

Anais do Encontro

CADERNO DE
RESUMOS



PUC CAMPINAS

III Redes Digitais e Culturas Ativistas

Publicação anual do Programa de Pós-Graduação em Linguagens,
Mídia e Arte da PUC-Campinas

ISSN 2674-7715

PUC-Campinas

Rua Professor Doutor Euryclides de Jesus Zerbini, 1516

Parque Rural Fazenda Santa Cândida Campinas – SP CEP 13.087-571

2019

ORGANIZAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte (PPG LIMIAR)

Coordenação geral

Profa. Dra. Márcia Eliane Rosa – PPG LIMIAR

Prof. Dr. Ricardo Gaiotto de Moraes – PPG LIMIAR

Prof. Dr. Tarcisio Torres Silva – PPG LIMIAR

Comissão organizadora (alunos do PPG LIMIAR)

Acácia Rosea Souza Azevedo

Ana Flávia Martins Maia

Andrea de Castro Melloni

André Amarante Bonani

Bruno Henrique Batista Teixeira

Carolina Cristina Mantovani Ferreira

Giulia Solera Dias

Janaina Ferreira Coriolano

Lucas Storoni

Luís Antônio Alves Meira

Luiza Canto

Maria Fernanda C. F. Guimarães dos Santos

Paloma Larissa Souza Guimarães de Lima

Renata Jessica Galdino

Roberta Klink Postali

Viviane da Silva Vieira

Comitê científico

Interno

Prof. Dr. Carlos Alberto Zanotti

Prof. Dr. César Antônio Pereira

Profa. Dra. Eliane Fernandes Azzari

Profa. Dra. Eliane Righi de Andrade

Profa. Dra. Luisa Paraguai
Profa. Dra. Márcia Eliane Rosa
Profa. Dra. Maria de Fátima Silva Amarante
Profa. Dra. Paula Almozara
Prof. Dr. Ricardo Gaiotto de Moraes
Prof. Dr. Rogério Bazi
Prof. Dr. Tarcisio Torres Silva

Externo

Prof. Dr. Antonio Bernardes (UFF)
Profa. Dra. Christine Mello (PUC-SP)
Profa. Ms. Denise Lourenço (ESAMC)
Prof. Dr. Eduardo Marandola Jr. (FCA/Unicamp)
Profa. Dra. Fernanda Cristina de Paula (IFMG)
Profa. Dra. Francine Ricieri (UNIFESP)
Profa. Dra. Jane Victal Ferreira (POSURB-ARQ, PUC-Campinas)
Profa. Dra. Laurá Machado de Mello Bueno (POSURB-ARQ, PUC-Campinas)
Prof. Dr. Luiz Augusto Maia Costa (POSURB-ARQ, PUC-Campinas)
Prof. Dr. Manoel Lemes da Silva Neto (POSURB-ARQ, PUC-Campinas)
Profa. Dra. Mara Rovida (UNISO)
Prof. Dr. Paulo Celso Silva (UNISO)
Prof. Dr. Pedro Marques (UNIFESP)
Profa. Dra. Pollyana Ferrari (PUC-SP)
Prof. Dr. Ronaldo Barbosa (UNICAMP)

Editoração

Renata Jessica Galdino

Organização de textos

Viviane da Silva Vieira

Revisão de textos

Janaina Ferreira Coriolano
Michelle Sauan
Paloma Larissa Souza Guimarães de Lima
Roberta Klink Postali

EXPERIMENTOS DIGITAIS CONTRAIDEOLÓGICOS: O JOGO DO ACESSO

Marina Bortoluz Polidoro / UFRGS¹
Augusto Neftali Corte de Oliveira / PUC-RS²

RESUMO: Esta comunicação apresenta pesquisa em andamento que une investigação prática e reflexão crítica sobre as possibilidades de criação de trabalhos interativos que são informados por pesquisa científica no campo das ciências sociais. A arte dá forma poética ao texto científico e envolve o interagente em uma experiência poética contraideológica, já que o situa na ruptura entre o discurso dos valores normativos da sociedade e um discurso da crítica sociológica da realidade. A arte traz potência significativa que proporciona elementos de reflexão ao criar uma metáfora que joga com os valores da utopia e com a análise científica do real. Assim, permite criar um corte, um furo na ideologia ao dar visibilidade a essa diferença, às contradições existentes entre a utopia e o real, apontando a defasagem entre eles. O Jogo do Acesso (2018) é o primeiro resultado desta pesquisa. Trata-se de um projeto interativo 2D desenvolvido em Processing que explora a desigualdade de presença no parlamento brasileiro de um ponto de vista interseccional. Inicialmente o usuário é apresentado a um menu no qual pode escolher características adscritivas (como gênero e raça) e adquiridas (como ocupação, instrução e patrimônio) do candidato a deputado federal. Sendo um jogo de deslocamento, essas características determinam a quantidade de obstáculos que serão colocados no caminho, obrigando desvios e dificultando a chegada ao Congresso Nacional. O jogador usa as setas do teclado para se deslocar, encontrando passagens entre os obstáculos que se interpõem entre o ele e o objetivo. Neste jogo, como talvez na vida, os obstáculos são em parte fruto do acaso e do cálculo, uma vez que a programação usa de recurso randômico para posicionar os obstáculos na tela mas a sua quantidade é calculada. Cada característica associada a uma sobre-representação na Câmara dos Deputados retira obstáculos na proporção da vantagem política existente. No mesmo sentido, os desvios de sub-representação política acrescentam obstáculos. A proporção foi calculada com base em dados do Tribunal Superior Eleitoral para eleição da Câmara dos Deputados do Brasil de 2018 em relação aos dados do IBGE e da Receita Federal sobre a população brasileira. Dessa maneira, o grau de dificuldade do jogo reflete as desproporções na representação política descritiva acarretadas pelas características sociais em cada grupo. Formalmente a base dos gráficos é o quadrado, tanto para jogador quanto para os obstáculos, como uma extrapolação do pixel em um entendimento conceitual: o quadrado pode representar qualquer perfil e qualquer obstáculo que possamos imaginar, evitando assim representações estereotipadas. A opção pela disponibilização na rede (<https://marinapolidoro.com/Jogo>)

1 Artista visual, Doutora em Artes Visuais (PPGAV-UFRGS) e professora do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; marina.polidoro@ufrgs.br

2 Cientista político, Doutor em Ciência Política (PPGCP-UFRGS) e professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul; ancolive@gmail.com

se dá pela possibilidade técnica para experimentação com recursos digitais interativos e por possibilitar a veiculação simultânea de amplo acesso, características com importante potencial reflexivo político e poético.

Palavras-chave: Arte e política; Contraideologia; Artemídia; Interatividade.