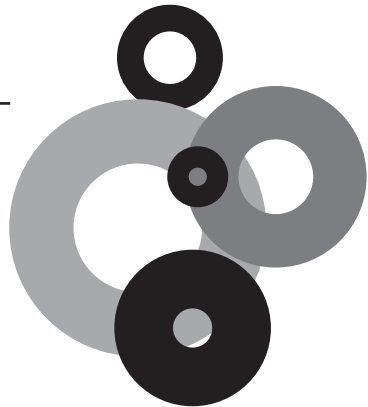


**RESUMOS**  

---

**ABSTRACTS**





# MUNDO VIRTUAL – FARSA E DISTANCIAMENTO

CHRISTIAN RITTELMAYER<sup>1</sup>

## *Os efeitos da televisão e de jogos de computador nas capacidades cognitivas de crianças*

### **Resumo**

Nas últimas três décadas, vários autores têm enfatizado e demonstrado empiricamente, que TV consumo intensivo e jogar videogame pode levar entre outras coisas a uma deterioração das capacidades cognitivas das crianças. O artigo dá uma visão geral de pesquisas relevantes e suas interpretações, para descobrir quais os aspectos de consumo de TV (incluindo jogos na tela) que estão causando uma diminuição da capacidade cognitiva e social. O autor cita 5 hipóteses que explicam estes efeitos.

**Palavras-chave:** TV e crianças, Consumo intensivo; Video games; Passividade e acomodação; Diminuição das capacidades cognitiva e social.

### **Abstract**

In the last three decades various authors have emphasized, and shown empirically, that intensive TV consumption and video game playing can lead among other things to a deterioration of children's cognitive capabilities. The article gives an overview of relevant research and its interpretations, to find out which aspects of TV consumption (including games on the screen) are causing a decrease in

---

<sup>1</sup> Christian Rittelmeyer é doutor em psicologia, até 2003, foi professor de ciência da educação da Universidade de Göttingen (Alemanha). O seu trabalho centra-se em psicologia educacional, métodos de pesquisa para o ensino da ciência, história da educação e educação estética. Ele é membro do Conselho Consultivo do Ministério Federal da Educação e Pesquisa, que tem como objetivo construir uma rede internacional de pesquisa sobre os efeitos da educação estética.

cognitive and social capabilities. The author names 5 hypotheses explaining these effects.

**Keywords:** TV and children; Intensive consumption; Video games; Passivity and accommodation; Reduction of cognitive and social skills.

## ANETTE REIN<sup>2</sup>

### *O museu como “outro local”? Experiências educativas (Bildungserlebnisse), a experiência do tempo, mundos de conhecimento e mídias sociais*

#### Resumo

Um evento especial no Dia Internacional dos Museus deste ano, organizado pelo Conselho Internacional de Museus ICOM, foi o primeiro *Tweetup* no qual participaram 22 museus da Alemanha. O texto a seguir analisa as vantagens e desvantagens oferecidas pela Mídia Social dos Museus em sua coleção e pedido de mediação aplicada. Com base em estudos recentes que demonstram a carga cognitiva do *Multi-Tasking* enquanto navega na *World Wide Web*, é imperativo para os museus refletir sobre sua missão educativa e proporcionar uma educação apropriada oferecidas com o uso da Internet em tempo hábil e através das gerações. A ênfase é posta pela necessidade de criar um museu de experiências educativas (*Bildungserlebnisse*) por meio das quais, eles próprios se distinguem como “outros lugares” ou (heterotopias no sentido de Michel Foucault).

**Palavras-chave:** Museus (Etnográficos); Mídias sociais; Heterotopias; Comunicação; Tweetup; Educação (*Bildung*); Experiência de educação (*Bildungserlebnis*); Memória cultural.

<sup>2</sup> Anette Rein, ex-diretora do Museu das Culturas do Mundo em Frankfurt (2000-2008), ensinou antropologia, museologia, escrita criativa e pensamento científico em diversas universidades e academias. Conforme o diretor-gerente da agência de CEIFA Ciência Facilitação (Frankfurt/M) trabalha como apresentadora da ciência e escritora *freelancer*. Ela é membro do conselho do Comitê Internacional de Museus de Etnografia (ICME) e presidente da *Federal Association for freelance Ethnologists*. Para a lista de publicações ver no link abaixo: <[www.bundesverband-ethnologie.de/webvisitenkarte/15](http://www.bundesverband-ethnologie.de/webvisitenkarte/15)>.

