have the opportunity.

## Keywords:

Images. Internet. Sanctuary. Websites.

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de figura e fundo ou figura e forma muito conhecido no campo da psicologia quando se trata do estudo da *Gestalt*<sup>3</sup> é também discutido pelos profissionais da área de criação e *design*<sup>4</sup> de marcas e logomarcas (Publicidade & Propaganda), que possuem toda uma preocupação para desenvolver um signo dotado de significados, que nada mais é do que os elementos semióticos de Peirce.

---

<sup>3</sup> Gestalt: Opinião baseada na teoria do gestaltismo, que afirma estarem o conceito estético e a experiência emocional relacionados às estruturas básicas da obra de arte, que é indivisível e já é preexistente no processo de criação.

<sup>4</sup> Design: Conjunto de técnicas e conceitos de estética, aplicados a projetos visuais.



A Igreja Católica possui um apanhado de signos que para os cristãos possuem grandes representatividades simbólicas. Todos estes símbolos configuram rituais e ritualísticas presentes em seu dia a dia há mais de duzentas décadas, várias são as gerações que preservam ao longo do tempo estes signos, principalmente como forma de comunicação.

Por certa esta comunicação é também uma forma de registro de uma cultura em uma sociedade. Franco (2015) diz que:

A comunicação que se volta para o fenômeno da troca de mensagens em diferentes contextos que, de alguma forma, diz respeito à Cultura e à Sociedade, tem influência sobre a produção sógnica de determinada cultura e dá conta dos processos de significação e de comunicação de um grupo social, isto é, busca compreender como se deram os registros histórico-sociais, as representações da cultura nos diferentes suportes e contextos.(FRANCO, 2015, p.53).

E é nesta relação de transmissão de informação, mensagem, cultura e sociedade que trabalharemos o que Flusser chamou de caráter mágico das imagens, como forma de melhor interpretar as mensagens contidas nos santuários que iremos detalhar mais adiante (Ribamar-MA e Caravaggio-RS). Além disso a forma como se apresentam aos seus visitantes virtuais as imagens como configuração fotográfica, tendo em vista que o momento foi paralisado, capturado e depois através de uma combinação de códigos binários evocam os fiéis em um processo de memória para conduzi-los a um ambiente que assemelha a cenas do real. “Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. Não que as imagens eternalizem eventos; elas substituem eventos por cenas” (FLUSSER, 2013, p.7).

Ao mesmo tempo que as imagens dos Santuários de São José de Ribamar-MA e N.Sra.de Caravaggio-RS possuem molduras distintas mas que direcionam ao mesmo conceito, os novos caminhos de peregrinação religiosa através dos meios midiáticos e a comodidade de apreciar lugares a um custo praticamente zero, tem seu contexto histórico não muito distante. Esta nova forma de ambientalização eletrônica foi construída por volta da década de 1930 na América do Norte com o bispo católico Fulton Sheen, onde iniciou com o rádio e depois a televisão. “Com uma dicção e postura perfeita, de quem passou a vida toda falando em público, esse bispo católico deixou uma “febril” busca pela televisão como herança aos pregadores dos Estados Unidos” GOMES (2004, p.22).

A posteriori o advento da internet primazia seu lugar no terceiro quarto do século XX, e se consolida mundialmente na transição para o século XXI. As mudanças



tecnológicas e a adesão com facilidade pelas novas gerações foram grandes impulsionadores desse progresso. Ou seja, tratou-se de uma adaptação pacífica uma interação homem x *software* sem necessidade de novas cruzadas. “Vivemos em uma cultura do *software* – isto é, uma cultura em que a produção, distribuição e recepção da maior parte do conteúdo são mediadas por *software*” (MANOVICH, 2008, p.192).

Estes *softwares* traduzidos em imagens e sons, recriam ambientes que só poderiam ser apreciados em uma confirmação *in loco*, agora possuímos a materialidade virtual, possibilitando uma liberdade de apreciação e conhecimento não apenas para um grupo restrito, mas de dimensão global, é o que Benjamin chama de valor de culto e valor de exposição e “À medida que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas” (BENJAMIN, 1986, p.173)

Logo após este processo de massificação digital e as Redes Sociais da Internet (RSI) terem sido inauguradas/popularizadas, uma onda de instituições públicas e privadas procuram seus assentos nesta era febril, no diálogo com Musso (1994, p.17 apud SANTAELLA e LEMOS, 2010 p.7) ele nos fala que “a noção de rede é onipresente e onipotente em todas as disciplinas”. Da mesma forma acentuam-se as instituições religiosas (universal), que desde suas origens encabeçam como grandes detentoras do processo de comunicação, por reconhecerem sua importância.

