III Simpósio ArTecnologia
Programação – GTs (UERJ) e Palestras (MAR)

24/11 – Grupos de Trabalho (UERJ, 10° andar)

GT1 – ARTE E TECNOLOGIA

Coordenação: Arturo Castellary (Univ. Complutense de Madri)

13h30 – 15h

MESA 1 – ARTE, INTERAÇÃO E NOVAS LINGUAGENS

O uso do entretenimento como linguagem em museus e centros culturais
Vanessa de Freitas Silva

O Espectador ativo da exposição: #modernidadeespanhola
Renata Perim
Marcos Martins

Tipos de interação na produção artística tecnomultissensorial: dispositivos fechados, abertos e ambientes midiáticos
Flávia Junqueira

O museu em movimento
Leonardo Amato

Sistemas interativos, artistas, espaços e espectadores: Estabelecendo relações a partir de processos de produção e recepção
Fernanda Gomes

16h00 – 17h30

MESA 2 – TECNOLOGIA, ESTÉTICA E PROCESSOS DE EXPRESSÃO

A cor que caiu das máquinas: arte, tecnologia e imaginação
Gabriel Malinowski

Relógios e sementes: Videogames e a dimensão lúdica no pensamento da representação
Ivan Mussa

Subjetividade e representação: o olhar mediado
Aluizio Guimarães
Ed Porto
José Tonezzi

Arte com realidade aumentada: novos paradigmas nas formas de produção e apresentação artística
David Ruiz Torres

Retalhos animados – tapetes tridimensionais em cena audiovisual
Daniela Fossaluza

MESA 3 – ARTE, MEMÓRIA E PROCESSOS DE APRENDIZADO

Práticas pedagógicas na disciplina de arte através das tecnologias móveis sem fio
Adriana Beatriz Pacher Raach
Luciana Backes

Tecnologias musicais e aprendizado feminino: o caso do Girls Rock Camp Brasil
Luiza Bittencourt
Gabriela Gelain
Rafael Lage

Arte, comunicação e formação de professores: questões atuais
Jamila Guimarães

Monumentos Reais e Documentos Virtuais. Tecnologias da Memória e Preservação Digital do Patrimônio
Carolina da Rocha C. Matos

GT2 – EDUCAÇÃO, COGNIÇÃO E TECNOLOGIA

Coordenação: Fátima Régis (UERJ)

13h30 – 15h

MESA 1 – TECNOLOGIAS E ENSINO-APRENDIZAGEM: NOVAS POSSIBILIDADES PARA A SALA DE AULA NA ERA DIGITAL

Arte-Educação e Tecnologias Contemporâneas: Novos Possíveis na Escola
Fernanda Cavalcanti de Mello

Atos de Currículo em Ambiências Híbridas: relatos de uma pesquisa-formação na cibercultura
Edméa Oliveira dos Santos
Felipe Da Silva Ponte de Carvalho

Tutoria e docência em EaD: diálogos formativos com docentes da eja e encontros cotidianos com a plataforma *moodle*, a cibercultura, a educação *online* e a pesquisa em periódicos *online*
Marcia Araújo Ribeiro Lima

Cibercultura e a necessária subversão da sala de aula
Diene Eire de Mello
Terezinha Fernandes Martins de Souza

Cultura do remix e Recursos Educacionais Abertos na formação inicial de professores
Eunice de Castro e Silva
Keite Silva de Melo

MESA 2 – LINGUAGENS MULTISSENSORIAIS, CORPO E AFETOS NOS PROCESSOS EDUCACIONAIS CONTEMPORÂNEOS

Crianças e Youtube: novos modos de narrar
Thamyres Dalethese

Games e comunicação: a construção de letramentos lúdicos e participativos
Fátima Regis
Pollyana Escalante
Daniele de Aragão Mendonça
Fernanda Bravim de Oliveira

Aprendizagem tangencial: comunicação e lúdico na construção de um jogo de tabuleiro
Alessandra Maia
Mayara Barros
Caroline Zanotta
Andreza Martins

A estrutura (in)sensível: Corporeidade, afetos e experiência estética em jogos digitais
Diego Amaral

