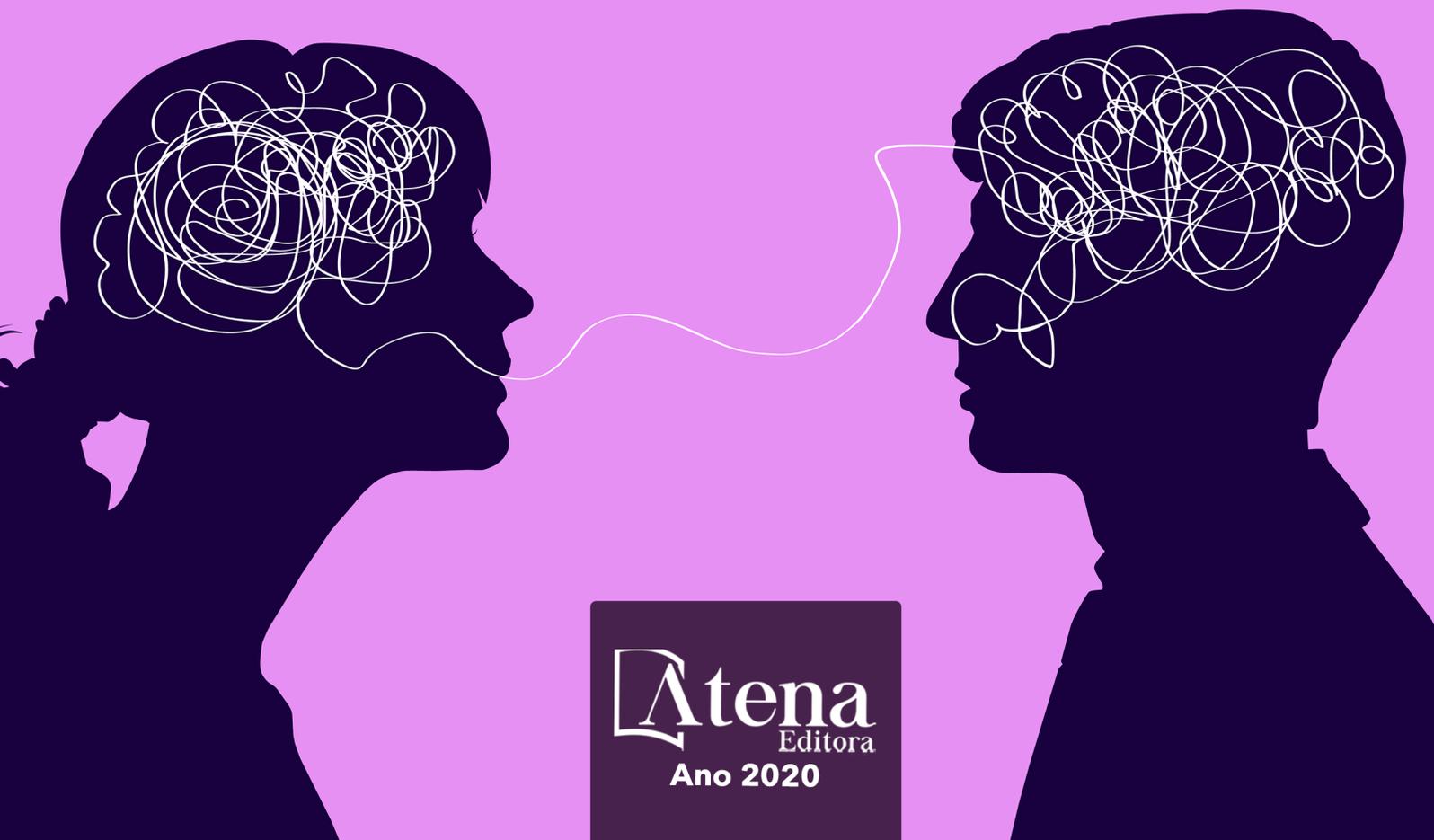


LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES

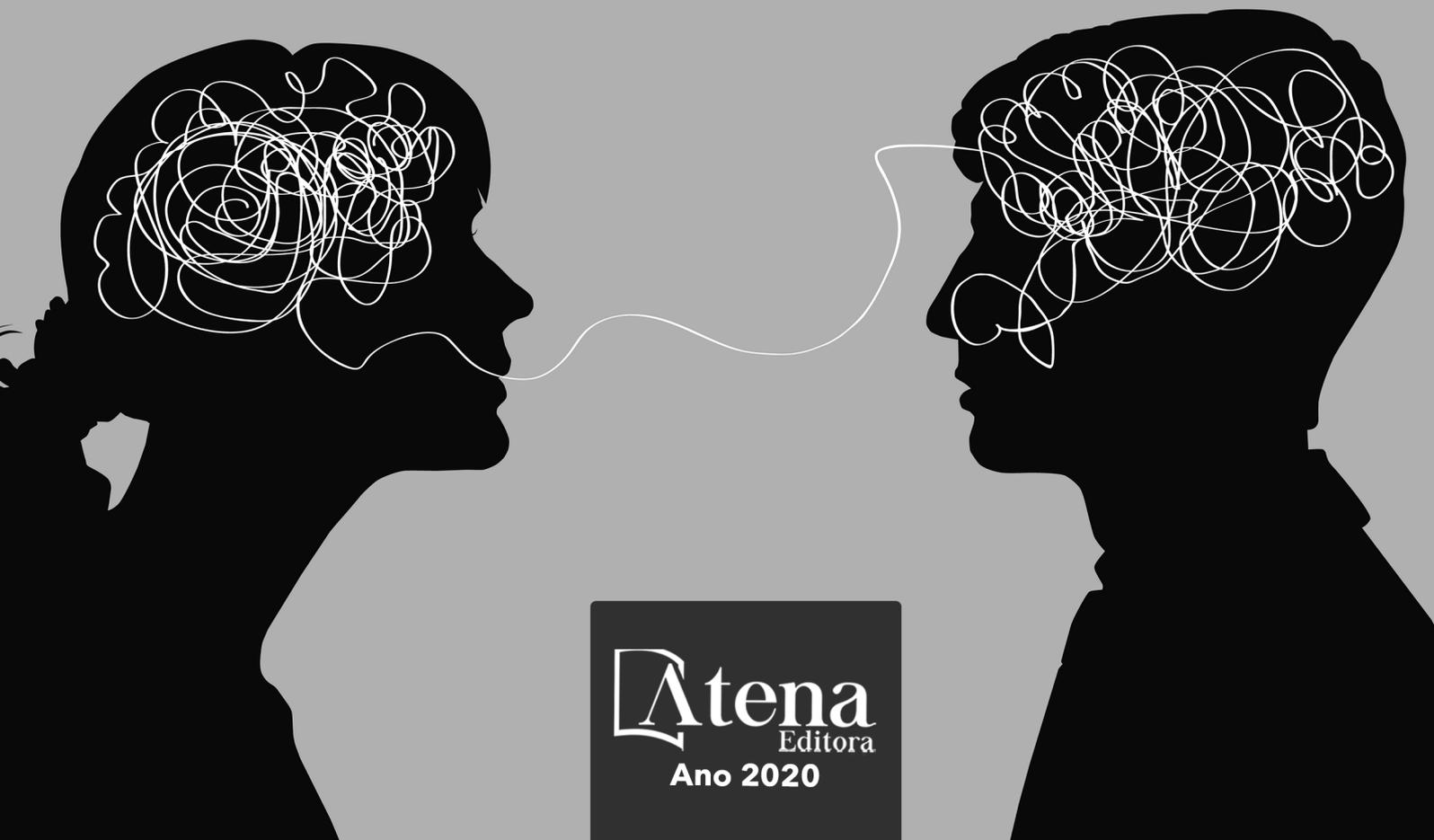
IVAN VALE DE SOUSA
(ORGANIZADOR)



