



UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI - UFVJM
PRÓ-REITORIA DA PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciências Humanas
Disciplina: Linguagem, Identidade e Subjetividade
Mestrando: Igor Amin Ataídes
Matrícula: 20181911004

Artigo

PODE UMA CRIANÇA FALAR?

A construção de identidades híbridas por meio da Linguagem Audiovisual

Diamantina, Julho de 2018

1. LUGAR DA FALA

O texto tem como propósito narrar uma pesquisa etnográfica em exercício que se aproxima de diário de bordo. Sem pretensão de chegar em verdades, parto da busca de como seria possível a construção de identidades culturais das infâncias, aqui no plural, por meio da linguagem e a interação entre corpos, olhares e estímulos de si com o outro no mundo. No caso, elegemos a linguagem das tecnologias audiovisuais atreladas ao registro de experiências como recorte dessa proposição.

Se formos na raiz etimológica da palavra infância, lembraremos que *in-fans* se refere ao *sem phoné*, ausente de som, de voz ou fala. Mais uma vez as palavras trazem significado onde a construção simbólica da sociedade se constrói ao longo da história por meio das representações diante quem tem ou quem não tem direito a fala. A falta de domínio linguístico no desenvolvimento das primeiras gerações que trazem a noção de que quem não fala jamais poderia ser escutado de forma plena. Também podemos recorrer a definição da palavra *criança*, que vem do Latim *creare*, produzir, erguer, que se relaciona a *crescere*, “crescer, aumentar, expandir”, ou do Indo-Europeu *ker-*, “crescer”. E nesse passo que percebemos que criar nasce de uma leitura da criação, da criatividade ou daquele que deve ser criado, educado, pelo outro e não por si próprio.

A pergunta colocada pela filósofa indiana contemporânea Gayatri Spivak em seu livro “Pode o Subalterno Falar?” (SPIVAK, 2010) nos faz refletir até que ponto as estruturas hegemônicas sociais oprimem o lugar de fala daqueles que estão à margem da centralização patriarcal, identidades que fogem de um padrão unitário, estrutural e linear. Mulheres, pessoas com Necessidades Especiais, Identidades de Gênero e até mesmo as Primeiras Gerações, aqui as Crianças, podem ser consideradas esquivas do status quo, sejam por distúrbio diante a centralização dicotômica de pensamento de classes, sejam julgadas pela falta de desenvolvimento na sua forma física ou cognitiva, onde corpos são considerados ainda frágeis, em desenvolvimento, incapazes de operar no mundo diante o saber e o poder. Daí se abrem portas para os estudos culturais, pensando em como o visão pós-colonialista pode nos trazer uma perspectiva sobre a construção de identidades híbridas na cultura das infâncias.

A interdisciplinaridade para estudar a cultura é essencial para o contexto pós-moderno que tem como característica uma “crise de identidade” (HALL, 2001, p. 9). Já não se define um indivíduo por sua sexualidade, nascido em um território, que possui uma etnia, raça ou nacionalidade, características que facilitavam o não deslocamento dos sujeitos no mundo. São

questões políticas, económicas, sociais, culturais, subjetivas que trazem um novo tom pré-conceitos, estereótipos e classificação do padrão identitário. Uma luta para afirmação dos seres híbridos, com autonomia para construção de identidades em um mundo sem fronteiras.

A identidade é uma luta simultânea contra a dissolução e a fragmentação; uma intenção de devorar e ao mesmo tempo uma recusa resoluta a ser devorado. (BAUMAN, 2005, p. 83)

“Identidade” significa aparecer: ser diferente e, por essa diferença, singular – e assim a procura da identidade não pode deixar de dividir e separar. E no entanto a vulnerabilidade das identidades individuais e a precariedade da solitária construção da identidade levam os construtores da identidade a procurar cabides em que possam, em conjunto, pendurar seus medos e ansiedades (...) (BAUMAN, 2003, p. 21).

É de suma importância a atenção para os arranjos que estabelecem a construção das identidades, configurados na relação espaço-tempo onde a linguagem audiovisual torna-se potente para este fim ao se tratar da cultura das infâncias contemporânea.

