

Apresentação do Dossiê “Tecnologias de Inovação”

Denize Araujo, PhD, UTP (CIC-CIAC)

Doutorado em Literatura Comparada, Cinema e Artes pela Universidade da Califórnia, EUA. Pós-doutorado em Cinema e Artes pela Universidade de Algarve, Portugal. Mestrado em Cinema pela Universidade Estadual do Arizona, EUA. Especialização em Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Graduação em Música Clássica (Piano) pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná (Emba). Bolsa de estudos em Literatura Italiana, Bolonha, Itália. Docente no Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens. Coordenadora do Curso de Pós-graduação em Cinema da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Chair do GP CIC-CNPq (em parceria com CIAC – Portugal) e NPPA – Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual (UTP). Curadora do CineClube CIC-CIAC. Chair do GT Visual Culture. Membro do Conselho Internacional e do Comitê de Revisão de Normas (SRC) da International Association of Media and Communication Research (IAMCR). Curadora do BRICS, ShortsBR, LUXShorts e do Festival Internacional de Animação de Curitiba (Animatiba). Membro da Comissão Científica AVANCA/CINEMA, Portugal. Diretora do Clipagem – Centro de Cultura Contemporânea, Curitiba.

O Dossiê “Tecnologias de Inovação” é uma proposta do Cluster Cinex que integra o projeto aprovado pelo CNPq Universal “Memórias do Futuro: inovação midiática multimodal”. O projeto prevê ainda quatro mostras de curtas experimentais e um site com a produção experimental desenvolvida online durante a pandemia. Organizado por Denize Araujo, PhD, e coeditado por Claudia Lambach, pós-doutoranda em Comunicação, Imagem e Contemporaneidade (CIC), e Elisa Antunes, doutoranda pelo Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), após publicação na revista *Novos Olhares* “Tecnologias da Inovação”, poderá ser acessado em plataforma multimodal virtual, com QRCode, por meio de de óculos 3D e avatares.

O Dossiê reúne textos de pesquisadores em nível de doutorado e pós-doutorado de países como Brasil, Portugal, Finlândia, Austrália, Canadá, Espanha e Colômbia. São 17 textos: quatro em português do Brasil, quatro em português de Portugal, quatro em inglês, três em espanhol e dois textos representativos do CIC da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) em parceria com o CIAC da Universidade Aberta do Brasil (UAb) e da Universidade do Algarve (UAlg).

O tema geral do Dossiê contempla as Tecnologias de Inovação, incluindo subtemas de Realidade Aumentada (RA), Realidade Virtual (RV), Inteligência Artificial (IA), Metaverso, Arte Robótica, Pós-Humanismo, Artemídia Digital e Ambientes Imersivos.

Dois textos representam o Grupo CIC, criado em 2001, em parceria com o CIAC desde 2016, apresentando um texto do primeiro doutorado-sanduíche do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da UTP (PPGCom-UTP), ou seja, de Rodrigo Oliva (CIC), agora doutor, em coautoria com seu antigo coorientador José Bidarra, doutor (CIAC-UAb), e um segundo texto, em coautoria da doutoranda Rita Cassitas (CIC) com sua atual coorientadora, Mirian Tavares, doutora (CIAC-UAlg). Ambos os textos criam um diálogo sobre tecnologias de inovação, sendo que o primeiro trata de interações entre linguagens de arte/mídia a partir da RV e da RA, enquanto o segundo trata da criação de um cinema expandido por meio da utilização de RA.

Outro texto sobre RV é de coautoria de Andreia Oliveira, pesquisadora com pós-doutorado, e Matheus Moreno, doutorando, sobre o projeto AIR do Laboratório Interdisciplinar Interativo da Universidade Federal de Santa Maria (LabInter/UFSM), com metaterritórios em RV na plataforma Sansar. Ainda sobre RV, Sergei Glotov, doutorando, analisa o filme *The Lion King* (2019), produção virtual com uso de RV, através da teoria fílmica do neoformalismo.

