



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**CAROLINE PRADO
EDVAN LESSA
JÚLIA BELAS
LUIZ FERNANDO TEIXEIRA
QUINTINO ANDRADE**

**CIBERARTE: RUPTURA, TENSÕES E SEU LUGAR NA
CIDADE DE SALVADOR**

**SALVADOR
2013**

**Caroline Prado, Edvan Lessa, Júlia Belas, Luiz Fernando Teixeira e Quintino
Andrade**

**CIBERARTE: RUPTURA, TENSÕES E SEU LUGAR NA CIDADE DE
SALVADOR**

Artigo de conclusão da disciplina Comunicação e Tecnologia
(COM 104), ministrada na Faculdade de Comunicação da
Universidade Federal da Bahia, semestre 2012.2.

Orientador: André Lemos
Tirocínio: Talyta Singer

**SALVADOR
2013**

Resumo

Ao priorizar os trabalhos que possuem questões teóricas intrínsecas aos seus métodos, discutimos essa arte que emerge da cibercultura e quebra padrões estéticos herdados das belas artes. Ao descrever instalações, performances, e outros produtos interativos, a ciberarte ou arte eletrônica não assume o lugar de objeto, mas surge como plano de fundo de territórios nos quais a tecnologia não prescinde o ser humano. Pelo contrário, dele explora seu potencial orgânico, móvel, híbrido. Eco Arte, GP Poética, Coletivo Visio são exemplos empíricos que, afinal, nos ajudam a indicar alguns lugares em que a arte com tecnologia se manifesta.

Palavras-chave: ciberarte; estética; videoarte

Abstract

This article aims to give an overview of cyberart in the city of Salvador, Bahia. By prioritizing the jobs that have theoretical issues intrinsic to their methods, we discuss the art that emerges from cyberculture and breaking esthetic standards inherited of fine arts. When describing installations, performances and other interactive products, cyberart or electronic art does not take object's place, but appears as the background of the territories in which the technology does not dispense the human being. Rather, it explores its potential organic mobile hybrid. Eco Art, GP Poética and Coletivo Visio are empirical examples that ultimately help us to point out some places where the art technology manifests.

Keywords: cyberart; sthetic; video art

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	05
2	CIBERARTE, INDÍCIO DE ROMPIMENTO ESTÉTICO	05
3	FRONTEIRAS DA ARTE ELETRÔNICA	06
4	O LUGAR DA ARTE ELETRÔNICA NO AMBIENTE TECNOLÓGICO	08
5	A CIBERARTE NO CONTEXTO SOTEROPOLITANO	11
6	PROJETOS LOCAIS	12
6.1	GRUPO ECOARTE	12
6.1.1	Geografias do Mar (Geomar)	
6.1.2	Sensorium	14
6.2	GRUPO DE PESQUISA POÉTICAS TECNOLÓGICAS (GP POÉTICA)	15
6.2.1	Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital (Mapa D2)	16
6.2.2	Grupo de Trabalho em Mídias Digitais e Artes (GTMDA)	16
6.2.3	e-Pormundos Afeto	17
6.2.4	Laboratório de Excelência em Desenvolvimento de Aplicativos para Produção, Edição e Difusão de Conteúdos Audiovisual pela Internet e Tv Digital – XPTA-Lab	17
6.2.5	Consortiado Projeto 10 - Corpos e Avatares em Interação em Ambiente 3D para Aplicações Artísticas Audiovisuais	17
6.3	COLETIVO VISIO	18
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
8	BIBLIOGRAFIA	20

Introdução

Em um cenário no qual designers e programadores de agências publicitárias são tanto ciberartistas quanto profissionais independentes, um panorama da arte eletrônica aqui na Bahia, mais precisamente em Salvador, seria impossível. Mas, com o intuito de destacar experiências com ciberarte que sobressaem na cidade soteropolitana, nos aproximamos e mapeamos trabalhos que já possuem reflexões teóricas intrínsecas aos seus métodos.

“Deste novo espaço nômade, fluido, [do qual] nasce uma nova cultura, a cibercultura, e no seio dela encontram-se as produções em ciberarte” (ARANTES, P.A.C. pág., 297), uma amostra dos trabalhos produzidos em Salvador “subvertem conceitos tradicionais da estética”. Em termos de linguagem, pensamos que a arte feita a partir de tecnologias digitais - ou em conjunto com elas - pode ser experimental, mais livre, ou comercial, mais restrita ou condicionada a uma lógica de mercado.