Atena
Editora
Ano 2020

LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES

IVAN VALE DE SOUSA
(ORGANIZADOR)



Atena
Editora
Ano 2020

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Natália Sandrini de Azevedo

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá

Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice

Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Luis Ricardo Fernando da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Fernando José Guedes da Silva Júnior – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof^a Dr^a Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Me. Adalto Moreira Braz – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^a Dr^a Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof^a Dr^a Andrezza Miguel da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof^a Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof^a Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof^a Dr^a Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof^a Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Prof^a Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Dr. Fabiano Lemos Pereira – Prefeitura Municipal de Macaé
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Prof^a Dr^a Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Prof. Me. Heriberto Silva Nunes Bezerra – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof^a Ma. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Prof^a Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Prof^a Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Prof^a Dr^a Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Me. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior
Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Prof. Me. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
L755	Linguística, letras e artes [recurso eletrônico] : culturas e identidades / Organizador Ivan Vale de Sousa. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020. Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-5706-025-4 DOI 10.22533/at.ed.254202404 1. Letras. 2. Linguística. 3. Artes. I. Sousa, Ivan Vale de. CDD 410
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Neste e-book, as reflexões compõem as áreas de ensino da Linguística, Letras e Artes em uma proposta plural. Quando se tem o contexto de ensino como espaço diversificado do conhecimento, compreende-se que a produção do saber não está associada à política de que os saberes são e devem ser classificados em pequenas caixinhas, sem que não se ofereçam as conexões entre as diferentes áreas da formação humana.

O que tornam necessárias as discussões presentes no referido livro são as noções ampliadas de que a formulação dos conhecimentos ocorre de maneira dialógica, flexível e plural. É nessa diversidade de capítulos que organizam, dão formas, texturas, cheiros e cores ao e-book, que todos os autores disponibilizam suas múltiplas concepções de como o conhecimento pode e deve ser construído, discutido, rediscutido e formulado.

Todos os autores constroem em suas narrativas investigativas um processo de efetivação das oportunidades de aprendizagem, as colocam neste livro de maneira acessível. Sendo assim, nossas reflexões transitam os contextos próprios da Linguística, das análises de obras literárias, isto é, das Letras, e da função que as Artes cumprem em nos encantar, problematizar situações, além de apresentar soluções para tais questões.

Ao escrever esta apresentação de *Linguísticas, Letras e Artes: Culturas e Identidades*, encontro-me, como todo o Brasil, em isolamento social em cuidados contra o inimigo invisível que assola todo o planeta, o covid-19. E, embora, não possamos cumprimentar os nossos interlocutores, sabemos que a essencial necessidade de comunicação do sujeito pela linguagem traz uma luz ao processo de interação e anseios de que dias melhores virão com a aurora anunciada pelas boas notícias.

Nestes tempos sombrios, de muitas mortes, por sinal, medos e tempestades em que a pandemia estar em destaque, amplia-se o discurso *fique em casa*, já que estamos isolados, socialmente, não estamos isolados de acessar o conhecimento capaz de nos acalantar. É, nesse sentido, que os 14 capítulos deste e-book surgem como um bálsamo aos nossos medos e às nossas inseguranças, pois, mesmo que os medos estejam à porta, o saber nos levam além.

Neste livro, propomos a aproximação discursiva entre os termos *culturas e identidades*, posto que linguística, letras e artes compartilham do mesmo contexto de elaboração. Assim, em tempos sombrios e de isolamento social fica a dica de leitura da referida obra, construída em uma proposta plural e disponibilizada a todos. *Fiquemos em casa* com uma excelente e construtiva leitura!

