

UNIVERSIDADE ABERTA

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



**A EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI NAS MÃOS DA INTELIGÊNCIA COLETIVA:
NARRADORES MIDIÁTICOS NOS REFLEXOS DOS NARCISOS DIGITAIS**

Rogéria Eler Silva Souza

Doutoramento em Média-Arte Digital



2015

UNIVERSIDADE ABERTA

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



**A EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI NAS MÃOS DA INTELIGÊNCIA COLETIVA:
NARRADORES MIDIÁTICOS NOS REFLEXOS DOS NARCISOS DIGITAIS**

Rogéria Eler Silva Souza

Doutoramento em Média-Arte Digital



Tese de doutoramento orientada pela Professora Dr^a. Elizabeth Simão Carvalho e
Coorientada pela Professora Dr^a. Cecília Noriko Ito Saito

2015

Resumo

Com a proliferação das mídias, conectadas à rede mundial de computadores, tem-se expandido as oportunidades de expressão e criação de um público cada vez mais crescente. Este advento tecnológico, associado às características do sujeito pertencente ao conceito denominado modernidade líquida, vêm alterando gradualmente as relações sociais. A motivação deste trabalho advém da urgência em sinalizar ao contexto educativo, desde o ensino básico ao acadêmico, sobre as alterações ocorridas no perfil de seu público alvo, tornando-se necessária uma revisão nos métodos, para que esses venham acrescentar abordagens aos desafios emergentes.

O primeiro objetivo, a partir do referencial teórico e estudo de caso, visa identificar as características do sujeito influenciado pelo consumismo midiático, apontando para as narrativas transmídia como influências advindas do mercado de consumo interativo, destacando, contudo o interesse pela arte da narrativa. O segundo objetivo, na mesma estrutura, procura destacar exemplos de metodologias que têm o contexto acadêmico como locus de integração e diálogos entre áreas afins. Também, procura aproximar do contexto dos meios de comunicação transmídia, em seus regimes de controle, recursos de consumo e processos formativos informais, advindos destas dinâmicas. O terceiro objetivo propõe reflexões sobre os resultados de uma proposta com dois grupos de pesquisa e os expectadores de uma instalação de arte digital intitulada E-Reflexos. A dinâmica permeou em integrar os estudantes e espectadores em mestiçagens, unindo abordagens metodológicas aos conhecimentos prévios, na criação de narrativas e jogos, onde os conceitos e reflexões, advindos deste trabalho, foram problematizados e avaliados. O quarto objetivo integra reflexões sobre os principais resultados dos objetivos acima, considerando que é possível ao contexto acadêmico mediar propostas que venham reverter o potencial narrador midiático emergente para o contexto cultural, destacando a relevância das áreas de Arte nesse processo formativo.

Palavras-chave: narcisos digitais – narrativas transmídia - educação - narradores culturais – artefato digital

Abstract

With the proliferation of media, connected to the World Wide Web, the opportunities of expression and creation of an increasing public have expanded. This technological advent, associated with the characteristics of the subject belonging to the concept called late modernity, is gradually changing social relationships. The motivation of this work comes from the urgency to signal the educational context, from basic education to the academic, on changes in the profile of its target audience, making it necessary to revise the methods so that these will add approaches to the emerging challenges.

The first objective, from the theoretical framework and case study, aims to identify the characteristics of the subject influenced by the media consumerism, pointing to the transmedia storytelling as influences coming from the interactive consumer market, highlighting, however, the interest in the art of storytelling. The second objective, in the same structure, seeks to highlight examples of methodologies that have the academic context as the locus of integration and dialogue between related areas. It also seeks to approximate the context of transmedia in their control systems, to resource consumption and informal training processes arising from these dynamics. The third objective proposes reflections on the results of a proposal with two research groups and the installation spectators of digital art media, entitled e-reflexes. Whose dynamic was to integrate the students, the academic context, in miscegenation, combining methodological approaches to previous knowledge, to create narratives and games at where the concepts and reflections, arising from this work, were problematized and evaluated, also in. The fourth objective integrates reflections on the main results of the above objectives, considering that it is possible to mediate academic context proposals that may reverse the potential emerging media storyteller to the cultural context, highlighting the relevance of Art areas in this formative process.

Keywords: Digital narcissists - transmedia storytelling - education - cultural storytellers - digital artifact

Agradecimentos

À Profa. Doutora Elizabeth Simão Carvalho, orientadora desta tese, por ter aceito me acompanhar, por ter acreditado e confiado no meu trabalho, pela sua parceria e comprometimento, pela mestiçagem entre nossas áreas.

À Profa. Doutora Cecília Noriko Ito Saito, coorientadora desta tese, pela parceria e dedicação desde o início do trabalho, por ter acreditado na proposta, por dialogar com os estudantes e orientá-los no desenvolvimento dos trabalhos.

Ao Prof. Doutor Amílcar Pinto Martins, que iniciou o trabalho de orientação desta tese, pelo entusiasmo e partilhas, por dialogar com os estudantes no desenvolvimento dos trabalhos.

À Prof. Doutora Mirian Estela Nogueira Tavares, vice diretora do doutorado, pela presença constante, por não ter medido esforços para mestiçagens, por ter preenchido fronteiras.

À minha família pelo apoio e cuidados constantes, minha mãe, minhas irmãs, cunhado e sobrinhos.

Ao meu esposo por sua cumplicidade incondicional, pelo suporte, por cuidar de mim e de nossos filhos de maneira que foi possível a realização deste trabalho. Aos meus filhos por me motivarem com carinho, respeito e alegrias constantes.

Aos meus amigos, em especial os que acompanharam de perto o desenvolvimento deste trabalho. Àqueles que direta ou indiretamente cooperaram para que este trabalho fosse possível.

À Deus, sobretudo a companhia mais importante, pela capacitação e sustento de todos os dias.

Agradecimento específico

Este trabalho foi realizado durante uma bolsa de estudos apoiados e financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - **CAPES** / do Ministério da Educação e Cultura - MEC do Brasil. Os meus agradecimentos.

Índice

RESUMO	II
ABSTRACT	III
AGRADECIMENTOS	IV
AGRADECIMENTO ESPECÍFICO	V
ÍNDICE	VI
ÍNDICE DE TABELAS	I
ÍNDICE DE FIGURAS	II
LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÔNIMOS	III
INTRODUÇÃO	1
1.1 MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS FUNDAMENTAIS.....	2
1.2 METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO.....	5
1.3 ORGANIZAÇÃO DA TESE	7
CAPÍTULO 2	9
A CULTURA NARCÍSICA E A CULTURA DA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS	11
2.1. AS GERAÇÕES SÓLIDO E LÍQUIDO CONTEMPORÂNEAS.....	12
2.2 O REFLEXO NARCÍSICO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA	14
2.3 O REFLEXO NARCÍSICO NA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS	21
2.4 A CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	27
2.4.1 <i>Cultura participativa</i>	28
2.4.2 <i>Inteligência coletiva</i>	33
2.5 Os NARCISOS DIGITAIS – DESMISTIFICANDO O MITO	35
2.6. ESTUDO DE CASO – A ESTÉTICA DO HOMEM NA ERA DIGITAL	39
2.6.1 <i>Trabalhos destacados</i>	42
2.7 NARRATIVAS TRANSMÍDIA E O UNIVERSO DOS VIDEOJOGOS	44
2.7.1 <i>Metamorfozes - O narrador midiático</i>	48
2.7.2. <i>O Narciso digital refletido nos avatares</i>	50
2.7.3 – <i>Machinimas</i>	51
2.8 CONCLUSÃO	54
CAPÍTULO 3	57
OS NARCISOS DIGITAIS E OS PROCESSOS FORMATIVOS NO ÂMBITO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA	59
3.1 – ENTRE SÓLIDOS E LÍQUIDOS CONTEMPORÂNEOS	60
3.2 – MISTIÇAGENS ENTRE METODOLOGIAS A PARTIR DO REFLEXO DOS PROCESSOS FORMATIVOS DO CONTEXTO DIGITAL.....	65
3.2.1 - <i>A/R/Tografia</i>	66
3.2.2 - <i>Métissage</i>	67
3.2.3 <i>Narrativas em mestiçagem conectando universidades</i>	68
3.3 ESTUDO DE CASO E MISTIÇAGENS	70
3.3.1 <i>Serialidade e narrativa transmídia na TV</i>	73
3.3.2 <i>Serialidade e narrativa transmídia nos videojogos</i>	77
3.3.3 <i>Produção de fãs e cultura participativa</i>	79
3.3.4 <i>Tecnologia e o Ensino nas redes</i>	81

3.3.5 - A Gamificação nos processos educativos.....	83
3.4. CONCLUSÃO	86
CAPÍTULO 4	88
MÉTODOS E MESTIÇAGENS	90
4.1. APROXIMAÇÕES E METODOLOGIAS	91
4.2 DESCRIÇÃO DOS GRUPOS	99
4.3 OS NARCISOS DIGITAIS EM INSTALAÇÃO INTERATIVA.....	106
4.3.1. Contextualização teórica	107
4.3.2. E-Reflexos – Instalação em arte digital.....	108
4.3.3 Reflexão: Reflexos da metamorfose dos narcisos digitais.....	112
4.4 CONCLUSÃO	117
CAPÍTULO 5	122
O REFLEXO DOS NARCISOS DIGITAIS E O POTENCIAL DO NARRADOR MIDIÁTICO NA	
EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI.....	124
5.1. O SUJEITO DA MODERNIDADE LÍQUIDA – O NARCISO DIGITAL.....	125
5.2 O NARRADOR MIDIÁTICO E OS SUPORTES TRANSMÍDIA.....	127
5.3 O CONTEXTO ENTORPECENTE DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO	131
5.4. O CONTEXTO EDUCATIVO E SUAS POTENCIALIDADES	134
5.5. OS NARRADORES MIDIÁTICOS EM DIÁLOGOS ACADÊMICOS	138
5.5.1 Grupos de pesquisa e instalação e-reflexos.....	139
5.6. REVERTENDO O POTENCIAL DO NARRADOR MIDIÁTICO PARA NARRATIVAS CULTURAIS	141
CONCLUSÕES E PROPULSÕES	148
BIBLIOGRAFIA	152
IMAGENS.....	165
ANEXO I.....	166
RESULTADOS DOS TRABALHOS DO GRUPO OBRIGATÓRIO	168
DESCRIÇÃO DOS TRABALHOS	168
RESPOSTAS DE EXPERIÊNCIAS	170
ANEXO II	174
RESULTADOS DOS TRABALHOS DO GRUPO DE INTERESSE.....	176
<i>Narrativa “Encontro entre Brasil e Portugal através dos poetas Al-Mut’amid e Cora Coralina”</i>	<i>176</i>
<i>Poemas de Al-Mut’amid e Cora Coralina adaptados à narrativa</i>	<i>177</i>
GLOSSÁRIO	178

Índice de tabelas

Tabela 1.1. Objetivos, resultados e contribuições fundamentais	3
Tabela 2.1. Quadro conceitual	35
Tabela 2.2. Recorte de mesas temáticas do Encontro de Arte e Tecnologia.	42
Tabela 2.3. Palavras-chave das designações de narrativas e jogo	43
Tabela 3.1. Mesas temáticas da Jornada GEMInIS	73
Tabela 4.1. Formação dos componentes dos grupos	93
Tabela 4.2. Proposta do Projeto <i>Pleromus</i> e narrativas e jogos	93
Tabela 4.3. Descrição de alguns trabalhos do grupo obrigatório	101
Tabela 4.4. Organização dos objetivos e tarefas para o grupo de interesse	103
Tabela 4.5. Descrição de alguns trabalhos do grupo obrigatório	106

Índice de Figuras

Figura 2.1. Narciso. Pintura à óleo. Caravaggio. Palazzo Barberini	15
Figura 2.2. Metamorfose de Narciso. Salvador Dalí. <i>Tate Modern</i> de Londres, Reino Unido	15
Figura 3.1. Autores mais citados nos três temas abordado	74
Figura 3.2. Índices do uso de mídias no Brasil	75
Figura 4.1. Práticas midiáticas do grupo pesquisado	92
Figura 4.2. Esquema explicativo em desenho	111
Figura 4.3. Imagem explicativa em 3D	111
Figura 4.4. Registro da Instalação E-Reflexos, 2015	112
Figura 4.5. Registro da Instalação E-Reflexos 2, 2015	113
Figura 4.6. O reflexo da metamorfose dos Narcisos digitais	114
Figura 4.7. Parede externa da Instalação E-Reflexos	115

Lista de abreviaturas, siglas e acrônimos

ABE	<i>Arts-Based Educational Research</i>
ABR	<i>Arts-Based forms of Research</i>
BBC	<i>British Broadcasting Corporation</i>
CNN	<i>Cable News Network</i>
CPLP	Comunidade dos Países de Língua Portuguesa
FAV	Faculdade de Artes Visuais
FF	<i>Final Fantasy</i>
GEMInIS	Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som
HCP	<i>Human Connection Project</i>
PC	<i>Personal Computer</i> – Computador pessoal
RPG	<i>Role Playing Game</i>
SB	Síndrome de Burnout
TDAH	Transtorno de Deficit de Atenção e Hiperatividade
TPB	Transtorno de Personalidade Borderline
TV	Televisão
TVDI	Televisão Digital Interativa
UFG	Universidade Federal de Goiás
UFSCAR	Universidade Federal de São Carlos
WWW	<i>World Wide Web's</i>
5G	5ª Geração de internet móvel

Introdução

O advento da popularização das mídias tem aberto um campo de investigação emergente em relação aos meios de produção visual. Tais investigações são oriundas de diversas áreas do conhecimento que se empenham na tentativa de acompanhar o fluxo contínuo de produções em mídias populares, em especial as disponibilizadas na internet.

Esta proliferação das mídias, associadas à rede mundial de computadores, tem propiciado o crescimento das práticas sociais *on-line*, bem como a expansão das oportunidades individuais de expressão de ideias e compartilhamentos de criações a um público cada vez mais extenso e conectado. Dentre essas interações existem inúmeros grupos que estão desenvolvendo habilidades em comunidades de afinidades e culturas do conhecimento midiático popular, a partir de recursos e métodos cada vez mais atraentes nas dinâmicas do entretenimento.

O conceito da cultura da convergência das mídias (JENKINS, 2009) procura definir as ações desse fluxo criativo discorrendo sobre o comportamento do sujeito contemporâneo e suas reações em relação às alterações ocorridas com o desenvolvimento da comunicação digital.

Outro conceito que procura definir o sujeito contemporâneo é o que tem sido denominado de modernidade líquida (BAUMAN, 2008) onde as posturas envolvidas nessa confluência midiática são consideradas e analisadas. Os hábitos do sujeito líquido intrínsecos à convergência das mídias são levados em consideração a partir das normativas advindas dessa simbiose, configurando o contexto midiático contemporâneo e os processos formativos inerentes aos fluxos transmídia.

Todavia, não tem havido consenso em relação à cultura midiática contemporânea, surgindo críticas de várias vertentes, dentre estas destaca-se o grau de futilidade na exposição excessiva da própria imagem e os amadorismos em detrimento das formações legitimadas. Entretanto existem defesas que buscam advogar no sentido de destacar os potenciais existentes nesses fluxos e projetá-los de maneira a aprimorar a criatividade que podem vir a alcançar patamares auspiciosos.

As aprendizagens desenvolvidas nesses espaços *on-line*, e a partir deles, têm acontecido à revelia da maioria dos ambientes educacionais formais, bem como as produções e conteúdos de mídia que vêm sendo disponibilizados para circulação em espaços alternativos informais. Embora as movimentações da cultura midiática estejam em voga fora do contexto educacional, este setor tem sentido os reflexos dessa aprendizagem informal, visto que o estudante da modernidade líquida cada vez mais difere-se da geração anterior, seguindo parâmetros advindos das relações, posicionamentos e trocas nas comunidades *on-line*, em conflito com as didáticas e modelos de ensinamentos convencionais.

A estrutura tanto física quanto filosófica da educação formal é um modelo de longas jornadas, contrastante às dinâmicas aleatórias e efêmeras das plataformas midiáticas digitais às quais os estudantes contemporâneos, sejam ingressos na educação básica e na educação superior, estão dinamicamente adaptados. Por outro lado, existem preocupações que perpassam por conceitos e valores que se podem perder nas dinâmicas *on-line*, como por exemplo, a apropriação indevida que vem ferir a legitimação dos direitos autorais.

Defende-se neste trabalho que é possível, ao sistema educacional vigente, **potencializar os aprendizados prévios, peculiares aos estudantes formados a partir das interações em rede, de forma a desenvolver o caráter narrativo emergente.** Tal possibilidade pode partir de propostas metodológicas, coerentes ao contexto midiático contemporâneo, familiar aos estudantes.

1.1 Motivações e objetivos fundamentais

Esta tese de doutoramento está inserida na área de conhecimento da Literacia dos Media. A motivação principal da proposta deste trabalho está na necessidade de contribuir com a reflexão acerca das estruturas de ensino do contexto educacional formal, do básico ao acadêmico, com o intuito de potencializar o caráter narrativo emergente proveniente das experiências do sujeito com a convergência das mídias digitais. De forma mais abrangente pretende-se identificar o indivíduo narcísico na modernidade líquida, bem como destacar as influências advindas dos meios de comunicação, e conseqüentemente, seu aprendizado informal midiático e o fluxo das produções independentes.

De forma mais específica, este trabalho pretende contribuir com análises de abordagens metodológicas que contextualizam a realidade da convergência das mídias digitais às práticas educativas. Também se pretende uma reflexão poética, das características do indivíduo contemporâneo influenciado pelas mídias, a partir de uma instalação em arte digital.

Diante da popularização das mídias, bem como dos espaços de diálogos em rede, tem-se constatado o interesse do indivíduo anônimo pelas características do ato de narrar através de inúmeras histórias produzidas de forma independente, lançadas na internet. Dentre as influências para tais criações estão as experiências advindas da narrativa transmídia e seus desdobramentos.

A partir da finalidade deste trabalho formular-se-á um conjunto de objetivos identificando seus desenvolvimentos e contributos para a estrutura da tese.

Problema: Os modelos e filosofias da maioria dos espaços educacionais formais têm vivenciado conflitos diante das características do estudante, sujeito da modernidade líquida, associadas ao aprendizado informal advindo da convergência das mídias.

Tese: É possível, ao sistema educacional vigente, potencializar os aprendizados prévios dos estudantes a partir de propostas metodológicas, a fim de mediar diálogos nas fronteiras entre as sociedades sólida e líquida modernas, desenvolvendo o caráter narrativo emergente que se apresenta nas interações no contexto midiático.

Finalidades:

- Concepção, implementação e validação das propostas metodológicas com, dois grupos de pesquisa, em contexto acadêmico, a partir da temática Narrativas e Jogos Digitais e da Instalação em Mídia Arte Digital, sob o título E-Reflexos, que materializa poeticamente o conceito narcisos digitais.

Objetivos	Tarefas	Resultados e contribuições
Revisão dos conceitos associados à Cultura da Convergência e à Cultura do Narcisismo na modernidade líquida	Revisão teórica/bibliográfica	Enquadramento conceitual associados à Cultura da Convergência e à Cultura do Narcisismo e à modernidade líquida: <ul style="list-style-type: none"> • Cultura participativa • Inteligência coletiva • narcisos digitais • Narrativas transmídia • Narrador midiático

Revisão da literatura associada à Narrativa Transmídia	Revisão teórica/bibliográfica	Enquadramento conceitual do contexto das narrativas transmídia e suas metodologias: <ul style="list-style-type: none"> • Os processos formativos informais • Estudo de caso – aprendizado informal • Abordagens metodológicas contexto formal • Gamificação • Potencial narrador
Concepção, Implementação e validação de dois grupos de pesquisa, e da Instalação em Mídia Arte Digital E-Reflexos	Implementação das propostas metodológicas para os dois grupos e os espectadores da instalação. Implementação e validação da Instalação em Mídia Arte Digital E-Reflexos	Implementação e Análise dos dados advindos das propostas com dois grupos de pesquisa: <ul style="list-style-type: none"> • Reflexão dos resultados das propostas metodológicas • As narrativas e os jogos desenvolvidos • Encontro poético entre Brasil e Portugal • Contextualização teórica • Implementação • Análise de Entrevista (validação) • Reflexão do resultado • Eventuais desvios e dificuldades
Reflexão sobre os objetivos anteriores	Reflexão dos pontos principais	Reflexão dos pontos principais dos objetivos; Desenvolvimento do protótipo da instalação <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos • Descrições • Análise reflexiva
Reflexão Conclusiva e Perspectivas futuras	Análise da discussão e dos resultados propostos no trabalho	Desenvolvimento da reflexão conclusiva e apontamentos de perspectivas futuras para pesquisa a partir do trabalho.

Tabela 1.1. Objetivos, resultados e contribuições fundamentais

O primeiro objetivo (seção 2) consiste em clarificar e identificar o sujeito contemporâneo ao relacionar os conceitos da cultura do narcisismo com a cultura da convergência. Dessa relação definir-se-á, metaforicamente, o Narciso digital como sujeito da modernidade líquida, destacando o caráter narrativo emergente na cultura midiática. Dentro deste objetivo propõem-se uma revisão do estado da arte

em seu arcabouço teórico.

O segundo objetivo (seção 3) pretende referenciar e discorrer sobre o conceito das narrativas transmídia, sua influência no aprendizado informal e seus reflexos na educação formal. Analisar o contexto e as características dos meios de comunicação transmidiática enquanto formadores de opinião e regimes de controle. Em especial, este objetivo ainda pretende destacar exemplos de metodologias, em processos formativos acadêmicos, que têm como foco a integração entre os recursos de mídias e a educação.

O terceiro objetivo (seção 4) trata-se da implementação, análise e validação de propostas metodológicas mediadas com dois grupos de pesquisa, compostos por estudantes inseridos no contexto acadêmico, e da Instalação em Arte Digital intitulada E-Reflexos, propondo uma reflexão às características das práticas dos narcisos digitais, bem como as influências às quais estes têm recebido na convergência das mídias. Esta experiência propõe uma reflexão sobre abordagens metodológicas em diálogo com a convergência de gerações, saberes e mídias.

O quarto objetivo (seção 5) traz uma análise reflexiva das principais abordagens propostas nos objetivos anteriores e as apreensões advindas dos resultados das pesquisas e suas contribuições para tais reflexões.

O quinto objetivo propõe uma reflexão conclusiva dos objetivos e resultados pontuados na tese propondo perspectivas futuras emergentes ao tema proposto.

1.2 Metodologia de investigação

As normativas que se estabelecem para a metodologia de uma pesquisa são tão importantes quanto o tema que a motiva, visto que o método garante o desenvolvimento do processo do trabalho bem como a sua validação. Esta pesquisa tem como prerrogativa a metodologia da transdisciplinaridade¹ no intuito

¹ A carta da Transdisciplinaridade encontra-se no endereço:

<http://www.cetrans.com.br/textos/documentos/carta-da-transdisciplinaridade.pdf>

encontra-se na Bibliografia com autoria de Basarab Nicolescu. O manifesto

de aproximar as várias áreas de conhecimento para compor o arcabouço teórico que vem contribuir para esse trabalho.

A transdisciplinaridade não procura o domínio sobre as várias disciplinas, mas a abertura de todas elas àquilo que as atravessa e as ultrapassa. Esta proposta conduz a uma atitude aberta com respeito a mitos, a religiões e aqueles que os respeitam em um espírito transdisciplinar. Dessa forma a transdisciplinaridade tem como premissa dialogar com as diferentes metodologias, conceitos e áreas de conhecimento no decorrer desse trabalho.

A possibilidade de o contexto educacional formal desenvolver narrativas, em diálogo com o sujeito da modernidade e a convergência das mídias digitais, é proposta neste trabalho a partir de análises de referenciais teóricos e a integração de diversos conceitos e desenvolvimentos de projetos práticos. A junção destes campos de pesquisa permite a consolidação de uma solução para um determinado problema. A validação dos resultados das propostas, com dois grupos de estudantes ingressos no contexto acadêmico, bem como a materialização e reflexão poética acerca dos narcisos digitais, através da Instalação em Arte e mídia digital E-Reflexos, se dá a partir da metodologia estudo de caso.

A experimentação de um método científico permite validar o modelo proposto com base nas experimentações realizadas, trazendo assim um contributo para as áreas envolvidas no trabalho, propiciando a abertura de novos campos de pesquisa.

A análise de conceitos e referenciais teóricos que sustentam uma área de conhecimento tem como suporte a metodologia de pesquisa bibliográfica. Essa metodologia (ANDRÉ, 2005) está voltada para a análise de materiais de diversas naturezas que podem ser interpretados de forma a complementar atividades, localização de fontes para coleta de dados gerais ou específicos de um determinado tema. A pesquisa bibliográfica neste trabalho suporta o referencial teórico dos conceitos referentes à cultura do narcisismo e à cultura da convergência, bem como identifica e localiza as narrativas transmídia e seus desdobramentos.

O estudo de caso contém três grandes métodos de coleta de dados (ANDRÉ, 2013): fazer perguntas (e ouvir atentamente); observar eventos (e prestar atenção

no que acontece); e ler documentos. Os estudos de casos, neste trabalho, têm em maior concentração a análise de documentos selecionados em Anais de eventos acadêmicos, a observação de um projeto desenvolvido com docentes e discentes do Ensino Superior, a auscultação dos estudantes dos grupos de pesquisa bem como dos interatores na instalação E-Reflexos.

A prática da pesquisa e da docência não devem se desvincular da prática artística. A A/R/Tografia (IRWIN, 2009) é uma metodologia que proporciona a integração entre teoria/pesquisa, ensino/aprendizagem e arte/produção, sendo constituída por três vértices: *theoria-práxis-poesis*. Esta metodologia propõe o envolvimento dos papéis identitários artista-pesquisador-professor no desenvolvimento da proposta de investigação, onde o professor é pesquisador, bem como participante do processo criativo proposto. Esta mesma estrutura metodológica possibilita aos A/r/tógrafos digitais (MARCOS, 2012) experimentação conhecimento/prática/materialização no contexto do processo de criação em média-arte digital.

1.3 Organização da tese

A estrutura deste trabalho reflete a sequência dos objetivos propostos. Seu conteúdo inclui dois capítulos de revisão teórica/bibliográfica (Capítulos 2 e 3) que permitiram a sistematização dos conceitos necessários às concepções e desenvolvimentos das propostas metodológicas com grupos de pesquisa no contexto acadêmico, bem como da reflexão poética na Instalação E-Reflexos. A validação da experiência de campo com os grupos de pesquisa e da instalação em mídia arte digital discorre-se no Capítulo 4. No Capítulo 5 discorre-se sobre as conclusões reflexivas dos principais pontos dos objetivos propostos. No Capítulo 6 são referidas as principais conclusões deste trabalho e apresentadas perspectivas futuras para evolução tanto deste aporte teórico bem como de outras reflexões práticas, poéticas e teóricas.

Este primeiro capítulo inicia-se com uma breve síntese, destacando os conceitos propostos nesta tese. Na primeira seção são apresentados os **objetivos e principais motivações para o desenvolvimento deste trabalho**. Na sequência são apresentados os **objetivos necessários** para a realização do trabalho, e em

cada um destes são referidos os resultados e contribuições esperadas. Por fim são descritas **as metodologias adotadas** em cada um dos objetivos propostos e a estrutura deste documento.

No segundo capítulo desenvolve-se o **levantamento do referencial teórico** dos conceitos da **cultura do narcisismo e cultura da convergência** numa perspectiva filosófica da **modernidade líquida**. São destacadas, a partir dos resultados desses conceitos, as características que compõem o **Narciso digital** e as influências advindas do contexto das **narrativas transmídia e a presença do narrador midiático**.

No terceiro capítulo é realizada a **abordagem teórica das narrativas transmídia** e do contexto em que se insere, desde os regimes de controle até às produções independentes. Discorre-se ainda, neste capítulo, sobre resultados de pesquisas decorrentes de **estudos de caso**, sobre a narrativa transmídia e os meios de comunicação e os **aprendizados formais e informais**.

No quarto capítulo discorre-se sobre a concepção, implementação e validação da **pesquisa de campo**, a partir das metodologias **A/R/Tografia e gamificação**, cuja experiência decorre com dois grupos compostos por estudantes ingressos no ensino superior.

No quinto capítulo são descritos os **principais pontos advindos dos objetivos anteriores** bem como a concepção, implementação e validação da **Instalação** em arte digital, intitulada **E-Reflexos**, que materializa a reflexão teórica sobre os narcisos digitais.

Por fim, no sexto capítulo, são descritas as **principais conclusões** deste trabalho, em que se destaca as suas **contribuições**, bem como algumas **perspectivas futuras** que podem vir a acrescentar ao propósito deste trabalho.

Capítulo 2

A cultura narcísica e a cultura da convergência das mídias

“... É porque dizem respeito aos humanos que estas viradas na história dos artefatos informáticos nos importam”.

(LÉVY, 1993, p.54)

Nas últimas décadas do século XX e início do XXI observou-se um processo de transformação do universo tecnológico computacional. Pelo fato desta mudança estar em processo verifica-se uma fragilidade no tocante a mensurar, definir, conceituar este e outros fenômenos em desenvolvimento. Desta proliferação tecnológica produzem-se mídias com inúmeras funções, ações e convergências não necessariamente num mesmo lugar geográfico.

As mídias digitais contemporâneas e suas provocações estéticas e de consumo, suas inúmeras possibilidades de manipulação cada vez mais acessíveis, estão moldando paulatinamente o comportamento, bem como, as relações dos indivíduos definidos a partir destas normativas. Neste contexto alguns paradigmas rompem-se, como o posicionando do interator², antes passivo, agora, em frenética produção e proliferação de trabalhos independentes.

As mudanças em relação ao posicionamento do indivíduo contemporâneo é um processo anterior ao advento das mídias digitais, são transformações sofridas pela sociedade ao longo de décadas. As experiências das últimas tragédias tanto naturais, quanto as provocadas pelo ser humano, como as guerras e fenômenos da natureza, foram ao longo do tempo descaracterizando o valor das comunidades, das ações coletivas, representadas pelo sacrifício e pelo bem comum, provocando assim um descentramento do outro, em prol da centralização do eu. Em meio a tais posturas vivenciam-se as influências do processo da convergência das mídias digitais reforçando o individualismo e ações independentes.

Dentre os espaços que têm suportado as mudanças desta influência destaca-se o contexto educacional formal, instituído pela formação básica bem como superior, que ainda possuem em suas normativas regimentos que se opõem às dinâmicas

² Glosário 1

do indivíduo em outros contextos formativos informais. Este problema evidencia a urgência de amenizar as fronteiras entre a educação formal e o estudante contemporâneo. Contudo, para isto é necessário **conhecer as características que identificam o indivíduo contemporâneo**, sendo este o objetivo deste capítulo.

Desta forma, são considerados os referenciais que orientam acerca dos **conceitos da modernidade líquida, da cultura narcisista e da cultura da convergência das mídias**. Utilizar-se-á para tanto a metodologia que tem como prerrogativa a *pesquisa bibliográfica* como fundamentação teórico-conceitual. As apreensões com base neste arcabouço teórico são destacadas em palavras-chave, advindas da cultura narcísica relacionadas ao conceito da cultura da convergência, sugerindo identificar o sujeito da modernidade líquida a partir da fusão destes dois conceitos, de onde emerge a designação do **Narciso digital**.

Após delinear esta linha de percepção sobre o indivíduo contemporâneo e o contexto atual discorre-se sobre o resultado de uma pesquisa, que tem como metodologia o *estudo de caso*, no intuito de analisar informações acerca do envolvimento deste sujeito com as características da era digital. Neste estudo de caso tem-se em maior concentração a análise dos documentos selecionados nos Anais do evento. Os resultados dos dados levantados induzem temáticas e conceitos discutidos e decorridos no contexto midiático considerando o homem e sua estética na era digital. O produto deste estudo deflagra as dinâmicas das narrativas transmídias e suas áreas de atuação, como uma das maiores influências no sujeito contemporâneo na era digital.

2.1. As gerações sólido e líquido contemporâneas

As reflexões a partir da metáfora do mito Narciso fazem-se refletir sobre o momento contemporâneo, tendo como suporte teórico as contribuições do sociólogo Zygmunt Bauman (2008) nas abordagens sobre o sujeito sólido e líquido modernos. A metáfora do sujeito líquido da modernidade se funde à liquidez do lago onde o mito Narciso, carregado de significados, provoca comparações.

Bauman (2008) propõe os conceitos das sociedades sólido-moderna e líquido-moderna quando destaca uma diferença radical entre as duas sociedades que dividem os mesmos espaços, lares, trabalhos, dentre outros relacionamentos,

buscando estabelecer um diálogo para interagirem. Bauman (2008) pontua que a geração sólido-moderna concebe uma atividade após a outra, prioriza o policiamento e cadeias de comando, bem como é inclinada a treinar e exercitar o sujeito. Enquanto isso a geração líquido-moderna produz suas atividades enquanto assimilam uma série de outras ações ao mesmo tempo, não mantêm um só ritmo, dispersam-se e juntam-se novamente, deixando-se guiar por referências mutantes.

Os nascidos a partir de 1970 (JENKINS, 2009) foram, ao longo do tempo, estabelecendo uma comunicação de contiguidade com as novidades tecnológicas, como computadores pessoais, videogames e internet. A geração líquida, diferente da geração sólida gerenciada por características norteadoras de conduta e pensamento, conhecem sua imagem a partir de superfícies fragmentadas, como por exemplo as plataformas digitais. Estas superfícies dialogam com a essência da natureza líquida a que foram configurados, estão sempre em metamorfose.

A sociedade e suas configurações contemporâneas são temas emergentes, em que cada área de conhecimento dedica-se em refletir sobre seus percursos. Byung-Chul Han (2014) destaca a complexidade das ações do indivíduo a partir da metáfora da transparência, segundo ele, há uma transição entre a negatividade e a positividade, em que a sociedade da transparência manifesta-se em primeiro lugar como uma sociedade positiva (HAN, 2014, p.12). As coisas tornaram-se transparentes quando ao abandonar a negatividade entrega-se sem resistência ao capital, à comunicação e à informação.

Muniz Sodré (2012) pondera acerca da sociedade gerada pelo capital-mundo, dominada pelo mercado internacional que em meio à “crescente estruturação tecnológica da ambiência local e global [...] tem um evidente impacto imediato sobre as culturas regionais” (SODRÉ, 2012, p.13). Dentre os espaços afetados na cultura local está o contexto educacional. Sodré sugere em seu livro (2012) a necessidade de uma reinvenção da educação, considerando as influências da diversidade, da descolonização e das redes.

As sociedades sólido e líquido modernas, concomitantes, estão imersas no que Bauman define como modernidade líquida: “uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir”

(BAUMAN, 2007, p.7). Esta sociedade não pode manter a forma ou permanecer em seu curso por muito tempo por causa da própria insegurança que a cariz efêmera desencadeia. Para Bauman “a vida líquida é uma vida precária, vivida em condições de incerteza constante” (BAUMAN, 2007, p.8).

2.2 O reflexo narcísico na cultura contemporânea

O mito grego Narciso, ao longo dos séculos, tem sido fonte de inspiração para metáforas e contextualizações, principalmente sobre as características do comportamento do personagem e também sobre a relação que este mantêm com o lago. Narciso, apesar de ser desejado e cortejado, não corresponde a nenhuma abordagem de interesse. Ao ver sua imagem refletida nas águas de um lago enamora-se pela figura que acredita ser outra pessoa, e na busca de alcançá-la termina por perder a vida, afogando-se no lago. Em seu lugar emerge uma flor, sendo conhecida como a flor de Narciso.

Este resumo advém da versão mais conhecida e reproduzida popularmente, contudo, existem outras abordagens como destaca Aida Veloso (2008) ao chamar a atenção para a versão de Ovídio, poeta romano (43 a.C.). Na versão do poeta Narciso depois de um período exaustivo de contemplação da imagem refletida no lago acaba por se reconhecer no reflexo. Esta versão difere da de outros autores, em que na maioria das versões o Narciso falece sem descobrir que a imagem refletida no lago é a sua (VELOSO, 2008, p.169). A autora analisa em seu trabalho as inúmeras formas como o mito e a narrativa de Narciso difere, de região para região, ao longo dos séculos, destacando que o mito é reaproveitado em pleno século XX, o que a leva a analisar essa presença em vários poetas portugueses e a perspectiva que dela fizeram.

Narciso também foi motivo de inspiração para produções plásticas ao longo dos séculos, como a obra de Michelangelo Merisi da Caravaggio intitulada “Narciso”, datada do século XVI, na qual procurou a representação fiel às descrições narratológicas do mito, imortalizando a sua admiração pelo reflexo que encontrou nas águas do lago.



Figura 2.1. Narciso. Pintura à óleo. Caravaggio. Palazzo Barberini. 1594-1596.

O mito também inspirou o artista Salvador Dalí, no século XX, que contextualizou sua interpretação para questões que permeava seu universo surrealista na obra *Metamorfose de Narciso* (Figura 2.2.).



Figura 2.2. Metamorfose de Narciso. Salvador Dalí. Tinta a óleo. 51,1 cm x 78,1 cm.
Tate Modern de Londres, Reino Unido, 1937.

A provocação da imagem sugere o individualismo, a autocontemplação, e a indiferença, representada pela figura do Narciso na margem do lago, e o extremo destes na postura da figura erigida no pódio, que deixa à parte as relações sociais.

A possibilidade de um renascimento vem a partir da metamorfose, uma flor que surge de dentro de um ovo oferecida por uma mão que emerge do lago. As contribuições seguem, a partir de cada interpretação subjetiva, em diálogo com as características de cada tempo e cultura.

Das contribuições tanto teóricas e plásticas, imagens fixas e em movimento, popularizou-se a história de Narciso, tornando frequente a comparação da era contemporânea com as características do mito grego. Narciso tornou-se popular, sendo pontual caracterizar alguém ou alguma atitude como narcisista a partir, por exemplo, de uma exibição pessoal. Contudo, desde meados do século XIX até os dias de hoje, um número relevante de pensadores dentre os quais autores, historiadores, teóricos, sociólogos, psicanalistas, filósofos, artistas, ou seja, diversas áreas de conhecimento, têm relacionado as práticas contemporâneas ao comportamento do mito sugerindo reflexões acerca da sociedade.

Uma das áreas precursoras em contextualizar referências do mito ao sujeito é a psicanalítica, exploradas por Freud para explicar patologias de ordem individual e psíquica. Contudo o mito e suas características emergem em inúmeras outras áreas de investigação na perspectiva de ser elucidado, desde as práticas sociais e consumo, até às interações midiáticas. Entretanto, como descreve Nascimento (2011) a popularização do Narciso enquanto personagem agregou a si mesmo uma carga pejorativa não assegurando uma compreensão da profundidade simbólica envolvida no mito (NASCIMENTO, 2011).

Em relação ao modelo psicopatológico, da psicanálise desenvolvida por Freud, Pedro Santi pontua a classificação de grupos constituídos pelas “neuroses de transferência” (a histeria, a neurose obsessiva e a fobia) “as perversões e as neuroses narcísicas” (as psicoses, como a paranoia, a esquizofrenia e o distúrbio bipolar) “ainda que os nomes dados por ele [Freud] a essas estruturas fossem outros” (SANTI, 2005, p.180). Observa-se, nesta descrição que o modelo psicopatológico ressaltava as características de anormalidade em alguns grupos de indivíduos. A anormalidade é pontuada estatisticamente, o limite vem a ser “quando uma pessoa se dá conta que sua forma de agir passa a ser um entrave para sua felicidade e adaptação ao meio” (SANTI, 2005, p.180).

Foi decorrente do estudo das psicoses que Freud (1999) desenvolveu as características do narcisismo. No texto *Introdução ao Narcisismo* ele classifica as fases em: *narcisismo*, *narcisismo primário*, *narcisismo do ego*, e *narcisismo secundário*. Todos estes conceitos são relacionados entre si, entretanto cada um com suas características específicas em diferentes subjetividades. Santi (2005) destaca que a psicanálise também diz respeito a um modo de funcionamento patológico que explica as psicoses: “elas se caracterizam, em termos gerais, por um recolhimento do interesse da pessoa com relação aos objetos externos e um fechamento no mundo interno, toda a energia psíquica estaria voltada ao próprio eu” (SANTI, 2005, p.180).

Freud ainda é, popularmente, uma das mais conhecidas referências de contextualização e análise do mito Narciso em relação ao comportamento do indivíduo. Todavia, outros nomes se debruçaram sobre o mito e as possibilidades que este traz em seus simbolismos. Léa Sales (2005) relata que em meados das décadas de 1930 e 1940, Jacques Lacan preocupava-se em definir a dimensão social sobre a experiência psíquica no processo de constituição do sujeito. Lacan (SALES, 2005) firma seu projeto sobre o estágio do narcisismo, sendo esse “o momento primordial da constituição do *eu* que se dá por meio de imagens – que se volta a teorização construída a propósito do estágio do espelho” (SALES, 2005, p.2). O objetivo de Lacan foi o de fornecer uma teoria genética do *eu* definida como a reflexão que vem tratar do “sujeito com seu próprio corpo em termos de sua identificação com uma imago, que é a relação psíquica por excelência” (SALES, 2005, p.2).

O narcisismo, a partir da psicanálise, se torna um modelo para pontuar outras formas de sofrimento psíquico de “pessoas com fortes traços narcísicos que não chegam a romper com a realidade” (SANTI, 2005, p.181). Contudo, em determinadas análises, o comportamento humano e suas idiosincrasias, relacionadas ao mito, parte de um referencial de sujeito para ganhar proporções que referenciam características comportamentais sócio culturais.

Christopher Lasch aprofundou-se nas questões relativas às patologias descritas por Freud, ao perceber que as características dos pacientes da década de 1950 apresentaram-se diferente do modelo freudiano: “Eles se queixam de insatisfações

difusas, existência amorfa, fútil, vazia de depressão e alterações bruscas na autoestima, em vez de um quadro sintomático estável” (SANTI, 2005, p.181).

Desta forma o historiador pontua uma diferença na patologia, bem como na postura e reação do paciente diante das suas questões, levando-o a identificar tais características, não apenas em alguns indivíduos, mas, em específico na sociedade americana como um todo. Na tentativa de identificar os traços instáveis desta patologia emergente, Lasch observa que as mudanças ao longo do século XX eram um dos motivos do aumento dos casos patológicos narcisistas, por vivenciarem seus conflitos, em vez de reprimi-los ou sublimá-los.

Christopher Lasch, a partir dos seus estudos, ponderou relacionar a metáfora do Narciso para além de uma perspectiva psíquica individual, apontando-o para uma esfera cultural, onde as relações se dão entre indivíduo e sociedade, cunhando assim o conceito *cultura do narcisismo*. Lasch (1983) descreve essa cultura por sua “superficialidade emocional, medo da intimidade, hipocondria, pseudo-autopercepção, promiscuidade sexual, horror à velhice e à morte, descrentes quanto a transformar o futuro, desprezam o passado e vivem o presente” (LASH, 1983, p.2). Acrescenta ainda que “o homem narcísico é indiferente àqueles que não lhe dizem respeito” (LASH, 1983, p.2).

