**DESCRIÇÃO DOS GRUPOS DE PESQUISA – ESPM/RJ\_2023.1**

**PRÁTICAS DE CRIATIVIDADE E COLABORAÇÃO EM PROJETOS**

A previsão é: Ampliar o entendimento acerca do potencial que a temática de pesquisa pode agregar ao desenvolvimento de serviços e produtos no contexto da nova economia em estruturação; Incrementar e fomentar atividades de interação e disseminação, como: extensão, ensino, pesquisa e comunicação; Estruturar formas de articulação entre atores (individuais e institucionais) do setor produtivo local ¿ instituições, universidades e empresas; Pesquisar sobre o desenvolvimento de práticas de interação e desenvolvimento de projetos direcionados à criatividade e ao trabalho colaborativo; Levantar o estado da arte das ferramentas, processos e metodologias que giram em torno práticas de interação e desenvolvimento de projetos direcionados à criatividade e ao trabalho colaborativo; e Verificar como o uso das ferramentas, tecnologias, processos e metodologias associadas às práticas projetuais do Design e suas ferramentas podem colaborar para a formação de profissionais criativos;

**Contato do grupo:** Profs. Paulo de Oliveira Reis Filho e Luciano Tardin Pinheiro

**E-mail:** pauloreis@espm.br; ltardin@espm.br

**Website:** [http://www.lab3i.espm.br/; criatividadeecolaboracao.wordpress.com](http://www.lab3i.espm.br/;+criatividadeecolaboracao.wordpress.com)

**MODOS DE VER - ESTUDOS DAS SALAS DE CINEMA, EXIBIÇÃO E AUDIÊNCIAS CINEMATOGRÁFICAS**

O GP investiga aspectos ligados às práticas de ida ao cinema e suas interfaces com os locais de exibição (sala de cinema e outros espaços alternativos). Em vista de contextos socioculturais, políticos, econômicos, históricos, tecnológicos, geográficos, urbanos, e de circulação, recepção, apresentação e consumo audiovisuais, o GP Modos de Ver privilegia estudos transdisciplinares que abordem questões como: história social das salas de cinema; memórias das audiências; dinâmicas do mercado exibidor; políticas culturais e contextos de democratização da exibição cinematográfica; história das tecnologias de projeção de imagem e som; cultura das telas; o cinema na cidade e sua relação com as culturas urbanas, entre outros tópicos. As propostas de trabalho do GP vinculam-se a perspectivas multi-metodológicas, que incluem a metodologia etnográfica, a pesquisa em arquivos, a etno-história, a história oral e os métodos da análise do discurso.

**Contato do grupo:** Profa. Talitha Gomes Ferraz e prof. Pedro Peixoto Curi

**E-mail:** talitha.ferraz@espm.br; pedro.curi@espm.br

**LEMBRAR - ESTUDOS DE MEMÓRIA BRASILEIRA E REPRESENTAÇÃO**

Produção da exposição virtual "Mercados Centro do Rio - Resquícios urbanos 1821 - 1921 - 202, disponível no link mercadoscentrorio.espm.edu.br. Pensada originalmente em 2018, como uma instalação física, como parte das discussões sobre a cidade a propósito do 27o Congresso Mundial de Arquitetos que aconteceria no Rio de Janeiro em julho de 2020, a exposição foi redesenhada para a modalidade online a partir das mudanças causadas pela pandemia de Covid-19. O objetivo da exposição é mostrar a ocupação urbana do comércio no Centro. O carioca, observando-se a relação da abertura dos estabelecimentos comerciais com o traçado das ruas em que se encontravam e com o desenho da malha urbana do Centro. O projeto contou com o apoio do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro (MIS-RJ).