Ivan Vale de Sousa

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
COMPETÊNCIA LEITORA: UM ALICERCE PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA	
Edma Regina Peixoto Barreto Caiafa Balbi	
DOI 10.22533/at.ed.2542024041	
CAPÍTULO 2	13
TEORIA DA COMPLEXIDADE: ACONSELHAMENTO LINGUAGEIRO, EMERGÊNCIA E ATRADORES NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA	
Isabelly Raiane Silva dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.2542024042	
CAPÍTULO 3	24
LUSOFONIA EM EXPANSÃO: ANÁLISE DE MATERIAL DIDÁTICO DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA (PLE)	
Gabriella da Silva Araujo	
Regina Helena Pires de Brito	
DOI 10.22533/at.ed.2542024043	
CAPÍTULO 4	38
PERCEÇÃO DE ALUNOS A RESPEITO DA IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS	
Denise Medeiros Faria	
Jaliane Soares Borges dos Santos	
Maísa Conceição Silva	
Cristiane Siqueira Pereira	
Rogério Pacheco Rodrigues	
Jakline Soares Borges dos Santos	
Geane Silva Lima	
Natalia Lázara Gouveia	
Janice Soares Borges dos Santos Souza	
Jéssica Campos Silva	
Jordana Américo Zei Andrade	
Waldiclécio Ribeiro Farias	
DOI 10.22533/at.ed.2542024044	
CAPÍTULO 5	47
ENSINO DE GRAMÁTICA E TEXTO NA ESCOLA	
Ivan Vale de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.2542024045	
CAPÍTULO 6	63
TOPÔNIMOS LATINIZADOS NA FLORA BRASILIENSIS: O ANO DE 1819 DA MISSÃO AUSTRO-ALEMÃ NO BRASIL	
Leonardo Ferreira Kaltner	
DOI 10.22533/at.ed.2542024046	
CAPÍTULO 7	73
UM PERCURSO SOBRE O ROMANCE ‘DOIS IRMÃOS’, DE MILTON HATOUM	
Lídia Carla Holanda Alcântara	
DOI 10.22533/at.ed.2542024047	

CAPÍTULO 8	83
ANÁLISE DE RETRADUÇÕES BRASILEIRAS DO CONTO <i>THE IMP OF THE PERVERSE</i> , DE EDGAR ALLAN POE	
Juan Carlos Acosta	
Patrícia Chittoni Ramos Reuillard	
DOI 10.22533/at.ed.2542024048	
CAPÍTULO 9	98
RIGOBERTA MENCHÚ TUM: SUBJETIVIDAD, TESTIMONIO Y ESCRITA AUTO FICCIONAL	
Margareth Torres de Alencar Costa	
DOI 10.22533/at.ed.2542024049	
CAPÍTULO 10	109
AS CURVAS DA ESTRADA DO PLAYBOY-HEROI: A MÚSICA DE ROBERTO CARLOS E A DANÇA EM “AS CANÇÕES QUE VOCÊ DANÇOU PRA MIM”	
Diego Santos Vieira de Jesus	
DOI 10.22533/at.ed.25420240410	
CAPÍTULO 11	122
KLEZMER E O VIOLINO: DO TEATRO <i>YIDDISH</i> À SALA DE CONCERTO	
Edison Valério Verbisck	
Eduardo Lopes	
DOI 10.22533/at.ed.25420240411	
CAPÍTULO 12	134
O IMAGINÁRIO SOBRE TECNOLOGIA: ANÁLISE DA REALIDADE VIRTUAL NA SÉRIE BLACK MIRROR E SUA POSSÍVEL UTILIZAÇÃO PUBLICITÁRIA	
Marina Strumiello Rodrigues da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.25420240412	
CAPÍTULO 13	146
PERFORMANCE E DOCUMENTAÇÃO AUDIOVISUAL: A INCORPORAÇÃO DA TÉCNICA PELA PRÁTICA	
Giovanna Gabriela Farias Machado Pieroni	
Fernanda Nardy Bellicieri	
DOI 10.22533/at.ed.25420240413	
CAPÍTULO 14	165
REPRESENTAÇÕES CANIBAIS: ASPECTOS FRAGMENTÁRIOS DA CULTURA CONTEMPORÂNEA – PENSAMENTO ARTÍSTICO A PARTIR DO FILME RAW	
Marcos Pedro da Silva	
Maria Regiane da Silva Lopes Barrozo	
Vinicius André da Silva Appolari	
Andreia Nunes de Castro	
DOI 10.22533/at.ed.25420240414	
SOBRE O ORGANIZADOR	176
ÍNDICE REMISSIVO	177

O IMAGINÁRIO SOBRE TECNOLOGIA: ANÁLISE DA REALIDADE VIRTUAL NA SÉRIE BLACK MIRROR E SUA POSSÍVEL UTILIZAÇÃO PUBLICITÁRIA

Data de aceite: 13/04/2020

Data de Submissão: 06/01/2020

Marina Strumiello Rodrigues da Silva

Universidade Presbiteriana Mackenzie

São Paulo – SP

<https://www.linkedin.com/in/marina-strumiello-rodrigues-da-silva-307a87b1/>

RESUMO: Este estudo analisou o imaginário acerca da realidade virtual na cultura contemporânea, através do contexto presente na série Black Mirror. Falando sobre do imaginário sobre tecnologia, persuasão e jogos. A Realidade Virtual pode ser relacionada com aspectos sobre o comportamento do consumidor, ampliando as imagens que as pessoas fazem sobre o futuro das formas como o consumo vai se desenvolver mostrando que a realidade virtual atua como elemento persuasivo. Com isso entendemos que a sociedade está em fase de adequação a essas tecnologias e que cada vez mais fazem parte do nosso dia a dia. A cultura contemporânea aos poucos irá se acostumar com essas novas tendências de meios de comunicação mais tecnológicos e realistas. Constatamos que o imaginário constitui a essência do

espírito de cada indivíduo. Podemos dizer que o Imaginário é um conjunto de imagens que se constituem como signos e símbolos, Durand fala de imaginário sobre não ser um simbolismo, pois o símbolo seria a maneira de expressar o imaginário. Assim, concluímos que a realidade virtual, potencializa o imaginário, sendo um elemento persuasivo na publicidade, fazendo com que as pessoas se interessem mais por esses produtos, serviços ou pontos de vendas com a tecnologia. Esse estudo serve como base para futuras pesquisas de mestrado e doutorado as quais pretendo seguir para entender a complexidade nessa adaptação às tecnologias de realidade virtual que cada vez mais fazem parte do nosso cotidiano.

PALAVRAS-CHAVE: Realidade Virtual. Imaginário. Black Mirror.