Lasch (1983) usa o termo narcisismo para relacioná-lo às características da ansiedade, que tem a ver com o descrédito da sociedade americana em relação à impotência da ciência diante das tragédias, mas em específico por sua frustração em relação à ciência ao pós-guerra mundial. O presente, diante das suas falibilidades e decadências tinha um *locus* aquém do passado e do futuro. Charles e Lipovetsky (2004) esclarece-nos acerca desta perspectiva, em que ao focar no passado o *locus* das virtudes e da felicidade, dá-se ao presente a culpa pela degeneração vigente, seja pela perspectiva de superação das mazelas do presente, objetivando um otimismo pelo vindouro, o futuro, baseados no desenvolvimento das conquistas da ciência.

Contudo, (CHARLES & LIPOVETSKY, 2004) diante das catástrofes ocorridas no século XX, o passado e o futuro caíram em descrédito desencadeando uma supervalorização do presente. Nesse sentido o pessimismo promoveu o individualismo, a competitividade e o consumismo presente na cultura americana e

consequentemente naquelas que a têm como referência. O olhar para o futuro caiu em descrédito por ser este confuso e incerto, bem como, irrelevante observar o passado, pois este não caracteriza necessariamente uma prevenção sendo, o presente a maior emergência.

Lasch (1983) explica que quando as autoridades e os valores culturais perdem a credibilidade dão lugar aos mitos e às personalidades evocadas pela mídia³ fazendo da cultura americana uma “nação de fãs frequentadores de cinema” (LASCH, 1983, p.43) intensificando assim os sonhos narcisistas e alimentando uma obsessão pelas celebridades, envolvendo gostos pessoais e a exposição da própria segurança. Apesar do termo cultura do narcisismo ganhar adeptos, existem alguns teóricos e profissionais que discordam dessa designação, como contrapõe Santi ao destacar: “a assimilação de uma modalidade de patologia para descrever a cultura de uma época ou país parece ser um procedimento falho” (SANTI, 2005, p.182). Entretanto, teóricos contemporâneos ainda se aproximam das referências do mito para diálogos em relação à representação cultural, aos quais far-se-á uma rápida referência para servir de esclarecimento, destacando como popularizou-se tais comparações.

Richard Sennett, em 1974, relacionou a sociedade contemporânea ao mito, destacando a sua extrapolação da intimidade e barbárie íntima. A personalidade individual triunfa sobre organizações sociais, onde as relações são superexposições de personalidades, tornando-se uma “sociedade intimista”, sendo suas características “cultura narcísica e comunidades destrutivas” (SENNETT, 1999, p.414).

Byung-Chul Han (2014) traz suas contribuições para reflexão da sociedade contemporânea a partir não só do mito Narciso, mas também, de outros mitos e histórias das tragédias gregas. Dentre as suas últimas publicações estão *A agonia de Eros* (2014) *A sociedade da transparência* (2014) e *A sociedade do cansaço* (2014). Nesta última o autor propõe uma reflexão sobre as doenças que atingiram a humanidade, como por exemplo, a época bacteriana, a qual teve seu fim graças à descoberta dos antibióticos. Em seguida a época das viroses, combatidas pela técnica imunológica.

³ Glossário 2

Contudo, para o filósofo, de um ponto de vista patológico, “não é o princípio bacteriano nem o viral que caracterizam a entrada no século XXI, mas, sim, o princípio neuronal” (HAN, 2014, p.9). Doenças neuronais como a depressão, o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) Transtorno de Personalidade Borderline (TPB) e Síndrome de Burnout (SB) “descrevem o panorama patológico do início do século XXI” (HAN, 2014, p.9). Segundo Han “não estamos já perante infeções, mas, sim, enfartes, originados não pela *negatividade* do outro imunológico, mas, sim, por um excesso de *positividade*” (HAN, 2014, p.9). O quadro descrito vem alertar sobre uma alteração em como o indivíduo reage e tenta se defender das adversidades, apresentando uma mudança de paradigma em relação ao comportamento imunológico da sociedade contemporânea.

No livro *A agonia de Eros* (2014) Byung-Chul Han ao refletir sobre a sociedade pondera sobre as ações responsáveis pelo que denomina de o fim do amor, dentre as quais destaca: a liberdade sem fim, as possibilidades ilimitadas e a erosão do outro, sendo essa última, o ponto cabal que ataca o amor, ligada ao narcisismo excessivo, pois o ser narcísico não é capaz de reconhecer o outro na sua alteridade. “Com efeito, o desaparecimento do outro é um processo dramático – mas trata-se de um processo que se desenvolve sem que, infelizmente, muitos se deem conta” (HAN, 2014, p.9).

Diante desta descrição entende-se que uma sociedade que nega a alteridade fragmenta-se no individualismo, minando os espaços para ser maleável e refletir sobre a possibilidade de considerar a razão do outro. A instauração da autodefesa, contínua e absoluta, confina o indivíduo a uma condição de se auto afirmar, sem exceção. A compreensão das reflexões de Han se tornam mais complexas quando se percebe que o contrário desta autoafirmação absoluta seria a prática do amor ao próximo, na ausência desta alteridade o indivíduo resume-se a uma frenética reafirmação de si mesmo. Um dos exemplos desta condição, auto-afirmativa, está na “coação de ter de produzir cada vez mais” (HAN, 2014, p.31). As inúmeras plataformas e mídias digitais adequam-se à essa auto-coerção imunológica propiciando aos narcisos um campo repleto de possibilidades de afirmação, reafirmação e *retro-afirmação*, a partir de suas produções nos mais improváveis seguimentos.

Os relatos dos autores, acima citados, descrevem as características narcísicas nos indivíduos contemporâneos, atreladas às várias condições sociais que desencadearam o individualismo e autoafirmação, ações que afetam as relações sociais em constantes colisões. Desta forma, referir-se ao narcisismo digital apenas embasando-se ao ato de registrar a própria imagem, tendo em vista o conhecido *self*, não corresponde, mais aprofundadamente, às características narcísicas atribuídas à sociedade contemporânea.

O sujeito narcísico contemporâneo é afetado por uma condição social e conseqüentemente é instigado pelas inúmeras ofertas que propiciam a perpetuação da estética da auto-imagem, no sentido de manter a autoconfiança, desde as indústrias de produtos de beleza, clínicas cirúrgicas, acessórios supérfluos e descartáveis, até as interações midiáticas e seu universo de possibilidades. O entorpecimento gerado por esta contigüidade desencadeia uma dependência viciante e, por vezes, seus exageros trazem conseqüências irreversíveis.

2.3 O reflexo narcísico na convergência das mídias

A relação do indivíduo com a tecnologia vem desde tempos mais remotos, quando a capacidade do homem de criar artefatos facilitou e minimizou os desgastes provenientes dos trabalhos físicos. Também através dos inventores, cientistas, que perpetuaram seus nomes para a posteridade, sendo conhecidos por suas engenhosas criações, até a revolução da indústria e as produções em massa, ainda no intuito de facilitar a vida do ser humano. O processo tecnológico percorreu um desenvolvimento e aprimoramento de suas capacidades até chegar aos conhecidos artefatos digitais. Parece impossível idealizar o cotidiano sem tais acessórios, uma vez que estes parecem reforçar, como descrito acima, a autodefesa necessária para a autoafirmação do indivíduo da modernidade líquida.

A dependência gerada pelas tecnologias contemporâneas é destacada por alguns teóricos. Marshall McLuhan (2011) considera que o mito grego, Narciso, está ligado à experiência humana com um entorpecimento para consigo mesmo, quando esclarece sobre a raiz da palavra Narciso, que significa *narcosis*, entorpecimento (MCLUHAN, 2011, p.59). A narcose de Narciso é considerada por

McLuhan como um sintoma significativo das tendências culturais marcadamente tecnológica e narcótica em que “os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (MCLUHAN, 2011).

Desta forma, McLuhan destaca que Narciso enamorou-se por uma imagem que considerou ser de outra pessoa, visto que, para o autor, a adoção da tecnologia diariamente nos coloca como narcisos em relação às imagens e objetos: por que, para “utilizar esses objetos-extensões-de-nós-mesmos, devemos servi-los como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um *servomecanismo* de sua canoa, como o vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio” (MCLUHAN, 2011, p.64). As invenções tecnológicas para o autor (2011) são extensões de nosso corpo exigindo novas relações entre os órgãos naturais com as extensões maquinicas.

Maria de Fátima Burgos (2002) acrescenta, também, que narcose é entendida como um sono que leva o paciente a um estado de diminuição dos reflexos. A narcose é definida como o adormecimento causado pelo uso de narcótico, alterando sua percepção de si mesmo e dos outros. Ainda há que se considerar o aspecto entorpecente da mídia associada ao consumismo, bem como, das empresas que movimentam o mercado de consumo de imagens digitais fixas e em movimento.

Rocha (2014) ao discorrer sobre deslumbrados e encantados ressalta que o interesse cultural pela tecnologia tem sido crescente, desta forma “reconhecer os elementos que deslumbram e aqueles que encantam torna-se fundamental para reconhecer os vetores legítimos de desenvolvimento sociocultural” (ROCHA, 2014, p.86).

Percebe-se que a prática do consumismo flerta com as redes sociais e enlaça sedutoramente seus seguidores. Este entorpecimento, em sua maioria, propulsiona uma autocontemplação, uma admiração da própria imagem, o insinuar-se a si próprio, em busca do reflexo do eu, mesmo em outro formato. Existem vários meios de referir-se à própria imagem, nos diferentes recursos midiáticos, estendendo a todo e qualquer tipo de criação, produção e desenvolvimento matérico, que identifique o criador, o desenvolvedor. Esta identificação é o reflexo da própria imagem, a extensão de si, em outro formato.

Entretanto, a exposição das produções e representações geram um compartilhar de informações pessoais identitárias que promovem uma socialização narcísica, em que a motivação perpassa pelas necessidades de autocontemplação e autoafirmação. Muniz Sodré (1984) descreve suas considerações, deste contexto, observando uma reconfirmação da identidade a partir das interações tecnológicas.

Sodré (1984) caracteriza a televisão como uma máquina de identidade, onde o narcisismo e a onipotência geram, o *tecnonarcisismo*, identificado pelo autor como, uma nova forma de relação social. A busca pela perpetuação da felicidade individual estimula “o auto-centramento egóico, típico do individualismo moderno e a reconfirmação da identidade pessoal pelos múltiplos espelhos (as telas, as vitrines, as imagens de consumo) armados pela tecnocultura” (SODRÉ, 2002, p.75). “O espelho midiático é um outro parâmetro para a constituição das identidades pessoais” (SODRÉ, 2002, p.23).

Em diversas culturas o espelho significa revelação, conhecimento, iluminação. O reflexo, no mito, é o que atrai Narciso à morte, pela autocontemplação e destruição da sua identidade (MEDEIROS, 2000). A catadrática (2000) entende que, diante do comportamento atual, o espelho é fragmentado, espelhos quebrados, proporcionando reflexos em que os fragmentos destes trazem a possibilidade da alteração e multiplicação da identidade, em várias faces (MEDEIROS, 2000).

A partir da constituição das relações sociais motivadas pela perpetuação da própria imagem acentua-se a vertigem do espelho, “o reflexo da vertigem da introspecção e da auto-observação do indivíduo [...] vai permitir ao sujeito jogar um novo jogo: o da inclusão mágica, de si mesmo, no olhar do outro” (MEDEIROS, 2000, p.55). Neste aspecto Byung-Chul Han também contribui esclarecendo que aos sujeitos narcísicos íntimos, falta “a capacidade de distância cênica” ... “O sujeito narcísico funde-se a tal ponto consigo mesmo que não lhe é possível jogar consigo” (HAN, 2014, p.55 e 56).

Desta forma entende-se que o jogo, permitido por essa interação egóica nos múltiplos espelhos, armados pela tecnocultura, pode vir a propiciar uma interação necessária para a socialização. Han (2014) acrescenta que nos jogos e rituais, são decisivas as regras objetivas e não os estados psicológicos subjetivos. “Quem joga com outros subordina-se às normas objetivas do jogo” (HAN, 2014, p.55). Esta

normativa se faz importante, para o contexto que discorreremos, uma vez que ela se estabelece, para os jogadores, sem uma prerrogativa de obrigatoriedade de existência, contudo se desenvolve como consequência das próprias intenções de se manter nos espaços e garantir a projeção de seus reflexos.

Esta premissa, respeitar as regras do jogo, pode vir a ser válida para compreender-se os modos pelos quais algumas normas são estabelecidas nas dinâmicas de publicação e manutenção de sites de informação na rede. Embora não tão convencionais são tendências que podem vir a ser uma frequente e ganhar proporções extra midiáticas. Sobre a dinâmica de publicações na rede, Andrew Keen (2009) faz observações sobre diversos veículos de informação que usam a internet como suporte e a forma como são agregadas as informações. O autor pontua questões e críticas no intuito de contribuir para uma avaliação dos conteúdos populares produzidos para a internet.

Keen (2009) destaca que a atual liberdade de edição e publicação *on-line* vem “corrompendo e confundindo coletivamente a opinião popular [...] da política ao comércio, às artes e à cultura” (KEEN, 2009, p.9). Insiste também ao ressaltar que tal cenário “parece predizer as consequências de um achatamento da cultura que está embarçando as fronteiras entre público e autor, criador e consumidor, especialista e amador no sentido tradicional” (KEEN, 2009, p.8). Os blogs “se tornaram tão vertiginosamente infinitos que solaparam nosso senso do que é verdadeiro e do que é falso, do que é real e do que é imaginário” (KEEN, 2009, p.9).

Hoje as crianças não têm condições de distinguir notícias fiáveis (KEEN, 2009) escritas por profissionais sérios do que lê em um blog criado por um anônimo. Sobre a enciclopédia *on-line Wikipédia*, sua crítica baseia-se no fato de que apesar desse *site* não ter repórter, equipe editorial ou mesmo experiência em coleta de notícias, se tornou o terceiro mais visitado em busca de informação, com mais crédito que os *websites* da *Cable News Network* (CNN) ou da *British Broadcasting Corporation* (BBC). “É um cego guiando [outro] cego” (KEEN, 2009, p.10).

É relevante considerar os meios pelos quais as informações chegam às plataformas e quais são suas fontes, bem como a veracidade de seu conteúdo. Contudo, é urgente compreender a essência pela qual as dinâmicas em rede são

estabelecidas. A lógica de contribuição dos conteúdos para a formação de determinados espaços é configurada a partir do pensamento da sociedade líquido-moderna, que sobretudo, na convergência das mídias têm, por exemplo, empoderado fãs e confiado a esses a criação e manutenção de várias *wikis*.

Contrapondo a opinião de Keen, Jenkins (2009) ao discorrer sobre a *Wikipédia* reconhece os receios de que esta enciclopédia possa conter informações incorretas, no entanto, explica que a organização dessa comunidade funciona de forma autocorretiva, dinâmica, conhecida como *adhocracia*, “o extremo oposto da burocracia, a *adhocracia* é uma organização caracterizada pela ausência de hierarquia [...] a liderança muda de acordo com a tarefa” (JENKINS, 2009, p.334). Isso significa que qualquer informação será revisada e corrigida por outros leitores, em uma política de ética sobre o compartilhamento de conhecimento. Tais posturas são, contudo, impensáveis para a lógica de administração e dinâmicas de empoderamento da sociedade sólido-moderna.

As críticas de Andrew Keen (2009) estendem-se a outras plataformas, como o site *YouTube*, ao considerar seus conteúdos prosaicos e narcísicos. Contudo, as narrativas têm seu caráter prosaico e são das caracterizações de histórias originais e anônimas que se estabelecem diálogos endoculturais. O *YouTube*, por sua vez recebe representações de inúmeras culturas, propiciando o ajuntamento das informações em um só espaço.

O site recebe cerca de “65 mil novos vídeos a cada dia, 60 milhões de vídeos são vistos diariamente; isso corresponde a mais de 25 milhões de vídeos por ano e cerca de 25 bilhões de *hits*” (KEEN, 2009, p.11). O autor destaca o slogan do *YouTube*, “*transmita-se a si mesmo*”, e considera que esta é uma ação narcísica em que a internet se torna um espelho de nós mesmos. “Em vez de usá-la para buscar notícias, informação ou cultura, nós a usamos para SERMOS de fato a notícia, a informação, a cultura” (KEEN, 2009, p.12).

As divergências, nas abordagens dos autores acerca deste contexto, têm como indicativo opiniões acerca do atual deslocamento do lugar do criador, do design, em detrimento da aprendizagem e criação independente, da descentralização da comunicação tradicional para as inúmeras possibilidades advindas da mídia aberta na rede mundial de computadores. O envolvimento do sujeito anônimo com as

produções e publicações abertas para a rede é propiciada pelas próprias indústrias do entretenimento que retroalimentam as ações dos fãs e precisam dessa fidelidade para manter seus próprios produtos. Daí a urgente necessidade de os espaços formativos contribuírem para reflexões e informações acerca dos processos que envolvem as dinâmicas em rede, sendo esta de fundamental importância para o indivíduo contemporâneo.

As abordagens destes poucos autores, aqui destacados, provenientes de diferentes polos e áreas de conhecimento, possibilitam perceber as aproximações dos relatos que se leva a reforçar as características narcísicas nas ações midiáticas cotidianas. Lasch especifica que “as condições sociais predominantes tendem a aflorar os traços narcisistas presentes em vários graus, em todos nós” (LASCH, 1983, p.76).

Dentre os mais diferentes temas as abordagens descritas vêm apontar que as características relacionadas ao Narciso são comportamentos adquiridos no processo das mudanças da sociedade contemporânea, são sintomas advindos de confrontos, posicionamentos, ou a falta deles, diante da modernidade líquida. As reflexões metafóricas acerca do Narciso refletem pensamentos em busca de compreender situações na era contemporânea, sobretudo nas dinâmicas com as mídias.

Silva (1995) propõe o texto onde Oscar Wilde discorre sugerindo uma sequência narrativa que se desenrola após a morte de Narciso. No texto considera-se que após a morte de Narciso há um diálogo entre as Oréadas e o lago. Elas choram pela morte de Narciso e lamentam sua ausência por ele ser tão belo, e o lago, por sua vez pondera: “Eu amava Narciso porque, quando se inclinava na minha margem e me contemplava, no espelho de seus olhos sempre via minha própria beleza refletida” (SILVA, 1995, p.38 *apud* WILDE, 1980, p.989).

Contextualizando a provocação de Oscar Wilde seria simplista considerar que o indivíduo contemporâneo promove sua imagem nas inúmeras possibilidades em rede, de forma aleatória e descoordenada. É relevante destacar as ações do duplo reflexo advindas das promoções de interação proporcionadas por inúmeras plataformas transmídia idealizadas para serem consumidas, adoradas e admiradas – o duplo reflexo da beleza.

Na sociedade líquido-moderna o Narciso é constantemente sediado pelo lago do consumismo, de onde surgem infinitas ofertas de renascimento e promessas de transformações que, descartar e substituir se tornaram ações comuns, desde objetos até os próprios relacionamentos.

2.4 A Cultura da convergência

O conceito da Cultura da Convergência ganha cada vez mais atenção no meio acadêmico, pois, esta temática aproxima-se do fenômeno das mídias digitais contemporâneas e discorre sobre a alteração do comportamento do sujeito em relação a esse processo. A Cultura da Convergência é um conceito cunhado por Henry Jenkins, embora as características intrínsecas a este conceito tenham surgido em outras abordagens teóricas sem ter esta denominação. O autor propõe a relação entre três conceitos, emergentes: “a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva” (JENKINS, 2009, p.30).

O primeiro conceito, convergência “consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (JENKINS, 2009, p.29). Na convergência as múltiplas plataformas de mídias proporcionam uma circulação de informações precedidas de interpretações e da “tática de apropriação popular” que circulam diariamente pelos polos extremos do globo e toda essa dinâmica “depende fortemente da participação ativa dos consumidores” (JENKINS, 2006, p.29).

Jenkins destaca que seu objetivo não parte do argumento da convergência como processo tecnológico que promove a unidade de múltiplas funções num mesmo aparelho, ao contrário a ideia “representa uma transformação, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p.29-30). Nesta discussão proposta o autor quer ponderar que a convergência é mais do que uma mudança tecnológica, ela “altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos” (JENKINS, 2009, p.43).

Esta alteração, para o autor (2009) interfere na lógica em que a indústria midiática atua e como os consumidores absorvem os produtos de entretenimento

bem como as notícias disponibilizadas pela mídia informativa. Portanto, a convergência é um processo em andamento, propiciado pela proliferação das tecnologias desde portabilidades, informática e telecomunicações, provocando uma mudança na forma como os meios de comunicação e entretenimento são produzidos e na forma como são consumidos.

2.4.1 Cultura participativa

O segundo conceito destacado é o da cultura participativa. O autor o define como “uma transformação cultural à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p.29-30). Trata-se da participação ativa de consumidores, espectadores, nos desenvolvimentos, dinâmicas e até decisões de determinadas produtoras. Jenkins esclarece que em vez de referir-se a produtores e consumidores de mídia, como que pertencentes a lados opostos, “podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (JENKINS, 2009, p.30).

Esta citação reflete o que se considerou acima, da contribuição de pessoas anônimas no fluxo constante das produções em rede, contudo tais regras são ainda hodiernas, em pleno momento de experimentação. Esta abertura de renomadas franquias, na recepção de contribuições populares, reconhecendo-as como participantes dos seus desenvolvimentos, tem sua gênese nas interferências e propostas criativas de fãs, bem como sua fidelidade, em acompanhar e manter uma determinada comunidade.

O autor (2009) relata, em seu livro, que dentre as comunidades de pontos de vista localizados, entre publicitários, artistas, educadores, ativistas e religiosos, as comunidades de fãs foram as primeiras a adotar o uso criativo das mídias. Os primeiros textos de Jenkins sobre as comunidades de fãs e cultura participativa tiveram impacto relevante na forma como as empresas relacionavam com seus consumidores.

Dentre os recursos promovidos pelas franquias⁴ de entretenimento para perpetuar a fidelidade dos fãs estão as narrativas transmídia, tradução do original “*transmedia storytelling*”, “refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento” (JENKINS, 2009, p.49). Uma narrativa que percorre várias mídias promove a corrida de seus seguidores para acompanhar todas as publicações das franquias, que neste seguimento, tem promovido enredos para o cinema estendendo para mídias como banda desenhada até os videojogos, este que movimenta uma fatia de rendimento financeiro relevante no universo da mídia interativa.

Este envolvimento tem levado a uma prática de produção em que os fãs de franquias transmídia desenvolvem suas próprias narrativas motivados pela perpetuação de uma história, pela necessidade de finalizar um enredo não acabado, ou ainda dar sua própria contribuição no que poderia ter sido um jogo, ou mesmo uma história, a partir da visão do consumidor. O espaço majoritariamente usado pelos fãs, para tais movimentações, tem sido as redes sociais.

Estes espaços são também um dos recursos mais usados pela cultura participativa, as redes sociais, de diversas possibilidades, em diferentes reflexos para o usuário. Contudo, as relações nelas estabelecidas têm sido fonte de pesquisa em que teóricos, como Judith Donath (2001) Massimo Canevacci (2005) desvelam o foco de interesse e investimentos de produtos, de mídias digitais, com o objetivo de aproximar recursos interativos em características cada vez mais próximas do comportamento do ser humano.

No início das interações em rede, os *chats*, *e-mails*, e outras atividades de conversação, eram os principais serviços que as pessoas queriam, “as interfaces de conversação ainda eram primitivas dificultando a transmissão de sinais sociais básicos” (DONATH & VIEGAS, 1999, p.1). Donath, em 1995, a partir de uma proposta intitulada *O dia na vida do ciberespaço*⁵, objetivou incentivar as pessoas a refletirem sobre o desenvolvimento e o impacto deste em suas vidas. A partir de

⁴ Glossário 3

⁵ Informações advindas do site do MIT Media Lab. www.media.mit.edu do registro dos projetos de Judith Donath. A versão original desta proposta foi: *A Day in the Life of Cyberspace*.

um desafio *on-line*, todos que quisessem poderiam participar, enviando textos e imagens que relatassem a própria experiência *on-line*. O trabalho possibilitou um retrato da interação global, definido a partir das contribuições instantâneas. As propostas que foram disponibilizadas para visitação *on-line* foram 9 *links*⁶ em palavras-chave.

Editores trabalharam *on-line*, escolhendo as fotos para inserir no site do projeto, visto que receberam mais de 4 milhões de visitas nas 24 horas em que este estava ativo. O livro ^{foi} publicado no ano seguinte, 1996, contendo 200 fotografias das 200.000, que foram enviadas. Esta proposta não intencionou mostrar imagens, mas sim receber imagens de pessoas cujas vidas foram afetadas pelo uso crescente da internet, mostrando que as pessoas estavam conectadas e como elas se identificaram com as imagens propostas, que surgiam a partir das palavras temáticas.

Na década de 90 Judith Donath (1998) ressaltava que as pessoas iriam adaptar-se à tecnologia para interação social. Então os espaços de comunicações sociais existentes na *World Wide Web's* (WWW) como os *chats*, passaram a ser exibidos com dois tipos de informação, as mensagens e a presença do participante através de um *avatar*. Esta referência simbólica, de ícones, apontavam a presença do interator *on-line*, disponível para conversação. Estas ações motivaram, em 1998 o texto *Identidade e decepção na comunidade virtual*⁷, onde Judith Donath discute a identidade e seu desempenho fundamental nas comunidades virtuais. A catedrática afirma que na comunicação é imprescindível conhecer a identidade das pessoas para compreender e avaliar uma interação. Contudo “no mundo desencarnado” da comunidade virtual estão ausentes os papéis sociais e a identidade é ambígua (DONATH, 1998, p.1).

As relações *on-line* estão se multiplicando e os fãs estão envoltos em situações reais projetadas para o contexto das redes sociais digitais, contudo, a identidade, como formativa da comunidade social, ainda é essencial. Judith Donath, em 2001, reforça as referências do humano enquanto ser social, em seu trabalho intitulado⁸

⁶ A palavras dos *links* na versão original foram: *privacy, expression, generations, wealth, body, place, language and environment*.

⁷ *The original: Identity and Deception in the Virtual Community*.

⁸ *The original: Mediated Faces*.

Faces mediadas, em que a face também pertence às relações sociais do mundo todo. Nessa perspectiva inserir o rosto nas redes sociais configura um alerta, (DONATH, 2001).

Donath e Jenkins, paralelamente, traçam suas pesquisas e problematizações acerca do comportamento do ser humano nas relações *on-line*. As contribuições de Judith Donath seguem, nesse contexto, em 2004, no artigo⁹ *Demonstrações públicas de conexões*, explora as implicações sociais da exibição pública na rede social. Traz reflexões sobre o hibridismo das relações nas redes sociais estabelecidas em fóruns e namoros *on-line*, em que os indivíduos tentam manter contato com um maior número de pessoas a cada dia, reafirmando um *status* a partir dessa imersão¹⁰, destacada pela autora como uma cultura emergente (DONATH, 2004).

Estar *on-line* é ter inúmeras ações à disposição. Jenkins observa que, um adolescente, por exemplo, pode ao mesmo tempo fazer várias atividades como baixar e subir arquivos, ter várias janelas no ecrã, responder e-mail. Estes são, em sua maioria conhecidos como *zapeadores*¹¹. Contudo, (JENKINS, 2009) eles podem fazer mais, apropriarem-se das narrativas de suas séries preferidas, criar suas próprias trilhas sonoras, seus próprios filmes, distribuindo tudo isso, através da internet.

Em 2007, Donath problematizou a questão da privacidade, ou falta dela, nos sites de relacionamento com o artigo¹² *Sinais em super redes sociais*, onde destacou vários perfis de usuários em rede que socializavam particularidades expondo suas vidas, desde os ingênuos até aos audaciosos que sem preocupação brincavam com perigos emergentes. Talvez o prazer básico que sites de redes sociais oferecem é a novidade interminável no fluxo de novas pessoas e informações, e o conhecimento de que alguém está prestando atenção. É a era da informação (DONATH, 2007).

E nesse ínterim tantos outros teóricos desenvolveram suas reflexões na intenção de identificar as relações e as tensões estabelecidas e vivenciadas nos novos

⁹ *The original: Public displays of connection.*

¹⁰ Neste contexto a autora refere-se à imersão conforme definida no Glossário 4

¹¹ Glossário 5

¹² *The original: Signals in social supernets.*

diálogos da sociedade. O filósofo e sociólogo Zygmunt Bauman, na obra *Vida para Consumo*, ressalta que “não surpreende que com muita frequência as identidades assumidas durante uma visita ao mundo da internet, de conexões e desconexões instantâneas, segundo a vontade do internauta, são do tipo que seria física ou socialmente insustentável *off-line*” (BAUMAN, 2008, p.147).

Massimo Canevacci (2005) ao discorrer sobre espaços em rede, observa que esse é “filosoficamente alguma coisa incontrolável, indefinida, enquanto lugar é determinado circunscrito” (CANEVACCI, 2005, p.165-166). “O espaço eletrônico, “*e-space*”, não é lugar, não é polis, é, portanto, um presente líquido” (CANEVACCI, 2005, p.167).

Derrick de Kerckove, (2009) em sua obra *A pele da cultura* propõe que, por mais útil que seja a tecnologia essa não pode vir a se impor a um público não preparado. Ainda destaca, dentre outras questões, os espaços públicos e privados nas redes sociais, denominando-os de hora de aldeia, consciência global e inteligência coletiva. Este autor destaca que “pela primeira vez no mundo, estamos acelerando em direção a um novo nível de consciência privado e público ao mesmo tempo” (KERCKHOVE, 2009, p.201).

Percebe-se, ao longo das referências, nas relações em rede, que as ações e tensões advindas das experiências das tecnologias, bem como a rapidez emergente das interações *on-line*, não têm esperado ou mesmo respeitado um preparo do público alvo. Enquanto essas questões estão latentes, como características decorrentes desse paradigma, os consumidores promovem e discutem opiniões de maneira prática, naquilo que entendem ser prioridade.

Nesta perspectiva Bauman alerta que: “O significado do Estado Social na sociedade de consumidores, tal como era na sociedade de produtores é defender a sociedade dos “danos colaterais” proveniente da sociedade de consumidores” (BAUMAN, 2008, p.181). Contudo, de quem é a função de proteger tais “vítimas colaterais” do consumismo e ressaltar as questões éticas que envolvem as convivências sociais?” (BAUMAN, 2008, p.181).

Tais emergências, deflagradas pelas considerações sobre o comportamento nas ações e relações dos indivíduo *on-line*, são reflexos de uma cultura em processo de formação, sendo moldada a partir das suas próprias experiências e prioridades.

É urgente identificar-se o potencial intrínseco à cultura participativa, e como esta pode vir a ser um contributo em favor da comunidade local e também global.

2.4.2 *Inteligência coletiva*

A inteligência coletiva, é o terceiro conceito proposto por Henry Jenkins para pontuar os desdobramentos da Cultura da Convergência. Este é cunhado por Pierre Lévy, que define: “é uma inteligência globalmente distribuída, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que conduz a uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1997, p.38). O autor propõe uma reflexão acerca da humanidade e reitera que todo o saber reside nela, onde todo indivíduo traz uma carga de conhecimentos e que em algum lugar essa experiência vale ouro.

No livro *A inteligência colectiva – para uma antropologia do ciberespaço* Lévy propõe a junção de dois conceitos, a inteligência coletiva e o ciberespaço. Sobre o ciberespaço define como “o universo das redes numéricas como lugar de encontros e de aventuras, cenário de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural” (LÉVY, 1997, p.152). O autor ressalta, nesta definição a originalidade, as criações, os conhecimentos e relações sociais que o ciberespaço permite.

Da junção destes conceitos o autor apresenta a “concepção de mundos virtuais de significados ou de sensações partilhadas, a abertura de espaços onde poderiam desenvolver-se a inteligência e a imaginação colectivas” (LÉVY, 1997, p.121). Lévy traz uma reflexão do potencial entre a inteligência coletiva e o ciberespaço rememorando a *Ágora*, espaço público em que os gregos atenienses se reuniam para tratar abertamente sobre questões e deliberações políticas da cidade, a *pólis*. Para o autor essa estrutura tem um potencial capaz de suportar uma mobilização de competências sociais, que segundo ele, pode vir a fazer progredir a democracia, por exemplo, se os instrumentos de comunicação contemporâneos forem explorados como “ágoras virtuais” explorando a capacidade de decisões em grupos (LÉVY, 1997, p.88).

Entretanto, o autor alerta sobre outras finalidades de formação de coletivos inteligentes que numa perspectiva de mercado as empresas, bem como instituições, acolhem e constroem subjetividades, considerando ser essa a principal

atividade econômica do próximo século, ou seja, o século XXI. Desta forma a vida econômica, como prevê Lévy, se verificará no desenvolver de formas complexas de interdependência conflitual, a tirar partido das singularidades, promovendo a troca de rivalidades. Ao apropriar-se deste conceito Jenkins propõe que a inteligência coletiva pode ser vista como “uma fonte alternativa de poder midiático” (JENKINS, 2009, p.30) em que o uso das interações midiáticas, usadas para fins recreativos, em breve se aplicará à habilidades e propósitos mais sérios.

As perspectivas, nestas atividades, conforme Lévy, serão “a capacidade de formar e reformar rapidamente coletivos inteligentes tornar-se-á a arma decisiva das várias áreas de competência em competição num espaço econômico global” (LÉVY, 1997, p.27). Lévy pontua que haverá redefinições constantes de identidades, não apenas pela dinâmica institucional das empresas, mas pelo formato de cooperação no ciberespaço internacional, contudo destaca que o projeto da inteligência coletiva se pressupõe o abandono da perspectiva do poder, dando lugar à complexidade da alteridade.

Contudo, esta consideração da existência de um ciberespaço e mesmo uma cibercultura, destacada por Lévy (1997) contrapõem-se à de outros autores. Estes termos sugerem uma “imersão” em outro espaço, uma divisão de território, se assim ele existisse. Conforme esclarece Rocha (2014) a cultura é promovida e vivenciada por pessoas: “a cultura não é constituída por espaços, mas por pessoas que ocupam os espaços. E sua base é a consciência, além do comportamento” (ROCHA, 2014, p.102).

Desta forma, esta pesquisa, considera a relevância dos coletivos inteligentes reunidos em espaços educativos que, a partir de abordagens metodológicas podem vir contribuir com seus conhecimentos prévios em prol da formação deste ajuntamento de pessoas e suas relações culturais. O termo cibercultura não será aqui considerado, contudo a designação ciberespaço, citada por alguns teóricos é reconhecida, neste trabalho, nos termos de sua concepção original “como um local imaginado e não exatamente um espaço [...] como foi batizado por William Gibson em *Neuromancer*, de 1984” (ROCHA, 2014, p.100).

2.5 Os Narcisos Digitais – desmistificando o mito

A partir deste histórico, propiciado pela análise da literatura, sobre a cultura do narcisismo e cultura da convergência, destacam-se algumas palavras-chave e conceitos, intrínsecos aos dois contextos culturais, que se fundem na perspectiva de compreender os fluxos contemporâneos emergentes. Desta forma as palavras destacadas na Tabela 2.1 direcionam-se ao foco de interesse enquanto referencial teórico para as discussões a seguir.

CARACTERÍSTICA DA CULTURA NARCISISTA	CARACTERÍSTICA DA CULTURA DA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS
Pontos convergentes	
Fãs de cinema (Lasch)	Produção dos Fandom (Jenkins)
Externo e interno (Freud)	Público e privado (Kerckhove)
Exposição da própria segurança (Lasch) Superexposições de personalidades (Sennett) Liberdade sem fim (Han)	Falta de privacidade nas redes (Donath) Liberdade X segurança (Bauman)
Consumismo (Han, Charles & Lipovetsky)	Consumismo (Bauman, Jenkins)
Identificação com avatares nos jogos (Machado) Jogos e rituais (Han)	Identificação com avatares nas redes sociais (Donath) Interação com imagens de videojogos (Jenkins)
Pontos divergentes	
Amadorismo (Keen)	Produções autônomas (Jenkins)
Comunidades destrutivas (Sennett)	Inteligência coletiva - Ágoras virtuais (Lévy)
Negativa do outro nega alteridade (Han)	Inteligência coletiva dá lugar à alteridade (Lévy)
Perda do caráter narrativo (Benjamin) Perda do caráter narrativo (Han)	Narrativas em caráter cooperativo (Jenkins)

Tabela 2.1. Quadro conceitual

A partir das considerações dos teóricos acima citados percebe-se que o indivíduo contemporâneo tem características narcísicas, bem como é influenciado pela convergência das mídias digitais. A relação com as mídias vem reforçar, agravar e ou potencializar, posicionamentos e ações, que perpassam pelo indivíduo da modernidade líquida, seja ele da geração sólida ou líquida.

O narcisismo está presente nas diversas representações do comportamento, nas ações e posicionamentos na contemporaneidade. As palavras-chave destacam que

as duas culturas não são opostas, caminham com as mesmas características, contudo, alguns autores discorrem de maneiras diferentes em relação às atitudes e consequências de tais desenvolvimentos, a partir da perspectiva de suas áreas de conhecimento.

Convergências: Lasch (1983) destacou as ações dos fãs em relação ao cinema, fato que alcançou maior impulso com a convergência, sendo objeto de estudo de Jenkins (2009) sobre as ações e produções dos *Fandom*. Freud (1999) considerou a relação do indivíduo com objetos externos e um fechamento no mundo interno. A posse das mídias pessoais retroalimenta o envolvimento com os objetos, ao mesmo tempo, propõe a imersão em um espaço interno, que embora seja privado (KERCKHOVE, 2009) em alguns aspectos, em outros o indivíduo expõe ao público muito mais do que faria em suas relações privadas.

Nesta perspectiva a exposição da própria imagem (LASCH, 1983) que procura concorrer com as superexposições de personalidades da mídia (SENNETT, 1999) expõem cada vez mais o sujeito, não garantindo sua privacidade, nas redes sociais (DONATH, 2007). A necessidade de promover e divulgar uma liberdade sem fim (HAN, 2014) expõe de forma perigosa informações colocando em risco a segurança. Para Bauman (1998) nenhuma sociedade conseguiu viver segurança e liberdade ao mesmo tempo, quanto mais aproxima-se de uma, mais distancia-se da outra.

O consumismo também é um tema em acordo entre os teóricos Bauman (1998) Han (2014) Jenkins (2009) e Charles e Lipovetsky (2004) pois tanto o individualismo e a competitividade, quanto o entorpecimento do mercado de consumo das imagens digitais, promovem uma obrigatoriedade do fluxo contínuo de aquisição desenfreada de milhares de produtos, bem como, a reposição precoce dos mesmos.

Donath (1998) discorreu sobre a identificação pessoal, nas primeiras interações sociais em rede, por causa da presença de ícones que sinalizavam o sujeito *on-line*. Machado (2002) observou que a identificação dos indivíduos com interações em rede, em específico, a ação de jogar, jogos *on-line* e de console, tem-se tornado cada vez mais frequente bem como conquistado públicos, de diferentes características e idades, ao identificarem-se com as visualidades das imagens,

sobretudo com os avatares que proporcionam uma sensação de imersão subjetiva a cada jogo. Tais interações com os videojogos reforçam as características do indivíduo que não se relaciona no jogo social (HAN, 2014) mas em isolamento, interage com os avatares dos jogos digitais (JENKINS, 2009).

Divergências: Dentre os pontos de vista em que os teóricos divergem estão, primeiro, as perspectivas em relação às produções independentes, promovidas pela socialização das mídias. Keen (2009) critica arduamente o amadorismo e perda da qualidade, bem como a fragilidade de fontes fiáveis, das edições e publicações na rede. Jenkins (2009) a esse respeito considera as produções autônomas um processo positivo, pois estas vêm, ganhando proporções no sentido de descentralizar o monopólio da indústria midiática. Para esta pesquisa considera-se relevante destacar que ambos têm razão em seus argumentos, visto que se faz urgente considerar a característica da geração líquido-moderna e sua influência nas normativas das interações em rede.

Sennett (1999) destaca o caráter destrutivo de algumas comunidades em rede, contudo ressalta uma perspectiva positiva em propostas que vem envolver jogos e interações sociais que podem promover um fórum significativo. Enquanto Han (2014) observa que a negativa do outro, na ação de isolamento, nega a alteridade, Lévy (1997) considera que as ações da inteligência coletiva dão lugar à alteridade, considerando o potencial dos fóruns públicos, vislumbrando as possibilidades destes se tornem ágoras virtuais, que podem vir a contribuir com questões relacionadas à comunidade em geral.

Benjamin (1994) e Han (2014) concordam que a sociedade perdeu seu caráter narrativo, presente na história de toda cultura. Para Benjamin a perda se deu no emprego da narrativa para a informação midiática, e para Han por entender que a sociedade se esvaziou e tornou-se transparente, sem conteúdo, sem aparência. Contudo, para Jenkins (2009) e Lévy (1997) adeptos da cultura da convergência, o caráter narrativo tem sido desenvolvido em um modelo de autoria cooperativo, em uma fusão de experiências (JENKINS, 2009) em dinâmicas com a cultura participativa e a inteligência coletiva.

Entende-se, neste trabalho, que a popularização das mídias, e dos espaços de compartilhamento das produções, **têm incentivado o interesse pelas**

construções de narrativas, sendo esta consideração de suma importância para os argumentos que se seguem, no sentido de refletir **o espaço educacional formal** como fundamental para potencializar tais **processos criativos bem como o locus de uma ágora que se estende para a comunidade**.

Diante destes esclarecimentos seguiu-se com a perspectiva de compreender quais características as narrativas detêm na convergência das mídias, bem como qual o caráter a inteligência coletiva pode vir agregar a esse fluxo. Embora divergentes, em alguns pontos, observa-se que o indivíduo narcísico e suas características estão em movimento na convergência das mídias. A partir deste ponto propõe-se a reflexão sobre a junção dos dois conceitos supracitados pelos quais, neste trabalho, vem resultar na expressão **narcisos digitais**.

Os narcisos digitais, portanto, são os sujeitos que se deixam entorpecer pelo mercado de consumo, a partir dos produtos de seu interesse, pelas redes sociais sendo estimulados para a perpetuação desse universo, de consumismo sem fim, se tornando participantes da dinâmica de preservação e produção em rede. Os narcisos digitais querem ser vistos, observados e admirados, não somente pelo reflexo da sua imagem real, mas principalmente através de suas produções, visto que nelas ele se encontra refletido.

O consumismo, prática inerente da sociedade contemporânea, flerta com as redes sociais e enlaça sedutoramente seus seguidores, visto que tal entorpecimento, em sua maioria, propulsiona uma autocontemplação, o admirar a própria imagem, o insinuar-se a si próprio em busca do reflexo do eu mesmo, em outro formato, ultrapassando a dimensão do reflexo da imagem natural para qualquer extensão de si mesmo.

