Remapeamento das CiberArtes Latino-Americanas como novas estruturas das comunicações on-line: crise das fronteiras entre arte e comunicação[1]

Ricardo NICOLA[2]
Maria do Carmo Jampaulo Placido PALHACI[3]
Rosa Maria Araujo SIMÕES[4]
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

RESUMO

O objetivo central da pesquisa "Remapeamento das CiberArtes como novas estruturas das comunicações on-line - crise das fronteiras entre arte e comunicação"- tem sido o de identificar as características híbridas do papel das artes na constituição do conteúdo das comunicações em rede. Logo, este trabalho tem como objetivos específicos apresentar as necessidades de remapeamento tanto conceitual e descritivo dos processos multimidiáticos das ciberartes na América Latina. Assim sendo, estamos, todavia, envolvidos na produção de sofisticadas ferramentas de multimídia on-line e a comunicação digital, onde o usuário participa da vida digital, por meio de diferentes comportamentos (Nicola, 2007; Shirky, 2012; Tancer, 2010) - o que vem desvelando suas projeções "fantásticas" nessas atuações quer subjetivas, quer afetivas ou não, o que torna difícil identificar onde a realidade começa e termina dentro do reino da simulação digital latino-americana..

PALAVRAS-CHAVE: webarte; comunicações on-line; ciberarte; cibercultura; mídia digital latino-americana..

"The mind has been privileged over the body…"
Anna Munster em Materializing new media – embodiment in informationaesthetics.

1. Introdução

Em 2010, o projeto de pesquisa Remapeamento das CiberArtes como novas estruturas das comunicações on-line - crise das fronteiras entre arte e comunicação" surgiu. Desde então, temos efetuado um remapeamento de pesquisas da literatura (livros) e referências on-

[1] Trabalho apresentado no GP Mídia, Culturas e Tecnologias Digitais na América Latina, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Ricardo Nicola é professor doutor do Depto. Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Arte e Comunicação e Coordenador Pró-Tempore do Programa de Pós-Graduação em Poéticas Visuais (Unesp-Bauru), autor de "Cibersociedade – quem é você no mundo on-line"(Senac-SP,2004). Desde 2004, é Senior McLuhan Fellow, tendo realizado estágio pósdoutoral (2006-2007) no McLuhan Program in Culture and Technology da Universidade de Toronto, como bolsista CAPES. Doutor em Multimeios pela Unicamp é editor científico da Revista Poéticas Visuais. riardonicola@faac.unesp.br e Ricardo.Nicola@utoronto.ca.

[3] Maria do Carmo Jampaulo Plácido Palhaci é professora doutora do Depto. de Artes e Representação Gráfica da Unesp-Bauru. Leciona a disciplina "Desenho Básico" na Faculdade de Engenharia e é especialista em CAD-CAM. Email: palhaci@faac.unesp.br.

[4] Rosa Maria Araújo Simões é professora doutora do Depto. de Artes e Representação Gráfica da Unesp-Bauru. É editora executiva da Revista Poéticas Visuais. Email: rosinha@faac.unesp.br.

line (sites) sobre o conceito de "ciberarte", "multimídia" e "WebArt". Tudo, por assim dizer, vem acontecendo numa dinâmica de trabalho que envolve a prospecção de produções artísticas on-line feita por estudantes (graduação e especialização - pós-graduação / lato sensu), e professores cujas preocupações estão, todavia, focadas nos objetos e sujeitos das artes e das comunicações. Tais preocupações têm demonstrado o quanto de afetividade e subjetividade estão contidas nessas atuações dentro campo da cibercultura, o que este trabalho pretende elucidar.

Para tanto, tem se pretendido nesta pesquisa, já em andamento, compreender como a arte hibridiza com as atividades dos profissionais da área de comunicação (jornalistas, relações públicas, designers entre outros) e como essas atividades estão introduzindo uma nova forma de produzir arte bem como vem auxiliando no repensar a comunicação digital: seus paradigmas, seus percursos e seu hábitat transformador.

Com base em autores contemporâneos de academia, como teóricos proeminentes (Kerckhove, 2011; Domingues, 2009; Sogabe, 2010, etc), bem como profissionais renomados do mercado de mídia on-line (Shirky, 2012; Tancer, 2010, Johnson, 2011), os estudos no universo comunicacional das artes estão sendo enfatizados nesta pesquisa de campo cibernético.

Hoje em dia, não seria novidade alguma dizer que a mídia on-line multimidiática vem exercendo um forte poder de influência na tomada das nossas decisões; e mais, essas decisões estão alterando a forma como nos relacionamos com os outros e conosco mesmos, tanto quanto com os objetos que nos rodeiam (Turkle, 2011).

Diante disso, faz-se importante destacar o conceito central de "multimídia", como "uma verdadeira injeção tecnológica nos produtos e processos da arte a transformá-los em transmídias (Jenkins, 2010; Kerkchove, 2011). Além dessa concepção, a caracterização preliminar de "ciberarte" pode ser denomada como "uma manifestação de uma parte do Art Software com software de gravação especulativo, em uma forte componente maneira interativa que promove uma arte estética e engenharia (Domingues, 2010; Sogabe, 2010)". Tais conceitos basilares têm ajudado em muito à compreensão de um fenômeno mais descritivo e qualitativo dos fenômenos comunicacionais da rede, tanto quanto a multimídia (*off-line*) e suas relações no ciberespaço, vindo a culminar na concepção do movimento "Webartiano", ou seja, as estratégias de representação/apresentação de produções artísticas on-line muito bem elaboradas pelo movimento transmídiatico, e disponível no espaço do não-lugar (Marc Augé, 1998) na plataforma ***world wide web***.

Através de grupos de estudo, pesquisadores, workshop com base em vários livros recentes sobre a cibercultura - previamente selecionados - vieram à tona as discussões em torno da vida digital e que puderam demarcar três grandes territórios pósmodernos dentro da rede: a "mediesfera" (sites institucionais), a "blogosfera"(sites colaborativos) e a "podosfera" (dispositivos móveis, celulares, tabletes, etc.).

Nesta fase da pesquisa, elaborou-se um plano de ação com base na tríade que trabalha as formas de investigação segundo o tratamento de conteúdo no ciberespaço; também vale destacar as contribuições de pesquisadores de outras instituições além da América Latina, como Estados Unidos, Canadá e Europa - que tem vindo a determinar URL ´s (endereços eletrônicos) mais comprometidos com o foco central desta pesquisa.

Alguns sites apontados, na seqüência abaixo, pela pesquisa têm nos ajudado a construir um portal com webarts mais envolvidas na manutenção da cidadania cibernética para a região. Acredita-se que através destes produtos transmidiáticos, vamos identificar as relações no ciberespaço como uma ferramenta importante para a democracia cibernética. Logo, a ciberarte é uma ferramenta indispensável para auxiliar a promoção da info-inclusão dentro da América Latina, a fim de solidificar a cidadania cibernética. Como a exemplo de projeto para a inclusão digital por webart logo abaixo:

Figura 1 - Faculdade de Educação da UNB, 2013

(http :/ /www.proejatransiarte.ifg.edu.br /foto) Acesso em 13 de junho de 2013.

2. Mediesfera/Blogosfera/Podosfera e o comportamento dos ciberartista/cibercidadão: comunicação digital na América Latina

O ciberespaço como sabemos tem se transformado muito e prosseguirá sempre neste processo evolutivo. Cada vez mais estamos envolvidos em seus discursos. Tem sido difícil "escapar" de suas redes sociais e todo o tipo de conteúdo, como estamos vivenciando nas manifestações de rua por todo o Brasil, e inclusive na América Latina.

Assim, como foi mencionado acima, em relação à identificação dos territórios dos conteúdos da Internet, intitulados de mediesfera, blogosfera e podosfera, os mesmos surgem como divisões importantes na produção artística e também tem servido como substrato para a pesquisa que nos guiou na concepção e criação de diferentes produtos on-line como a Revista Poéticas Visuais – Portal das Poéticas Visuais (www.poeticasvisuais.com), o jornal on-line universitário UniversiTag (universitag.wordpress.com), entre muitos outros.Como exemplos de produções nos respectivos territórios, este trabalho irá apresentar três site ícones localizados em cada mapeamento territorial. Para blogosfera, podemos citar como exemplos apresentados abaixo:

Figura 2 - Exemplo de ciberarte Portal na blogosfera (América Latina)
[Disponível em http://colmeia106fic.blogspot.com.br/ acessada em 13 de junho de 2013