Quando a linguagem é capaz de potencializar a construção de memórias quanto experiência pelas culturas, as novas tecnologias passam a ter importância como ferramentas capazes de partilhar suas visões de mundo a fora, baseadas no estado do que é diferente, que é outro e que se opõe a uma identidade puramente individualizada, inflexível as gerações infantojuvenis. A tecnologia em si, em forma de linguagem integra a própria identidade daquele que a constrói em indivíduos hiperconectados nas telas. Câmeras, filmes e vídeos para a internet passam a ser vistos como dispositivos capazes de despertar a intersubjetividade e auto-percepção dos sujeitos envolvidos no processo de registro e compartilhamento de identidades. A identidade é formada no ato de ser narrada como uma história, diante a prática da comunicação para com o outro que agora se entre olham, se preservam e lutam contra o devorar de suas culturas que se configura nas relações coletivas.

As novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos. Nem sempre, é claro, isso tudo representa um progresso; é muito mais comum, aliás, que a introdução de uma nova mídia produza um efeito de tabula rasa. (MACHADO, 1993).

Os seres humanos são dotados de imensa capacidade de observar, perceber, inventar e reinventar-se constantemente, estando em permanente anseio por um novo saber. Contudo, ao

aproximar-se das respostas que procura ao seu redor, buscam formas que facilitem a relação consigo mesmo e com o mundo, onde desde seus primórdios foi necessário desenvolver sua criatividade na invenção de aparatos tecnológicos que facilitassem seus modos de vida. A experiência gera conhecimento, e uma nova mídia surge como um papel em branco, uma tabula rasa, que está aberta a expressar suas potencialidades. Um processo de construção de identidades constante, baseado na invenção de artefactos que geram conhecimento para resolução de problemas. Tecnologias da pré-história para o cultivo agrícola até ideias futuristas como a teletransmissão passaram pelo percurso da humanidade como uma das formas de expressão do saber e também do poder, quem tem domínio dos artefactos, tem podem ter domínio do outro.

Quando a arte se encontra com a tecnologia, principalmente entre linguagens, podemos revelar emoções, sentimentos, nossa história e cultura, além de infinitas possibilidades através de valores estéticos, como a beleza, harmonia e equilíbrio. A cada expressão, deixamos no tempo uma memória, sendo elas representações culturais e simbólicas que trazem referências de lugares, pessoas, grupos, acontecimentos, celebrações, costumes e saberes que constituem nossa identidade cultural.

O simples fato de descobrirmos onde está o botão *Play* no contato com uma câmera de filmar, nos permite a produção de um registro temporal e espacial de nossa cultura. A ação foi transformada neste ato de *aprender a capturar a realidade*.

Vale ressaltar aqui o nascimento do Cinema no início do século XX, que vem da palavra grega Kinema – Movimento, uma linguagem artística, com suas regras e convenções e que, em sua história, tem-se modificado continuamente no registro das culturas através de uma expressão que tem como característica a interdisciplinaridade artística, conectando música, literatura, dramaturgia, tecnologia, história, sociedade e outras infinitas áreas de conhecimento para que um filme seja produzido.

Um dos principais pontos sobre essa linguagem é a sua capacidade de realizar uma “impressão da realidade” devido a imagem estar em movimento. Acredita-se que é real pois parte de uma ilusão com vários fotogramas por segundo em sequência, ou seja, um “como se fosse” real. Fantástico para época que surgiu, pois gerou uma curiosidade de todos durante aquele espetáculo, a sessão de cinema. Como num sonho, só sabemos que não é real quando acordamos. Isso é a impressão da realidade, temos a noção que aquilo que vemos pode ser verdade. Chegamos então nos tempos em que uma câmera cabe em nosso bolso, como os celulares que filmam, um aparelho que tornou uma extensão do nosso corpo para comunicarmos

e interagirmos com o mundo. Basta tirar a câmera do bolso e começar a registrar sua impressão da realidade. O mais legal é que o audiovisual pode nos levar à transfiguração da realidade, ou seja, é capaz de gerar uma mudança na forma de sentirmos, agirmos e procedermos. E quem sabe, um instrumento para tornar nosso olhar mais consciente, capaz de expandir nossas percepções liberando nossas mentes de amarras e tantos dogmas impostos por uma sociedade colonizadora, patriarcal, baseada no capital.