Os narcisos digitais estão para além da prática dos fãs que seguem uma franquia, dentre outras características, estão, nas inúmeras produções criadas em mídias populares, em *looping*, com os desafios lançados por outros milhões de usuários em rede. O Narciso digital não detém uma característica pejorativa dentre os aspectos frágeis da contemporaneidade, ele potencializa seus mergulhos em relevantes elaborações poéticas, autorretratáveis, em diversos suportes de diferentes configurações. Esta ilusão cria e recria avatares, que falecem e nascem,

negligenciando o conhecer a si mesmo, a fuga do encontro com a própria imagem, que prediz seu infortúnio, na intenção de perpetuar sua existência.

A flor de narciso, entretanto, não é mais a única imagem emergente como representação daquele que fora. Contudo, em seu lugar surge outra imagem, pretendendo atender ao projeto de resolver sua insatisfação, a não conquista de si mesmo, até que passe por outros portais e surjam outras representações de si, não necessariamente como uma lembrança da imagem original, mas o seu inverso. A presença atuante, de forma amadora e independente dos narcisos, ocupa espaços relevantes nas práticas e elaborações tecnológicas nos mais diversos segmentos.

O Narciso contemporâneo encontra nas produções computacionais, na fase digital, um campo propício de possibilidades para suas idiosincrasias, contribuindo assim para o alargamento das produções e criações de artefatos digitais. Diante desta realidade não é pertinente atribuir aos interatores somente o caráter pejorativo, visto que suas práticas, mesmo consideradas narcísicas avançam para criações relevantes no contexto da arte digital.

Nesse ínterim é relevante destacar as metáforas que envolvem a narrativa do mito grego Narciso, sua relação e posterior imersão no lago, bem como o conceito modernidade líquida. Tais relações com a estória e o mito sugerem algumas palavras como mergulhar, emergir, imergir, liquidez. Esclarece-se que tais termos não vêm designar relação com a metáfora do termo “cibernética”, que do grego *Kubernetes* significa timoneiro (ROCHA, 2014, p.34). Daí surge a metáfora navegação e palavras derivadas, como as acima citadas. Esclarecida esta questão acrescenta-se que metáforas em relação às tecnologias esgotam-se, como observa Rocha (2014) “termos como navegar ou imergir podem estar com os dias contados, já que não temos mais um mar de informação, mas sim uma nuvem delas” (ROCHA, 2014, p.41). Entretanto alguns teóricos usam tais termos para significar suas especificações o que serão consideradas nas citações.

2.6. Estudo de caso – A estética do homem na era digital

No intuito de referenciar teoricamente e conceitualmente o contexto contemporâneo em que os narcisos digitais estão inseridos e para aproximar das discussões acerca da representação do sujeito contemporâneo, a partir do contexto

acadêmico, foi realizado um estudo de caso. As publicações pesquisadas são parte integrante dos Anais do Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, realizado por uma das linhas de pesquisa do Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Deter-se-á, mais em específico à 11ª edição, realizada no ano de 2012, cujo tema permeou **a estética do homem na era digital**.

O tema é uma referência ao título do livro do francês Luc Ferry, *Homo Aestheticus: a invenção do gosto na era democrática*. No texto de apresentação desta edição destaca-se questões levantadas por este filósofo, quando propõe que a arte é uma ocorrência social, “porque mostra que as mutações históricas ou conceituais relativas ao que seja arte são, por excelência, o lugar onde a imagem social e política de uma sociedade é legível na sua maior depuração” (FERRY *apud* VENTURELLI, 2012). O objetivo, conforme relato dos organizadores foi promover a arte, a ciência e a tecnologia, “realizadas nos principais centros de pesquisa do país e do exterior inseridas nos meios de comunicação, galerias e museus para contribuir com a reflexão, com a formulação de teorias e com a história da arte atual” (VENTURELLI, 2012).

Apresenta-se, como resultado do estudo de caso, um quadro onde reúne-se algumas mesas temáticas e informações advindas dos trabalhos apresentados no Encontro, no intuito de aproximarmos do que a academia tem caracterizado e problematizado acerca da estética digital do homem contemporâneo. A busca pelos dados dispensou uma organização das informações visto que nem todas as mesas temáticas foram contempladas com trabalhos, bem como nem todos os trabalhos propostos disponibilizaram palavras-chave, e na maioria dos casos em que houve essa disponibilização tais palavras não identificavam, na totalidade, a discussão proposta, sendo necessária a leitura cuidadosa do texto para abstrair abordagens a contemplar o objetivo da busca.

TÍTULO MESAS TEMÁTICAS AUTORES	TÍTULOS	PALAVRAS-CHAVE
Mesa 2 - Imagem digital e empoderamento na educação visual		
Cayo Honorato	MSX X _ _ X: imagens digitais como dispositivos de mediação	Interatividade, parcerias público-privado, mediação cultural.
Mesa 4 - Arte e Tecnologia		

Ângela Barcellos Café	Tecnologia e conto de fadas... príncipe ou lobo mau?	Tecnologia, contadores de histórias, educação, arte.
Julia Ghorayeb Zamboni, Dianne Magalhães Viana e Maria Luiza Fragoso	Viabilizando uma produção de obra de arte robótica por meio de metodologia de aprendizagem baseada em projetos	Arte robótica, interdisciplinaridade, PBL.
Sonia Paiva	Labirintos do meu coração	Não consta
Mesa 5 - Indicadores estéticos na era digital		
Anna Barros	Congelar descongelando: nanocriogênio	Tacticalismo, interatividade, nanoarte, instalação, história da arte tecnologia.
Yara Guasque	O capitalismo contemporâneo chega primeiro com palavras, signos, imagens	Interface cibernética; programação; livre performance; cultura do software.
Mesa 6 - Gameificação da arte		
Anelise Witt	O jogo e o não-jogo no gamearte 'onde está a arte?'	Gamearte, jogo, não-jogo, Homo Ludens, Homo Aestheticus.
Carlos Praude	Gameificação da arte: poética para mídias locativas e dispositivos móveis no espaço urbano	<i>Gamification</i> , estéticas tecnológicas, mídias locativas, cultura.
Mesa 7 - Arte Computacional		
Douglas de Paula, Luisa Paraguai	Neuroestética e produção de arte computacional	Neuroestética. Arte Computacional. Belo. Sublime.
Mesa 8 - Arte tecnociência		
Bruno Mendonça e Edgar Franco	Projeto de gamearte: Posthuman Ms. Pacman	Gamearte, arte tecnologia, ficção científica.
Mesa 11 - História da arte		
Almerinda Lopes, Nara Cristina Santos, Pedro Alvim	A dinâmica da vida moderna e a quebra de fronteiras entre arte e tecnologia: algumas reflexões.	Arte Cinética, Arte e Tecnologia, Poética do movimento.
Pedro Alvim	A busca pelo gosto (e o gosto pela busca)	Não consta
Mesa 12 - Espaço_Tempo		
Anésio A. Costa Neto	A criação artística entre o espaço de lugares e o espaço de fluxos:	Arte e tecnologia, redes sociais da Internet, tecnologias intelectuais, intervenção urbana.
Mesa 14 - Arte Digital Interativa		
Eufrásio Prates	Interatividade na música holofractal inserção estética do público como coautor do processo criativo	<i>Interatividade, arte computacional, música holofractal.</i>
Marília Bergamo	A-memory garden: memória e interação sistêmica	A-Life, Sistemas, Memória e Agentes Computacionais.
Mesa 15 - Performance na convergência das mídias		
Edgar Franco	A transmutação em Ciberpajé: transmídia, performance e vida.	Performance, Transmídia, Pós-humanismo, Ficção Científica, Música Eletrônica.
Mesa 16 - Artes, tecnologias emergentes, design e produção cultural		
Célia Matsunaga	Eyetracking: interação baseada nos olhos	Não consta
Soraya Cristina Braz Nunes	Fabricação digital: implicações e relações nas artes	Fabricação Digital, impressão 3D, novos meios, produção industrial, internet.
Mesa 17 - Realidade Urbana Aumentada		
Lilian Amaral	Patrimônios migrantes: geopolítica e identidades em trânsito	Arte colaborativa, geopolítica, redes, intervenções urbanas
Suzete Venturelli, Bruno Ribeiro e Claudia Loch	Parqi	Arte Computacional, bioarte, Realidade Urbana Aumentada, Redes Sociais, Colaboração humano-máquina
Mesa 18 - Tecnopoéticas		
Alberto Semeler	Artista-hospedeiro/espectador-cobaia: a reutilização de dispositivos tecnológicos pela neuroarte	Objetos Reutilizáveis; Tecnobiológico; Arte Programada; Endoestética; Estética Naturalizada; Neuroarte.

Fabrizio Augusto Poltronieri e Nicolau Centola	Amigóide: autômato em busca de amizade	Arte robótica, efemeridade, amizade, mediações simbólicas
Mesa 23 - Aspectos da inserção da arte na cultura e educação		
Dorisdei Valente Rodrigues e Fausta Porto Couto	A arte digital e a construção do conhecimento coletivo: lugares, sujeitos e saberes da educação da educação de jovens e adultos.	Construção Coletiva. Aprendizagem Colaborativa. Arte Digital. EJA.
Elisa Teixeira de Souza	O movimento(-)chama	Não consta
Rosana Castro	Sociotecnologia, artes visuais e educação da cultura visual: interações e relações nas redes sociais	Sociotecnologia; Educação da Cultura Visual; Artes Visuais
Mesa 24 - Arte comunicação		
Camila Hamdan, Alexandre Ataíde e Leci Augusto	Paisagem sonora: expedição ao rio São Francisco	Paisagem misturada, arte e tecnologia, arte ambiental, realidade aumentada.
Fernanda Machado de Souza e Edgar Franco	<i>The exquisite forest</i> : colaboração e web arte.	<i>Web arte, colaboração, The Exquisite Forest.</i>
Gabriel Lyra	Arte-tecnologia, ficção científica e ciberdramas estudos de caso em narragonia 3.0	Arte-tecnologia; Ficção Científica; Ciberdrama
Andréia Machado Oliveira e Efraín Foglia	Aportes da arte e tecnologia para as TIC aplicadas à educação	Tecnologias de informação e comunicação, interatividade, Web Arte e Arte Locativa.
Mesa 25 - Cultura, educação em arte no século 21		
Lúcio Teles	O processo colaborativo na produção de ciberarte: o caso dos estudantes do centro de ensino médio 03	Não consta
Tatiana Fernández	Dificuldades com as novas tecnologias no ensino da arte?	Nova linguagem da educação, nova linguagem da aprendizagem, Pedagogia Crítica, arte e tecnologia, educação em artes visuais, educação em cultura visual
Mesa 26 - Contribuições da arte na cultura digital		
Yana Tamayo Sotomayor	Star Wars ou ensaio para um balé das coisas	Artes visuais; cotidiano; precariedade; contemporaneidade; marginal.
Mesa 27 - Arte, design em contexto		
Jordana Inácio de Almeida Prado	"Libertação": uma hqtrônica que utiliza a realidade aumentada como recurso narrativo.	HQtrônica, Realidade Aumentada, Narrativas hipermediáticas.
Mesa 28 - Arte em contextos		
Manoela Freitas Vares	Arte e tecnologia: questões sociais e o corpo	Arte e Tecnologia, Orlan, Stelarc, Corpo.
Ronaldo Ribeiro	Ecossistemas artificiais e suas relações emergentes	Pólipo digital, recife, favela, ecossistema, criaturas artificiais.
Artes visuais		
Bruno Ribeiro Matos	Educação em arte: uma metodologia para o ensino da gravura em oficinas de criação artística	Metodologia de educação artística, xilogravura, oficinas de criação artística.

Tabela 2.2. Recorte de mesas temáticas do Encontro de Arte e Tecnologia

2.6.1 Trabalhos destacados

No levantamento do quadro teórico, dos artigos apresentados no encontro, destaca-se alguns trabalhos de mesas temáticas que se fazem relevante para esta pesquisa. As propostas de artefatos digitais exploram as motivações, influências

bem como o/s objetivo/s e expectativas a partir do trabalho, salvo algumas exceções. Destaca-se abordagens que consideram urgentes os estudos em, como levar a atividade de contar histórias para as mídias digitais, destacando a autonomia de ações e a conscientização do sistema de manipulação dos meios de comunicação.

Nos textos propostos por professores, em sua maioria, é perceptível a preocupação em uma estrutura que introduz e contextualiza o assunto proposto. Alguns destes trabalhos, abordando o contexto formativo escolar, propuseram atenção direcionada à qualidade do aprendizado do estudante a partir das influências midiáticas. Entretanto propôs-se um alerta em relação ao modelo universitário, com suas disciplinas tradicionais, por já não responderem às necessidades do ensino contemporâneo.

Em relação às práticas que envolvem a estética do homem na era digital as mais destacadas nos trabalhos relatados, que têm relação com esta pesquisa, são as narrativas e os jogos, no universo das narrativas transmídia, representados e denominados de diversas formas, ao longo dos textos, conforme destaca-se na Tabela 2.3.

Narrativas	Jogos
<i>Narrativas colaborativas</i>	Videojogos
<i>Narrativas digitais</i>	<i>Game art</i>
<i>Narrativas hipermédias.</i>	<i>Jogos eletrônicos</i>
<i>Narrativas transmídia</i>	<i>Jogos poéticos</i>
<i>Construção coletiva</i>	<i>Gamificação</i>
<i>Aprendizagem colaborativa</i>	<i>Não jogo</i>

Tabela 2.3. Palavras-chave das designações de narrativas e jogos

Destacam-se nos relatos dos trabalhos pesquisados a presença da **narrativa e do jogo**, tendo como suporte o conceito da narrativa transmídia. É importante destacar abordagens que pretendem ações para além do jogo, numa tentativa de promover um espaço de rupturas, desconstruções de modelos, de pensar, criar e estabelecer estruturas dialógicas com o saber, denominadas como não jogo.

Evidenciam-se também **abordagens metodológicas**, que dialogam com as dinâmicas do jogo, como a **gamificação**. Constata-se, portanto a relevância deste estudo de caso ao pontuar as práticas do contexto acadêmico em relação ao indivíduo inserido nos **processos narrativos transmidiáticos**, fazendo-se necessário referenciar os conceitos e problematizações advindas deste levantamento.

2.7 Narrativas Transmídia e o universo dos videojogos

O cenário de interfaces e diferentes plataformas de interação ganham, cotidianamente, adeptos interessados em enredos de histórias reais e estórias fictionais, no universo conhecido *World Wide Web* (WWW). Inúmeros olhares estão voltados para o fenômeno contemporâneo interativo, desde as indústrias da produção e divulgação de imagens, seja fixa ou em movimento, até aos teóricos e pesquisadores, interessados nos processos de criação das produções híbridas de apropriações e bricolagens, decorrentes da popularização das mídias. Recorre-se, a pesquisa bibliográfica para sustentar os dados advindos do estudo de caso, as narrativas transmídia e os videojogos.

Neste contexto fluem estórias midiáticas, mais em específico, produzidas em diferentes plataformas e em ambientes de jogos, em redes sociais, dentre outros espaços digitais. Esta multiplicidade de fragmentos está espalhada pela rede mundial de computadores, onde os consumidores percorrem diferentes canais, nas diversas discussões *on-line*, em prol de um mesmo produto, ou a série dele. Enquanto isso os promotores de mídias interativas procuram lançar, cada vez mais, novidades em diferentes plataformas para enlaçar o consumidor, fluxo que perpetua uma simbiose entre os produtos e seus seguidores, os fãs.

Como já destacado anteriormente, as interações relacionadas às narrativas transmídia são uma das maiores influências da mídia atual, sendo fonte de desejo das gerações contemporâneas. Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. “Uma história é introduzida num filme, é expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo é explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões” (JENKINS, 2009, p.138).

Cada um destes produtos, relata Jenkins (2009) tem uma autonomia de narrativa para que uma pessoa não tenha necessariamente que assistir ao filme para gostar do game, ou vice-versa. Nesta lógica, todos os públicos são contemplados e as narrativas vão se perpetuando para as inúmeras mídias, quais conseguirem suportar, embora cada produto seja um ponto de acesso à franquia como um todo. A fidelidade do consumidor está na oferta de novos níveis de revelação e experiência, ao passo que a redundância, entre os produtos, afeta o interesse dos fãs e o fracasso da franquia é um fato, pontua-se assim a força da cultura participativa.

Jenkins (2009) no segundo capítulo de seu livro traz como exemplo de uma narrativa transmídia a franquia *Matrix* e seus desdobramentos: Esta “compreende três filmes, um programa de 90 minutos de curtas-metragens de animação, visto que também são uma série em quadrinhos, dois jogos (*Entertainment*) e um jogo *multiplayer on-line*” (JENKINS, 2009, p.144). Embora esta estratégia transmídia, *Matrix*, tenha atendido à performance, muitos críticos pontuaram falhas, considerando o fato de que, para uma narrativa transmídia abarcar vários produtos significa dizer que ela deve lidar com as críticas de vários setores, tanto dos concorrentes, como também dos fãs, postura esta que é sempre importante destacar.

Várias críticas foram pontuadas, como as sequências narratológicas, por não serem suficientemente autônomas e quase desconexas. Os críticos de games questionaram o fato do jogo depender muito do conteúdo do filme e não proporcionar novas experiências aos jogadores. Os fãs, por sua vez, manifestaram decepção, pois, suas próprias teorias eram mais ricas que o conteúdo proposto (JENKINS, 2009).

Nestes processos os fãs ganharam cada vez mais campo de opinião e posicionamento crítico, bem como a atenção das produtoras em relação às suas opiniões. Um exemplo está registrado no blog *Kotaku*¹³, direcionado aos fãs de franquias de jogos. O texto discorre sobre a reação dos fãs mediante as decisões tomadas pelos organizadores da franquia de jogos *Final Fantasy*, a *Square Enix*.

¹³ Título da *fan page*: *Final Fantasy XIII-2 Quando a Square Enix decidiu obedecer aos fãs*. (In *Bibliografia*).

Os fãs, através das redes sociais, expuseram suas opiniões e descontentamentos contra o diretor de criação da edição FF XII. Pontuaram-se as mudanças ocorridas na narrativa, nos personagens e na mecânica bem como usaram de crueldade para se referir ao próprio diretor.

A consequência, desta validação das opiniões dos fãs, a partir das redes sociais, reflete-se na versão FF XIII-2, onde percebe-se, conforme relato, que o diretor atendeu às críticas e sugestões dos fãs, ponderando alterações, ponto a ponto em cada reclamação feita sobre o jogo anterior. O resultado foi aceito pela maioria dos fãs e, diante das comparações, entre o jogo anterior FF XII e a versão posterior, FF XIII-2. Os fãs, após experimentarem, confirmaram que as reformulações reivindicadas foram as mais eficientes para a prática do jogo. (MUCIOLI, 2012).

A opinião e interferência dos fãs não é a única forma de seguir uma franquia. A criação de narrativas e envolvimento de fãs em relação às produtoras de entretenimento já existia em formatos de histórias em quadrinhos, dentre outros suportes. Com o advento da internet banda larga, e o surgimento de sites que possibilitaram o repositório e divulgação dessas produções, principalmente nas redes sociais onde se encontram os *Fandom*, tanto essas elaborações se fizeram mais conhecidas, disseminadas, quanto outras propostas ainda mais sofisticadas têm sido criadas, crescendo o número de adeptos de produção de narrativas.

Fandom é o tema central do trabalho de Henry Jenkins há mais de duas décadas: “observei os fãs saírem das margens invisíveis da cultura popular e irem para o centro das reflexões atuais sobre produção e consumo de mídia” (JENKINS, 2009, p.40). “*Fandom* é um termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um segmento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses” (JENKINS, 2009, p.39).

As produções dos *fandom* subdividem-se em produção de revistas, textos, filmes, sendo conhecidos pelas categorias específicas como fanzines, *fan fictions*, *fan films*, aos quais discorre-se de forma independente. São criados enredos carregados de complexidades, desde a narrativa até à edição e sua subsequente publicação em rede. Lúcio (2008) destaca que tais produtores não têm como objetivo fins lucrativos, sendo essencialmente produção de fãs, com o objetivo de

participarem da existência de suas narrativas preferidas, contudo, serem reconhecidos a partir de suas criações.

O primeiro exemplo histórico da cultura de fã são os *Fanzines* - acrônimo de “*fanatic magazine*”, ou “revista de fã” (LUIZ, 2008, p.2). Conforme explica o autor (2008) anteriormente ao acesso à internet as revistas amadoras e artesanais elaboradas pelos fãs, *fanzines*, eram a fonte para informações sobre determinados seriados e personagens, tendo como principal objetivo divulgar aspectos da ficção científica. “O *fanzine* considerado pioneiro foi *The Comet*, criado por Ray Palmer em 1930. A expressão “*fanzine*” contudo, surgiu apenas em 1940, cunhada por Russ Chauvenet” (LUIZ, 2008, p.3).

O segundo exemplo são as *Fan fictions*, “mais conhecidas pelo acrônimo “*fanfic*”, [...] podendo ser traduzida para português como “ficção de fã (LUIZ, 2008, p.3). Nesta designação são reunidas as histórias escritas por fãs envolvendo universos ficcionais da literatura, cinema, quadrinhos dentre outras mídias, contudo se limitando ao formato de texto. Estas possuem referências dos séculos XVII e XVIII, onde os escritores apropriavam-se de “personagens de histórias de outros autores, criando sequências para romances ou até mesmo escrevendo versões diferentes de uma mesma história” (LUIZ, 2008, p.3). Com o surgimento da lei de direitos autorais, tais práticas tornaram-se raras. Contudo, com o suporte midiático, pondera Luiz (2008) atualmente é difícil quantificar as produções de *fanfics*, visto que, as publicações estão distribuídas em blogs pessoais, páginas compartilhadas, páginas de gêneros e universos ficcionais específicos.

O terceiro exemplo são os *Fan Films*, “são uma derivação das *fanfics* que, como o nome indica, envolvem a produção de filmes criados pelos fãs (o que não significa, necessariamente de baixa qualidade técnica e artística nem que sejam feitos apenas por amadores)” (LUIZ, 2008, p.4). No universo dos *fandom* as criações de *fanfics* são conhecidas por sua produção de caráter menos rigoroso, ao contrário dos *fan films*, como explica Luiz (2008) eles sempre foram mais restritos e rigorosos, chegando a obter o reconhecimento dos fãs ao considerar suas propostas como as melhores versões de determinados personagens de banda desenhada para a linguagem cinematográfica. A dinâmica dos *fandom* movimenta produtoras reconhecidas que lhes dão visibilidade. O *fan film* conhecido como

marco (LUIZ, 2008) foi o curta *Troops*, de Kevin Rubio, uma paródia ao programa de TV americano *Cops*, lançado em 1998, “foi o primeiro a conquistar uma grande audiência graças à internet” (LUIZ, 2008, p.5).

Movimenta-se, da parte das produtoras, uma retroalimentação de narrativas que são promovidas de forma transmidiática, em versões para filmes, videogames, dentre outros produtos, o que vem causar nos fãs as mais diversas reações, desde o contentamento até a insatisfação. O alcance destas obras é tamanho que um número relevante de produções de narrativas, são desenvolvidas em colaboração, onde cada fã, em seu espaço geográfico particular, agrega sua contribuição para a realização de criações em rede. O resultado são trabalhos de edição de narrativas de qualidade, embora desenvolvidos nas periferias da indústria midiática. Jenkins (2009) observa que “a convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. Entretenimento não é a única coisa que flui pelos múltiplos suportes midiáticos” (JENKINS, 2009, p.30).

O fenômeno das narrativas transmídia não acontece sem o desejo imensurável de ambas as partes. O produtor do objeto de consumo, e o consumidor ativo, intencionam cada vez mais perpetuar o momento da autocontemplação, ambos sendo consumidos pela força que os move, o próprio reflexo. Diferentes plataformas recebem produções onde as mídias contemporâneas fundem-se com aquelas consideradas tradicionais e narrativas se multiplicam sendo projetadas para o contexto das redes sociais através de histórias e estórias contadas a partir de inúmeros cenários. Esta tendência tem-se tornado em um número relevante de indivíduos, de diferentes faixas etárias, de aprendizados autônomos e o gosto pela narrativa.

2.7.1 Metamorfoses - O narrador midiático

A Narrativa constitui uma dimensão importante da aprendizagem humana e está presente desde sua gênese. Para Barthes (1976) ela inicia com a história da humanidade pois nunca existiu um povo sem narrativa “a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias” (BARTHES, 1976, p.19-20).

Ao longo dos tempos, na história da humanidade, as experiências, orais ou escritas, são contadas de um para o outro, de uma geração para a outra, perpetuando assim os contos, as histórias, dentre tantas conhecidas, pertencentes a cada cultura. Um dos aspectos imprescindíveis para a preservação de uma cultura é justamente perpetuá-la através das narrativas. Barthes (1976) também destaca que a narrativa está presente em cada lugar, em cada sociedade, ela começa com a própria história da humanidade e em nenhum lugar, em tempo nenhum, nunca existiu um povo sem narrativa, todavia ela tende a extinguir quando as relações interpessoais são minadas.

Os narcisos digitais criam e recriam porque possuem um suporte líquido, imponderável, para veicular suas produções, a internet. Esta aproximação ao retorno da narração, motivada pelas narrativas transmídia e cultura participativa, vem promovendo vivências de trocas, de produções e projeções de narrativas nos veículos espalhados pela rede. Desta movimentação tem-se emergido o narrador anônimo, a partir do universo das mídias contemporâneas.

Mesmo que envolvidos em dar sequências às narrativas, a criar contextos para dilatar o enredo central de histórias já existentes, a desenvolver outras possibilidades de desfechos, há um número relevante de pessoas envolvidas na arte de narrar, historiar. Jenkins (2009) por exemplo, chama a atenção para artistas populares que trabalham nas periferias da indústria da mídia produzindo trabalhos ambiciosos e desafiadores. No intuito de atingir seus objetivos os narradores “estão desenvolvendo um modelo de autoria mais cooperativo, co-criando conteúdos com artistas com visões e experiências diferentes, numa época em que poucos artistas ficam igualmente à vontade em todas as mídias” (JENKINS, 2009: 139).

Confirma-se, que em sua maioria, os motivadores para as criações de narrativas ainda não partem de uma referência da história da própria cultura, nem mesmo da preocupação em perpetuá-la. Por outro lado, este é um movimento relevante e propício para um ressurgimento do processo de identificação e gosto pela cultura, que não é outra senão aquela que detêm costumes e hábitos de uma comunidade. Estas reflexões podem ser motivadas através de projetos que considerem, em especial as características do sujeito da modernidade líquida e suas potencialidades.

Destacar-se-á, a seguir considerações sobre alguns recursos midiáticos aos quais recorrem os narcisos digitais para desenvolver suas histórias, como o contexto dos videojogos, a relação com os avatares e a criação de *machinimas*.

2.7.2. O Narciso digital refletido nos avatares

Convencionalmente as narrativas conhecidas na literatura e no cinema nos apresentam uma sequência irreversível de acontecimentos, requerendo do espectador, leitor, ações relativas ao campo interpretativo. Diferentemente, as narrativas criadas para computador perpassam por sistemas interativos onde, embora as ações do interator estejam previstas sem elas não há jogabilidade nem vivência da narrativa (MACHADO, 2002).

Os avatares surgem no final do século XX para representar a figura humana na interface gráfica, mas, nessa altura, ainda não reproduziam as expressões verbais ou gestos físicos do usuário (DONATH, 1998). O termo avatar “veio originalmente da mitologia *indu*, a qual designava o corpo utilizado por um deus quando visitava a terra (...) passagem para baixo” (MACHADO, 2002:9). Arlindo Machado pontua que o termo se tornou universal após ter sido referido por Neal Stephenson, contudo o primeiro mundo virtual dotado de avatares foi proposto por Chip Morningstar em 1985, em *Habitat* (MACHADO, 2002).

O programa *Habitat* foi produzido pela *Lucasfilm* e previa gráficos bidimensionais simples. Cada um dos desenhos era um avatar representando um interator presente no sistema (MACHADO, 2002). Os avatares se movimentavam sob um fundo fixo que sugeria um ambiente de interior e de exterior. A criação do avatar, estava disponível em uma galeria que propiciava a caracterização e edição de partes do corpo de forma personalizada. “O sucesso dessa primeira comunidade virtual incentivou o surgimento de várias dezenas de outras e esse número não para de multiplicar-se no atual panorama da WWW” (MACHADO, 2002, p.10).

Schultze e Michael (2009) em texto abordando o autorelacionamento a partir do avatar, consideram que a presença é composta, nos espaços virtuais, pela inter-relação de dois fenômenos, “a telepresença: a sensação de estar lá, e presença social: o sentido de estar juntos com outros” (SCHULTZE & MICHAEL, 2009, p.1). Nos espaços virtuais a telepresença é alcançada pela interação dos

comunicadores com seu avatar e a presença social através da interação com os outros como um avatar (SCHULTZE & MICHAEL, 2009).

Machado (2002) compara o avatar como uma espécie de máscara, usada no intuito de assumir múltiplas identidades e novos papéis, geralmente, alguns deles inaceitáveis pela sociedade ou pelo próprio usuário.

O Narciso, diluído na sociedade líquida de consumidores, impõe aos sujeitos, como grande desafio e fonte de preocupação, não só a necessidade de se auto aceitar, mas, também de ser aceito pela sociedade ou grupos em que estejam inseridos. A influência do consumismo, “mudar de identidade, descartar o passado e procurar novos começos, lutando para renascer – tudo isso é estimulado por essa cultura como um *dever* disfarçado de privilégio” (BAUMAN, 2008, p.128).

Em cada um destes exemplos, dos milhares de produções narratológicas encontra-se um narciso digital, que dimensiona sua interação bem como suas criações em inúmeros sites na internet. Os meios pelos quais as narrativas são produzidas perpassam por muitas mídias e processos de edição. Uma das práticas de composição de vídeos, a partir de imagens de videogames, para edição de narrativas é conhecida como *Machinima*.

2.7.3 – *Machinimas*

Machinima é a “junção das palavras máquina (*machine*, em inglês) e cinema, o termo refere-se à animação digital em 3-D criada em tempo real, utilizando mecanismos de jogos eletrônicos” (JENKINS, 2009, p.383). A ideia inicial do acrônimo foi posteriormente substituída por *Maquinema*, (NITSCHKE, 2005) definindo como cinema de animação virtual 3D em tempo real, contudo a expressão *Machinima* ficou popularmente mais conhecida, sendo uma prática muito recorrente e sua característica peculiar ao momento contemporâneo.

Conta Jenkins (2009) que o movimento *machinima* começou em 1993, quando o jogo “*Doom* foi lançado com um programa que permitia a gravação e reprodução de ações *in game*. A ideia era de que as pessoas talvez quisessem rever suas próprias experiências no jogo, como minifilmes de ação” (JENKINS, 2009, p.212).

Michael Nitsche (2005) também pontua o lançamento da empresa de jogos de computador, *id Software*, o *Doom*, em 1993, onde os jogadores, em *login*, assistiam

as gravações das suas ações. Conceitualmente (NITSCHKE, 2005) o jogo do jogo se transformou em uma performance no mundo virtual que pode ser revisitada através de demos, criadas para exibir as habilidades dos jogadores. Contudo, Nitsche (2005) considera que o *machinima* tem suas origens na cultura *hacker* dos anos 1980, onde diferentes grupos mostraram seus códigos e habilidades de *hackers* ao gerar programas, que decorreram antes de iniciar o jogo principal.

A flexibilidade das produções em *Machinima* abriu espaço para públicos mais alargados, como ressalta Nitsche (2005) pela rápida acessibilidade, é um campo em crescimento mediado pelos avanços tecnológicos, contudo em processo de consolidação técnico conceitual. Embora, em processo de reconhecimento abre espaços a um campo inovador na fronteira interativa (NITSCHKE, 2005) que precisa ser explorado por artistas e pesquisadores, pois faz parte relevante do fenômeno cultural dos videogames, também em formação.

Especificamente, em relação aos amadores em multimídia e suas produções em vídeo, por exemplo, Jeffrey Bardzell (2007) aponta para o site *YouTube*, dizendo que nele são lançados mais de 65.000 novos filmes, sendo que 2.300 gerados no âmbito dos videogames com objetivo de integrarem o site *Machinima.com*. Jenkins (2009) em relação às inúmeras críticas feitas à geração de jogadores comenta que, a respeito das práticas de jogos e criação de *machinimas* existem poucas evidências relacionadas aos extremos, como o fato de garotos atirarem contra colegas e professores nas escolas por influência dos jogos, contudo, “há várias evidências de que ele [*machinima*] inspirou uma geração de animadores (amadores e profissionais) (JENKINS, 2009, p.212). Esta questão social levanta uma discussão acerca da diferença entre aprendizado a partir da mídia e livre comercialização de armas que vem empoderar indivíduos já influenciados pelo individualismo na ausência de alteridade.

A maioria dos trabalhos em *machinima* (JENKINS, 2009) estão radicados na cultura dos *gamers* e produções independentes, desde amadoras a profissionais, os quais instauraram sua própria comunidade na *web*. Jenkins explica que, cada sequência de oferta de jogos as ferramentas apresentavam-se cada vez mais sofisticadas, logo as pessoas estavam “gravando as ações que desejavam incluir em seus filmes, e até redefinindo os jogos, a fim de criar personagens e cenários

de que precisavam para encenar suas próprias histórias” (JENKINS, 2009, p.213). As afirmações sobre as consequências inevitáveis da revolução digital previam que “a tecnologia colocaria nas mãos de pessoas comuns, para sua expressão criativa, ferramentas de baixo custo e fáceis de usar” (JENKINS, 2009, p.211-212).

Daniel Riha e Jaroslav Vacant (2012) exploram as características de influências na criatividade de estudantes de um curso de design em projetos com *Machinimas*. No processo de criação com os estudantes foi destacado, pelos autores, que a complexidade dos *softwares* de criação, desmotivavam a maioria dos estudantes e levavam à desistência dos trabalhos. Dessa forma 100% dos estudantes selecionaram a plataforma *Moviestorm* como a mais adequada para a criação de seus *machinimas*.

A plataforma, na concepção de Riha e Vacant (2012) funciona como um treinador, uma interface bem informada, estimulando a criatividade do estudante. Contudo, há uma deficiência no planejamento detalhado visto que os estudantes criam mentalmente as imagens de suas narrativas. O objetivo da inserção deste projeto, conforme Riha e Vacant (2012) antes de revelar artistas, foi de usar fatores específicos da arte para reforçar a criatividade, sendo o processo artístico um modelo da autoconfiança, em que a maneira como os estudantes gerenciaram suas experiências foi tão relevante, quanto o resultado das criações.

Maíra Gregolin (2008) em sua pesquisa sobre *Machinimas* destaca duas características, a hibridização de gêneros, e, a hibridização de técnicas. A primeira, conforme a autora, diz respeito à remixagem, “a utilização de bancos de dados para a composição de um novo objeto artístico, na medida em que o criador de *Machinima* recorre a um jogo eletrônico como base para composição de cenários, personagens e eventos” (GREGOLIN, 2008, p.7).

Dentre as questões que autora levanta das práticas intrínsecas à essa característica está a discussão sobre autoria, uma vez que o criador de *Machinima* apropria-se das imagens 3D, já existentes no jogo eletrônico, para desenvolver sua própria narrativa. A segunda característica, destacada por Gregolin (2008) das práticas dessa bricolagem, é a hibridização de técnicas de montagem que perpassam por edições, efeitos estéticos e estrutura narrativa. A autora, (GREGOLIN, 2008) pondera a necessidade de questionar este processo híbrido no

intuito de compreender historicamente a relação entre arte e as mídias, bem como a confluência entre a arte, as interfaces homem-máquina e as tecnologias de informação. Esta consideração se faz urgente em várias instâncias onde a arte e a tecnologia se encontram.

Machinima (NITSCHÉ, 2005) tem um enorme potencial artístico e muitas áreas inexploradas, principalmente, pela presença, na maioria dos trabalhos até o momento, do conceito básico do desenvolvimento de uma narrativa. *Machinima* (NITSCHÉ 2005) pode ser muito mais que sua definição original, contudo seus vários formatos, flexibilidade e inventividade criam desafios interessantes para contadores de histórias e pesquisadores, com fins pedagógicos a propósito de um currículo, que tenha como foco configurações narrativas e os estudos em mídia.

2.8 Conclusão

As ações, em grande escala, das narrativas digitais percorrem interfaces convidativas em que diversas plataformas de interação recebem as produções híbridas onde não somente os fãs de franquias estão envolvidos, mas todos aqueles que cooperam para mantê-las. A dinâmica de criar histórias é frequente tendo como suporte a rede mundial de computadores.

Nestas constantes produções intenciona-se a garantia de permanência nas redes de relacionamentos, para prolongar as conversas e promoverem ações e edições, que vão desde apropriações de cenas de videogames, bricolagens de narrativas já existentes, as *machinimas*, bem como a criação de histórias originais. **Estes veículos, configuram uma das maiores fontes de desejo da geração consumista contemporânea, tanto da manipulação de artefatos digitais, quanto ao destino destas produções.**

Os **narcisos digitais**, resultantes dos referenciais teóricos intrínsecos às **culturas do narcisismo e a cultura da convergência** caracterizam o indivíduo da **modernidade líquida**. A quantidade de usuários *on-line*, bem como o tempo dispensado para as práticas de criação em rede, deflagra ações e comunicações, apontando para mudanças nas práticas de socialização do indivíduo.

O alcance da cultura participativa é extenso, independente do seu foco de interesse, em que as produções independentes são um fenômeno em desenvolvimento contínuo, e por isso se torna urgente sugestões e envolvimento nos discursos dos estudos culturais **desmistificando a existência de um outro espaço, sustentado pelas mídias, sobretudo ponderando a relevância do espaço cultural e social**. Chama-se a atenção ao **caráter potencial das atividades e dinâmicas desenvolvidas**, que têm configurado uma geração de **narcisos digitais narradores**.

Diante do que deflagra Benjamin (1994) percebe-se que as **narrativas ainda são fortemente influenciadas pela mídia**. Jenkins (2009) também reforça essa convergência, contudo ressalta, juntamente com outros teóricos, características nas práticas e produções das narrativas a partir de vários meios.

Destaca-se, portanto o **potencial emergente espalhado pela complexa convergência das mídias**, bem como os **posicionamentos dos narcisos digitais**, envolvidos pelo fluxo da cultura participativa, nas inúmeras possibilidades de vivenciar seus reflexos, a extensão de si mesmos. Dados como esses têm, cada vez mais, incitado pesquisadores a se aproximarem das práticas crescentes das narrativas, contexto que justifica, a proposta desta pesquisa, bem como reflexões sobre o fluxo do **aprendizado a partir da convergência das mídias, nos mais diferentes espaços de formação**, em sua maioria os informais.

Capítulo 3

Os narcisos digitais e os processos formativos no âmbito da narrativa transmídia

Sem a dimensão cultural a tecnologia fecha *narcisicamente* em torno de si mesmo, exercendo efeitos de fascinação pela eficácia do desempenho que contempla a cognição individual.

(SODRÉ, 2012, p.160)

Pensar a educação diante dos desafios contemporâneos, dos tempos midiáticos, tem sido o objetivo de muitos teóricos, professores e pesquisadores, como Machado (2004) Santos (2012) Sodré (2012) Saito (2014) dentre outros, presentes neste trabalho. A complexidade que se apresenta impele-se perscrutar caminhos para tentar “entender nossa época em que vínculos sociais, econômicos e culturais são acentuadamente frágeis, instáveis e múltiplos” (SANTOS, 2012, p.16).

As instituições formais não são os únicos espaços em que os narcisos digitais têm vivenciado abordagens em práticas de aprendizagem. O aprendizado a partir das interações nas mídias digitais é constante e cativa cada vez mais a presença facultativa dos interessados. O problema apresentado neste trabalho evidencia que **os espaços educacionais formais têm comportado conflitos em relação às características e posicionamentos dos sujeitos contemporâneos.**

Desta forma destaca-se, a partir de pesquisa bibliográfica, conceituada na seção 1.2, **os percursos de aprendizados, formais e informais.** Observa-se, no contexto formal, a discussão sobre metodologias que pretendem atender às características do contexto líquido contemporâneo, bem como, na compreensão da produção em arte, a partir da A/R/Tografia, e também, a experiência de um projeto que envolveu doze universidades brasileiras com o objetivo de elaborar uma narrativa a partir de um tema social, refletindo como **é possível intermediar propostas que envolvam um coletivo inteligente,** neste caso no contexto acadêmico.

Nos contextos informais destaca-se o **livre espaço criativo e formativo** da cultura midiática, contudo pontua-se que a **cultura consumista e a cultura do**

medo são resultados do investimento formativo de **estratégias de controle** sobre a sociedade contemporânea.

É desenvolvido um estudo de caso, conceituado na seção 1.2, em dados advindos de uma Jornada Acadêmica, no intuito de **conhecer o universo transmidiático, suas estratégias, seu alcance e sua influência na formação midiática informal**, a partir da observação do evento e leitura dos trabalhos¹⁴.

3.1 – Entre sólidos e líquidos contemporâneos

Diante da realidade tecnológica intrínseca ao homem contemporâneo, Muniz Sodré (2012) disserta sobre as características da educação influenciada pelo contexto do mercado global, ponderando sobre o poder da mercadoria e da informação sobre o Estado nacional, que vem sendo suprimido, deixando assim de cumprir seu papel formativo, agora exercido pelo mercado global que “fornece os principais cenários de identidade” (SODRÉ, 2012, p.13).

Ao contrário da ideia clássica da cidadania, emerge no lago da modernidade líquida a figura do consumidor, como novo sujeito social. Atualmente todo e qualquer projeto educacional deve obrigatoriamente estar dentro das exigências impostas pela *tecnologização* do mundo, bem como as interferências do mercado global (SODRÉ, 2012). Diante da complexidade que nos é apresentada “as mesmas tecnologias que o pressionam [o indivíduo] podem converter-se em valiosas ferramentas formativas” (SODRÉ, 2012, p.14).

Os gestores da cultura midiática, ora implicitamente ora explicitamente, moldam pensamentos e posicionamentos, tanto de quem promove as mídias quanto de quem as consome. Dentre os inúmeros contextos de formação educacional estão os denominados formais e informais. Gadotti (2005) aborda três conceitos de educação: a educação formal, a não formal e a informal. A primeira caracterizada por uma estrutura, por exemplo, instituições, escolas e universidades. A segunda mediada por museus, meios de comunicação e outras instituições de cursos livres. A terceira ocorre de forma espontânea em interlocuções ocasionais (GADOTTI,

¹⁴ Os Anais da I Jornada Internacional – Entretenimento Transmídia encontram-se no link: <http://www.geminis.ufscar.br/jig2014anais/>

2005, p.1). Nesse sentido observamos as possibilidades de formação educativa na formação não-formal e informal.