Reflexões sobre concentração e atenção em práticas de audioleitura
Rafael de Oliveira Barbosa

16h – 17h30

MESA 3 – TECNOLOGIAS E ENSINO-APRENDIZAGEM: NOVAS POSSIBILIDADES PARA A SALA DE AULA NA ERA DIGITAL

Formação docente na cibercultura: praticando Educação on-line no Colégio Pedro II
Alexsandra Barbosa
Joelma Almeida

Livro digital: interação e aprendizagem na Educação Básica
Ana Cecilia Machado Dias

Educação híbrida e pedagogia libertadora, é possível esta interface?
Pilar de Moraes Sidi
Luciana Backes
Balduíno Antonio Andreola

Novas modalidades de ensino do jornalismo pela comunicação ubíqua móvel
Tatiana Cioni Couto

MESA 4 – LINGUAGENS MULTISSENSORIAIS, CORPO E AFETOS NOS PROCESSOS EDUCACIONAIS CONTEMPORÂNEOS

Emoticons e Letramento Visual: Pedagogia da Imagem
Ana Valéria de Figueiredo da Costa
Isabel Almeida Carneiro

Pokémon Go: *case* de estudo na disciplina de Direito Internacional Privado na Faculdade de Direito da UFPel
Ana Clara Correa Henning
Amanda D'Andrea Lowenhaupt
Clarissa Correa Henning

Arte como contra-a-cultura e a educação profana
Pedro Esteves de Freitas

Mídias e educação intercultural: uma relação urgente e necessária
Keite Silva de Melo
Mirna Juliana Santos Fonseca
Carla Silva Machado

GT3 – SUSTENTABILIDADE, CIDADES INTELIGENTES E TECNOLOGIA / REDES SOCIAIS E TECNOLOGIA

Coordenação: Isidro Moreno (Univ. Complutense de Madri)

13h30 – 15h20

MESA 1 – REDES SOCIAIS E TECNOLOGIA

Escrever a história através de memes: cultura popular, imagem e política em redes sociais
Aline Couri

Narrativas transmidiáticas e redes sociais: reflexões sobre o universo expandido de Star Wars
Ana Beatriz Carvalho
Thelma Panerai Alves

Selfies e faux-vintage: Atualizações de desejos antigos em tempos de conectividade
Thiago Costa

Bolhas de relacionamento nas redes sociais: fatores psíquicos e externos
Daniel Costa Vianna Mucciolo

"Tá todo mundo mal": reflexões sobre as relações amorosas mediadas por tecnologias digitais de comunicação a partir da teoria do duplo-vínculo
Francine Tavares

Expectativas amorosas na modernidade líquida: um estudo sobre a Rede Social Badoo
Maria Rita Pereira Xavier

16h – 17h30

MESA 2 – AMBIÊNCIAS, TECNOLOGIA E CIDADE

Videografias em mídias móveis: sousveillance e conversação pública nos ambientes on-line
Juliana Rocha Franco
Bráulio de Britto Neves

Ambiências e Conexões em um Município do Interior do Amazonas: A relação entre celular, jovens e praças digitais a partir da Teoria das Materialidades
Soriany Simas Neves

Diário como performance: a construção de um registro autobiográfico em Judith Malina e Gregorio Duvivier
Leonardo Torres

Vlado (no) presente: usos do Twitter como espaço de produção de memórias pelo Instituto Vladimir Herzog
Marcella Vieira

A mediação tecnológica do WhatsApp em encontros urbanos coletivos
Robson da Silva Braga

MESA 3 – COLETIVOS INTELIGENTES, SUBJETIVIDADES E REDES SOCIAIS

Hashtag em disputa: um estudo sobre identidade e memória nas redes sociais
Paula Gorini Oliveira

Ocupações secundaristas e seus registros na rede: articulações e entrelaçamentos
Raquel Silva Barros

“Ela é mais mais, ela arrasa no look”: imagens do funk e da performance de gênero no Youtube
Rodolfo Paulo

A Estrutura do Capital Social no Campo Artístico Contemporâneo: as Lógicas de Legitimação e Prestígio nas Redes Ego da Power 100
Débora Salles
Rose Marie Santini

