



Universidade de São Paulo

Biblioteca Digital da Produção Intelectual - BDPI

Departamento de Artes Plásticas - ECA/CAP

Artigos e Materiais de Revistas Científicas - ECA/CAP

2008

Redes e ambientes virtuais artísticos

RUA - Revista Universitária do Audiovisual, São Carlos, SP, v. 1, p. 1-10, 2008

<http://producao.usp.br/handle/BDPI/32332>

Downloaded from: Biblioteca Digital da Produção Intelectual - BDPI, Universidade de São Paulo



ISSN 1983-3725 - [Edição nº 51](#) -
[Agosto/2012](#)

contato: rua@ufscar.br

Buscar no site...



Redes e ambientes virtuais artísticos

15 de setembro de 2008



Redes e ambientes virtuais artísticos

Gilberto Prado, artista multimídia, professor do Departamento de Artes Plásticas da ECA - USP. Estudou Engenharia e Artes Plásticas na Unicamp e em 1994 obteve seu doutorado em Artes na Universidade de Paris 1. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Publicou em 2003 pelo Itaú Cultural, SP, o livro "Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário".

<http://www.cap.eca.usp.br/gilberto>

Resumo:

As experimentações com arte e tecnologia vêm-se multiplicando nesses três últimos decênios com a utilização, pelos artistas, de diversas formas de realização, produção e distribuição, possibilidade esta acentuada, em particular, com a popularização da internet nos anos 90 e, mais recentemente, com os dispositivos *wireless* e ambientes virtuais multiusuário. As novas possibilidades de relação usuários/dispositivos habilitadas pela tecnologia de comunicação mediada por computadores no ambiente de rede proporcionam um espaço de comunicação interativo que permite participar de eventos, experiências de presença e ação à distância explorando a sensação de ubiquidade, deslocamento e simultaneidade. Este trabalho é sobre realizações e projetos artísticos no dinâmico universo da telemática, expresso na produção contemporânea, com um foco maior na produção artística brasileira.

Vivemos em uma sociedade que já incorporou através do telefone e outros dispositivos de comunicação essa relação de contato à distância independentemente da localização e da mobilidade geográfica de seus usuários, em particular através da internet com sua popularização nos anos 90 e, mais recentemente, com os dispositivos vestíveis e *wireless*. As novas possibilidades de relação usuários/dispositivos habilitadas pela tecnologia de comunicação mediada por computadores no ambiente de rede proporcionam um espaço de comunicação interativo que permite participar de eventos, experiências de presença e ação à distância explorando a sensação de ubiquidade, deslocamento e simultaneidade. A partir destes sistemas de percepção mediados por computadores estamos redescobrimo e reconstruindo nossas relações com o mundo, habituando-nos a conviver de forma crescente com uma enorme quantidade de dados e de interfaces que se distribuem em infinitos percursos e interconexões.

Ao mesmo tempo, a individuação e mobilidade no uso dos meios apontam para diferenças culturais na interpretação do que percebemos e processamos. Acelera-se a transformação da maneira como passamos a nos relacionar e nos organizar social, política e economicamente. O funcionamento atual das redes nos faz vislumbrar um novo paradigma com a possibilidade tecnológica de difusão de "Muitos" para "Muitos", onde um indivíduo com acesso a recursos mínimos pode funcionar como um produtor significativo de informação de forma isolada ou criando redes, comunidades e grupos, que potencialmente podem "concorrer" ou "relativizar" o fluxo de informação unidirecionado e prevalente das mídias tradicionais. Hoje, existe uma tendência do fluxo de informação não se dar mais de um centro para uma periferia silenciosa. Há, portanto, uma reversão de fluxo não alcançada por outros meios. Como consequência destas transformações encontra-se a renovação da percepção dos usuários das novas tecnologias de informação em relação às noções de temporalidade, espacialidade e materialidade, gerando assim a possibilidade de novas construções e utopias.

Porém, antes de abordar alguns conceitos e questões relativas à arte em rede, acredito ser importante fazer uma breve referência a alguns movimentos dos anos 60 e 70 que utilizaram as redes de forma diferenciada e que antecederam algumas das manifestações artísticas que estamos presenciando atualmente.

Na medida em que valoriza a comunicação, a arte postal é o primeiro movimento da história da arte a ser verdadeiramente transnacional. Esta é a razão de não podermos falar de redes artísticas sem nos referirmos à arte postal. Ao reunir artistas de todas as nacionalidades e inclinações ideológicas "partilhando" um objetivo comum, tratava-se de experimentar novas

possibilidades e intercambiar "trabalhos" numa rede livre e paralela ao mercado "oficial" da arte. A arte postal é certamente uma das primeiras manifestações artísticas a tratar com a comunicação em rede, em grande escala. Ela encontra suas origens em movimentos como Neo-Dadá, Fluxus, Novo Realismo e o grupo japonês Gutai, formado no fim dos anos 50, antecipando grandes mudanças que viriam a ocorrer no mundo das artes ocidentais como o *happening* e a *action painting*. O ano de 1963, em que foi fundada a New York Correspondence School of Art pelo artista Ray Johnson, pode ser considerado a "data de nascimento" da arte postal.