Sodré (2012) diante da complexidade da aprendizagem entre a tecnologia e a educação na contemporaneidade, reflete sobre um ponto central no diálogo entre Paulo Freire¹⁵ e Seymour Papert¹⁶. “Freire propôs uma educação emancipada, humanizada e transformadora, e Papert uma teoria pedagógica chamada *construcionismo*” (SODRÉ, 2012, p.160). Segundo Sodré (2012) o método de Papert poderia encaixar-se na didática *freireana* de alfabetização, contudo Freire detectou, na atitude prático-teórica a “ausência de conexão entre o *software* pedagógico e a realidade social e política do estudante. Ou seja, faltava a fonte originária das questões essenciais da educação, que é a cultura” (SODRÉ, 2012, p.160).

Este ponto, a dimensão cultural, é uma referência que está ligada à própria essência do indivíduo permitindo que se movimente em vários outros sítios, mas carregando um referencial que proporciona alargar as fronteiras, transformando e sendo transformado. Esta condição de receptores e movimentadores de uma *tecnocultura* promove ecos dos discursos pré-moldados, sem estabelecer uma relação crítica das informações ali geridas.

A pedagogia de Paulo Freire (SODRÉ, 2012) contempla a tecnologia, contudo, não está acima das relações e condições sócio-históricas de produção e transmissão do conhecimento. A rede sempre esteve presente na moderna formação da cidade, nos modelos que compõem um espaço edificado de um conjunto monumental e centralizador.

Sobre a cidade do controle, Byung-Chul Han (2014) destaca a sociedade disciplinada através de um dispositivo de correção, usando, como exemplo, o *panóptico* de Bentham (HAN, 2014, p.68). O controle panóptico é usado em prisões, fábricas, manicômios, hospitais, escolas, instituições típicas da sociedade disciplinar. Contudo, (HAN, 2014) a atual estrutura panóptica digital do século XXI é

¹⁵ Paulo Freire, filósofo e educador brasileiro, conhecido por defender uma educação emancipada, humanizada e transformadora.

¹⁶ Seymour Papert pesquisador do MIT no *Massachusetts Institute of Psychology*.

desprovida desta perspectiva e seus habitantes comunicam intensamente entre si, e o que garante a transparência é a exposição, a *hipercomunicação*.

Neste fluxo cada um entrega o outro à visibilidade e ao controle, dominando-se assim a excessiva exposição, minimizando-se a confiança, uma vigilância mútua na sociedade transparente (HAN, 2014). O autor reflete que a estrutura sólida do *panóptico* de Bentham objetiva a filosofia da reforma dos costumes, enquanto que o panóptico digital é a transparência do habitante em suas acumulações e pluralidades (HAN, 2014, p.72-73).

Pensando-se no modelo de controle digital, as inúmeras mobilidades dos meios de comunicação à distância, como telefônicas, óticas, celulares e midiáticas, percebe-se que é uma rede líquida, nos moldes do pensamento e desenvolvimento, diferentemente da lógica sólida tradicional. Contudo, sua liquidez garante performances amparadas no governo de fluxos cada vez mais abstratos e distantes. Este paradoxo reflete o momento de conflito entre sólidos e líquidos, uma simbiose, onde uma dinâmica, essencialmente líquida, detêm em sua concepção posturas de controle sólido.

Com isto chama-se a atenção para os discursos de descentralização, a partir dos modelos organizacionais das redes, que sedimentam relações sociais menos subordinadas a padrões tradicionais, sendo estas coordenativas, e sobretudo vigilantes. Caniato e Nascimento (2007) discorrem sobre os canais de vigilância contemporâneos e destacam que a vigilância¹⁷ tem diferentes implicações, dependendo de quem vigia e de quem é vigiado. Consideram a manutenção de um sistema econômico e social que usam de perversos meios de injustiça, ansiedade e modos de vigilância como estratégia para perpetuar-se.

Este controle está para além das máquinas de visão, da vigilância transformada em mercadoria, dos *reality shows*, e dos que fazem de cada um vigilante do outro. A vigilância que Sodré denomina de “*panóptico invertido*”, o olhar do próprio controlado, é um “olhar social e tecnologicamente dirigido para as telas e os

¹⁷ Para aprofundar sobre dados de vigilância ver em Psicologia em Revista: CARNIATO, A. NASCIMENTO, M. A vigilância na contemporaneidade: seus significados e implicações na subjetividade. 2007.

monitores, através dos quais se espelham as simulações do real, os modelos de mundo a serem consumidos” (SODRÉ, 2012, p.167).

Um dos papéis da mídia, para além de capturar a atenção, é perpetuar o momento de contemplação, proporcionando inúmeras possibilidades de consumo e, enquanto isso, as informações pessoais estão sendo registradas. Esta questão, também, vai além do entorpecimento causado pelos produtores de mídia interativa, vem de um complexo regime de vigilância e controle de caráter político de nível mundial. A vigilância, neste caso, não tem um caráter de proteção do Estado para com seus cidadãos, pelo contrário, o enlaçamento dos produtos a consumir e o suposto caráter de vigilância, falsamente atribuído a ameaças e sustentado por uma linguagem midiática instigadora, fazem com que estes (os cidadãos) tenham a sua atenção desviada dos problemas sociais reais, que de modo efetivo comprometem e dificultam a vida da comunidade como um todo.

Dentre os problemas sociais emergentes está a falta de segurança. Bauman (1998) alerta que entre os bens de consumo mais desejados na contemporaneidade está a segurança, pois vive-se sob a égide do medo e da insegurança, não somente em relação à integridade física e moral dos indivíduos, mas também, em relação à configuração política e econômica global, em que se pode afirmar que “vivemos em uma atmosfera do medo ambiente” (BAUMAN, 1998, p.33). As preocupações com a insegurança individual são “a incerteza em relação ao futuro, a fragilidade de posição social e a insegurança existencial” (BAUMAN, 2004, p.132).

A segurança e a liberdade ainda não foram vivenciadas conjuntamente por uma sociedade, pois na busca de uma, perde-se a outra (BAUMAN, 2004). Enquanto preocupa-se em vigiar o outro para defender-se a sociedade é espreitada numa esfera macro, em que instâncias globais são promotoras desta vigilância, as quais controlam o mundo geográfico e a internet. A cultura do medo é também de submissão extrema, pois enquanto o cidadão preocupa-se com possíveis fatalidades, em sua maioria ilusórias, perde-se a percepção da esfera política e econômica, que se mantêm à revelia de posicionamentos pelos quais poderiam ser potencializados em benefício da sociedade.

Estas formas de manter o medo e a submissão têm-se intensificado na contemporaneidade, garantidas por um consumismo exacerbado pelos quais se sugerem uma sensação de liberdade. Ao mesmo tempo garantem a fobia do medo, promovida pela divulgação de tragédias, num paradoxo antissocial, que no final já não promove indignação e sim a espera por mais notícias trágicas, transformadas em mercadoria. Guy Debord alerta que o mundo da mercadoria domina tudo o que é vivido sendo seu movimento idêntico ao distanciamento dos homens entre si diante do produto global: “A mercadoria se contempla a si mesma num mundo que ela criou” (DEBORD, 2003, p.38).

Emancipar a mídia tem a ver com libertar-se do consumismo, da tragédia, bem como da contemplação de si mesmo, para avistar propósitos maiores que envolvem o coletivo e não um auto reflexo. Assim como Paulo Freire observa, não se pode descartar a forte influência dos agentes condicionadores da educação consumista midiática e seus propósitos, no entanto incentiva a idealização, conquista e promoção de uma educação tecnológica democraticamente humanizada que essencialmente privilegie a cultura.

Pierre Lévy pondera que todos os envolvidos (criadores, produtores e usuários) detêm um papel decisivo no que se refere às tecnologias intelectuais, considerando essa uma proposta libertadora do caráter positivo ou negativo das dualidades cartesianas, de infinitas razões e interpretações divergentes, não sendo possível excluir a *tecnociência* da esfera política (LÉVY, 1993, p.189).

É importante atentar para o impacto da convergência das mídias no indivíduo, e as relações que se mantêm nesta esfera, os mecanismos implícitos de vigilância, coerção e a fragilidade líquida. É urgente compreender que este impacto está modificando os dados referentes à educação e à formação. Neste aspecto não é possível prever ou medir os níveis de aprendizado somente a partir do histórico escolar formativo de um indivíduo, é necessário considerar, também, o fluxo de informações e aprendizagens apreendidas através da rede, tanto a respeito de conteúdos absorvidos, quanto de experiências em produção. Ao contrário de ignorado, este conhecimento prévio deve ser considerado e potencializado.

3.2 – Mestiçagens entre metodologias a partir do reflexo dos processos formativos do contexto digital

Os diálogos nos processos formativos, a partir das abordagens metodológicas adotadas em seus percursos, são de suma importância uma vez que é onde os saberes, apreensões e trocas são objetivados, além das disciplinas e suas particularidades. Visto que, a maioria dos estudantes navegam nas águas do lago digital, em dinâmicas diferenciadas, é relevante destacar algumas ações e criações que surgem em espaços educativos e seus desdobramentos.

É importante perceber quantas áreas de conhecimento estão intrínsecas às práticas dos narcisos digitais, as quais envolvem texto, imagem, áudio, produção, edição e programação em programas complexos, bem como uma adaptação à linguagem dos guetos em rede. Estes aprendizados e movimentações nas comunidades de consumo é, talvez, a maior mudança proporcionada pela convergência, “a substituição do consumo individualizado e personalizado pelo consumo como prática interligada em rede” (JENKINS, 2009, p.327).

Massarolo e Mesquita destacam que características como estas “transformam a narrativa transmídia na nova estética da cultura participatória, pois sua metodologia pressupõe a interatividade¹⁸ e a colaboração” (MASSAROLO & MESQUITA, 2013, p.36). Ao contrário desta estratégia líquida cada vez mais as áreas de conhecimento, divididas por temas e subtemas, reforçam linhas de pesquisa que se distanciam das demais áreas. É urgente na convergência o diálogo de áreas, no intuito de fortalecer a pesquisa, as produções e, sobretudo, as relações e mediações de conhecimento que há muito não são vias de mão única.

As mídias são meios e a mediação acontece através do ser humano, “podemos juntar as peças se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades” (JENKINS, 2009, p.30). Para tanto, são necessárias abordagens metodológicas que contemplem mais de uma área, que promovam diálogos nas fronteiras, não só para contribuição de cada parte de um projeto, mas especialmente, em transdisciplinaridade no próprio processo de criação, onde educador e educando

¹⁸ Glossário 6

são integrantes de um grupo composto por um hibridismo¹⁹ de onde venham dialogar com a cultura líquida.

Lévy (1993, p.114) observa que com a constituição da rede digital a televisão, o cinema, a imprensa escrita, a informática e as telecomunicações “veriam suas fronteiras se dissolverem quase que totalmente”. Contudo, as fronteiras ainda são espaços temidos e evitados por uma série de questões normativas, por seus territórios demarcados e discursos de pertencimento. O diálogo nas fronteiras, a mestiçagem – espaço de encontro de várias culturas – é necessário e urgente.

3.2.1 - A/R/Tografia

As tentativas de compreender e valorizar a produção em arte como uma modalidade acadêmica originaram metodologias conhecidas como *Arts-Based forms of Research* (ABR) e *Arts-Based Educational Research* (ABER) (DIAS, 2010). O argumento chave é que estas “complicam, problematizam e incomodam as metodologias normalizadas e hegemônicas que são aquelas que estabelecem, formatam, conduzem, concebem e projetam o conceito de pesquisa acadêmica em artes, educação e arte/educação” (DIAS, 2010, p.4).

A ABR e a ABER “esperam deslocar intencionalmente modos estabelecidos de se fazer pesquisa e conhecimento em artes, ao aceitar e ressaltar a incerteza, imaginação, ilusão, introspecção, visualização e dinamismo” (DIAS, 2010, p.4). Deste contexto emergem escolas e programas que sugerem propostas em métodos, como por exemplo a A/R/Tografia (DIAS, 2010, p.6).

A A/R/Tografia (IRWIN, 2008) é uma metodologia constituída por três vértices: *theoria-práxis-poesis*, proporcionando a integração entre teoria/pesquisa, ensino/aprendizagem e arte/produção, juntamente com os papéis identitários artista-pesquisador-professor. “Teoria como “a/r/tografia, como mestiçagem, é um caminho para quem vive nas fronteiras, para se engajar criativamente consigo e com outros ao reimaginar histórias de vida inseridas no tempo e através dele” (IRWIN, 2008, p.100).

Esta metodologia vem fazer sentido no contexto onde se experiencia vários papéis no processo formativo, onde o professor é um mediador de sua abordagem

¹⁹ Glossário 7

docente, é pesquisador, e também é artista. A autora propõe estas “três formas de pensamento não apenas como entidades separadas, mas também como identidades conectadas e integradas” (IRWIN, 2008, p.89). Desta forma, extinguindo qualquer possibilidade de dualismo, Irwin (2008) propõe mover-se por uma prática viva da arte, da pesquisa e do ensino: uma mestiçagem viva, onde artistas, pesquisadores e professores “estão representando sua compreensão e estão executando suas posições pedagógicas, enquanto integram teoria, prática e criação através de suas experiências estéticas, passam significado no lugar de fatos” (IRWIN, 2008, p.98).

3.2.2 - *Métissage*

A *métissage*²⁰ é a linguagem da fronteira, onde os que a vivenciam estão dispostos a dialogar, repensar e ponderar acerca da outra cultura, da outra experiência, do outro que também vive a fronteira, constituindo uma nova identidade, uma experiência que redefine posicionamentos, ações e perspectivas. A autora Rita Irwin absorve a metáfora, como um ato de interdisciplinaridade, numa perspectiva sociocultural (IRWIN, 2008, p.90).

Neste aspecto propõe-se que os sujeitos ao habitarem as fronteiras revejam suas práticas no intuito de uma melhor compreensão, apreciação e representação do mundo. Esta conversão de posicionamento e ações reflete-se na aproximação com outros sujeitos que estão em trânsito nas fronteiras, vivenciando o mesmo processo. A mestiçagem também é destaque no artigo de Andre Stangl (2003) no esforço de reunir aspectos inerentes à transformação do sujeito e sua identidade, a partir da troca cultural estabelecida pelas redes digitais (STANGL, 2003, p.1).

Stangl (2003) chama a atenção para uma aparente padronização racional advinda das integrações mediadas pela internet, vindo desenvolver uma nova estética, promotora de uma nova ética (STANGL, 2003, p.1). Tanto Stangl (2003) quanto Irwin (2008) entendem que a multiculturalidade privilegia culturas minoritárias, sendo que para o primeiro autor a internet pode ser o espaço da nova sociabilidade mestiça (STANGL, 2003: 1).

²⁰ Glossário 8

O diálogo vem ocorrendo na fronteira, pela mestiçagem, onde apesar de existirem diferenças e divergências é um espaço potencialmente libertador. A metáfora da mestiçagem pode contribuir nas experimentações e compreensões entre vários territórios a serem desbravados, como por exemplo, as práticas da cultura participativa, composta por diversas áreas e suas potencialidades a partir de propostas metodológicas.

A mestiçagem, os narcisos digitais, as redes, os lagos e os reflexos são metáforas que ajudam a aproximar áreas de conhecimento, movendo-se em busca de reflexões e ações. Estas são mediadas por metodologias que propiciam uma inter-relação entre as temáticas propostas e os contextos nos quais a pesquisa se insere. A A/R/Tografia vem, neste fluxo, contribuir para uma autoavaliação do processo formativo docente, em que este, munido das áreas intrínsecas aos seus papéis identitários venham a promover mediações em territórios educativos emergentes.

3.2.3 Narrativas em mestiçagem conectando universidades

O projeto intitulado *Human Connection Project*²¹ foi desenvolvido com onze universidades brasileiras. Esta experiência propiciou reflexões a partir de processos metodológicos, na integração de saberes, docentes e discentes no contexto da educação superior, entre diferentes áreas do contexto acadêmico.

O projeto teve como desafio a integração das equipes formadas em cada uma das várias universidades. Cada equipe foi constituída por um professor-coordenador que convidou outros professores e estudantes acadêmicos para cumprir o objetivo lançado pelos organizadores. A proposta foi de cada grupo criar uma narrativa, a partir de uma única temática, respeitando alguns critérios bem como as abordagens metodológicas ao longo do processo que decorreu ao durante o ano de 2013.

O projeto levou para o contexto acadêmico uma discussão relacionada com fenômenos impulsionados por fatores comuns a todas as grandes sociedades do

²¹ *Human Connection Project* (HCP) é uma parceria entre o professor PhD Shigehia Kuriyama, Universidade de Harvard, e o projeto de Pós-Doutorado da professora Cecília Saito. As informações das universidades e as áreas que participaram do projeto, bem como os trabalhos desenvolvidos estão no endereço: <https://humanconnectionproject2013.wordpress.com/>

planeta – o isolamento. No Japão este fenômeno (SAITO, 2012) é conhecido pela designação *hikikomori*. Os *hikikomoris* são indivíduos que “apresentam comportamentos radicais, vivendo em confinamento em seus lares durante anos ou décadas, sendo sustentados pelos seus familiares. Muitas vezes, [...] é associado aos portadores de um tipo de distúrbio social” (SAITO, 2012, p.13).

Privilegiar a vivência intermediada pela tecnologia e evitar o contato social, permanecendo enclausurado por meses, e até anos, já não é atualmente um fenômeno estritamente japonês. Em qualquer região geográfica o isolamento pode dar-se no início da idade escolar e prolongar-se à idade adulta, em que o indivíduo evita a escola, a sociedade, o trabalho entre outras situações de convivência coletiva. É importante pensar este fenômeno de maneira globalizada porque embora venha a tratar-se de um termo japonês, relacionado com aquela cultura, são problemas existentes na contemporaneidade, desencadeado pelas pressões em relação aos modos de vida moderno, que atingem escalas globais.

Na cultura americana o termo que define um comportamento semelhante ao *hikikomori* é o “*cocooning*”, do inglês *cocoon* o qual significa casulo, cunhado nos anos 1990 para “definir a tendência ao isolamento social nas últimas décadas: as pessoas preferem ficar em casa a interagir socialmente” (JENKINS, 2009, p.45). Tendência acentuada pelo aparecimento das tecnologias ligadas à internet.

Nesta perspectiva Zygmunt Bauman (2008) pondera que a modernidade acumula vítimas dos “danos colaterais” desencadeados pelas interações midiáticas e questiona como pode-se “evitar a erosão da solidariedade humana e o desaparecimento dos sentimentos de responsabilidade ética” (BAUMAN, 2008, p.181).

A relevância deste projeto foi em abordar um tema tão emergente que caracteriza um fenômeno de dimensão social, propiciando um alcance mais alargado de discussões com o objetivo de suscitar iniciativas que venham a contribuir com a pesquisa, com o indivíduo e com a sociedade. A experiência HCP promoveu a reunião de coletivos inteligentes em prol deste tema. Este trabalho é, portanto, um exemplo de como o contexto acadêmico pode ser envolvido nas tendências da cultura participativa que têm as mídias como suporte para promover discussões e desenvolvimentos essenciais para a sociedade.

O projeto teve como resultado o alcance do interesse de outros professores acadêmicos pelas questões interculturais e debates acerca da subjetividade na contemporaneidade, bem como pela metodologia que utiliza os meios de comunicação em prol do conhecimento, promovendo a descentralização dos saberes. Como resultados imediatos destaca-se a publicação do livro que reúne as experiências dos grupos e suas reflexões com o título “*Human Connection Project, isolamento social como inspiração criativa*”, a participação destes integrantes em diversos congressos nacionais e internacionais e duas exposições de artistas que participaram do projeto e mediarão seus trabalhos com a temática.

3.3 Estudo de caso e mestiçagens

Diante das reflexões destacadas sobre o conhecimento prévio do narciso digital, percorrido na seção 1.9, a partir dos fluxos midiáticos e dos regimes de controle e agenciamento ao qual estão submersos (seção 3.1) segue-se, no propósito de abranger o campo de compreensão sobre as narrativas e o entretenimento transmídia, o destaque de como esta convergência tem promovido influência e aprendizado ao narciso digital.

A I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia, que teve lugar na Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR) entre os dias 13 e 15 de maio de 2014, teve como intuito debater aspectos importantes da comunicação contemporânea, que transpõe a dimensão histórica buscando analisar produções e circulações dos objetos audiovisuais em rede.

Segue-se a descrição dos temas (Tabela 3.1) discutidos na Jornada e as palavras-chave que acompanham os artigos publicados nos Anais do evento. Dentre os seis temas propostos três são analisados a partir da leitura de alguns textos em diálogos.

Mesas temáticas – palavras-chave

1 - Narrativa visual

1. Direção de Arte – encenação; narrativa – minissérie; Luiz Fernando Carvalho.
2. Documentário – Música – Inclusões – Narrativa.
3. Anti-ilusionismo – Distanciamento – Hibridismo.
4. Processo de criação – Redes – Animação – Coleção – Renato Aragão.
5. Documentário – Jornalismo – Ficção – Realidade.
6. Inferno - Blade Runner – Dante Alighieri
7. Cenografia – Figurino – Poética visual.
8. Videodrome – David Cronenberg – Corpo – Objetos Técnicos – Tecnologia.

2 - Política do Mercado do Entretenimento e a Indústria Audiovisual

1. Indústrias Criativas – Economia Criativa – Políticas Públicas.
2. Internet das Coisas – Sistemas Conectados – Marketing – Tecnologia Emergente – Ecossistema Tecnológico.
3. Exibição digital – 3D – VPF – DCI.
4. Publicidade – internet – cultura participativa – audiovisual.
5. Indústria Criativa – Cidades Criativas – Arranjos Produtivos – Pólo Cinematográfico de Paulínia.
6. Crowdfunding – cinema brasileiro – financiamento alternativo
7. Vídeo *online* – redes sociais – cultura participativa – publicidade – Vine.
8. Exibição digital – 3D – VPF - DCI.
9. Televisão – Modelo de Negócios – Multiplataforma.
10. Comunicação digital – Comunicação integrada – Cross media – Sistemas – Transmídia

3 - Produção de fãs e cultura participativa

1. Talk show – televisão – gênero televisivo – *The Walking Dead*.
2. *Games* - vida digital – topofilosofia - aprendizagem.
3. Narrativa de Horror – Jogos de Interpretação – Criação Narrativa – Coesão Narrativa.
4. *Storytelling* Transmídia – Cognição; Recepção – Ancoragem – Polifonia.
5. –Ficção seriada asiática – Dramas de TV – cultura de fãs – mediação – consumo transmídia.
6. *Final Fantasy* – Transmídia – Cibercultura – Games.
7. Fã; Serialidade – Franquia – Wiki – Canonicidade.
8. Música; *transmedia* – fãs – *fandom* - *iamamiwhoami*.
9. Telenovela – facebook – fãs.
10. *Transmedia Storytelling* – RPG – franquias – marcas – engajamento.
11. Participação - Sites de redes sociais – Convergência – Audiência.

4 - Redes de produção e circulação do conteúdo audiovisual

1. Narrativa Transmídia – Audiovisual – Televisão – Convergência – Cross-media
2. Viralização – Rede social – Celebridade – Notícia.
3. Web documentário – interatividade – audiovisual – jornalismo.
4. *Troll* – *Hater* – Anti-fã – Fã – Ficção Seriada Televisiva.
5. Televisão – Convergência – Interação – Mídias sociais.
6. Entretenimento – Notícia – Compartilhamento – Internet – Jornalismo.
7. Segunda tela – Televisão – Redes sociais – Cultura da convergência – Oscar.
8. Redes Sociais – Folha de S.Paulo – O Estado de S. Paulo - Carnaval.
9. Televisão digital – Jornalismo – Cultura participativa – Mídia digital – Plataformas

<p>cartográficas.</p> <p>10. Radio – radiojornalismo – ciberespaço – interatividade – convergência.</p>
<p>5 - Serialidade e narrativa Transmídia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Documentário – Criança – Transmídia. 2. Narrativa Seriada – Jogos Eletrônicos – Histórias em Quadrinhos. 3. Plano comercial – processo de criação – Transmídia – <i>A Pedra do Reino</i>. 4. Transmídiação – Conteúdo televisivo Transmídia – Telenovela. Audiência. 5. Capacidade Negativa – Narrativa Transmídia – Literatura infantojuvenil – Monteiro Lobato. 6. Design – Televisão – Transmídia. 7. Narrativas Transmídia – Círculo mágico – Imersão – Agência – Estética. 8. Narrativa Transmídia – Linguística Textual – Intertextualidade 9. Ficção seriada – complexidade narrative – Breaking Bad. 10. Mestiçagem – Narrativas Transmídia – Gamificação. 11. Narrativa Transmídia – Histórias em Quadrinhos – Games – Super-Heróis – Injustice 12. Narrativa Transmídia – Redes sociais digitais – <i>Twitterfiction</i> – Jogos digitais – Animação 13. Transmídiação – <i>Latitudes</i> – Narrativa Transmídia – <i>Reassistibilidade</i> 14. Canção – videoclipe – articulação dramático-narrativa – telenovela – trilha musical. 15. Star Trek – Transmídia – História em Quadrinhos – Televisão. 16. Transmídia – Ficção Seriada – Convergência Midiática – Cinema – TV e Internet – <i>Latitudes</i>. 17. Design – Artes – Laboratório – Experimental – Tecnologia. 18. Transmídia – Bakhtin – Gêneros do discurso – Vídeo games. 19. Audiovisual – Plataformas – Internet 20. Peirce – telenovela em múltiplas plataformas – transmídia, transmídiação – telenovela 21. Videoclipe – Cinema – Convergência. 22. Comunicação e consumo – Entretenimento – Narrativa transmidiática – <i>Star Wars</i>.
<p>6 - Tecnologia e o ensino nas redes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transmídia – Memória – Internet – Escola do Futuro – USP. 2. Educação – <i>Games</i> – <i>Gamificação</i> - Processos educativos 3. Gamificação – Edutretenimento – Motivação – Televisão Digital Interativa. 4. Sites de redes sociais – Cibercultura – Fan page – Cultura 5. Aplicativos – Ludicidade – Jogos. 6. TV digital interativa – difusão híbrida – objetos educacionais – entretenimento educativo. 7. Artes Visuais – tecnologias contemporâneas – Interatividade 8. Realidade ampliada – Experiência – Usuário – Psicologia Social. 9. TV Digital – GINGA – NCL/Lua – <i>T-Learning</i>. 10. Audiovisual educativo – TV Digital – Demandas profissionais. 11. Segunda Tela – TV Social – TV Digital – Interatividade, Internet.

Tabela 3.1. Mesas temáticas da Jornada GEMInIS

Além das seis mesas temáticas a jornada promoveu vários *workshops* ao longo da programação. Esclarece-se que as informações destacadas a seguir têm como objetivo dar a conhecer as estratégias e o alcance do entretenimento transmídia e como essa presença influencia no controle do indivíduo bem como propicia um aprendizado em relação às interações midiáticas. Os três temas abordados foram: *Narrativa Transmídia - Produção de fãs*, *Cultura Participativa - Tecnologia e Ensino nas redes*, objetivando destacar os processos formativos ali característicos. Nos textos apresentados nestes três temas destaca-se (Figura 3.1) os autores mais citados, dentre esses Henry Jenkins referenciado bibliograficamente setenta e duas vezes.

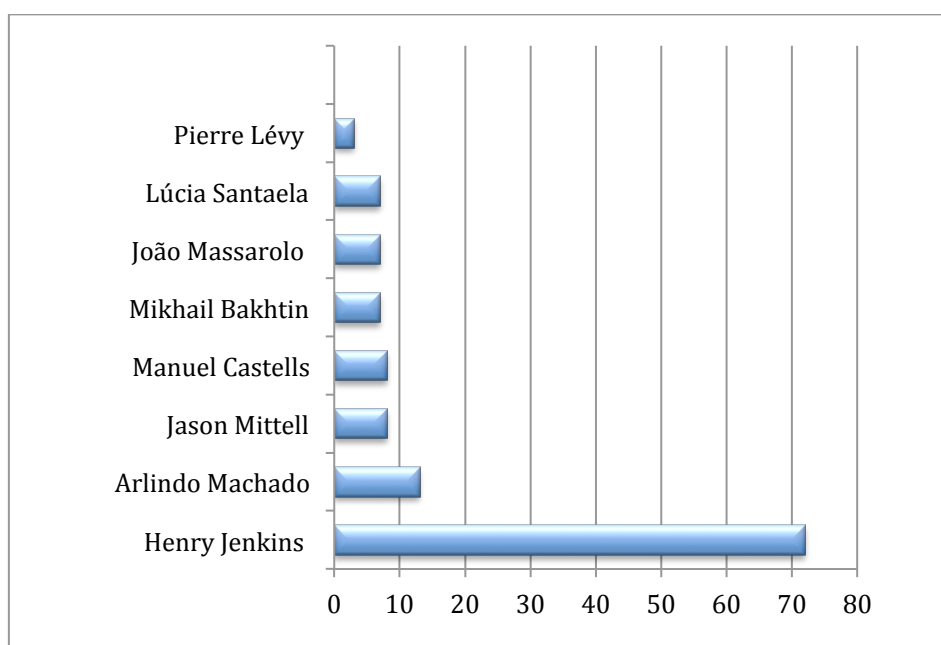


Figura 3.1. Autores mais citados nos três temas abordados

3.3.1 Serialidade e narrativa transmídia na TV

Em sua maioria os trabalhos²² classificados neste grupo temático identificaram a serialidade e recursos transmídia nas produções de telenovelas, vídeo clipes,

²² A proponentora desta tese contribuiu nesta mesa temática com o artigo, sob o título “Mestiçagens em narrativas transmídia: os narcisos digitais e os processos em gamificação”, que consta na bibliografia desta Tese.

seriados e minisséries, e em recursos de segunda tela²³, motivados pelas grandes emissoras televisivas, que fomentam o universo das produções para TV. As emissoras usam de diversos recursos para promover suas narrativas televisivas, destacando-se o aproveitamento dos próprios meios internos de divulgação, os planos comerciais, para transversalmente propagar os produtos (SCHMIDT, 2014, p.2). Este também é um recurso para envolver e sedimentar o telespectador a um só canal televisivo.

A transmídiação de informação (CUNHA, 2014) também é um recurso para gerar audiência, especialmente nos enredos das telenovelas. Cunha ressalta que no Brasil o consumo das programações disponibilizadas pela mídia televisiva alcança índices de 97%, em detrimento de outras como rádio (74%) revistas (51%) jornais (56%) e a internet com 55% (Figura 3.2) (CUNHA, 2014, p.6).

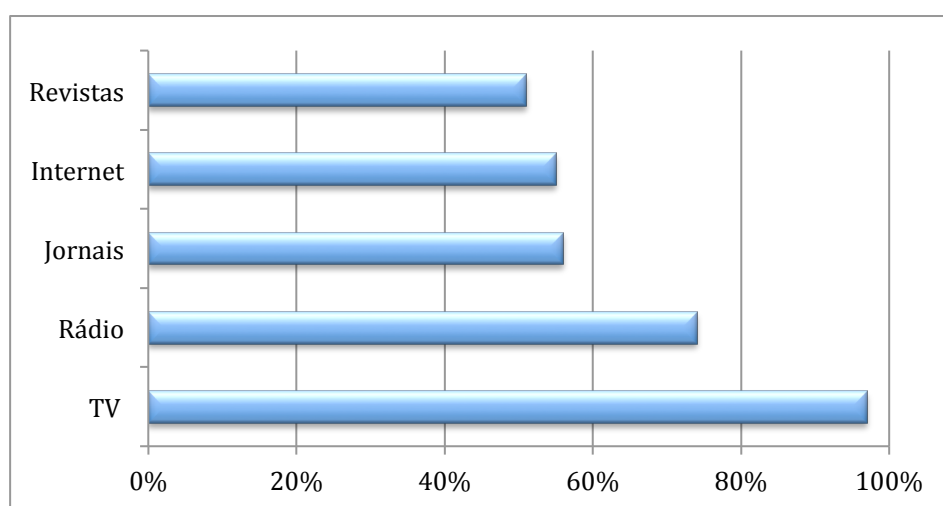


Figura 3.2. Índices do uso de mídias no Brasil

Mais de 90% das residências no Brasil possuem TV, diferentemente do uso do computador, em 2012 a porcentagem da população com posse de computador em casa era de 57%. Em relação à internet, embora seu crescimento seja acentuado, registou-se em 2012 que 53,9 milhões de brasileiros estavam conectados. Desta forma, a estratégia transmídia alcança vários públicos, sobretudo reforçando a narrativa central televisiva (CUNHA, 2014). Destes acessos à internet no Brasil

²³ Glossário 9

(SOARES & JOIA, 2014) 19% são realizados através de *Lan Houses*²⁴. Outras categorias de usuários são estudantes e pessoas que mantêm relacionamentos e conversas com recurso à câmera, ao longo do país e do mundo.

Os recursos para se garantir a audiência desta porcentagem de espectadores perpassam por várias estratégias. Nas telenovelas as narrativas musicadas, os versos *cancionais*, são associados ao par romântico da telenovela. A presença da canção (ANTONIETTI & CARRASCO, 2014) envolvida com as imagens dos protagonistas reforçam questões comerciais, projetando a venda da coletânea internacional da telenovela. Esta composição se aproxima da estratégia da linguagem do videoclipe.

Com o surgimento da internet e a produção independente estas configurações de videoclipes vieram sofrer alterações nos seus formatos (OLIVA, 2014, p.2). O que vem destacar a mudança acelerada nos rumos do cenário da comunicação (OLIVA, 2014) são as alterações geradas pelas relações transmidiáticas, que movimentam as linguagens, instituindo nos filmes um caráter mais narrativo, de maior exploração temporal.

Estas possibilidades de explorações configuram produções como o recurso remix (também pontuado na seção 2.6.3). Rasia (2014) analisa alguns trabalhos veiculados na internet produzidos para compreender os atuais paradigmas da imagem. O recurso *remixagem* é um dispositivo para (re)criação dos sujeitos nas redes, que compõem, recompõem e remontam novas formas e conteúdos alterando matrizes sonoras, verbais e visuais.

A cultura *remix* não lida com a matéria prima, o caráter de originalidade e de criação se esvazia. Lidam com a edição de paródias²⁵ ao capturar imagens de ícones conhecidos, como políticos e atores, inserindo-os em outros contextos, dando outra conotação à narrativa a partir dessas bricolagens (RASIA, 2014, p.13).

Neste aspecto o trabalho apresentado por Sens e Pereira (2014) discute como se reforçam as potencialidades e desafios aos elementos estéticos e processos criativos, como do design televisivo. Os autores ponderam que as presenças das multiplataformas não só possibilitaram expressões e relações entre expectadores e

²⁴ Glossário 11

²⁵ Glossário 12

produtores, como também modificam o papel do design exigindo novas especificidades.

Dentre os exemplos, os autores destacam aspectos como o fenômeno da segunda tela, através da interação de um *app*²⁶ os telespectadores aumentam a audiência para uma determinada emissora (SENS & PEREIRA, 2014). Os autores consideram que “os eventos videográficos vinculados ao conceito de design televisual, como os elementos alegóricos e ornamentais, apresentam objetivos claros de adequação mercadológica” (SENS & PEREIRA, 2014, p.11). Desta forma, percebe-se uma via de mão dupla no envolvimento com as narrativas transmídia e seus recursos.

A telenovela (LEMOS, 2014) além de um produto da indústria midiática é um ambiente cultural da sociedade brasileira, que atualmente são exibidas na TV aberta, na TV paga, via dispositivos móveis, site oficial, diversos blogs e nas redes sociais (LEMOS, 2014). Lemos (2014) ainda pontua que os produtores oferecem diferentes níveis de interatividade na disponibilização de jogos, *quizzes*, enquetes e pesquisas, produtos de consumo ligados às tramas, desde livros, viagens, objetos pessoais, configurando um ambiente mutável que possibilita ao espectador apropriar-se destes conteúdos transmídia promovendo construção de sentidos.

Outra estratégia, na serialidade televisiva (GAMO & TORRES, 2014) é destacada no trabalho de Monteiro Lobato²⁷, através do conceito denominado capacidade negativa²⁸. Neste recurso uma história não necessita de discorrer sobre tudo, podendo deixar pistas migratórias em outras narrativas (GAMO & TORRES, 2014, p.3).

Mas não só as experiências nacionais são referências nas apresentações e discussões sobre a serialidade e sua influência na produção popular. Urbano e Meimaridis (2014) propõem um artigo analítico acerca da estrutura da narração, observando os arcos narrativos e personagens apresentados na trama da série de

²⁶ Glossário 13

²⁷ Monteiro Lobato é considerado um dos mais importantes autores infanto-juvenis brasileiros e foi um dos primeiros autores nacionais a se dedicar ao público infantil. Antes dele, apenas traduções de fábulas, contos de fadas e livros estrangeiros para crianças eram publicados no Brasil. Autor de importantes obras do período pré-modernista, foi na produção literária infanto-juvenil que ele alcançou maior sucesso ao criar o universo mágico do Sítio do Picapau Amarelo (GAMO e TORRES, 2014: 6).

²⁸ Glossário 14

TV *Breaking Bad*. Os arcos narrativos são os eixos pelos quais a trama se desenvolve, na série citada, por exemplo, são destaques: a causa: (eixo: câncer) os meios (eixo: crime) e os fins (eixo: família). As autoras destacam que a série é construída por uma narrativa *puzzle*, onde os expectadores desvendam os mistérios a partir dos pedaços que surgem em cada arco²⁹ narrativo para completar o quebra-cabeça (URBANO & MEIMARIDIS, 2014, p.14).

O recurso transmídia foi experienciado por alguns produtores de documentários, pelo fato de que, com algumas exceções, este tipo de trabalho não interessa a um grande número de pessoas, o que promove uma ruptura no objetivo de conscientizar a sociedade dos problemas sociais. O trabalho de Nicoli (2014) contribuiu com uma análise sobre documentários, que trazem crianças como protagonistas, e usam diferentes meios de distribuição dos conteúdos associados ao filme, através do recurso transmídia (NICOLI, 2014, p.11). Neste trabalho as estratégias transmídia cooperaram para perdurar a narrativa do documentário, promovendo curiosidades sobre os destinos e o futuro de crianças carentes.

Todos os recursos transmídia são envolventes e perpetuam a presença do espectador à frente do ecrã. Os *cidadãos monitores* têm a tendência de serem defensivos, em vez de proativos (JENKINS, 2009, p.307 *apud* SCHUDSON, 1998³⁰). O consumo e TV estão diluídos em uma só dinâmica, fornecendo modelos de padrões culturais concomitantemente com o mercado (SODRÉ, 1984, p.34). O que foi conhecido como meios de massa, desde a década de 1960 do século passado, “é uma consequência da expansão da tevê, no interior do modelo da indústria cultural” (SODRÉ, 2012, p.168). Percebe-se que uma dinâmica transmídia, mesmo com suas características tão atuais, carrega nuances de estratégias do século passado.

3.3.2 Serialidade e narrativa transmídia nos videojogos

A estrutura de narrativa serializada nos videojogos vem com a possibilidade de periodicidade de capítulos, intermediada por ganchos narrativos (GONÇALVES,

²⁹ Glossário 15

³⁰ SCHUDSON, M . *The Good Citizen: A history of America Public life*. The Free Press: 1998.

2014, p.8). Um exemplo é o produto *The Walking Dead*, lançado em cinco episódios para *Xbox360*, *Playstation* e *Personal Computer (PC)* variando de cinquenta a sessenta dias de diferença entre um lançamento e outro. A internet se mostra “um espaço fértil para que os fãs comprem produtos, façam downloads de episódios de *Clone Wars*, joguem games *on-line* ou simplesmente busquem/discutam informações em sites de redes sociais com outros fãs” (MASTROCOLA, 2014, p.8).

As expansões narrativas transmidiática são outro recurso usado nos videogames, (OLIVEIRA & SILVA, 2014) como a estratégia usada pela empresa *Blizzard Entertainment* ao explorar o universo ficcional dos jogos *Diablo* para computador a partir de uma centralização da narrativa, destacada como a *nave-mãe*³¹ (OLIVEIRA & SILVA, 2014, p.2) que se estendem para outras mídias, configurando um movimento chamado de *círculo mágico*. A expressão *círculo mágico* foi proferida por Johan Huizinga (OLIVEIRA & SILVA, 2014, p.7 *apud* HUIZINGA, 1980, p.15-16). Esta concepção propõe o jogo como uma atividade à parte do cotidiano, onde se aceita as regras pré-definidas (OLIVEIRA & SILVA, 2014, p.7).

A interseção midiática (COSTA & PETRY, 2014) na passagem entre histórias em quadrinhos e games, destacam a relação do usuário com os personagens, os super-heróis. Os autores compreendem que esta relação promove uma busca de sentidos nas ações, cada vez mais presentes nos ambientes de jogos digitais. Os super-heróis são “mitos modernos que trazem de volta ao homem suas histórias mais básicas, aquelas nascidas na Antiguidade, mas que agora se mostram renovadas e reinterpretadas para se adequar às necessidades da complexa contemporaneidade” (COSTA & PETRY, 2014, p.4).

As estratégias das empresas para expandir suas histórias e produtos, usando os próprios fãs, é um movimento que alcança cada vez mais uma crescente fidelidade e assiduidade, bem como incita as produções populares a partir de diversos recursos midiáticos. A expectativa de Jenkins (2009) é a de que as aproximações às dinâmicas de envolvimento com as interações midiáticas, desde curtir, comentar, distribuir conteúdos, até à contestação, ação e reação sobre o

³¹ Glossário 16

conhecimento coletivo, venham a ser habilidades potenciais para futuras tomadas de decisões democráticas.

3.3.3 *Produção de fãs e cultura participativa*

Dentre os dez trabalhos publicados no grupo temático “*Produção de fãs e cultura participativa*” destaca-se cinco publicações, por estas se aproximarem da discussão proposta pelo tema, aludindo, mais restritamente, à produção dos fãs e o aprendizado gerado por estas práticas.

A vida digital (SILVA, 2014) como se conhece hoje, está a todo o momento a ser transformada podendo-se esperar muitas descobertas a partir desta influência. Silva (2014) pondera que as fronteiras entre a geração do século XX e a geração do século XXI podem ser arrefecidas com as práticas dos games e as experiências advindas dessas apreensões (SILVA, 2014, p.15). Esta análise vem contribuir para as reflexões deste trabalho como um todo, pois projeta-se uma mediação de diálogo entre as gerações, a partir de abordagens metodológicas, envolvendo games, que podem vir a ser uma ferramenta útil para quem deseja dialogar com este perfil de estudante.

Silva (2014) sugere a possibilidade de organizar um trabalho em equipe, através das estratégias de games, uma vez que os jogadores se unem a uma causa comum. Contudo, a expectativa (SILVA, 2014) está no conteúdo dos games e seus objetivos, os quais devem ser produzidos no intuito de solucionar ou mesmo gerar uma discussão sobre problemas com um alcance maior a partir da comunicação digital.

A produção de fãs tem seu desenvolvimento em vários setores, principalmente na indústria de jogos (BORGES & TONUS, 2014, p.15). Os elementos narrativos se concentram na fantasia, em histórias, e em estratégias dos *Role Playing Game* (RPG)³². Os fãs por sua vez desdobram-se em diversas possibilidades de manter e expandir a franquia entre suas comunidades, promovendo curtidas, comentários,

³² Glossário 17

compartilhamentos sobre produtos, produções de jogos, em alguns casos, incorporando os personagens em performances *cosplay*³³.