Sem generalizações ou reducionismos, essa é a conclusão dos diálogos com profissionais da programação de softwares, incumbidos de produzir sentido através de suportes vinculados ao ciberespaço. Nos seus trabalhos que envolvem arte e natureza, performances telemáticas, instalações interativas, mas também a criação de artes gráficas, animações e games a mediação do computador, por exemplo, é um “caractere” comum.

Ciberarte, indício de rompimento estético

A maneira de fazer arte é marcada por uma reconfiguração espaço-temporal e informacional com o surgimento da cibercultura. É quando surge a ciberarte, advinda da ruptura de tendências herméticas, ou seja, da quebra de padrões artísticos e estéticos herdados das belas artes. Mais precisamente, no início do século XX, momento em que artistas começam a negar gradativamente tudo que está relacionado com a estética tradicional.

Os primeiros indícios desse rompimento de padrões estão presentes nas produções artísticas do dadaísmo, futurismo, construtivismo e do suprematismo, nas quais artistas utilizavam novos meios para expressão de ideias. Estas, distantes dos museus e galerias, das molduras nas pinturas, da representação do real, começam a se apropriar de materiais do cotidiano.

Dado início a essa nova forma de arte, começam a surgir outras vertentes que buscam inovar o conceito artístico, com o uso do corpo, performances, *happening*, etc., promovendo maior interatividade do público. “A arte se mistura com a vida, o público é chamado a ‘viver’ a obra” (ARANTES, 2005). Logo, tal como pensou o filósofo alemão Friedrich Hegel (1770-1831), essas inovações representaram a “morte” da obra de arte em sua essência tradicional. A tese é explicada pela pesquisadora Priscila Arantes:

A morte e o declínio do objeto, contidos nas propostas mais gerais de ruptura com a estética tradicional, anunciaram o processo de desmaterialização da obra de arte. Com a crise da representação, impulsionada pelos movimentos de vanguarda do início do século XX, teve início um novo tipo de prática artística que não levava em conta somente o aspecto objetual ou físico da obra de arte. Tal concepção se manifestou também com o advento das tecnologias de telecomunicação e, posteriormente, com os trabalhos artísticos em mídias digitais, já que aqui a obra de arte se torna pura informação, percorrendo os fluxos de corrente elétrica que ligam um ponto a qualquer outro planeta. (ARANTES, 2005, p.57)

Fronteiras da arte eletrônica

A arte postal (ou *Mail Art*) é o primeiro movimento onde os trabalhos artísticos trafegam num círculo tradicional independente (PRADO, 1994). Com o passar dos anos, arte postal passa a ser “institucionalizada”, o que vai de encontro ao conceito do movimento, que é de “uma arte não comercializada e fora dos circuitos tradicionais de arte”¹. Assim como a informação que circula em diferentes esferas sociais, a arte também se manifesta em espaços não hegemônicos.

Posterior ao *Mail Art*, mais precisamente na década de 1960, começa a ser notável a presença de outros meios de comunicação como forma de produção de arte, iniciando o que seria conhecido como estética da comunicação. O uso de rádios, satélites, telefones e faxes estavam presentes no contexto artístico da época, que propunha a união do tecnológico e o humano, buscando exaltar a superação dos limites físico-temporais, que

¹ Vide “Mail Art e E-mail Art” <http://cyberarte.wordpress.com/2013/03/02/mail-art-e-e-mail-art/>

é alimentada pela própria superação entre limites de humanidade e tecnologia (NUNES, 2010).

A apropriação do aparato tecnológico contemporâneo deriva-se do desejo de reapropriação dos meios e de uma nova produção artística, que é certamente, a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que valem a uma completa reinvenção dos meios (MACHADO, 2010). Podemos dizer que os artistas buscam uma nova possibilidade não previsível e programada nos padrões das máquinas, na verdade, a busca pela ultrapassagem de limites e reinvenção das finalidades.

Ainda existe o questionamento sobre a verdadeira origem da arte eletrônica, divididos entre a videoarte com as primeiras experiências do alemão Wolf Vostell e do coreano Nam June Paik, embora isso não seja uma verdade absoluta. Como podemos ver,

A arte sempre foi produzida com os meios do seu tempo [...] porque então, o artista do nosso tempo recusaria o vídeo, o computador, a internet, os programas de modelação, processamento e edição de imagem? [...] as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio. (MACHADO, 2010, p. 9 e 10).