2. TEMPO DE ESCUTA

O que as crianças querem para o mundo? Foi dessa simples pergunta, em forma de um dispositivo de investigação, que pude voltar ao tempo para lembrar como foi ser criança, provocação que iniciou uma jornada de dez anos de pesquisa com tecnologias audiovisuais para educação. A pergunta foi feita a milhares de crianças no Brasil e em outros cantos do mundo, como na Índia, na África e Europa, através das lentes de uma câmera, oficinas em escolas, exposições audiovisuais, produção de filmes educativos dentro do projeto Transmídia “O que queremos para o mundo?” (www.oquequeremosparaomundo.com.br), e então pude rememorar o norte daquela criança que busca o seu lugar de expressão do que sente, do que experiencia no mundo, mesmo não tendo muitas vezes espaço de escuta do outro. No meu caso, foi na escola que me encontrei em posição de subalterno diante os colegas que zombavam do meu corpo em excesso de peso, além dos professores que afirmavam em mim problemas de aprendizagem. O *bullying* comia solto, mesmo que ainda não existisse esse termo em meados da década de noventa no Brasil. Posso dizer que a construção da minha própria identidade se deu a partir de uma busca por aquilo que não brinquei, que não externalizei ou do que não foi possível materializar como descoberta de um mundo interno ou externo quando criança. Retornarei a essa discussão mais a frente do texto para contar como pude transfigurar essas questões ao longo da minha juventude e fase adulta.

Se a presença enigmática da infância é a presença de algo radical e irredutivelmente outro, ter-se-á de pensá-la na medida em que sempre nos escapa: na medida em que inquieta o que sabemos (e inquieta a soberba de nossa vontade de saber), na medida em que suspende o que podemos (e a arrogância da nossa vontade de poder) e na medida em que coloca em questão os lugares que construímos para ela (e a presunção da nossa vontade de abarcá-la). Aí está a vertigem: no como a alteridade da infância nos leva a uma região em que não comandam as medidas do nosso saber e do nosso poder. (Larrosa, 1998b, p. 232)

Quando produzimos um conteúdo audiovisual para crianças, seja um vídeo para o youtube ou um longa-metragem que terá estreia nos cinemas, poucas vezes paramos para pesquisar, ouvir e dialogar com o público-alvo, no caso o público infantojuvenil, para saber quais são seus olhares diante aquela história a ser contada ou até que ponto não estamos colonizando seus olhares como adultos diretores, artistas, criadores, produtores sobre determinada forma de ver o mundo. Ao me tornar um produtor audiovisual de filmes, percebi o quanto era importante nessa jornada, inverter o local de fala para em um processo de alteridade, valorizar as diversidades em uma unidade filmica, linguagem que poderia trazer a multiculturalidade ao se narrar uma história. Foi aí que a pergunta mencionada acima “o que vocês querem para o mundo?” se tornou um dispositivo de alteridade trazer proatividade no escutar o outro, sendo eles o público dos filmes, crianças em sua diversidade infinita em busca de se colocar no mundo como ser ativo, em sua idade de mais ou menos 7 a 12 anos.

Está claro que o acesso às tecnologias irão cada vez fazer parte da construção de identidades das gerações, e isso trouxe em questão como tal podem se tornar instrumentos ético funcionais para as primeiras gerações. Outra percepção é de que seria a falta do contato com a natureza e com o desenvolvimento que ela oferece, uma forma de enfraquecimento das relações intra e interpessoais das infâncias?

Com o objetivo de estimular a sensibilidade infantojuvenil e em busca de inspirações para a descolonização do olhar sobre as infâncias, acreditamos na capacidade de o cinema e a educação promoverem experiências ético-estéticas das mais diversas naturezas, promovendo a criatividade e o protagonismo dos que acabam de chegar a este mundo com toda sua complexidade, desafios e descobertas. Compreendemos o uso das tecnologias como um entre-espaço de escuta lúdica para manifestação dos mais variados modos de ser e estar no mundo.

Uma pedagogia da sensibilização do olhar para os mundos no plural, pois cada sujeito tem sua própria forma de construção do olhar sobre o mundo que quer, que contemplem formas tridimensionais, palpáveis, até olhares subjetivos, nos sentimentos que transbordam o corpo de um para o outro. Esses olhares são capazes de criar um mundo atento as subjetividades e objetividades infantis, destacando a linguagem poética da infância e sua relação com a construção de novos mundos. Uma conexão profunda com a imaginação e seu potencial de invenção de paisagens próprias e compartilhadas com o outro, no devir do espaço-tempo construídos na relação de um terceiro espaço. Seriam as infâncias habitantes de um terceiro espaço de enunciações, estrangeiras em uma lógica colonial do adulto que coloniza a infância,

do professor que subalterna o aluno? São desafios colocados para pensar como a construção de identidades necessita de um outro lugar para sua construção nas infâncias.

