

Oi CABEÇA
Curadoria de Heloisa Buarque de Hollanda e Cristiane Costa
Maio a dezembro de 2011
Oi Futuro – Flamengo

Oi Cabeça pretende abrir um espaço importante no debate intelectual brasileiro. A pergunta para onde vai a literatura? Estamos assistindo o fim da lógica de leitura do livro impresso? A arte de narrar está apontando em outras direções. Para onde? E a crítica, onde se coloca num universo estruturalmente participativo? Essas perguntas e ansiedades estão alimentando, ainda de forma subliminar, as pautas e questões sobre os futuros possíveis da literatura criada a partir da revolução de Guttemberg. É certo que hoje estamos experimentando um outro momento bem próximo de mais um corte paradigmático permitido pelas novas mídias e pelo ambiente descentralizado da internet como aquele vivido no século.

Respostas ainda são precoces. Perguntas, necessárias. **Oi Cabeça** propõe, como um primeiro enfrentamento dessas questões, uma imersão nas infinitas possibilidades e perspectivas das narrativas transmídia, da amplificação da expressão poética, das convergências possíveis das práticas com a palavra, da transformação do papel do autor e, principalmente, do leitor, do novo lugar da Literatura impressa, bem como uma investigação no ambiente da web enquanto um laboratório experimental de uma nova literatura expandida que inclui das fanfictions aos games e à realidade aumentada. Mas até onde pode ir a literatura antes de se tornar uma nova arte?

Oi Cabeça vai produzir um diálogo entre pensadores internacionais de ponta que se debruçam sobre essas questões e a reflexão e a criação nacional em busca de algumas respostas e novas perguntas. O último encontro será um labfest, um espaço de troca e criação, reunindo a comunidade literária impressa e transmídia num evento inédito e urgente no campo das letras.

PROGRAMAÇÃO

18 de Maio

- Nancy Baym

“O fim da crítica e o auge dos fãs” é o título provocador da conferência que abrirá o ciclo Oi Cabeça. Ex-presidente da Association of Internet Researchers e professora da Universidade do Kansas, Nancy é uma das principais especialistas nos Estados Unidos no fenômeno do fandom, que vai do cosplay às fanfictions, e assina o site www.onlinefandom.com. É autora de *Personal connections in the Digital Age* e *Tune in, log on: soap, fandom e on-line community*

- Mauricio Mota (Alquimistas)
- Fabio Malini (Centro de Artes da Universidade do Espírito Santo)

22 de Junho

- Scott Lindenbaum

Um dos jovens fundadores da revista Electric Literature, dedicada à publicação de contos de autores consagrados e iniciantes. Saudada como uma revolução entre as revistas literárias nos Estados Unidos, a www.electricleterature.com desenvolveu multiplataformas, para ser lida em iPad, Kindle, no site e impressa sob demanda em qualquer lugar do mundo. A iniciativa levou à criação da Electric Publisher, que transforma livros e revistas em aplicativos para iPad.

- Paulo Werneck (Ilustríssima)
- Sergio Rodrigues (Blog de literatura – Veja)

Julho

- Daniel Gelder

Vice-presidente da Metaio, a principal empresa do mundo no desenvolvimento de livros que fazem uso de realidade aumentada.

- André Lemos (UFBA)
- Luis Alberto de Oliveira (ou pedir para indicar alguém que possa falar filosoficamente sobre o assunto)

Agosto

Pierre Levy
Gilberto Gil

Setembro

- Janet Murray

Ex-diretora do Georgia Tech's Masters and PhD Program in Digital Media. É autora de *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, publicado em vários países, inclusive no Brasil. Atualmente escreve um livro para o MIT Press,

Inventing the Medium: A Principled Approach to Interactive Design e dirige o Experimental Television Laboratory, que faz experiências para ABC e MTV. É Ph.D. em English por Harvard e foi professora do MIT.

- Cristiane Costa

Outubro

- Robert Coover

Professor do Literary Arts Program da Brown University, onde oferece cursos experimentais em hipertexto e narrativa multimídia, e fundador da ELO, Electronic Literature Organization. Seu ensaio sobre hipertexto na *New York Times Book Review*, "The End of Books," em 1992, foi um marco no assunto.

- Giselle Beiguelman

Novembro

- Ian Bogost

Videogame designer, crítico e pesquisador. Professor do Geórgia Institute of Technology e fundador da Persuasive Games, dedicada ao uso social e político dos games. É autor de *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* e *Newsgames: Journalism at Play*. É formado em Philosophy and Comparative literature from the University of Southern California e Ph.D. em Comparative Literature pela UCLA

- Arthur Protasio

Dezembro

Labfest