Dessa forma, a arte eletrônica aparece como um processo de hibridização do meio, linguagens e suportes diversos, que quer dizer “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”². Esse caminho torna-se mais fácil com os recursos digitais, pois tem a possibilidade de converter qualquer informação numa mesma linguagem, e, como resultado, criam uma forma singular de produção artística.

A adaptação na forma de recepção e representação da obra pode ser percebida com o decorrer do tempo. O que no início era voltado para um local tradicional de arte, migrou para uma plataforma que não se sabe ao certo sobre a sua materialidade e quanto à recepção da obra, “as imagens tornam-se cada vez mais transportáveis e os receptores cada vez mais imóveis” (FLUSSER, 2007).

² Lúcia Santaella. Cultura e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura, cit. p. 135

O lugar da arte eletrônica no ambiente tecnológico

O definitivo 11 de setembro de 2001 e o primeiro Fórum Social Mundial, no mesmo ano, deram à comunicação mediada por todos os tipos de tecnologias o papel de principal articuladora dos movimentos sociais e do reconhecimento das identidades, em especial na América Latina. Em uma interpretação mais ampla, a mudança, sugerida pelo teórico colombiano Jesús Martín Barbero, abrange quaisquer expressões e movimentos sociais, políticos e, ao que nos interessa, artísticos.

Assim, com base no pensamento de Barbero, é possível dizer que o início do século foi determinante na aproximação entre tecnologia e arte, antes separadas pelo abismo dos estudos científicos e, ainda hoje, em constante processo de conciliação. Nesse contexto, as várias vertentes ligadas à arte eletrônica consolidam-se como esclarecedoras dessa inegável relação e revelam, mesmo sem querer, a crucialidade da técnica nos processos de expressão da subjetividade humana.

Como Barbero, outros estudiosos das tecnologias da informação, deixam brechas que ajudam a entender o lugar da ciberarte nesse universo. Mal começara a década de 90 e Pierre Lévy, por exemplo, já discorria sobre a onipresença da técnica em todos os aspectos da vida cotidiana. Em um de seus trabalhos mais esclarecedores, ele nega a visão paradigmática acerca do desenvolvimento tecnológico e o descreve como caráter intrínseco à existência humana.

“Será que as técnicas vêm de outro planeta, o mundo das máquinas, frio, sem emoção, estranho a todo significado e valor humanos, como tende a sugerir uma certa tradição intelectual? Parece-me, ao contrário, que não só as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas para uso dos homens, mas que é a própria utilização intensiva das ferramentas que constitui a humanidade como tal (juntamente com a língua e as instituições sociais complexas). (...) Pela arquitetura que o abriga, o reúne e o inscreve na Terra; pela roda e pela navegação que lhe abriram os horizontes; pela escritura, pelo telefone e cinema que o infiltram de signos; pelo texto e pelo tecido que, tramando a variedade de matérias, de cores e de sentidos, desdobram ao infinito as superfícies onduladas, luxuosamente dobradas, de suas intrigas, de seus estofos, de seus véus, o mundo humano é desde sempre técnico.” (Levy, 1997).

Se a técnica é inerente a todos os âmbitos da vida humana desde as primeiras descobertas na Idade da Pedra, ela ocupa também, desde sempre, a esfera da arte. Por isso, é um equívoco definir a arte eletrônica como uma forma de expressão mediada pela tecnologia, já que, na verdade, todas são. A pintura não pode existir sem os instrumentos técnicos que possibilitam sua realização, assim como a escultura. Um escritor nunca pôde escrever com as próprias mãos simplesmente e até mesmo a dança precisa de cenários, figurinos e maquiagens.

No cinema e na fotografia, a presença da tecnologia é ainda mais evidente, o que deixa claro outro aspecto importante: a arte diversifica-se conforme as chamadas ciências exatas desenvolvem novas possibilidades técnicas. Assim, o crescimento da representatividade da ciberarte nos dias de hoje pode ser comparado aos efeitos trazidos pela popularização do cinema no início do século XX.

A diferença, no entanto, está na forma como cada uma dessas linhas de produção artística age sobre a percepção do público. O cinema criou a ideia transmissão da imagem em movimento e a tornou a forma mais aceita de consumo de arte, o que prevalece até hoje em quase todo o mundo ocidental. Já a arte criada a partir de máquinas, principalmente aquela exposta através de instalações interativas, ainda caminha a passos tímidos, mas trouxe à tona o multissensorialismo como nova forma de percepção das obras.

A questão do consumo artístico e estético, novamente, é um dos temas tratados por Vilém Flusser. O autor discute a mudança nas formas de disseminação da arte promovida pela revolução cultural dos novos meios de comunicação. Segundo ele, as imagens têm se tornado cada vez mais transportáveis e os receptores, cada vez mais imóveis. Isto é, com a televisão, a internet e, mais recentemente, os dispositivos móveis, não é mais preciso deslocar-se para consumir determinada obra de arte, já que esta pode ser facilmente retratada nas telas móveis.

O pensamento de Flusser é coerente, porém questionável. Não há como afirmar, com certeza, que a arte está fadada a tornar-se absolutamente transportável. Levando em consideração a arte eletrônica, especificamente, o caráter móvel, descrito por Flusser, se

dá principalmente nas imagens computadorizadas, obtidas a partir de criação gráfica. Ao pensar em instalações multissensoriais, como as citadas anteriormente, no entanto, é impossível chegar à mesma conclusão.

A arte eletrônica imóvel, em grande parte das vezes, demanda estruturas técnicas que a tornam ainda mais fixa do que quadros em exposições, por exemplo. Nesse contexto, o deslocamento do público é indispensável, o que representa um dos fatores que dificultam a popularização desse tipo de expressão artística.

O consumo é tratado por Flusser também pela lógica do ciclo natureza-cultura-lixo, que se repete infinitamente na vida de qualquer ser humano, segundo ele. Fugir desse fardo só é possível através de uma cultura imaterial, baseada na informação e em códigos binários (01010101): as não-coisas. Só elas não se desgastam com o consumo até virarem lixo, diz o autor.

Será a ciberarte a expressão dessa nova era de informação não desgastável? Será mesmo que as não-coisas não se desgastam? Mas as elas não estão sempre vinculadas a coisas percíveis (computadores, celulares, televisões, etc.)? A arte produzida por (ou com) computadores é imaterial? Essas e muitas outras questões ainda rondam as discussões sobre o futuro da arte dentro e fora das redes. Uma coisa, porém, é inegável: a aproximação entre técnica e cultura, sonhada por Lévy e prevista por Flusser, já começou a mudar os rumos da expressão artística de forma irreparável.

A ciberarte no contexto soteropolitano

A ciberarte tensiona a relação do corpo com os *hardwares* e *softwares*, enquanto que o trabalho de designers e programadores da publicidade, citados no início, não o faz, pelo menos de maneira imediatamente evidente. Esse caráter “dialógico³” da arte digital, assim, foi o que tornou prudente apenas a abordagem da arte em experimento.

³ “Dialógico”, palavra derivada do conceito de dialogismo, cunhado por Mikhail Bakhtin, se aplica geralmente às obras impressas, mas também à leitura, que está para as construções visuais, assim como para as produções escritas. Nesse sentido, a ideia de que o discurso é observado em constante reciprocidade com textos parecidos ou imediatos, aparece quando ocorre a recepção e percepção de um enunciado, que nesse ciberescenário seria a obra de arte eletrônica. Fonte: Portal Info Escola, disponível em, <http://www.infoescola.com/linguistica/dialogismo/>.

Como vimos, ela pode ser apreciada através da internet, da televisão ou por meio de instalações que muitas vezes necessitam da interatividade dos observadores – ou seriam realizadores?⁴ – para acontecer. Não há um lugar⁵ específico para essa arte que emana do ciberespaço. Por esse motivo, a sua legitimação ainda não é evidente, embora tenha ocorrido, ou melhor, esteja ocorrendo.

A cidade de Salvador não é um recinto da arte tradicional, erudita. Ainda assim, obras de arte eletrônica permanecem tímidas, quando não passam despercebidas por quem as considera “coisa pra gente insensível”. Traçar um panorama da ciberarte na cidade também seria impossível por esse motivo, mas principalmente pela dificuldade que as pessoas possuem em diferenciar arte digital de outras tentativas de explorar artisticamente o universo da cibercultura.

Na capital baiana, as obras de arte eletrônica são feitas, em sua maioria, por grupos ligados à Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pesquisadores do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências (IHAC), da Escola de Música (EMUS) e da Escola de Dança tem projetos que se relacionam com a ciberarte. Além deles, alguns grupos esparsos também se envolvem com a arte digital.

Os artistas demonstram que há um consenso sobre os locais onde eles podem expor suas obras na cidade: são citados principalmente o Museu de Arte Moderna (MAM), o Teatro do Instituto Cultural Brasil-Alemanha (ICBA), circuito de cinemas Saladearte, o Teatro Martim Gonçalves e a Galeria Canizares, da Universidade Federal da Bahia, além dos projetos alternativos e festivais.

⁴ A linha entre quem faz a arte eletrônica e quem a observa ou interage é bastante tênue. Priscila Arantes, ao discorrer sobre instalações e performances interativas no Brasil, destaca “a ideia de obra aberta como processo\ sistema em permanente devir, processo que se evolui no tempo e espaço” (ARANTES, pág. 306). A interação, assim, acrescenta à arte eletrônica interativa, fazendo do observador o promotor de um novo sentido à obra, através de sua apropriação particular da obra. Não meramente subjetiva, mas de intervenção, já que ele a toca, chacoalha e desempenha outros papéis sensoriais. “O fio comum que perpassa esses trabalhos é evidenciar que o espaço contemporâneo, longe de ser uma condição a priori, como diria Kant, é um espaço modelizável, que se constrói na constante relação com o espectador” (ARANTES, pág. 307).

⁵ Vide “O lugar da obra de arte eletrônica” <http://cyberarte.wordpress.com/2013/02/10/o-lugar-da-obra-de-arte-eletronica-parte-1/>

O governo fornece apoio em forma de editais voltados para a “cultura digital” além de haver a possibilidade de inserção nos editais mais amplos como o Faz Cultura. Instituições não governamentais como a Associação Cultural Brasil-Estados Unidos (ACBEU) e o ICBA também fornecem parcerias para o desenvolvimento de projetos.

Projetos locais⁶

1.Grupo Ecoarte

O Ecoarte é um grupo de pesquisa e experimentação artística coordenado pela professora Karla Schuch Brunet⁷ do IHAC - UFBA. Os projetos criam uma interação entre arte, tecnologia e meio ambiente, abrangendo natureza, lugar, território, paisagem, Land Art⁸, mapeamentos artísticos, interatividade e experimentação tecnológica. A criação é feita de forma colaborativa entre artistas, programadores e cientistas.

1.1 Geografias do Mar (Geomar)

“Geografias do Mar” é um projeto que explora a visualização de dados e a experimentação do mar, e inclui a realização de uma instalação interativa onde vídeos, gráficos, números, palavras, áudios e fotos são acionados dependendo da posição do fruidor no mapa.

O título remete a noções espaciais, relações do ser humano com o meio ambiente e as diversas perspectivas geográficas que se pode ter ao fruir a obra. As possibilidades são geradas tanto pela maneira como é feita a captação do material, trabalhando o aspecto

⁶ As informações a respeito dos grupos e seus projetos foram conseguidas através de entrevistas com os integrantes e pesquisa nos websites do EcoArte (www.ecoarte.info), GP Poética (www.poeticaecnologica.ufba.br) e Coletivo VISIO (www.visioponto.blogspot.com).

⁷ Karla Schuch Brunet é artista e pesquisadora, doutora em Comunicação Audiovisual (UPF, Espanha – bolsa Capes), mestre em Artes Visuais – Fotografia (MFA, Academy of Art University, EUA – bolsa Capes) e especialista em Crítica da Arte Eletrônica (Mecad, Espanha).

⁸ A Land Art é o tipo de arte em que o terreno natural, em vez de prover o ambiente para uma obra de arte, é trabalhado de modo a integrar-se à obra.

geopolítico do mar, quanto pela navegação da obra que ao se movimentar, constrói diversas geografias, gerando questionamentos, contemplações e percepções.

A equipe desenvolvedora do projeto é composta por um oceanógrafo, um biólogo marinho e um *videomaker*, além de pesquisadores e bolsistas.

A coleta de dados

O processo de reunião dos dados para a elaboração do trabalho foi dividida em 4 etapas: coleta de dados físicos do mar, trabalho no mar, espiritualidade e estética do mar. Ela será feita nos mares da costa da Bahia.