O Terceiro Espaço de enunciações constitui a condição prévia para a articulação da diferença cultural. [...] É significativo que as capacidades produtivas desse Terceiro Espaço tenham proveniência colonial ou pós-colonial. Isso porque a disposição de descer àquele território estrangeiro pode revelar que o reco-nhecimento teórico do espaço-cisão da enunciação é capaz de abrir o caminho à conceituação de uma cultura internacional baseada não no exotismo do multiculturalismo ou na diversidade de culturas, mas na inscrição e articulação do hibridismo da cultura. Para esse m, deveríamos lembrar que é o “inter”, isto é, o entre-lugar, que, por constituir o o cortante da tradução e da negociação, carrega o fardo do signi cado da cultura. Ele permite que se comecem a vislumbrar as histórias nacionais antinacionalistas do “povo”. E ao explorar esse Terceiro Espaço, temos a possibilidade de evitar a política da polaridade e emergir como os outros de nós mesmos. (BHABHA, 2010, p. 69)

A identidade é formada por diversas representações do simbólico, em espaços de enunciação híbridos no entre-lugar, um processo resultante da multiculturalidade e pluridiversidade contemporânea em fricção a globalização difundida pelos meios de comunicação (dos filmes hollywoodianos às redes sociais da internet), em um emaranhar de um agenciamento sociotécnico entre os sujeitos midiaticizados, onde nossos corpos se tornam plataformas que narram a experiência de construção das identidades híbridas, convergentes.

Uma hipótese em questão é a de que o audiovisual é capaz de estimular a imaginação e a percepção do mundo de forma cooperativa no ambiente escolar. Seguida dessa característica essencial, o cinema expandido cumpriria seu papel de estimular a criatividade com as TDICs – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - que utilizam a linguagem audiovisual, e demonstram como as imagens em movimento podem nos levar à transfiguração da realidade a partir da construção de identidades híbridas.

3. GAMEFICAÇÃO DAS IDENTIDADES

Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir do nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (HALL, 2001, p. 39).

As imagens em movimento são pensadas aqui como uma narração das nossas histórias individuais e coletivas na cultura das infâncias, uma cultura em construção para e com o outro. Opta-se pela linguagem audiovisual, por considerar o ambiente contemporâneo como esse em que a imagem assume um papel central, impulsionada pela banalização dos equipamentos digitais, o barateamento e multiplicação de dispositivos e fragmentação das instâncias de produção e distribuição, além de surgimento de formas de comunicação conectadas em redes e ambientes digitais como os aplicativos de jogos no celular. Com suas propriedades técnicas, as novas tecnologias impactaram toda a produção de conteúdos audiovisuais. Mudaram o modo como criamos, contamos e consumimos histórias.

Todo esse novo arranjo causado pela midiaticização audiovisual, nos leva a pensar que a arte ocupa outro lugar hoje em dia, dialogando com outras dinâmicas e operando em redes híbridas e complexas como a contexto da construção de identidades. Estamos em curso de uma mudança nos modos de comunicação das mídias formais, que passa agora a criar uma espécie de comunicação mais colaborativa e menos ligada apenas à transmissão de informações. Um ir e vir no tempo e no espaço que gera um impacto nas formas de relacionar com outras pessoas e o mundo globalizado.

É importante perceber como são mobilizadas as formas de atuação social em rede identificando uma possível relação entre manifestação cultural, identidade e cotidiano. Uma reflexão seria como nosso cotidiano passou a se arranjar nestes territórios típicos da cultura digital, ou da cultura em redes digitais, como as Mídias Sociais incluindo Blogs, Microblogs (como o Twitter), Redes de Relacionamento (como Facebook e Orkut), Myspace, Games (como o Pokemon Go), Broadcast (como o Youtube), Realidade Virtual (Google Cardboard), entre outros. Formas de comunicação, compartilhadas e colaborativas, que envolvem os sujeitos em torno de situações que revelam os modos de articulação das subjetividades e as dinâmicas sociais na contemporaneidade.

A identidade surge, na atual concepção das ciências sociais, não como uma essência intemporal que se manifesta, mas como uma construção imaginária que se narra. A globalização diminui a importância dos acontecimentos fundadores e dos territórios que sustentavam a ilusão de identidades a-históricas e ensimesmadas. Os referentes de identidade se formam, agora, mais do que nas artes, na literatura e no folclore - que durante séculos produziram signos de distinção das nações -, em relação com os repertórios textuais e iconográficos gerados pelos meios eletrônicos de comunicação e com a globalização da vida urbana (CANCLINI, 1995, p. 124).