Levando-as mais que imediatamente à construção de seus templos virtuais, destes templos dentre vários existentes apresentarei dois em especial, conforme já havia mencionado acima. Trata-se dos Santuários de São José de Ribamar na cidade homônima no Maranhão e N.Sra.de Caravaggio em Farroupilha no Rio Grande do Sul, a passagem da imagem da igreja de pedra para santuários virtuais, como diria Peixoto (1993, p.237) são “Passagens entre pintura e fotografia: pintores que se utilizam de recursos do instantâneo e fotografias que parecem anunciar, em plena era da computação gráfica, uma retomada de técnicas do pictorialismo”. Ou seja, a páscoa dos santuários de um lugar estático para uma aldeia global<sup>5</sup>, parafraseado McLuhan.

Os Santuários estão localizados estruturalmente a quase 4.000km de distância um do outro, geograficamente um ao norte (Ribamar) e outro ao sul (Caravaggio), virtualmente estão lado a lado basta digitar na barra de busca na internet ou baixar o *app*

---

<sup>5</sup> Aldeia Global: O conceito foi criado na década de 60 por McLuhan, está diretamente relacionado com o conceito de globalização e corresponde a uma nova visão do mundo possível através do desenvolvimento das modernas tecnologias de informação e de comunicação e pela facilidade e rapidez dos meios de transporte.



no *smartphone* e teremos as janelas lado a lado ou um ícone ao lado do outro como assim preferir.

## 2 CATEDRAL DE PEDRA OU COMBINAÇÃO BINÁRIA?

Os dois santuários de pedra (Ribamar e Caravaggio) atraem centenas de peregrinos todos os anos, pessoas que vão em busca de um consolo espiritual, de agradecer por uma graça alcançada levando consigo uma representação para que ali seja depositada, vão em caravanas, em família ou individualmente.

Visitam o local, apreciam a paisagem, realizam suas orações, participam das missas, depositam em uma sala lembrança da graça alcançada, acendem velas, dobram-se os joelhos e/ou inclinam-se diante das imagens reverenciando-as e registram o momento em fotografias, fazem *lives*<sup>6</sup> e postam nas redes sociais, adquirem produtos, um souvenir<sup>7</sup>, fazem um verdadeiro *tur*<sup>8</sup>.

Ainda hoje esta forma de contemplação da religiosidade prevalece, já não mais tão reservada como se percebe, por conseguinte o comportamento dos visitantes fez-se fomento de suporte à criação dos Santuários Virtuais, onde foram preparados para recepcioná-los.

Os santuários de pedra também passaram por alterações, para melhor atender ao seu público, que são motivados a conhecer pessoalmente o que *a priori* tinham intimidade apenas no virtual. Esta combinação binária sabe muito bem comungar o antigo com o novo e de quebra ainda pode auxiliar no aumento de suas receitas.

O visitante que foi arrebatado pelas imagens virtuais, por certo desejará ir presencialmente ao Santuário de Pedra, nesta visita material terá custos desde a locomoção, alimentação, estadia e provavelmente irá adquirir alguma lembrança. A moldura que antes eram as bordas do *tablet* ou do *smartphone* pode se transformar em uma grande fotografia onde você é quem delimitará as bordas, e por ser um ser tecnológico com certeza irá registrar estes momentos, que compartilhará com a *#hashtag*<sup>9</sup> para ser direcionado as RSI's do santuário e receber várias curtidas e mensagens dos

---

<sup>6</sup> Lives: é um recurso novo da rede social que permite a transmissão de vídeos em tempo real.

<sup>7</sup> Souvenir: (francês souvenir) Objeto vendido ou comprado para fazer lembrar algo ou alguém, geralmente um local=lembrança.

<sup>8</sup> Tur: (francês tour) Viagem com paradas predefinidas para determinado fim (artístico, negócio, religioso, etc.)

