PROJETOS CADASTRADOS NO COPE

Título do Projeto	IMAGEM E IMAGIN(AÇÃO): DA OBSERVAÇÃO A INTERAÇÃO NO ESPAÇO DA REPRESENTAÇÃO
Modalidade	PESQUISA
ID	205
Nº Processo SIPAC	23413.000411/2015-33
Situação	Em andamento

Coordenador (a)	MAX ALEXANDRE DE PAULA GONÇALVES
SIAPE	1916997
E-mail	max.goncalves@ifpr.edu.br

Resumo do Projeto

A proposta do projeto consiste em investigar as múltiplas facetas da imagem em diversos meios e plataformas. Para isso, começamos a levantar uma bibliografia especializada na temática, independente do objeto, abordagem e recorte da pesquisa. Assim, chegamos a alguns pesquisadores importantes e contemporâneos, que possuem tanto trabalhos mais teóricos quanto pesquisas com um corpus especifico dentro dos seus campos de investigação. Assim, percorremos um caminho que compreendesse tanto a imagem que chega para nós até o meio que a produz e a divulga. Um dos autores que nos permitiu essa visão já aparecia na fundação do projeto, que foi justamente Ulpiano T. Bezerra Meneses e seu conceito de visualidade, compreendido enquanto o "cenário/jogo de discursos e práticas, constituindo formas distintas da experiência visual em circunstâncias específicas historicamente". A partir disso, observamos que a imagem não se apresenta para nós de maneira ingenua, mas que ela possui um lugar de origem e do qual ela sai com algum objetivo e, portanto, carregada de discursos e de experiências. Na sequência, encaminhamos a sequencia de leituras, dentre as quais devemos destacar ainda as obras de Wlater Benjamin, Georges Didi-Huberman, Suzete Venturelli e Lúcia Santaella. Então, começamos a utilizar alguns conceitos aprendidos por meio desses autores em diversos objetos imagéticos. Um dos que mais nos chamou a atenção nesse momento foi o videogame, por reunir alguns aspectos de várias mídias em um único meio. Dessa forma, com a proximidade desse projeto com o projeto "Jogos Digitais", devido à lotação provisória no campus Londrina do coordenador de "Imagem e Imagin(ação): da observação a interação no espaço da representação", este último enveredou pela imagem dos meios eletrônicos. Por isso, leituras específicas correspondentes a esse objeto foram incorporadas às anteriores sobre a imagem, a fim de pensarmos a imagem em um contexto de produção de games.

Documento emitido em 08/08/2018.
Comitê de Pesquisa e Extensão
Campus Londrina