Essas novas práticas comunicacionais mostradas por CANCLINI (1995) consideram a relação entre identidade e cidadania em sociedades urbanas globalizadas, amplamente conectadas em uma visão dos estudos culturais na América Latina, que compõe o lado marginal, subdesenvolvido e do terceiro mundo onde a cultura dos subalternos tornam-se produtos ou estereótipos transmitidos em *streaming* pela Internet, rompendo com a lógica da transmissão da informação típica dos circuitos de comunicação de massa e desenvolvem, com isso, novos modelos e formas de comunicação estruturadas em torno do que vem sendo conhecido como many-to-many, ou muitos para muitos. O deslocamento que se opera diz respeito a uma ampliação da comunicação one-to-many, ou um para muitos, típica da comunicação de massa centralizadora, das transmissões broadcasting como no caso das televisões, rádios, jornais entre outros, centradas em um emissor que mobiliza um conjunto amplo e diversificado de receptores distantes no tempo e no espaço. A mídia hibridizada ou convergente deixa de ser uma emissora (colonizadora) que produz informação ao receptor (colonizado), e passa a ser uma troca no que poderíamos chamar de Terceiro Espaço de enunciação (BHABHA, 2010).

Podemos parodiar os Meios de Comunicação de Massa, ou tradicionais, com o seguinte slogan: “a informação que só dá e não recebe”. Algo um tanto quanto egoísta e colonizador dessas mídias, em um tempo que todos querem voltar a “trocar” e não mais assistirem novelas, filmes e programas que reproduzirem um discurso hegemônico machista, capitalista, onde o subalterno não tem lugar de fala. Essa é uma típica e recorrente discussão nos ambientes dos estudos culturais onde podemos apontar a resistência institucional da sociedade, um desafio constante nessa mudança de paradigma.

Surge então a necessidade de todos iniciarem um troca-troca que vá além de um meio de comunicação, mas que ocorra por uma rede de meios de comunicações, no plural. Se as mentes infantojuvenis vem sendo modificadas por uma lógica algorítmica no processo de construção identitária, o audiovisual ganha então um papel fundamental, sendo as imagens em movimento atreladas as novas tecnologias um dos meios mais potentes para gerar essa hibridização. As infâncias passam a interagir de forma direta com o conteúdo, em toda potência de pluridiversidade tornando-se um cocriador do conhecimento.

Recorremos a Walter Benjamin que nos trouxe um olhar para cinema como auxiliar no conhecimento da técnica: “Mais uma vez, a arte põe-se a serviço desse aprendizado. Isso se aplica, em primeira instância, ao cinema. O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana” (BENJAMIN, 1994, p. 174).

Segundo o autor, uma das funções mais importantes do cinema é a de criar um equilíbrio entre o homem e artefato tecnológico. O cinema não irá realizar essa tarefa apenas pelo modo com que as infâncias se representam diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho. A intimidade com a tecnologia das primeiras gerações abrem possibilidades para experimentação de novos conhecimentos dentro da escola, onde por meio da lente de uma câmera, começamos a ver o que não era visto, a abrir nossas mentes para novas descobertas do outro.

O cinema abre possibilidade aos seres humanos para experimentarem o mundo de outras formas. Por meio dos seus aparelhos tecnológicos permite ver o que não era visto a olho nu. Surge um papel da câmera como um lápis, uma caneta, dispositivo de alteridade, ou porque não um material didático, já que essa tecnologia do olhar traz para o consciente o que antes somente o nosso inconsciente via através da imaginação. São pequenas frestas, constelações ou microorganismos que eram vistos pelos telescópios ou microscópios. Uma sensação de ampliação do espaço-tempo na cultura das infâncias. Através do cinema percebemos os vários condicionamentos que determinam nossa existência e ao mesmo tempo nos dá a possibilidade de experimentar a liberdade através de sua arte. (BENJAMIN, 1994, p. 189).

As identidades *work in progress* das infâncias a partir da midiaticização do olhar e do excesso de informações da sociedade hiperconectada a qual vivemos, fazem com que sua identificação com o outro seja pensada como se fosse um jogo, um *game*, onde passamos a narrar a vida através de uma lógica de *gameficação*. A cada fase, um novo conhecido, a necessidade de novas recompensas por avançarmos um percurso de busca pelo sucesso. É a jornada de um herói que também busca colonizar o mundo, invertendo a posição de subalterno criança para o vitorioso adulto.