Esta rede desenvolvida por artistas explorou mídias não tradicionais, promovendo uma estética de surpresas e de colaboração. É importante salientar o uso desviado dessa estrutura em rede já estabelecida que desafiou os limites e convenções vigentes, evitando o sistema oficial de arte com sua prática curatorial, mercantilização, e valor de julgamento. Tornou-se uma rede verdadeiramente internacional, com centenas de artistas participando febrilmente num fluxo intenso de trabalhos e mensagens audiovisuais e em meios múltiplos.

Desde o início, arte postal era não comercial, sem censura e de participação aberta e irrestrita. Talvez seja importante lembrar que entre os anos 60 e início dos anos 80, em países com regimes opressivos que silenciavam vozes dissidentes torturando e matando os seus próprios cidadãos, e onde as tecnologias eletroeletrônicas eram inacessíveis à grande maioria dos indivíduos, a arte postal se tornou frequentemente a única forma de intervenção artística *anti-establishment*. No Uruguai, por exemplo, os artistas Clemente Padin e Jorge Caraballo foram encarcerados em 1975 por crime de "difamação e zombaria das forças armadas". Liberto da prisão em 1977, Padin foi impedido de deixar Montevideo e sua correspondência proibida até fevereiro de 1984.

Não menos provocadora foi a atuação de Paulo Bruscky, que de cunho menos político, porém igualmente contestatório quanto aos regime das instituições e sistemas de artes estabelecidos, iniciou e divulgou a arte correio no Brasil e foi também um dos pioneiro aqui na arte-xerox, entre outras tantas experimentações no campo artístico. Remarcamos também em 1981 a XVI Bienal de São Paulo, sob a curadoria geral de Walter Zanini e curadoria de Arte Postal por Julio Plaza, que contou com a participação de mais de uma centena de artistas, entre os quais me incluo.

Nas diferenças entre a arte postal e as outras manifestações artísticas em rede que começam a emergir no início dos anos 70 estavam as então recentes possibilidades eletroeletrônico/informáticas e os novos dispositivos de comunicação, permeados pela tecnologia em larga escala da sociedade ocidental, suas potencialidades e suas contradições.

No início da década de 1970 já existia por parte de alguns artistas a vontade e a intenção de utilizar meios e procedimentos instantâneos de comunicação e suportes "imateriais". Não se desejava mais trabalhar com o lento processo de comunicação postal, era preciso fazer depressa e diretamente, passar do assíncrono ao sincrônico. O desejo de instantaneidade e de transmissão em direto revelava que as questões de ubiquidade e de tempo real já estavam presentes nessa época. Uma outra particularidade dos anos 70, segundo Carl Eugene Loeffler, era a característica "instrumental". Nesse período, começavam a se estabelecer e se desenvolver as bases de uma relação entre arte e telecomunicações com artistas que criavam projetos de ordem global. Experiências dessa natureza proliferaram utilizando satélites, SSTV, redes de computadores pessoais, telefone, fax e outras formas de produção e distribuição por meio das telecomunicações e da eletrônica.

Gostaria, também, de remarcar brevemente alguns artistas e o movimento da "Estética da Comunicação". Este movimento, campo de investigação que emergiu das novas tecnologias comunicacionais, foi fundado por Mario Costa, professor de estética da Universidade de Salerno, com o artista francês Fred Forest e o artista argentino Horácio Zabala. Em 1983, definiram "Estética da Comunicação" como "verdadeiro e próprio evento antropológico, capaz de reconfigurar radicalmente a vida do homem e a sua experiência estética".^[1] A este respeito nos diz Walter Zanini:

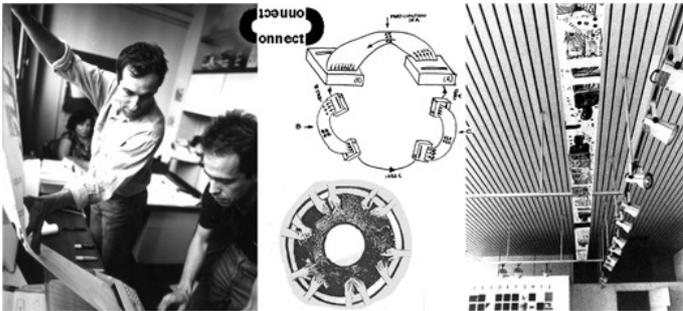
Os conceitos da "Estética da Comunicação" - que Mario Costa considera o presságio de uma nova idade do espírito, baseada numa extraordinária fusão da arte, tecnologia e ciência - foram por ele expostos consoante dez princípios fundamentais, publicados pela primeira vez na revista *ArtMedia* em 1986 e anos mais tarde em *Leonardo*. A "estética da comunicação" - afirma - "é uma estética de eventos". O evento é definido em suas propriedades e, sinteticamente, podemos dizer: não se reduz a uma forma; apresenta-se como um fluxo espaço-temporal, um processo interativo vivente; expande-se ilimitadamente no espaço-tempo; sua importância não reside no conteúdo permutado, mas nas condições funcionais da troca; seu processo se faz em tempo real; é uma mobilização de energia que substitui forma e objeto; é o resultado de duas noções interativas temporais: o presente e a simultaneidade; consiste no emprego do espaço-tempo para criar balanços sensoriais: refere-se particularmente às teorias da "Escola de Toronto" (de H. Innis a McLuhan) e à hipóteses levantadas pelas pesquisas neuroculturais; ativa uma nova fenomenologia da presença puramente qualitativa e baseada na extensão tecnológica planetária do sistema nervoso; é o *feeling* de não se tratar do "belo" e sim do "sublime" e o fato inédito de este poder ser pela primeira vez "domesticado" pela estética da comunicação.^[2]

Quanto aos artistas, remarcamos o já citado Fred Forest, que teve vários envolvimento com o Brasil e, que no ano de 1974 em Paris, ao lado de Hervé Fischer e Jean-Paul Thénot, criou o "Collectif d'Art Sociologique". Suas várias ações do período 1962-1994 estão descritas em seu livro *100 Actions*^[3] e mais recentemente em 2004 "*Un pionnier de l'art vidéo à l'art sur Internet*". Fred Forest foi nos anos 60 e 70 um dos primeiros artistas a realizar trabalhos que utilizavam os meios de comunicação de massa de forma crítica e exploratória, o telefone

ou o vídeo para explorar as novas formas de criação que escapavam aos critérios tradicionais da arte.

Ainda entre os artistas, assinalamos a dupla Kit Galloway e Sherry Rabinowitz, por projetos pioneiros com uso de satélites e pela criação do *Electronic Cafe (Communication Access For Everybody)* no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles, em 1984, o qual posteriormente, sediado em Santa Mônica, na Califórnia, vai ser ponto de contato e conexão entre vários projetos e artistas. Salientamos ainda Roy Ascott, artista e teórico, que publica em 1966 o texto *Cybernetic Vision* sobre a questão da cibernética nas Artes; é também considerado um dos pais da arte telemática. É autor do primeiro projeto de arte internacional, em 1980, de *computer conferencing* (sistema de comunicação via rede de computador que permite ler e responder as mensagens dos participantes em fóruns eletrônico público), entre o Reino Unido e os Estados Unidos, intitulado *Terminal Consciousness*, com uso da rede Planet, da sociedade Infomedia. [4]

Enquanto evento, não poderíamos deixar de também assinalar aqui no Brasil a 17ª Bienal Internacional de São Paulo, com curadoria-geral de Walter Zanini, em 1983, que apresentou no seu setor de Novas Mídias o evento Arte e Videotexto, organizado por Julio Plaza com a participação de vários poetas e artistas do país; e, sob curadoria de Berta Sichel, uma área de trabalhos composta de seis setores: cabodifusão, computadores, satélites de comunicação, TV de varredura lenta, videofone e videotexto. A iniciativa, segundo o próprio Zanini, mesmo com as grandes limitações tecnológicas do país, representava um passo adiante dos projetos habituais da instituição. [5] É dessa mesma época, no início dos anos 80, que Zanini, em conjunto com Regina Silveira e Julio Plaza, começa a convidar de forma sistemática para cursos na ECA/USP artistas estrangeiros que influenciaram enormemente a produção brasileira no campo da arte e tecnologia, entre eles Doug Hall e Antoni Muntadas. Muntadas, com vasta produção de cunho crítico e sem concessões, tem entre suas obras dos anos 80 um dos clássicos da Web, o "File Room", remetendo-nos a questão da censura e um bom exemplo de instalação híbrida que funciona simultaneamente na internet. Trata-se de um banco de dados que coleta, em escala mundial, casos de censuras de arte. Essa obra-arquivo foi apresentada em numerosas manifestações artísticas na forma de uma instalação kafkiana, rodeada de muros de caixas empilhadas, nas quais se intercalavam monitores de vídeo conectados à internet. Desde sua inauguração, em 1994, simultaneamente no Chicago Cultural Center e na web, *The File Room* oferece aos internautas a possibilidade de adicionar seus próprios exemplos de censura artística no site atualizado regularmente. No final dos anos 80 e começo dos anos 90, também assinalamos o grupo Art-Réseaux, coordenado por Karen O'Rourke da Universidade de Paris I, com a participação em Paris de Christophe Le François, Gilberto Prado, Isabelle Millet, entre outros, e em relação com vários nodos nos Estados Unidos, Inglaterra, Brasil, Alemanha e artistas como Roy Ascott, Paulo de Laurentiz, Milton Sogabe, Eduardo Kac, Stephen Wilson etc.

