

Sessão 13
**ESTUDOS SOBRE IMAGEM, MÍDIA E TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO B**

092

CORPORADIDADES AUDIOVISUAIS: AVATARES REPRESENTADOS EM VIDEOCLIPES.
Patrícia Spier dos Santos, Lisiane Machado Aguiar, Nísia Martins do Rosário (orient.) (UNISINOS).

O trabalho a ser apresentado tem como foco a pesquisa de aspectos discursivos de avatares configurados em vídeos e busca entender seus processos de significação, de criação e de representação no espaço audiovisual. Este estudo é parte da pesquisa intitulada *Corporalidades audiovisuais: técnicas, discursos e devires de cultura*. O marco conceitual é centrado em noções de vídeo como audiovisual que se configura num produto que hibridiza linguagens próprias do cinema, da televisão, da internet utilizando recursos do digital. Também, se fundamenta na concepção de corporalidades, entendida como domínio teórico-metodológico que permite investigar princípios que constituem a técnica, o discurso e os devires de cultura na configuração de corpos eletrônicos. Avatares são entendidos como representação virtual que permite a encarnação de formas materiais; é um composto de técnicas digitais e configurações humano-animais, podendo assumir, portanto os mais diversos formatos. Na metodologia se utiliza recursos da semiótica associados à cartografia para analisar as construções de sentido dos avatares. Dessa forma, 10 vídeos, encontrados no *You Tube*, foram selecionados. O que parece ter relevância no uso dos avatares nos vídeos é a sofisticação dessas representações, sendo todas figurativas, mas há variações de estilos de traços, com predominância da estética do mangá. A pesquisa não está finalizada, portanto os resultados ainda são incipientes, mas observa-se que nos vídeos analisados encontramos corpos eletrônicos – atualizados em avatares – multiplicam-se sentidos do corpo, que oscilam entre a naturalização e a desnaturalização do humano, ao mesmo tempo em que transitam entre o forte vínculo com o referente e a inexistência deste. (CNPq).