



APRESENTAÇÃO

Este volume de artigos livres começa com a pesquisa de Gustavo Haiden de Lacerda, **A gestão da (in)segurança ante a (des)estruturação do laço social em O som ao redor**. Unindo psicanálise e Análise de Discurso, no filme de Kleber Mendonça Filho é focado as personagens crianças, que sofrem os conflitos e violências do círculo familiar. Na trama fílmica, há uma alteridade que ameaça e perturba, um Outro que traz a insegurança para fora e para dentro das relações que (des)atam a estrutura social. Este Outro também está, em certa medida, no artigo de Carlos Eduardo Pinto de Pinto e Maíra Santana Marinho da Cunha, **Favelas, praias e um sertão ao fundo: o Rio de Janeiro de Leon Hirszman entre o CPC e o Cinema Novo (1962-64)**. Na leitura fílmica dos autores, a então capital do país é o cenário da sobreposição de conflitos entre o asfalto, o morro e os confins – dos migrantes sertanejos –, vistos pelo cineasta cinemanovista como representações de uma modernidade contraditória e excludente.

Contemporâneo de Hirszman no Centro Popular de Cultura, **Eduardo Coutinho** tem seus primeiros trabalhos analisados por Laécio Ricardo de Aquino Rodrigues. Seu objetivo foi destacar as tensões nas obras iniciais do documentarista, porém, observando nelas a prefiguração de questões que acompanharão o autor *O fio da memória* (1991), *Volta Redonda - Memorial da greve* (1989) e *Boca de lixo* (1992) ao longo da carreira. O drama da migração é também o problema final da pesquisa de Ana Carolina Lima Santos e Rafael Tassi Teixeira, tratado no artigo **A visualidade reparadora de Passageiros, de César Dezfuli, entre reconhecimento e recordação**. Segundo os autores, ao documentar a trajetória de um grupo de migrantes africanos na Europa, o



fotógrafo produz um material que busca provocar no espectador a memória futura de uma jornada agonizante, realidade de milhares.

A política das imagens é explorada por Fernando Miramontes Forattini e Bruno Leonardo Ramos Andreotti no artigo **Superman e a Virada Conservadora de Reagan: uma reflexão sobre o imaginário heroico na cultura política dos Estados Unidos (1978-1986)**. Heróis e vilões não apenas dividem as histórias ficcionais, mas fomentam os conflitos ideológicos da cena política norte-americana. O bem e o mal, a força e a fragilidade são tributos que caracterizam eleitos e eleitores que, na disputa moral, são orientados pelas imagens míticas de um personagem originado de uma HQ.

A experiência estética é política, mas também é lúdica. Compreender esta relação é o objetivo de Emmanoel Ferreira na pesquisa **Ludicidade, Experiência Estética, Videogames: uma proposta epistemológica**. Conforme o autor, há games que permitem ao jogador contemplar e se divertir, isto é, que podem ser compreendidos como obras midiáticas carregadas de sentidos e produtoras de saberes. Everton Garcia da Costa, por sua vez, em **Sociologia dos jogos eletrônicos: um novo (e necessário) campo de investigação social**, reivindica a necessidade de um pensamento sociológico voltado a pensar os videogames. Os dados são explícitos: quase metade da população mundial se entretém com games, as receitas dessa indústria são maiores que a do cinema e da música; eles ainda são a maior referência cultural da juventude contemporânea.

Reconhecimento é o que também reivindica Paulo Leonel Gomes Vergolino no artigo **Arte Gravada na I Bienal do Museu de Arte Moderna de São Paulo: algumas observações relevantes**. O autor recorda o reconhecimento da técnica de gravura como poética ainda nos anos 1950, quando da presença de artistas gravadores, nacionais e estrangeiros, na Bienal. Os documentos



oficiais que registram a presença da gravura ainda necessitam de análise consistente, nada mais que o reconhecimento da gravura nas artes visuais.

Gratidão aos autores e a partilha de suas pesquisas