THE IMAGINARY ON TECHNOLOGY:
VIRTUAL REALITY ANALYSIS IN THE
BLACK MIRROR SERIES AND POSSIBLE
ADVERTISING USE

ABSTRACT: This study analyzed the imagery about virtual reality in contemporary culture, through the context of the Black Mirror series. Talking about the imaginary technology, persuasion and games. Virtual Reality can be

related to aspects of consumer behavior, expanding the images that people make about the future of how consumers will develop showing that virtual reality acts as a persuasive element. We understand that society is in the adaptation phase to these technologies and that increasingly are part of our day to day. Contemporary culture will slowly become accustomed to these new trends of more technological and realistic media. We find that the imaginary constitutes the essence of the spirit of each individual. We can say that the Imaginary is a set of images that are constituted as signs and symbols, Durand speaks of imaginary about not being a symbolism, because the symbol would be the way to express the imaginary. Thus, we conclude that virtual reality enhances the imaginary, being a persuasive element in advertising, making people more interested in these products, services or sales points with the technology. This study serves as a basis for future master's and doctoral research, which I intend to follow to understand the complexity in adapting to virtual reality technologies that are increasingly part of our daily lives.

KEYWORDS: Virtual Reality. Imaginary. Black Mirror

1 | INTRODUÇÃO

Este estudo analisou o imaginário acerca da realidade virtual na cultura contemporânea, contexto que aparece na série Black Mirror. Dentro do imaginário sobre tecnologia, persuasão e jogos – um dos conteúdos da série Black Mirror - o tema realidade virtual pode ser relacionada com aspectos sobre o comportamento do consumidor, ampliando as imagens que as pessoas fazem sobre o futuro das formas como o consumo vai se desenvolver mostrando que a realidade virtual atua como elemento persuasivo.

Com a tecnologia de realidade virtual nos perguntamos mais a fundo, “o quanto isso interfere nas relações pessoais na sociedade contemporânea?”, com isso, o problema da pesquisa se define em, “como o imaginário coletivo é alimentado pela ideia de realidade virtual presente nos conteúdos áudio visuais como na série Black Mirror?”. Foi preciso entender que estamos em fase de adequação as tecnologias de realidade virtual que cada vez mais fazem parte do nosso dia a dia. A cultura contemporânea aos poucos irá se acostumar com essas novas tendências de meios de comunicação mais tecnológicos e realistas. Logo a hipótese que trabalhamos para o problema apresentado acima é de que a realidade virtual, potencializando o imaginário, também pode ser um elemento persuasivo. O objetivo é analisar como o imaginário coletivo é alimentado pela ideia de realidade virtual presente nos conteúdos áudio visuais como na série Black Mirror. Esses conteúdos por sua vez alimentam a estética publicitária contemporânea. Quanto a metodologia, a primeira fase foi realizada uma pesquisa bibliográfica em torno do assunto imaginário com

realidade virtual e a sociedade com essa tecnologia e a segunda fase em pesquisa exploratória sobre a série Black Mirror, como possível ferramenta persuasiva na publicidade e o que as pessoas pensam sobre o tema de instigar o imaginário através da realidade virtual na sociedade contemporânea.

Black Mirror é uma série de televisão britânica antológica de ficção científica criada por Charlie Brooker e centrada em temas obscuros e satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências das novas tecnologias como realidade virtual. Os episódios são trabalhos autônomos, que geralmente se passam em um presente alternativo ou em um futuro próximo. A série foi transmitida pela primeira vez na emissora Channel 4, no Reino Unido, em dezembro de 2011. Em setembro de 2015, a Netflix comprou a série. A série recebeu aclamação da crítica e aumento de interesse internacionalmente (principalmente nos Estados Unidos), depois de ter sido adicionada à Netflix.

Falando sobre Imagem, para o estudioso francês Gilbert Durand (1989) a imagem é a matéria de todo o processo de simbolização e fundamento da consciência na percepção do mundo. O imaginário é a capacidade individual e coletiva de dar sentido ao mundo, é um conjunto relacional de imagens que dão significado a tudo que existe. Isso pode ser relacionado com o fato das pessoas ainda se assustarem com essa nova tecnologia de realidade virtual que será abordada mais profundamente com o desenvolvimento da análise.

Devemos levar em conta que vivemos em meio a uma sociedade que busca por emoções, e com o lançamento de jogos com realidade virtual, as pessoas têm a oportunidade de mexer com o seu imaginário, de fazer com que todos os signos presentes no jogo façam sentido e transmitam sensações a eles.

Em relação a realidade virtual pode se dizer que se trata de uma nova tecnologia que utiliza softwares que simulam objetos “reais”, sons e outras sensações. Podemos definir como realidade virtual uma imersão a simulação da realidade, num ambiente tridimensional, usando um software interativo você pode ter a experiência controlando os movimentos do seu corpo. A pessoa que está em meio a esse equipamento pode olhar 360 graus para obter informações completas do ambiente virtual em que está.

Exemplificando isso, os irmãos Lumière, que foram inventores do cinematógrafo (1892 na França),¹ tiveram sua primeira exibição pública comercial de filme (1895) conhecida como “o dia que a plateia fugiu da sala acreditando que o trem saia da tela”. Nada mais nada menos do que vivemos hoje, essa magia do imaginário, essa junção de signos, significantes e significados mexem com todos os nossos sentidos, e atualmente vivemos isso com os novos jogos de realidade virtual. Muitas pessoas

1. <http://lounge.obviousmag.org/bibliotela/2014/03/ha-119-anos-os-irmaos-lumiere-exibiram-o-primeiro-filme-ao-grande-publico-dando-inicio-a-magia-do-ci.html>

que experimentam os jogos pela primeira sentem que realmente estão fisicamente no campo virtual. Existem jogos de montanha russa ou escalada onde pessoas realmente caem no chão por acreditarem, imaginarem, que estão caindo. Ou seja, sempre a tecnologia vai estar a desenvolvimento de mexer com os nossos sentidos sensoriais e potencializar as emoções.

Ainda não é algo do dia a dia da cultura contemporânea participar de jogos com realidade virtual, no entanto se torna um grande atrativo para a experimentação desse novo produto. Com isso cabe discutir como as pessoas imaginam a utilização desta tecnologia em seu dia a dia.