Contar histórias perpassa por cognição e recepção transmidiática. Marlet e Batista (2014) observam as experiências narrativas elaboradas pelos próprios fãs, a partir de fóruns de discussão *on-line*. O objetivo foi destacar a polifonia de sentidos e vozes produzidas nas diferentes interpretações, adequações e hipóteses que os *fandom* desenvolvem, a partir do material original. Na convergência das mídias (MARLET & BATISTA, 2014) observa-se a ocorrência de uma reconfiguração da arte de contar histórias, na presença de três pilares: 1) as narrativas, 2) a(s) plataforma(s) de mídia que são veiculadas, 3) e os fãs. Os fãs, portanto, têm o caráter de envolvimento, desde a contemplação até níveis intensos de participação e envolvimento.

A proposta denominada *experiência conduzida*, mediada por Andrade, Santos e Benedito (2014) reuniu 12 jogadores, estudantes de graduação³⁴, entre a faixa etária dos 18 aos 24 anos, com experiências em RPGs. Os propositores foram os mestres do jogo, cuja função contém semelhanças com o contador de histórias tradicionais, pois é dele a responsabilidade de dar fluidez e coesão à história (ANDRADE, SANTOS & BENEDITO, 2014, p.3).

Um recurso conhecido como “*E se*”³⁵ tem reunido narrativas dos mais diversos temas e seguimentos. Por exemplo, os fãs da trilogia Senhor do Anéis, tiveram o desafio de desenvolver novas linhas de pensamento, reações e hipóteses a partir de um ponto da narrativa já existente, a partir da provocação: *E se Gandalf tomasse o Anel para si? A análise das hipóteses apresentadas demonstrou que as narrativas criadas permaneceram ancoradas ao tema inicialmente proposto, e o deslocamento discursivo obteve coerência aos mecanismos de ancoragem, elementos estes, pertencentes aos quesitos para desenvolvimentos de histórias. Esta proposta tem a condicional como um dos recursos propulsores para o desenvolvimento de novos temas e conseqüentemente diferentes narrativas.*

³³ Glossário 18

³⁴ No Brasil a Graduação se diferencia da Licenciatura, sendo esta destinada às áreas de formação docente objetivando a prática do ensino, nos diversos campos de educação formal.

³⁵ Glossário 19

Estes processos identificam a presente relação entre produtores e consumidores, configurando as práticas independentes, amadoras, de produções culturais, bem como os diálogos destas abordagens colaborativas interligadas, que se estendem para o contexto acadêmico. Os espaços em que se promovem discussões e decisões, em sua maioria, são os fóruns *on-line*. Agrupamentos sociais “constituídos tanto por atores humanos quanto por não-humanos (as plataformas midiáticas) em torno de um tema em comum (a narrativa) porém atravessados por contradições e tomados pela diversidade discursiva de seus membros” (MARLET & BATISTA, 2014, p.7).

A participação dos fãs também se configura em compromissos de catalogar e indexar informações acerca de um universo narrativo, por exemplo em *Wikis*³⁶. Estes conteúdos incluem listas de episódios, biografias dos personagens, dentre outras informações. A *Wiki Memory Alpha* é editada e mantida por fãs (MASSAROLO & SANCHES, 2014) a qual configura-se em um repositório completo do universo de Jornada nas Estrelas. Os próprios criadores da saga definem a *Wiki* como o material digital mais completo sobre a franquia, até o momento. Massarolo e Sanches (2014) entendem ser esse um exemplo do conceito de cultura participativa, como propõe Jenkins (2009) uma construção de significados, que neste caso, os fãs decidem quais informações da narrativa são *cânones*³⁷ ou *apócrifos*.

Observa-se, nos trabalhos propostos a partir do tema *Produção de fãs e cultura participativa*, a crescente rede de envolvimento entre a influência aliciadora das franquias sobre a fidelidade dos fãs, bem como em suas produções. Na maioria dos trabalhos, acima citados, os autores discutem possibilidades de diálogos com os consumidores e produtores de mídia a partir da própria estrutura híbrida à qual estão adequados e familiarizados.

3.3.4 Tecnologia e o Ensino nas redes

A temática Tecnologias e o Ensino nas redes recebeu onze textos dentre os quais foram discutidos conceitos transmídia envolvendo a Televisão (TV) Digital,

³⁶ Glossário 20

³⁷ Glossário 21

TV Social, segunda tela, Realidade Aumentada, *gamificação*, *Fan Page*, Eduentretenimento e *T-learning*. Dentre estas abordagens destaca-se quatro trabalhos que ressaltaram o processo formativo, contemplando o aprendizado a partir das mídias.

Considera-se que a metodologia gamificação pode ser aplicada em várias áreas como saúde, esporte e meio ambiente, promovendo, a partir de estratégias de jogos, a aprendizagem. Em relação ao contexto escolar Bueno e Bizelli (2014) questionaram como deve-se denominar os estudantes que frequentam hoje o Ensino Fundamental, *Net*, Digital ou Nativos Digitais, visto que lidam cotidianamente com computadores, videogames, internet, dentre outros.

Os autores alertaram que estes adolescentes estão “acostumados a mensagens cognitivas de 15 a 30 segundos – intensamente repetidas em redes de comunicação – entretanto, a aula desenvolve-se em longas jornadas” (BUENO & BIZELLI, 2014, p.8). Diante do desafio de uma nova escola os autores (2014) consideraram que as práticas de jogos podem vir a ser um caminho educativo, ajustado à realidade dos jogos eletrônicos que envolvem rapidez, inteligência *sensoriomotora*, o brincar e, sobretudo, a criatividade a partir de imagens e sons da linguagem multimídia.

A gamificação, no trabalho de Américo e Navari, (2014) destacou-se pelo papel fundamental da aprendizagem e não a prioridade do uso de pontos, *rankings* e *badges*³⁸. O trabalho apresentou um modelo de gamificação ao cenário televisivo, a Televisão Digital Interativa (TVDI) a partir do *Eduentretenimento*, através de programas que utilizam várias mídias para disponibilizar mensagens educativas. Dentre as discussões desenvolvidas destacou-se a relevância da metodologia gamificação, entretanto, ponderou-se não poder prever quanto tempo ela pode motivar a realização de alguma tarefa. Tal reflexão, é de suma importância uma vez que a proposta e os métodos não devem se impor sobre questões relativas aos hábitos, comportamentos e subjetividades.

A partir da expansão do uso da TV digital no Brasil, bem como sobre dispositivos móveis e internet, cresceram os veículos que sustentam projetos de desenvolvimento de aplicativos que promovem ensino-aprendizagem. É crescente

³⁸ Glossário 22

o desenvolvimento de aplicativos agregadores no processo de ensino-aprendizagem, como plataformas *T-learning*³⁹ (GALVANI & MORGADO, 2014, p.3).

Na proposta de uma disciplina promovida por Goya e Rossi (2014) desenvolveu-se projetos de criação de aplicativos para *smartphones*, celulares e tablets. Os autores entenderam que a ludicidade advinda do jogo pode ser uma ferramenta geradora de conhecimento (GOYA & ROSSI, 2014, p.4). A intenção, na disciplina, foi de levar os estudantes a desenvolverem protótipos virtuais, o devir de um aplicativo, possibilitando assim um ambiente de discussão sobre tais mecanismos, possibilidades e objetivos que os circunda. O resultado desta experiência demonstrou que os estudantes trabalharam conceitos e referenciais teóricos abordados em aula, para propor uma rede de novas conexões, entre o usuário e a vida urbana.

Percebe-se, nas aproximações aos trabalhos destacados na temática *Tecnologia e o Ensino nas Redes*, uma movimentação em torno das possibilidades educacionais para o contexto emergente das mídias, como as citadas TV digital, *Eduentretenimento*, *Fan Pages* e *gamificação*. A metodologia gamificação surgiu nos resultados de estudos de caso, tanto no Capítulo 2 quanto neste capítulo. Discorrer-se-á, a seguir, sobre o conceito da gamificação no intuito de destacar as possibilidades de potencializar o contexto educativo a partir desta proposta, bem como observar opiniões acerca deste processo.

3.3.5 - A Gamificação nos processos educativos

A gamificação é uma metodologia que vem sendo discutida, disseminada e experimentada no âmbito educacional com a intenção de promover aprendizagem a partir de elementos de estratégias de jogos. Esta abordagem metodológica poderá vir a fazer sentido à geração contemporânea, tanto para discentes, quanto para o corpo docente, pois os videogames estão presentes no cotidiano midiático tendo um número relevante de indivíduos imersos neste universo. O ato de jogar faz parte da vida diária da cultura, e na modernidade líquida, perpassa pelas experiências dos narcisos digitais.

³⁹ Glossário 24

A tradução do termo em inglês *Gamification* surge de duas formas em trabalhos acadêmicos: gamificação e gameficação. A gamificação é um processo que tem sido experienciado desde “projetos em ambientes de trabalho – para aumentar a produtividade e o engajamento dos funcionários –, à educação, numa busca de renovar o modelo de ensino aprendizagem, para o atual cenário social permeado pelas mídias digitais” (MASSAROLO & MESQUITA, 2013, p.39).

A primeira escola (MASSAROLO & MESQUITA, 2013) baseada em aprendizados a partir de games é a Escola *Quest to Learn*⁴⁰. Embora tenham a grade curricular com disciplinas iguais às das outras escolas, esta propõe envolver os estudantes em atividades lúdicas e na resolução de problemas. Quando o estudante realiza uma tarefa com sucesso acumula-se a pontuação para o alcance de níveis, pelo contrário, se o objetivo não for bem-sucedido o estudante pode optar, dentro das propostas, por outras tarefas que venham pontuar na mesma disciplina em questão.

Lee e Hammer (2011) propõem três áreas para possíveis intervenções em gamificação: cognitiva, emocional e social. A primeira, a cognição, capaz de levar o jogador a experimentar níveis físicos de desafios a partir de complexos sistemas de regras. A segunda, a emoção, onde uma gama de emoções, positivas e negativas, de curiosidades a frustrações, levam o jogador a persistir através destas experiências. A terceira, a social, permite a experimentação de novas identidades e papéis reais, ficcionais (LEE & HAMMER 2011, p.4).

Para alguns autores a gamificação proporciona aos professores e estudantes experiências que “atenuam as fronteiras entre a aprendizagem formal e informal” (LEE & HAMMER, 2011, p.4). Através destas experiências os indivíduos se envolvem em um processo interativo complexo, onde a aprendizagem tem seu devir em um ambiente particular e transcende para o espaço público.

Esta abordagem metodológica (OLIVEIRA, 2014) já permeava contextos empresariais, *marketing*, educação dentre outros setores. A ideia foi assimilada pela indústria das mídias digitais, gerando interesse pelo seu conceito e aplicabilidade. A autora (2014) discorreu, em seu trabalho, sobre as variantes do termo gamificação, como jogos de produtividade, jogos comportamentais,

⁴⁰ Glossário 25

entretenimento de vigilância, conceitos associados a teorias como estratégia, psicologia, comunicação, design de jogos, dentre outras. Apesar da popularidade, pondera-se sobre como esse fenômeno tem sido analisado pela indústria dos jogos, pela indústria das mídias digitais e pela academia:

- Para a indústria dos videojogos (OLIVEIRA, 2014) o termo gamificação não deveria estar associado ao conceito de jogo, mas a um sistema que ofereça pontos (*pointsfication*). “O núcleo de muitos exemplos de sistemas gamificados é o sistema PBL (*Points*⁴¹, *Badges* e *Leaderboards*⁴²)” (OLIVEIRA, 2014, p.102). Desta forma, na perspectiva da indústria dos videojogos, a gamificação “desvirtua a essência, a experiência sentida e a estética do design de jogos, porque apenas se baseia nos elementos do jogo, isto é, nas recompensas” (OLIVEIRA, 2014, p.102).
- A indústria (OLIVEIRA, 2014) das mídias digitais, compreende os benefícios para quem idealiza e implementa a proposta em gamificação, pois é uma estratégia de envolvimento e motivação dos participantes, justificada pelo caráter envolvente da cognição e da emoção, vindo melhorar o comportamento do jogador diante dos desafios profissionais e particulares, sob os quais ele tem que lidar. Porém a autora (2014) destaca que a indústria das mídias considera a metodologia uma experiência que explora o participante.
- Na perspectiva da academia, esta vem tentando encaixar o termo em uma área do saber, ponderando a possibilidade de este ser mais um termo derivado de precursores já conhecidos que envolvem games (OLIVEIRA, 2014, p.100).

Percebe-se que não tem havido consenso na aceitação tanto do termo quanto da proposta na totalidade das áreas citadas, sendo relevante considerar o fluxo da gamificação como fenômeno, em processo, a ser pesquisado.

⁴¹ Glossário 26

⁴² Glossário 27

3.4. Conclusão

Observou-se, através deste capítulo que a convergência das mídias é um processo que se desenvolve a partir da participação dos meios de comunicação de massa. Destacou-se o sistema de controle que se apresenta na modernidade líquida através de **um panóptico digital** que envolve a sociedade como um todo em uma dinâmica de medo e vigilância concomitantes.

Enquanto estes sistemas de controle são dinamizados pelos próprios usuários, em submissão extrema, estes **envolvem-se em dinâmicas entorpecentes que perpetuam suas estratégias autocontemplativas e autoafirmativas**. Desta forma afastam-se de questões emergentes da sociedade que podem ser **problematizadas nos mesmos veículos já familiarizados**.

Das ponderações apresentadas pelos teóricos está a emergente emancipação da mídia, através do **libertar-se do consumismo, da tragédia e do narcisismo**. Dentre os espaços que podem vir a contribuir para esta emancipação é considerado o **contexto educativo como locus potencial de informação, reflexão e ação**. Desta forma foram consideradas metodologias que promovem uma autoavaliação do processo docente em propostas que têm o diálogo como diluidor de fronteiras. O *Human Connection Project* é um exemplo de que é possível **reunir coletivos inteligentes, de diferentes áreas científicas, para promover discussões e ações a partir de temas emergentes no contexto acadêmico** em diferentes espaços geográficos.

O estudo de caso, da Jornada Acadêmica, objetivou esclarecer pormenores das estratégias que envolvem **a narrativa transmídia em processos de entretenimento e experiências formativas**. A metodologia **gamificação**, presente no último tema, refere-se a abordagens que têm como premissa as estratégias de jogos em prol do aprendizado. Foi ponderado, nos resultados levantados, que não há um consenso em relação à proposta, visto que **é uma estratégia ainda em pleno viés de exploração**.

Este capítulo possibilitou a aproximação às características intrínsecas ao **contexto formativo, influenciado pelos meios de comunicação e indústria do entretenimento e suas normativas**. Os dados identificados nos relatos do estudo de caso, a partir dos temas serialidade, produção de fãs, cultura participativa e

tecnologia e ensino de arte, foram especificados no intuito de **confirmar, com exemplos, a extensão das informações e ações que têm promovido o aprendizado informal concernente ao envolvimento do sujeito com as narrativas transmídia e seus vários suportes.**

Capítulo 4

Métodos e Mestiçagens

Não há homem sobre a Terra que não tenha aprendido alguma coisa por si mesmo e sem mestre explicador. Chamemos a essa maneira de aprender “Ensino Universal” e poderemos afirmar: “o Ensino Universal existe, de fato, desde o começo do mundo ao lado de todos os métodos explicadores. Esse ensino, por si só, formou, de fato, todos os grandes homens”. Mas, eis o que é estranho: “Todo homem faz essa experiência mil vezes em sua vida, e, no entanto, jamais ocorreu a alguém dizer ao outro: aprendi muitas coisas sem explicações e creio que, como eu, também podeis [...] nem eu nem quem quer que seja havia pensado em empregar esse método para instruir os outros”. Bastaria dizer à inteligência que dormita em cada um: *Age quod agis*, continua a fazer o que fazes, “aprende o fato, imita-o, conhece-te a ti mesmo, é a marcha da natureza”. Repete metodicamente o método do acaso que te deu a medida de teu poder. A mesma inteligência está em ação em todos os atos do espírito humano.

(RANCIÈRE, 2013, p.35)

O ser humano em seu percurso diário absorve experiências pelos muitos caminhos e situações nas quais está envolvido. As referências deste processo formativo estão latentes e carregadas de estratégias que ele próprio desenvolveu para resolver questões e administrar suas competências. Ao projetar-se em espaços formativos, formais e informais, esse mesmo sujeito tem a oportunidade de potencializar a sua experiência ao agregar o conhecimento científico.

A convergência também se faz urgente no diálogo entre áreas, a fim de fortalecer a pesquisa, as produções, as relações na mediação do conhecimento. Nesta perspectiva os trabalhos elaborados através de abordagens metodológicas são contributos relevantes ao discutir e destacar as movimentações nesses veículos midiáticos, compartilhar saberes, bem como perceber características necessárias para que esta estratégia tenha sucesso no contexto universitário.

Abordar-se-á, neste capítulo sobre **a concepção, implementação e validação de propostas metodológicas experienciadas** em dois espaços promotores de formação de conhecimento, são eles o contexto Acadêmico e uma Exposição de Arte e Tecnologia. Primeiramente discorre-se da experiência com **dois grupos de estudantes no contexto acadêmico**. O objetivo desta proposta foi **mediar um diálogo entre as gerações** da modernidade líquida na fusão entre **as ações apreendidas no contexto tecnológico digital contemporâneo e as dinâmicas de trabalhos produzidos no contexto acadêmico**.

Por fim, é apresentada a **Instalação E-Reflexos**, uma **reflexão poética**, que promoveu a interação e auscultação das opiniões dos visitantes da Exposição. Esta ação propiciou a **reflexão** sobre as questões da influência das mídias interativas nos narcisos digitais, o sistema de controle e a perpetuação do momento de autocontemplação, a partir das propostas de encantamento, que geram a interação.

4.1. Aproximações e Metodologias

Os grupos de pesquisa, compostos no contexto da Universidade Federal de Goiás (UFG) Brasil, integram estudantes de alguns cursos oferecidos pela unidade acadêmica da Faculdade de Artes Visuais (FAV). Na intenção de conhecer a aproximação dos estudantes relativamente às narrativas e jogos realizou-se uma breve pesquisa. Nas práticas midiáticas dos estudantes estão envolvidas horas de jogos na internet e na console, pesquisas acadêmicas, conversações em redes sociais, assistir a filmes e séries pela internet, explorar imagens fixas e em movimento para criação, edição e montagem de histórias, conforme se observa na Figura 4.1.

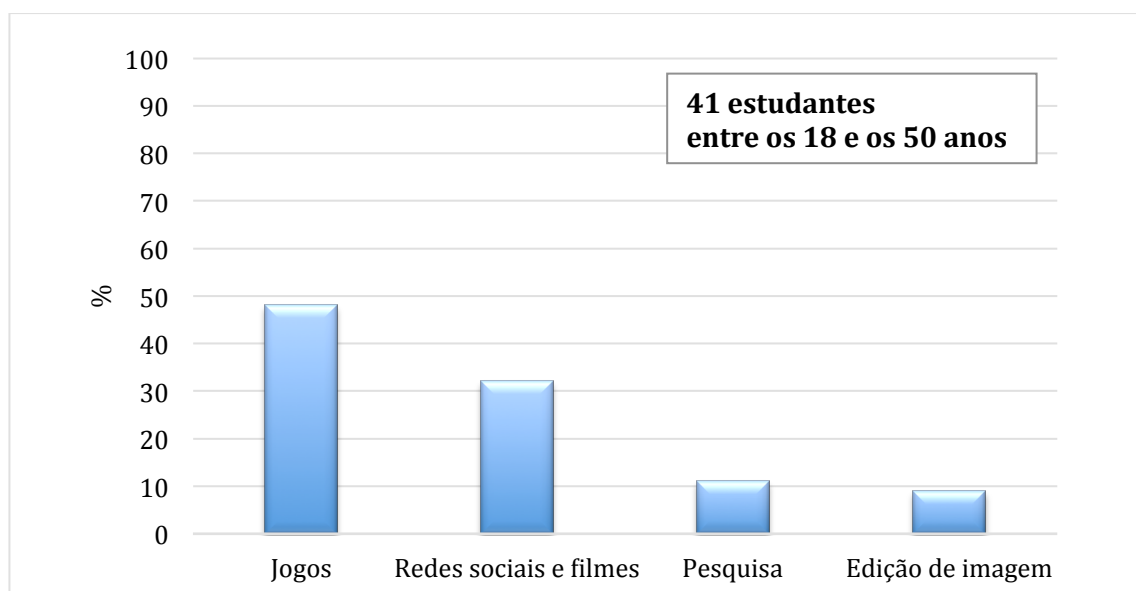


Figura 4.1. Práticas midiáticas do grupo pesquisado

Do grupo, de 41 entrevistados, 29 estudantes gostariam de se envolver com projetos de pesquisa com tema relacionado. Diante desta porcentagem de interesse, procurou-se apresentar uma proposta que aproximasse o universo das narrativas e dos jogos ao contexto acadêmico. Deste grupo, 30 eram estudantes matriculados em uma disciplina obrigatória, sendo 20 mulheres e 10 homens. Os outros 12 estudantes, 9 mulheres e 3 homens, matriculados em diferentes cursos na mesma unidade acadêmica. Desta forma a proposta foi direcionada a esses dois grupos distintos, (Tabela 4.1).

Disciplinas na Unidade	Grupo de interesse	Disciplina Obrigatória
Licenciatura em Artes Visuais – presencial	5	Ensino de Arte e Mídias Contemporâneas – 30 estudantes matriculados
Bacharelado em Artes Visuais	2	
Arquitetura e Urbanismo	1	
Design Gráfico	2	
Design de Modas	1	
Total	11	30

Tabela 4.1. Formação dos componentes dos grupos

Segue, na Tabela 4.2, a descrição da organização da proposta que estabeleceu o desenvolvimento dos projetos e suas características.

Propostas	Grupo obrigatório (1 semestre letivo 2014/1)	Grupo de interesse (novembro 2013 a julho 2014)
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver narrativas e jogos a partir dos conhecimentos prévios unidos ao processo formativo acadêmico 	

Metodologias	<ul style="list-style-type: none"> • A/R/Tografia como mestiçagem (artista/pesquisador/professor) • Estudo de caso (avaliação e auscultação) • Gamificação 	
Desenvolvimento	<p>Dividir a turma em dois grupos. Cada grupo desenvolver três trabalhos ao longo da disciplina:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalho acerca do referencial teórico da disciplina em mídia; • Trabalho de exercício narrativo em mídia; • Trabalho em narrativa ou jogo a ser desenvolvido em mídia. <p>Os três trabalhos podem ser desenvolvidos ao longo da disciplina.</p>	<p>Desenvolver um trabalho unido as propostas dos integrantes para compor a nave-mãe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo entre Brasil e Portugal a partir dos poetas Al'Mutamid e Cora Coralina • Proposta de narrativa sugerida pelo grupo que venha agregar à anterior.
Suportes	<ul style="list-style-type: none"> • A rede social <i>facebook</i>: suporte para reunir os acompanhamentos, diálogos, trocas de informações, entregas de trabalhos. • Para apresentação das propostas dos trabalhos são sugeridas as plataformas <i>Prezi</i>, <i>Windows Movie Maker</i>, <i>Power Point</i>; • Para o desenvolvimento dos trabalhos serão suportadas as opiniões e sugestões advindas dos grupos. 	
Orientações	<p>Quatro pessoas convidadas para contribuir com orientação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duas estudantes de período anterior; • Dois professores acadêmicos 	
Referencial Teórico e imagético	<ul style="list-style-type: none"> • Textos específicos da História do Ensino de Arte e Mídias Contemporâneas; • Textos sobre processo de criação em arte e arte digital; • Filme: Os Substitutos 	<ul style="list-style-type: none"> • Textos sobre processo de criação em arte e arte digital; • Textos sobre criação de personagens e avatares; • Pesquisa e análise de Jogos, a partir da nave-mãe, transmídiações, personagens, características, jogabilidade,

Tabela 4.2. Proposta do Projeto *Pleromus* e narrativas e jogos

Do Objetivo – O objetivo em reunir os grupos de pesquisa foi o de propor um espaço de criação de narrativas bem como de jogos que pudessem ser experimentados em formato digital. Os trabalhos foram desenvolvidos ao longo do

período de tempo proposto para cada grupo, sendo que este não foi suficiente para finalizar algumas propostas. A ausência de máquinas equipadas com programas específicos, a inflexibilidade de acesso ao laboratório, fora do horário de aulas, e uma greve dos funcionários, foram fatores que também contribuíram para alguns atrasos no desenvolvimento do projeto. Contudo, o objetivo geral foi alcançado, o processo formativo foi experienciado e os trabalhos foram idealizados, desenvolvidos e alguns finalizados.

Das metodologias – As metodologias previstas para serem mediadas com os grupos partem da perspectiva geral deste trabalho na abordagem transdisciplinar, na tentativa de aproximar-se de outros métodos que propõem o atenuar das fronteiras do conhecimento. A A/R/Tografia (seção 3.2.1) teve como objetivo propiciar aos participantes do processo, a maioria professores em formação, uma experiência que envolvesse o artista, o professor e o pesquisador. A mestiçagem (seção 3.2.2) o diálogo com os estudantes, e o diálogo entre eles, foram dinamizados com dinâmicas, com a flexibilidade em relação ao guia do curso, bem como na ação docente juntamente ao processo criativo.

A aproximação docente na construção dos trabalhos foi dinamizada apenas no grupo de interesse, diante da fusão das propostas de narrativas. A ação da proponente foi integrada junto à todas as dinâmicas de criação desenvolvidas. No grupo obrigatório, entretanto, diante da formação de vários grupos de produção esta participação ação não foi possibilitada, sendo pontual a orientação em relação às propostas em desenvolvimento. Esta interação de ações, sobretudo não foi assimilada pelos próprios estudantes, que de forma geral, refletem ainda o formato de distanciamento entre professor e aluno, prevalecendo um forte dualismo, insistindo na manutenção do distanciamento e nutrindo as fronteiras entre quem ensina e os que aprendem. Esta postura, embora paulatinamente confrontada, estava intrínseca ao grupo como um todo, sólidos e líquidos imbuídos no afã de concluir uma ação imposta pelo proponente.

A *gamificação* foi inserida de forma tímida no ínterim dos encontros, nas redes sociais, ao mediar desafios e objetivos, bem como pontuações aos êxitos alcançados, ao longo da produção. No **grupo obrigatório** esta metodologia veio

contribuir para o desenvolvimento da pesquisa e enriquecer o projeto. A proposta foi assimilada como um desafio comum, gerando no grupo como um todo, uma parceria.

Esta característica se destacou pelo fato de um participante não ter a possibilidade de eliminar o outro, neste caso, valeu o esforço individual de ajudar o colega com experiências de conhecimentos prévios, no intuito de que o grande grupo pudesse alcançar os objetivos e todos ganharem o jogo. Ao final da disciplina todas as participações, comentários, *likes*, e o cumprimento das metas foram computados e convertidos em pontos somados ao processo de atividades desenvolvidas e apresentadas.

No **grupo de interesse**, entretanto, esta metodologia não se desenvolveu de forma eficaz. Ao longo das dinâmicas, ocorridas em sua maioria pela rede social, ocorreram alguns posicionamentos advindos de conflitos pré-existentes. O fato de uma pessoa jogar um determinado tipo de jogo é automaticamente reconhecido pelo outro, que joga outro estilo de proposta, como rival. Esta postura, aliada à metodologia, intensificou as rivalidades e o propósito do projeto começou a ser afetado. Sendo assim, a metodologia gamificação foi sendo, aos poucos, retirada do processo para prevalecer o objetivo comum, mesmo diante dos posicionamentos.

A validação das propostas (seção 1.2) foram desenvolvidas através da observação do evento, da auscultação dos participantes e das respostas à uma questão referente à experiência no projeto proposto.

Do desenvolvimento da proposta – No grupo obrigatório a proposta inicial tinha como objetivo dividir a turma em dois grandes grupos híbridos, ou seja, com componentes de várias faixas etárias e experiências diversificadas para a realização de dois trabalhos ao final do processo. Contudo, os estudantes de maior faixa etária não se identificaram com a proposta de dois grandes grupos e preferiram subdividir em trios, duplas e até em trabalhos individuais. Com a subdivisão em pequenos grupos a participação docente se configurou na orientação e acompanhamento das ações, desta forma, a pesquisa-ação não foi imposta e sim, a partir do respeito em meio às características sólido e líquida em

causa, foi possível a contribuição, nas orientações, para o desenvolvimento dos trabalhos.

Outro quesito não aceito por esse grupo foi a proposta de desenvolver as atividades ao longo da disciplina. Uma vez compreendidas os estudantes desenvolveriam e optariam por qual atividade entregar primeiro. A maioria dos grupos preferiram desenvolver e concluir uma atividade após a outra. Desta forma, a partir do diálogo foi acordado que as duas primeiras atividades seriam assim constituídas, sendo que o trabalho final estaria oficialmente em desenvolvimento ao longo de toda a disciplina. Desta forma foram organizadas as apresentações no sentido de adequar um tempo razoável para cada fase. O estudante se viu envolvido no planejamento da disciplina, no pensar e ponderar os objetivos de cada atividade, e não simplesmente receber as ordens e executá-las.

Foram necessárias adequações no programa da disciplina, especificamente em relação às datas de entrega dos trabalhos e ao acompanhamento dos grupos, desta forma respeitando o processo de desenvolvimento criativo de cada grupo de estudantes e suas particularidades. Tais flexibilidades partiram do objetivo de manter a mestiçagem, para diluir as fronteiras existentes. Este posicionamento (RANCIÈRE, 2013) caracteriza o respeito em relação ao processo de apreensão e desenvolvimento do estudante em relação à sua produção, teórica e prática.

No grupo de interesse a proposta inicial, em relação ao projeto, não sofreu alterações. As duas propostas apresentadas foram integradas e o grupo desenvolveu as demandas estabelecidas. Por estarem, os estudantes, com suas disciplinas em curso, ocorreram momentos em que a produção do grupo perdeu o rendimento. Por esta razão este projeto atingiu os primeiros objetivos, que compõem a nave-mãe e os eixos narrativos (Tabela 4.4). Desta forma a segunda etapa, que consiste no objetivo de criar o jogo, está na dependência de colaboradores, espaço físico com recursos tecnológicos, financiamentos e diálogos.

Dos suportes – Para o acompanhamento do processo dos trabalhos foi proposto a criação de um grupo na rede social *facebook*. No grupo obrigatório haviam três que não tinham o hábito de frequentar a rede social e se mostraram

resistentes à sua interação nesse espaço. Com o diálogo e flexibilidade esta minoria aceitou a rede social sugerida e assim os colegas ajudaram na criação de e-mail, contas, e conseqüentemente, a criação do *perfil* na rede social. Neste suporte foi possível visualizar de forma mais eficaz cada grupo e seus desenvolvimentos.

Foi através do *Facebook* que a metodologia *gamificação* obteve seu maior desempenho, organizado para diálogos entre os componentes de cada grupo, a frequência era sinalizada através das conversas e desenvolvimentos dos projetos registrados. A cada fase vencida eram realizadas as apresentações dos trabalhos, e cada estudante deveria fazer comentários sobre suas apreensões, inserindo características da apresentação oral. Outras pontuações também foram computadas, como a análise do filme proposto. Após a discussão em sala, os relatórios sobre a apreensão foram registrados, individualmente, em forma de comentários na rede social.

Em relação ao grupo de interesse os componentes já estavam inseridos na rede social e a integração de diálogos e demandas foi dinamizado de forma produtiva. A convivência deste grupo se deu majoritariamente por meio deste recurso. Em ambos os grupos esta ferramenta foi um suporte relevante para o desenvolvimento das propostas, da dinamização do tempo e das urgências.

Os suportes para as apresentações de trabalhos, bem como do processo de desenvolvimento dos mesmos, tiveram como sugestão as plataformas *Prezi*, *Windows Movie Maker*, *Power Point*. Contudo, no decorrer das atividades os estudantes já assimilaram alguns programas que mais se identificavam com suas propostas. Diante desta sugestão foram disponibilizados dois momentos no programa da disciplina para que alguns estudantes apresentassem suas experiências com programas e plataformas *on-line*. Esta abordagem agregou em experiências para o grupo como um todo.

Das orientações – Foram convidadas quatro pessoas para integrarem à rede social no intuito de acompanhamento dos grupos, troca de experiências, promover diálogos e discussões, bem como sugestões para os trabalhos. Duas estudantes

que frequentaram a disciplina de Mídias no ano anterior e dois professores acadêmicos, uma residente em São Paulo, Brasil e outro em Lisboa, Portugal.

Esta presença foi de grande relevância para o desenvolvimento dos grupos em que os diálogos em rede contribuíram tanto para formação quanto para troca de experiências. As estudantes estabeleciam o mesmo padrão de linguagem e propostas ao mesmo tempo que contavam com a experiência de terem criado suas narrativas, que foram compartilhadas para o grupo. Os professores contribuíram com orientações gerais e pontuais.

Do referencial teórico e imagético – Os textos abordados nas disciplinas foram específicos da História do Ensino de Arte e as mídias na Educação bem como sobre o processo de criação em arte digital. Foram propostos também textos sobre a criação de personagens, avatares. No grupo obrigatório foi proposto uma reflexão a partir do filme de ficção científica, *Os Substitutos*⁴³. A narrativa do filme retratou uma época em que as pessoas não saiam mais de casa, pois conduziam seus substitutos, máquinas em forma de corpo humano, para desenvolverem todas as suas atividades na vida cotidiana. Com este recurso de substituição diminuiu-se a criminalidade pois os seres humanos estavam protegidos em suas casas.

A narrativa propiciou uma discussão em relação ao contexto apresentado pelo filme, sobre o consumo, o império das máquinas, o isolamento, a falta de relação social, e ainda sobre o alto sistema de vigilância monitorada, enquanto todos pensavam estar usufruindo de uma liberdade. Foram, também observadas, como estas questões estão intrincadas ao contexto cotidiano, diante da substituição das relações sociais por isolamentos em prol das ações relacionadas com as mídias.

No grupo de interesse cada participante escolheu um jogo, no intuito de analisá-lo, a partir de seus arcos narrativos, personagens e suas características, elementos de jogabilidade, para apresentar ao grupo, destacando quais pontos poderiam contribuir para o projeto. Os jogos analisados nesse exercício foram: *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts III*, *Beyond Two Souls*, *Resident Evil*, *Mirror's Edge*, dentre outros. Para a primeira fase do projeto foram observadas as características visuais e os

⁴³ *Surrogates*, 2009 - Diretor: Jonathan Mostow - Ficção científica projetada para o ano de 2054, baseada na banda desenhada, de Robert Venditti e Brett Weldele, lançada entre 2005-2006.

recursos narratológicos, sendo que os elementos de jogabilidade seriam desenvolvidos em outra etapa do projeto.

4.2 Descrição dos grupos

O grupo denominado **obrigatório** formou-se com os estudantes matriculados na disciplina da grade curricular do curso de Licenciatura cujo título é *Ensino de Arte e Mídias Contemporâneas*. O objetivo do curso é a formação de professores para o Ensino Básico, e possui, em sua grade curricular, uma carga teórica superior à prática. Este curso destina-se à capacitação de professores para “elaborar e organizar, com base em princípios filosóficos e metodológicos, conteúdos e práticas de ensino e aprendizagem das artes visuais, para os diferentes níveis da educação básica” (Apresentação do curso Licenciatura – FAV⁴⁴).

No início das atividades acadêmicas, no primeiro semestre do ano de 2014, apresentou-se aos estudantes a proposta, dentro do programa da disciplina, com o objetivo de aproximarem-se das referências teóricas e práticas das narrativas e dos jogos digitais. Esta proposta surtiu várias reações, visto que este grupo era composto por estudantes de diferentes faixas etárias. Os da geração mais nova, em sua maioria, tiveram uma reação motivada. Os da geração de maioridade tiveram uma reação muito menos motivada. Neste grupo estavam representadas as gerações líquida e sólida (seção 2.1) em suas particularidades, principalmente a respeito do manuseio das mídias digitais.

A seguir o resumo das respostas⁴⁵, de alguns estudantes, sobre suas experiências ao final da proposta na disciplina.

- (Oliveira) *Fui apresentada ao programas Game Maker e RPG Maker para desenvolver o jogo. Descobri muita coisa que nem imaginava poder fazer, pena que só fui explorá-lo no final da disciplina.*

⁴⁴ O curso de Licenciatura em Artes Visuais pertence a Faculdade de Artes Visuais na Universidade Federal de Goiás, Brasil.

⁴⁵ As respostas na íntegra estão no Anexo 1

- (Carvalho) *Acho que fomos além! Vários grupos conseguiram explorar outras plataformas um tanto complexas e mostraram um ótimo resultado. Todo esse envolvimento "midiático" nos anima e as nossas respostas dialogam com o que estamos convivendo nos tempos atuais, ou seja, a cultura eletrônica.*
- (SILVA) *No decorrer dessa disciplina cada aula se tornou uma caixa de Pandora, mas todos aprendemos a jogar e o mais importante, a construir os nossos próprios jogos, mesmo de maneira inusitada, seja no Prezi, Power Point, Movie Maker, entre outras plataformas e aplicativos.*
- (Garcês) *Não olhei com bons olhos, talvez pela presença do jogo ao qual não sou familiarizada, encarei o desafio, não foi fácil. Conheci a ferramenta utilizada, mas não consegui operá-la. Minha expectativa ainda é superar esses desafios.*
- (Fern) *Participar dessa experiência com as mídias, foi para mim uma oportunidade de desenvolver algo que eu já tinha muita vontade de fazer. O debate sobre o tema jogo, em sala, foi também muito satisfatório, visto que possibilitou o esclarecimento de possíveis enganos e opiniões equivocadas sobre os jogos.*
- (AC) *Fez-me questionar como seriam as criações dessas histórias de tal forma que as admiti, como já inicialmente pensadas, só não sabia como expô-las.*

Os resultados⁴⁶ finais foram relevantes, contudo, não foram mais importantes que o processo formativo, pois este possibilitou inúmeras experiências imprescindíveis para o contexto educacional contemporâneo, problematizado neste trabalho como um todo. Segue na Tabela 4.3 a informação de alguns trabalhos desenvolvidos no grupo obrigatório.

(Autor) - Título do trabalho	Suporte – Proposta
(Oliveira e Ribeiro) - "Diversão e arte"	<i>Power Point – Jogo</i>
(Carvalho, Silva e Devi) - "Brincadeiras em versos"	<i>Youtube – Narrativa e jogo</i>
(Alves e Bento) - "A batalha por <i>Color Valley</i> "	<i>Power Point – jogo</i>
(Corrêa) - "A Nação!"	<i>Prezi – Narrativa e jogo</i>

⁴⁶ O resultado de algumas narrativas e jogos desenvolvidos na disciplina, e suas características estão disponíveis no Anexo 1

(Garcês e Fern) – “A história de Storm”	<i>RPG Maker XP</i> – Narrativa e jogo
(ZK) - “Mundo encantado da FAV/UFG”.	Plataforma <i>Sploder</i> – Jogo

Tabela 4.3. Descrição de alguns trabalhos do grupo obrigatório

Grupo de interesse

O grupo denominado de interesse se encontrou fisicamente por três vezes, visto que os diálogos e troca de informações se deram, em sua maioria, no espaço em rede. Na primeira reunião discutiu-se sobre o objetivo do grupo e também até onde eles pretendiam chegar com as dinâmicas ali propostas. Desta forma, cada componente explorou suas expectativas, bem como discorreu sobre narrativas que já haviam criado e que estavam à espera de alguma oportunidade para serem desenvolvidas.

A princípio formou-se um grupo de 15 componentes pertencentes aos cursos da Faculdade de Artes Visuais, ao longo do processo ficaram 11 participantes. O projeto intitulado “Narrativas e jogos digitais”, aprovado como pesquisa e extensão, foi criado no intuito de reunir estudantes, dos diferentes cursos, em um grupo comum para desenvolverem uma narrativa interligando um universo ficcional com uma história real.

A narrativa, *Pleromus*, nave-mãe que sustentou o projeto foi uma sugestão, que surgiu dentre as contribuições advindas das propostas apresentadas pelos estudantes. É uma estória de um universo fantástico, onde forças do bem e do mal lutavam com o objetivo de conquistar o domínio do universo, o céu dos céus, denominado de o *Pleromus*. Esta narrativa foi integrada à sugestão da proponente que tinha como objetivo mediar um diálogo poético entre Brasil e Portugal, desafio proposto pelo Segundo Encontro Doutoral de Média-Arte Digital⁴⁷.

Da união das propostas criou-se uma só narrativa, o contexto fantástico e as histórias reais entrelaçadas: as duas tragédias que acometeram estes dois países

⁴⁷ A proposta da produção, “Pleromus Project”, foi apresentada dentre as instalações do 2º Retiro Doutoral do Doutorado em Média-Arte Digital tendo como tema central “Poéticas Digitais em Al-Mut’amid – inovação, poesia, inclusão, entre os dias 13 a 19 de julho de 2014.

e o encontro de dois poetas. Embora os acidentes citados sejam ocorrências de ordem natural e humana o que estava em questão era aproximar os relatos históricos reais, e sobretudo propiciar a conexão entre as duas regiões através da narrativa de ficção. As ações no grupo foram divididas (Tabela 4.4) as datas de fechamento de cada etapa foram estipuladas, e a liderança das ações foram rotativas, dependendo da finalidade da tarefa e da área envolvida.

Narrativa / Nave-mãe	
Eixos narrativos	Objetivos
Os seres, em sua luta primordial, ao digladiarem, entre si, atravessariam portais de um tempo a outro, em diferentes espaços geográficos. As histórias reais entrelaçadas a este contexto fantástico foram duas tragédias que acometeram estes dois países e o encontro de dois poetas.	Desenvolver biografia e figura física dos personagens e narrativa a partir dos levantamentos da pesquisa
Referência de Portugal, o poeta Al-Mut'amid,	Coletar referência imagética do poeta e fazer levantamento dos poemas para análise.
Referência do Brasil, a poetisa Cora Coralina	Coletar fotos/imagem da poetisa e fazer levantamento dos poemas para análise.
Tragédia de Portugal – Terremoto de 1755 ⁴⁸	Pesquisar referenciais históricos sobre a tragédia. Levantar principais pontos arquitetônicos. Possíveis portais e pontos de conflitos (lutas) nesses espaços.
Tragédias Goiânia – Césio 137 ⁴⁹ (acidente radioativo)	Pesquisar referenciais históricos sobre a tragédia. Levantar principais pontos arquitetônicos. Possíveis portais e pontos de conflitos (lutas) nesses espaços.
Suporte/mídia	Pesquisar plataformas, programas e recursos gráfico-sonoros

⁴⁸ Tragédia ocorrida em Lisboa e arredores. Dentre as representações imagéticas sobre a tragédia está a animação Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sH4QRRKOOG4>.

