



# *Diálogos interdisciplinares entre inovação, gestão de empreendimentos, políticas culturais, mercados e produtos*

## *(Apresentação do dossiê)*

*Diálogos interdisciplinarios entre innovación, gestión empresarial, políticas culturales, mercados y productos*

*(Presentación del dossier)*

*(Interdisciplinary dialogues between innovation, business management, cultural policies, markets and products)*

*(Dossier presentation)*

*Júlio César Valente Ferreira*

1. Professor do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades da Universidade Federal Fluminense (PP-CULT/UFF) e do Bacharelado em Engenharia Mecânica do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ). Doutor em Memória Social pela Universidade Federal do Estado de Rio de Janeiro (PPGMS/UNIRIO). Líder do Núcleo de Estudos Culturais Orientais (NECO) e do Grupo de Pesquisa Produção e Economia de Comunhão (GPPEC). Coordenador Científico do Encontro de Engenharia no Entretenimento (3E/UNIRIO). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3396805392800659> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9732-7939>



O dossiê do presente número da Revista Arquivos do CMD conta com os artigos apresentados no IX Encontro de Engenharia no Entretenimento (3E), realizado nos dias 29 e 30 de agosto de 2023, de forma remota.

Organizado pelo Departamento de Engenharia de Produção da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e pelo Departamento de Engenharia Mecânica do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca – campus Nova Iguaçu (CEFET/RJ), o evento tem como objetivo principal difundir estudos que envolvam interfaces das engenharias com outras áreas de conhecimentos aplicadas na indústria do entretenimento, economia criativa e produção cultural.

Sobre os artigos do dossiê, há de se destacar a profunda interdisciplinaridade demandados pelos temas de pesquisa, os quais passam por campos de aplicação nem compreendidos inicialmente cabíveis para um arcabouço que envolve a engenharia e a cultura. Por vezes, o campo da engenharia (multifacetado em suas especialidades) será o vetor direcional. Por outro lado, será o campo da cultura (e sua perspectiva contemporânea de centralidade nas relações sociais, políticas, econômicas e simbólicas) a fornecer o norte.

No primeiro artigo, Maria Aridenise Macena Fontenelle e colaboradores trazem o relato de interessante experiência em combinar os conceitos da educação biocêntrica com o uso da escrita criativa na composição de poesias para a abordagem de tópicos de uma disciplina de gestão das construções em um curso de engenharia civil.

No segundo artigo, mantendo o lócus nos espaços pedagógicos, Juverci Fonseca Bitencourt e colaboradores refletem sobre as aproximações entre o espaço escolar e o espaço cultural através da gestão da criatividade e do entretenimento, hoje uma subárea de conhecimento da engenharia de produção. O estudo de caso inclusive possibilita a visualização de atuação do engenheiro de produção em posição de formulação de políticas públicas para a área da educação.

O terceiro artigo é escrito por Igor Arnaldo de Alencar Feitoza mantém-se na área da educação, porém tratando da gamificação do ensino através da abordagem edutrativa, a qual na educação e entretenimento. O texto reflete as vantagens desta sinergia, a qual dialoga com a engenharia de computação.

O quarto texto é escrito por Nicole dos Santos Teixeira e colaboradores, tratando do mercado consumidor de produtos culturais que remetem ao sentimento de nostalgia, sendo que, no artigo em questão, foca



especificamente no cinema. As questões que perpassam este tipo de consumo, no caso de *remakes* de filmes, relacionam-se com o prazer emocional e pela busca de reviver memórias do passado. Porém, o artigo também relativiza tais premissas ao apresentar que esta equação estratégica de produção cultural nem sempre é portadora de sucesso, pois a memória porta reminiscências consideradas positivas ou negativas por quem a emersão da memória é estimulada.

O último artigo do dossiê é escrito por Gabriela Barroso Lopes e reflete sobre a percepção de pertencimento a um território em sua dimensão cultural. O estudo de caso foca o município de Itaguaí, pertencente à região da Baixada Fluminense, no estado do Rio de Janeiro, o qual apresenta baixos indicadores de oferta cultural. O trabalho aborda, exatamente, como as redes sociais tiveram influência na retomada desse coeficiente ainda baixo de eventos culturais no município, após o período mais agudo da pandemia de Covid-19.

As sucessivas edições do Encontro de Engenharia no Entretenimento mostram que a necessidade de estudos e debates interdisciplinares no campo cultural, do entretenimento, da economia criativa e das artes articulados com as engenharias continuam

na agenda de pesquisa e trazem à baila novas possibilidades a cada evento realizado, mostrando a resiliência de grupos de pesquisadores e investigadores.

A próxima edição do Encontro de Engenharia no Entretenimento ocorrerá no segundo semestre de 2025 e, desde já, o convite é feito a todas e todos para a participação. O evento possui pequeno porte, mas possibilita de forma mais orgânica as trocas, tão importantes em eventos acadêmicos, e nem sempre possíveis nos megaeventos. O foco está na inclusão pelo debate e não pela quantidade.

Júlio César Valente Ferreira