A RV é citada no texto de coautoria de Sergio Alvarado Vivas, doutor, e Laura Martínez, doutoranda, que analisam narrativas de RV de processos imersivos criados por estudantes colombianos entre 2017 e 2021. O texto dialoga com o de Cristiane Bonfim, doutoranda, Leonel Morgado, doutor em Informática, e Daniela Pedrosa, pesquisadora com pós-doutorado, que apresentam o resultado

dos principais métodos para criação de narrativas imersivas em *clusters* da imersão temporal, espacial e emocional. Em acréscimo ao uso de IA, o texto de Josep Català Domènech, catedrático emérito da Universidade Autônoma de Barcelona (UAB), inclui a Imaginação Artificial, sugerindo um pós-humanismo na trajetória do neobarroco.

O cenário digital é analisado no texto em coautoria de Alexandre Martins, doutorando, e Bruno Mendes da Silva, pesquisador com pós-doutorado, que exploram a tipografia digital e os ambientes audiovisuais, com ênfase na percepção e utilização de sistemas digitais. O texto é complementado por um curta experimental que constrói uma convergência entre texto, imagem e movimento ambientados digitalmente. O texto em coautoria de Adérito Fernandes Marcos, doutor, com Marcos Mucheroni, doutor, e Selma Pereira, doutora, desenvolve uma análise sobre a estética digital, criando uma transdisciplinaridade na artemídia digital como processo criativo e objeto de arte na contemporaneidade.

Enquanto o texto de Pedro Alves da Veiga, doutor em Média-Arte Digital, propõe intersecções da arte computacional generativa, interativa e audiovisual ao analisar peças artísticas interventivas e seus efeitos estéticos e poéticos, Felix Rebolledo Palazuelos, pesquisador com pós-doutorado, revê os clássicos “*eye tracking experiments*”, do psicólogo russo Alfred E. Yarbus, para produzir um modelo de percepção visual que harmonize conceitos de metafísica afetiva por meio da visão.

Chris Chesher, doutor, examina a herança mística da tecnologia por meio da série de videogame de horror *Silent Hill* e da arte robótica em *Ai-Da* enquanto Lucas Murari, doutor, estuda a obra do coletivo *Total Refusal*, um game pacifista em cenário digital, com ações de guerrilha em dispositivos de RV, e Eduardo Zilles Borba, pesquisador com pós-doutorado, explora peças de RV qualitativamente em seu texto, no qual propõe o estudo da comunicação da marca em metaversos.

Hernando Urrutia, doutor, em seu texto sobre a intervenção multimídia no espaço público, propõe a importância social de um processo de sensibilização por meio da intervenção e conexão com as novas linguagens tecnológicas como dinâmica de fluxos ao cidadão. Sua proposta conversa com o objetivo do texto de Fabíola Paes de Almeida Tarapanoff, que desenvolve pesquisa no pós-doutorado, que procura entender como espaços culturais utilizam a imersão, interatividade e *storytelling* para atrair o público, ao analisar o Quake e o Lisboa Story Centre.

O texto de Patricia Moran, livre-docente, em coautoria com Tom Paranhos, mestrando, trata o tempo pandêmico de isolamento. Analisa as performances de Filipe Catto no Instagram como reinvenção do espaço doméstico, sugerindo que as plataformas, ao convocar memórias em comum com seu público, reinventam a tecnologia por sua apropriação afetiva.

O título da revista *Novos Olhares* é sugestivo, sendo um convite à leitura dos textos do Dossiê “Tecnologias de Inovação”, assim como a imagem ilustrativa do dossiê e seu título, “(IR)REALIDADE”, que incita o espectador a pensar nas atraentes propostas das mídias e suas atuais reconfigurações digitais.

“Agradecemos ao editor da revista *Novos Olhares*, Dr. Eduardo Vicente, pela publicação do Dossiê, que conta com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq”. Interações pelo e-mail denizearaujo@hotmail.com.

Denize Araujo

Dezembro de 2022

Presentation of the Dossier “Innovation Technologies”

The Dossier “Innovation Technologies” is a proposal from the CINEX Cluster, which, along with USP-SP, is part of the project approved by CNPq Universal “Memories of the Future: multimodal media innovation.” It includes four experimental short films and a website with the experimental production developed online during the pandemic. The Dossier was organized by Denize Araujo, PhD, and co-edited by Claudia Lambach, postdoctoral student in Communication, Image, and Contemporaneity (CIC), and Elisa Antunes, PhD student at the Arts and Communication Research Centre (CIAC). After its publication in *Novos Olhares*, it will be available on a virtual multimodal platform, with 3D glasses and avatars, which can be accessed by a QR Code.

“Innovation Technologies” brings together texts by PhD and postdoctoral researchers from Brazil, Portugal, Finland, Australia, Canada, Spain, and Colombia. It includes 17 texts: four in Brazilian Portuguese, four in European Portuguese, four in English, three in Spanish, and two representative texts of the CIC research group of the Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) in partnership with the CIAC of the Universidade Aberta do Brasil (UAb) and the University of Algarve (UAlg).

The general theme of the Dossier is Innovation Technologies, including Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Artificial Intelligence (AI), Metaverse, Robotic Art, Posthumanism, Digital Artmedia, and Immersive Environments as sub-themes.

Two texts represent the partnership existing since 2016 between the CIC group, created in 2001, and the CIAC. The first text was written by the first sandwich PhD student of the Postgraduate Program in Communication and Languages of the UTP (PPGCom-UTP), Rodrigo Oliva (CIC), who is now PhD, in co-authorship with his former co-supervisor, José Bidarra, PhD (CIAC-UAb). The second text was written by PhD student Rita Cassitas (CIC) in co-authorship with her current co-supervisor, Mirian Tavares, PhD (CIAC-UAlg). Both texts discuss innovation technologies: the first addresses the interactions between the languages of art/media from VR and AR and the second concerns the creation of an expanded cinema by the use of AR.

Regarding VR, the text by postdoctoral researcher Andreia Oliveira and PhD student Matheus Moreno discusses the AIR project of the Interactive Interdisciplinary Laboratory of the Federal University of Santa Maria (LabInter/UFSM), which includes metaterritories in VR on the Sansar platform, and the text by PhD student Sergei Glotov analyzes the film *The Lion King* (2019), a virtual production using VR, by the neoformalist film theory.

The text by Sergio Alvarado Vivas, PhD, and Laura Martínez, PhD student, also mentions VR, as they analyze VR narratives of immersive processes created by Colombian students from 2017 to 2021. This text dialogues with the text by Cristiane Bonfim, PhD student, Leonel Morgado, PhD, and Daniela Pedrosa, postdoctoral researcher, which presents the result of the main methods for creating immersive narratives in temporal, spatial, and emotional immersion clusters. Besides the use of AI, the text by Josep Català Domènech, emeritus professor

at the Autonomous University of Barcelona (UAB), includes Artificial Imagination, suggesting posthumanism in the neo-baroque.

The text by PhD student Alexandre Martins and postdoctoral researcher Bruno Mendes da Silva analyzes the digital scenario by assessing digital typography and audiovisual environments, especially considering the perception and use of digital systems. This text is complemented by an experimental short film that builds a convergence between digitally-set text, image, and movement. The text by Adérito Fernandes Marcos, PhD, Marcos Mucheroni, PhD, and Selma Pereira, PhD, analyzes digital aesthetics, creating transdisciplinarity in digital media art as a creative process and art object in contemporary times.

While Pedro Alves da Veiga, PhD in Digital Media Art, proposes intersections of generative, interactive, and audiovisual computational art by analyzing interventional artistic pieces and their aesthetic and poetic effects, postdoctoral researcher Felix Rebolledo Palazuelos reviews the classical eye tracking experiments by the Russian psychologist Alfred E. Yarbus to produce a model of visual perception that harmonizes concepts of affective metaphysics by vision.

Chris Chesher, PhD, analyzes in his text the mystical heritage of technology from the *Silent Hill* horror video game series and robot artist *Ai-Da*. Lucas Murari, PhD, studies the work of the *Total Refusal* collective, a pacifist video game set in a digital scenario with guerrilla actions in VR devices. Eduardo Zilles Borba, postdoctoral researcher, qualitatively evaluates VR pieces, proposing the study of brand communication in metaverses.

