

OI CABEÇA REÚNE GRANDES PENSADORES NACIONAIS E INTERNACIONAIS NO OI FUTURO DO FLAMENGO

Evento discute o futuro da literatura diante do desenvolvimento das novas mídias

Com curadoria das professoras Heloisa Buarque de Hollanda e Cristiane Costa, o Oi Cabeça vai reunir todo mês, até dezembro, estudiosos da cibercultura e grandes pensadores nacionais e internacionais no Oi Futuro do Flamengo. O projeto propõe uma reflexão sobre os rumos da literatura frente ao crescimento das mídias digitais. Dia 22 de junho, o convidado especial é o americano Scott Lindenbaum, um dos jovens fundadores da revista eletrônica *Electric Literature* (www.electricleterature.com) que vem sendo apontada como um dos mais inovadores meios de publicação da produção literária contemporânea, não só de autores iniciantes, como de escritores consagrados.

Com uma proposta de ponta de popularizar a literatura por meio de uma distribuição alternativa e não restritiva, a *Electric Literature* representa uma revolução entre as revistas literárias nos Estados Unidos por abusar de todos os recursos e formatos digitais. A revista possui multiplataformas que permitem sua leitura em iPad, Kindle e no site, além de poder ser impressa sob demanda em qualquer lugar do mundo. "O que o Scott faz é uma publicação a partir da convergência de várias plataformas, fazendo com que a literatura se expanda em cinema, design, música, etc. Esse é seu grande diferencial", explica Heloisa Buarque. A iniciativa levou à criação da *Electric Publisher*, que transforma livros e revistas em aplicativos para iPad. Pela primeira vez no Brasil, Scott Lindenbaum vai discutir os novos caminhos da literatura mundial, ao lado dos jornalistas Sergio Rodrigues (Veja), Carlos Carrenho (Publish News) e Paulo Werneck (Folha de São Paulo).

Ao longo dos próximos meses, o projeto Oi Cabeça abrirá um espaço importante no debate intelectual, trazendo para o Brasil outros grandes pensadores, como o filósofo Pierre Lévy, radicado no Canadá, e a pesquisadora americana Janet Murray. "O Oi Cabeça vai produzir um diálogo entre pensadores internacionais de ponta e criadores nacionais em busca de algumas respostas à pergunta: até onde pode ir a literatura antes de se tornar uma nova arte, baseada num novo suporte?", explica Cristiane Costa.

O fato é que ainda há poucas respostas para tantas dúvidas diante deste novo cenário. Para onde vai a literatura? Estamos assistindo ao 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 e outras perguntas estão alimentando, ainda de forma subliminar, as pautas sobre o possível futuro da literatura.

Para Heloisa Buarque, a História comprova que todas as vezes que uma nova tecnologia surge, ela é sentida como uma ameaça para as mídias culturais anteriores. Foi assim com a pintura quando surgiu a fotografia, com o teatro com o advento do cinema, com o cinema com a popularização da televisão. "Agora, o livro é posto em questão. Decretará a internet o seu fim? Como das outras vezes, o tempo se encarregará de desmentir esta premissa?", indaga.

O advento das novas mídias trouxe infinitas possibilidades e perspectivas de narrativa, amplificou a expressão poética e vem transformando o papel do autor e, principalmente, do leitor. Ao mesmo tempo em que a literatura impressa tenta encontrar um novo lugar, a web vem se tornando um laboratório experimental de uma leitura expandida, que inclui desde as *fanfictions* e games à realidade aumentada.

Encontros – A programação do Oi Cabeça inclui mais seis encontros até dezembro. Dia 20 de julho, **Daniel Gelder** (Metaio) e **Rogério da Costa** (Laboratório de Estudos em Inteligência Coletiva e Biopolíticas – PUC-SP) debatem a "Realidade Aumentada". Em agosto, 25, a mesa será formada por **Pierre Levy** e **Gilberto Gil** e a discussão será em torno do tema "O poder da palavra na cibercultura". **Janet Murray** (Hamlet no Holodeck) e **Cristiane Costa** (Programa Avançado de Cultura Contemporânea – UFRJ) conversam sobre "Literatura

Expandida”, no dia 20 de agosto. Já em outubro, 19, o tema será “Os novos gêneros e-literários”, com **Robert Coover** (ELO - Eletronic Literature Organization) e **Giselle Beiguelman** (O livro depois do livro). Os dois últimos debates serão com **Ian Bogost** (MIT-Newsgames) e **Arthur Protasio** (Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV-RJ) sobre “Personagens, estratégias narrativas e engajamento nos games”, no dia 16 de novembro. O projeto se encerra no dia 7 de dezembro com um Labfest, espaço de troca e criação, que reunirá a comunidade literária impressa e transmídia num evento inédito e urgente no campo das letras.