<sup>9</sup> Hashtag: é uma palavra-chave antecedida pela cerquilha (#) que as pessoas geralmente utilizam para identificar o tema do conteúdo que estão compartilhando nas Redes Sociais.

amigos, que por uma espécie de efeito viral provocará nos demais o desejo de também conhecer aquele local.

Na estrutura do Santuário de combinação binária não precisamos de bancos, pois em casa sentado na sala ou no quarto com um computador ligado ou com o *smartphone* ou *tablet* nas mãos ao toque dos dedos no teclado ou ao simples toque na *touch screen*<sup>10</sup> e pronto, um santuário, ou vários, inteirinho ao meu, ao seu, ao nosso dispor.

Para que estes momentos possam acontecer a disputa numérica de zero e um é travada transformando-se em mais uma comodidade do mundo moderno, a combinação binária, a codificação das palavras, dos sons, das imagens são diagramadas em uma tela e agora homem e mundo se confundem nesta ritualidade. E assim compreendemos que as

Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entropem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens (FLUSSER, 2013 p.7).

É algo latente este processo em que o homem passa a viver em função de imagens, o comentário realizado acima com o uso das *lives* e das *#hashtag* retratam fielmente o comentário de Flusser.

Logo temos dispostas uma interface onde homem e imagem desenvolvem uma interação de crença-sistema, o crentenauta<sup>11</sup> está diante do que para ele possui uma grande simbologia, os signos que representam a sua religiosidade estão diante de seus olhos e ao alcance dos dedos, tendo também semelhança e atratividade visual muito boas, uma qualidade de imagens e sons, mesmo quando existe a própria ausência de sons tem a capacidade de lhe conduzir aos momentos mais profundos de adoração e busca do eu reflexivo, de um momento íntimo com o sagrado, como é o que ocorre neste caso específico.

Este momento de interação pode também ocorrer em outro espaço físico que não seja o templo religioso, a sua casa, o seu quarto, poderá desenvolvê-lo no trabalho ou mesmo dentro de um ônibus ou trem, o crentenauta dedica alguns momentos para estas descobertas, a internet é um campo de infinitas vicissitudes, resolve-se então fazer uma busca, e digita a palavra “santuário”, como resultado uma grande quantidade de apontamentos e de imediato um mapa referencia todos os santuários existentes próximo

<sup>10</sup> Touch Screen: Palavra de origem inglesa que significa tela sensível ao toque.

<sup>11</sup> Crentenauta: A junção das palavras Crente e Internauta que será utilizada em boa parte deste trabalho.



a você, a partir de então seu acesso ao mundo de oportunidades virtuais religiosas serão acrescidas. Basta escolher o que melhor lhe convier e/ou agradar, e apreciar as imagens virtuais que estão a sua disposição no equipamento eletrônico ou se direcionar ao templo de pedra para um momento de janelas de memória.

Sob o ponto de vista de A Dupla Distância de Didi-Huberman ele considera que é “nessa dialética dos olhares – o crente não ousa ver porque se crê olhado -, não é senão um poder da memória que investe ainda a visualidade da exposição através de todas as imagens virtuais ligadas ao caráter de relíquia atribuído ao objeto, seu caráter de memorial da Paixão” (DIDI-HUBERMAN,1998, p.152).

Ademais estas relíquias virtuais tendem a aproximá-lo mais ainda do referencial tecnológico-religioso, pois estes operam sobre rastros da aura como diria Benjamin (1986) ou através da interpretação dos símbolos religiosos como afirmou Sbardelotto (2011).

Por certo que estas decodificações exigem do usuário apropriações para a construção de fiel seguidor dos rituais agora também no ambiente das redes sociais. No santuário virtual os elementos emoldurados na plataforma apresentam-se dispostos de forma que o usuário pode interagir, escolher, refletir, realizar orações, navegar pela capela virtual, acender uma vela virtual, realizar pedidos de oração, compartilhar as graças alcançadas, faz um *tur* virtual pelo templo e caso queira realizar um contribuição, isso também será possível.