⁴⁹ Acidente radiológico com césio-137, desencadeado na cidade de Goiânia no ano 1987. “O césio-137. A substância radioativa usada no tratamento de doenças havia escapado da cápsula protetora e se transformara em uma terrível fonte de contaminação” (VIEIRA, 2013).

Pesquisas	Abastecer o grupo com pesquisas, notícias, trabalhos, histórias que ajudem a enriquecer o projeto. Ideias sobre a narrativa em como a batalha pode acontecer. Levantar pontos a serem integrados na narrativa do roteiro
-----------	--

Tabela 4.4. Organização dos objetivos e tarefas para o grupo de interesse

A narrativa compôs os personagens, e as tragédias sendo associadas aos combates. Os portais foram abertos para a fuga dos seres e nesses espaços de eras acontece o encontro dos poetas. Esse foi o ápice da narrativa⁵⁰, o encontro de Al-Mut'amid, poeta de Silves com Cora Coralina poetisa de Goiás.

Al-Mut'amid e Cora Coralina foram narradores que marcaram suas épocas e interferiram na história de suas cidades, perpetuando suas culturas. Exaltaram suas cidades através de poemas, sendo estas personalidades, uma das referências culturais dessas regiões na contemporaneidade. Dentre os poemas de Al-Mut'amid destaca-se *Evocação a Silves*, poema de saudade pela cidade. Os poemas de Cora Coralina sobre sua cidade, Goiás Velho, foram reunidos em livro *Poemas dos Becos de Goiás*.

Foi direcionada aos estudantes a seguinte questão: **Qual foi sua experiência no projeto Pleromus?** Todavia alguns estudantes responderam de forma sucinta, nos comentários do grupo na rede social, contendo na frase expressões, símbolos, abreviaturas características deste espaço. Segue, portanto a interpretação das respostas:

- (LS) *A partir desta experiência, prevejo brevemente as aulas em outro "mundo".*
- (JS) *Propostas assim deveriam acontecer mais. Nem que leve anos, quero ver todo esse projeto pronto. Estou nele até o fim.*
- (RS) *A experiência de reunir estudantes de diferentes cursos, dentro da Faculdade, foi uma das coisas que mais me motivou, pois, a expectativa era muito grande em relação ao que sairia dali. O resultado foi consequência.*

⁵⁰ A narrativa e os poemas estão no Anexo 1

Nos dois grupos, de uma forma geral, uma das prioridades foi potencializar as experiências narcísicas digitais, possibilitando um coletivo de experiências nas diferentes áreas de conhecimento, tanto midiático quanto científico. No período compreendido na pesquisa de campo foi possível vivenciar de perto as produções, diálogos e estratégias propostas, bem como confirmar a proximidade dos estudantes mais jovens com produções digitais e sua maior abertura para o trabalho em grupo, diferentemente de faixas etárias superiores. Os conflitos entre as gerações, representadas no grupo obrigatório, emergiram, porém, foram minimizados pelo diálogo, boa vontade e empenho dos participantes em desenvolverem os trabalhos.

As características de cada grupo de pesquisa foram niveladoras dos resultados, embora tivessem a mesma abordagem, a princípio, suas estratégias e metodologias não puderam seguir nas mesmas medidas. Cada grupo tinha sua própria identidade e foi preciso adaptar-se a cada uma delas. O conhecimento prévio dos estudantes foi um fator relevante para o desenvolvimento dos trabalhos.

Na maioria das vezes, nos momentos de criação, os diálogos eram uma mistura de termos, jargões e gírias, advindos do envolvimento com múltiplas redes e comunidades, bem como apreendidos nos contextos de jogos e recursos de transmídiação, que sem suas devidas explicações não eram compreensíveis.

A partir da experiência com os grupos de pesquisa possibilitou-se perceber como as ações foram desenvolvidas e quais estratégias e características metodológicas se afirmaram durante o processo e foram de suma importância para alcançar o objetivo: criar narrativas a partir de temas, histórias, poemas, folclores pertencentes a uma determinada região geográfica, características da cultura e seus valores mais específicos.

É preciso destacar que a ferramenta da rede social *Facebook* foi um fator nivelador nos dois grupos em questão, pois foi neste suporte onde foram promovidos diálogos e trocas de experiências. Este também é o repositório dos rascunhos, propostas, trabalhos definitivos e comentários relevantes, onde se pode sempre voltar e retomar as experiências e características do processo.

A parceria, que se estabeleceu nas interações nesta rede social foi evidenciada também, a partir de postagens de tutorias, em que os colegas sabendo da

necessidade e limitação de um grupo inseriam informações que viessem contribuir para o trabalho. Esta ação também deflagrou o imediatismo nos desenvolvimentos dos trabalhos, pois, a maioria, eram dependentes dos *mestres tutoriais* espalhados pela rede, em especial no *Youtube*. Os vídeos ensinam o passo-a-passo como realizar uma função ou até toda uma edição, desde como usar os atalhos do teclado até maneiras de posicionar as câmeras na criação e edição de um jogo, em um determinado programa, dentre outras inúmeras orientações. Esta relação com os *mestres tutoriais*, tem gerado uma dinâmica de aprendizado, sem que este tenha o caráter obrigatório, onde o indivíduo é considerado um potencial, e o objetivo é que haja compreensão e realização da ação proposta. Na Tabela 4.5 pontua-se alguns conhecimentos prévios destacados ao longo nas experiências com os grupos de pesquisa.

Conhecimento prévio dos grupos
Animação
Desenvolvimento de personalidades e anatomia de personagens
Experiência com edição de imagens fixas e em movimento
Experiência com narrativas culturais (folclore, poemas, adivinhas)
Experiência teórico e prática sobre <i>cosplay</i>
Experiências com recurso de segunda tela
Experiências em práticas de jogos <i>na console</i>
Experiências em práticas de jogos <i>on-line</i>
Fãs de franquias (séries e jogos e personagens)
Produção de <i>machinimas</i>
Recursos narratológicos: Ancoragem – capacidade negativa – serialização – Nave-mãe
RPG

Tabela 4.5. Relação dos conhecimentos prévios dos estudantes

Algumas reivindicações foram feitas por parte dos estudantes do Grupo obrigatório, tendo em conta a característica da disciplina como integrante da grade curricular dos mesmos. Os estudantes também ressaltaram a falta de preparo do laboratório para desenvolvimento dos projetos que se desenharam, no quesito qualidade e potencialidade das máquinas, disponibilidade de instalação de *softwares* específicos para o desenvolvimento de cada trabalho, e liberação do espaço em horários que não eram relativos à aula em questão. Ainda, no íterim das aulas, houve uma greve dos funcionários, fato que contribuiu para gerar alguns contratempos, havendo a necessidade de adequações e reajustes.

Desta forma os estudantes entenderam ser de suma importância um espaço específico para produção dos estudantes do curso de Licenciatura, um laboratório com monitoria assistida, que possibilite diálogos com outras áreas de conhecimento. Sobretudo, um espaço físico onde seus trabalhos pudessem ser visualizados em exposição, ganhando, desta forma a interação, alcançando um dos objetivos das propostas em arte digital.

Nesta experiência foi possível discutir sobre direitos autorais, apropriações indevidas, conceitos, valores, histórias e estórias próprias. Também possibilitou refletir sobre as experiências contemporâneas, este hiato, entre sólidos e líquidos midiáticos, que se fundem nas características dos narcisos Digitais.

4.3 Os narcisos digitais em instalação interativa

Dentre os objetivos desta pesquisa está o desenvolvimento de uma proposta, em arte computacional e sua implementação, enquanto um artefato digital, que venha abarcar as discussões, problematizações, e possíveis diálogos frente ao contexto emergente na modernidade líquida, que transcende os muros da Academia para mediar diálogos com a comunidade através de uma instalação artística.

A instalação E-Reflexos tem como conceito básico a presença narcísica na cultura digital contemporânea e no impacto que as tecnologias midiáticas têm sobre suas ações, principalmente, no que diz respeito à forma como explora e apresenta a sua própria imagem. Esta consiste num espaço cênico onde o espectador,

através do seu reflexo, passou a fazer parte da própria instalação. Pretendeu-se, com esta instalação, levantar questões acerca da sua própria prática enquanto Narciso digital receptor/espectador, bem como produtor/criador de conteúdo midiático.

E-Reflexos é o resultado da reflexão que permeou os conceitos, desenvolvimentos e perspectivas intrínsecas aos narcisos digitais, resultado da investigação dos contextos da cultura narcísica e da cultura da convergência dos meios digitais, sendo característicos suas atuações, relações entre sociedade, sistema de controle e consumo. O processo de idealização, desenvolvimento e instalação da obra foi de caráter coletivo, justificado pelos conceitos da arte computacional e arte digital, em diálogo com pesquisadores/professores/artistas, que identificam os narcisos digitais em suas próprias pesquisas.

Segue a contextualização teórica que suporta o desenvolvimento de um artefato digital no âmbito deste trabalho, a descrição pormenorizada da instalação, sua implementação, validação e a reflexão dos resultados alcançados.

4.3.1. Contextualização teórica

Nas relações com as mídias digitais, as experiências da arte e da cultura refletem a sociedade contemporânea, suas provocações estéticas e de consumo. O artista contemporâneo também está envolvido nessas práticas, e se utiliza dos meios tecnológicos para expressar o contexto ao qual está inserido, através de elaborações conhecidas como arte digital.

Nos últimos anos a arte incorporou linguagens com abordagens tecnológicas, e suas características são definidas a partir do processo de exploração do meio digital, tendo como objetivo produções artísticas e informativas. A arte digital é uma das categorias da arte computacional. Esta baseia-se nas colaborações entre artistas e profissionais de outras áreas no intuito de desenvolverem um trabalho de saberes partilhados (MARCOS, 2012, p.3).

A arte digital, como expressão na arte contemporânea, passa por reflexões e propostas embasadas numa temática onde o contexto está envolvido nas relações humanas existenciais, em sua maioria crítica, não necessariamente estética, tendo o conceito como base de discussão (MARCOS, 2012). Suas ações permeiam entre

a multimídia, realidade virtual, visão de computação, som digital, instalações interativas, produção de artefatos digitais, na expectativa de garantir a interação tanto dos artistas quanto dos usuários. Sua locação são museus de arte contemporânea, galerias de arte, espaços públicos, dentre outros, nessa mesma perspectiva.

Marcos (2012) contribui ressaltando que o artista digital está na fronteira acompanhando as rápidas mudanças e atualizações tecnológicas digitais. A metáfora da mestiçagem, linguagem da fronteira, onde ocorrem construções, desconstruções, conflitos e reconstruções, traz importantes reflexões para a prática dos a/r/tógrafos digitais. Nesta perspectiva, o artista/investigador/professor experimenta conhecimento/prática/materialização no contexto do processo de criação, acompanhando a evolução das tecnologias digitais promovendo significações em zonas fronteiriças (MARCOS, 2012, p.18).

As dimensões da interação estão envolvidas às conquistas e inovações advindas da arte das interfaces, registradas na cultura (ROCHA, 2014, p.79). Os artistas digitais, nestas fronteiras cada vez mais híbridas, propõem seus diálogos no intuito de alcançar a característica central de uma obra em arte digital, ou seja, a mensagem que o espectador conseguir extrair dela, vindo, esta, fazer sentido no espaço social.

4.3.2. E-Reflexos – Instalação em arte digital

A instalação E-Reflexos foi parte integrante da Exposição *EmMeio#7.0*. Acácio de Carvalho, Rogéria Eler e Selma Pereira foram os autores e desenvolvedores da instalação. A exposição *EmMeio#7.0* foi realizada no #14. ART – 14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, decorrido entre os dias 7 e 11 de outubro de 2015, na cidade de Aveiro, Portugal, podendo ser visitada a partir do endereço: <http://art.medialab.ufg.br>. Esta exposição distribuiu obras artísticas em três ambientes na cidade de Aveiro, o Museu da Cidade, a Casa da Capitania e o Museu de Arte Nova.

A E-Reflexos ocupou um espaço de 5,10 m X 3,86 m X 3,0 m e utilizou:

- **Materiais:** Vídeo, papel polipropileno, fitas adesivas, papel cenário, projetores de luz, vídeo-projetores.
- **Equipamento/software:** *Processing 2*, versão 2.2.1, *iMovie 10.0.5*, MPEG-4 movie, OS X versão 10.9.5, processador 3.06 Ghz Intel Core 2 Duo.

O projeto da instalação, foi idealizado para compor uma exposição, sendo sua proposta:

1. Uma sala obscurecida com as dimensões aproximadas de 4m x 4m com apenas uma entrada.
2. Dois projetores de vídeo para reproduzirem imagens de filme editado com base em elementos de abstração geométrica. Revestir as paredes interiores e o soalho com um material espelhado, de modo a refletir a imagem (sombra própria) do espectador bem como a imagem do filme projetado na parede do fundo.
3. Dois projetores de luz, com filtros de diferentes cores, acionados por célula sensível ao movimento. Com a presença de espectadores a luz acende e a silhueta (sombra própria) é refletida nas diferentes paredes.
4. Preencher a parede exterior, pertencente à porta de entrada da sala, com uma representação pictórica com base nas silhuetas resultantes das projeções interiores da Instalação.

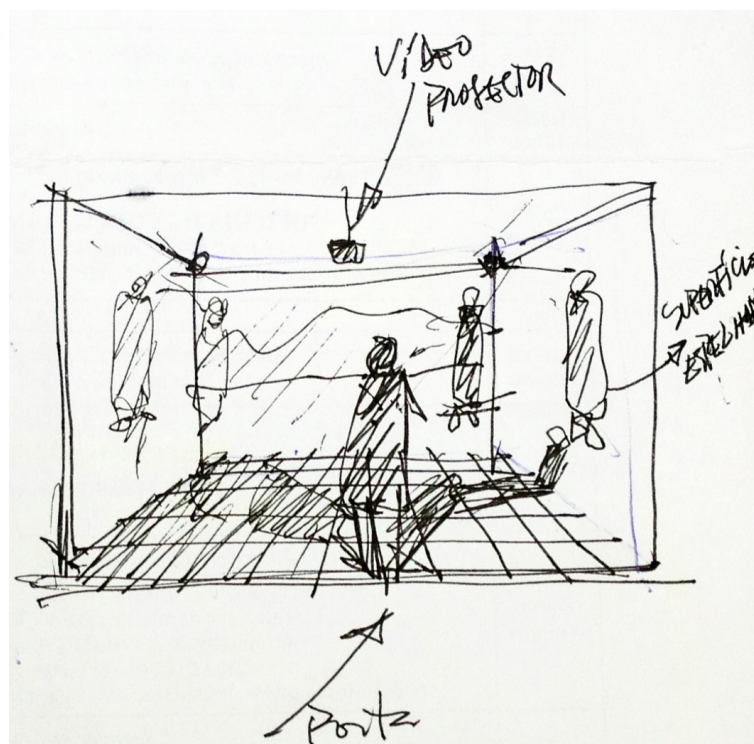


Figura 4.2. Esquema explicativo em desenho

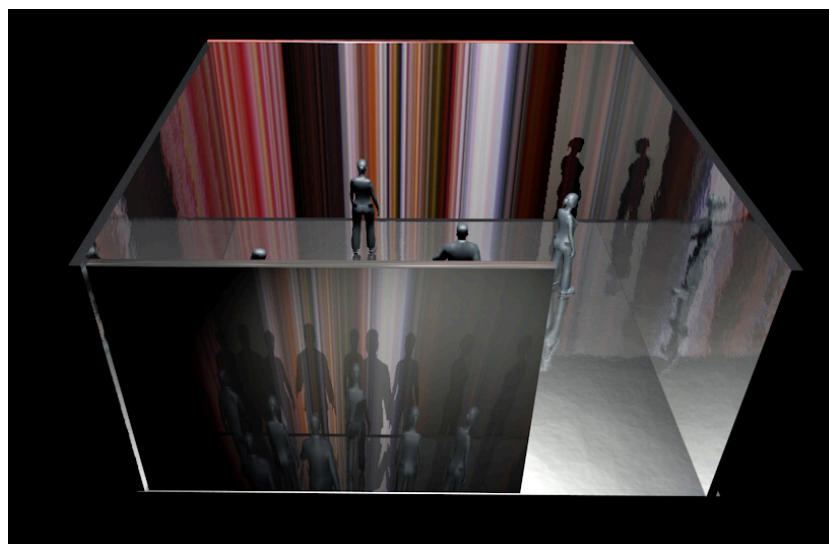


Figura 4.3. Imagem explicativa em 3D

Diante do espaço disponibilizado pela organização da exposição foram feitas algumas adequações na proposta inicial. A instalação foi montada em uma sala com dimensões de 5,10 m X 3,86 m X 3,0. Este espaço tinha duas entradas e uma

janela. Uma das portas e a janela foram isoladas e escurecidas com cartolina preta. A porta, escolhida para a entrada da visitaç o, foi tapada com um tecido preto. Foram instalados, ao inv s de dois, tr s projetores de v deo que reproduziram imagens de filmes com base em elementos de abstraç o geom trica, criados no *Processing 2*, vers o 2.2.1, e editadas no *iMovie 10.0.5*, com respectiva banda sonora, constru da no mesmo editor, em formato MPEG-4 *movie*, com duraç o de 06:25. As Figuras 5.1 e 5.2 referem-se   disposiç o especial e o esquema proposto.

A parede exterior da sala, pertencente   porta de entrada, recebeu uma representaç o pict rica com base nas formas geom tricas resultantes das projeç es interiores da Instalaç o. As paredes interiores e o assoalho foram forrados com material espelhado, papel polipropileno metalizado cor prata, de modo a refletirem a imagem (sombra pr pria) do espectador bem como a imagem do filme projetado. A ideia inicial era de a projeç o ser mirada para o centro de uma das paredes, contudo este foco foi direcionado para compor metade da parede e metade do teto (Figura 4.4).

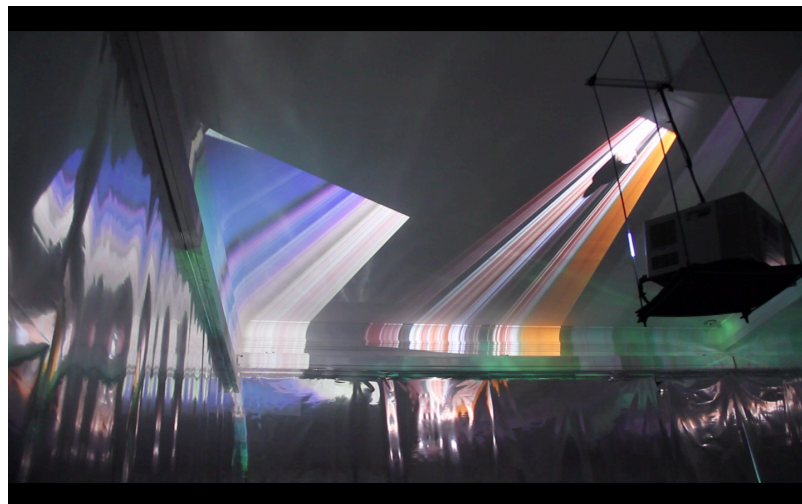


Figura 4.4. Registro da Instalaç o E-Reflexos, 2015

Os projetores foram instalados no extremo oposto da projeç o de imagens, acionados por c lula sens vel ao movimento. Com a presenç a dos espectadores a luz era acendida e a silhueta (sombra pr pria) dos visitantes refletidas nas

diferentes paredes e no assoalho, misturando-se às projeções fílmicas. Os filtros coloridos foram substituídos por uma extensão de cartolina preta. Esta adequação se deu pelo fato de os projetores clarearem muito o ambiente. Com a extensão escura a projeção de luz se tornou mais amena, permitindo visualizar as sombras no assoalho espelhado (Figura 4.5).



Figura 4.5. Registro da Instalação E-Reflexos 2, 2015

A interatividade foi possibilitada pela presença do espectador, a partir de suas sombras projetadas nas dimensões do espaço espelhado, criando um discurso visual, onde o Narciso digital foi autorepresentado, de forma efêmera, criando assim várias e únicas composições gráficas indefinidas.

4.3.3 Reflexão: Reflexos da metamorfose dos narcisos digitais

O reflexo do Narciso digital na modernidade líquida, a partir da reflexão que este trabalho propõe, bem como na materialização desse conceito na instalação E-Reflexos, resulta em uma imagem disforme, sem muita nitidez, configurada pela fusão entre o Narciso (sujeito) e o lago (consumismo midiático) em metamorfose. Embora tenhamos inúmeras leituras, definições e conceitos sobre as características da contemporaneidade essa, está em movimento. Ela vem sendo definida pelos processos culturais afetados pela convergência das mídias e sua

empregabilidade, uma nuance indefinida que a imagem (Figura 4.6) vem representar.

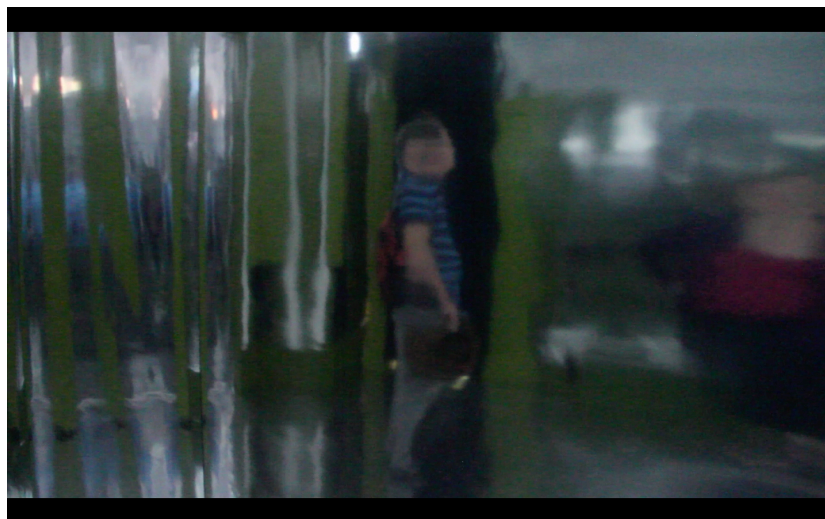


Figura 4.6. O reflexo da metamorfose dos narcisos digitais

A observação do comportamento das pessoas no interior da instalação, suas observações orais acerca da experiência, e as respostas às questões refletem uma instabilidade de autorreflexão sobre as dinâmicas da autoimagem diante às mídias. Apenas oito pessoas se deixaram ser abordadas para responderem sobre a experiência na sala de reflexos. As perguntas direcionadas aos visitantes foram:

- 1- Qual foi sua expectativa ao entrar na sala de espelhos?
- 2- Você faz alguma relação com o contexto midiático contemporâneo?
- 3- Você, de alguma forma, se identifica com esse espaço?

A primeira questão tinha como objetivo **perceber qual a expectativa gerada no visitante** antes de entrar na sala, visto que não era possível visualizar nada sem que fosse aberta a cortina e efetivamente entrar no espaço. Em unanimidade as respostas confirmaram uma curiosidade propiciada pela imagem externa e o espaço fechado (Figura 5.6). A reação de uma forma geral, além dos entrevistados, ao entrarem no espaço mostrou uma expectativa com alguma forma de interatividade a partir da própria presença no interior da sala. Alguns chegaram a considerar que as imagens projetadas na parede e no teto eram geradas pela

presença e movimento deles, ao passo que andavam a procura de alterar, de alguma forma, as imagens projetadas.



Figura 4.7. Parede externa da Instalação E-Reflexos

O objetivo da segunda questão era perceber se os visitantes, antes de entrar no espaço haviam lido a descrição da obra e o conceito que reflete sua concepção, bem como que contribuíssem com **suas experiências próprias sobre o tema proposto e seu contexto social**. Foi observado que a maioria dos visitantes não liam a descrição. As expressões externadas no interior da sala e nas respostas efetivas de seis pessoas, foram no sentido de relacionar a experiência com a multiplicidade de mídias que se pode capturar da sua própria imagem, bem como ressaltavam a possibilidade, naquela experiência de interagir com seu próprio reflexo em movimento.

Contudo, as seis pessoas, aos serem informadas acerca do conceito referente à exposição, recuaram no sentido de não mais se incluírem na reflexão, ponderando que os reflexos são próprios das pessoas narcísicas. Discorreram sobre as relações nas redes sociais e a exposição da imagem, os *selfs*, contudo uma postura de análise em relação às outras pessoas. Duas, dentre as oito pessoas entrevistadas, leram antecipadamente a descrição, sendo suas respostas oponentes.

A terceira questão tinha o objetivo de **ouvir o visitante acerca de sua própria experiência no espaço bem como do conceito da exposição**. Observou-se que

as pessoas tentavam se movimentar e aproveitar as nuances propostas pelo espaço espelhado. As que responderam à questão falaram de sua interação com o espaço, mas não fizeram referência a respeito do ponto de identificação. Duas, porém, destacaram especificamente sobre a identificação, bem como se colocaram na reflexão sobre a experiência diferente dos demais. Segue suas respostas:

(GL) Confesso que me senti desconfortável dentro da sala, assim como costume me sentir sempre que me percebo em situações de superexposição. A experiência me sensibilizou, mas não sei se pode ser vista como uma identificação, já que as sensações passaram mais pelo campo do estranhamento e do desconforto do que pelo campo da identificação e do pertencimento.

(CR) Ao entrar na instalação, deixei-me contagiar pela experiência do reflexo: não me vejo refletido, mas suas superfícies rebatem a luz, base da construção da visão. Objetivamente o espaço indica uma introspecção, já que todas as paredes refletem seu lado oposto, atingindo o centro como ponto focal. Não relatei com mídia, mas comigo mesmo, na perspectiva de que eu me busco nos reflexos, e é nele que me perco, enquanto imagem.

O que se revela desta experiência é que o Narciso digital **procura suas autorepresentações enquanto imagem**, ora explícita ora implicitamente. Contudo, **não se reconhece no momento de reflexão sobre o contexto e suas características sociais e culturais**. Enquanto as ponderações e considerações analíticas forem direcionadas aos outros, perde-se a oportunidade de chamar-se à autorreflexão acerca da própria relação com o contexto midiático.

O momento contemporâneo vive um misto de assimilação cultural, diante da influência das mídias, onde as gerações, em suas inúmeras fases têm se envolvido, integrando-as em seu dia-a-dia. Esta integralização pode ser identificada como uma aculturação, “processo de troca e/ou fusão entre culturas” (ASSIS & NEPOMUCENO, 2008: 5). Neste processo estão as gerações sólido e líquido contemporâneas.

Enquanto isso as crianças nascidas no século XXI têm a interação com as mídias como uma forte presença em meio às relações e práticas sociais. Estas estão assimilando o consumismo midiático, em um processo de endoculturação,

estão aprendendo a vida em sociedade “a partir do que observam e vivenciam desde seu nascimento” (ASSIS & NEPOMUCENO, 2008, p.3).

O reflexo do momento contemporâneo caracteriza-se em vários padrões culturais e neste trabalho **destaca-se três alertas, advindos da convergência das mídias digitais no indivíduo midiático em metamorfose**, ainda em um processo sem definição, contudo repleto de significados.

O primeiro alerta diz respeito a imagem e o pensamento do sujeito contemporâneo excessivamente midiático e consumista. O segundo alerta adverte para a urgente necessidade da contextualização docente em relação às práticas midiáticas. O terceiro direciona-se sobre a relevância da potencialização do aprendizado nos processos midiáticos.

O primeiro reflexo, alerta para o pensamento do sujeito da modernidade líquida, ligado às práticas que priorizam o eu e sua extensão. Essa característica, associada à convergência das mídias, chama a atenção para o indivíduo contemporâneo, que não é mais o mesmo de poucas décadas atrás. Por isso a auto-representação do Narciso, através da própria imagem e a extensão dela, em qualquer formato que caracterize sua imagem digital, tem como garantia marcar um território e fazer perdurar o momento contemplativo.

Contudo, quanto maior for o momento contemplativo menor será o reflexivo. O reflexo do sujeito midiático, Narciso digital, nos alerta para a urgência de mediações necessárias carentes de uma abordagem que venha garantir um diálogo, para que as ações reforçadas nesse fluxo venham ser melhor administradas, pela geração contemporânea, ponderando um legado substancialmente emancipado e ético, das práticas midiáticas, para as próximas gerações.

O segundo reflexo é sobre a urgente contextualização docente, diante destas práticas e aprendizados a partir da mídia, nos processos formativos educativos, especialmente os informais, onde os mestres tutoriais equiparam-se aos conteúdos dos pais e professores, configurando um outro espaço de formação. As instituições educativas formais ainda consistem em um espaço que pode vir a contribuir com

informações, reflexões, ponderações, em prol de uma geração autoconsciente de suas ações e sobretudo, de sua parcela de responsabilidade diante da convergência das mídias na contemporaneidade.

O terceiro reflexo nos alerta, sobre os potenciais advindos destas experiências midiáticas, em específico os narradores midiáticos em formação, provenientes das dinâmicas vivenciadas pela convergência das mídias e das narrativas em criações independentes. As referências teóricas, bem como as experiências práticas mostraram que a partir de uma abordagem acompanhada, no contexto acadêmico e escolar, os estudantes desenvolveram trabalhos inéditos, com narrativas próprias e advindas da própria cultura, caracterizando trabalhos reflexivos no processo de criação em arte digital.

As experiências nos processos formativos informais podem ser potencializadas, eticamente e teoricamente fundamentados para que sobressaia o caráter criativo superando as práticas intrínsecas ao acesso livre e cada vez mais desregrado. O reflexo do Narciso digital, portanto, é uma imagem indefinida, que nos propõe várias reflexões e nos incita a perscrutar inúmeras possibilidades, nas diversas áreas onde a mídia, a arte e as práticas digitais estão inseridas em plena metamorfose.

4.4 Conclusão

Foi apresentado neste capítulo a implementação, análise e validação da experiência com três grupos de pesquisa, dois no contexto Acadêmico e um na visita de uma Exposição de Arte Digital. Na Academia um dos objetivos foi de aproximação das ações habituais da maioria dos estudantes, no contexto tecnológico digital, às dinâmicas do contexto acadêmico. A metodologia A/R/Tografia foi vivenciada enquanto proposta para os dois grupos. A proposta teve o diálogo e ação como premissa, como sugere a metáfora da mestiçagem, em que **o professor repensa sua atuação criando diálogos e desfazendo fronteiras.**

No grupo obrigatório, estudantes matriculados em disciplina curricular, estavam representadas as gerações sólido e líquido contemporâneas. As ações e reações advindas desta experiência deflagraram conflitos, contudo **o processo formativo**

revelou-se possível ao trabalhar em dinâmica fundindo os universos representados.

Algumas propostas, apresentadas no plano da disciplina, não foram assimiladas. A não imposição da dinâmica garantiu que pelo menos uma fosse desenvolvida. A partir desta flexibilidade, entre outras, **priorizou-se à apreensão, a criação e o desenvolvimento no processo de formação do estudante, e não exclusivamente às metodologias e os suportes midiáticos.**

Os resultados advindos desta experiência indicam que se estabeleceu o diálogo de áreas do conhecimento, no intuito de fortalecer a pesquisa, as produções e, as relações na mediação do conhecimento, a partir de metodologias que reconhecem o contexto formativo, intrínseco aos narcisos digitais, indivíduos produtivos, que estão presentes fisicamente em vários segmentos profissionais e educacionais, especificamente, para esta pesquisa, no contexto do ensino superior. **É possível, portanto ao sistema educacional potencializar os aprendizados prévios dos estudantes de forma a desenvolver as capacidades que se revelam destes percursos formativos. Em específico, para a área desta pesquisa, desenvolver o caráter narrativo midiaticamente emergente.**

Das apreensões advindas desta experiência, destacou-se, **o interesse por questões da própria cultura nos enredos narratológicos apresentados.** No **grupo obrigatório** foram exploradas **narrativas com temas culturais e locais**, incluindo o folclore brasileiro, versos de brincadeiras infantis, a criminalidade, crianças com necessidades educacionais especiais, bem como temas e conceitos específicos da formação em arte e educação, jogos para reconhecer as cores primárias e secundárias, artistas do Renascimento e História da Arte.

No **grupo de interesse** desenvolveu-se um só trabalho, com características de ficção, projetando-se um universo de batalha entre seres opositores, contudo, foi sugerido agregar à narrativa, o recurso da **capacidade negativa, para discorrer sobre o recorte de uma história real dentro da ficção.** Desta forma foi possível discorrer sobre os dois poetas e suas obras, bem como a influência dessas personalidades em seus contextos socioculturais.

Os conhecimentos prévios, em ambos grupos, desde práticas de jogos até características de serem fãs de determinadas franquias, foram de suma

importância para idealização e desenvolvimento de um trabalho que se propôs a narrativa de ficção.

Discorreu-se também sobre as ações que envolvem o artista contemporâneo, e suas criações, no intuito de propor diálogos com a comunidade através de suas elaborações. Considerou-se a relevância das propostas artísticas em específico a arte digital, categorizada pela arte computacional, tendo o conceito como base de discussão reflexiva e interativa.

Da instalação na Exposição de Arte e Tecnologia objetivou-se o diálogo com os visitantes bem como as considerações sobre suas reações diante da exposição da sua própria imagem duplamente refletida no espaço da obra **E-Reflexos**. A abordagem metodológica experienciada na proposta interativa, a mestiçagem, trouxe reflexões relevantes para a prática dos a/r/tógrafos digitais, artista-investigador-professor, em que o conhecimento/prática/materialização propiciaram narrativas que refletiram sobre o espaço social.

Considerou-se sobre os alertas emergentes, no contexto da modernidade líquida a partir do resultado da instalação **E-Reflexos**, diante da convergência das mídias e a metamorfose do indivíduo midiático.

Destaca-se, portanto **a relevância dos processos formativos e das propostas metodológicas** que propiciem ressaltar as apreensões advindas das experiências transmidiáticas, havendo a oportunidade de surgir, bem como de sugerir, trabalhos competentes e reflexivos, que venham abordar e perpetuar **características identitárias da cultura**.

A expectativa deste trabalho segue no intuito de **ampliar as propostas e experiências** para que a produção de narrativas midiáticas, no contexto acadêmico bem como nos espaços que promovem a interação com o espectador, promovam **sujeitos fãs de sua própria cultura**. Em específico no contexto da formação de professores, espera-se, que estas referências venham reverberar na prática do ensino e os estudantes das instituições de ensino básico sejam afetados pelo gosto de ouvir e contar narrativas perpetuando-se, assim uma cultura com conteúdos relevantes para a comunidade.

Espera-se que estas **práticas venham a ser apreendidas e resignificadas** por integrantes da mesma cultura, bem como conhecidas e identificadas por outras, fazendo-se emergir assim, valores adormecidos e **a voz da experiência narrativa venha valer-se dos recursos midiáticos.**

Capítulo 5

O reflexo dos narcisos digitais e o potencial do narrador midiático na educação do século XXI

Toda arte produzida no coração da tecnologia vive portanto, um paradoxo e deve não propriamente resolver essa contradição, mas pô-la a trabalhar como um elemento formativo.

(MACHADO, 2001, p.28).

Este capítulo tem como objetivo destacar os principais resultados da pesquisa percorridos nos capítulos anteriores. Serão pontuados, dados da primeira pesquisa bibliográfica (seção 2.2) onde a partir do conceito da modernidade líquida e a **fusão dos conceitos** da cultura narcísica e da cultura da convergência das mídias **emerge-se a designação de narcisos digitais**.

Também serão descritos, em uma abordagem reflexiva, os resultados apresentados nos Capítulos 2 e 3. Primeiramente serão analisados os resultados dos estudos de caso, onde considera-se suas relevâncias para a **constatação da influência das mídias interativas, em específico das narrativas transmídia, no processo formativo informal dos narcisos digitais**. Deste levantamento de dados foi possível observar **o interesse dos narcisos digitais pela arte da narrativa**.

Refletir-se-á, em seguida, sobre as pontuações advindas da pesquisa bibliográfica (Capítulos 1 e 2) a partir da sua contribuição para compreender o **contexto entorpecente dos meios de comunicação**. O contexto educativo e suas potencialidades (seção 3.2) é descrito a partir de metodologias que **urgem problematizar a convergência dos saberes para fortalecer a pesquisa científica**, com especial ênfase nos exemplos de propostas metodológicas como ABR e ABER, (seção 3.2.1) e o Projeto *Human Connection* (seção 3.2.3).

Serão tecidas considerações, sobre os resultados das experiências advindas dos grupos de pesquisa e da instalação e-reflexos, onde procurou-se **potencializar os conhecimentos prévios** dos estudantes e propiciar um **espaço formativo de diálogos em mestiçagens**, diante das fronteiras existentes tanto no conflito de gerações no contexto educativo quanto da fragilidade da autorreflexão em relação

às práticas interativas. Serão apresentadas reflexões sobre a oportunidade de **reverter o potencial do narrador midiático emergente para as narrativas culturais.**

5.1. O sujeito da modernidade líquida – o Narciso Digital

Apesar de os conhecimentos e posicionamentos dos sujeitos contemporâneos estarem associados à influência das mídias e um extremo caráter narcísico, a partir delas, os dados da pesquisa advindos dos referenciais teóricos acrescentam outras informações a este processo. O conceito da modernidade líquida (BAUMAN, 2008) define o momento contemporâneo e identifica a presença de duas sociedades concomitantes, representadas pelo sujeito sólido-moderno e o líquido-moderno, visto que, suas características são díspares, gerando daí os conflitos (seção 2.1).

Ambas sociedades são resultado de um processo de descrédito em relação ao passado e futuro, desencadeado por uma frustração em relação à falibilidade da ciência diante das tragédias naturais e humanas, gerando a supervalorização do presente e das ações subjetivas em detrimento da alteridade. A condição egóica do sujeito da modernidade líquida foi mote de pesquisas, poemas, estudos clínicos, comparações metaforizados no mito grego Narciso e sua narrativa.

Constatou-se, a partir do referencial teórico sobre a cultura narcísica (seção 2.2) a passagem de um diagnóstico clínico psicanalítico do comportamento individual para uma identificação, destes mesmos comportamentos na cultura. Contudo, diferentemente das resoluções administradas no contexto psicanalítico, suportadas na sublimação dos problemas, a sociedade narcísica os vivenciava e empoderava (LASCH, 1983). Diante deste quadro crescente as doenças neuronais descrevem o panorama patológico do início do século XXI (HAN, 2014).

O individualismo e autoafirmação coagem cada vez mais os indivíduos da modernidade líquida, que procuram meios possíveis para sua constante reafirmação. O consumismo e as inúmeras plataformas midiáticas são um dos recursos mais desejados, pois, nestes meios uma multiplicidade de produtos propõem a estética da autoimagem.

O reflexo dos narcisos no contexto midiático (seção 2.3) é uma consequência do processo tecnológico que se aprimorou até chegar ao panorama que se

desdobra cotidianamente. Alguns autores comparam a dependência gerada pelas tecnologias com a narcose, um entorpecimento de fascínio pela extensão do eu em qualquer material possível (MCLUHAN, 2011). Estes reflexos invertidos e múltiplos sugerem um tipo de jogo que não é possível jogar consigo mesmo, mas com os inúmeros narcisos que frequentam o mesmo lago.

Embora rica em informações a internet não tem sido considerada um espaço de repositório confiável em se tratando de *wikis*, *blogs* e demais sites gerenciados por fãs (KEEN, 2009). Contudo as opiniões se dividem ao se perceber a influência das características líquidas nas dinâmicas em rede. A *adhocracia*, conhecida como o oposto da burocracia, propõe uma liderança rotativa, dependendo da tarefa, estratégia em voga nas dinâmicas de compartilhamento de conhecimento (JENKINS, 2009).

Dos referenciais teóricos da convergência das mídias (seção 2.4) define-se as transformações tecnológicas, que além de alcançarem uma circulação em várias mídias, dependem da participação ativa dos consumidores. O primeiro, de três conceitos, **a convergência**, deflagra uma alteração nos modos de produzir e consumir mídias (JENKINS, 2009). O segundo pontua que os consumidores ganharam um status de participação ativa da vida nas mídias, promovendo uma **cultura participativa**. E o terceiro conceito, defende que há uma **inteligência coletiva**, globalmente distribuída que mobiliza competências intrínsecas à humanidade. A convergência das mídias, a partir destes três pilares desdobram-se em várias condicionantes, onde o consumidor se envolve com as mídias que produz e consome.

Se o *self* é a indicação de narcisismo digital, este não consegue identificar as outras extensões da autorepresentação assegurada pela modernidade líquida em seus vários suportes midiáticos. Nas palavras-chave abstraídas dos referenciais teóricos, elencadas das na Figura 2.5, destacou-se os pontos convergentes e divergentes da cultura, contudo revelam também ações e comportamentos pertencentes ao mesmo cenário, alterando apenas a opinião dos teóricos. Dentre os **pontos divergentes** destaca-se **o caráter narrativo e a sua característica contemporânea**. Constatou-se, portanto que a cultura narcisista e a cultura da convergência das mídias **são um só contexto**.

Desta constatação funde-se o conceito das duas culturas em uma só compreensão: o Narciso, tanto sólido quanto líquido, na modernidade líquida, a partir da convergência das mídias e suas alternativas, é digital. **O Narciso Digital, nesta pesquisa, é o sujeito que representa a atual imagem do século XXI.**

5.2 O narrador midiático e os suportes transmídia

Os estudos de caso trouxeram relevantes contribuições para compreender as ações nas quais os narcisos digitais estão envolvidos em relação ao contexto midiático. Dos dados levantados do 11º Arte e Tecnologia, Encontro acadêmico (seção 2.5) destacam-se a presença das *narrativas e dos jogos* (seção 2.6) a compor *a estética do homem na era digital*. As narrativas transmídia são recursos que se desenvolvem em múltiplas plataformas e enlaçam seguidores, fãs de diversos seguimentos narratológicos.

Especifica-se neste momento um determinado grupo de narcisos digitais: os narradores midiáticos (seção 2.6.1). Desta forma, este trabalho, diante dos pontos divergentes entre os teóricos (Tabela 2.1) vem concordar que **o momento contemporâneo é um campo potencial de narradores.**

Os estudos levantados demonstraram que existe um número relevante de pessoas envolvidas na arte de narrar, contar histórias motivadas pelas interações com as mídias. A partir da popularização das mídias, dos programas de edição, bem como da existência de um suporte para receber e promover tais enredos, a internet, a produção independente de narrativas tem aumentado. As motivações destas elaborações, ainda tem sido, em sua maioria, em perpetuar o momento de autocontemplação, discorrendo sobre temas, franquias, contextos, que de alguma forma reforçam a sua própria presença no fluxo, em movimento.

Destas experiências os narcisos digitais promovem suas narrativas através de recursos disponíveis dentro da própria rede. As **produções de Machinimas** abriram um espaço de produções e edições de imagens em movimento, promovendo uma metamorfose entre cinema, jogos e a autorepresentação a partir dos avatares. É uma proposta que garante ao narrador midiático a produção, e a **sensação da presença na própria narrativa.**

O estudo de caso, sobre as temáticas abordadas na Jornada Entretenimento Transmídia (seção 3.3) possibilitou alargar o conhecimento acerca do que ocorre nas dinâmicas e recursos relacionados às narrativas transmídia, possibilitando perceber como estas movimentações formam a cultura midiática contemporânea e influenciam-na em suas apreensões e aprendizagens.

