

pretende-se aqui verificar como determinadas variantes da canção se estabeleceram, fixando-se como memória cultural (ou não). Destaque especial será dado aos vínculos entre rádio, periódicos, cinema e televisão como interfaces da construção do sucesso, que constrói e consolida certo tipo de memória cultural, no âmbito de uma cultura das mídias, por intermédio da música. A pesquisa se dedicará ao estudo de canções nômades: o fado, o tango e o bolero, sendo cada um dos gêneros estudado sequencialmente. O tango, como o gênero nômade, por excelência: um estudo sobre a presença, no Brasil; as mutações entre o tango adaptado e traduzido e o tango criado por brasileiros. Sobre o bolero: fixou-se no Brasil, como canção romântica, trazendo consigo aquilo que se denomina popularmente mexicanização. O fado, de sua parte, conflui com as várias levadas de migração portuguesa. No caso da cidade de Santos, alguns traços particulares merecem uma abordagem particularizada, pela sua forte representatividade na cidade mais povoada de portugueses e lusodescendentes e pelo contato constante com essa canção.

577

Aural: ambiente robótico interativo aplicado à produção sonora e visual

Artemis Maria Francelin Sanchez Moroni
Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora
Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Processo 2005/56186-9
Vigência: 1/2/2006 a 31/3/2009

Este projeto, o Aural, propõe a construção de um ambiente sonoro-visual robótico interativo que permitirá a criação de coreografias para robôs móveis. Tais coreografias poderão ser experimentadas e apresentadas *in loco* ou a distância, por meio de laboratório de acesso remoto pela internet, o Real (Guimarães, 2004; Guimarães *et al.*, 2003a, 2003b). O resultado será um ambiente robótico interativo que reúne as características funcionais dos ambientes Vox Populi (Moroni *et al.*, 2000) e Art Lab (Moroni *et al.*, 2002a, 2002b), e que já começaram a ser integrados no ambiente JaVox (Moroni *et al.*, 2004), sobre o qual o Aural será construído. Para desenvolvimento está sendo usado o ambiente Java. No JaVox (Moroni *et al.*, 2004), como no Vox Populi (Moroni *et al.*, 2000), a computação evolutiva é aplicada à produção sonora e, como no Art Lab (Moroni *et al.*, 2002b), à produção visual. No Vox Populi, uma área de controle (*pad*) da interface interativa habilita o usuário a desenhar curvas num espaço de fase, associando a elas trajetórias que guiam a produção sonora. No Aural, por meio de uma facilidade similar ao *pad* interativo, as trajetórias poderão ser criadas e transmitidas para os robôs móveis da Divisão de Robótica e Visão Computacional do Centro de Pesquisas Renato Archer. Um robô móvel percorrerá um espaço físico associado a um espaço conceitual sonoro, de acordo com uma

trajetória aproximada à trajetória recebida. No ambiente Aural, o robô móvel poderá ser programado para acompanhar uma sequência sonora, como numa coreografia convencional ou, ao contrário, produzir uma sequência sonora, resultado da sua exploração do espaço conceitual. O mesmo poderá acontecer no domínio visual. O usuário poderá “programar” um cenário, ou o cenário poderá ser o resultado da exploração do espaço pelo robô. Nessa área emergente ligada à interatividade, arte e ciência crescentemente influenciam e fertilizam uma à outra. Conceitualmente esta proposta está dentro da área de criatividade computacional, subárea da inteligência artificial, aplicada à computação musical. Dado o caráter interdisciplinar da proposta, insere-se também nas áreas de arte, aplicações a distância, robótica e visão computacional.

578

Aspectos orgânicos na dramaturgia de ator

Renato Ferracini
Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais (Lume)
Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Processo 2004/08089-1
Vigência: 1/4/2005 a 31/5/2009

Esse projeto propõe refletir e analisar, em um plano prático-conceitual, alguns aspectos orgânicos desse processo criativo nomeado “dramaturgia de ator”. Para tanto será analisado o processo de montagem de dois espetáculos teatrais distintos que terão como base de construção as ações físicas e vocais previamente codificadas do ator. O primeiro processo de construção espetacular, batizado inicialmente como “projeto chapéu”, será realizado contando com uma equipe de quatro atores-pesquisadores do Lume – Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais, (Ana Cristina Colla, Raquel Scotti Hirson, Jesser de Souza e o proponente) todos com uma larga experiência na montagem de espetáculos baseados no trabalho do ator e um diretor convidado, Norberto Presta, argentino radicado na Itália, também com larga experiência na mesma área. O segundo processo será um solo teatral de minha autoria, assessorado por outros três atores-pesquisadores do Lume (Ana Cristina Colla, Ricardo Puccetti e Carlos Roberto Simioni), buscando aplicar as descobertas processuais do primeiro espetáculo nesse segundo. Esses processos serão fartamente documentados, discutidos, refletidos e transcritos na forma de processos textuais e audiovisuais que poderão ser publicados na forma de artigos, livros, DVDs e CD-ROMs, sem contar com a principal e mais forte publicação: a apresentação artística desses dois espetáculos.

579

Rede interdisciplinar de semiótica de música, a intersemiose entre a música e a dança

José Luiz Martines

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Processo 1999/07112-0
Vigência: 1/12/1999 a 31/5/2004

A rede interdisciplinar de semiótica da música pretende estudar a intersemiose da música com outras linguagens associadas, tais como a música e a poesia, a música e a dança, a música e os diversos meios que compõem a ópera, a música e o teatro ou o musical, a música e o cinema, a música e o vídeo, a música e a multimídia computadorizada. Cada pesquisador deve dedicar-se a uma área de especialidade. O estudo da intersemiose entre a música e a dança visa à criação de um modelo de análise semiótica peirceana que possibilite a investigação das inter-relações estruturais entre essas duas linguagens, assim como os problemas de representação, de cognição e de criação. A pesquisa será baseada em paradigmas estratégicos da produção musical e coreográfica tal como praticada neste século.

580 Ambiente de composição e performance musical com suporte tecnológico

Sílvio Ferraz Mello Filho

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Processo 1996/05379-0
Vigência: 1/3/1997 a 28/2/2001

Este projeto tem como foco o estudo de questões relacionadas à composição musical com suporte tecnológico. O trabalho envolverá o estudo crítico musicológico da produção musical recente como auxílio da tecnologia e a construção de sistemas de composição e performance musical interativa.

581 Laboratório de interfaces gestuais

Jonatas Manzolli

Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora
Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Processo 1995/08479-3
Vigência: 1/1/1997 a 31/5/2002

Este projeto propõe o desenvolvimento do Laboratório de Interfaces Gestuais, discute sua relevância, seus objetivos, metodologia e recursos materiais (*hardware*, *software* e dispositivos eletrônicos) para a produção de novas interfaces. Esta proposta baseia-se na emergência da música computacional como nova linha de pesquisa científica. Mais especificamente, no estudo do uso de

movimentos do corpo para a geração de eventos musicais e na criação de modelos de síntese sonora com controle paramétrico-gestual. Além da produção de *hardware* e *software* visa-se à integração das interfaces gestuais com grupos de *performance* através de oficinas e ateliês de criação. O objetivo musical é inserir as interfaces no contexto da composição e criar obras que as utilizem.

CIÊNCIA POLÍTICA

582 O governo eletrônico no Brasil

Maria Florência Ferrer

Fundação do Desenvolvimento Administrativo (Fundap)
Secretaria de Gestão Pública
Processo 2003/10454-7
Vigência: 1/6/2004 a 31/5/2008

Tanto no âmbito acadêmico como nos fóruns internacionais, vem-se discutindo a enorme importância que as ações em relação à economia digital teriam para os países em desenvolvimento e fundamentalmente o papel das políticas governamentais como alavancadoras desse desenvolvimento. Uma das ações mais concretas são as de construção de governo eletrônico. O Brasil vem ocupando um lugar de destaque nesse âmbito, alcançando índices de alta capacidade de e-gov, superiores aos de vários países desenvolvidos. Instalar pioneiramente esse debate no meio acadêmico, construir ferramentas de avaliação e ação para a implementação bem-sucedida de programas de governo eletrônico são as propostas centrais deste projeto, que será desenvolvido na Escola de Administração de Empresas de São Paulo (Eaesp) da Fundação Getúlio Vargas (FGV), por meio do seu Centro de Informática Aplicada (CIA) e do Programa de Excelência em Negócios na Era Digital (NED).

583 Propriedade intelectual e pesquisa biológica no Brasil: as dificuldades e necessidades da comunidade científica nacional

Marília Coutinho

Universidade de São Paulo (USP)
Processo 2000/11364-3
Vigência: 1/3/2001 a 31/8/2003

O papel da tecnologia como fator determinante do crescimento econômico e competitividade aumentou nos últimos 20 anos. As chamadas novas tecnologias genéticas aceleraram o desenvolvimento tecnológico em setores que não eram intensamente baseados em pesquisa. Os cientistas passaram a ter um papel mais decisivo. A proteção da propriedade intelectual (PPI) tornou-se crítica. Para o Brasil, ela tem implicações sobre: a) ino-