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

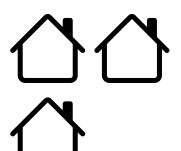
trabalhos que discutam din?micas que problematizem continuidades off/online, al?m das articula?es entre p?blico/privado/intimidade na rede, a fim de apreendermos modos de subjetiva??o que valorizem engajamentos mais exclusivos com o online. Mesmo reconhecendo os usos instrumentais off-line da rede, inclu?mos din?micas dissidentes/divergentes e pr?ticas de usos/contra-usos que requerem mais reflexividade e experimenta??o com/na rede. Pensamos em quest?es de g?nero/sexualidades dissidentes contempor?neas tamb?m como fen?menos pr?prios da cibercultura, resultantes de seus propiciamentos, n?o apenas na busca de se visibilizarem, mas tamb?m de modo a valorizarmos sistemas classificat?rios nativos cujas categorias sugerem experimenta?es que n?o visam tanto o off-line. Outra quest?o relevante refere-se ao trabalho na rede e de que modo ele sinaliza desafios e propiciamentos quanto ?s alteridades e diversidades relativas aos entes humanos/n?o-humanos que podem conduzir a novos regimes de self. Tamb?m inclu?mos modos do fazer pol?tico, que se radicalizam pelos usos mais t?ticos e reflexivos de se lidar com a rede e a pr?pria informa??o. Se empresas e corpora?es beneficiam-se dos rastros deixados por usu?rios, novas gera?es deles v?m investindo em modos de socializa??o pol?tica propriamente digital, o que d? origem a fatos pol?ticos novos, pr?prios daquele meio, bem como novas ferramentas e novas socia?es delas decorrentes.

## O Direito de sonhar acordado e a imaginação da matéria

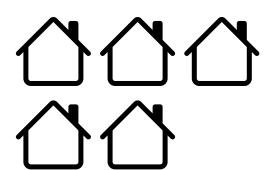
Autoria: Laura Graziela F. de F. Gomes

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:

