

Seminário Interfaces Digitais Colaborativas - Linguagens e Experiências em Rede

Entre os dias 7 e 9 de julho, a [Escola de Comunicação \(ECO\) da UFRJ](#) recebeu representantes de pontos de cultura de audiovisual e cultura digital, pesquisadores e profissionais da área para o seminário Interfaces Digitais Colaborativas – Linguagens e Experiências em Rede. O seminário é o primeiro passo do [Laboratório Cultura Viva](#), parceria entre a ECO/UFRJ e a Secretaria de Cidadania Cultural do [Ministério da Cultura](#) (SCC/MinC), no sentido de desenvolver uma plataforma a fim de integrar e fomentar a atividade audiovisual no âmbito do programa Cultura Viva. Fruto da experiência dos programas de tv [Cultura Ponto a Ponto](#), e [Ponto Brasil](#), do próprio Ministério da Cultura, o Laboratório Cultura Viva será responsável pela coordenação da produção de uma revista eletrônica sobre o programa produzida pelos próprios pontos de cultura, além de realizar ações de formação em audiovisual para e com estes agentes.

No Seminário, buscou-se mapear ações, conceitos e experiências em cultura livre, multiplataformas e interfaces, a fim de agregar contribuições para o desenvolvimento das ações do Laboratório Cultura Viva.

No primeiro dia (07), o painel *Experiências Colaborativas* apresentou um amplo mapeamento de ações de pontos de cultura e do próprio Ministério da Cultura como o [Pontão Ganesha de Cultura Digital](#) e o site [Overmundo](#), plataformas de difusão da cultura brasileira de forma colaborativa; a experiência dos [Estúdios Livres](#), que foram fundamentais no suporte à implementação do kit multimídia junto aos primeiros pontos de cultura; a [Casa da Cultura Digital](#), um espaço de experimentação, pesquisas e ações em torno da cultura digital; e a plataforma [CulturaDigital.br](#), uma rede social criada pelo MinC a fim de discutir a criação de políticas públicas para a cultura digital, entre outros.

Na mesa *Culturas da Interface* na manhã do dia 08, o professor André Lemos, da Universidade Federal da Bahia (UFBA), apresentou sua [pesquisa](#) em Cibercidades e cartografia social, analisando de que forma as novas tecnologias implicam novos modos de se relacionar e significar os espaços. Na mesma mesa, a professora da PUC SP e diretora do [Instituto Sergio Motta](#) Gisele Beiguelman, falou sobre arte e tecnologia, e como esta relação se dá na política, no mundo corporativo e naquilo que ela chama de “capitalismo fofinho”. Por sua vez, o pesquisador Cicero Silva, do [Laboratório de Estudos de Software](#), analisou como as interfaces enquanto processos de mediação entre o usuário e as novas tecnologias e o software como um elemento performativo.

À tarde, a mesa Plataformas Digitais trouxe a discussão sobre as possibilidades de compartilhamento e difusão das novas tecnologias, e aonde ainda se pode avançar em termos de colaboratividade e liberdade na rede. [VJ Pixel](#), por exemplo, apresentou experiências em softwares livres de edição de vídeo, e problematizou como a implantação do plano nacional de banda larga é fundamental para a popularização destas ferramentas. Fabiana Bartholo, da [Ericson](#), explicou o processo de desenvolvimento de interfaces, levando em consideração o usuário por trás da plataforma, observando como as pessoas entendem e usufruem da tecnologia. Em seguida, Alexandre Freire, do [CpQD](#), área de pesquisa e desenvolvimento da antiga Telebrás, falou sobre websemântica, sistemas de busca na internet e alertou para a alteração na relação de produção-consumo de informação na rede. Guido Lemos, coordenador do [Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital](#) (Lavid) apresentou os projetos e pesquisas do laboratório em TV digital e apontou a defasagem em termos de armazenamento de conteúdo na rede, em função do ainda baixo acesso à banda larga no país. Ivo Correa, representante do [Google Brasil](#), apresentou o papel do Google enquanto repositório de conteúdos, e não produtor, e defendeu que, embora seja uma empresa, desenvolvem tecnologia e oferecem serviços que podem dialogar na construção de políticas públicas de forma colaborativa. Esta afirmação gerou um debate junto à platéia sobre a viabilidade de se ter enquanto repositório da cultura brasileira uma plataforma privada, sendo questionado, por exemplo, o licenciamento usado nos [Temas de Uso](#) do [Youtube](#)/Google.

Na sexta-feira (09), a mesa Distribuição em Rede e Mídias Móveis começou com Marcos Barreto, da Vivo, falando sobre conectividade, como acesso e poder na rede são indicadores sobre os quais as redes de telefonia móvel precisam pensar, e apresentou os projetos [Vivo Arte Mov](#), [VivoLab](#) e [Conexão Vivo](#). Em seguida, Clelia Bessa, da produtora [Raccord Filmes](#), apresentou as experiências dos projetos em parceria com a [Oi TV Humanóides](#) e [Desenrola o Filme](#), mostrando as especificidades de conteúdos para diferentes públicos e plataformas. Carime Kanbour, do Instituto Claro, fala sobre o festival [Claro Curtas](#), voltado para vídeos de curtíssima metragem, muitas vezes feitos no celular, e ressalta a importância de se incentivar novos produtores e realizadores a partir de novas linguagens e plataformas. Patrícia Freitas, da agência de comunicação [Foster](#), apresentou o estudo de serviços no celular, como mapas e serviços para Metrô, postos de reciclagem e campanha transmidia para acompanhamento da gravidez. Fechando a mesa, Pedro Jatobá do Pontão de Cultura Digital [iTeia](#), buscou questionar o atual modelo de consumo e sua aparente naturalidade, apresentando aspectos negativos da inovação tecnológica como os danos ao meio ambiente, problemas de saúde na população mundial e o trabalho escravo, e apresentou alternativas sustentáveis como a valorização do saber popular, a produção em rede e o fortalecimento de ações locais, além de experiências como o próprio iTeia, um repositório de conteúdos da cultura brasileira feito de forma colaborativa e sob licenças livres, o [Fórum Brasileiro de Economia Solidária](#) e o site [Pernambuco Nação Cultural](#).

Na parte da tarde, os coordenadores do projeto se reuniram com os pontos de cultura, pontões, tuxauas e demais articuladores presentes para reunir sugestões e definir encaminhamentos para a próxima etapa do Laboratório: desenvolvimento da plataforma que irá integrar as experiências já existentes na área e a seleção dos pontos de cultura audiovisual que irão produzir a revista eletrônica do projeto. O evento encerrou na sexta à noite com a apresentação do coletivo de música e tecnologia [Hapax](#), apresentando o resultado da residência realizada junto ao Pontão da ECO, fruto do prêmio Interações Estéticas, entre março e julho deste ano.

O seminário, que foi transmitido ao vivo no site do [Telejornal Online da ECO](#), também contou com ampla participação no [twitter](#). Em breve, será disponibilizada a cobertura das mesas para download e maiores novidades sobre o projeto, acompanhe em: <http://laboratorioculturaviva.pontaodaeco.org/>.