Dentro do contexto comunicação, para Jowett e O'Donnell (1999, p.6), “a propaganda é a tentativa deliberada e sistemática de moldar percepções, manipular cognições e direcionar comportamentos a fim de alcançar uma resposta que promove a intenção desejada pelo propagandista”. É também definida como “qualquer mensagem destinada a formar, reforçar ou alterar as respostas dos outros” (MILLER, 1980, apud KLUCHAREV, SMIDTS e FERNÁNDEZ, 2008, p.12) pode impactar no processo de decisão dos consumidores. De acordo com a forma pela qual são abordados ou como recebem as mensagens comunicando sobre um novo produto ou serviço, eles podem tomar decisões completamente opostas no momento de uma compra. Persuasão é uma estratégia de comunicação que utiliza de recursos lógicos-rationais ou simbólicos por sua vez para induzir alguém a aceitar uma ideia, uma atitude ou realizar uma ação. Emprega argumentos com o propósito de conseguir que outros indivíduos adotem certas linhas de pensamento, teorias ou crenças na série de ficção.

Nesta perspectiva a série Black Mirror, tem como evidencia a importância do mexer com o imaginário. Podemos ter como objeto de análise como funciona essa potencialização do imaginário e como a persuasão aparece como a oferta de se jogar o jogo mais realista do mundo, utilizando seus medos para o tornar mais emocionante e fazer com que o imaginário te remeta a realidade. Realiza isso com projeções realistas, tiradas da mente do jogador, utiliza de sons fazendo com que recrie sensações na sua mente.

Não podemos deixar de abordar sobre a teoria social. Levando em conta os pensamentos do teórico cultural Stuart Hall (1990) que estudava o comportamento e identidade cultural na pós-modernidade. Ele chama atenção para a “crise de identidade” onde as pessoas se sentem deslocadas por conta das transformações da sociedade ocorridas em escala global. Na série Black Mirror podemos perceber que a sociedade retratada na série ainda está em processo de conhecimento e estudos sobre a realidade virtual assim como “na vida real”.

2 | DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

2.1 Sobre a presença de realidade virtual como signo no imaginário midiático



² Ator Wyatt Russell de Black Mirror (27/07/2018)

A série pode ser considerada influenciadora de novas tecnologias, mais especificamente o segundo episódio da terceira temporada, “Versão de Testes”, este episódio acompanha Cooper (Wyatt Russell), um americano aventureiro que encontra na Inglaterra o ponto final de sua viagem antes de voltar para casa. Encontra uma vaga para testar uma nova tecnologia de uma empresa de videogames conceituada. Ele passa por pequenos e “reversíveis” procedimentos cirúrgicos para poder testar a nova tecnologia, inserindo um chip que capta suas memórias e emoções e, eventualmente, encontra-se perdido num pesadelo dessa realidade criada em sua mente. Utiliza dos medos contidos em nossos cérebros para nos amedrontar e tornar o jogo mais emocionante.

A ideia do episódio é, com os efeitos da realidade virtual, projetar uma realidade virtual onde as emoções do jogador são exaltadas. A partir do momento que você experiencia certas situações com tamanha intensidade você acredita que o ambiente em que está jogando seja o real, fazendo com que o jogador reaja de uma forma mais forte, trazendo suas lembranças e emoções para dentro do jogo. No fim das contas, Versão de Testes acaba fazendo um interessante questionamento sobre como a humanidade, no século XXI, cria máquinas tão fortes que acabam superando o potencial do cérebro humano, que pode não ser capaz de acompanhar essa rápida evolução. Sobrando espaço ainda para mostrar como as empresas estão alheias a isso, pensando apenas em criar a experiência mais imersiva possível que proporcionam ao cliente experiências cada vez mais realistas sem considerar as consequências geradas.

2.2 Sobre Realidade Virtual

Definimos a realidade virtual como uma tecnologia que “engana” os sentidos,

² goo.gl/o69mXg

criando uma realidade virtual imaginada. De acordo como já falado antes, a RV utiliza de softwares que simulam, objetos e ambientes reais, através da imagem som, e sensações. Ao induzir efeitos visuais, sonoros ou até mesmo táteis, a realidade virtual, permite a imersão completa em um ambiente simulado com ou sem a interação do usuário.

Atualmente, a realidade virtual tem como base displays como óculos e headsets, comum com o objetivo de cobrir completamente olhos e orelhas, privando o usuário de ouvir e ver estímulos externos. Esta tecnologia em sua maioria é divulgada para o entretenimento. Porém, como você verá a seguir, o conceito abrange muito mais do que efeitos visuais e ele já existe há bastante tempo.

Mais do que para entretenimento e diversão, a realidade virtual também é usada na área de medicina, treinamentos, entre outros como: Imersão para Idosos, onde podem conhecer o mundo sem sair do asilo. A tecnologia imerge eles em outro ambiente, onde os levam para caminhar em campos ou praia; projetos com pacientes com Autismo, onde treinam suas habilidades em situações sociais; Treinamento de Bombeiros, junto de roupas que transmitem a sensação de calor; Simulador de Voo para pilotou ou como Anúncios Experienciais são um tipo de publicidade onde as mensagens de marketing são embutidas em um mundo virtual. Nestes mundos, os consumidores em potencial podem interagir com o produto que está sendo vendido e convencerem-se de suas vantagens.

2.3 História da Realidade Virtual

Não se sabe ou certo mas acredita-se que uma das primeiras tentativas à Realidade Virtual (RV) foram os Estereoscópios, inventada em 1838 pelo físico Sir Charles Wheatstone. No século XX, nas décadas de 50 e 60, é que a RV, ficou mais parecida como nós conhecemos hoje em dia. Uma das primeiras criações foi o Sensorama, inventado por Morton Heilig. O Sensorama é um simulador com imagens 3D, som estéreo, inclinação do corpo, e sensações como vento e aromas. Foi imaginado pelo seu inventor como uma linha de produtos para o «cinema do futuro».

Alguns anos depois em 1965, Ivan Sutherland escreve sobre “The Ultimate Display”, o que se trata de uma sala no qual o computador conseguiria controlar a existência de matéria. Em 1968, construiu um protótipo rudimentar deste dispositivo, ao qual chamou de “Sword of Damocles”. Este dispositivo é considerado o primeiro sistema Head-mounted display (HMD) de Realidade Virtual e Realidade Aumentada. No fim da década de 70, Thomas Furness, começou a desenvolver interfaces visuais para controlo de aviões, e em 1982 apresentou o “Visually Coupled Airborne Systems Simulator”, também conhecido como “capacete do Darth Vader”.