Observou-se como as emissoras de televisão (seção 3.3.1) dinamizam seus objetivos em relação ao envolvimento dos telespectadores, para garantir a audiência, a partir da narrativa expandida, e ainda como elas possuem dimensões próximas às produções autônomas, amadoras, usando dos recursos transmidiáticos para suas construções e distribuições na rede, em formato de videoclipes, jogos e *machinimas*.

Estas influências revelam um contexto formativo, de constantes aprendizados intrínsecos a estes fluxos, assegurados pelos recursos da serialidade das narrativas e a garantia da fidelidade dos narcisos digitais, os quais diariamente garantem sua presença diante dos encantos do lago do consumismo midiático, perpetuando o momento autocontemplativo, estando ao mesmo tempo consumidos pelo que eles próprios consomem.

Nas palestras orais, caracterizou-se que, um dos pré-requisitos para que propostas de roteiros de novelas, seriados, sejam aceitos, por uma emissora, devem conter o recurso da narrativa transmídia, do contrário este projeto não será considerado. Contudo os recursos como, a serialidade (seção 3.3.2) segunda tela, arcos narrativos, videoclipes, tão recorrentes, só podem fazer sentido, a partir do constante e fiel⁵¹ acompanhamento dos seguidores das franquias.

Os números das audiências são garantidos pelos diferentes espaços de divulgação dos círculos narratológicos. O fluxo contínuo de produções perpassa pelo objetivo de fixar a atenção do expectador, de gerar audiência e também fazer perpetuar narrativas, recorrendo às mais diversas possibilidades propiciadas pelo recurso da serialidade, como os videogames (seção 3.3.1.1). A nave-mãe, história central é distribuída por outros recursos midiáticos, configurando um círculo mágico, a transmídiação da narrativa.

⁵¹ Glossário 27

Estas **estratégias transmidiáticas são assimiladas pelos narcisos digitais, gerando um aprendizado informal** destas experiências e sua consequente produção. As experiências das produções de fãs (seção 3.3.3) no universo crescente da cultura participativa, envolvem desde produções individuais até ao encontro de vários usuários na criação de uma mesma narrativa. Os recursos envolvidos nessas dinâmicas vão desde elaboração de ambientações, como cenários e sugestões para as histórias, até as propostas dos desafios para os participantes. É importante destacar que tais processos são característicos das práticas de jogos RPG, pois essas são latentes em jogos digitais, onde a mesma lógica de mestre e jogador, perpassam pelas dinâmicas desenvolvidas por criadores e jogadores.

Os dados sobre o tema **tecnologia e ensino das artes** (seção 3.3.3) apresentaram as características do **contexto educativo formal**. A **metodologia gamificação foi citada em diversos trabalhos** ponderando sua aplicabilidade coerente, mediante sua prática de jogos envolvida carregando particularidades como inteligência sensória, criatividade e ludicidade. Diante da relevância destas abordagens, este ponto foi discorrido com maior destaque, com recurso de referenciais teóricos, no intuito de esclarecer as opiniões sobre esta estratégia. Não há consenso entre as opiniões, desde a indústria de videogames, a indústria das mídias e a Academia. Em suma, considera-se uma estratégia em voga cujos resultados precisam ser pesquisados para se fazer conhecido suas contribuições para o contexto formativo.

Entretanto, a metodologia gamificação se apresenta como potencial para o contexto formativo contemporâneo uma vez que os estudantes, interatores, espectadores têm nos jogos uma familiaridade proporcionada pela proliferação da mídia interativa. Desta foram tanto na Academia, nas exposições interativas, nos espaços formais da educação básica e nos espaços informais a gamificação se configura como mediadora do processo formativo do indivíduo do século XXI.

Considerou-se que refletir e propor metodologias que priorizem a Inteligência coletiva, no espaço formativo básico e acadêmico, podem fomentar resultados relevantes no propósito de mediar construções e desenvolvimentos de narrativas

orais e fílmicas (seção 3.3.3) especialmente, levar a práticas cada vez mais relevantes de trabalhos colaborativos ao contexto da formação acadêmica.

A vida com o digital está constantemente sendo moldada, contudo, a formação sobre o digital é um processo. As ações dos narcisos digitais, ainda que semelhantes, em relação ao fenômeno da convergência das mídias, não configuram um movimento uníssono. Jenkins (2009) descreve (seção 2.1) que, as pessoas nascidas a partir década de 1970 sempre conviveram com TV a cabo, o videocassete, a internet e cresceram impondo suas vontades e desempenhando um papel muito mais ativo em suas escolhas” (JENKINS, 2009, p.326-327).

Entretanto, em outros países, diferentes da América do Norte, como por exemplo, no Brasil, tais comportamentos não são correspondentes aos nascidos nesta década citada. Isso significa dizer que não há uma hegemonia de gerações ativas em relação aos primórdios midiáticos. Por enquanto as gerações do final do século XX não são coincidentes, a respeito de uma relação com as mídias, entretanto, as gerações do século XXI têm em uníssono uma simbiose com as tecnologias midiáticas, em grande escala, em especial o entretenimento (seção 3.3).

O efeito da imagem televisiva possui variação de cultura para cultura. As influências midiáticas são tão impositivas que se torna difícil não ceder às provocações sensoriais de sentidos insinuadas pela imagem da televisão (MCLUHAN, 2011, p.63). De maneira geral, partindo dos dados da pesquisa, percebe-se que a internet não supera a televisão (seção 3.3.3) pelo contrário, ambas se fundem e ganham proporções maiores, do ponto de vista técnico e mercadológico. A digitalização da indústria televisiva já era previsível, e não sofreu nenhum abalo relacionado ao digital (SODRÉ, 2012, p.171).

Sobretudo, para além das relações produto e consumo a atual configuração midiática propõe, a partir do acesso global das tecnologias, uma democracia digital, ou mesmo espera-se que seja assim. Sodré (2012) destaca uma expectativa no interesse da sociedade em requerer transparências nas ações e decisões políticas, em um possível acompanhamento da sociedade em relação à atuação da administração pública bem como contribuindo para o processo legislativo federal (SODRÉ, 2012, p.173).

Portanto, esta é a face da convergência das mídias, **suas práticas têm alterado o modo pelo qual ambos, produtores e consumidores, pensam e atuam em relação um ao outro.**

5.3 O contexto entorpecente dos meios de comunicação

Na dinâmica rotativa do progresso tecnológico contínuo, o comportamento da sociedade se viu, e ainda se mantêm, na dependência das novidades que a tecnologia pode oferecer, sendo elas as formadoras de opinião, a partir dos reflexos da amplitude de canais de interação midiática, que se tem moldado nesse fluxo livre. Cada vez mais os consumidores querem participar de suas culturas, promovendo-as ou mesmo opinando sobre elas, e exigindo retorno das colaborações às redes e aos meios comunicacionais (seção 2.4). Enquanto os antigos consumidores eram isolados e passivos, os novos, estão “conectados socialmente [...], barulhentos e públicos” (JENKINS, 2009, p.47).

O que dizer então de uma sociedade narcísica, onde há segundo Lasch, o desprezo pelo passado e uma frequente fuga na manutenção das relações sociais historicamente conhecidas? Estas e outras questões surgem diante do paradigma social atual, sendo urgente pensar nos vários aspectos e áreas do conhecimento que podem vir a promover uma identificação do sujeito com sua própria cultura e uma desmistificação em relação a uma possível cultura do digital, um espaço para onde supostamente se poderia recorrer.

As interações dos narcisos digitais são configuradas por um processo formativo informal e alheio às práticas educativas conhecidas (seção 3.1). As narrativas transmídia com seus inúmeros desdobramentos promovem uma série de produções independentes, em criações narratológicas, configurando um caminho alternativo de aprendizado através dos recursos midiáticos. Portanto, essa tem sido uma das maiores fontes de influência e conseqüentemente, modelo para as gerações na modernidade líquida. Contudo, diante dessa constatação se faz necessário ponderar sobre esse contexto.

Dentre as informações que percorrem o espaço alcançado pela rede, para além das narrativas, estão as divulgações de eventos, grupos temáticos, conteúdos polêmicos, um certo nível de estética da violência e o estado de vigilância (seção

3.1). Na contemporaneidade, vive-se sob a égide do medo causado pela insegurança, não somente em relação à integridade física, mas também numa configuração política geradora de uma “atmosfera do medo ambiente” (BAUMAN, 1998, p.33).

Nas ações desenvolvidas na prática dos **usuários das redes sociais estão os acompanhamentos diários às informações ali inseridas**, como um rito de “campear” pistas, uma espécie de vigilância monitorada, podendo ser essa prática um reflexo da insegurança instaurada por uma necessidade de proteção. Cada indivíduo, por traz de sua máquina pensa estar seguro, preservando suas ações, e ignorando o fato de que a internet também se tornou um espaço articulado, como tantos pertencentes à indústria cultural. Nesse sentido, **é mister desejar uma mídia preocupada com a sociedade e a cultura**, e menos direcionada para a exposição social, para uma preservação identitária e uma exposição de ideias, trabalhos, que solidifiquem e garantam o bem social.

Relembrando a exclamação de Bauman, ao perguntar de quem é a função de proteger as “vítimas colaterais” do consumismo (BAUMAN, 2008, p.181) pode-se contextualizar e perguntar, de quem é a responsabilidade de dialogar substancialmente com a cultura da convergência, sobre as práticas midiáticas. Quem irá fazê-lo? É bem certo que esperamos essa postura do Estado, a começar pelas mais altas instâncias que pode-se elencar, contudo, **a formação e perpetuação de uma cultura vem a partir de comportamentos e repetições de posicionamentos que se quer perpetuar.**

Dentre as muitas observações, análises e apontamentos pessimistas sobre os narcisos da modernidade líquida, Richard Sennett (seção 2.4.2) aposta em uma possibilidade de libertação das características e ações narcísicas, a partir de algumas teorias psicológicas sobre jogos e interação social entre estranhos, destacando que “a cidade deveria ser um fórum”, onde a união de pessoas se torne significativa (SENNETT, 1999, p.414).

Este fórum emergente, também é sugerido por Pierre Lévy, a partir da filosofia da inteligência coletiva, a ágora, união dos coletivos inteligentes, devem ter como motivação um bem comum, um objetivo maior que as conduza desencadeando uma série de discussões e envolvimento em prol de ações transformadoras. O

ciberespaço poderia, segundo Lévy (1997) tornar-se um meio de expor e discutir problemas complexos, ao tomar decisões coletivas e avaliar processos com resultados relevantes para a comunidade (LÉVY, 1997).

Contudo, atualmente, as interações nessas redes em nada contribuem para a elaboração coletiva de soluções, para os problemas, ou mesmo para pensarem em conjunto (LÉVY, 1997). Se as sociedades sentiram os poderes críticos que levaram a *desterritorialização* dos meios de comunicação clássicos, porque essas sociedades não serão capazes de experimentar capacidades de aprendizagem cooperativa (LÉVY, 1997).

No momento, a imagem emergente no reflexo desse complexo espelho d'água é que temos uma geração produtora, dinâmica, disposta a desenvolver e produzir artefatos, e cada vez mais querem perpetuar sua presença, no momento máximo de autocontemplação e entorpecimento. Podemos considerar que a vacina para a narcose do Narciso digital pode vir a ser encontrada em meio à narcose midiática, ou seja, usar as próprias práticas sociais de construção coletiva em rede, em prol da cultura e da sociedade.

Verifica-se que o contexto formativo da educação (seção 3.1) básica e superior não estão alheios às práticas da cultura digital, pelo contrário, as pesquisas e ações relacionadas ao tema estão presentes em diversas áreas científicas, no contexto acadêmico onde professores, e formadores têm trazido à pauta suas inquietações e suas expectativas diante das emergências. Machado, em seu texto *Máquina e Imaginário*, aborda sobre a urgência em se trabalhar conteúdos para que através das tecnologias o universo cultural seja enriquecido. Sem a intervenção desse imaginário radical, diz Machado, as máquinas sucumbem nas mãos dos funcionários da produção (MACHADO, 2001, p.28).

Em meio a essa osmose, existe um fluxo contínuo de dinâmicas e aprendizados, nas inúmeras propostas (seção 3.3) que uma vez potencializados nos meios educativos, formais e informais, podem indicar a direção para a modernidade líquida navegar rumo a um bom porto. É urgente ponderar que os narcisos digitais são influenciados por uma convergência nos vários ângulos, social, política, filosófica e tecnológica.

Portanto, é **relevante destacar a importância da formação de professores em arte**, bem como **a formação continuada**, promotora de um processo de aproximação às linguagens que proporcionam um arcabouço, teórico e prático, imprescindíveis para esse momento, onde o estímulo criador e narrativo está evidenciado.

5.4. O contexto educativo e suas potencialidades

Dentre os objetivos deste trabalho, está o alerta para uma reflexão metodológica, acerca dos modelos da educação e suas normativas, diante das convergências da modernidade líquida ponderando possibilidades de diálogos e propostas que venham fazer repensar o modelo educativo formal, desde sua estrutura filosófica até a física. Faz-se urgente **pensar ajuntamentos educativos como ágoras, que venham possibilitar a troca de experiências, a partir da fusão de áreas de conhecimento, em prol das comunidades**. Desta forma, pretende-se superar a perspectiva de empoderamento do panóptico matérico e sensorial, na busca de propostas que contextualizem questões emergentes, bem como, respeitem as experiências prévias dos sujeitos, levando-as ao diálogo com as ciências.

O contexto educativo tem discutido, através de trabalhos científicos, a necessidade de mudanças na estrutura formal conhecida, confrontando, por exemplo, a compartimentação das áreas. “A vida compartimentou-se” (CAFÉ, 2012: 6). As sociedades modernas isolaram os seus campos culturais, levando também o campo científico a fragmentar as ciências, distribuindo as áreas e estabelecendo especializações (seção 2.5).

A compartimentação está nos modelos propostos em congressos, seminários, simpósios e jornadas, que promovem reuniões de um grande número de pesquisadores, docentes e discentes, advindos de áreas desde licenciaturas, bacharelados e programas de pós-graduações. Nestes ajuntamentos, as áreas se subdividem, no intuito de fortalecer suas linhas de pesquisa e assim objetivar as demandas emergenciais. Esta dinâmica tem contribuído para uma maior coesão das perspectivas de cada área, contudo, se faz emergente modelos de intercâmbios que venham, também, propiciar momentos transversais, onde as

áreas possam se misturar, trocando saberes, entrelaçando conhecimentos e atenuando as linhas fronteiriças.

O **alerta emergente dos dados levantados está no desafio em conciliar estratégias e trabalhos em ações coletivas**. O modelo universitário (PAIVA, 2012) com suas disciplinas em suas caixas, deslocadas para um corpo comum, “já não cabe nas necessidades atuais de ensino” (PAIVA, 2012, p.13). É urgente uma formação *pluridisciplinar* onde os projetos coletivos sejam objetivos comuns “que preparem essa nova geração para trabalhar de forma potencializada com os recursos disponíveis” (PAIVA, 2012, p.13).

Assim como, se faz **urgente conquistar a participação do estudante**, a partir, de uma linguagem que lhe seja familiar. Oferecer a possibilidade do educando sentir-se em um ambiente do qual ele é *nativo*. As dinâmicas da cidade, cada vez mais envolvida pelas conexões e múltiplas redes, contrapõem-se em relação a um sistema de ensino que está obsoleto, não correspondente ao universo vivenciado pelos nativos digitais (SAITO & SANTOS, 2014, p.5).

O **público alvo do professor, os estudantes**, na educação superior e na educação básica, são envolvidos em experiências pelas quais perpassam as **diversas áreas**. Desta forma, para que hajam mestiçagens, as fronteiras entre as áreas devem ser minimizadas em prol do conhecimento de mútuas possibilidades nos campos potenciais.

O estudo de caso, sobre o *Human Connection Project* (seção 3.2.3) permitiu uma análise sobre a proposta metodológica de integração de várias instituições em um só tema e objetivo, bem como houve a contribuição desta abordagem na promoção de diálogos que se estendem para fora dos muros da academia, ao discutir e problematizar um tema social emergente. A experiência advinda deste projeto promoveu, além desta conscientização e alerta, um espaço de trocas de aprendizados.

Os rótulos de docentes e discentes se dissolveram, sendo priorizada a formação eclética do grupo, mesmo sendo um grupo híbrido, porém, homogêneo e coeso no propósito pelo qual estavam ali desafiados. Os resultados do projeto, se deram para além do intercâmbio entre pesquisas e pesquisadores, vivenciando o compartilhamento em rede, possibilitando a mediação de uma metodologia que

utilizou os meios de comunicação a favor do conhecimento, reforçando a necessidade de reflexão sobre a descentralização de saberes.

Os métodos, que visam mediar o ensino-aprendizagem, surgem de contextos reflexivos que intencionam um maior alcance de uma determinada área no processo formativo do estudante. Desta forma, que a ABR e ABER foram desenvolvidas, objetivando a superação da hegemonia e priorizando a paridade. Esta experiência propicia argumentos que levam ao conhecimento da especificidade da área de arte, no que se refere a criação e dinamismo do processo de criação e seus adjetivos.

A área de Arte, no contexto formativo, da educação básica ao ensino superior, nos vários desdobramentos os quais a Academia tem proposto, não estão alheios às práticas midiáticas, pelo contrário, as ações, reflexos e pesquisas relacionadas ao tema estão presentes em diversas áreas científicas no contexto acadêmico bem como nas propostas de criação em arte digital. Na área de Arte, após um período relevante de polivalência, se conquistou a atuação na área específica de formação. Os conceitos referentes a grande área de Arte se ampliaram, diante do emergencial contexto digital, abrangendo propostas artísticas e suas possibilidades técnicas.

A área de arte, no contexto educativo formal é representada pelas disciplinas Artes Visuais, Música, Dança e Teatro. As atividades desenvolvidas nestes processos formativos são confundidas, pelas demais áreas, como um momento lúdico e de lazer, podendo assim ser interrompido, substituído e até extinguido.

Como discorrido no referencial teórico sobre a metodologia gamificação (seção 3.3.3.1) nesta, em alguns aspectos, tem-se corrido o risco de ser considerada um momento de aprendizagem prazerosa. Contudo, pelo fato de estar explícito as situações de avaliação, o ato de jogar, gera desgastes para alcançar os objetivos. O jogo, em si, não causa *stress* negativo – que origina uma ansiedade destrutiva à autoestima, gera, entretanto, um *stress* positivo, ou *eustress* (derivada da palavra eu, que em grego significa bem-estar)” (MASSAROLO & MESQUITA, 2013, p.40 *apud* MCGONICAL⁵², 2012).

⁵² MCGONICAL, J. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, Editora Best Seller, 2012.

As áreas de Arte, citadas acima, constituem processos de formação e fruição, onde os estudantes se dedicam à criação, desenvolvimento e materialização de seus trabalhos, sendo estes períodos de constante *stress* positivo, que devem ser respeitados. Cada área específica, quanto às metodologias, devem ser consideradas como momentos ímpares, que envolvem a cognição, as emoções e as relações sociais, reverberando na constituição do sujeito, a partir do desenvolvimento de suas atividades.

Desta forma, **confirma-se a relevância em discutir e pesquisar sobre o universo das narrativas transmídia, no processo de formação nas Licenciaturas, na formação de professores em Arte, para que metodologias e abordagens no ensino e prática de arte e arte computacional, mídia-arte digital, sejam consideradas, analisadas e experienciadas.** É conhecido que as características híbridas são intrínsecas às produções do contexto digital, fazendo-se necessário ágoras que privilegiem a colaboração entre as áreas de conhecimento e os meios de produção dos artefatos. Nesse caso, a abordagem transdisciplinar, no respeito entre as áreas e áreas afins, configura-se de suma importância para o desenvolvimento teórico e prático, no processo de ensino-aprendizagem.

Estas considerações são de vital importância para refletir sobre a educação do século XXI, e o contexto imagético sobre o qual se faz parte. Os narcisos digitais, pertencentes à cidade midiaticizada, são promotores e receptores de inúmeras possibilidades de interação e consumo, a partir das experiências advindas de suas ações diante da convergência das mídias, e de suas características na modernidade líquida. Estes serão capazes de estabelecer pontos de intercessão, em que a inteligência coletiva sobressaia.

Como foi proposto, no início desta pesquisa, analisar e discutir acerca de situações as quais ainda estejam em processo, é um grande desafio. Mesmo diante de tal complexidade pondera-se, as possibilidades, advindas deste processo, que vem reforçar o contexto formativo do **Ensino Superior, como um espaço de possibilidades de fruição e produção.** Neste sentido, os contextos **acadêmico, cultural e social são referenciais importantes**, onde tais

construções podem ser discutidas, resignificadas e potencialmente desenvolvidas, considerando as ações em grupo.

5.5. Os narradores midiáticos em diálogos acadêmicos

A metodologia adotada para pensar o contexto da experiência com os grupos de pesquisa no contexto acadêmico e na instalação e-reflexos foi a A/R/Tografia, na perspectiva da ação do professor-pesquisador-artista, em mestiçagens com os estudantes e espectadores. Mais do que simplesmente ensinar, se faz importante participar do processo formativo, em diálogo com os saberes do outro, que precedem a formação acadêmica, fusão que agrega conhecimentos. Esta experiência trouxe grande acréscimo para a auto-avaliação no processo de formação docente, em reavaliar e redefinir propostas que, privilegiem o diálogo entre docentes e discentes, em áreas comuns e afins.

Se faz relevante lembrar o que destaca Henry Jenkins (2009) quando afirma que, a sociedade global está sendo moldada pelas mídias digitais contemporâneas através de provocações estéticas de consumo, de inúmeras possibilidades de manipulação e cada vez mais acessíveis aos indivíduos. A socialização das mídias digitais envolve inúmeros indivíduos da sociedade, das mais diferentes faixas etárias, compartilhando ideias, pensamentos, produções textuais e imagéticas. Estes indivíduos estão ingressos nas Universidades, Escolas Primárias e Secundárias, imersos em processos formativos relevantes, vivenciando dinâmicas de aprendizado de formas diferentes.

Uma porcentagem desses indivíduos também frequenta plataformas de aprendizagem conhecidas como *e-learning*, onde através de metodologias se tem desenvolvido relevantes processos formativos, também *stricto sensu* e *lato sensu*. Aprendizagem em rede e práticas relativas às elaborações em grupo, a partir das redes sociais, são uma constante em várias áreas do conhecimento que vivenciam tais experiências educativas.

A partir do contexto midiático contemporâneo, como já abordado, um número relevante de pessoas, além de carregar suas experiências prévias latentes, tem suas ações condicionadas pelo sistema da convergência entorpecente e empoderadora. Isto significa dizer que a cultura participativa não se limita só ao

contexto midiático, mas suas ações e posicionamentos estão vigentes se fazendo perceber em todas as esferas as quais conviverem, principalmente nas instituições formativas como família, a escola, dentre outras. A complexidade não se restringe ao posicionamento, mas também no conflito de gerações, nas relações onde os posicionamentos são evidenciados.

No contexto educacional observa-se tais processos no cotidiano, ano após ano, **o conflito de gerações se torna mais evidente, em alguns casos separando literalmente os grupos sólidos dos grupos líquidos**. O aprendizado prévio não deve ser ignorado, contudo ele ainda está imaturo e a fusão entre sólidos e líquidos é uma perspectiva que potencializa a experiência e a maturidade.

5.5.1 Grupos de pesquisa e instalação e-reflexos

A motivação da proposta deste trabalho emerge em meio à prática docente, nas inúmeras vezes em que se viu, no cotidiano acadêmico, os conflitos de gerações, especialmente, no contexto da disciplina sobre mídias e a educação, disparidades em relação às proximidades com as tecnologias contemporâneas, onde a linguagem midiática, em meio às conversações, eram um fator de oposição. Também foi motivador o interesse dos estudantes da geração líquida em agregar suas experiências pessoais, motivados pelas narrativas transmídia e seus desdobramentos, nos trabalhos acadêmicos.

Este interesse foi demonstrado por estudantes de vários cursos (Figura 4.1). O projeto objetivou proporcionar uma aproximação junto às experiências e conhecimentos prévios a serem vivenciados nas produções acadêmicas e no desenvolvimento de narrativas e jogos digitais.

A A/R/Tografia como mestiçagem foi a metáfora, que enquanto metodologia, suportou as propostas e propiciou um ambiente de diálogo contínuo e respeitoso entre as fronteiras. Desta forma, a experiência analisou, desde o desenvolvimento formativo dos estudantes, a interação dos espectadores na exposição, até à flexibilidade da proponente em relação às ocorrências no processo.

A gamificação foi experienciada nos dois grupos de pesquisa na academia, contudo sua aplicabilidade não foi sustentada no grupo de interesse, entretanto, no grupo obrigatório esta metodologia foi bem assimilada. Neste caso, não em caráter

de competição, mas de um objetivo comum, em que as conquistas individuais foram conquistas do grupo como um todo. Nesta assimilação destaca-se às abordagens que privilegiam o não jogo (seção 2.5.1) estruturas dialógicas com o saber, em meio às estratégias de jogo, sem que haja uma obrigatoriedade pela compensação, nem mesmo de um indivíduo sobrepor ao outro.

As propostas, dos planejamentos iniciais, foram alteradas no intuito de atender ao desenvolvimento das atividades, sendo privilegiado o processo formativo dos estudantes. Os conhecimentos prévios foram valorizados, bem como potencializados, possibilitando momentos de trocas. Tais mediações são consideradas por Rancière (2013) como emancipadoras. O oposto desta liberdade é o embrutecimento, o qual divide as capacidades impondo à inteligência de quem ensina, ao mesmo tempo abafando a capacidade inteligiva do conhecimento prévio. A liberdade é emancipadora, na confiança da capacidade intelectual de cada ser humano.

O contexto da exposição de arte e tecnologia confirmou-se como espaço formativo mediante à proposta de propiciar interação com a obra bem como oportunidade de reflexão sobre o tema/conceito proposto confirmado através das narrativas em resposta às questões propostas.

O objetivo geral, nas propostas dos grupos de pesquisa e da instalação, foi alcançado, **confirmando os aprendizados prévios dos estudantes da modernidade líquida, em sua maioria advindos do ensino informal ministrados pelos mestres tutoriais.** Também possibilitou **espaços formativos**, onde o potencial dos narradores midiáticos se fundiu às dinâmicas do contexto científico acadêmico, **nas experiências tanto das disciplinas quanto da exposição de arte e tecnologia**, confirmando que essa mestiçagem é possível.

5.6. Revertendo o potencial do narrador midiático para narrativas culturais

Da noite para o dia não somente a imagem do mundo exterior mas também a do mundo ético sofreram transformações que antes não julgaríamos possíveis. Com a guerra mundial tornou-se manifesto um processo que continua até hoje. No final da guerra, observou-se que os combatentes voltavam mudos do campo de batalha não mais ricos, e sim mais pobres em experiência comunicável. E o que se difundiu dez anos depois, na enxurrada de livros sobre a guerra, nada tinha em comum com uma experiência transmitida de boca em boca. Não havia nada de anormal nisso. Porque nunca houve experiências mais radicalmente desmoralizadas que a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela guerra de material e a experiência ética pelos governantes. Uma geração que ainda fora à escola num bonde puxado por cavalos se encontrou ao ar livre numa paisagem em que nada permanecera inalterado, exceto as nuvens, e debaixo delas, num campo de forças de torrentes e explosões, o frágil e o minúsculo corpo humano.

(BEJAMIN, 1994, p.198)

Benjamin (1994) confronta-se com o processo de decadência da narrativa, por ela estar em prol da informação, a qual é controlada e censurada. Em especial, este autor, destaca quão raras são as pessoas que sabem narrar devidamente, bem como, quais as ações da experiência estão em baixa em vias do desaparecimento. **Esta pesquisa, observou o interesse anônimo pela narrativa a partir da proliferação das mídias digitais e pondera ser este interesse um relevante campo de investimento, para reflexões metodológicas, que venham unir conhecimentos prévios, ciência e cultura.**

Diante deste desafio, faz-se necessário aproximar do narrador, identificado por Walter Benjamin, em diálogo com outros autores, para compreender qual o perfil de um narrador, as características de uma narrativa, bem como, qual o processo que desencadeou o silêncio dos narradores. Ainda será ponderado os aspectos da narrativa nos veículos midiáticos e a crescente experiência de histórias contadas de forma individual e coletiva.

As tragédias que desencadearam o descrédito do ser humano em relação à ciência e à tecnologia, acabaram também por silenciar a voz dos que viviam a experiência, e a narrativa ganhou outros suportes e sujeitos, para seu desenvolvimento. Benjamin (1994) destaca que a figura do narrador foi desenvolvida na presença de dois grupos: do narrador viajante, alguém que tinha muitas histórias para contar, e também do narrador patriota, aquele, que sem sair

do seu país conhecia suas histórias e tradições. Ambos foram promotores das narrativas orais. O autor (1994) conclama duas figuras arcaicas para definir esses dois narradores “o camponês sedentário e o marinheiro comerciante” (BENJAMIN, 1994, p.199). Para Benjamin, essas famílias de narradores conservaram no decorrer dos séculos, o que o sistema corporativo medieval contribuiu para sua interpenetração, a fusão dos dois grupos.

Contudo, para o autor, estas representações perderam seu *locus* ao longo dos séculos. A primeira pontuação que indicou a morte da narrativa (1994) foi no surgimento do romance, limitado ao livro, pelo advento da imprensa. Outra pontuação foi o surgimento do cronista, o qual narrava momentos históricos cronológicos. E ainda pontua a estratégia do jornalista que sujeita as notícias a serviço da informação e não para a narrativa (BENJAMIN, 1994, p.203).

Conforme esclarece, Benjamin (1994) a narrativa, detinha uma utilidade, o ensinamento moral, a sugestão prática, o provérbio ou norma de vida (BENJAMIN, 1994, p.200). Esta constatação do autor acompanha uma reflexão sobre sua perspectiva em relação à decadência de seu tempo, quando destaca que, ao longo de um processo, a arte de narrar está definindo porque a sabedoria e a verdade estão em extinção. (BENJAMIN, 1994, p.201).

Byung-Chul Han (2014) também discorre sobre essa falibilidade da narrativa na sociedade da transparência, onde a perda do caráter narrativo esvazia a aparência da sociedade (HAN, 2014, p.55). Han considera a falta de sociabilidade o ponto crucial desse esvaziamento, pois o caráter social faz perpetuar uma cultura e suas narrativas, sem esses espaços as relações sucumbem para o isolamento.

As experiências desencadeadas em narrativas procuram um espaço para sua representação. Han (2014) define o teatro como lugar de representação de expressões e sentimentos objetivos, que contrapõem a definição do mercado, que é um lugar de exposição. Desta forma, para o autor, o mundo não é hoje um teatro, que se representa ações sentimentos, mas um mercado de exposição e consumismo de intimidades (HAN, 2014, p.53).

As contribuições de Walter Benjamin (1994) descritas no século XX, afirmam que as narrativas advindas das experiências, que foram transmitidas de pessoa para pessoa, são a fonte de todos os narradores, sendo melhores aquelas

experiências contadas pelos “inúmeros narradores anônimos” (BENJAMIN, 1994, p.198). Os argumentos descritos destes dois autores permitem perceber, historicamente, como caminharam as informações e como as narrativas se detiveram a serviço da informação.

Lima (2015) considera que “a narrativa permite ao narrador narrar o modo de viver (costumes, rituais, estímulos culturais e simbólicos) de pensar (filosofia) de sentir e de agir do homem, e tudo o que está ao seu redor” (LIMA, 2015, p.2). A autora considera que no final do século XX e início do século XXI surgiram novos modos narrativos, os narradores que não se adequam conforme as teorias tradicionais, provocando uma busca por conceitos que definam um narrador contemporâneo.

Lima (2015) procura destacar, em meio ao romancista, cronista, jornalista, dentre outros, o surgimento do “narrador fotógrafo, que com sua câmera, dará início a um processo narrativo visual, documental e memorial” (LIMA, 2015, p.2). A autora sugere que a fotografia utiliza dos elementos narrativos como personagens, cenários e enredos para apreender as subjetividades ao apresentar o discurso real daquilo que está ao redor no momento vivido, experienciado (LIMA, 2015, p.3). Esta descrição deflagra o narrador como aquele que traz sua perspectiva de mundo a partir do suporte tecnológico. Como este, vários exemplos se evidenciam na contemporaneidade, onde a voz do narrador procura emergir.

Este quadro, conforme descrito no primeiro capítulo, é característico do que se conheceu por uma modernidade líquida, de narcisos envolvidos em suas cápsulas do eu, em movimento. Nesta ebulição, as abordagens de narrativas orais, sobre fatos e eventos, que se perpetuam de geração para geração, ainda são tentativas intrínsecas à geração sólida. À parte das grandes narrativas atribuídas ao romancista, ao cronista, ao jornalista, dentre outros, sempre surgem narradores anônimos tentando narrar alguma coisa. Não faltam narradores, ou histórias a serem contadas, com um grau aplicável, no entanto, faltam indivíduos que queiram ouvi-las.

As estruturas da narrativa, como se conhecem, a partir da literatura, cinema, teatro, estenderam-se para o rádio e televisão, configurando assim o espaço da comunicação. Atualmente a convergência das mídias digitais expandem seus

conteúdos, com inúmeras estratégias narratológicas e interativas, com o intuito de manter e aumentar a audiência e o consumismo.

Com a proliferação e popularização das mídias digitais alterou-se as regras de receptividade, e as premissas emissor-receptor deram lugar a emissor-receptor/narrador a partir do universo das mídias contemporâneas. Esta **ruptura da comunicação unilateral, desencadeou a produção criativa *translateral***, a qual vem gerando narrativas advindas de todos os segmentos. A apropriação de histórias reais e ficcionais, possibilitam abordagens de temas políticos, socioculturais, editadas a partir de possibilidades das mais simples às mais complexas, sendo disponibilizadas em uma mídia aberta.

Compreende-se então que, os narcisos digitais estão envolvidos em vivências com o mercado, espaços onde o duplo reflexo do eu, suas produções, estão em movimento. Contudo, é na *translateralidade* das suas experiências, que as narrativas independentes são construídas, refletindo o referencial identitário cultural, sob o qual está imerso o narrador midiático, nos moldes das relações interpessoais, referenciadas pelo passado e presente. Estas motivações para o ato de narrar detêm um campo fértil para diálogos que promovam trocas de experiências.

Tais experiências podem ser vivenciadas nos espaços formativos, amparadas por projetos que busquem refletir sobre o lugar da narrativa, e como esta pode, a partir das considerações sobre sua falência, renascer na voz dos narradores midiáticos. O contraponto que configuram as diferenças entre as motivações nas abordagens narratológicas contemporâneas pode ser refletido nas metáforas entre o mercado e o teatro. O mercado propõe uma exposição de mercadorias, enquanto o teatro a dramatização de uma narrativa.

Desta forma, se faz **urgente reverter o olhar do narrador narcísico digital**, que se detêm na contemplação eterna de seu reflexo, levando-o a considerar as informações que circundam a sua própria imagem refletida. No início deste trabalho (seção 2.2) a versão de Ovídio, sobre a narrativa de Narciso, sugeriu que Narciso antes de falecer se reconheceu no reflexo do espelho d'água. Embora, consciente do seu engano já não tinha forças para reagir e sucumbiu, afogado nas águas do lago. Os narcisos digitais, mesmo diante de suas potencialidades, caminham para

uma negação da própria imagem identitária cultural e linguística, estabelecida pelos idealizadores do lago cibernético. O autoreconhecimento promove a emancipação dando ao lago outro caráter, sendo este um meio e não o fim.

Os narcisos digitais, influenciados pela cultura da convergência das mídias, se deixaram entorpecer e acreditaram em promessas, travestidas, contudo idênticas às quais, como sujeitos da modernidade líquida, renegaram. Deixaram as referências reflexivas do passado e do futuro, privilegiando o presente subjetivo, contudo foram iludidos por promessas interpretativas e sensórias de um presente digital.

Reverter este olhar autocontemplativo para perceber a relevância das referências periféricas e as relações sociais, que perduram e solidificam uma cultura é um **desafio emergente**. Esta conversão desloca o olhar autocontemplativo, do narrador narcísico digital, para uma percepção do seu contexto cultural, promovendo a voz emancipada do narrador midiático. Este processo de formação e conscientização **ainda pode vir a ser assimilado pela sociedade líquido-moderna**.

5.7 Conclusão

Este capítulo ressaltou os pontos importantes tratados nesta tese. Primeiramente a identificação do **Narciso digital como sujeito da modernidade líquida**. Em seguida destacou os resultados dos estudos de caso que confirmaram o contexto do **aprendizado informal** que propiciam um **conhecimento prévio** mais alargado em relação às práticas midiáticas destacando a influência das narrativas transmídia e o **potencial do narrador anônimo** (seção 2).

Considerou a forte influência formativa dos meios de comunicação sobre o indivíduo e a relevância da **educação formal potencializar essas experiências** tendo como exemplos **metodologias que propiciam esses diálogos** (seção 3). Destacou a **experiência prática**, com os grupos de pesquisa, onde foi possível vivenciar propostas metodológicas tanto no desenvolvimento das narrativas e jogos quanto nas reflexões advindas das narrativas dos espectadores na instalação e-reflexos (seção 4).

Ponderou-se sobre o pensamento do **sujeito contemporâneo midiático** e consumista, a necessidade de uma **contextualização do professor** em relação às suas práticas como um A/R/Tógrafo e do sujeito e às práticas midiáticas, na relevância de **potencializar os conhecimentos prévios** promovendo diálogos em prol de uma aproximação que possa vir refletir no **processo de formação e emancipação do indivíduo em relação ao entorpecimento digital**.

Conclusões e propulsões

A proposta deste trabalho surgiu diante de um **problema** contemporâneo protagonizado pelas **gerações sólido e líquido contemporâneas**. Dentre os conflitos advindos destes dois grupos, que compartilham os mesmos espaços sociais, estão os motivados pelas **diferenças em suas formações**. Um dos espaços que vivenciam cotidianamente estes posicionamentos é o educativo formal.

Os objetivos foram desenvolvidos no intuito de **identificar o sujeito contemporâneo**, suas características de pensamento, comportamento e conhecimentos prévios, a fim de sinalizar ao contexto educativo que seu **público alvo tem indicativos diferentes dos previstos**, e desta forma torna-se urgente **refletir sobre métodos que venham corresponder às gerações da modernidade líquida**.

O primeiro objetivo identificou que **o indivíduo da modernidade líquida** é formado por transições históricas, de reações mediante a fragilidade da ciência, em relação à humanidade e suas tragédias. O homem contemporâneo vem construindo suas bases a partir do que é importante para si, e com a extensão de si, sobretudo sofre da necessidade de se auto-afirmar, prolongando o momento autocontemplativo, que é ao mesmo tempo expositivo. O indivíduo, **considerado narcísico**, tem na convergência das mídias digitais um recurso cheio de possibilidades para atingir a estes objetivos, utilizando a rede para interação e divulgação de trabalhos independentes.

Nestas movimentações os narcisos digitais além de trabalharem em prol da sua autoimagem, vivenciam interações em rede que proporcionam um **aprendizado informal, alargando seu conhecimento acerca de dinâmicas, que envolvem várias áreas do conhecimento**. Em específico, como mostrou os dados desta pesquisa, as práticas voltadas para o universo das narrativas transmídia e dos videojogos. Dentre as capacidades adquiridas e desenvolvidas pelos narcisos digitais destacou-se o interesse pela arte da narrativa.

O segundo objetivo descreveu as **dinâmicas advindas dos meios de comunicação**, como o olhar panóptico digital, relacionado aos sistemas de

controle e vigilância. O sistema de controle promove uma coerção sustentada pelo medo das tragédias propagadas pelas mídias e conseqüentemente impele o próprio espectador à prática da vigilância. Descreveu também as **estratégias transmidiáticas e seus alcances**, bem como as apreensões advindas das interações e produções em veículos alternativos da mídia aberta, e os recursos educativos a partir de programas e projetos que propiciam **o aprendizado informal a partir destas experiências**. Ainda possibilitou a reflexão sobre propostas metodológicas motivadas pela urgência de diálogos com o indivíduo da modernidade líquida. O desafio proposto foi uma **convergência das áreas no intuito de conciliar metodologias que privilegiem as ações coletivas**.

O terceiro objetivo comprovou que **é possível**, ao sistema educacional vigente **potencializar os aprendizados prévios dos estudantes**, a partir de propostas metodológicas, coerentes ao contexto midiático que lhes é familiar, no intuito de diminuir as fronteiras existentes nestes territórios.

O contexto acadêmico confirmou-se como um potencial, onde os estudantes, em processo formativo, valorizaram suas práticas e aprendizagens prévias, respondendo com seriedade as propostas e potencializando as suas experiências em trabalhos coerentes, e a intervenção artística, e a **Instalação E-Reflexos possibilitou a mediação da interação do conceito dos narcisos digitais com a comunidade onde narrativas reflexivas foram possíveis**. Os resultados, portanto oportunizaram **reflexão, crítica e autocrítica, acerca das próprias ações**.

O quarto objetivo refletiu sobre os objetivos propostos e destacou a oportunidade de **reverter o potencial do narrador midiático emergente para as narrativas culturais**. Ponderou-se **a relevância da formação de professores em arte**, bem como a formação continuada, propiciando um processo de aproximação às linguagens que proporcionam um arcabouço, teórico e prático, imprescindível para **esse momento em que o estímulo criador e narrativo está evidenciado**. Compreendendo desde a atividade docente acadêmica às práticas do ensino básico, a área de Arte e afins bem como espaços de criação e exposição de arte digital, são potenciais para a formação, onde metodologias para abordagens no ensino de arte e arte computacional devem ser consideradas.

Diante das abordagens percorridas neste trabalho as perspectivas futuras que esta pesquisa vem propiciar tem como base os reflexos resultantes dos objetivos acima referidos, nomeadamente de uma forma mais específica:

- Continuar a estabelecer mestiçagens no cotidiano da prática docente, nas disciplinas ministradas, promovendo a integração dos sujeitos, bem como das áreas comuns e afins;
- Atender aos problemas levantados pelos estudantes do grupo obrigatório, organizando um projeto que propicie um espaço físico equipado para o trabalho criativo, um núcleo que atenda às propostas dos estudantes em um espaço multimídia, com monitoria assistida, disponível em horários flexíveis;
- Promover também a continuidade do projeto *Pleromus*, da narrativa para outros contextos geográficos, bem como o desenvolvimento dos jogos, em plataformas digitais;
- Propor uma plataforma *on-line* para reunião de A/R/tógrafos, espaço onde seria possível divulgar trabalhos e projetos, e ainda promover diálogos e criação de propostas em rede.

Esta plataforma tem como objetivo estender as discussões sobre a urgência de uma auto-avaliação do espaço formativo, do docente, bem das metodologias, no intuito de se alcançar mestiçagens nos processos formativos da educação do século XXI.