Hernando Urrutia, PhD, in his text on multimedia intervention in the public space, proposes the social importance of a process of awareness by the intervention and connection with new technological languages as a dynamic flow to the citizen. His proposal is in line with the text by postdoctoral student Fabíola Paes de Almeida Tarapanoff, who seeks to understand how cultural spaces use immersion, interactivity, and storytelling to attract the public by analyzing *Quake* and the Lisbon Story Centre.

The text by Associate Professor Patricia Moran and Master's student Tom Paranhos addresses the period of isolation during the pandemic. It analyzes Filipe Catto's performances on Instagram as a reinvention of the domestic space, suggesting that these platforms, by summoning memories common to their audience, reinvent technology for their affective appropriation.

The title of the journal, *Novos Olhares* [New Looks], is suggestive and, along with the illustrative image of the dossier and its title, "(UN)REALITY," becomes an invitation to read the texts of the Dossier "Innovation Technologies", which encourages readers to think about the attractive proposals of media and their current digital reconfigurations.

We thank the editor of *Novos Olhares*, Dr. Eduardo Vicente, for publishing the Dossier. Feel free to interact: denizearaujo@hotmail.com.

Presentación del Dossier “Tecnologías de Innovación”

El dossier “Tecnologías de Innovación” es una propuesta del Clúster Cinex que integra el proyecto aprobado por CNPq Universal “Memorias del Futuro: innovación en medios multimodales”. El proyecto también prevé cuatro cortometrajes experimentales y un sitio web con la producción experimental desarrollada en línea durante la pandemia. El dossier es organizado por Denize Araujo, PhD, y coeditado por Claudia Lambach, estudiante de posdoctorado en Comunicación, Imagen y Contemporaneidad (CIC), y por Elisa Antunes, estudiante de doctorado en el Centro de Investigación en Artes y Comunicación (CIAC), luego de publicado el dossier “Tecnologías de Innovación” en la revista *Novos Olhares*, se podrá accederlo en la plataforma multimodal virtual, con QRCode, por medio de gafas 3D y avatares.

El dossier reúne textos de posdoctores, estudiantes de posdoctorado, doctores y estudiantes de doctorado de Brasil, Portugal, Finlandia, Australia, Canadá, España y Colombia. Cuenta con 17 textos: cuatro en portugués brasileño, cuatro en portugués de Portugal, cuatro en inglés, tres en español y dos textos representativos de CIC de la Universidad Tuiuti do Paraná (UTP) en alianza con CIAC de la Universidad Aberta do Brasil (UAb) y de la Universidad do Algarve (UAlg).

El tema general del dossier es las Tecnologías de Innovación e incluye subtemas de Realidad Aumentada (RA), Realidad Virtual (RV), Inteligencia Artificial (IA), Metaverso, Arte Robótico, Posthumanismo, Digital Artemedia y Entornos Inmersivos.

Dos textos representan el Grupo CIC, creado en 2001 y en alianza con el CIAC desde 2016: un texto del primer doctorado sándwich del Programa de Posgrado en Comunicación y Lenguajes de la UTP (PPGCom-UTP), firmado por Rodrigo Oliva (CIC), actualmente doctor, en coautoría con su codirector de tesis José Bidarra, doctor (CIAC-UAb); y el segundo texto, con la autoría de la estudiante de doctorado Rita Cassitas (CIC) y su actual codirectora de tesis Mirian Tavares, doctora (CIAC-UAlg). Ambos textos plantean un diálogo sobre tecnologías de innovación; el primero trata de las interacciones entre los lenguajes de arte/medios de RV y RA; y el segundo aborda la creación de un cine expandido mediante el uso de RA.

Otro texto en el tema de la RV es el de Andreia Oliveira, posdoctora, en coautoría con Matheus Moreno, estudiante de doctorado, en que abordan el proyecto AIR del Laboratorio Interdisciplinar Interactivo de la Universidad Federal de Santa Maria (LabInter/UFSM), con metaterritorios en RV en la plataforma Sansar. También sobre RV Sergei Glotov, estudiante de doctorado, analiza la película *The Lion King* (2019), una producción virtual usando RV, a partir de la teoría fílmica del neoformalismo.