Dessa maneira a escolha por ir à uma catedral erguida com pedra ou a uma construída através de uma combinação binária é de livre arbítrio, da mesma forma que realizar a visita nas duas formas também não lhe trará prejuízos ou lhe designará como profano. Por certo que

Essa “forma de lidar” raramente é neutra ou automática: ela carrega consigo sentidos e afeta a mensagem transmitida. A interface oferecida pelo sistema molda, dentro de seus limites, a forma como o fiel pode interpretar os símbolos religiosos acessados pela internet e também fornece linhas pré-determinadas de decodificação do sentido religioso desses símbolos ao organizá-los de determinada forma, como no layout das páginas e em seus menus (SBARDELOTTO, 2011, p.126).

### **3 TUR VIRTUAL**

O passeio virtual é a forma que o usuário possui de desbravar todos os recantos mais interessantes e desconhecidos do *layout* que a moldura tem reservado, é de inteira curiosidade do navegador visitar cada janela que foi preparada para recepcioná-lo. É uma

ação que cabe a cada um, não existe um guia, você é o seu próprio guia, é um processo intuitivo, segue olhando e passando o *mouse* ou ao toque do dedo na tela.

Não há uma pressa para conhecer toda a interface, o tempo é você também que o faz, é diferente de quando saímos de casa para realizar um passeio turístico e temos horários e datas pré-agendadas que na maioria das vezes não permite que possamos contemplar um pouco mais as imagens e o espaço em seu entorno.

Neste diálogo de tempo e espaço de interface, Lopes, Montaño e Kilpp (2014) compreendem que,

O tempo da narrativa se distribui no espaço da tela que, por sua vez, se estende e diversifica sua natureza principalmente na experiência de mídias locativas, que reúne usuários, *softwares* e espaço público [...] e incidindo sobre os processos midiáticos que ele engendra (LOPES; MONTAÑO; KILPP, 2014, p.2).

Este espaço na tela terá a função de interagir com o fiel, através das imagens, das cores, do brilho, dos ícones representativos e dos símbolos, são imagens que estão guardadas em nossa memória que serão aguçadas a partir dos elementos presentes na *écrans*, como bem descreveu Kilpp e Weschenfelder (2016, p.33) “De outro lado, as imagens-lembrança, que estavam, por sua vez, no plano virtual, na duração da memória pura, são atualizadas e se materializam na percepção de imagens do presente”.

Logo então o usuário vai clicando e descobrindo abas e janelas que o fazem abrir novas janelas. Na página do Santuário de São José de Ribamar a tela se apresenta com um fundo branco e imagens de acontecimentos recentes ficam passando com títulos que convidam para um novo clique e então abre-se uma nova janela para a leitura da matéria. Na parte superior uma faixa na cor preta apresenta palheta em movimento com o botão de play e de pare indicando a presença de uma rádio, mas não está emitindo som, para ouvir terá que clicar, tem o nome da rádio e logo mais a diante os ícones de duas redes de relacionamento indicando que o Santuário também está presente nestas outras duas redes sociais (Fig.1).

Chama atenção o ícone representativo do Santuário, presente no canto superior esquerdo e mais abaixo centralizado evocando para a colaboração na campanha dos devotos, trazem em sua composição a suavidade do tom de marrom na mesma paleta de cores (Fig.1).

O crentenauta poderá explorar ainda a barra de ferramentas, que está presente na parte superior à direita do ícone do Santuário, onde encontrará informações sobre a secretaria, o santuário, o caminho, devotos e administração. Estes tópicos foram postos



pensando na melhor forma de conduzir o(s) fiel(is) pelo passeio virtual. Ao clicar em cada um destes assuntos uma lista em espécie de sumário apresenta novos caminhos a descobrir (Fig.1)

Figura 1 – Página inicial do site Santuário de Ribamar

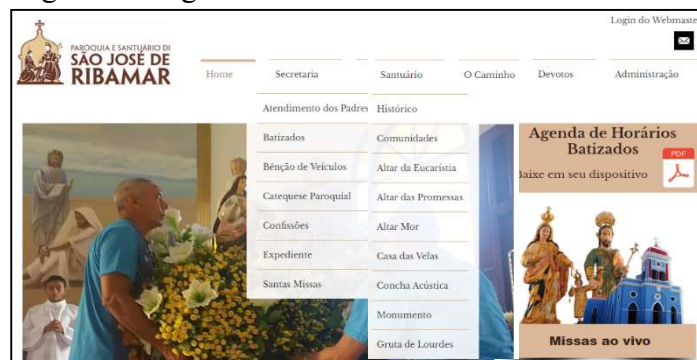


Fonte: <https://www.santuarioderibamar.org/>

A página inicial também traz ao conhecimento a contagem do número de acessos de visitantes, a agenda com o horário das missas e a possibilidade de também assistir as missas online.