De forma mais abrangente, pretende-se ampliar o problema desta pesquisa no sentido de responder à outras questões emergentes relativamente às propostas, de curto prazo, para conexões que prometem mudar, ainda mais, os hábitos dos consumidores, e dos modos como as empresas produzem e organizam suas demandas. Refere-se, em específico sobre duas demandas:

- A 5^a Geração de internet móvel (5G);
- A *internet das coisas*, que pretende conectar todos os objetos possíveis entre si.

Pretende-se, portanto, a partir de futuras pesquisas, compreender:

- Como o contexto educativo formal se preparou para os projetos das primeiras décadas do século XXI;
- Quais análises apontam o momento atual do panorama educativo e sua equivalência com a convergência das mídias;
- Quais medidas estão sendo estabelecidas para uma discussão e também para a preparação do contexto educacional para estas demandas, conhecidas e pré-datadas.

Portanto, considera-se, emergente a reflexão sobre os espaços formativos e seus métodos, visto que cada vez mais crescem as experiências, que proporcionam autonomia e sensação de participação interativa nas ações vivenciadas em rede. **Espera-se que a fase do Narciso digital seja sublimada pela emancipação digital**, para que as próximas conexões sejam administradas de forma que os **objetivos comuns à sociedade venham ser maior motivo para as interconexões.**

Embora haja uma mudança de paradigma, essa vem se desenvolvendo processualmente, a exemplo dessa convergência, que se molda cotidianamente, a partir de vários espaços geográficos que desembocam no indivíduo. Tais mergulhos, ganham cada vez mais adeptos, desenhando rizomas de campos a serem investigados. Cabe aos interessados, mesmo na solidez típica de sua geração, aproximar da geração líquida para enriquecer seu processo, bem como ser um componente relevante nessa fusão de estados, os quais estão ainda em ebulição, (Figura 4.6) em metamorfose.

Bibliografia

AAVV (2012). *11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#11.ART): homo aestheticus na era digital*. Goiânia: UFG. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <https://art.medialab.ufg.br/p/9158-11-art-2012>.

AMÉRICO, M., & NAVARI, S. (2014). A *gamificação* para o *Edutretenimento* televisivo: experiências além dos *badges*. In *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

ANDRADE, L., SANTOS, T. & BENEDITO, M. (2014). Construção de uma narrativa colaborativa interligada baseada em RPGs de horror. In *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

ANDRÉ, M. (2005). *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papirus.

ANDRÉ, M. (2013). O que é um estudo de caso qualitativo em educação. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, 22(40) 95-103.

ANTONIETTI, A., & CARRASCO, C. (2014). O uso do *videoclipe* como articulação dramático-narrativa na telenovela brasileira. In *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

ASSIS, C., & NEPOMUCENO, C. (2008). *Estudos contemporâneos de cultura. Processos culturais: endoculturação e aculturação*. Campina Grande: UEPB/UFRN.

BARDZELL, J. (2007). *Creativity in Amateur Multimedia: Popular Culture, Critical Theory, and HCI*. In *Human Technology: An Interdisciplinary Journal of Humans in ICT Environments*. Vol. 3, February, University of Jyväskylä, Finland. ISSN: 1795-6889. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.humantechnology.jyu.fi/archives/abstracts/bardzell07.html>.

BARTHES, R. (1976). Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In R. Barthes, T. Todorov, A.J. Greimas, C. Bremond, U. Eco, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, G. Genette (eds.) *Análise estrutural da narrativa*. Rio de Janeiro: Vozes.

BAUMAN, Z. (1998). *O mal-estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BAUMAN, Z. (2004). *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BAUMAN, Z. (2007). *Tempos Líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BAUMAN, Z. (2008). *Vida para consumo. A transformação das pessoas em mercadoria*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BBC BRASIL. (2013). Brasil vive *boom* de petições virtuais. Acedido a 26 de agosto de 2015, em http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/05/130509_brasil_peticoes_online_lb.

BENJAMIN, W. (1994). *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (pp.197-221). São Paulo: Brasiliens.

BORGES, Maria. TONUS, (2014). Final Fantasy e Transmídia: a cultura dos games na era da convergência. In *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

BURGOS, M. (2002). Comunidades virtuais e avatares: uma remodelagem da realidade (?). In M. MEDEIROS (org.) *Arte e tecnologia na cultura contemporânea*. Brasília: UnB: Dupligráfica.

CAFÉ, Â. (2012). Tecnologia e conto de fadas... príncipe ou lobo mau? In S.

Venturelli (org.) *Anais do 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. (#11.ART) Homo Aestheticus na era digital*. UnB. ISSN: 2238-0272.0272. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/angelacafe.pdf>.

CANEVACCI, M. (2005). *Culturas eXtremas. Mutações juvenis nos corpos das metrópolis*. Rio de Janeiro: Editora DP&A.

CARNIATO, A., & NASCIMENTO, M. (2007). A vigilância na contemporaneidade: seus significados e implicações na subjetividade. *Psicologia em Revista*, 13(1) 41-68. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/per/v13n1/v13n1a04.pdf>.

CARTA DA TRANSDISCIPLINARIDADE. Convento de Arrábida, Portugal, 2-7 nov. 1994. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.cetrans.com.br/textos/documentos/carta-da-transdisciplinaridade.pdf>.

CARVALHO, A., ELER, R., & PEREIRA, S. (2015). E-Reflexos. Instalação interativa. In *14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Aveiro. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://art.medialab.ufg.br>.

CHARLES, S., & LIPOVETSKY, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. Lisboa. Edições 70.

BUENO, J., & BIZELLI, A. (2014). Gamificação do processo educativo. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

COSTA, T., & PETRY, L. (2014). Narrativa transmídia e a relevância mitológica dos super-heróis em *Injustice gods among us*. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

CUNHA, M. (2014). A telenovela em múltiplas plataformas: a *transmídiação* do gênero televisivo. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

DEBORD, G. (2003). A sociedade do espetáculo. eBooksBrasil.com. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/socespetaculo.pdf>.

DIAS, B. (2010). Preliminares: A/r/tografia como Metodologia e Pedagogia em Artes. XVII CONFAEB. Florianópolis SC. ISBN: 9788561136130. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.ppgdesign.udesc.br/confaeb/Anais/belidson.pdf>.

DONATH, J. (1998). Identity and deception in the virtual community. In P. Kollock & M. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*. MIT Media Lab. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>.

DONATH, J. (2001). *Mediated Faces*. MIT Media Lab. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://smg.media.mit.edu/papers/Donath/MediatedFaces/MediatedFaces.CT2001.pdf>.

DONATH, J. (2007). Signals in Social Supernet. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1) *article* 12. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00394.x/full>.

DONATH, J., & BOYD, D. (2004). Public displays of connection. *BT Technology Journal*, 22(4). Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.danah.org/papers/PublicDisplays.pdf>.

DONATH, J., & VIEGAS, F. (1999). *Chat Circles*. *Proceedings of CHI 99. the abstract graphical chat interface*. Acedido a 05 de novembro de 2015, em

http://alumni.media.mit.edu/~fviegas/chat_circles.pdf.

ELER, R. (2014). Mestiçagens em narrativas transmídia: os narcisos digitais e os processos em gamificação. In *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

FREUD, S. (1999). O mal-estar na civilização. Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago.

GADOTTI, M. (2005). A questão da Educação formal/não formal. Sion, (Suisse). Acedido a 05 de novembro de 2015, em [file:///Users/rogeriaeler/Downloads/newletter%207%20\(3\).pdf](file:///Users/rogeriaeler/Downloads/newletter%207%20(3).pdf).

GALVANI, A., & MORGADO, E. (2014). Desenvolvimento de uma aplicação transmídia para suporte ao *T-learning*. In: *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977.

GAMO, A., & TORRES, R. (2014). Capacidade negativa em O Picapau Amarelo, de Monteiro Lobato e sua influência no projeto Transmídia “Mundo do Sítio”. In: *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de outubro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

GONÇALVES, Diogo (2014). A inovação do uso da narrativa seriada em jogos eletrônicos. In: *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos: UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de outubro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

GOYA, J., & ROSSI, D. (2014). Aplicativos sob a criatividade dos alunos. In: *I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais*. São Carlos

(SP): UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de outubro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

GREGOLIN, Maíra. (2008). O Machinima e arte na era digital. Revista Travessias. Pesquisas em Educação, Cultura, Linguagem e Arte. Projeto Saber. e-ISSN 1982-5935 Vol 2 No 1. Acedido a 05 de outubro de 2015, em <http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/2863/2258>.

GREINER, C. & SAITO, Cecilia Noriko Ito (orgs.) (2014). *Human Connection Project. Isolamento social como inspiração coletiva*. São Paulo: Editora Intermeios.

HAN, B.-C. (2014). *A agonia de Eros*. Lisboa: Relógio D'Água.

HAN, B.-C. (2014). *A sociedade da transparência*. Lisboa: Relógio D'Água.

HAN, B.-C. (2014). *A sociedade do cansaço*. Lisboa: Relógio D'Água.

HUIZINGA, J. (1980). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.

IRWIN, R. (2008). "A/r/tografia: uma mestiçagem metonímica". In A. Mae & L. Amaral (org.) *Interritorialidade: mídias, contextos e educação*. São Paulo: Senac.

JENKINS, H. (2009). *Cultura da Convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação (2 edição)*. São Paulo: Aleph.

KEEN, A. (2009). *O culto do Amador. Como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

KERCKHOVE, D. (2009). *A pele da cultura: Investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo: Annablume.

LASCH, C. (1983). *A cultura do narcisismo*. Rio de Janeiro: Imago.

LEE, J., & HAMMER, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* *Academic Exchange Quarterly*, 15. Acedido a 05 de outubro de 2015, em https://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What_How_Why_Botheroliveira.

LEMOS, L. (2014). Telenovela em múltiplas plataformas e categorias fenomenológicas de Peirce. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de outubro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.*

LÉVY, P. (1993). *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática (1 edição)*. Rio de Janeiro: Editora 34.

LÉVY, P. (1997). *A inteligência Coletiva. Para uma antropologia do ciberespaço*. Lisboa: Instituto Piaget.

LIMA, C. (2015). As visões fotográficas das margens de Salvador, Bahia: experiências narrativas do fotógrafo-narrador. Anais do XII *World Congress on Communication and Arts, COPEC-Science and Educacion Researche Center*, Salvador/Bahia, ISSN 2317- 1707.

LUIZ, L. (2008). A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fan fictions, fan films e a “cultura de fã” na internet. *In: II Simpósio Nacional da ABCIBER, 2. 2008, São Paulo. Anais eletrônicos. São Paulo CENCIB/PUC-SP. ISSN: 2175-2389. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Lucio%20Luiz.pdf>.*

MACHADO, A. (2001). *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas (3 edição)*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

MACHADO, A. (2002). Regimes de Imersão e modos de agenciamento.

INTERCOM – XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9131a28436128d20687f11f8e2bf62e8.pdf>.

MACHADO, A. (2004). Arte e mídia: Aproximações e distinções. E-compós. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>.

MARCOS, A. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. Invisibilidades. Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes. ISSN 1647-0508. Acedido a 05 de outubro de 2015, em https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2204/1/InVisibilidadesArtografia_AFMarcos.pdf.

MARLET, R., & BATISTA, L. (2014). Desdobramentos narrativos, cognição e a complexa recepção transmidiática dos fãs em nossa atualidade. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.*

MASSAROLO, J., & MESQUITA, D. (2013). Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. Revista Ensino Superior Unicamp. Novas mídias e o Ensino Superior. Jogo e aprendizado. p. 34 a 42. Acedido a 05 de novembro de 2015, em https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_3.pdf.

MASSAROLO, J., & SANCHES, A. (2014). *Memory Alpha*: repositório canônico de conhecimento ou produção de fãs? *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.*

MASTROCOLA, V. (2014). Que a força esteja com você: narrativa transmidiática, comunicação e consumo na ficção seriada Star Wars. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais.* São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

MCLUHAN, M. (2011). *Os meios de comunicação como extensões do homem.* São Paulo: Cultrix.

MEDEIROS, M. (2000). *Fotografia e narcisismo. O autorretrato contemporâneo.* Lisboa: Assírio & Alvim.

MIT Media Lab. Human Dynamics. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.media.mit.edu/research/groups/human-dynamics>.

MUCIOLI, F. (2012). *Final Fantasy XIII-2: Quando a Square Enix decidiu obedecer aos fãs.* In *Kotaku Brasil*, 02/02/2012. Acedido a 27 de setembro de 2015, em <http://www.ktkbr.com.br/critica-final-fantasy-xiii-2-quando-a-square-enix-decidiu-obedecer-aos-fas/>.

NASCIMENTO, M. (2011). *O narcisismo contemporâneo: da barbárie social à tirania íntima* (Tese de Mestrado não publicada). UEM. Maringá. Acedido a 05 de novembro de 2015, em http://www.ppi.uem.br/Dissert/PPI-UEM_2011_Merly.pdf.

NICOLESCU, B. (1999). *Manifesto da Transdisciplinaridade.* São Paulo: TRIOM, 1999.

NICOLI, L. (2014). A infância ultrapassa a tela: recursos transmidiáticos nos documentários com crianças no século XXI. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais.* São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

NITSCHE, M. (2005). *Film live: And Excursion into Machinima' in: Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, ed. by Brunhild Bushoff (Munich: HighText, 2005) 210-243. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/coursepack2009/machinima.pdf>.

OLIVA, R. (2014). Videoclipe e curta-metragem: novos arranjos temporais em processo transmidiático. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais.* São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

OLIVEIRA, S. (2014). Perspectivas sobre a gamificação: um fenômeno que quer gerar envolvimento. In N. ZAGALO & S. OLIVEIRA (orgs.) *Abordagens da Narrativa nos Media*. Minho: Editora CECS.

OLIVEIRA, T., & SILVA, R. (2014). Diegese, círculo mágico e as categorias estéticas no universo Transmídia de Diablo. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais.* São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

PAIVA, S. (2012). Labirintos do meu coração. *In Anais do 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. (#11.ART) Homo Aestheticus na era digital.* (Org.) VENTURELLI, Suzete. UnB, 2012. ISSN: 2238-0272.0272. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/soniaPaiva.pdf>.

RANCIÉRE, J. (2013). *O mestre ignorante. Cinco lições sobre a emancipação intelectual*. Belo Horizonte: Autêntica Editor.

RASIA, R. (2014). Repetição diferencial nas plataformas: a obra audiovisual na era da sua remixagem. *In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais.* São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

RIHA, D. & VACANT, J. (2012). Creative uses of Machinima platforms in higher education. In ARTECH *Proceedings of 6th International Conference on Digital Arts* p 325-328, 2012. Acedido a 05 de novembro de 2015, em https://dl.dropboxusercontent.com/u/4360015/Proceedings_ARTECH2012.pdf.

ROCHA, C. (2014). *Pontes, janelas e peles. Cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais*. Goiânia: FUNAPE: Media Lab / CIAR/ UFG.

ROCHA, C., MEDEIROS, M., & VENTURELLI, S. (orgs.) (2012). *10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#10.ART): modus operandi universal e tecnologia*. Brasília: Instituto de Arte da Universidade de Brasília. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/10/LivroART.pdf>.

SAITO, C. (2012). *Hikikomori e clausura social no Japão*. In C. GREINER & M. SOUZA (orgs.) *Imagens do Japão. Experiências e invenções*. São Paulo: Annablume, Fundação Japão.

SAITO, C., & SANTOS, R. (2014). Práticas educacionais dinâmicas: potencialidades criativas e investigações. In Seminário Internacional de Educação Superior 2014. Acedido a 05 de novembro de 2015, em https://www.uniso.br/publicacoes/anais_eletronicos/2014/1_es_formacao_de_profesores/13.pdf.

SALES, L. (2005). Posição do estágio do espelho na teoria lacaniana do imaginário. In *Revista do Departamento de Psicologia – UFF*, v. 17 – nº1, p 113-127. 2005. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://www.scielo.br/pdf/rdpsi/v17n1/v17n1a09.pdf>.

SANTI, P. (2005). Consumo e desejo na cultura do narcisismo. In: *Comunicação, mídia e consumo*. São Paulo: Vol. 2, nº 5 p. 173-204. Nov. 2005. Acedido a 05 de novembro de 2015, em

<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/viewFile/5077/4693>.

SANTOS, G. (2012). Vida digital: o pensar e o sentir na cultura da mídia. In G. SANTOS & T. HOFF (eds.) *Poéticas da Mídia. Midiatizações, discursividades, imagens*. Goiânia: Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia.

SCHMIDT, R. (2014). A pedra do reino: uma narrativa transmidiática. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

SCHULTZE, U., & MICHAEL, M. (2009). *The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life*" (2009). *ICIS 2009 Proceedings*. Paper 12. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <http://aisel.aisnet.org/icis2009/12/>.

SENNETT, R. (1999). *O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade*. Tradução: Lygia Araújo Watanabe. São Paulo: Companhia das Letras.

SENS, A., & PEREIRA, A. (2014). Desafios do design televisual no contexto transmidiático. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

SILVA, I. (1995). *Figurativização e metamorfose: o mito de Narciso*. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista.

SILVA, L. (2014). A vida digital e sua relação com os games. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

SOARES, C., & JOIA, L. (2014). Lan House e inclusão digital no Brasil: uma abordagem ator-rede. XXXVIII Encontro da ANPAD. Rio de Janeiro. Acedido a 05 de novembro de 2015, em http://www.anpad.org.br/admin/pdf/2014_EnANPAD_ADI484.pdf.

SODRÉ, M. (1984). *A máquina de Narciso: televisão, indivíduo e poder no Brasil*. Rio de Janeiro: Achiamé.

SODRÉ, M. (2002). *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes.

SODRÉ, M. (2012). *Reiventando a educação. Diversidade, descolonização e redes*. Petrópolis: Vozes.

STANGL, A. (2003). A rede mestiça: notas sobre *cibermestiçagem* e hibridismo digital. 2003. In *Jamais fomos desconectados*. Acedido a 05 de novembro de 2015, em <https://andrestangl.wordpress.com/2009/09/11/rede-mestica/>.

URBANO, K., & MEIMARIDIS, M. (2014). *I am the one who Knocks* construção de personagens e a complexidade em *Breaking Bad*. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia. Anais. São Carlos (SP): UFSCar, 2014. ISSN: 2358-8977. Acedido a 05 de novembro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

VELOSO, A. (2008). O mito de Narciso na poesia portuguesa contemporânea. 167-190. *Humanitas*, Vol. XXVII-XXVII. Imprensa da Universidade de Coimbra. Acedido a 05 de novembro de 2015, em http://www.uc.pt/fluc/eclassicos/publicacoes/ficheiros/humanitas27-28/08_Aida_Veloso.pdf.

VENTURELLI, S. (2012). *Exposição EmMeio#4.0 // 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*.

VIEIRA, S. (2013). Césio-137, um drama recontado. *Estudos Avançados*, 27(77). ISSN 0103-4014. Acedido a 05 de outubro de 2015, em www.geminis.ufscar.br/jig/anais.

IMAGENS

Metamorfose de Narciso. Salvador Dalí. Tinta a óleo. 51,1 cm x 78,1 cm. *Tate Modern* de Londres, Reino Unido, 1937. Acedido a 10 de novembro de 2015, em <http://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-metamorphosis-of-narcissus-t02343>.

Narciso. Pintura à óleo. Caravaggio. Palazzo Barberini. 1594-1596. Acedido a 10 de novembro de 2015, em <http://galleriabarberini.beniculturali.it/index.php?it/115/caravaggio-narciso>.

ANEXO I

Resultados dos Trabalhos do Grupo Obrigatório

Os trabalhos estão identificados pela alcunha dos componentes dos grupos, o título do trabalho, recursos utilizados, o objetivo, a descrição. Alguns relatos sobre as experiências dos estudantes no processo formativo da disciplina também estão destacados na íntegra:

Descrição dos trabalhos

Oliveira e Ribeiro, “**Diversão e arte**”

Recurso: *Power Point*,

Objetivo: abranger o conhecimento do jogador, dando informações sobre as obras de arte.

Descrição: Contém um menu com as opções: Iniciar, roteiro e sair. O jogo contém imagens de obras de arte e em cada uma das imagens há 3 opções de resposta se o jogador acertar ele é parabenizado com um som de aceitação e se errar com um som de negação, em seguida há um personagem, chamado Jasper, que faz uma descrição escrita da referida obra e suas particularidades.

Carvalho, Silva e Devi - “**Brincadeiras em versos**”

Recurso: *Youtube*

Objetivo: A apreensão da narrativa em verso para responder a pergunta e interagir com o video.

Descrição: criaram uma narrativa-jogo contendo várias cenas, usando recursos do *Youtube* na edição de video e possibilidade de interação ao criar opções de finais diferentes em cada narrativa. Os próprios estudantes eram os personagens dos versos apresentados. Após a narrativa de um verso é feito uma pergunta e essa deve ser respondida com a ação *clicar* na resposta certa. Quando a opção da resposta estiver errada o personagem conversa com o interator recitando outro verso. Quando a resposta for correta o interator é parabenizado. Ao final todos os personagens interagem para fechar a cena.

Alves e Bento - “**A batalha por Color Valley**”

Recurso: *Power Point* (proposta de um jogo)

Objetivos: Trabalhar o raciocínio lógico; possibilitar o estudo das cores primárias, secundárias, complementares de uma maneira inusitada, fugindo do tradicional tinta e papel; possibilitar ao aluno ser ator principal na construção do seu conhecimento.

Descrição: O jogo tem seu *start* no ano X782 na grande região de *Color Valley*. Nessa região há um pequeno vilarejo chamado *Colorville*, situada próximo aos domínios do Rei Cinza que pretende transformar todo o *Color Valley* em um vale cheio de pedras pois acredita que as cores despertam os sentimentos dos habitantes dando força e coragem para enfrentar suas próprias investidas. Sua missão é evitar que o Rei Cinza roube todas as cores de *Color Valley*. Durante sua jornada encontrará vários enigmas, *puzzles* e *quests* criados pelo Rei Cinza: você deve resolvê-los para que consiga concluir sua jornada até o *Reino Cinza*. Através dos desafios o jogador irá progredir no

<p>mapa, até chegar ao último estágio que seria o reino Cinzento. Nesse último estágio o jogador deverá colorir todo o Reino Cinzento com os conhecimentos adquiridos sobre cores durante toda sua jornada.</p>
<p>Corrêa - “A Nação!”</p> <p>Recurso: Prezi</p> <p>Objetivo: Percorrer o território brasileiro e conhecer suas histórias e os personagens do folclore.</p> <p>Descrição: criou uma narrativa para ser desenvolvido um jogo. Este é o primeiro trecho da animação que dará a referência visual ao jogo "Mitologias Brasileiras". Um mapa do Brasil animado em que cada referência visual regional tem um personagem, um mito do folclore. As imagens da narrativa apresentada são pinturas, aquarelas em papel, em que os personagens e objetos, também em papel, são recortados contornando sua silhueta e sobrepostos às imagens das pranchas. Cada cena foi fotografada passo-a-passo, criando a sequência narrativa com o recurso de <i>stop motion</i>. A narrativa propõe a união dos personagens do folclore para defender o território brasileiro, em mutua cooperação, desde a história da colonização até situações contemporâneas como o desmatamento no estado do Pará, em que os mitos se reúnem para desbaratar as empreiteiras. O início da narrativa conta que os mitos surgiram da explicação lógica para os fatos estranhos ou para as histórias ouvidas pelos colonos, o sobrenatural.</p> <p>As lendas são histórias contadas oralmente ao longo do tempo. Os mitos são narrativas simbólicas, como o Boitatá, Curupira, Mula-sem-cabeça, Boto, Mãe-do-ouro, Lobisomem, Saci-Pererê, dentre outros.</p>
<p>Garcês e Fern – “A história de Storm”</p> <p>Recurso: <i>RPG Maker XP</i>, (desenvolveram um jogo)</p> <p>Descrição: Foi desenvolvido um jogo a partir das ferramentas disponíveis no <i>RPG Maker XP</i>. São disponibilizados cenários, personagens, objetos e recursos de interação com o espaço construído. Na narrativa proposta a personagem Storm percorre várias cenas do jogo passando por alguns portais.</p>
<p>ZK - “Mundo encantado da FAV/UFG”.</p> <p>Recurso: Plataforma <i>Sploder</i></p> <p>Objetivo: O autor faz referência ao edifício da própria Faculdade de Artes Visuais, onde é estudante, usando a cor do espaço físico bem como a cor⁵³, pela qual a área de Artes Visuais é reconhecida, amarelo, propondo uma brincadeira pelo fato de o edifício ter uma grande extensão.</p> <p>Descrição: O jogo foi desenvolvido na plataforma <i>on-line</i> onde disponibiliza fases em imagens bidimensionais com rolagem lateral, no estilo <i>Super Mário Bros</i>. Ao longo do trajeto, entre os obstáculos e <i>badges</i>, características do mundo encantado são destacadas aproximando o jogo ao contexto acadêmico. As experiências advindas dessa disciplina, desde a formação dos grupos e suas particularidades, adequação do plano da disciplina para dar suporte ao desenvolvimento dos trabalhos assimilados</p>

⁵³ Os estudantes das Artes Visuais ao participarem da cerimônia de colação de grau usam uma faixa amarela, cor que representa o curso.

pelos grupos, até a coesão do grande grupo e sua corporatividade, foram de grande relevância para o processo formativo dos estudantes, e em mais intensidade, o meu próprio processo como mediadora desses fluxos.

Respostas de experiências

Qual foi sua experiência na disciplina?

(Oliveira) A experiência com a disciplina de mídias foi com certeza de grande valia. No início me senti um pouco perdida com a ideia de ter que criar um jogo, pois nunca tive domínio desse assunto e não era algo que me interessava tanto, mas foi partindo de ideias simples que eu e a colega pensamos em uma narrativa. Fui apresentada ao programa do *Game Maker* para desenvolver o jogo e também o *RPG Maker* (apresentada pela nossa colega de outro grupo) mas com a dificuldade de utilizar a sala de informática fora do horário de aula e também por não poder baixar esses programas no computador o trabalho estava sendo prejudicado. Até que pesquisando na internet vi a possibilidade de criar um jogo no *Power Point*, o que foi uma maravilha, mesmo porque cabia muito bem na nossa proposta. Descobri muita coisa que nem imagina poder fazer, pena que só fui explorá-lo no final da disciplina, mas me deixou bastante entusiasmada e com vontade de criar outros tipos de jogos usando essa ferramenta, e a vejo como possibilidade em levar para sala de aula. Fico feliz com os resultados dos trabalhos e também pela turma em geral que foram muito prestativos principalmente o colega Machado, também agradeço a professora pela sua dedicação.

(Carvalho) Uma disciplina que pode nos dar uma oportunidade vasta de experimentações no contexto das mídias. Exige-se conhecimentos, práticas, resoluções, todavia aberto para a criação, imaginação e sentidos conforme a capacidade de cada um de nós. Acho que fomos além! Vários grupos conseguiram explorar outras plataformas um tanto complexas e mostraram um ótimo resultado, sim! Todo esse envolvimento "midiático" nos anima e as nossas respostas dialogam com o que estamos convivendo nos tempos atuais, ou seja, a cultura eletrônica. Conforme havia dito à Professora nossas produções foram extremamente positivas e todas as nossas postagens por aqui nos mostram a sua capacidade de nos envolver. Por fim,

*"Entrou pelo bico do pinto,
saiu pelo bico do pato.
seu Rei mandou dizer,
quem quiser conte mais quatro!"*

(SILVA) No decorrer dessa disciplina cada aula se tornou uma caixa de Pandora, em todas várias surpresas. Um texto, um filme, uma opinião, uma amizade reforçada, um elogio, uma insatisfação, uma ideia ou até a falta da mesma, respeito ao próximo, companheirismo, compartilhamento, troca de experiência, revolta, feriados, falta de espaço físico, falta de material, encontro e desencontros mas poucos abandonaram a disciplina, estávamos ali na labuta árdua de cada trabalho que foi proposto. Mesmo que o resultado dos trabalhos fossem simples tiveram um sabor de vitória muito grande, pois foi rompido o medo de experimentar, errar ou de acertar. Em cada trabalho sonhos foram compartilhados, de viajar, recordar, brincar, valorizar a cultura, denunciar, plantar, colorir, inserir, ensinar e de ver além. Mas todos aprendemos a jogar e o mais importante, a construir os nossos próprios jogos, mesmo de maneira inusitada, seja no *prezi*, *power point*, *movie maker*, entre outras plataformas e aplicativos. Confesso que fiquei maravilhada com tanta criatividade e desempenho, então só posso dizer que estas aulas corresponderam muito bem as minhas expectativas pois tivemos uma mestre que nos instigou de maneira sábia e nos fez acreditar que seria possível criar um jogo e outros mais...

(Garcês) Logo que foi proposta a criação dos jogos na matéria de mídias, não olhei com bons olhos, talvez pela escolha do jogo em que não sou familiarizada, encarei o desafio, não foi fácil. Encontramos um setor administrativo em greve, com computadores sem manutenção e impossibilitados de baixar alguns programas que precisávamos para executar o jogo. Conheci a ferramenta utilizada, mas não consegui operá-la, fiquei responsável pelas narrativas do jogo. Fiquei frustrada, não com a matéria, mas com a sensação de que poderia ter dado mais, ou avançado mais com os jogos, mas abriu portas; a visão de jogos e a relação com eles melhoraram. Minha expectativa ainda é superar esses desafios.

(Fern) Participar dessa experiência com as mídias, foi para mim uma oportunidade de desenvolver algo q eu já tinha muita vontade de fazer, a matéria fez com q eu dedicasse meu tempo exclusivamente para a criação do jogo, logicamente outro ponto de suma importância é a troca de experiencias com os colegas. Ter debatido o tema jogo em sala foi também muito satisfatório, visto que possibilitou o esclarecimento de possíveis enganos e opiniões equivocadas sobre os jogos. Essa matéria, creio eu, fez com q vários colegas entendessem um pouco sobre esse meio virtual e mesmo os que não aderem ao jogo virtual em si, criaram suas próprias narrativas usando características individuais. Poder ver o trabalho dos meus colegas também me deixou muito feliz, assim

como eu, eles buscaram programas que eu nunca pensei que pudessem fornecer ferramentas para se criar jogos, como por exemplo as colegas que criaram jogo no próprio *power point*. A narrativa do colega sobre as cores, que ele nomeou de *Color Valley*, e o colega que criou um jogo sobre o folclore, o outro que criou um jogo com uma ferramenta para a criação de jogos *online*, e ainda o tabuleiro. Teve o teatro divertido e todos os outros que também se esforçaram pra caramba e fizeram um trabalho super massa também. Então, poder participar dessa experiência foi muito importante para nosso crescimento diante dessas novas ferramentas digitais.

(AC) "Acréscimo" é a palavra que define o processo de desenvolvimento da disciplina. Esta, como mediadora, concedeu-me a oportunidade de evoluir na maneira de perceber e entender os jogos, bem como no modo de sentir-me incluída nos mesmos. Fez-me questionar como seriam as criações dessas histórias de tal forma que as admiti como já inicialmente gestadas, só não sabia como expô-las. Assim, vejo a oportunidade de evoluir na construção dos jogos eletrônicos que numa efêmera dinâmica se permite, ali numa ação constante, que "ora nos convoca e ora se afasta", numa "paradoxal intenção e repulsa". É necessário somente nos entendermos como capazes e somado-se a isso a compreensão de que estaremos em constante aprendizado.

ANEXO II

Resultados dos Trabalhos do Grupo de Interesse

Narrativa: O encontro entre Brasil e Portugal através dos poetas Al-Mut'amid e Cora Coralina

... Os humanos tentavam se abrigar das águas e foram surpreendidos pelo incêndio que se alastrou muito rápido em vários pontos da cidade de Lisboa e seus arredores. Os seres lutavam entre si, à revelia do caos que eles mesmos haviam provocado, na tentativa de atravessar as eras através de um portal. Enquanto tentavam impedir que o portal fosse fechado Mid, com sua astúcia, atravessou o portal e o fechou atrás de si, pois sabia que poderia abri-lo novamente. Mid atravessou mas seu magnetismo deixou um espaço de eras aberto, entre um totem do século XI e outro no século XX. Sem que ele percebesse foi seguido por um ser maligno, que tinha como único objetivo encontrar o portal para o Pleromus.

O ser maligno entrou em um centro médico desativado, na cidade de Goiânia, Brasil, e capturou uma cápsula denominada Césio, que significa “céu azul”, achando que essa cápsula era, enfim o último portal para alcançar o “céu dos céus”. Contudo Mid conseguiu dominar o maligno e projetou-o para outro tempo e espaço. A cápsula ficou desprotegida sendo encontrada por um humano, que ao abri-la deparou-se com um brilho espetacular, mas não sabia ele que todos os que entrariam em contato com aquele brilho celeste estariam contaminados⁵⁴.

Enquanto isso, Mid, ao tentar fechar o espaço de eras depara-se com a presença de homem vindo do século XI, é Al-Mut'amid, poeta de Silves, que encontrando o portal aberto atravessara até Goiânia. Este se depara com o livro da poetiza Cora Coralina, que repousava sobre a cabeceira de um leito do hospital desativado, e detêm-se a lê-lo. Mid relutou em abordá-lo tamanha era sua compenetração ao ler tais escritos. O rei poeta percebe a presença de Mid e pergunta onde poderá encontrar aquela que discorre sobre tais palavras. Mid, embora envolvido em sua batalha se rende ao momento, abrindo um portal atravessaram para Cidade de Goiás na metade do séc. XX.

Eles atravessam uma ponte e Mid aponta com entusiasmo, - Ela está ali, naquela casa cheia de janelas! Os dois se encantam com a singeleza da simples senhora, bem como com a força que transpõe-se para seus poemas. Cora Coralina ouve histórias de Portugal, da região do Algarve através das narrativas do poeta que descreve sobre a cidade de Silves e seus encantos. Cora, por sua vez conta aos visitantes sobre a procedência do descobrimento das terras brasileiras, fato que enche o coração do rei de admiração ao ouvir as descrições sobre as navegações e conquistas de Portugal. Depois de algum tempo, comendo doces, ofício de Cora, e recitando poemas o rei volta para sua realidade, mas levou consigo a inspiração da singela Cora Coralina. Ela também inspira-se na força do Rei, e a história do seu legado.

(Texto Pleromus: 2014)

Narrativa “Encontro entre Brasil e Portugal através dos poetas Al-Mut'amid e Cora Coralina”

⁵⁴ A história da tragédia do Césio 137 foi adaptada pelo cinema através do filme “Césio 137 – O Pesadelo de Goiânia” dirigido por Roberto Pires.

Poemas de Cora Coralina e Al'Mutamid que foram inserido na narrativa usando o recurso

*A vida tem duas faces:
Positiva e negativa.
O passado foi duro
mas deixou o seu legado.
Saber viver é a grande sabedoria
Que eu possa dignificar
Minha condição de mulher,
Aceitar suas limitações
E me fazer pedra de segurança
dos valores que vão
desmoronando.
Nasci em tempos rudes
Aceitei contradições
lutas e pedras
como lições de vida
E delas me sirvo
Aprendi a viver.*

Cora Coralina



Retrato de Cora Coralina⁵⁵ – domínio público

*Em encanto não tem
Rival tal senhora,
E fora do sonho,
Quem bela assim fora?
Qual espadas seus olhos
Lhe brilham; e rosas
Lhe enfeitam a face
Na sombra vistosas.*

Al-Mut'amid



Escultura que integra grupo escultórico da Praça de Al-Mut'amid⁵⁶ em Silves

Poemas de Al-Mut'amid e Cora Coralina adaptados à narrativa

⁵⁵ A casa de Cora Coralina é atualmente um museu que pode ser visitado virtualmente, passar pela ponte, entrar pela porta da casa e conhecer o museu ouvindo Cora Coralina a falar sobre suas recordações. Museu Virtual Casa de Cora Coralina http://www.eravirtual.org/cora_br/

⁵⁶ A praça Al-Mut'amid, na cidade de Silves, pode ser visitada virtualmente, através do endereço <http://www.360vt.org/silvvt/silves/silves.htm>

Glossário

1. Interator é o agente fruidor ou receptor de obras interativas, também conhecido por interagente (ROCHA, 2014, p.93).
2. Mídia: Sinônimo de Meios de Comunicação. Meios de Comunicação: “Segundo a definição de Lisa Gitelman, “estruturas de comunicação realizadas socialmente, em que estruturas incluem tanto as formas tecnológicas quanto seus protocolos concomitantes, e em que a comunicação é uma prática cultural” (JENKINS, 2009, p.383).
3. Franquia: “Operação coordenada para imprimir uma marca e um mercado a um conteúdo ficcional, no contexto dos conglomerados de mídia” (JENKINS, 2009, p.381).
4. Imersão: “Forte identificação fantasiosa ou vínculo emocional com um ambiente ficcional, muitas vezes definida como “escapismo” ou “sensação” de estar lá” (JENKINS, 2009, p.381).
5. Zapeadores: termo da indústria para telespectadores impacientes e inquietos que passeiam pelos canais, raramente assistindo a mais do que pequenos segmentos de qualquer programa (JENKINS, 2009, p.388).
6. Interatividade: Potencial de uma nova tecnologia de mídia (ou de textos produzidos nessa mídia) para responder ao *feedback* do consumidor. Os fatores determinantes da interatividade (que é, quase sempre, pré-estruturada ou pelo menos possibilitada pelo designer) se contrapõe aos fatores sociais e culturais determinantes da participação (que é mais ilimitada e, de maneira geral, moldada pelas escolhas do consumidor” (JENKINS, 2009, p.382).
7. Hibridismo: “Quando um espaço cultural absorve e transforma elementos de outro, quase sempre uma estratégia por meio da qual culturas nativas reagem à influência dos conteúdos da mídia ocidentalizada, apropriando-se deles” (JENKINS, 2009, p.381).

8. *Métissage* é uma linguagem da fronteira, do inglês-francês, da autobiografia-etnografia, do macho-fêmea (IRWIN, 2008, p.90). “A tipografia da fronteira é simultaneamente o espaço de sutura de opressões múltiplas e um espaço potencialmente libertador por meio do qual [se pode] migrar a uma nova posição de sujeito. O tropo geográfico é a um tempo psicológico, físico, metafísico e espiritual, pois funciona como um espaço onde culturas entram em conflito, e reconstituem umas às outras”. (SMITH, 1993, p.169).
9. *Hikikomori*, são indivíduos que, “apresentam comportamentos radicais, vivendo em confinamento em seus lares durante anos ou décadas, sendo sustentados pelos familiares. Muitas vezes, [...] é associado aos portadores de um tipo de distúrbio social. É um subgrupo dos *Otaku* (SAITO, 2012, p.13).
10. Segunda tela é o recurso de um dispositivo eletrônico associado a uma programação, como por exemplo enquanto acompanha um programa de TV surgem enquetes e comentários sobre a narrativa em aplicativos próprios, disponibilizados pelas emissoras, para tablets e smartphones, sendo essa possibilidade chamada de segunda tela de uma mesma narrativa.
11. *Lan House*. LAN é o acrônimo de *Local Area Network*.
12. Paródia: “Na lei de direitos autorais, refere-se a obras que se apropriam de conteúdo protegido por direitos autorais e o transformam, com o intuito de fazer comentário crítico” (JENKINS, 2009, p.384).
13. *App* é abreviação de Aplicativos. Esses são desenvolvidos para *smartphones* e *tablets*.
14. Capacidade negativa: “Termo criado nos estudos literários do poeta inglês John Keats em 1817 e consistia em um recurso narrativo que permitia ao escritor em persistir na dúvida e no mistério, sem precisar necessariamente explicar o porquê” (MURAKAMI, 2012).
15. Arco: estrutura narrativa televisiva em que roteiros secundários são desenvolvidos em múltiplos episódios, às vezes até em uma temporada inteira ou, em casos extremos, durante toda a série.

16. Nave-mãe: “franquia principal a ser veiculada como meio central do desdobramento das extensões das narrativas transmídia” (OLIVEIRA & SILVA, 2014, p.2).
17. RPG: *Role Playing Game* ou jogo de interpretação de papéis. Consiste em uma atividade colaborativa de construção de narrativas, sendo desenvolvida predominantemente de modo verbal, jogada em grupo, na qual um jogador age como mestre de jogo e os outros representam seus personagens, *in* HAGEN, R. (1994). *Vampiro, a máscara*. São Paulo, Devir.
18. *Cosplay* “abreviação de costume play – ou seja, roupas de interpretar ou brincar que reproduzem trajes de personagens de *mangá, anime, games*”. LUYTEN, S. O que é história em quadrinhos. São Paulo, Brasiliense, 1985.
19. E se?: “Gênero definido pelo Sugar Quill, em que fãs especulam sobre possibilidades narrativas sugeridas mas não tratadas explicitamente na obra original” (JENKINS, 2009, p.378).
20. O termo *Wiki* “proveniente de um dialeto havaiano, significa ligeiro ou veloz, utilizado pela primeira vez para identificar um tipo específico de documentos eletrônicos em 1993, quando Ward Cunningham assim denominou o software que desenvolveu para facilitar a publicação de páginas eletrônicas na recém nascida *world wide web* (MASSAROLO & SANCHES, 2014 *apud* WOODS & THOENY, 2007). *In* WOODS, D.; THOENY, P. (2007). *Wikis for Dummies*. 1 Ed. Hoboken, Wiley Publishing.
21. *Cânone*: “Conjunto de textos que a comunidade de fãs aceita como parte legítima da franquia de mídia, “amarrando”, assim, as especulações e elaborações dos fãs” (JENKINS, 2009, p.375). Apócrifos são os textos considerados de autenticidade duvidosa.
22. *Badges*, “conhecidos como selos, medalhas ou emblemas para o reconhecimento de habilidades em um contexto não jogo” (AMÉRICO & NAVARI, 2014, p.2).
23. *Fan page*: do inglês página de fã.
24. *T-learning*: Aprendizado via TV.

25. A Escola *Quest to Learn* é financiada pela Fundação MacArthur e Fundação Bill e Melinda Gates, inaugurada em 2009 em Nova York, para crianças com faixa etária dos seis aos doze anos: <http://q2l.org/>
26. *Points* são mecanismos de feedback que mostram progressão em relação aos outros jogadores. Servem também para ser trocados em prêmios (OLIVEIRA, 2014, p.102).
27. *Leaderboard* placar de posição dos jogadores. Permitem a visualização da posição dos outros, forçando a competição (OLIVEIRA, 2014, p.102).
28. Fiéis: “Segundo o discurso comum da Indústria, espectadores mais dedicados de determinadas séries, com frequência aqueles para quem o programa é um favorito. Fiéis apresentam maior probabilidade de retornar a cada semana, maior probabilidade de assistir um episódio inteiro, maior probabilidade de buscar informações adicionais em outros canais de mídia e maior probabilidade de se lembrar das marcas anunciadas durante a série” (JENKINS, 2009, p.380).