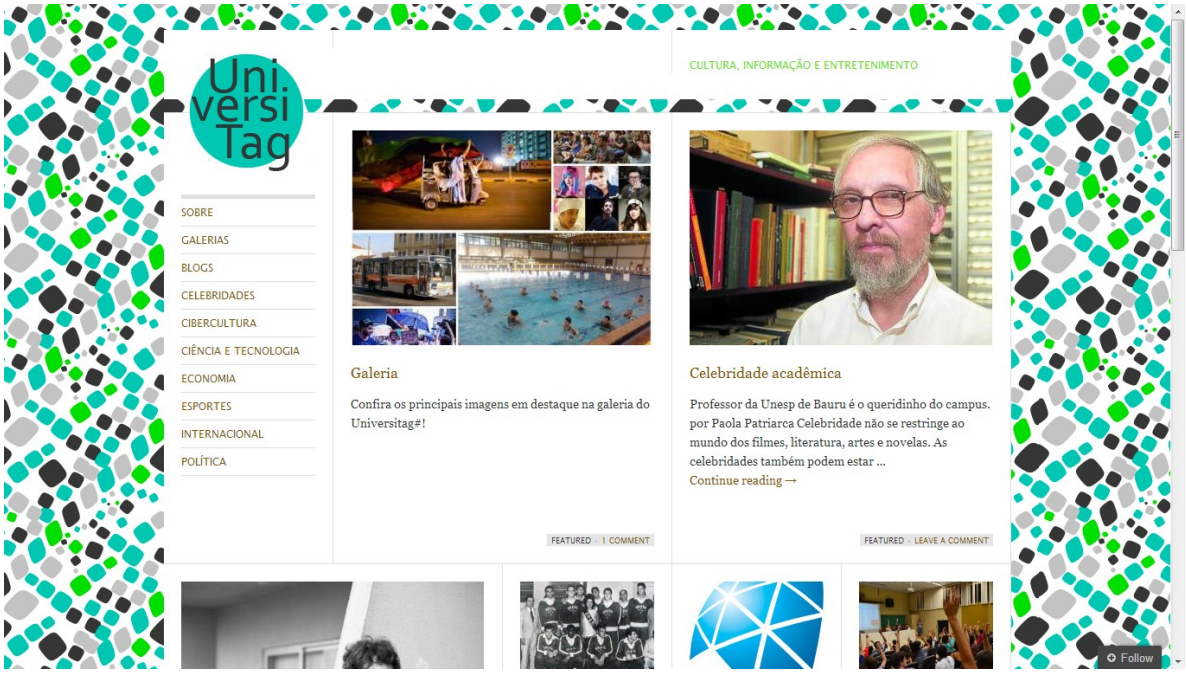

Figura 3 - Exemplo de site que procura promover a cibercidadania (UnivesiTag) [mundo acadêmico, Brasil] através da arte digital.

[Disponível em http://www.universitag.wordpress.com. Acessada em 28 de julho de 2013.

3. Delimitação de Campos de Pesquisa/Viabilidade

O projeto tem sido desenvolvido no campus das IES: Universidade de Toronto, no Programa McLuhan em Cultura e Tecnologia, e a Universidade Estadual Paulista (Unesp ,Bauru, SP), envolvendo graduados em Comunicação Social e Artes, e de Pós-Graduação Poéticas Visuais, e outros cursos relacionados, tais como Comunicação e TV Digital.

Pretende-se também legitimar um estudo da presença de webartes no ciberespaço, o local onde a pesquisa será redirecionado bem como citar produções off-line no campus (multimídia).

A pesquisa tem se mostrado consistente e viável, dada a necessidade que vem prevalecendo na decodificação e organização das matrizes digitais como elementos que fazem parte de produções artísticas através da comunicação. Afora esta questão técnicocientífica, o papel que tais matrizes tem desempenhado na construção da cibercidadania e no fortalecimento das relações dos cidadãos cibernéticos vem se manifestado cada vez mais inegáveis. Almeja-se que aportemos num terreno fértil para solidificar a cidadania, e também a cidadania cibernética, que poderão ser localizado nessa tríade até agora destacada. A exemplo desta empreitada, como mencionado na Figura 1, tem sido o projeto "Inclusão Digital e Ciberarte: O caso do Projeto Proeja Transiarte Tube", da

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, UnB, que vem trabalhando há algum tempo a inclusão digital por meio de matrizes digitais de artes e comunicação. Configurou-se até o momento um Cronograma de Execução da Pesquisa, que parte de um remapeamento de pesquisas da literatura, e webgrafia tanto quanto a construção de um portal para as artes digitais.

Este tem sido até o momento as etapas por nós seguidas para a implementação que do processo de remapeamento do ciberespaço:

1ª. Etapa - Remapeamento do território conteudístico do ciberespaço; - Configuração de como leitor cibernético atua e de como se constitui a ciberarte, em termos de comportamento on-line, subjetividades, afetividades; - Desenvolvimento e produção de regras para cibercidadão; - Relatórios do Projeto; - Grupos de estudos e pesquisas aplicadas na web, bem como obras de arte (estudante de graduação, pós-graduação e artistas cibernéticos), na América Latina; - Início da construção do Portal; 2ª. Etapa - Consolidação - (Re) definição de um conceito de ciberarte; - Por meio de estudos teóricos levantados na etapa anterior, pretende-se realizar o estado dos objetos de arte no redesenho do mapa digital da América Latina; - Estudo e aplicação do potencial técnico do Museu Virtual do material na *web*: 3 - Implementação de Poéticas Visuais Revista no www.poeticasvisuais.com e de outros projetos on-line.

