



H0880

BIOS-TECNOS-DADOS: OBSENSAÇÕES EM JOGO

Luana Aparecida Pereira Lopes (Bolsista SAE/UNICAMP) e Profa. Dra. Susana Oliveira Dias (Orientadora), Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo - LABJOR, UNICAMP

A principal preocupação da ciência é o resultado. Esse por sua vez, é obtido através da observação coleta de dados, obtenção provas empíricas que possibilitem uma posterior divulgação. Gráficos, tabelas, relatórios. A observação científica é o tipo de observação baseada em expectativas e verificação. É ordenada porque se constitui a partir da certeza de um objeto. No contexto da observação e análise dos resultados do jogo “bios-tecnos-dados”, que se propõe um artefato de divulgação científica junto a estudantes e professores do ensino médio, essa pesquisa pretende questionar as formas tradicionais da divulgação científica a partir do contato com o público, com as biotecnologias, através do jogo. Essas experimentações acontecem no projeto *Escrita, imagens e ciências em ritmos de fabul-ação: O que pode a divulgação científica?* (CNPq). Contrariando essa lógica científica, o jogo surge como um personagem do próprio jogo, ele também observa e provoca observações. Nesse sentido, não existe delimitação entre sujeito e objeto, todos – pesquisadores, alunos, palavras, cartas, imagens, sons, artistas - são sujeitos-objetos atuantes, cada um, um jogo, o jogo com todos. Dessa forma, como observar? As expectativas se tecem na medida em que jogo e jogadores se relacionam, sem qualquer perspectiva dessa relação. Estranhamento, rejeição, curiosidade...O que se observa quando não há expectativa de ação e/ou reação? Quando todos são laboratórios, jogadores, observadores, o próprio jogo, quando todos são ser, coisa e olho? O próprio jogo se experimenta, na medida em que se configuram as sensações. Como se descreve uma sensação?

Observação - Arte-ciência - Jogo