



RESUMOS > COMUNICAÇÕES
Terça-feira > 17/10 > 16:00-17:30
Sala 1012

Painel > Estética e processos de subjetivação

O painel se propõe abordar questões relativas à formação das mentalidades a partir dos meios de comunicação em massa, analisando o caráter progressista e regressivo tanto do conjunto dos produtos da indústria cultural, quanto de obras e veículos particularmente considerados. Partindo das colocações teóricas de Vilém Flusser, Theodor Adorno, Gilles Lipovetsky e outros, o painel visa fornecer uma leitura atual de fenômenos culturais relevantes no cenário dos novos meios tecnológicos, desde o cinema, o videoclipe, até os videogames, sem desconsiderar questões atinentes a obras de arte tradicionais, como a pintura e as instalações.

Mônica Guimarães Teixeira do Amaral > Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

Do cinema de vanguarda ao videoclipe dos Racionais MC's: uma discussão a partir de Walter Benjamin, T.W. Adorno e Vilém Flusser

Como garantir a expressão estética da trama e urdidura do tecido social na era pós-histórica? Questão suscitada pela leitura das últimas obras de Vilém Flusser, *Filosofia da Caixa Preta* (1985) e *A escrita: há futuro para a escrita?* (1987), que apontam para a dimensão inacabada e dialógica do universo textual e da escrita, mas cuja falência o autor atribui muito mais ao esgotamento da consciência histórica. Apesar da dimensão explosiva conferida à escrita, como suporte de transmissão da cultura ocidental, a era dos aparelhos e programas software parece exigir a retomada da dimensão mágico-mítica negada pelo registro textual. A tecnoimagem inaugurada pela

fotografia permite, segundo o autor, a restauração desta dimensão pela via do jogo, abrindo espaço ao homo ludens, mas que, sob a égide do imperialismo pós-industrial e com o avanço da tecnologia digital, pode desumanizar o homem, quando aparelhos e programas se superpõem hierarquicamente, envolvendo muito mais um jogo de poder sobre o qual não se tem domínio. Estas contradições e ambiguidades inerentes à era da informática apontadas por Flusser remetem-nos ao debate entre Adorno e Walter Benjamin sobre a função da arte na era da reprodutibilidade técnica nos anos 1930, sendo posteriormente retomado por Adorno nos anos 60, em que admite em homenagem póstuma ao amigo, que o filme possa conter algo de liberador. Inspirado nesses autores, analisaremos como o choc póstumo propiciado pela fotografia e pelo cinema de vanguarda, como sustentara Benjamin (1936) e mais, contemporaneamente pelos videoclipes, emergem como “reposição objetivadora de uma experiência” (Adorno, 1967). E, ainda, como os cenários de declínio da escrita e de emergência das tecnoimagens, ressaltados por Flusser, apontam para a atualidade da ideia de “reversão dialética”, de Walter Benjamin, para se pensar a “liberdade de se jogar contra o aparelho”, como o fazem os Racionais MC’s em seus videoclipes.

Claudia Prioste > UNESP

Neocolonização digital e as infâncias brasileiras: possíveis impactos na constituição subjetiva

Nas últimas décadas tem aumentado significativamente o acesso das crianças brasileiras às Tecnologias da Informação e Comunicação, porém, isso não se traduz, na maioria das vezes, em inclusão digital. Ou seja, raramente o acesso às TIC implica em uma apropriação educativa e crítica dos recursos tecnológicos. A partir de uma pesquisa empírica realizada com crianças da periferia da cidade de Araraquara sobre as próteses televisuais e a aprendizagem escolar, propomos algumas reflexões sobre os mecanismos de manipulação do imaginário infantil pela indústria de entretenimento. Fundamentamo-nos em pressupostos da Psicanálise, da Teoria Crítica e dos estudos de Vilém Flusser para sustentarmos a hipótese de uma

neocolonização digital, a qual atua sorrateiramente na indução de hábitos infantis, sem encontrar barreiras nas instituições educacionais, tampouco nas famílias. Concluímos que os jogos digitais são, indubitavelmente, os meios prediletos de formação dos pequenos consumidores, especialmente os games que estimulam as chamadas pulsões perverso-polimorfas. Considerando que os ambientes digitais também possuem grande potencial educativo, torna-se cada vez mais importante uma análise das estratégias neocolonizadoras impetradas pela Indústria Cultural contemporânea, bem como dos seus possíveis impactos na constituição da subjetividade infanto-juvenil. Espera-se assim, contribuir para o delineamento de ações de resistência e de enfrentamento crítico.

Verlaine Freitas > UFMG

Narcisismo e esvaziamento da política: duas faces da cultura de massa

Nosso objetivo é delinear o caráter apolítico e democraticamente regressivo dos produtos da cultura de massa a partir das concepções de Jean Baudrillard e de Gilles Lipovetsky. Trata-se de mostrar o quanto a subjetividade contemporânea a um só tempo se percebe como multi-conectada a diversos planos da objetividade social, mas também dela se afasta na medida da negação da sociabilidade como meio de construção de si. Tomando como base principal os livros "A sociedade de consumo" e "A era do vazio", respectivamente dos dois autores citados, falaremos sobre o mecanismo de apreensão da realidade como deslocamento sistemático de seus fundamentos, o que os conecta também ao conceito de modernidade líquida de Zigmunt Bauman.