Voltamos aqui ao projeto “O que queremos para o mundo?”, que busca se renovar a cada momento para que seja possível o desenvolvimento de “Tecnologias Audiovisuais de Ensino-Aprendizagem” que sejam úteis como ferramentas que trazem lugar de fala e tempo de escuta para a cultura das infâncias. Foi por isso que criamos um APP - Aplicativo de

Celular (jogo on-line) ou um Baralho de Cartas (jogo off-line) chamado Jogo dos Mundos.

O Jogo dos Mundos é um jogo cooperativo, uma brincadeira audiovisual, onde os jogadores são desafiados a agirem em cenários socioambientais e tecnológicos do mundo em que vivemos, os quais constituirão suas missões no jogo. Essas questões aparecem por meio de “Cartas-Desafio” divididas em seis mundos (1. Dentro de Mim; 2. Sonhos; 3. Txai; 4. Natureza; 5. Tecnológico; 6. Aqui e Agora), que estimulam sentir, imaginar, pensar, dialogar e criar. Existem “Cartas-Crie Você Mesmo” ou baralhos em branco para você mesmo criar suas cartas, que trarão novas ideias pelo mediador do jogo para tornar a brincadeira com mais reflexão e diversão.

Para vencerem o jogo, os participantes precisam transformar os desafios em uma “Colmeia de Cartas” e apresentar um roteiro de uma história que ligue todas as ideias, ou seja, que façam parte de uma construção identitária coletiva. Na sequência, os jogadores precisam fazer, da forma mais criativa possível, um ensaio para um filme imaginário, chamado “O mundo que queremos”, em que os membros da “Equipe de Cinema” serão os protagonistas da história utilizando os equipamentos de filmagem que podem ser construídos pelos próprios jogadores (Câmeras Imaginárias, Microfone, Cenário, Figurino dos Atores e outros itens). Ao final da experiência, devem compartilhar um Manifesto ou Invenções que representem a “Moral da História”, capaz de inspirar uma ação que promova impacto positivo nas escolas ou nas comunidades.

O objetivo geral do jogo é de tornar o audiovisual um dispositivo para construção de identidades e colaborar com a promoção do impacto positivo no mundo. Vivemos em um tempo o qual não podemos desperdiçá-lo para apenas sobrevivermos com nossa criatividade, precisamos utilizá-la como uma ferramenta para construção de novos mundos. A cada passo iremos mover juntos em ação, por uma mudança significativa no presente ao estimular a educação básica do olhar e o acesso ao bem-estar de todos os seres.

O jogo é um exemplo de como a linguagem audiovisual junto a tecnologia pode se tornar um dispositivo para construção de identidades híbridas na contemporaneidade, valorizando a cultura das infâncias em sua pluralidade, entusiasmo, liberdade e esperança.

CONCLUSÃO

A descolonização do olhar sobre as infâncias poderia se dar a partir da escuta, da valorização das crianças como seres de identidades híbridas em constante transformação, que utilizam suas próprias linguagens que vão do brincar até mesmo a apropriação das tecnologias por meio das telas e da produção de saberes por meio das imagens em movimento. Até que ponto a linguagem audiovisual atrelada a tecnologia pode se tornar um instrumento de poder diante as primeiras gerações estimulando o consumo, o pensamento patriarcal e a exploração daquele que não tem fala e que precisa ser “educado” nas normas e condutas sociais em busca do sucesso material em suas vidas?

Se a criança pode falar significa que do outro lado precisa haver alguém que escuta. Torna-se necessário a desconstrução da forma pela qual nós adultos julgamos correta a transmissão da verdade para uma cultura que pulsa, movimenta e desloca a todo momento com perguntas que nos fazem questionar qual é nossa identidade em uma sociedade globalizada e o que queremos para o mundo já que o futuro depende de nossas ações no aqui e agora.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: J. Zahar Editor, 2003.

_____. Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: J. Zahar. 2005.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica, Apresentação, Tradução e Notas: Francisco De Ambrosio Pinheiro Machado, 1ª Reimpressão, Porto Alegre, RS: Zouk, 2012. _____. Magia e Técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BHABHA, H. K. O local da cultura. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

CANCLINI, Nestor G. Consumidores & cidadãos: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1995.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. Editora DP&A: São Paulo, 2001.

LARROSA, Jorge, LARA, Nuria Pérez. Imagens do outro. Rio de Janeiro: Vozes, 1998a.
_____. Pedagogia profana. Porto Alegre: Contrabando, 1998b.

MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário: O desafio das Poéticas tecnológicas. São Paulo, Edusp, 1993.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. Pode o subalterno falar? 1. ed. Trad. Sandra Regina Goulart Almeida; Marcos Pereira Feitosa; André Pereira. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.