



SE 06. Grafias da imagem na Antropologia em ação

Cláudia Turra Magni (Universidade Federal de Pelotas) - Coordenador/a, Ana Lúcia Marques Camargo Ferraz (UFF) - Coordenador/a, Ana Zanotti (Documentarista Independente) - Participante, Ana Luiza Carvalho da Rocha (Universidade Feevale/RS) - Participante, Alexandre Fleming Câmara Vale (Universidade Federal do Ceará) - Debatedor/a, Zoy Anastassakis (Universidade do Estado do Rio de Janeiro) - Participante, Bárbara Andréa Silva Copque (UERJ) - Participante, Fabiana Bruno (Unicamp) - Participante, Aina Guimarães Azevedo (Universidade Federal da Paraíba) - Debatedor/a

A constituição, produção, circulação e o ensino dos saberes antropológicos já não se conformam às convenções e aos princípios epistemológicos assimétricos e hierárquicos que prevaleceram ao longo da história dessa disciplina. Os trabalhos e as ações de pesquisadoras/es que pretendemos reunir e discutir neste Simpósio, tensionam as formas e fundamentos da prática antropológica e da escrita etnográfica, (des/re)articulando seus conceitos e pensamentos - seja pela experimentação de múltiplas grafias com, através e a partir de imagens, seja por inovadoras práticas e reflexivas, envolvendo a intertextualidade, a hipertextualidade e outros meios digitais e virtuais de engajamento e experiência do mundo. Arriscam-se, assim, na invenção de formas dialógicas, experimentais e criativas de conceber e questionar, não apenas a antropologia, como também a universidade, a cultura e suas próprias conceituações. Através do trabalho poético da imagem e do imaginário, de princípios de (de/re)composição e (des/re)montagem, investem nas dimensões antropológicas do percebido e do imaginado, propõem correspondências, narrativas públicas e intervenções museológicas, cujo fluxo, o devir, e a circulação social interrogam e colocam à prova o fazer antropológico contemporâneo.

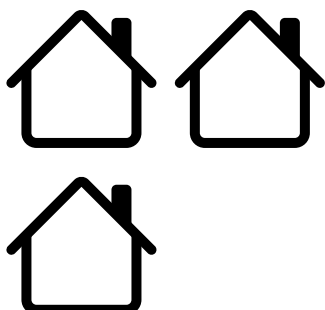
Poeiras do Tempo e as figuras do imaginário no sul do Brasil, os desafios para a produção de jogos eletrônicos

Autoria: Ana Luiza Carvalho da Rocha

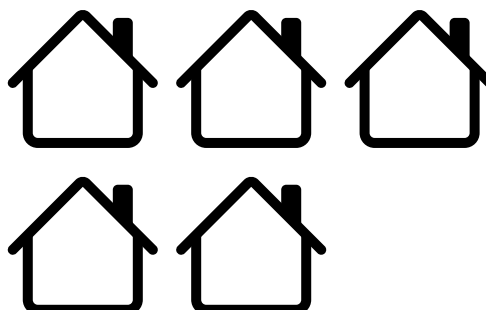
A comunicação aborda o processo de criação do jogo Poeiras do tempo, figurações da memória no sul do Brasil, no corpo das investigações do BIEV/UFRGS a partir dos desafios de transpor as artes de narrar da Antropologia audiovisual para a produção de jogos eletrônicos. Na produção de uma obra híbrida, buscamos criar um diálogo intertextual entre os gêneros narrativos do documentário etnográfico, por um lado, e dos jogos eletrônicos, por outro lado. Seguimos as reflexões de Janet Murray [2003] para a quem os jogos digitais se destacam por sua potencialidade de contar histórias. Trata-se de um convite ao jogador/espectador para aprender um pouco das velhas lendas e histórias sul-rio-grandense cuja ancestralidade subsiste no folclore popular e na tradição oral, tramada nas paisagens de antanho e nas lembranças dos antigos.



Realização:



Apoio:



Organização:

