

# O VIRTUAL NA CONCEPÇÃO DE ANIMAÇÃO INTERATIVA COMO UM EFEITO DO CONTEXTO PÓS-MODERNO

Cláudio Aleixo Rocha  
claudioaleixorochoa@gmail.com  
Faculdade de Artes Visuais - UFG

ISSN 2316-6479

## Resumo

O artigo apresenta como a virtualidade justifica a concepção de animação interativa como um efeito do contexto pós-moderno.

**Palavras-chave:** Animação interativa, pós-modernidade, identidade cultural, paralogia, virtual

## Abstract

The paper shows how the virtuality justifies designing interactive animation as an effect of the postmodern context.

**Keywords:** interactive animation, postmodernity, cultural identity, paralogy, virtual

## 1. Definição de Animação Interativa

Teoricamente, uma animação interativa é caracterizada por possuir um foco narrativo estruturado por um sistema hipermidiático capaz de propiciar a livre exploração de seus percursos através da ação direta do interator junto a seu ambiente gráfico. Necessariamente, devem existir em seu espaço gráfico mecanismos interativos que ofereçam, de forma não impositiva ao interator, a acessibilidade exploratória de seus elementos visuais e narrativos. Uma típica animação interativa veiculada no meio digital online concede ao interator a abertura para prosseguir o desdobramento do desfecho da história a partir de suas intenções e escolhas particulares. Dessa forma, é necessário que no ambiente de interação de uma animação interativa existam mecanismos interativos que possibilitem ao interator<sup>1</sup> a livre experimentação, exploração, manipulação, modificação ou simulação de seus espaços gráficos, assim como em seus variados percursos narrativos. Noutros termos, ao interator deve ser dada ampla liberdade para experimentar sua presença ativa, sensível, intuitiva, perceptiva e criativa durante o processo de exploração da narrativa.

Na sequência será apresentada uma discussão teórica sobre como os princípios que fundamentam o conceito de animação interativa indicam que ela é um produto tecnológico e artístico que surgiu como um efeito do contexto e das características

---

1 Interator é aquele que interage ativamente com a obra.

da pós-modernidade. Em específico, será abordado como a animação interativa relaciona-se com o conceito de “*virtualidade*” e com o “*saber pós-moderno*”.

## 2. Animação interativa, jogo e sensibilidade perceptiva

Animações interativas apresentam narrativa hipertextual, organizada de maneira labiríntica ou rizomática<sup>2</sup>. Nestes tipos de estruturas narrativas, não necessariamente, existe a finalidade de desfecho de uma história ou histórias preestabelecidas. Sendo assim, o interator não tem o compromisso de chegar a conclusão de um objetivo específico e predeterminado pelo idealizador da animação interativa. Cabe sim a ele percorrer livremente o ambiente narrativo até onde seu interesse, curiosidade e objetivos particulares o instigarem a ir. Por esta razão, as animações interativas não confundem-se com o conceito de *games* tradicionais. Nos *games* a sequência dos fatos ocorridos na história está arraigada de regras e critérios de jogabilidade em sua navegação espacial. Compete ao jogador observá-los ou superá-los para conquistar seus objetivos, bem como a finalidade preestabelecida do *game*.

No entanto, mesmo não tendo relação direta com os *games*, há na animação interativa a noção de “*jogo*”, visto que, para o desenrolar de sua narrativa, durante a exploração dos espaços gráficos de seus cenários, existe a necessidade de constantes decisões e escolhas por parte do interator, indicando para onde se deseja seguir. Ou seja, por ser o espaço gráfico da animação interativa organizado fragmentadamente de maneira labiríntica ou rizomática, o interator precisa adentrar seus ambientes e descortinar sua narrativa.

Para explicar de que maneira e, até que ponto, uma narrativa labiríntica ou rizomática podem ser analisadas na perspectiva de um jogo, Janet Murray (2003) expõe que estes tipos de narrativas são uma espécie de “*jogo*”, porém o é no sentido de “*um jogo que nunca termina*”, ou em que as regras de condução e conclusão desse jogo podem ser reinventadas pelos próprios participantes durante a “*partida*”. A concepção de jogo nessa perspectiva está vinculado ao princípio de hipertexto ou rizoma. Neles não existe um princípio de condução dado a priori pautada em um começo, meio e fim. Ao contrário, permitem ao interator a liberdade de escolher pelos múltiplos caminhos existentes, aquele que mais lhe interessa seguir. O interator brinca de criar suas regras de condução e conclusão, a partir de seus próprios objetivos dentro do “*jogo*”.

2 Para Janet Murray a narrativa baseada na orientação do labirinto geralmente envolve uma história de aventura, perigo e salvação. Murray ainda comenta que a navegação na narrativa labiríntica, sem a ideia de competição, baseada no ato de apenas seguir em frente, visualizando as paisagens virtuais, também pode gerar uma experiência cheia de significados gratificantes. Na narrativa labiríntica a amplitude dos limites presentes na experiência do rizoma é crucial para o seu aspecto reconfortante. Na estrutura de rizoma, o jogo nunca terá um fim, na medida em que se navega por seus caminhos confusos e carregados de ansiedades, em um processo eterno de encantamento prolongado.

A ideia de “jogo” está presente em uma estrutura rizomática ou hipertextual, justamente pelo fato de, mesmo que o interator não tenha obrigatoriamente a necessidade de seguir um caminho já preestabelecido, deve ao menos escolher, lançar e optar, como ocorre em um jogo, por um determinado caminho a seguir, impulsionando dessa forma a continuidade da narrativa da animação. Todavia, fica claro também que é o interator que impõe suas próprias regras pelo percurso, visto que, no espaço de uma animação interativa, ao mesmo tempo em que ele se descobre perdido em meio ao emaranhado de possíveis caminhos e, ansioso por uma conclusão de qual caminho seguir, também se permite em prolongar seu tempo no ambiente narrativo da animação interativa pelo constante encantamento de descobertas que, particularmente são importantes e reconfortante para si. Neste aspecto, durante a exploração da narrativa, suas decisões pautam-se em suas percepções subjetivas, as quais acredita ele, podem lhe proporcionar contínuas sensações gratificantes.

Mesmo diante das explicações até aqui feitas, pode ainda surgir a seguinte questão: se em uma animação interativa o fato de haver a necessidade de constantes escolhas em suas duas formas espaciais narrativas (labiríntica e rizomática), faz com que a ela tenha um sentido de “jogo”, qual seria então o real fator diferenciador que explicaria seu distanciamento de um *game* tradicional? Já que em ambos existe a necessidade de escolhas, decisões, lances ou jogadas, sejam elas particulares ou em grupo?

Acredita-se que, para esclarecer a esta questão, cabe aqui reforçar a tese de que, seja na estrutura rizomática ou labiríntica, o fator diferenciador de uma animação interativa em relação a um *game*, está no fato dela conceder e delegar única e exclusivamente ao interator o direito de usufruir de sua liberdade particular de narrar a história, seja motivado por fruição, observação ou contemplação do ambiente gráfico. Suas escolhas ou “jogadas” são feitas por seu desejo particular em experimentar. Por não seguir a regras preestabelecidas para a permissão de sua condução, suas preferências pessoais tornam-se imprescindíveis e, ao mesmo tempo, imprevisíveis, pois não segue a princípios de condutas baseados em leis de jogabilidade. Sua regra é: ser surpreendido e gratificado pelo porvir resultante de suas decisões particulares, continuamente motivadas por sua sensibilidade perceptiva.

### **3. Animação interativa e identidade cultural**

A compreensão dos possíveis porquês das reações de escolhas de um determinado sujeito diante de um estímulo sensorial contido em uma animação interativa - em decorrência de como este estímulo lhe revela alguma particularidade, ou por se relacionar a algum momento no tempo e espaço

pertencente à formação de sua identidade cultural - será a bússola norteadora para a construção de um arcabouço teórico que contribuirá para elaboração de toda fundamentação do conceito de animação interativa. Porquanto, entende-se que uma animação interativa deve oferecer ao interator a liberdade de proferir lances ou escolhas de caminhos narrativos, em decorrência de como estes revelam o sujeito que escolhe, como escolhe e por quê escolhe, e não o mecanismo técnico que o possibilita escolher. Trata-se de um olhar de estudo voltada para a subjetividade e não para a tecnicidade. Dessa forma, os fundamentos que dão base para a estruturação teórica do conceito de animação interativa estão pautados no sujeito e em sua sensibilidade perceptiva.

