

Seminário Internacional Regiões Narrativas  
Cultura e Subjetividade no mundo virtual  
24 e 25 de agosto de 2011  
Casa da Ciência – UFRJ

## PARTICIPANTES DO SEMINÁRIO

### Cicero Inacio da Silva

Pesquisador e professor de mídia, arte e comunicação digital e coordenador do Grupo de Software Studies no Brasil. Foi pesquisador Associado na Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD). É autor do livro *The Explorers: Open Source and Free Software in Brazil* (com Jane de Almeida, no prelo, MIT Press). Foi curador de Arte Digital do Fórum da Cultura Digital Brasileira, menção honrosa em Comunidades Digitais no [Prêmio Ars Electronica de 2010](#). Edita a revista *SoftCult Review Journal*, publicada pelo grupo de Software Studies.

### Noah Wardrip-Fruin

[Noah Wardrip-Fruin](#) é Professor Associado na Universidade da Califórnia, Santa Cruz (UCSC), onde co-dirige o Estúdio de Inteligência Expressiva, um dos maiores grupos de pesquisa teórico-técnica do mundo focado em games. Noah também dirige o grupo de Playable Media na UCSC e coordena o programa de MFA em New Media. As áreas de pesquisa em que atua incluem novos modelos de narrativa em jogos, como os jogos expressam idéias através de seus aspectos lúdicos e narrativos e como os jogos podem ajudar a ampliar a compreensão do poder da computação. Noah é autor e co-editor de cinco livros sobre jogos e mídia digital para a MIT Press, incluindo a série sobre jogos e narrativas – [First Person](#) (co-autoria com Pat Harrigan, MIT Press, 2004), [Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media](#) (MIT Press, 2007) e [Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives](#) (MIT Press, 2009) - que têm sido amplamente reconhecidos, inclusive como um dos finalistas em 2007 do prêmio máximo da revista *Game Developer*. Seu livro mais recente, [Expressive Processing](#) (MIT Press, 2009), foi chamado de “um grande passo a frente no campo dos games” e “inspirador” por Will Wright (fundador e criador do jogo *The Sims* e *Spore*). Desenvolveu inúmeras ficções jogáveis, incluindo *Screen* e *Talking Cure*, que já foram apresentadas no Museu Guggenheim, Whitney Museum of American Art, New Museum of Contemporary Art, Art Krannert, Museu Hammer e em uma grande variedade de festivais e conferências. Noah é pesquisador e orientador de mestrado e doutorado na Universidade da Califórnia, Santa Cruz (UCSC).

### **Brett Stalbaum**

[Brett Stalbaum](#) é docente no Departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD), onde coordena o curso interdisciplinar em Computação e Artes (ICAM), que tem como objetivo educar os alunos nas intersecções entre as teorias da arte e a prática artística computacional (incluindo também teatro, dança e música) e ciência da computação, visando formar uma geração de jovens artistas com sólidos fundamentos teóricos sobre arte e ao mesmo tempo prover uma compreensão dos problemas ligados à arte e tecnologia contemporâneos, promovendo o desenvolvimento de uma rigorosa compreensão técnico-artística da tecnologia e ampliando as capacidades e ferramentas com as quais a futura geração de artistas deverá ser capaz de expandir e descobrir novas práticas e novas formas de produção artística mediada via computador. Stalbaum é formado no CADRE e trabalhou como pesquisador e artista performático em grupos como C5 Corporation, o Electronic Disturbance Theater, paintersflat.net e mais recentemente no projeto Walkingtools.net. O projeto Walkingtools é uma colaboração artística bi-nacional entre Brasil / EUA na área de mídias locativas que visa produzir obras artísticas através da utilização de novas tecnologias que promovam o uso da mídia local na educação e nas práticas experimentais, utilizando a computação móvel para interagir com os espaços físicos em torno de nós de maneira intensa. Seu foco de pesquisa é analisar os fundamentos cognitivos ligados a experiência de localização espacial, de que forma nossos cérebros criam mapas narrativos ligados ao nosso meio ambiente, como aprendemos novos lugares, qual o comportamento de uma pessoa perdida e que narrativas se produzem a partir dessa experiência e a criação de roteiros e modelos explicativos de localização em relação a Robótica e inteligência artificial.

### **Marta de Araújo Pinheiro**

Professora associada na Escola de Comunicação da UFRJ e pesquisadora do CIEC. Também é professora e pesquisadora do Mestrado em Comunicação e Sociedade da Universidade Federal de Juiz de Fora onde participa do grupo de pesquisa Redes Sociais, Ambientes Imersivos e Linguagem. Organizou junto com a professora Cláudia Lahni o livro “Sociedade e comunicação: perspectivas contemporâneas” e publicou artigos sobre comunicação, cultura e internet.

