



GT 057. Processos e dinâmicas no ciberespaço: divergências, dissidências, usos e contra-usos em relação à experiência de si

Laura Graziela F. de F. Gomes (Universidade Federal Fluminense) - Coordenador/a, Eliane Tânia Martins de Freitas (UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE) - Coordenador/a

Pretende-se reunir trabalhos que discutam dinâmicas que problematizem continuidades off/online, além das articulações entre público/privado/intimidade na rede, a fim de apreendemos modos de subjetivação que valorizem engajamentos mais exclusivos com o online. Mesmo reconhecendo os usos instrumentais off-line da rede, incluímos dinâmicas dissidentes/divergentes e práticas de usos/contra-usos que requerem mais reflexividade e experimentação com/na rede. Pensamos em questões de gênero/sexualidades dissidentes contemporâneas também como fenômenos práticos da cibercultura, resultantes de seus propiciamentos, não apenas na busca de se visibilizarem, mas também de modo a valorizarmos sistemas classificatórios nativos cujas categorias sugerem experimentações que não visam tanto o off-line. Outra questão relevante refere-se ao trabalho na rede e de que modo ele sinaliza desafios e propiciamentos quanto às alteridades e diversidades relativas aos entes humanos/não-humanos que podem conduzir a novos regimes de self. Também incluímos modos do fazer político, que se radicalizam pelos usos mais típicos e reflexivos de se lidar com a rede e a própria informação. Se empresas e corporações beneficiam-se dos rastros deixados por usuários, novas gerações deles vêm investindo em modos de socialização política propriamente digital, o que dá origem a fatos políticos novos, práticos daquele meio, bem como novas ferramentas e novas sociedades delas decorrentes.

O Direito de sonhar acordado e a imaginação da matéria

Autoria: Laura Graziela F. de F. Gomes

Nos tempos atuais, o interesse pelos mundos paralelos encontra sua melhor expressão nos ambientes imersivos online, cuja popularidade recai mais sobre os jogos eletrônicos do que sobre os mundos virtuais. Esses ambientes apresentam visualidades muito distintas, cada uma remetendo a imaginários específicos que podem ter suas origens tanto em obras literárias, históricas, ou ainda no universo imagético e onírico de cineastas e artistas plásticos, quanto nas influências da cultura de massas, como a publicidade, cartoons, animações e HQs. O presente work pretende discutir as visualidades/paisagens no Second Life, um dos mundos virtuais mais populares e conhecidos, que acaba de completar 15 anos de existência e que durante todo este tempo foi totalmente construído por seus residentes. Neste particular, a proposta é reiterar os processos criativos e as competências sócio-técnicas envolvidas e necessárias para a criação dos cenários, das paisagens, dos objetos que as compõem, tais como acidentes geográficos, flora e fauna, sobretudo discutir as representações sobre a matéria: água, terra, fogo, ar e outras condições físicas e ambientais. Em resumo, o interesse recai sobre a criação da "física" deste mundo, bem como da agência exercida por ela sobre os residentes. O work é inspirado na obra de Gaston Bachelard.



Realização:



Apoio:



Organização:

