

PROJETO DE PESQUISA E LABORATÓRIO EXPERIMENTAL DE NARRATIVAS POLO DE CULTURA DIGITAL

1. INTRODUÇÃO

Sou pesquisadora 1A do CNPq e já há oito anos desenvolvo o projeto *Periferias Literárias* com apoio do CNPq (Produtividade em Pesquisa) e da FAPERJ (Cientista do Nosso Estado).

Este projeto contempla dois eixos de pesquisa: cultura digital e cultura da periferia, ambos ainda não legitimados como cultura canônica.

O primeiro eixo deste projeto, o da cultura digital, definiu como campo de pesquisa e objeto de estudo o impacto das novas tecnologias digitais e do universo da internet sobre a cultura contemporânea, com ênfase na produção e no consumo literários. Sobre isso, durante os anos da vigência da bolsa, publiquei vários trabalhos e organizei importantes encontros como o seminário "A cultura além do digital" (apoio MINC) e "Cultura 2.0" (apoio FAPERJ): <http://www.heloisabuarquedehollanda.com.br>.

Por minha atuação profissional durante este período ganhei quatro prêmios: Faz a diferença do Jornal O Globo em 2008, Prêmio Sancho Pança Aprendiz de Sonhador da Cooperifa em 2009; Prêmio Cultura do Estado do Rio de Janeiro pela Secretaria de Cultura em 2010 e a Homenagem do ano de 2010 pelo Conselho de Minerva, UFRJ.

A partir deste primeiro semestre de 2010, comecei a desenvolver o Projeto de Pesquisa e Laboratório experimental de narrativas *Pólo de Cultura Digital* no Programa Avançado de Cultura Contemporânea da UFRJ, que tem como objetivo desenvolver estudos, encontros e seminários orientados para as inovações na área da criação, difusão e consumo da cultura e do conhecimento em base digital. O Pólo de Cultura Digital, uma linha de pesquisa do Programa Avançado de cultura

Contemporânea, trabalha em colaboração com diversas unidades da UFRJ, com o Projeto Espaço Alexandria/ PR2/UFRJ, com o Instituto de Projetos e Pesquisa e o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getulio Vargas.

2. OBJETIVOS

Como pode ser facilmente observado, é ainda, raro na área de humanas da UFRJ o desenvolvimento de espaços permanentes de pesquisa, diálogo, capacitação e criação compartilhada entre as áreas de letras, artes e tecnologia.

O Projeto de Pesquisa e Laboratório experimental de narrativas *Pólo de Cultura Digital* por sua vez, pretende atender a essa demanda, que hoje se torna urgente em função do atual impacto do desenvolvimento da cultura das tecnologias digitais e dos recursos gerados pelo ambiente descentralizado e interativo da internet para a pesquisa e para a criação cultural bem como para a formação participativa de acervos culturais focados na contemporaneidade.

É a criação e a implementação desse espaço que este projeto propõe como um piloto de novo formato de pesquisa e criação interdisciplinar e interinstitucional na UFRJ.

3. JUSTIFICATIVA

Em todas as suas ações o Pólo de Cultura Digital procura repensar os paradigmas dos estudos sobre cultura e estabelecer, de forma sistemática, o diálogo entre as áreas de cultura e tecnologia, articulando escritores, jornalistas, arquitetos, artistas visuais, historiadores, músicos, cientistas da computação e engenheiros, num programa de estudo e pesquisa .

O Pólo, que vincula-se ao novo campo de conhecimento os *Estudos Culturais do Software*, tem como prioridade a produção de um pensamento teórico e a criação de modelos de análise sobre

as perspectivas culturais dos recursos oferecidos pelos softwares que estruturam as interfaces culturais, as metamídias e os processos de convergência das novas narrativas transmídias, bem como sobre o impacto da cultura na criação dos *softwares* culturais.

4. METAS

TEÓRICAS

- Estabelecer um campo de pesquisa definido no âmbito das narrativas hospedadas na web.
- Mapear os procedimentos em curso na experiência com a palavra em padrões de convergência de mídias e procedimentos criativos.
- Estudo bibliográfico das principais obras e teorias da nova área de conhecimento emergente, a dos “software cultural studies” ou os “estudos do software”, como é conhecido entre nós, omitindo curiosamente a palavra “cultural”.
- Discutir as teorias críticas da literatura e seus desdobramentos a partir do formalismo russo e do estruturalismo dos anos 1970 e identificar a importância progressiva de algumas noções como autoria, recepção e cânone.
- Desenvolver novos modelos experimentais de análise para o estudo da literatura, das práticas da palavra e da leitura e do consumo cultural no ambiente digital .

APLICADAS:

- Estabelecer uma articulação direta com os “*game studies*” a matriz de ponta em questões relativas às narrativas multiplataformas e uma das grandes apostas discursivas atuais na área da educação.
- Implementar um espaço transdisciplinar e tecnicamente equipado para experiências com as novas narrativas digitais e seus múltiplos recursos, espaço ainda inédito na área de Letras e dos Estudos Culturais.
- Criar e experimentar novos modelos narrativos e identificar convenções emergentes para a criação ficcional e poética, sem as quais as narrativas *expandidas* (ou aquelas que promovem novas experiências de linguagem a partir de sua remixagem profunda com suportes e procedimentos artísticos e midiáticos diversos) perdem em força simbólica e intensidade autoral (como é o caso de grande parte dos games de entretenimento) .

5. MÉTODO

A metodologia utilizada no *Pólo de Cultura Digital* será desenvolvida a partir de estudos bibliográficos intensivos, encontros periódicos de discussão e apresentação de trabalhos, organização de seminários semestrais com pesquisadores do exterior e do país e estruturação de um laboratório para experiências criativas e narrativas. O compromisso de disseminação dos resultados obtidos faz parte intrínseca desta metodologia.

As ações e as atividades do projeto serão articuladas em:

- a) encontros quinzenais com escritores, técnicos e pesquisadores da UFRJ e de outras instituições acadêmicas;
- b) encontros entre produtores culturais, artistas e profissionais de tecnologia para articulação de ações e experimentos comuns.
- c) organização de seminários semestrais para atualização dos estudos e pesquisa
- d) criação de um espaço experimental articulado com pesquisadores das áreas de humanas, bem como da COPPE/UFRJ e de outras unidades como a neurologia, cognição e engenharia de sistemas, através do projeto Espaço Alexandria (PR2/UFRJ)
- e) criação de um site *Pólo de Cultura Digital*.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Yara Rondon Guasque. *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: EDUC / FAPESP, 2005.
- ARISTOTELES. *Poética, Organon, Política, Constituição de Atenas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Coleção Os Pensadores)
- ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In LEÃO, Lucia (org.) *Interlab - Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: FAPESP, Iluminuras, 2002. (31-37)
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da Cultura de Massa*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- BENSE, Max. *Pequena Estética*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975. (Coleção Debates)
- BEIGUELMAN, Gisele. *Link-se (arte/mídia/política/cibercultura)*. São Paulo, Editora Peirópolis, 2005
- _____. *O Livro depois do Livro*. São Paulo, Peirópolis, 2005
- _____. *Incorporações e Mudanças In: Rumos [do] Jornalismo Cultural*. 1ª ed. São Paulo : Summus Editorial, 2007, v.01, p. 114-117.
- _____. *Falso, Pirata, Apropriado*. In: *net_cultura 1.0. – Digitografia*. (R. _____. *Falso, Pirata, Apropriado*. In: *net_cultura 1.0. – Digitografia*. (R. Rosas e G. Vascelos orgs.). São Paulo: Radical Livros, 2006, p. 32-39
- _____. *New Media Poetics (Contexts, Technotexts, and Theories)*,
- CADOZ, Claude. *Realidade Virtual*. São Paulo: Ática, 1995.
- CUFF, D. „Immanent Domain: Pervasive Computing and the Public Realm". *Journal of Architectural Education* 57(1), 43-9.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1998. (Coleção TRANS)
- DEWEY, John. *A Arte como experiência*. Os Pensadores. São Paulo, Abril Cultural, 1974, v.XL, p.245-264/247-263.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1991. (Coleção Debates)

EPSTEIN, Isaac. *Cibernética*. São Paulo: Ática, 1986. (Série Princípios)

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital – sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002.

HEIM, Michael. *The metaphysic of virtual reality*. Oxford: Oxford University Press, 1993.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luísa X. De A. Borges. Rio de Janeiro: Jorze Zahar, 2001.

KERCKHOVE, Derrick de. *A Arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo*. In DOMINGUES, Diana, (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: UNESP, 2003. 15-26.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997

KISSELEVA, Olga. *Cyberart: un essai sur l'art du dialogue*. Paris: L'Harmattan, 1998.

LAUREL, Brenda. *Computers as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.

_____. (ed.) *Design Research: methods and perspectives*. London: The MIT Press, 2003.

_____. *Interface Agents: Metaphors with Character*. In LAUREL, Brenda (ed.) *The Art of Human-Computer Interface Design*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1990.(355-365)

_____. (ed.) *The Art of Human-Computer Interface Design*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1990.

LEVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço* Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. *Pesquisa em comunicação*. 7ª ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007. (Comunicação)

MAEDA, John. *The Laws of Simplicity*. Cambridge: MIT Press, 2006.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press, 2000.

MAYER, Paul A. *Computer-Mediated Interactivity: a Social Semiotic Perspective*. In. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 4, number 3. University of Luton Press, UK, Autum 1998, pp. 40-58.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. 8ª ed. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1996.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999)

MITCHELL, W. *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*. Cambridge, MA: Mit Press, 1995.

MOLES, Abraham. *Arte e Computador*. Trad. Pedro Barbosa. Porto: Afrontamento, 1990.

MOLES, Abraham. *Teoria da Informação e Percepção Estética*. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro. Brasília: EdUnB, 1978.

MORAES, Anamaria de (org.). *Design e avaliação de interfaces*. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002.

MORAN, T (1981). *The command language grammars: a representation for the user interface of interactive computer systems*. International Journal of Man-Machine Studies, 15, 3-50.

MORAN, T (1981). *The command language grammars: a representation for the user interface of interactive computer systems*. International Journal of Man-Machine Studies, 15, 3-50.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. *Information Architecture for the World Wide Web*. 3th. Ed. Sebastopol, CA, US: O'Reilly, 2007.

MOUNTFORT, S. Joy; GAVER, William W. Talking and Listening to Computers. In LAUREL, Brenda (ed.) *The Art of Human-Computer Interface Design*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1990. (319-334)

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* New York. Free Press, 1997

NORMAN, Donald A. *The Design of Everyday Things*. London: The MIT Press, 2000. (original: NORMAN, Donald A. *The Psychology of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.)

NORMAN, Donald A; DRAPER, Stephen W. (eds.) *User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Hillsdale: Erlbaum, 1986. 67-86.

PARAGUAI, Luisa. Tecnologias móveis: circulação e comunicação. In SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas Tecnológicas – novos modos de sentir*. São Paulo: EDUC, 2008. (249-262)

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 2ª ed. Trad. Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 1989. (Ensino Superior)

PASSERON, René. Da estética à poética. *Porto Arte*, Porto Alegre, v. 8, n. 15, p. 103-116, nov. 1997.

POSTER, Mark. *The second media age*. Cambridge: Polity Press, 1995.

RASKIN, Jef. *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*. Boston: Addison-Wesley, 2000.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Trad. Helder Aranha. Lisboa: Gradiva, 1996.

RIESER, Martin; ZAPP, Andrea (eds). *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute, 2002.

ROCHA, Cleomar. Interfaces computacionais. In Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Florianópolis: UDESC, 2008. (1651-1662)

_____. O imanente e o inacabado: entre as dimensões sensível e pragmática da experiência estética em arte tecnológica. In SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas Tecnológicas – novos modos de sentir*. São Paulo: EDUC, 2008. (127-132)

_____. Pontes, janelas e peles: compreensão e experiência com interfaces computacionais. In *Anais do 6º SOPCOM / 4º IBERICO*. Portugal: Universidade Lusófona, 2009.

_____. Estéticas tecnológicas e interfaces computacionais. In: Suzete Venturelli. (Org.). #7.ART - Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. 01 ed. Brasília: Pós-graduação em Arte do Instituto de Artes/UnB, 2008, v. 01, p. 76-79.