## Abstract

A special event at the International Museum Day this year, organized by the International Council of Museums ICOM, the first Tweetup was attended by 22 German museums. The following text analyzes the advantages and disadvantages offered by Social Media Museum in their collection and request for applied mediation. Based on recent studies that demonstrate the cognitive load of the Multi-Tasking while surfing the World Wide Web, it is imperative for museums to reflect on their educational mission and provide appropriate education offered using the Internet in a timely manner and through the generations. The emphasis is on the need to create a museum of educational experiences (Bildungserlebnisse) through which they distinguished themselves as “other places” or (heterotopias in the sense of Michel Foucault).

**Keywords:** (Ethnographic) Museums; Social media; Heterotopies; communication; Tweetup; Education (Bildung); Education experience (Bildungserlebnis); Cultural memory.

**ÍCARO ARGOLO FERREIRA<sup>3</sup>**

**ROSE BASSUMA<sup>4</sup>**

**EMANUELA BRITO<sup>5</sup>**

*Do clássico ao contemporâneo: uma análise sobre a educação e o mundo virtual*

## Resumo

O presente artigo tem por objetivo relatar e analisar aspectos históricos da Educação, por meio de seus diversos conceitos e do novo contexto educacional, que envolve principalmente o ensino univer-

---

<sup>3</sup> Advogado, Especialista em Gestão Pública (UNEB), Mestrando (PPG-EISU/UFBA)

<sup>4</sup> Psicopedagoga, Mestranda (PPG-EISU/UFBA)

<sup>5</sup> Fonoaudióloga (UNEB), Mestranda (PPG-EISU/UFBA)

sitário e o mundo virtual. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e que, historicamente está dividida, em dois momentos: um com a transição das relações socioeconômicas e das concepções educacionais devido a evolução das tecnologias; e, outro momento, caracterizado pela análise das potencialidades que o mundo virtual proporciona à Educação. Este artigo revela uma significativa mudança na relação entre os sujeitos do saber, levando em consideração a construção baseada em princípios e métodos de inclusão e difusão do conhecimento, através do mundo virtual.

**Palavras-chave:** Educação; Pedagogia; Universidade; Mundo Virtual.

### **Abstract**

This article aims to report and analyze historical aspects of Education, through its various concepts and new educational context, which involves mainly the university and the virtual world. It is a literature which historically is divided in two parts: one with the transition of socioeconomic relations and educational conceptions due to evolving technologies and, second, characterized by the analysis of the potential that the virtual world provides Education. This article reveals a significant change in the relationship between the subject of knowledge, taking into account the construction based on the principles and methods of inclusion and diffusion of knowledge through the virtual world.

**Keywords:** Education; Pedagogy; University; Virtual World.

**ALICE SUZART<sup>6</sup>**

**TATIANA SCHWARTZ<sup>6</sup>**

*Crianças e adolescentes no convívio sócio – virtual*

---

<sup>6</sup> Graduandas no Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades da Universidade Federal da Bahia – UFBA. E-mails: alice\_suzart@hotmail.com; tcschwartz@hotmail.com

## Resumo

O presente artigo visa analisar o comportamento dos jovens inseridos no contexto pós-moderno da Era Digital, os “nativos digitais”, observando suas atividades no que tange às relações interpessoais, seja no ambiente familiar, acadêmico e no cada vez mais presente meio virtual. Tomando como base as reflexões propostas no documentário “Nação Digital<sup>7</sup>”, de Douglas Rushkoff e Rachel Dretzin, serão questionadas as consequências do advento da Revolução Tecnológica na vida desses jovens, a exemplo das dificuldades em identificar as tênues fronteiras entre a realidade física e a virtual, bem como a questão da responsabilidade sobre o que se manifesta em rede. Por fim, serão vislumbradas as perspectivas no que se refere à educação dessa geração digital, levando em consideração a relevância dos novos dispositivos e mídias e as diversas possibilidades por eles oferecidas e tendo em vista o equilíbrio entre a vida no “mundo sensível” e no mundo virtual.

**Palavras-Chave:** Nação Digital; Cibercultura; Realidade Virtual; Crianças e Adolescentes; Educação.

## Abstract

The present article aims to analyze the behavior of the young people inserted in the post-modern context of the Digital Era, the “digital natives”, observing their activities regarding to the interpersonal relations, either within the family core, at school or in the increasingly common virtual environment. Taking as a reference the reflections proposed in Douglas Rushkoff’s and Rachel Dretzin’s documentary “Digital Nation”, the consequences of the Technological Revolution in those youngsters lives will be questioned, such as the difficulties on identifying the tenuous boundaries between the physical and the virtual reality and the subject of the responsibility for what is manifested in the network as well. Finally, the perspectives with respect to

---

<sup>7</sup> Lançado pelo canal GNT no ano de 2011. Disponível em: <[http://gnt.globo.com/gntdoc/videos/\\_1525615.shtml](http://gnt.globo.com/gntdoc/videos/_1525615.shtml)>

the education of this digital generation will be glimpsed, considering the relevance of the new gadgets and medias besides the many possibilities that they can offer and looking forward equilibrium within the life in the “sensitive world” and in the virtual world.