A sensibilidade perceptiva está relacionada ao auto-conhecimento. Este, por sua vez, possui vínculo com a identidade cultural do indivíduo. Pela identidade cultural, construída em um ambiente social, o sujeito apresenta diferentes formas de ver a si mesmo e aos outros. A cultura e o ver são construções sociais que são aprendidos e cultivados, não simplesmente dados naturalmente. Por esta razão, dentro de uma determinada sociedade, um único indivíduo pode assumir diferentes identidades, porquanto, em seu dia-a-dia é nutrido e atravessado por diversas identidades que com ele se relacionam.

A partir dessas observações pode-se aferir que a animação interativa surge a partir das tendências e características pós-modernas. Na pós-modernidade existe uma prerrogativa de instabilidade da identidade cultural. De acordo com Stuart Hall (2005) na pós-modernidade, “as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado (HALL, 2005, p. 7).

#### **4. Existe liberdade de exploração em uma animação interativa?**

Poderia ser questionado sobre a existência da real liberdade de escolha que uma animação interativa oferece a seu interator, partindo-se do seguinte argumento: Na criação de qualquer tipo de interatividade, tudo já não foi predeterminado por antecedência por seu idealizador?

Existem duas respostas a este questionamento. A primeira seria sim, porém, apenas ao que se refere à programação técnica da interatividade de seu sistema. No entanto, seria não se o sistema interativo for articulado de tal maneira que garanta ao interator a autonomia perceptiva dos estímulos sensoriais como sendo a forma particular de exploração inicial do ambiente gráfico da animação interativa. A partir de então, por envolver escolhas subjetivas e não objetivas, a dimensão semântica do espaço gráfico da animação interativa passaria a ter seus possí-

veis significados e escolhas incontrolláveis por não estarem mais vinculados a inferências que advém da correta compreensão das regras predeterminadas pelo sistema e que, somente assim, permitiriam ao interator continuar seu caminho. Assim, a dimensão pragmática, com suas possíveis interpretações particulares que o interator elabora a partir de seu contexto cultural em relação ao ambiente gráfico da animação, tornaria impossível de se prever por antecedência os múltiplos comportamento e ações que ele poderia vir a assumir.

Este é o caráter que identifica o marco do surgimento da animação interativa dentro do momento pós-moderno e que sustentam os elementos teóricos que fundamentam seu conceito. A saber, a recusa em seu espaço gráfico à universalidade e à totalização de uma única verdade de condução, a favor da aceitação da irregularidade linear e a fragmentação de possíveis leituras e caminhos de exploração de sua narrativa. A proliferação de possíveis direções de conduta surgem da aquisição de um saber pessoal que emerge dos lances ou jogo de linguagem que o interator tem durante o uso dialógico, não impositivo, do ambiente gráfico da animação interativa.

## **5. É válido construir conceitos em uma sociedade pós-moderna?**

Não se pode ignorar o fato de que a ideia de elaboração de conceitos para posteriores classificações, criações de gêneros ou de categorias para obras derivadas do hibridismo tecnológico é um ponto passível de críticas ou irrelevante para o atual pensamento pós-moderno. Nota-se que no entendimento pós-moderno a coisa mais importante não está em como a obra se enquadra ou classifica, mas sim na experiência que se tem com ela. Assim, a relação que o público tem com a obra são mais importantes do que sua classificação. Entretanto, é justamente neste ponto, ou seja, na experiência pessoal subjetiva do público com a obra que a necessidade de elaboração do conceito de animação interativa surgiu e se sustenta. Entende-se que a animação interativa é um típico exemplo de obra tecnológica artística que surgiu com características pertinentes do pensamento pós-moderno. Tal pensamento afirma que, a compreensão de uma obra não depende única e exclusivamente do estudo da obra em si ou de seu criador, mas sim, dos sentidos que dela brotam a partir de sua relação de interdependência com o sujeito que a “usa” ou a observa e que, por sua vez, está imerso em uma determinado tempo e cultura.

A proposta de estudo de um possível conceito de animação interativa não está relacionada em construções de verdades, ou superação de pesquisas realizadas sobre o assunto. Busca-se sim um aprofundamento sobre o assunto, a partir de um olhar específico de estudo. O que importa ser enfatizado é que o fato

de situar um objeto dentro de um tempo e espaço, bem como inseri-lo dentro de uma categoria específica, cria condições de estudos mais demarcadas e focadas, permitindo um olhar mais apurado, assim como propicia um estudo descritivo e qualitativo mais delimitado sobre seus elementos estruturantes e, conseqüentemente, diferentes formas de explorá-los e experimentá-los criativamente.

## 6. Animação interativa como um efeito do saber pós-modernidade

Como exposto, em uma animação interativa não existem regras ou consensos a serem seguidas ou repetidas para o “jogo” de desvendamento de sua narrativa. Dentro das teorias sobre a pós-modernidade, este princípio de exploração narrativa aberta à experimentação e à criatividade individual, encontra relação nos estudos sobre o problema da “*legitimação do saber pós-moderno*” elaborado pelo filósofo francês Jean-François Lyotard.

Para Lyotard o saber pós-moderno materializa-se no fim das metanarrativas. “O recurso aos grandes relatos está excluído. [...], o “pequeno relato” continua a ser a forma por excelência usada pela invenção imaginativa, e antes de tudo pela ciência. [...] o consenso como critério de validação também parece insuficiente (LYOTARD, 2011, p, 111). Noutros termos, o saber pós-moderno é fruto das singularidades e diferenças advindas das pequenas narrativas. O saber na pós-modernidade valoriza e valida os saberes locais e provisórios. Nestes saberes não existem regras preestabelecidas de conduta totalizadora ou de verdades absolutas a serem seguidas ou respeitadas por todos.

Pode-se aferir que tais premissas, seja de saber local, individual ou provisório, fazem parte dos pilares que alicerçam a estrutura de exploração da narrativa de uma típica animação interativa. Elas também reforçam os argumentos que sustentam a tese de seu conceito, assim como ajudam a situar o marco de sua existência enquanto um produto artístico-tecnológico que emerge como sendo um efeito das características do contexto pós-moderno. Porquanto a maneira de se adentrar no espaço narrativo de uma animação interativa valoriza a individualidade, a subjetividade e a sensibilidade perceptiva do sujeito. É ele quem se auto conduz.

Outrossim, a motivação sobre o percurso a ser seguido é, sobretudo, pessoal, pois não está limitado por regras de conduta gerais predefinidas ou prescritas. Ao contrário, é o interator quem se auto-orienta ao estabelecer suas novas e temporárias normas de conduta. Assim como no abandono das metanarrativas como forma de legitimação do saber - que visam explicar o saber como um conjunto de conhecimento que autoriza determinada pessoa afirmar qual o caminho correto a se seguir, ou o que é certo ou errado, feio ou bonito etc. - as “regras” do jogo para a exploração narrativa dentro de uma animação interativa não ba-



seiam-se mais em um acordo em comum sobre esses valores tidos como norma de crença e conduta. As “leis” de comportamento dentro da narrativa de uma animação interativa estão pautadas no diálogo, na discussão e nos lances dos jogos de linguagens entre interator e espaço gráfico. Ou seja, os procedimentos não fundamentam-se nos discursos impositivos elaborados por preceitos que devem ser aceitos de maneira única por todas as culturas e pessoas. O espaço sócio-cultural particular do interator possui grande relevância na forma como articula seu comportamento durante os lances de escolhas presentes no jogo de linguagem entre ele e o ambiente gráfico da animação interativa. Sua postura seletiva está condicionada às particularidades subjetivas indentitárias trazidas por ele de seu ambiente sócio-cultural. São elas que mexem com suas emoções, assim como são elas que o fazem se perceber diante de um estímulo sensorial e, concomitantemente, o levam a parar, contemplar, retornar ou avançar na narrativa da animação interativa.

Nota-se que uma animação interativa privilegia as escolhas provisórias, incertas ou imprevisíveis do sujeito. Com efeito, reforça-se aqui que, a maneira individualizada como o interator se comporta na construção de seu próprio percurso narrativo, dentro do ambiente gráfico de uma em uma animação interativa, dialoga com a forma em que o saber pós-moderno pode ser legitimado para Jean-François Lyotard. Por similitude, a exploração da narrativa em uma animação interativa está para o conceito de “*paralogia*” apresentado por Lyotard.

Para Lyotard o saber pós-moderno legitima-se na paralogia, ou seja, no reconhecimento das diferenças, na substituição da busca pelo consenso moderno pelo dissenso e incomensurabilidade de saberes típicos do pós-moderno. Na paralogia o pequeno relato e sua capacidade de invenção imaginativa deve substanciar a ciência, substituindo dessa forma o pressuposto de consenso comprobatório de legitimação do saber. [...] “o consenso não é senão um estado das discussões e não o seu fim. Este é antes a paralogia” (LYOTARD, 2011, p. 118). Assim, numa perspectiva paralógica Lyotardiana, entende-se a noção de saber como uma imprevisibilidade, dissentimento ou contrária ao consenso. A paralogia partilha o raciocínio imperfeito, imaginativo ou deliberadamente contraditório, cujo objetivo consiste na produção de uma mudança nas estruturas da razão.

A atividade diversificante, ou de imaginação, ou de paralogia na pragmática científica atual, tem por função revelar estes metapreescritos (os “pressupostos”) e de pedir para que os parceiros aceitem outros. A única legitimação que ao final das contas torna aceitável esta *démarche*, seria a de que produzirá idéias, isto é, novos enunciados (LYOTARD, 2011, p. 117).

No campo da paralogia o saber convive e reconhece as diferenças e, por meio dessas dissimilaridades de infinitas informações, elabora novos conceitos ou saberes. Nesse aspecto, assim como na elaboração dos sentidos motivadores das escolhas pessoais do interator sobre quais serão seus possíveis percursos a serem percorridos em uma animação interativa, a construção do saber na paralogia é como “um lance, de importância muitas vezes desconhecida de imediato, feito na pragmática dos saberes” (LYOTARD, *op. cit.*, p. 112). Portanto, não por regras de conduta, é o interator, por meio de sua capacidade imaginativa que reconhecerá e escolherá, tal qual um lance carregado de resultados imprevisíveis, o caminho narrativo que melhor lhe parecer.

## 7. A animação interativa está vinculada ao conceito filosófico de virtual

Ao apresentar o conceito de “*virtual*”, o filósofo francês Pierre Lévy (1999) contribui para a elaboração da definição conceitual do termo animação interativa, bem como ao argumento de que seu surgimento está relacionada a um conjunto de características típicas do contexto pós-moderno.

Os aspectos mais relevantes para conceituar uma animação interativa estão relacionados a importância que o interator tem em poder expressar sua liberdade de escolha, bem como as diversas e imprevisíveis possibilidades interpretativas e reativas que ele pode aferir diante das respostas reveladas de suas escolhas. Para demonstrar como esses aspectos de sensibilidade perceptiva individual estão relacionados ao conceito de animação interativa, os mesmos serão relacionados ao conceito filosófico de “*virtual*” apresentado por Pierre Lévy.

Para Lévy, “na concepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização” (LÉVY, 1999, p. 47). Como descrito, o virtual antecede ao ato. Compreende uma ação não resolvida, que está em andamento. A animação interativa está para o estado virtual, não para o ato concreto. A concepção do termo “ato” apresenta um vínculo significativo com a noção de totalização, completude, consumação, finalização e de conclusão à qual o objeto ou coisa foi feita ou pensada para existir. Ou seja, o “ato” está relacionado a uma resolução, fechamento ou estabilização de um sistema.

Todavia, como expõe Lévy, o virtual localiza-se antes da concretização efetiva ou formal de algo. Ele é a potência, a possibilidade do devir ou um vir a ser. O virtual é o que ainda está em aberto. É aquilo que aponta para uma possível realidade que há de vir, porém, ainda não o é. E ainda, de acordo com Lévy, o virtual não tem uma relação de oposição ao real, mas sim ao atual. Portanto, ser virtual é não ser atual. É existir em potência, ou estar para algo.



A virtualidade e a atualidade são dois modos diferentes da realidade. Uma está em aberto, existe em potência, a outra está fechada existe em ato. Para exemplificar seu argumento, Pierre Lévy explica que a produção da árvore está na essência do grão. Virtualmente a árvore está contida no grão. A árvore poderá vir a ser uma árvore a partir da existência do grão. O objetivo concreto da existência do grão, ou seja, seu estado de “ato” conclusivo, está na materialização da árvore.

De que maneira esta teoria contribui para a discussão do conceito de animação interativa? A explicação tem seu fundamento na continuação da exposição feita por Lévy sobre o que filosoficamente é virtual: “É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma a um lugar ou tempo em particular” (LÉVY, 1999, p. 45). Reforçando este argumento de que o virtual tem a capacidade de produzir diferentes manifestações concretas em distintos tempos e espaços, o autor explica que uma “palavra” é também uma entidade virtual.