Ressaltamos os desdobramentos do *tur* virtual, ao colocar o mouse sobre o tópico **Secretaria**, as opções apresentadas são (atendimento dos padres, batizados, bênção de veículos, catequese paroquial, confissões, expediente e santas missas) e sobre o item **Santuário** tem-se (histórico, comunidades, altar da eucaristia, altar das promessas, altar mor, casa das velas, concha acústica, monumento e gruta de Lourdes). Os outros três tópicos não possuem subtópicos, mais tem o direcionamento para outras informações (Fig.2).

Figura 2 - Página inicial do site Santuário de Ribamar



Fonte: <https://www.santuarioderibamar.org/>

Outrossim o site mostra a representação de imagens que trazem à baila algumas passagens bíblica, denominado pelo Santuário Virtual de “O Caminho”, são imagens que contam uma história e estão dispostas na Praça São José enfrente a Igreja Matriz (Fig.3). Logo mais à frente configurando este complexo turístico religioso tem o monumento de São José, medindo 33m de altura, a concha e a gruta de Lourdes. Ao clicar em cada um destes itens uma nova janela é aberta e você poderá ver com mais atenção cada uma das imagens, bem como um resumo de cada uma delas.

Compreendemos que seria bem mais interessante que o passeio por este “caminho” pudesse ser realizado de forma que partisse da Igreja e chegando ao monumento ou mesmo o inverso, desta feita o visitante online apreciaria melhor, o *software* a ser aplicado trabalharia o mesmo sistema utilizado para o georreferenciamento, utilizado diuturnamente por milhares de pessoas, e que daria a sensação de estar percorrendo o local, seria semelhante ao modelo que o Santuário de Caravaggio dispõe, conforme descreveremos a seguir.

A figura 4 é uma vista panorâmica do complexo do Santuário de Ribamar, O Santuário foi criado em 2011 por determinação do arcebispo de São Luís Dom Frei José Belisário da Silva, OFM, e sua festa é celebrada no mês de setembro, de frente para a baía de São José o Santuário é um dos locais de grande peregrinação religiosa no Estado do Maranhão.

Figura 3 – O Caminho, sequência de imagens no passeio da Praça onde fica o Santuário



Fonte: <https://www.santuarioderibamar.org/>

Figura 4 – Vista aérea do Santuário de Ribamar



Fonte: <https://aberturasimples.com.br/abrir-empresa-em-sao-jose-de-ribamar/>

Quanto ao Santuário de N.Sra.de Caravaggio a interface interacional consta com mais recursos que o de Ribamar, coloca o internauta em maior proximidade com o ambiente do sagrado, Lopes; Montañó e Kilpp (2014) fazem uma reflexão que contempla a discussão presente, e fala que,

À medida que aumentam e se diversificam as ferramentas para produção e veiculação de imagens presenciamos também uma nova fase da cultura visual em que, cada vez mais, o espaço físico e o virtual se mostram conectados, dando origem a estéticas híbridas nas quais diferentes formas de montagem espacial são evidenciadas. (LOPES; MONTAÑO; KILPP, 2014, p.6).

Este formato de site mais dinâmico não é novidade no mundo da cibercultura, as empresas denominadas não filantrópicas ao solicitarem a criação de suas páginas na internet exigem que tenham dinamicidade e praticidade, tudo para facilitar o modo de navegação, como encontrar seus produtos, como fechar uma compra, como realizar reclamações ou seja, o mais didático possível.

Com este mesmo propósito é que ao que tudo indica foi pensando e desenvolvido o Caravaggio.org, a interface por mais que possua semelhanças com o do Santuarioderibamar.org em sua tela inicial, nos meandros de seus subtítulos trazem pontos que conduzem o visitante a um ambiente de *second life*<sup>12</sup>, como se estivesse de fato presencialmente naquele lugar, esta sensação é possível através da opção de visualização/passeio em 360°.