**Keywords:** Digital Nation; Cyberculture; Virtual Reality; Children and Adolescents; Education.

## PEDRO MARQUES DELL'ORTO<sup>8</sup>

### *Mídia em crise: rumo à era pós-mídia*

#### **Resumo**

Diante da potência de simulação dos meios de comunicação digital, a crise conceitual da mídia ganha evidência, tornando ainda mais problemática a convenção comercialmente estabelecida para este termo. Pensadores como Félix Guattari e Lev Manovich anunciam a entrada em uma era pós-mídia com a junção da informática, da telemática e do audiovisual e ressaltam a espontânea hibridização das distintas mídias diante de um suporte universal – o computador metamídia. Neste sentido, Zielinsky aponta em direção à uma Variantologia da mídia, pois, em vez de procurarmos tendências essenciais, devemos ser capazes de descobrir variações individuais nas múltiplas formas de enunciação. Estes questionamentos reorganizam fundamentos estruturantes da expressão humana, tornando necessário uma análise minuciosa da linguagem do software em relação à história das mídias, em busca de um melhor entendimento sobre o conceito de mídia.

**Palavras-chave:** Mídia; Pós-mídia; Tecnologia; Digital; Software; Linguagem; Meios de expressão.

---

<sup>8</sup> Pedro Marques Dell'Orto é aluno do Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia, artista digital e pesquisador do grupo ECOARTE, orientado por Karla Brunet. E-mail: pedro.dellorto@gmail.com



## Abstract

Through the simulation power of the digital communication mediums, the conceptual media crisis gains evidence, making the commercial convention of this term even more problematic. Thinkers like Félix Guattari and Lev Manovich announce the entrance in a post-media era with the combination of informatics, telematics and audiovisual and emphasize the spontaneous hybridization of the distinct medias in a universal support – the metamedium computer. In this way, Zielinsky points toward a media variantology, because, instead of seeking essential trends, we must be able to discover individual's variation in the multiples enunciation form. These questions reorganize structural foundations of human expression, making necessary a detailed analysis of software language regarding the media history, to search a better understanding of media concept.

**Keywords:** Media; Post-media; Technology; Digital; Software; Language; Expression medium.

## LIDIA DE TEIVE E ARGOLO<sup>9</sup>

### *Viúva, porém honesta: farsa irresponsável em três atos e um diálogo crítico subjacente*

#### Resumo

O presente artigo busca apresentar um momento do diálogo entre Nelson Rodrigues e seus interlocutores críticos, considerando a peça *Viúva, porém honesta* construída sob o traço farsesco que permitiu ao autor a expressão de sentidos críticos direcionados a diversos segmentos da sociedade.

**Palavras-chave:** Nelson Rodrigues; Farsa; Diálogo crítico.

---

<sup>9</sup> Lidia de Teive e Argolo é doutora em Cultura e Sociedade pelo Pós-Cultura – UFBA. E-mail: [lidia.argolo@gmail.com](mailto:lidia.argolo@gmail.com).

## Abstract

This article seeks to provide a moment of dialogue between Nelson Rodrigues and his critical interlocutors, considering the play *Widow*, but honestly built under the dash farcical that allowed the author to the expression of critical senses directed to various segments of society.

**Keywords:** Nelson Rodrigues; Farce; Critical dialogue.

## JOSE RIOS<sup>10</sup>

### *Barack Obama: a internet e o espetáculo audiovisual em rede*

#### Resumo

Campanhas eleitorais, sobretudo aquelas que são voltadas a cargos majoritários, são construções estético-ideológicas com claros objetivos persuasivos. Contudo, a retórica do vídeo não se concentra na coerção e sim na emoção ou campo afetivo do eleitor. A fabricação de um “mito” ou “herói” transcende o campo racional da audiência sublimando-o através de conteúdos audiovisuais que funcionam enquanto ambiente incentivador de sentidos e afetos. O processo eleitoral americano em 2008 teve, em princípio, um candidato com baixos níveis de aceitação popular e o mesmo terminou o pleito com expressiva votação. Para isso, dentre diversas formas de comunicação eleitoral, Barack Obama contou com produções de vídeos que transformaram sua trajetória em um espetáculo que misturava “verdades” e entretenimento em um vídeo tinha no centro do seu objetivo: mostrar que um país pode mudar e que estava nas mãos dos americanos esse destino. O presente artigo pretende discutir o espetáculo dentro das produções audiovisuais e sua disseminação na internet.