Então na década de 90, com a explosão dos videogames, começaram a ser

desenvolvidos diversos produtos de RV, para conseguir fornecer aos utilizadores uma experiência totalmente imersiva no mundo virtual. Em 95 julgaram como se a sociedade não estivesse pronta para este tipo de tecnologia, nesta mesma época a Internet ganhou fama, e conquistou o espaço dos Gamers. Todo mundo estava conectado à Rede, o que se tornou o destaque da época. A RV acabou sendo esquecida por um período, mas nos anos seguintes, com mais avanços tecnológicos, conseguiu oferecer uma maior imersão aos consumidores, assim, a RV à tona.

Com relação às Implicações Sociais, o recente desenvolvimento tecnológico da realidade virtual proporciona ao utilizador final uma experiência tão imersiva e aproximada do mundo real, que pode se tornar difícil distinguir a realidade física da realidade virtual. Por isso é interessante analisar eventuais impactos físicos ou psicológicos para utilizador, bem como de que forma a RV pode alterar comportamentos e transformar a sociedade. Podemos dizer que uma boa experiência de realidade virtual, é aquela em que a simulação consegue “enganar” os nossos sistemas cognitivos de tal forma que, para o nosso cérebro, visão, audição, tato, entre outros, mostre que temos a possibilidade sentir tudo aquilo que queremos representar no virtual.

Devemos destacar três componentes essenciais sobre a forma como a RV pode afetar a sociedade como a hoje conhecemos, são elas:

A vertente social, onde se trata do contato físico entre seres humanos. O desenvolvimento, de simulações permitem a interação à distância entre pessoas, permite que qualquer um possa ter a aparência que quiser e até viver sobre a sombra do anonimato. Por outro lado, estas possibilidades, permitem ainda combater a exclusão ou o isolamento social.

A vertente ética, cita contextos de simulação controversos, como por exemplo abordar temas relacionados com a violência através de agressões, morte em jogos, racismo, bullying, sexo em contextos ilícitos como a pedofilia, violação, prostituição e escravidão sexual, entre outros.

Por final a vertente cultural consiste na ponderação dos fatores anteriores e na forma como estes alteram a forma como nos relacionamos. Podemos considerar que a realidade virtual, poderá ser a próxima revolução cultural. De acordo com filmes e pesquisas, creem que o campo físico poderá deixar de ser relevante de tal forma que é hoje, sendo assim, o entretenimento, as viagens, o ensino, a desmaterialização dos bens de consumo físicos, podem mudar drasticamente a forma de se viver.

2.4 Conceitos Acadêmicos da Realidade Virtual

O livro de Stuart Hall, que fala sobre “Identidade Cultural Na Pós Modernidade”, está presente conceitualmente no artigo “Configurações da ‘Cultura da Convergência no Game promocional Zona Incerta “da revista de Comunicação e Cultura,

Contemporânea e mostra como as pessoas estão utilizando da realidade virtual em seu dia a dia como exemplo, no vídeo de VR Vacina, onde a tecnologia da realidade virtual é capaz de transformar o incômodo em entretenimento, ajudando crianças a superar o medo de agulhas na hora da vacinação. É o que mostra a campanha VR Vacina, criada para o laboratório Hermes Pardini. O momento em que a criança vê o personagem colocando o “poder especial” em seu braço é, na verdade, o instante exato em que o enfermeiro aplica a vacina. Em vez de a criança chorar, a maioria se diverte com a aventura. A proposta foi criada pela agência OGILVY Uma das mais premiadas agências do mundo, com 118 Leões no Festival de Cannes (2010 a 2017), incluindo para essa iniciação do laboratório que foi Uma das campanhas mais premiadas do Festival de Cannes 2017.

Relacionando com os estudos culturais do livro da identidade cultural, o mesmo analisa a crise na pós-modernidade o qual toma como tema central as mudanças estruturais que fragmentam e desconstrói em as identidades culturais de classe, etnia, raça, gênero e nacionalidade. Isso se resume em paisagens culturais que modificam as identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nos mesmos. Perdemos o nosso sentido próprio, não sabemos mais quem somos e somos bombardeados por estímulos externos. O sujeito pós-moderno se transforma continuamente em relação às formas que somos interpretados ou representados nos sistemas culturais que nos rodeiam. Levamos em conta a Globalização como fator de mudança de caráter ondes as mudanças são rápidas, constantes, isso é a diferenciação da sociedade tradicional.

A Realidade Virtual vem se tornando um forte chamativo e influenciador de vendas de produtos ou serviços. O Zona Incerta teve início de acordo com a leitura do livro “Cultura de Convergência” de Henry Jenkins, onde a premissa era convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. A convergência midiática está presente na ação, configurando o cenário de junção de tecnologia, linguagens e empresas. É uma mistura de ficção como forma de trabalhar profundamente a experiências dos consumidores, os motivando ainda mais a circular por outras plataformas midiáticas ao consumidor. É um construtor de uma experiência social entre produtos e o público na qual utilizam a realidade social da virtualidade para a construção de identidades na rede, sobretudo pelas comunidades virtuais. Vale ressaltar que a cultura participativa tem como um dos pontos mais interessantes, a ação de experiência neste caso, foi entendida como a grande estratégia da marca no investimento promocional realizado.

2.5 Sobre o Imaginário

O imaginário é a contraparte de um dos planos da realidade concreta, formada também pelo mundo imaginado (onde encontramos, por exemplo, os mitos e

arquétipos).

O professor Dr. Murray Hunter, da Universidade Malaysia Perlis, na Malásia, listou oito tipos de imaginação (2012). Segundo ele, a imaginação “estende nossas experiências e pensamentos, permitindo uma construção pessoal da visão de mundo que diminui nosso senso de incerteza. Ela preenche os espaços vazios de nosso conhecimento admitindo que criemos mapas mentais que trazem sentido à ambiguidades em situações em que faltam informações”.

Os tipos de imaginação são:

1) Imaginação Efetiva: Combina informações para formar novos conceitos e ideias. Pode ser guiada ou iniciada por pensamentos aleatórios, normalmente estimulados por experiências passadas. É extremamente flexível e permite inúmeras alterações, além de levar a outros tipos de imaginação.