A primeira consiste em todos os dados (desde imagens e gráficos até concentração de carbono e velocidade dos ventos) relacionados à física dos oceanos. Esses dados serão mostrados de forma visual, com palavras interpretativas remetendo às consequências. A segunda etapa buscou entrevistas com os pescadores de cada região, além de pesquisadores e oceanógrafos locais e internacionais que explicassem a relação do trabalhador com o mar. A “espiritualidade” é uma colagem de fotos, *slide shows* e vídeos mostrando festas populares dedicadas ao mar e seus deuses. Por fim, a estética terá como objetivo extrair um pouco da essência do mar, com imagens da marola, das ondas quebrando e imagens submarinas.

A instalação

A construção da instalação interativa é o principal objetivo do Geomar. Ela ficará em uma sala escura, e o mapa será projetado no chão. Ao caminhar, o fruidor ativará vídeos, fotos, gráficos, sons, palavras e números sobre o mar. Dessa forma, o movimento e o corpo do participante definem o que será mostrado. O material será projetado nas paredes ao redor e a base da navegação será um mapa artístico e fictício criado com inspiração no mar da costa baiana. Para a criação deste, está sendo feito um estudo profundo sobre mapas imaginativos, mapas artísticos e o uso de mapas por diversas áreas de conhecimento.

1.2 Sensorium

O Sensorium é um projeto de pesquisa e inovação tecnológica que se propõe a trabalhar em três eixos diferentes: no tecnológico, pretende-se fazer experimentações tanto com software e linguagem de programação quanto com hardware livre, sensores e GPS; no ambiental, busca criar formas de perceber noções de meio ambiente, através de noções de lugar e espaço; já no eixo de criação artística, a questão estética da experimentação será explorada, inclusive com a realização de oficinas em comunidades.

O objetivo do projeto é usar a arte como aparato sensorial para medir, sentir e interpretar o meio ambiente. O uso de sensores para captar os dados é somado à forma como o artista sente o lugar e o fruidor sente o ambiente recriado.

Execução

A execução do projeto está dividida em quatro fases: criação de um dispositivo móvel com sensores para interação com o meio ambiente, ação com a comunidade, visualização dos dados coletados e exposição do projeto artístico.

O dispositivo tem como objetivo captar e demonstrar, em tempo real, dados referentes ao meio ambiente. Ele prioriza o uso de softwares e hardwares livres e uma facilidade operacional para que, mesmo com dados complexos, qualquer pessoa possa experimentá-lo e compreender os conteúdos gerados.

A performance é o primeiro contato do dispositivo com o público e consiste em oficinas em Salvador e Cachoeira, com duração de três dias cada; no primeiro dia, foram explicados o funcionamento do dispositivo e suas possibilidades de captação de dados; nos outros dois dias, a performance será feita no espaço público, captando dados e interagindo com a comunidade. A ação em Salvador foi realizada no Museu de Arte Moderna (MAM) da cidade, enquanto em Cachoeira ocorreu na Universidade Federal do Recôncavo Baiano (UFRB). No período entre as duas oficinas, a coleta de dados será feita no trajeto entre as cidades (do mar de Salvador para o rio Paraguaçu, em Cachoeira), criando o mapa de ligação entre as duas cidades.

A etapa de visualização será realizada em três passos: elaboração do conceito e design da interface, programação e material de apoio para a visualização dos dados na exposição. Primeiro, serão discutidos os conceitos que melhor concretizam a experiência idealizada nos experimentos, os modos de interação, os dispositivos e meios de visualização da obra e a hierarquia da informação a ser apresentada. Durante a programação, esses conceitos serão viabilizados através da manipulação de linguagens e softwares específicos voltados ao desenvolvimento técnico da interface. Por fim, para complementar, serão elaborados pôsteres, mapas impressos, exposições com material virtual e interativo além de outros recursos considerados necessários para a amplificação sensorial da experiência.

A exposição dos resultados está prevista para julho de 2013 e consistirá no próprio dispositivo e seu *making-of*, a documentação das ações na comunidade e a visualização dos dados. Apesar de a mobilidade se perder no espaço da galeria, o fruidor, através dos recursos, poderá perceber a obra e entender seu funcionamento.