**Contato do grupo:** Profa.Mirella de Menezes Migliari e prof. Andre Luis Ferreira Beltrão

**E-mail:** migliari@espm.br; abeltrao@espm.br

**Website:** <https://lembrar.espm.br/grupo-de-pesquisa-lembrar/>

**DESIGN E ESTRATÉGIA APLICADOS A ESTUDOS SOBRE INOVAÇÃO, INTERAÇÃO E INFORMAÇÃO**

O uso de conceitos de Design e Estratégia podem colaborar para a formação de profissionais criativos de diversas áreas. Por meio destes conceitos, pretende-se analisar aspectos relativos a criação e gestão de Informação, Interação e Inovação que podem contribuir para o desenvolvimento das competências profissionais necessárias para fortalecer as indústrias criativas e para a melhoria contínua dos profissionais inseridos em setores criativos. Diversas atividades profissionais ligadas à criação e inovação têm utilizado recorrentemente metodologias que combinam Estratégia e Design, como o de Design Thinking, devido a sua abordagem projetual de design centrado no humano. O atual cenário de atuação profissional possui significativa colaboração dos pensamentos de estratégia e design, dentro de diferentes áreas ligadas à economia criativa, permitindo uma ação sensível, articuladora e colaborativa no mercado como agente empreendedor e transformador do meio. Este GP pertence ao laboratório LAB3.

**Contato do grupo:** profs. Marco Aurelio de Souza Rodrigues e Leonardo Marques de Abreu

**E-mail:** lmarques@espm.br; marco.rodrigues@espm.br

**Website:** [www.lab3i.espm.edu.br](http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/www.lab3i.espm.edu.br)

**ECONOMIA CRIATIVA, DESENVOLVIMENTO E TERRITÓRIO**

A economia criativa está se configurando em um dos mais dinâmicos conjuntos de atividades produtivas do mundo. Na esteira desse processo, que é diretamente associado às profundas transformações ocorridas na economia mundial desde a década de 70 do século passado, emergem questões referentes aos desafios organizacionais das empresas atuantes nesse campo, assim como abrem-se novas possibilidades desenvolvimento territorial. Nesse sentido, o grupo se propõe, em linhas gerais: a investigar as relações entre esse campo da atividade econômica e as cidades, de maneira a debater as novas perspectivas de desenvolvimento abertas pela da mobilização produtiva da cultura e da criatividade; analisar os impactos econômicos e sociais das atividades culturais e criativas a partir de estudos dos setores da economia criativa; e a discutir os desafios do empreendedorismo, da inovação e da gestão dos negócios culturais e criativos.

**Contato do grupo:** prof. João Luiz de Figueiredo Silva e Marco Aurelio de Souza Rodrigues

**E-mail:** joao.silva@espm.br; marco.rodrigues@espm.br

**Website:** [labeconomiacriativa.espm.br](http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/labeconomiacriativa.espm.br)

**CONSUMO E SOCIABILIDADES**

O consumo tem se revelado como um aspecto dos mais relevantes na sociedade contemporânea, seja pelo reconhecimento do surgimento de novas e renovadas formas de sociabilidades que reconfiguram hábitos, práticas, narrativas e sentidos de consumo, seja em função do advento de novos e variados espaços, mercadorias e comportamentos de consumo que impactam nas relações sociais contemporâneas. O grupo se propõe, em linhas gerais, a pesquisar o lugar do consumo na construção de sociabilidades contemporâneas, refletindo sobre as teorias acerca das sociedades e das culturas a fim de compreender o fenômeno do consumo em seus sentidos, suas percepções, suas práticas, seus rituais, suas transformações e seus impactos na vida social. As pesquisas desenvolvidas no âmbito do grupo possuem diversidade quanto às matrizes teóricas e contemplam abordagens e metodologias qualitativas e quantitativas, fundamentalmente a partir de abordagem interpretativista.

**Contato do grupo:** profas. Sílvia Borges Corrêa e Veranise Jacubowski Correia Dubeux

**E-mail:** sborges@espm.br; vdubeux@espm.br

**CIDADANIA E EDUCAÇÃO: PRODUÇÃO, CONSUMO E RECEPÇÃO DE NARRATIVAS/LINGUAGENS DE MÍDIA (TIC E TDIC)**

O objetivo do Grupo de Pesquisa é estudar, refletir e promover debates sobre a produção, consumo e recepção de narrativas/linguagens de mídia, abrangendo as TIC (Tecnologias da Informação e da Comunicação) e as TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação), sobretudo entre crianças, adolescentes e jovens, sob a perspectiva da educação integral e da cidadania. A repercussão do trabalho do grupo envolve produção de seminários e a publicização dos resultados das pesquisas desenvolvidas em plataformas digitais.

**Contato do grupo:** prof. Marcus Tadeu de Souza Tavares

**E-mail:** marcus.tavares@espm.br