2) Imaginação Construtiva ou Intelectual: É usada quando desenvolvemos diferentes hipóteses a partir das informações. É originária de uma ideia ou conceito definidos. Pode ser um processo longo, de décadas de trabalho, como na formulação de uma teoria ou tese.

3) Imaginação Fantasiada: Cria e desenvolve histórias, imagens, poemas e peças de teatro. Pode partir de algum fato ou experiências pessoais. Pode ser uma mistura de diferentes tipos de imaginação e é ferramenta para artistas, músicos, escritores e dançarinos.

4) Empatia: É a compaixão, nossa capacidade de nos ligarmos a outras pessoas e sentir o que elas sentem. É a ligação emocional com outras pessoas, que permite que nossa mente veja de diferentes perspectivas e realidades, a partir dos sentimentos das outras pessoas.

5) Imaginação Estratégica: Habilidade de reconhecer e avaliar oportunidades, transformando-as em cenários mentais, enxergando benefícios e malefícios. Em alguns casos, pode ser vista como sabedoria. É formulada a partir das experiências pessoais, crenças, costumes e cultura da pessoa.

6) Sonhos: É a manifestação inconsciente da imaginação por meio de imagens, ideias, emoções e sensações que ocorrem durante determinados estágios do sono.

7) Reconstrução da Memória: É o processo de recuperação da memória de pessoas, objetos e eventos. A memória é formada de conhecimentos anteriores, consistindo de uma mistura de verdades e crenças, influenciadas pela emoção.

8) Imaginação Emocional: Dr. Murray Hunter diz que, “sem a imaginação, a emoção não poderia emergir de nosso psicológico e se manifestar como sentimentos, humor e disposição.” O medo, por exemplo, exige que saibamos o que precisa ser temido, o ódio precisa que saibamos o que deve ser repulsivo e a preocupação ou ansiedade, requer a geração imaginativa de cenários que nos deixem ansiosos. É uma das imaginações mais poderosas, e pode dominar

facilmente a mentalidade ou processo de pensamento das pessoas, muito presente no assunto discutido da série Black Mirror e Realidade Virtual.

Ser humano é aquele que dá significado a todas suas vivências além de suas funcionalidades. Constatamos que o imaginário constitui a essência do espírito de cada indivíduo. Trata-se de um mundo de símbolos, não de conceitos. Não o visitamos, nem conhecemos, senão através de discursos analógicos. Podemos dizer que o Imaginário é um conjunto de imagens que se constituem como signos e símbolos, Durand fala de imaginário sobre não ser um simbolismo, pois o símbolo seria a maneira de expressar o imaginário.

2.6 Resultados da Pesquisa

Realizada a pesquisa, obtivemos os seguintes resultados. A pesquisa foi realizada com 20 pessoas com sua maioria masculina (55%) com a média de idade de 26 anos, isso incluindo jovens de 18 anos, até adultos de 49 anos.

Todos os entrevistados sabiam sobre a serie Black Mirror, já tinham assistido ao menos um episódio e sabiam o que era realidade virtual.

As opiniões dos entrevistados caminham por um mesmo lado onde falam que a série é interessante por mostrar sobre a sociedade no futuro e sua possível reconstrução e ao mesmo tempo crítica do ser humano movido pela tecnologia e mundo virtual.

O episódio que as pessoas mais gostaram foi o San Junípero é o quarto episódio da terceira temporada onde mostra a aventura de Yorkie (Mackenzie Davis) e Kelly (Gugu Mbatha-Raw). As moças têm temperamentos opostos. A primeira é tímida e a outra, exuberante. Elas se conhecem e se apaixonam em 1987, em San Junipero, na Califórnia. O clima é de festa permanente e a liberdade reina. Só que, olhando para o mapa, o leitor pode constatar que San Junipero não existe. Trata-se de um lugar místico, um paraíso para onde vão algumas das pessoas depois que elas morrem. Só notamos isso ao final do episódio. Alguns filmes que possuem a demonstração ou utilização da realidade virtual indicados pelos entrevistados são: Jogador Número 1, Tron, The Gamer, Matrix e os jogos de realidade virtual que alguns jogaram são: Resident Evil, Until Down, Psycho fox, Rush of Blood, Gran turismo e os baixados por aplicativos de celular que transmitem jogos de Zombi, casa mal-assombrada, montanha russa. Com base nesses jogos as pessoas descreveram algumas sensações transmitidas como medo, angustia e ansiedade. Acreditam que essa forma de jogar é interessante pois traz sentimentos e emoções que os jogos normais não trazem.

Se os entrevistados pudessem viver em um mundo virtual, as três coisas que mais fariam seriam: Viajar, comprar e se aventurar. Basicamente são as coisas que

não podemos, não temos condições de fazer no mundo real, ou não conseguimos fazer com tanta frequência pois não temos tempo ou dinheiro. A parte de se aventurar engloba lutas e direção imprudente onde você não perde a sua vida.

Foi questionada a forma como veem a sociedade no futuro tecnológico e em geral tivemos o retorno que será tecnológica, individualista e vai diminuir as relações humanas fazendo com que sejamos seres mais dependentes do digital.

A definição sobre Realidade Virtual em três palavras foi: Assustadora, interessante e perigosa. Onde as pessoas se definem diante dela como curiosas, intrigadas e receosas.

As pessoas afirmam que não utilizam diariamente a Realidade Virtual por falta de dinheiro e tempo.

As marcas comentadas pelos entrevistados que os marcaram por trabalharem com a realidade virtual são: Samsung, Sony, Microsoft, Roche, HBO.

Algumas outras utilizações comentadas pelos entrevistados são Treinamentos, Medicina, Jogos, simulação de esportes.

Os entrevistados que podem usar essa tecnologia para trabalhar ou estudar afirmam que podem atrair mais clientes, fazer reuniões importantes, análise de produtos, apresentações de produtos ou pessoas, inspeção em fabricas, medicina e mídias como divulgação.

Podemos concluir que as pessoas sabem o que é realidade virtual, mas nem todo mundo acha que se encaixa em seu dia a dia, ainda temos pessoas em fase de adaptação, mas a maioria das pessoas acredita que essa tecnologia ainda é muito cara para ser usada constantemente. Podemos ver que a Realidade Virtual vem se tornando um forte chamativo e influenciador de vendas de produtos ou serviços pois se interessam por pontos de vendas do tipo, mas ainda é um mercado para ser explorado, as marcas deviam utilizar mais deste meio para divulgação de seus produtos ou serviços. Acreditam também que num futuro próximo essa será a maneira mais comum de se jogar pois faz com que o jogador efetivamente sinta mais emoções e até mesmo adrenalina e medo. O sujeito pós-moderno se transforma continuamente em relação às formas de trabalhar, se relacionar, se divertir.

3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com isso entendemos que a sociedade está fase de adequação a essas tecnologias de realidade virtual que cada vez mais fazem parte do nosso dia a dia, como na medicina e treinamentos, mas também poderiam ser inseridas na forma de reuniões e demonstração de produtos. A cultura contemporânea aos poucos irá se acostumar com essas novas tendências de meios de comunicação mais tecnológicos e realistas. Concluimos que a realidade virtual, potencializa o imaginário, e é um

elemento persuasivo na publicidade, fazendo com que as pessoas se interessem mais por esses produtos, serviços ou pontos de vendas com a tecnologia.

Esse estudo serve como base para futuras pesquisas de mestrado e doutorado as quais pretendo seguir para entender a complexidade nessa adaptação às tecnologias de realidade virtual que cada vez mais fazem parte do nosso cotidiano.

REFERÊNCIAS

DURAND, Gilbert; **O imaginário**, Gilbert Durand tradução Renée Eve Levie, 3 Ed DIFEL: Rio de Janeiro, 2004

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós Modernidade**. Ed. Loyola: São Paulo, 2012.

HUNTER, Murray, **Tipos de Imaginação**, Universidade Malaysia Perlis, Malásia, 2012.

JOHNSON, Steven, **Cultura da Interface**. Ed Digital Source: São Paulo, 2001.

KAMLOT, Daniel, **Persuasão: a essência da propaganda** — Estudos ESPM, Reflexões e conceitos editados pelo centro de Altos Estudos da ESPM (março 2012).

Black Mirror – “Versão de testes” - Terceira temporada, segundo episódio.

<https://olhardigital.uol.com.br/noticia/-black-mirror/63324>

https://www.youtube.com/watch?v=tZX__ID0-N0

<http://web.ist.utl.pt/ist170613/>

Globo G1: <https://goo.gl/u1cS55>

Veja: goo.gl/cJo7R4

Do signo ao símbolo: goo.gl/dofUHR

Afinal, o que é semiótica: goo.gl/TXNJuf

http://www.insite.pro.br/2010/agosto/semiotica_peirce_nicolau.pdf

Há 119 anos os irmãos Lumière exibiram o primeiro filme da história: goo.gl/CY426x , goo.gl/Sd2bRu .

A crise da identidade na cultura pós moderna: goo.gl/ZHuP63

ÍNDICE REMISSIVO

A

Antoine Berman 83, 87, 91, 92

Antropofagia 165, 166, 168, 170, 172, 173, 174, 175

Aprendizagem 1, 3, 4, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 24, 27, 28, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 45, 46, 47, 48, 52, 55, 56, 57, 58, 59, 60

As canções que você dançou pra mim 109, 110, 111, 118, 120, 121

Atrator 13, 16, 20, 21

Auto ficción 98, 102, 103, 104

B

Black Mirror 134, 135, 136, 137, 138, 143, 145

Brasil oitocentista 63, 64, 71

C

Canibalismo 165, 166, 168, 170, 172, 173, 174, 175

Cultura Contemporânea 134, 135, 137, 144, 165, 166, 170, 171, 174

Curso Básico 39, 40, 41, 45

D

Dança contemporânea 109, 110, 112, 113, 120

Documentário 130, 146, 147, 148, 150, 156, 157, 158, 159, 160, 164

E

Edgar Allan Poe 83, 84, 86, 88, 96, 97

Emergência 13, 14, 17, 19, 20, 22, 167

Escrita 1, 31, 47, 49, 51, 52, 53, 55, 57, 59, 98, 101, 104, 107, 108

Estética 112, 115, 120, 121, 135, 165, 172, 174, 175

Estratégias 20, 34, 47, 49, 52, 57, 58, 59, 60, 111, 113

G

Gramática 2, 5, 6, 7, 12, 26, 30, 31, 32, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 176

H

Historiografia da Linguística 63, 71

I

Imaginário 25, 75, 82, 115, 116, 120, 131, 134, 135, 136, 137, 138, 141, 143, 144, 145

K

Klezmer 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133

L

Latim científico 63

Leitura 1, 5, 8, 9, 10, 12, 27, 33, 34, 51, 53, 56, 57, 58, 59, 62, 84, 85, 88, 141, 155, 164, 170

Libras 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46

Língua 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 67, 71, 72, 78, 79, 80, 82, 85, 86, 88, 92, 123, 176

Língua Portuguesa 1, 2, 3, 11, 12, 24, 25, 26, 28, 29, 34, 35, 36, 48, 49, 51, 52, 55, 56, 58, 61, 62, 72, 78, 82, 176

línguas indígenas 63, 64, 70, 71, 72

Livro Didático 6, 21, 24, 26, 27, 30, 37

Lusofonia 24, 25, 26, 36, 37

M

Música erudita 122

P

Paradigma da complexidade 13, 15, 22

Performance Art 146, 147, 148, 153, 154, 156, 157, 160, 161, 163

Perversidade 83, 86, 88, 89, 90, 91

PLE 24, 26, 27, 29, 31, 32, 35

Prática Docente 1, 4, 7, 36

R

Ready-made performático 146, 160, 163

Realidade Virtual 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 144, 145

Retradução 83, 87, 96

Rigoberta Menchú Tum 98, 99, 100, 102, 106

Roberto Carlos 109, 110, 111, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120

S

Subjetividade 158, 159

T

Teatro yiddish 122, 123, 124, 127, 128, 131, 132

Testimonio 98, 99, 100, 101, 102, 103, 105

Texto 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 32, 34, 47, 48, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 70, 78, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 94, 95, 96, 100, 102, 103, 104, 112, 119, 130, 148, 153, 168, 173, 174

V

Violino 122, 123, 126, 129, 130

 **Atena**
Editora

2 0 2 0