2 Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas (GP Poética)

O Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas da UFBA é coordenado pelos professores Ivani Santana⁹ e Cristiano Figueiró¹⁰. O grupo desenvolve pesquisas no campo das artes contemporâneas voltadas para a mediação tecnológica, articulando a arte e outras áreas de conhecimento, além de promover a reflexão, investigação e produção de obras artísticas em interação com as novas tecnologias e possibilitar o desenvolvimento e o aprofundamento teórico, conceitual, técnico e artístico transdisciplinar. Suas linhas de

⁹ Ivani Santana é coreógrafa e bailarina, graduada pela Faculdade de Educação Física de Santo André, com mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), e trabalha com a relação entre corpo e tecnologia desde 1990.

¹⁰ Cristiano Figueiró é músico, compositor e professor de arte e tecnologia, com formação em Música pela Universidade Federal de Santa Maria, mestrado pela Universidade Federal de Goiás e doutorado pela Universidade Federal da Bahia.

pesquisa são Corpo e Mediação Tecnológica¹¹, Criação Audiovisual Interativa¹² e Dança Telemática - arte em rede¹³ [colocar rodapés explicando cada uma].

2.1 Mapa e Programa de Artes em Dança (e performance) Digital (MAPA D2)

O MAPA D2 é uma comunidade virtual, online, de acesso irrestrito cujo objetivo principal é o intercâmbio e a difusão do conhecimento no conhecimento no campo das artes contemporâneas cênicas que se relacionam com as novas tecnologias digitais. Ele abriga um banco de dados de pesquisadores e artistas de língua portuguesa e espanhola que atuam no campo de articulação arte-ciência-tecnologia.

O Laboratorium MAPA D2 promove a articulação de um agregado de laboratórios (grupos de pesquisa e coletivos artísticos) tanto pelo meio virtual quanto em reuniões presenciais para a investigação sobre o potencial das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), além de sua exploração e aplicabilidade para o desenvolvimento de performances telemáticas que envolvem ambiente virtual, interatividade e os campos artísticos.

2.2 Grupo de Trabalho em Mídias Digitais e Artes (GTMDA)

O GTMDA tem como principal objetivo oferecer formas mais avançadas para interação humano-computador, permitindo que esses agentes interajam em espaços midiáticos compartilhados e distribuídos, em tempo real, através de redes de computadores de alta velocidade e fluxo de informação. Essa área emerge da tensão entre a arte e as novas mídias digitais.

¹¹ Estudo sobre as proposições estéticas contemporâneas a partir das teorias e conceitos das Ciências Cognitivas que compreendem a mente incorporada e a relação corpo-ambiente.

¹² Criação e mapeamento de interfaces físicas para interação corpaudiovisual (arduino/sensores, kinect, etc.); criação audiovisual com software livre; técnicas de performance telemática com software livre (streaming, performance em rede); design sonoro e estudos sobre tipologia da escura e relações entre a percepção humana e a dimensão social da escuta.

¹³ Estudo sobre as configurações de dança e de performance com o objetivo de investigar estéticas corporais e tecnológicas; dramaturgias e formas organizativas; sentidos de telepresença, e-distância e tempo na rede; dispositivos, ferramentas e sistemas computacionais de transmissão e espaços e políticas de atuação na Rede.

2.3 e-PORMUNDOS AFETO

Espectáculo de Arte da Telepresença em dança com mediação tecnológica apresentado no Festival de VideoDanza de Buenos Aires em setembro de 2010, o e-Pormundos Afeto foi criado especificamente para a Internet. Dançarinos localizados na Argentina e na Espanha dançaram juntos em tempo real e interagiram com usuários da Internet, com um robô localizado em Salvador e com um ambiente virtual e seus avatares. Esse projeto foi desenvolvido pelo GTMDA em parceria com o grupo espanhol Kònic Thtr, dirigido por Rosa Sanchez e Alain Baumann.

O espetáculo faz uma reflexão sobre o crescimento de dispositivos autômatos na sociedade contemporânea e a distância física que tem sido imposta nesse novo cotidiano, discutindo como as relações interpessoais são conduzidas no ambiente virtual. A obra questiona as mudanças comportamentais e o entendimento de “distância” e “presença”.

2.4 Laboratório de Excelência em Desenvolvimento de Aplicativos para Produção, Edição e Difusão de Conteúdos Audiovisual pela Internet e TV Digital – XPTA-Lab

O projeto objetiva conectar a produção de conteúdos distintos em um único conteúdo que poderá ser disponibilizado ao público em geral através da Internet, da TV e de dispositivos como celulares.