---

<sup>10</sup> José Rios é doutorando pelo Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Poscultura) da Universidade Federal da Bahia; mestre pelo mesmo; na graduação leciona na União Metropolitana de Educação e Cultura (UNIME) e Faculdade de Tecnologia e Ciências (FTC) desde 2012; pesquisador e membro do grupo ECUS – Espetáculos Culturais e Sociedade.

**Palavras-chave:** Audiovisual; Atmosfera virtual; Construções imagéticas; Estética; Espetáculo.

### **Abstract**

Election campaigns, especially those that are geared to majority positions are aesthetic and ideological constructions with clear persuasive goals. Yet the video rhetoric focuses not on coercion but on emotion or affective field of the voter. The construction of a “myth” or “Hero” transcends the rational field of the audience sublimating it through audiovisual content which function as ambiente of senses and affections. The American electoral process in 2008 had, in principle, a candidate with low levels of popular acceptance and the same ended the election with a significant voting. For this, among various forms of electoral communication, Barack Obama featured video productions that transformed his career in a show that mixed “truths” and entertainment in a video with the main goal: to show that a country can change and that destination was in the hands of Americans. This article aims to discuss the show within the audiovisual and its dissemination on the Internet.

**Keywords:** Audiovisual; Virtual atmosphere; Constructs of images; Aesthetics; Spectacle.

## **LEONARDO BOCCIA<sup>11</sup>**

### ***Comparando cerimônias de abertura Olímpicas e seus impactos no legado estético da humanidade***

#### **Resumo**

Ao assistir cerimônias de abertura Olímpicas, desde que estas se

---

<sup>11</sup> Leonardo Boccia é professor pesquisador permanente do Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Poscultura); do Programa Interdisciplinar Pós-graduação em Estudos sobre a Universidade (EISU) e professor colaborador do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. Na Graduação, ele leciona no Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da UFBA e desde 2006 coordena o grupo interdisciplinar de pesquisa ECUS – Espetáculos Culturais e Sociedade.

tornaram megaespectáculos e então megaeventos da mídia internacional, torna-se evidente e audível que com as criações artísticas nesse segmento da cerimônia, os países sede dos jogos Olímpicos visam alcançar dimensões estéticas impressionantes. Entretanto, estádios Olímpicos não são anfiteatros antigos ou teatros onde atores podem fazer seu melhor espetáculo; eles são arenas gigantes nas quais as proporções acústicas e visuais precisam ser bem estudadas e calculadas, para que se atinja o impacto estético desejado. Comparando as cerimônias de abertura dos jogos Olímpicos de verão das últimas três décadas, é possível descrever questões relevantes dessas metamorfoses artístico-ideológicas e seus impactos no legado estético da humanidade. Este artigo fornece uma análise de conteúdo e comparações de partes do segmento artístico das cerimônias de abertura Olímpicas a partir de 1980 e esboça tendências estéticas principais e inovações nas representações ao vivo e nas transmissões internacionais.

**Palavras-chave:** Cerimônias de abertura Olímpicas; Estética e tecnologia; Espetáculos culturais Contemporâneos; Arte e megaeventos esportivos; Diversidade cultural.

### **Abstract**

Watching Olympic opening ceremonies, since they became mega spectacles and then mega events of international media, it is evident and audible that with the artistic creations in this segment of the ceremony, the host nations of the Olympic games aim to achieve stunning aesthetic dimension. However, Olympic stadiums are not ancient amphitheatres or theatrical venues where actors can make the best spectacle; they are gigantic arenas where acoustic and visual proportions need to be well studied and calculated to achieve the desired aesthetic impact. Comparing the opening ceremonies of the summer Olympic games of the past three decades it is possible to describe relevant issues of these artistic-ideological mediamorphosis and their impact in the aesthetic legacy of humanity. This article provides a content analysis and comparisons of

parts of the artistic segment of the Olympic opening ceremonies since 1980 and outlines main aesthetical trends and innovations in the live representations and international broadcasts.

**Keywords:** Olympic opening ceremonies; Aesthetics and technology; Contemporary cultural spectacles; Art and mega-sport-events; Cultural diversity.