Dessubjetivação em dispositivos midiáticos online: o (des)controle dos algoritmos e as subjetividades numéricas
Tiago Barcelos Pereira Salgado

GT4 – INDÚSTRIAS CRIATIVAS, ENTRETENIMENTO, MÚSICA E TECNOLOGIA / PUBLICIDADE, PROPAGANDA, MARKETING E TECNOLOGIA

Coordenação: Simone Pereira de Sá (UFF)

13h30 – 15h

MESA 1 – SENSORIALIDADES E FORMAS COMUNICATIVAS

Destotalização da carne na performance: colapsando o regime de expressão universal
Ana Terse Tavares Soares

Branding Sensorial: o que os olhos veem, o coração não sente
Ana Erthal

Branded content: entretenimento como linguagem na relação com a marca
Daniele de Castro Alves

16h – 17h30

MESA 2 – APROPRIAÇÕES TECNOLÓGICAS E CULTURA POP

A música das máquinas: tecnologias e novos modelos de escuta
José Cláudio Siqueira Castanheira

"Deixa os garoto [sic] brincar": o aspecto político de mods brasileiros de Pro Evolution Soccer
Thaiane Oliveira
José Messias
Diego Amaral

YouTube e a centralidade do arquivo na cultura pop contemporânea
Thiago Pereira Alberto

GT5 – TECNOLOGIA, DADOS E JORNALISMO /CONTEÚDOS DIGITAIS, APLICATIVOS E TECNOLOGIAS

Coordenação: Vinícius Andrade Pereira (UERJ)

13h30 – 15h

MESA 1 – JORNALISMO E INFORMAÇÃO: DISSIDÊNCIAS E RESISTÊNCIAS

A força das interações mediadas pelo WhatsApp na garantia de direitos na Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro
Aline Veroneze

O uso do WhatsApp e a reconfiguração dos fluxos informacionais na produção da notícia
Mariana de Carvalho Ghetti

O que dizem as fontes? O acesso disruptivo ao jornalismo como estratégia dos estudantes na ocupação de escolas em 2016
Luãn José Vaz Chagas

Jornalismo independente online: entre capturas e pertencimentos
Clarissa Corrêa Henning

A imprensa alternativa da Luta Livre no Brasil
Carlos Cesar Domingos do Amaral

16h – 17h30

MESA 2 – PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS, SOCIABILIDIDADES E VINCULAÇÃO EM REDE

Mídias locativas, trajetórias e ressignificações: o exemplo do Tinder
Fernanda Angelo Costantino

It's a match: uma reflexão sobre a influência de aspectos materiais e simbólicos nas construções da sociabilidade e das subjetividades no Tinder
Naiara Silva Evangelo

O Estadão no Facebook: apontamentos que podem explicar o título de veículo com maior engajamento nas redes sociais
Pedro Augusto Farnese de Lima

Intrínseca e seus best-sellers: um estudo de caso de sua relação com os leitores
Claudia Bianco

MESA 3 – PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS: NOVOS MODOS DE EXISTÊNCIA DA CULTURA DIGITAL

Rio Virtual: as maravilhas do Rio de Janeiro em Realidade Virtual
Marcia Taborda
Esequiel Rodrigues Oliveira
Rafael Costa
Alexsandra Barbosa
Rosana Vidal
Matheus Ruiz

Inteligência Artificial: superação da ideia de inteligência como distinção da espécie humana
Dora Kaufman

Interfaces de memória artificial: ars memoriae e Wayback Machine
Juracy Oliveira

Invisibilidade do objeto técnico x visibilidade do indivíduo: reflexões sobre um paradoxo a partir do smartphone
Michele Lima

GT6 – CINEMA, AUDIOVISUAL E TECNOLOGIAS

Coordenação: Erick Felinto (UERJ)

13h30 – 15h

MESA 1 – IMAGENS E TECNOLOGIA: PERSPECTIVAS E INTERSEÇÕES

Imagens feitas para sumir: o celular como agente de transitoriedade e efemeridade
Lorena Risse

Imagem movediça: datamoshing e a atração de uma temporalidade concreta
Pedro Drumond

Malhação nas mídias sociais: uma análise das possibilidades de participação do público
Renata Cerqueira

Cibergêneros Audiovisuais e a Educação online: relato de uma pesquisa-formação em andamento
Vivian Martins Lopes de Souza

Mídia e a distopia de Jogos Vorazes: O universo ficcional a partir do cotidiano
Juliana Souza

16h – 17h30

MESA 2 – TENDÊNCIAS ESTÉTICAS DO CINEMA

Cinema e tecnologia: três questões sobre formalismo estético e estilo cinematográfico
Rodrigo Cássio Oliveira

Tecnologia e Narrativas do Cinema de Animação
Roselita Lopes de Almeida Freitas

Cthulhu Mythos in the Movies: um breve mapeamento de apropriações de elementos lovecraftianos no cinema
Yuri Garcia

Mídias entre poéticas e tecnologias: cinema expandido no espaço urbano do Rio de Janeiro
Tatiane Mendes

Cinema em ação: camadas de escritura de um filme “palimpisesto”
Thaís Inácio

25/11 – (MAR – Museu de Arte do Rio – Praça Mauá, 5 – Centro)

***9h* – Credenciamento para palestrantes e público**

9h30 às 11h – Conferência de abertura – "Efeitos da Inteligência Artificial no Futuro do Trabalho", proferida por Larry Birnbaum(Northwestern University, EUA).

11h às 11h30 – Coffee Break

11h30 às 13h –

Painel 1 – **Para além do determinismo tecnológico: Como antecipar tendências, afetações e riscos dos usos de tecnologias na contemporaneidade?**

"O que pode uma tecnologia? Explorações acerca das ideias de efeitos e determinismos tecnológicos" – Vinícius Andrade Pereira

"Corpo humano: a gambiarra final" – Fausto Fawcett

13h – Almoço

14h às 16h –

Painel 2 – **Tecnologias nas artes e museus**

"Resultados preliminares de P&D sobre a história e a representação digital do patrimônio artístico durante a guerra civil e a pós-guerra espanholas" – Arturo Colorado Castellary

"Helio Oiticica volta à rua – Intervenções tecnológicas e ressignificações das relações entre artistas suas obras e cidades" – Isidro Moreno Sanches

"Rio de Afeto: A cidade como matéria e obra nos trajetos de Hélio Oiticica" – Paulo Sá

16h às 16h30 – Coffee Break

17h às 19h –

***Painel 3 – Digital Humanities*: Usos e efeitos de tecnologias nas Ciências Humanas**

"Aspectos metodológicos e epistemológicos da Sociologia Digital" – Leonardo F. Nascimento

"Enfrentar o *Maelström* ou render-se a ele? A era digital e suas implicações ao conhecimento e à memória nas humanidades" – Ricardo Pimenta

"A mente e os artifícios do Homo Zapiens" – Aristides Alonso

19h – Festa de boas-vindas

Um MAR de música: Festa que faz parte da programação oficial do MAR, que acontece nos pilotis do museu, com Felipe Cordeiro (PA) + *Festa Vinil é arte. (Evento gratuito)*

26/11 – (MAR – Museu de Arte do Rio – Praça Mauá, 5 – Centro)

9h30 às 11h –

Painel 4 – **Smart Cities, Dados e Cidadania.**

"Arte, Dados, Cidadania" – Ricardo Dal Farra

"Big Data e Democracia" – Pablo Cerdeira

"Internet das Coisas e Sensibilidade Performativa: Principais Desafios" – André Lemos

11h às 11h30: Coffee Break

11h30 às 13h –

Painel 5: **Hábitos e consumo de tecnologias midiáticas e conteúdo digital no Brasil: Potenciais, Desafios e Problemas.**

"Consumo de conteúdo digital no Brasil: Perspectivas do NIC.br" – Demi Getschko

"Geração YouTube: Um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para crianças de zero a 12 anos. Brasil 2005 – 2016" – Luciana Correa

"Meus conteúdos, minhas regras? Plataformas, Algoritmos e Remoção de Conteúdos na Rede" – Carlos Affonso Souza

13h – Encerramento