Essa multissensorialidade é provocada por um *software*, o qual permite que você se aproxime do local para realizar o *tur* e o jogo de sensações é o de que você está

<sup>12</sup> Second life: é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano

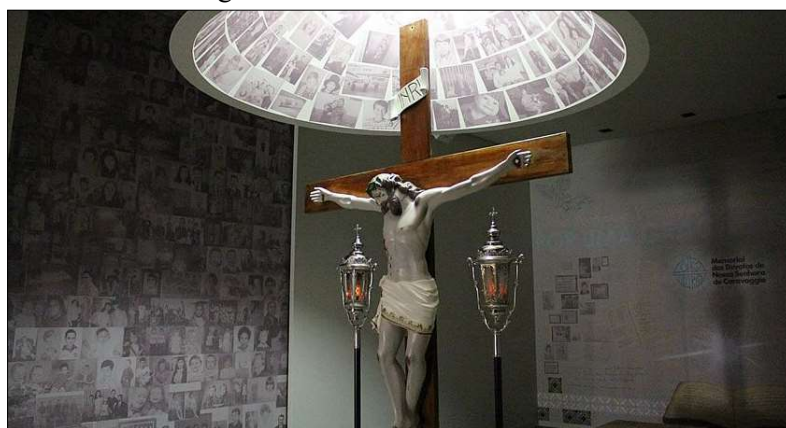
caminhando pelos corredores da Igreja, pelo pátio do Santuário, contemplando a área em torno do complexo religioso, é a forma de deixar o fiel mais próximo do sagrado, vivenciando a experiência de um passeio mais real possível.

Ao passo em que o Caravaggio.org apresenta uma maior evolução de interação com os fiéis do que o Santuarioderibamar.org, sua capela virtual ainda não está pronta<sup>13</sup>, estão desenvolvendo as velas virtuais e o terço online. Mas o crentenauta pode realizar os pedidos de orações e ficar atualizado quanto as notícias sobre a cidade de Farroupilha-RS onde encontra-se o Santuário, pois dentro do site você é direcionado para uma página onde terá acesso a reportagens com fotos.

O site também disponibiliza vídeos que mostram as últimas romarias ocorridas, um filme sobre N.Sra.de Caravaggio e outro mostrando o Santuário com vista aérea gravado por drone, na parte inferior mantém as últimas postagens realizadas na página do Instagram do Santuário, outro local que o usuário também poderá baixar em seu *app* e navegar.

O memorial dos devotos apresenta a imagem do Cristo crucificado, e acima está uma espécie de clara boia revestida com fotografias dos devotos bem como as paredes e uma iluminação incandescente, fazendo com que o crentenauta ao deparar-se com esta representação recobre sua memória com as de imagens já experienciadas, dando uma sensação de divindade, de aproximação com o sagrado (Fig.5).

Figura 5 – Memorial dos devotos



Fonte: <http://caravaggio.org.br/memorialdosdevotos/>

Em consonância a este processo emoldurado Lopes; Montaño e Kilpp (2014, p.9-10) manifestam-se dizendo que

É uma imagem em que algumas imagens-lembrança silenciam e congelam, enquanto outras são acionadas pelo movimento do usuário,

<sup>13</sup> Capela Virtual Caravaggio.org-posicionamento até o momento da realização deste trabalho

pelo jogo de cores e elementos de cena tornados coalescentes. Essa multissensorialidade convocada do usuário e esse *software* que conjuga imagens temporalmente incompatíveis levam a que problematizemos o sujeito da imagem, ainda que o sujeito da experiência seja sempre o usuário.

A diagramação apresentada no site Caravaggio.org ao que tudo sucede contempla uma maior qualidade de produção técnica do que o Santuarioderibamar.org, possivelmente por exigência de quem solicitou ou simplesmente por uma melhor capacidade técnica de quem o desenvolveu, o que está evidenciado é que houve uma preocupação seja do contratante ou do contratado em desenvolver uma plataforma virtual com grande qualidade, procurando deixar o mais real possível ou simplesmente trazer um ambiente para o virtual onde o cliente pudesse sentir-se bem acolhido.