RV también es tema en el texto de Sergio Alvarado Vivas, PhD, en coautoría con Laura Martínez, estudiante de doctorado, quienes analizan narrativas de Realidad Virtual de procesos inmersivos creados por estudiantes colombianos entre 2017 y 2021. Este texto dialoga con el de Cristiane Bonfim –estudiante de doctorado–, Leonel Morgado –doctor– y Daniela Pedrosa –posdoctora–, quienes presentan los resultados de los principales métodos para crear narrativas inmersivas en clústeres de inmersión temporal, espacial y emocional. Además de uso de la IA, el texto

de Josep Català Domènech, catedrático emérito de la Universitat Autònoma de Barcelona, incluye la Imaginación Artificial y sugiere un poshumanismo en la trayectoria del neobarroco.

El escenario digital es analizado por Alexandre Martins, estudiante de doctorado, y Bruno Mendes da Silva, posdoctor, quienes exploran la tipografía digital y los entornos audiovisuales, con énfasis en la percepción y el uso de los sistemas digitales. El texto se complementa con un corto experimental que construye una convergencia entre texto, imagen y movimiento ambientado digitalmente. Además, Adérito Fernandes Marcos (doctor), Marcos Mucheroni (doctor) y Selma Pereira (doctora) desarrollan un análisis de la estética digital, que crea una transdisciplinariedad en el arte de los medios digitales como proceso creativo y objeto de arte en la contemporaneidad.

Mientras que el texto de Pedro Alves da Veiga, doctor en Arte Media Digital, propone una relación entre el arte computacional generativo, el interactivo y el audiovisual al analizar piezas artísticas intervencionistas y sus efectos estéticos y poéticos, Felix Rebolledo Palazuelos, posdoctor, repasa los clásicos “*eye tracking experiments*” del psicólogo ruso Alfred E. Yarbus para producir un modelo de percepción visual que armoniza conceptos de metafísica afectiva a través de la visión.

Chris Chesher, PhD, examina la herencia mística de la tecnología mediante la serie de videojuegos de terror *Silent Hill* y el arte robótico en *Ai-Da*, mientras que Lucas Murari, doctor, estudia el trabajo del colectivo *Total Refusal*, un juego pacifista en un entorno digital, con acciones de guerrilla en dispositivos de RV, y Eduardo Zilles Borba, posdoctor, explora cualitativamente las piezas de RV y propone el estudio de la comunicación de marca en metaversos.

Al abordar la intervención multimedia en el espacio público, Hernando Urrutia, doctor, plantea la importancia social de un proceso de sensibilización mediante la intervención y conexión con los nuevos lenguajes tecnológicos como flujo dinámico hacia el ciudadano. Su propuesta está en línea con el texto de Fabíola Paes de Almeida Tarapanoff, estudiante de posdoctorado, que busca comprender cómo los espacios culturales utilizan la inmersión, la interactividad y el *storytelling* para atraer al público al analizar *Quake* y el Lisbon Story Centre.

El texto de Patricia Moran, libre docente, en coautoría con Tom Paranhos, estudiante de maestría, aborda el tiempo de aislamiento por la pandemia y analiza las performances de Filipe Catto en Instagram como reinención del espacio doméstico, y sugieren que las plataformas, al convocar recuerdos en común con su audiencia, reinventan la tecnología mediante una apropiación afectiva.

El título de la revista *Novos Olhares* es sugestivo y hace una invitación a leer los textos del dossier “Tecnologías de Innovación”, tal como lo hace la imagen ilustrativa del dossier y su título, “(IR)REALIDAD”, que anima al espectador a reflexionar sobre las propuestas de los medios y sus actuales reconfiguraciones digitales.

Agradecemos al editor de *Novos Olhares* dr. Eduardo Vicente por la publicación de este dossier. Contacto por correo electrónico: denizearaujo@hotmail.com.

Denize Araujo

Diciembre de 2022