- _____. O hibridismo e a arte tecnológica. *Cultura Visual*, v. 1, p. 141-146, 2006.
- _____; MARTINS, A. F. ; CARVALHO, L. E. S.. Ciberespaço e a experiência do mundo. In: WCCA'2009 World Congress on Communication and Arts, 2009, São Caetano. *Anais do WCCA'2009 World Congress on Communication and Arts*. São Caetano : WCCA, 2009. v. 1.
- _____; BANDEIRA, W. O hipertexto: sistema em ambiente digital. In: II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, 2009, Goiânia. *Anais do II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual*. Goiânia : FUNAPE, 2009. v. 001.
- _____. Metáforas, Metonímias e outras velhas Figuras de Linguagem na Póetica das Interfaces Computacionais. In: 18º Encontro Nacional ANPAP, 2009, Salvador. 18º Encontro Nacional ANPAP. Salvador : ANPAP, 2009.
- _____; CARVALHO, L. E. S. Realidade aumentada: uma perspectiva técnica. In: II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, 2009, Goiânia. *Realidade aumentada: uma perspectiva técnica*. Goiânia : FUNAPE, 2009.
- ROCHA, Heloisa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecília C. *Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador*. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2003.
- ROSNAY, Joël de. *O homem simbiótico: perspectivas para o terceiro milênio*. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e Pesquisa*. São Paulo: Hacker, 2001.
- _____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- _____. Orkut, MSN, Youtube: paquera e Narcisismo na Internet. Programa *Cronicamente Viável*. São Paulo, Centro Cultural Banco do Brasil, 12. Jun 2007. Disponível on-line via URL <http://diversao.uol.com.br/ultnot/2007/06/12/ult4326u248.jhtm>. Acesso em 30 jun 2007.
- SHNEIDERMAN, Ben. *O Laptop de Leonardo: como o novo Renascimento já está mudando a sua vida*. Trad. Vera Whately. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent. Recunciar al control – la interacción y la evolución el las obras de arte interactivas de Sommerer y Mignonneau. In MOLINA, Angela; LANDA, Kepa (eds). *Futuros Emergentes; arte, interactividad y nuevos medios*. CAiiA – STAR. Valencia: Institució Alfons el Magnànim – Diputació de València, 2000.(25-34)
- VERAS, Sérgio Bicudo. Interfaces e convergência digital. In SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas Tecnológicas – novos modos de sentir*. São Paulo: EDUC, 2008. (231-248)
- WATZLAWICK, Paul, BEAVIN, Janet H., JACKSON, Don. *Pragmática da Comunicação Humana*. São Paulo: Cultrix, 1996.
- WEIBEL, Peter. The World as Interface: toward the construction of context-controlled event-worlds. In DRUCKREY, Timothy (org.) *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. New York: Aperture Foundation, 1996.
- WIENER, Norbert. *Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos*. Trad. José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1993.

_____. Falso, Pirata, Apropriado. In: net_cultura 1.0. – Digitografia. (R. Rosas e G. Vascoceles orgs.). São Paulo: Radical Livros, 2006, p. 32-39

_____. New Media Poetics (Contexts, Technotexts, and Theories), Cambridge Mass, MIT Press, 2006. (Adalaide Morris and Thomas Swiss, orgs)

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* New York. Free Press, 1997

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

As we may think, de Vannevar Bush (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003);

Computing Machinery and Intelligence, de Alan Turing (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

Men, Machines and the World About, de Norbert Wiener (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

From Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework, de Douglas Engelbart (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

A File Structure for the Complex, The Changing, and the Indeterminate, de Ted Nelson (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

From Software – Information Technology: Its New Meaning for Art, de Ted Nelson, Nicholas Negroponte e Les Levine (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

Computer Lib / Dream Machines, de Ted Nelson (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

Soft Architecture Machines, de Nicholas Negroponte (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

Personal Dynamic Media, de Alan Kay e Adele Goldberg (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

The GNU Manifesto, de Richard Stallman (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

The World Wide Web, de Tim Berners-Lee, Robert Cailliau, Ari Loutonen, Henrik Frystyk e Arthur Secret (publicado no livro *New Media Reader*, MIT Press, 2003)

The Language of New Media, de Lev Manovich (MIT Press, 2001)

Software Takes Command, de Lev Manovich (MIT Press, 2009)

Software Studies, de Matthew Fuller (MIT Press, 2008)

Não há nada fora do Software, de Cicero Silva (FILE/IMESP, 2008)

Estudos do Software, de Noah Wardrip-Fruin (FILE/IMESP, 2008)

7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

ATIVIDADE	DURACÃO	PERIODICIDADE
-Estudo bibliográfico	2 anos	quinzenal
-Pesquisa de narrativas	1 ano	semestral
-Teoria crítica	1 ano	semestral
-Implement. Transdiscip.	2 anos	semestral