O histórico de Caravaggio informa que em 1890 foi construído um templo de alvenaria e em 1921 foi elevado à categoria de Santuário, em 1945 iniciou a construção do atual que durou 18 anos (Fig.6), possui estilo romano e tem capacidade para acolher duas mil pessoas. Sua festividade ocorre no mês de maio.

Figura 6 – Vista aérea do Santuário de N.Sra.de Caravaggio



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=maJJPQahTB0>

## PERCEPÇÕES CONCLUSIVAS

As plataformas virtuais surgiram como resposta ao processo de evolução tecnológica, e devido as novas formas da sociedade se comportarem perante ela e realizarem a comunicação, a Igreja Católica Apostólica Romana desde suas origens esteve atenta quanto ao processo de transmissão de mensagens, por saber o real valor deste processo e meio de comunicação, e com isso mantinha um rigoroso controle como forma de domínio.



Ao passo que surgem os meios de comunicação de massa (rádio) novamente a religião é uma das primeiras a interessar por estes veículos, conforme o tempo passa outras formas de propagação em massa vem à tona, cinema, televisão e atualmente a internet.

A Igreja Católica também aderiu a onda das mídias digitais, mas ainda demonstra, pelo menos no Brasil, um processo arcaico, seu *modus operandi* ainda se apresenta muito aquém do que pode ser. Os dois sites analisados foram testados sem sucesso por várias vezes o funcionamento da transmissão da missa online. Suas rádios possuem em geral agentes da comunidade sem formação acadêmica em radialismo como protagonistas realizando a programação, com uma linguagem imprópria e conseqüentemente de baixa qualidade.

A midiatização digital precisa ser compreendida pelas igrejas como meio de atingir as massas, mas falando uma linguagem compatível com as modernas tecnologias, fazer investimento e como o ambiente exige, atualização constante “F5”.

#### **Referências**

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In **MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O QUE VEMOS, O QUE NOS OLHA**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

FLUSSER, Vilém. **FILOSOFIA DA CAIXA PRETA: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Apresentação de Norval Baitello Júnior. São Paulo: Annablume, 2013.

FRANCO, Marilda. **COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA**. Rio de Janeiro: SESES, 2015

GOMES, P.G. **PROCESSOS MIDIÁTICOS E CONSTRUÇÃO DE NOVAS RELIGIOSIDADES**. Cadernos IHU, ano 2, n. 8, São Leopoldo-RS: Unisinos, 2004.

KILPP, Suzana. WESCHENFELDER, Ricardo. **O INVISÍVEL NO PLANO CINEMATOGRAFICO: RASTROS DE BENJAMIN E BERGSON**. Revista InTexto (Online), n. 35 jan./abr. 2016. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/58581>> Acesso em: 30 maio. 2019.



LOPES, T. R. C.; MONTAÑO, Sonia.; KILPP, Suzana. **MONTAGEM ESPACIAL E POTENCIALIDADES DO AUDIOVISUAL LOCATIVO NO CENÁRIO URBANO**. Revista Eco-Pós (Online), v. 17, p. 1-11, 2014. Disponível em [http://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/1468](http://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1468) Acesso 15 mar. 2019

MANOVICH, Lev. Software, o motor das sociedades contemporâneas. In. **TEORIA DIGITAL: 10 anos do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. BARRETO, Ricardo.; PERISSINOTTO, Paula. São Paulo: Imprensa Oficial, 2008. Disponível em: [https://file.org.br/wp-content/uploads/2013/11/FILE\\_10Anos\\_ps2.pdf](https://file.org.br/wp-content/uploads/2013/11/FILE_10Anos_ps2.pdf) Acesso em: 23 jul. 2019.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In

PARENTE, André (Org.). **IMAGEM-MÁQUINA: A era das tecnologias do virtual**. Rio e Janeiro: Ed. 34, 1993. (p. 237-252).

SANTAELLA, Lúcia.; LEMOS, Renata. **REDES SOCIAIS DIGITAIS: a cognição cognitiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

SBARDELOTTO, Moisés. Deus em bits e pixels: um estudo sobre interface em sites católicos. **C-Legenda – Revista do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual**, n.26, p. 123-135, ago. 2012. ISSN 1519-0617. Disponível em: <http://ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/542>>. Acesso em: 05 jun. 2019.