



Governo do Estado do Rio de Janeiro
Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Faculdade de Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Comunicação

ANO/PERÍODO: 2024/1

DISCIPLINA/CÓDIGO: Tópicos Especiais em Cultura das Mídias, Imaginário e Cidade II – Jogo, narrativa e imaginário (FCS019098)

CRÉDITOS: 4

CARGA HORÁRIA: 60h

DOCENTE(S): Filipe Mostaro (UERJ)

HORÁRIO: Quartas – 15:00 h às 18:00 h

LOCAL: PPGCOM UERJ

Proposta:

O curso propõe refletir sobre a interseção entre os conceitos de narrativa, jogo e imaginário. Parte-se da ideia de que os três são fundamentais para compreender o processo comunicacional e seus desdobramentos. O impulso presente no jogo, na criação de um mundo à parte no qual os interlocutores se empenham, elabora uma situação social para que determinados imaginários sejam criados, reforçados e reconfigurados através das narrativas. O curso está dividido em 5 módulos. Vamos começar com a concepção de jogo (HUIZINGA, 1972) e como ele elabora “quadros sociais” (GOFFMAN, 2012). Em seguida vamos abordar a concepção de imaginário de Durand (1997) como substrato da narrativa. Em seguida, será observado a ideia de fantástico e do fictício na narrativa (ISER, 2017) e como o modelo teórico de comunicação de Paul Ricouer (2010) fornece subsídios importantes para compreender esse processo. Nos dois últimos módulos, vamos analisar como as novas tecnologias reelaboram as regras do jogo comunicacional (POSTMAN, 1994; STRATE, BRAGA e LEVINSON, 2019), interferindo na construção de imaginários e padrões narrativos, a partir de pesquisas que tem a sonoridade como objeto principal.

PROGRAMA:

MODULO I – JOGO, CONFLITO, RITUAIS E SOCIEDADE

Huizinga e o jogo como elemento fundamental de interação

Simmel e o Conflito como processo social

Bateson, código os quadros sociais

Goffman, frame e os rituais cotidianos

MÓDULO II – IMAGINÁRIO

A imaginação Simbólica de Durand

Sociologia do Imaginário

Tecnologias e o imaginário

Iser e o fictício e imaginário

Magia e o fantástico como elemento da narrativa

MÓDULO III – NARRATIVA

A narrativa para Paul Ricouer – o processo mimético

Motta e os enquadramentos lúdico-dramáticos do jornalismo

Gumbrecht, Atmosfera e ambiência

MÓDULO IV – ECOLOGIA DAS MÍDIAS

Mídia mudando o jogo: o conceito e seus desdobramentos

Neil Postman e o tecnopólio

MÓDULO V – O SOM como criador de frames

Paul Zumthor e a Performance sonora

O candomblé como ambiência narrativa

Poderes do som na narrativa, no jogo e no imaginário

BIBLIOGRAFIA PRELIMINAR

BATESON, Gregory. *Mente e natureza: a unidade necessária*. Francisco Alves, 1986.

CASTANHEIRA, José Cláudio S. et al. *Poderes do som: políticas, escutas e identidades*. Insular Livros, 2020

DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1998.

GOFFMAN, Erving. *Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise*. Trad. Gentil A. Tilton. Petrópolis: Vozes, 2012.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura*. Contraponto, 2014.

HUINZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o Imaginário: perspectivas de uma Antropologia Literária*. trad. Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro. EdUERJ, 2013.

LEGROS, Patrick (et al.). *Sociologia do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Análise Crítica da Narrativa*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da Cultura à tecnologia*. Trad. Reinaldo Guarany. São Paulo: Nobel, 1994.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

SIMMEL, Georg. *A natureza sociológica do conflito*. Simmel. São Paulo: Ática, 1983. P. 122-134.

STRATE, Lance; BRAGA, Adriana; LEVINSON, Paul. *Introdução à ecologia das mídias*. Rio de Janeiro: Edições Loyola/PUC-Rio, 2019