### **Renata Gomes**

Coordenadora da pós-graduação em Roteiro Audiovisual do Centro Universitário Senac, em São Paulo, é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Tem artigos acadêmicos publicados no Brasil e no exterior, incluindo uma contribuição ao livro “Mapa do Jogo”, editado por Lucia Santaella e Mirna Feitoza, vencedor do Jabuti 2009 na categoria “Ciência e Tecnologia”. É colaboradora da revista de arte e tecnologia Select, da revista eletrônica Cinética e da Folha de São Paulo.

### **Arthur Protasio**

Coordenador do CTS Game Studies, projeto de pesquisa e desenvolvimento de jogos do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro (CTS/FGV-RJ), e presidente da Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos no Rio de Janeiro (IGDA RIO). Como escritor, pesquisador e produtor de narrativas e jogos, sua atuação varia desde artigos em publicações internacionais a palestras sobre a importância da liberdade de expressão para o reconhecimento do jogo eletrônico como mídia cultural e artística. Suas obras, acadêmicas e ficcionais, estão disponíveis em [www.vagrantbard.com](http://www.vagrantbard.com).

### **David Charles**

Diretor de Criação independente e escritor, foi responsável por uma série de narrativas nas mais diversas formas, seja escrevendo graphic novels, dirigindo vídeos e até mesmo criando experiências interativas, campanhas globais e fazendo curadoria de exposições internacionais. Curador do Coletivo de Arte AUTISTA e colaborador de várias publicações, atualmente trabalha para agências nos EUA e Europa e é co-diretor de Filmes representado pela BLVD Industries em Los Angeles, além de colaborar com Os Alquimistas. Seus trabalhos podem ser vistos no endereço <http://cargocollective.com/davidcharles>

### **Cristiane Costa**

Pesquisadora do Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC-UFRJ), onde desenvolve estudo sobre novas estratégias narrativas em mídia digital, com apoio da Faperj e do Itaú Cultural. Doutora em Comunicação e Cultura, coordena o curso de Jornalismo da ECO-UFRJ. É curadora, com Heloisa Buarque de Hollanda, do Oi Cabeça, e editora da [Revista Digital Overmundo](#).

### **Mauricio Mota**

Fundador do grupo de criação The Alchemists, onde lidera o time responsável por narrativas transmídia para clientes como Coca-Cola, Petrobras, TV Globo e Elle Magazine.

Desenvolvedor de projetos de convergência, inovação e conteúdo desde os 15 anos, é um dos pioneiros em transmedia storytelling no mundo e responsável por trazer para o Brasil o conceito e seus principais pensadores. Criador do jogo Aatoria, uma plataforma de criação de histórias em formato de jogo e software, presente em um grande número de escolas do país.

### **Ilana Strozenberg**

Antropóloga e Doutora em Comunicação e Cultura, é professora da Escola de Comunicação e Vice-Coordenadora do [Programa Avançado de Cultura Contemporânea da UFRJ](#). Suas pesquisas abordam as articulações entre as diferentes manifestações da cultura urbana contemporânea e, mais recentemente, o conceito de experiência nos

universos virtuais. É diretora acadêmica d'O Instituto Contemporâneo de Projetos e Pesquisa, uma ONG voltada para ações no campo da cultura, da educação e do uso social das novas tecnologias.

### **Giselle Beiguelman**

Professora da FAU-USP junto à área de conhecimento de Design, no Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto, também é midiartista, atuando nas áreas relacionadas à criação e crítica de arte e mídia. Autora do premiado O Livro depois do Livro (1999, entre outras obras, seu trabalho artístico aparece em antologias e obras de referência sobre arte digital. Vários de seus projetos e ensaios integram o currículo de graduação e pós-graduação de universidades brasileiras e no exterior.

### **Mark Amerika**

Professor de Artes e História da Arte na Universidade de Colorado, em Boulder e um artista cujo trabalho é conhecido internacionalmente. Suas obras já foram exibidas em vários espaços e nos anos de 2009 e 2010 uma ampla retrospectiva de seu trabalho, com o título de ULREALTIME, ficou em exibição no Museu Nacional de arte Contemporânea de Atenas, Grécia. É autor de vários livros, entre os quais remixthebook (University of Minnesota Press, 2011 —[remixthebook.com](http://remixthebook.com)) e uma coleção de textos artísticos intitulada META/DATA: A Digital Poetics (The MIT Press, 2007). Sua obra para internet e textos online podem ser encontrados no site [markamerika.com](http://markamerika.com) e no seu twitter.