“O vocábulo “árvore” está sempre sendo pronunciado em um local ou outro, em determinado dia numa certa hora. Chamaremos a enunciação deste elemento de “atualização” (*op. cit.*, 1999, p. 45). Porém, a palavra em si, que é pronunciada ou atualizada em determinado lugar, não está em lugar nenhum, e não está vinculada a nenhum momento em particular. “Acrescentemos que as atualizações de uma mesma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras, e que o atual nunca é completamente predeterminado pelo virtual” (LÉVY, *idem*, p. 48). Dessa forma, para o autor, tanto do ponto de vista acústico e também semântico, as atualizações de uma palavra não se parecem exatamente com nenhuma outra. “[...] há pronúncias (nascimento de novas vozes) ou sentidos (invenções de novas frases) imprevisíveis que, no entanto, podem sempre aparecer. O virtual é uma fonte indefinida de atualizações” (LÉVY, *op. cit.*, p. 48). Esta é a concepção de virtual que fundamenta o vínculo e o conceito de animação interativa a ele, ou seja, sua possibilidade de indefinidas atualizações.

Partindo do pressuposto de que o virtual é uma entidade capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais, e de que o atual nunca é completamente predeterminado pelo virtual, pode-se inferir que é desta maneira que o conceito de “*virtual*” dado por Pierre Lévy está relacionado com o conceito de “*paralogia*” proposto por Jean-François Lyotard e que ambos contribuem para a fundamentação do conceito de animação interativa.

## Conclusão

Como a paralogia, o virtual é uma entidade aberta, onde o raciocínio é imperfeito, imaginativo e as manifestações do saber são imprevisíveis ou

contrário ao consenso, pois estão em constante produção de novos enunciados. Na paralogia, assim como no virtual, não existe predeterminação em seu sistema, visto que o consenso é um estado das discussões e não o seu fim. As escolhas das possíveis atualizações feitas pelo interator é tal qual um lance, cuja importância e finalidades são muitas vezes desconhecida de imediato.

Para um sistema narrativo de uma animação interativa estar relacionado ao conceito de virtual e ao de paralogia, o mesmo deve propiciar um diálogo que não apresenta uma finalidade preestabelecida, ou um consenso. Porquanto, a noção de consenso já é a ideia de “atual”, ou seja, o oposto de “virtual”. O conceito de animação interativa está para o pressuposto de “potência” contida na definição de virtual. É na potência que encontra-se o a “negociação”, o “estar para” e a “imprevisibilidade”. Nela está o jogo criativo de linguagem e os interesses pessoais do interator. Na potência contida no virtual estão articuladas as possibilidades de diferentes atualizações. Não existe nela a ideia única de totalização, porquanto a totalização está relacionada ao princípio que Lyotard chama de “*performance*”. A *performance*, ao contrário da paralogia, que privilegia as diferenças, busca manter e melhorar o sistema por meio de regras prescritas de homogeneização de consenso e normas de conduta.

Assim como o virtual a animação interativa pode atualiza-se imprevisivelmente de diferentes formas. Haja vista que, em um ambiente narrativo de uma animação interativa, o momento do interator escolher seus caminhos, ou “lançar suas jogadas”, está relacionado com o estado de potência virtual de uma determinada entidade. Da mesma forma que, ao cair, ou seja, ao atualizar-se, nunca irá concretizar-se conforme uma única perspectiva de ato fundador predeterminado. Ao contrário, sua atualização poderá apresentar diferentes interpretações particulares para um determinado interator, a depender de seu contexto, ou seja, de seu local sócio-cultural.

### Referências bibliográficas

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

LÉVY, Pierre. *Ciberespaço*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Tradução: Ricardo Corrêa Barbosa. 13ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol, São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

## Minicurrículo

Cláudio Aleixo Rocha é doutorando em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais - FAV da Universidade Federal de Goiás - UFG. Mestre em Cultura Visual (2011). Especialista em Docência Universitária pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás - PUC - Goiás (2005). Graduado em Artes Visuais com Habilitação em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás - UFG (2002). Atualmente é professor do curso de Publicidade e Propaganda da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

ISSN 2316-6479