Oi FUTURO – O Oi Futuro tem a missão de democratizar o acesso ao conhecimento para acelerar e promover o desenvolvimento humano. O principal foco das ações do instituto de responsabilidade da Oi é a promoção de um futuro melhor para os brasileiros, reduzindo distâncias geográficas e sociais. Os programas Oi Tonomundo, Oi Kabum! (escolas de arte e tecnologia), NAVE e Oi Novos Brasis atendem 600 mil crianças e jovens, desenvolvendo metodologias educacionais inovadoras, promovendo a inclusão digital e fornecendo conteúdo pedagógico para a formação de professores e educadores da rede pública. O Oi Conecta, um programa em parceria com o Governo Federal, leva banda larga a mais de 40 mil escolas públicas, beneficiando cerca de 26 milhões de alunos. Na área cultural, o Oi Futuro atua como gestor do Programa Oi de Patrocínios Culturais Incentivados, mantém dois espaços culturais no Rio de Janeiro (RJ) e um em Belo Horizonte (MG), além do Museu das Telecomunicações nas duas cidades. O Oi Futuro apoia, ainda, projetos aprovados pela Lei de Incentivo ao Esporte. A Oi foi a primeira companhia de telecomunicações a apostar nos projetos sócio-educativos inseridos na nova Lei.

PROGRAMAÇÃO:

22 de junho - 19h30

“Novos espaços para a literatura”

Scott Lindenbaum (Electric Literature), Paulo Werneck (Ilustríssima – Folha de São Paulo) e Sergio Rodrigues (Blog Todo Prosa – Veja) e Carlos Carrenho (Publishnews)

20 de julho - 19h30

“Realidade aumentada”

Daniel Gelder (Metaio), Rogério da Costa (Laboratório de Estudos em Inteligência Coletiva e Biopolíticas – PUC-SP)

25 de agosto – 19h30

“O poder da palavra na cibercultura”

Pierre Levy (Universidade de Ottawa Canadá) e Gilberto Gil

21 de setembro - 19h30

“Literatura expandida”

Janet Murray (Hamlet no Holodeck) e Cristiane Costa (Programa Avançado de Cultura Contemporânea – UFRJ)

19 de outubro - 19h30

“Os novos gêneros e-literários”

Robert Coover (ELO - Eletronic Literature Organization) e Giselle Beiguelman (O livro depois do livro)

16 de novembro - 19h30

“Personagens, estratégias narrativas e engajamento nos games”

Ian Bogost (MIT - Newsgames) e Arthur Protasio (Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV-RJ)

7 de dezembro - 19h30

Labfest

SERVIÇO:

Oi Futuro – Flamengo

Rua Dois de Dezembro, 63.

Tel: 21 3131-3060

Entrada Franca (senhas distribuídas 30 minutos antes)

Casa sujeita a lotação

PARTICIPANTES:

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. Além da criação da nova ferramenta Broadcastr.

Paulo Werneck é editor do caderno Ilustríssima, da Folha de S.Paulo. Trabalhou como editor de livros na Companhia das Letras e na Cosac Naify, e traduziu o romance Zazie no Metrô, de Raymond Queneau (Cosac Naify) e a história em quadrinhos Persépolis, de Marjane Satrapi (Companhia das Letras), entre outros livros.

Sérgio Rodrigues, nascido em 1962, é um escritor e jornalista mineiro que vive no Rio de Janeiro há 30 anos. Publicou, entre outros livros, os romances Elza, a garota e As sementes de Flowerville e as coletâneas de contos O homem que matou o escritor e Sobrescritos - 40 histórias de escritores, excretores e outros insensatos. Como jornalista, foi correspondente do Jornal do Brasil em Londres nos anos 1980 e editor de Veja Rio e do Segundo Caderno de O Globo. Atualmente, publica diariamente as colunas Todoprosa, sobre literatura, e Sobre Palavras, sobre a língua portuguesa, no portal Veja.com.

Carlo Carrenho é formado em Economia pela FEA-USP e especializou-se em Editoração no Radcliffe College, ligado à Harvard University, em Cambridge, EUA. Já possui 15 anos de experiência no mercado editorial, tendo passado por editoras acadêmicas, religiosas e de mercado geral. Fundou e dirigiu uma pequena editora, a Carrenho Editorial, por cerca de quatro anos. Nestas editoras, envolveu-se com praticamente todas as áreas de uma empresa editorial. Em 2001, criou o PublishNews, um informativo diário com todas as notícias do mercado editorial brasileiro que hoje já possui mais de 10 mil assinantes e publica a lista de livros mais vendidos mais completa do Brasil.

JULHO:

Daniel Gelder é vice-presidente da Metaio, a principal empresa do mundo especializada em realidade aumentada. Gelder começou na empresa quando ainda cursava Ciências Aplicadas, na Universidade de Munique, na Alemanha. Participou da definição do conceito de vários produtos, como as plataformas.

Rogério da Costa, Doutor em História da Filosofia – Université de Paris IV (Paris-Sorbonne), atualmente é professor do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Dirigiu a área de tecnologia da PUC-SP e a área de metodologias e tecnologias da informação da BIREME/OPAS/OMS. Dirige atualmente o Laboratório de Inteligência Coletiva – LInC (www.linc.org.br) e atua principalmente nos seguintes temas: inteligência coletiva, redes sociais, cibercultura, comunidades virtuais, micropolítica e capitalismo cognitivo.

AGOSTO:

Pierre Lévy é um dos mais proeminentes pensadores da atualidade. Cibercultura, hipertexto e mídias digitais são alguns dos temas abordados de forma pioneira por professor da Universidade de Quebec, entusiasta das possibilidades cognitivas da Internet. Lévy foi quem propôs o conceito de “inteligência coletiva” no começo dos anos 90, quando a internet comercial ainda engatinhava. É autor de clássicos como Cibercultura e O que é o virtual?

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 é coordenadora do curso de jornalismo da ECO-UFRJ, doutora em Comunicação e Cultura e pesquisadora do pós-doutorado do Programa Avançado de Cultura Contemporânea. Foi editora do Portal Literal e hoje edita a Revista Digital Overmundo e o site Zona Digital.

OUTUBRO:

Robert Coover é professor do Literary Arts Program da Brown University, onde oferece cursos experimentais em hipertexto e narrativa multimídia, e fundador da ELO, Eletronic 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 se destaca pelo trabalho em rede, envolvendo desde literatura e web art até mobile art, abrangendo pesquisa teórica associada à produção poética. Sua produção poética é reconhecida internacionalmente, tendo sido citada por inúmeros artigos e livros nas temáticas da cibercultura. É autora de livros e artigos de destaque, colaborando com revistas nacionais e internacionais. O trabalho com comunicação móvel faz parte de suas atividades desde 2001, o que a torna uma das pioneiras no Brasil nesse tipo de desenvolvimento. Suas obras acionam tanto o processo poético, quanto o estrutural da programação computacional e imbricamento de vários dispositivos. Suas atividades são bastante destacadas na organização e participação de eventos que fomentam a produção em mobile art, entre outras especificidades da arte. Entre suas realizações com dispositivos de comunicação móvel destacam-se *Wop Art* (2001) e *Filosofia da caixa prata* (2008), este realizado em Parceria com José Carlos Silvestre. Foi uma das ganhadoras do Prêmio Sergio Motta de 2003 (Brasil), além de, no mesmo ano, ter contado na lista International Media Art Award - The Top 50 do, ZKM (Alemanha) Os trabalhos da artista podem ser encontrados no seu site: <http://www.desvirtual.com>.

NOVEMBRO:

Ian Bogost, videogame designer, crítico e pesquisador. Professor do Georgia 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 é pesquisador do projeto de pesquisa e desenvolvimento de jogos CTS Game Studies, do Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV. Bacharel em Direito com Domínio Adicional em Tecnologias e Mídias Digitais pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Atua como pesquisador, escritor e desenvolvedor de narrativas e jogos. Tem se aprofundado nas áreas de estudo e desenvolvimento de jogos eletrônicos em suas vertentes narrativas, transmidiáticas, interativas, culturais, artísticas e na sua ligação com a sociedade e a propriedade intelectual.