2.5 Consorciado Projeto 10 - Corpos e avatares em interação em ambiente 3D para aplicações artísticas audiovisuais

Este projeto tem como objetivo o estudo e aplicação de interfaces e dispositivos sem fio para a interação entre corpos físicos em movimento e avatares digitais e agentes autômatos através das artes do corpo para a criação de conteúdo audiovisual direcionado para duas metas principais: gerar conteúdo em tempo real entre imagens computacionais e eletrônicas buscando uma interatividade que poderá ser usada futuramente em jogos e

espetáculos, além da criação de conteúdo audiovisual pré-gravado específico a cada meio, que poderá agregar ambientes 3D e avatares com corpos físicos.

Serão utilizados sensores (arduíno, wii, acelerômetro) na relação entre o corpo humano e o desenvolvimento do ambiente virtual 3D para a realização das propostas vislumbrando aplicações artísticas e educacionais.

3.Coletivo VISIO

O VISIO é um coletivo de artistas curado por Andrea May¹⁴ que tem como foco principal as artes visuais e suas expressões na contemporaneidade. O seu trabalho tem ajudado a destacar as obras de novos criadores baianos – mas não se restringe só à Bahia – e começou a ser realizado em setembro de 2010 buscando formar conexões entre os artistas e um fortalecimento da cena na cidade.

Apesar de ser um ponto de encontro virtual para troca de informações, estilos e inspirações das artes, entre elas a digital, o presencial torna-se muito importante para concretizar o “fazer coletivo” da arte.

Seus processos são resultados de projetos colaborativos desenvolvidos em rede: registros e veiculação instantânea de ações artísticas tais como oficinas, instalações, performances, exposições e outros formatos.

Considerações Finais

A partir das observações feitas durante o processo de pesquisa e recolhimento de informações, pôde-se observar que, embora a produção de arte eletrônica ainda seja escassa na cidade e restrita às universidades e artistas que trabalharam com a ciberarte em outros locais, a produção soteropolitana já é reconhecida, em suas formas mais tradicionais. Acredita-se que, assim como ocorreu durante o processo de legitimação

¹⁴ Andrea May é graduada em Artes Plásticas pela Universidade Federal da Bahia, e participou de várias exposições e salões nacionais desde 1988. Com incursão pela Street Art, realizou ações colaborativas de relevância e foi uma das pioneiras da Toy Art brasileira.

dessa arte, essa evolução do trabalho local seja gradativa e, graças aos apoios, obtenha sucesso.

Podemos perceber também que os locais que recebem essa forma de produção em Salvador ainda são escassos, limitando-se apenas ao ambiente acadêmico, este, que estaria mais aberto a experimentações e que é um grande desenvolvedor de projetos na cidade. Além disso, galerias específicas estão voltadas para as novas produções de arte e dão incentivo a esta prática (ICBA e ACBEU).

O MAM, que é um espaço público, surge como uma alternativa, mas ainda é necessário uma extensa burocracia para que se tenha espaço de exposição no mesmo. Ainda assim aparece como um dos percussores em abrigar exposições do gênero em Salvador, estando mais focado na produção de videoarte.

Bibliografia

ARANTES, Priscila. @rte e mídia, perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

_____. Panorama da ciberarte no Brasil. In: Lúcia Leão. (Org.). Chips e caleidoscópio. São Paulo: Editora Senac, 2005.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. Disponível em:

<<http://www.mariosantiago.net/Textos%20em%20PDF/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2013.

FLUSSER, Vilém. Imagens nos novos meios. In O mundo Codificado. São Paulo: Cosac Niafy, 2007.

LEVY, Pierre. O inexistente impacto da tecnologia: uso intensivo da técnica é característica fundamental da humanidade. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 17 Ago. 1997. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs170803.htm>>. Acesso em 02 Abr. 2013.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. 3 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

NUNES, Fábio Oliveira. Ctrl+Alt+Del: distúrbios em arte e tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PRADO, Gilbertto. Expériences artistiques d'échanges d'images dans les réseaux télématiques. 1994. Tese de doutorado em Artes e Ciências da Arte. U.F.R.Arts Plastiques ET Sciences de l'Art – université de Paris I/ Panthéon-Sorbonne. Paris, 1994.