Gráfico 1 – Cronograma de Atividades

4. Considerações parciais

Diante disso, esta pesquisa pretende fornecer uma nova ferramenta para a edição da arte e sua disseminação, num exercício cada vez mais em prol da cibercidadania ativa latino-americana, fomentando uma pesquisa de trabalho de prospecção e construção editorial. Na sequência, a demarcação da tríade territorial *conteudística* na constituição dos diferentes projetos editoriais na *web* visa a estimular as novas gerações de artistas no tocante à compreensão não só o papel que a comunicação digital tem exercido na divulgação da arte, mas também na compreensão do seu fenômeno de hibridação. Diálogo este, entre arte e comunicação, que vem reduzindo de forma progressiva suas fronteiras

CiberArte, multimídia, transmídia etc. são termos que buscam demarcar várias características no desenho do processo comunicacional e de criação artística na vida digital; contudo, eles não esgotam o manancial de informações convergentes disponíveis na concepção dos territórios já citados que elevam à condição de ciência a arte e a comunicação híbridas. Essa é a razão por que o surgimento dos meios de comunicação tecnológicos tem vindo a alavancar a emergência do que caracteriza a cibercultura em momentos tão afetivos e subjetivos. Como Marshall McLuhan mesmo dizia sobre o entorno da vida digital, na célebre frase "*vestiremos a Terra como a nossa própria pele*".

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **The long tail – why the future of business is selling less of more**. New York: Hyperion, 2008.
BENKLER, Yonchai. **The wealth of networks – how social production transforms market and freedom.** New York: Haven and London: Yale University Press, 2006.
CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas – estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: Edusp, 1998.
DOMINGUES, Diana. "Por uma ecologia das imagens nos sistemas interativos em Softwaare Art: complexidade e iconicidade," In, NICOLA, Ricardo & SALZEDAS, Nelyse. **Arte & Tecnologia**, Bauru: Mídia Press, Série Poéticas Visuais, vol. 1, p. 109-123, 2010.
KERKCHOVE, Derrick de. **The architecture of intelligence – the information technology revolution in Architecture.** Birkhauser: Switzerland: Publishers for Architecture, 2001
MCLUHAN, Marshall. "Communication in the Global Village". In, **This Cybernetic Age**, edited by Don Toppin. 158-67. New York: Human Development Corporation, 1969.
NICOLA, Ricardo. **Cibersociedade – quem é você no mundo on-line?** São Paulo: Senac, Coleção Ponto Futuro, 2004.
NICOLA, Ricardo. "Convergências das redes – nova fronteira pra compreender a cibercidadania e o jornalismo on-line", São Paulo, **InterSciencPlace**. (v.2), 2008.
NICOLA, Ricardo. "Cyberart and mulmedia: how to understand the production in the new digital audiovisual environments?" In: SÁNCHEZ, Javier Sierra. **Retos y oportunidades de la comunicación multimedia en la era Del 2.0.** Espanha, Madrid: Fragua Editorial, p. 267-276, 2011.
SHIRKY, Clay. **Ontology is overrated: categories, links, and tags.** New York: Shirkys' work. http://www.shirky.com/writings/ontology_overrated.htm [Accessed the 6th of March 2009].
SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo – o poder de organizar sem organizações**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
SÁNCHEZ, Domingo Hernández [ed]. **Arte, cuerpo, tecnologia.** Espanha, Salamanca: Ediciones Universidad, 2003.
SÁNCHEZ, Javier Sierra. **Preparing for the future: studies in communication sciences in the EHEA.** Espanha, Madrid: Fragua Editorial, 2010.
SÁNCHEZ, Javier Sierra. **Retos y oportunidades de la comunicación multimedia em la era Del 2.0. Espanha,** Madrid: Fragua Editorial, 2011.
TANCER, Bill. **Click – what millions of people are doing online and why it matters.** New York: Hyperion, 2008.
TAPSCOTT, Don & WILLIAMS, Anthony D. **MacroWikinomics – nuevas formulas para impulsar la economía mundial.** Espanha: Paidós, 2011.
TURKLE, Sherry. **Alone Together**. Boston, Mass, MIT Press, 2011.

SITES
http://mcluhan. ischool.utoronto.ca/mcluhan-program/people/
www.proejatransiarte.ifg.edu.br/

www.proejatransiarte.ifg.edu.br/picture/Inclus%25C3%25A3o-Digital-eCiberarte/eb934dcfa8dc37de3b4421d79f7fd81f
www.poeticasvisuais.com
www.njcu.edu
www.cuny.edu