V!21 | **NUNCA FOMOS TÃO DIGITAIS** CHAMADA DE TRABALHOS

As medidas de segurança para contenção da pandemia causada pelo novo coronavírus, no início de 2020, incluíram o confinamento residencial e a suspensão de todas as atividades presenciais consideradas não essenciais ao funcionamento da sociedade. Em poucas semanas, grande parte do quotidiano de milhões de pessoas ao redor do planeta deslocou-se para a Internet e, particularmente, para a world wide web. A crise impôs, com urgência, uma revisão frequentemente intuitiva de maneiras de comunicar-se nos âmbitos profissional, familiar, afetivo, político, entre outros. Indivíduos e grupos historicamente resistentes e críticos da cultura digital viram-se obrigados a uma imersão às pressas e improvisada em seus meios, ao mesmo tempo em que aprofundou-se o abismo social entre aqueles que têm acesso à rede e aqueles que não têm.

A vigésima primeira edição da V!RUS quer lançar um olhar qualificado sobre este processo e sua dimensão digital, com especial atenção a estudos e reflexões sobre aspectos variados do momento atual; projetos e experiências especialmente desenvolvidos no âmbito da pandemia; e considerações sobre o conhecimento acadêmico acumulado capaz de fornecer mecanismos para enfrentamento dos desafios atuais e daqueles por vir. Pois, se, por um lado, a pandemia é, sem dúvida, uma imensa tragédia planetária, por outro lado, um amplo conjunto de regras, condutas, dúvidas, inferições, experimentações, projetos, invenções, em tantos âmbitos, dela emerge. É dizer que este momento constitui uma riquíssima e inesperada fonte de insumos para reflexões sobre a comunicação digitalmente mediada, em todos os níveis: seus pressupostos, potencialidades, limites, meios, riscos e consequências.

Interessam-nos trabalhos que abordem o tema de forma crítica e fundamentada, a partir de perspectivas distintas mas complementares – histórica, tecnológica, política, econômica, artística, ambiental, comportamental, social, dentre outras. Em todos os trabalhos, os meios digitais ou a cultura digital devem necessariamente constituir um dos principais dados do problema abordado. Da mesma forma, apenas artigos que contenham uma reflexão crítica sobre o papel do digital serão aceitos para avaliação.

Esperamos reunir reflexões e experimentações sobre – mas não apenas – os seguintes tópicos:

+ A pandemia e a pesquisa em Humanidades: revisão de conceitos e categorias analíticas, ampliação do campo, métodos e procedimentos, o papel do pesquisador

+ Referências teóricas, metateorias, sistemas, complexidade, cibernética, ecologia da comunicação, transdisciplinaridade

+ Desigualdade social, pandemia e confinamento: conexão à Internet, acesso a equipamentos, alfabetização digital, ambiente doméstico

+ Isolamento social e o medo do diferente: revisões e retrocessos na construção do comum, discursos de ódio, redes sociais

+ Participação política: a multidão fragmentada, ciberespaço e cena pública, processos decisórios públicos

+ Tecnopolíticas: big data, privacidade, uso de dados, Inteligência Artificial, aplicativos de segurança e aplicativos de controle

+ Fake news e a noção de verdade: manipulação de informação de interesse público, moderação e monitoramento, atitudes em relação ao conhecimento científico

+ Gestão pública, transparência e governança, políticas públicas para cidades e sociedades pós-pandemia

+ Espaço público, esfera pública: esvaziamento, revisões conceituais, narrativas

+ Ciberespaço, um espaço público? categorias analíticas, dinâmicas e conflitos

+ Revisões espaciais: alterações durante e após a pandemia no desenho das edificações, das cidades, da paisagem, do território

+ Habitação: funções e limites redefinidos, a superexposição do privado, conexões digitais entre esferas privada e pública, habitar espaços informacionais

+ A casa burguesa oitocentista resiste melhor a pandemias: fora-sujo-perigoso x dentro-limpo-seguro, concepções higienistas, a casa como laboratório

+ Comércio no confinamento: padrões de consumo, aplicativos, entregadores e precarização, repensando modalidades de compras e pontos de vendas

+ Teletrabalho: referências históricas, comodidade e tecnologia, ambiente doméstico e precarização

+ Compartilhamento de informação via rede: repositórios em nuvem e novas dinâmicas de trabalho, plataformas participativas online, aplicativos de serviços, privacidade

+ Adaptações e invenções: objetos para novas demandas, o design revisitado

+ Processos de ensino e aprendizagem via Internet: conceitos, metodologias, práticas inovadoras, espaços de aprendizagem, o papel do professor

+ Processos de projeto em arquitetura, urbanismo e design, BIM e a colaboração mediada e comunicação via Internet

+ Modelagem física, fabricação digital, processos de projeto e produção à distância

+ Produção artística e o digital: história, contemporaneidade, projetos, exame crítico

+ Audiovisual, documentação e leituras da pandemia, explorações, experimentações, a onipresença do vídeo como linguagem

+ A imagem como campo exploratório de suporte de informação: linguagens, narrativas, técnicas

+ Memórias da pandemia: documentação, difusão, projetos especiais, preservação

+ Cartografias digitais e representações da cidade: registros e omissões, propriedade e controle dos mapeamentos contemporâneos, plataformas GIS, CIM

+ O corpo confinado: corpos conectados, corpos em rede, representações do corpo, corporeidade à distância, cyborg e cyburg

+ Pandemia, diversidade e confinamento: identidade de gênero, multiculturalidade, povos originários

+ Extensão universitária: lives, webinars e além, a quem se destinam, quem tem acesso?

+ Projetos com comunidades e construção do comum: ações participativas comunitárias, tecnologias sociais digitais, ações cidadãs bottom-up

Além de textos e imagens estáticas, são bem-vindos ensaios fotográficos, vídeos, filmes curtos, animações e gifs, peças sonoras, musicais e depoimentos em arquivos de áudio, projetos de instalações artísticas e de arquitetura, urbanismo e design acompanhados de reflexão crítica sobre sua concepção, apresentações de slides e outras linguagens digitais, considerando o interesse do Nomads.usp em explorar usos de meios digitais para divulgação científica via Internet.

As contribuições serão recebidas EM PORTUGUÊS, INGLÊS OU ESPANHOL através do *website* da revista **até o dia 23 de agosto de 2020**, segundo as diretrizes para autores, disponíveis em www.nomads.usp.br/virus/submissions.

DATAS IMPORTANTES

Julho de 2020: Chamada de trabalhos

23 de agosto: Data limite para recebimento de submissões

A partir de 28 de setembro: Informação aos autores sobre aceite e solicitação de adequações

26 de outubro: Data limite para recebimento das adequações dos autores

9 de novembro: Data limite para recebimento da versão traduzida do artigo

Dezembro de 2020: Lançamento da V!RUS 21