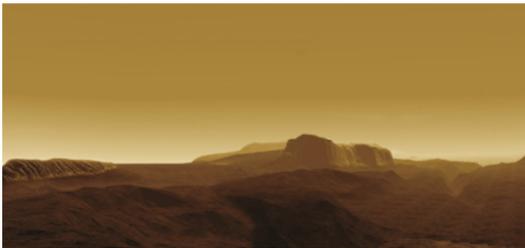


Connect (1991). O processo deste intercâmbio artístico via fax de Gilberto Prado com o Grupo Art-Réseaux permitia a pessoas localizadas em diferentes locais do planeta realizar, simultaneamente, um trabalho artístico comum. Toda recepção se tornava imediatamente emissão e as imagens se sobrepunham e se sucediam numa única e longa página encadeada em tempo real, produzindo um trabalho único e partilhado numa relação/ação direta e integrada. Uma curva imaginária, interativa e efêmera, ia se desenhando através da rede artística de comunicação. As primeiras experimentações aconteceram em maio de 1991 entre: Paris (Université de Paris I - Centre Saint-Charles) e Pittsburgh (Carnegie Mellon University - Studio for Creative Inquiry). O trabalho foi apresentado em Paris na exposição La Fabrique, na Galerie Bernanos, em abril de 1992 (imagens Isabelle Millet).



Colunismo: Depois do Turismo Vem o Colunismo (1998). Web-instalação. A instalação consistia em um "portal" monitorado por câmeras de vídeo conectadas à Web que eram disparadas por sensores dispostos no espaço físico da instalação, quando da passagem dos visitantes. A imagem local, capturada em tempo real, era mesclada com as de um banco de imagens e incorporada ao trabalho, sendo disponibilizada instantaneamente via rede. O trabalho se pautou com humor sobre a presença, o olhar estrangeiro, a contaminação e o canibalismo cultural. Este trabalho fez parte da exposição City Canibal no Paço das Artes-SP em setembro/outubro de 1998. O Site também participou da mostra de Web Arte da XXIV Bienal Internacional de São Paulo, também em 1998.

Todavia, os tempos são outros. Antes os artistas acreditavam que era suficiente colocar os trabalhos ao alcance de todos (como tentaram e/ou acreditaram vários artistas dos anos 60 e 70). Mais "realistas", os que hoje experimentam os novos meios de difusão procuram menos esse grande público, quase mítico e sonhado, e optam por um público que tenha mais afinidade com suas idéias e propostas. É o espectador que "estabelece o contato da obra com o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualificações profundas e, desta maneira, adiciona sua própria contribuição ao processo criativo", como dizia Marcel Duchamp. Nos anos 90, com a popularização da rede Internet, o uso tático das mídias ganha novo fôlego, propiciando o aparecimento mais a frente dos ambientes multiusuário[6] e a mídia tática com grupos e coletivos de ações artísticas - formas distintas, porém não excludentes de ação artística em rede. Uma trabalhando a questão da imersão e eventual realidade virtual partilhada e a outra de cunho mais social, mas ambas interativas, tipicamente autoral e independente. E que vêm colocar a questão da relação ambiente real ou virtual, da possibilidade de se transitar entre o ciberespaço e o mundo físico, capacitando, talvez, o usuário de várias "dobras", planos de existência. A possibilidade de agenciar constantemente esses distintos "planos" potencializa a geração de singularidades e faz pensar, poderia ser uma proposta diferente de "organização do homem", uma possibilidade de modulação da "auto-referência"? Porém, devemos nos lembrar como bem nos aponta Edmond Couchot, que o artista ainda está no mundo real, arraigado nisto, aliás, como a própria tecnologia que ele usa.



Desertesejo (<http://www.cap.eca.usp.br/desertesejo>) é um projeto artístico desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, em São Paulo, Brasil, no ano de 2000. O projeto é um ambiente virtual multiusuário construído em VRML que permite a presença simultânea de vários participantes, explorando poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha. Apresentado em diversas exposições como: Medi@terra 2000, Atenas, Grécia, 2000; Link_Age, Gijon, Espanha, 2001; 9º Prix Möbius International des Multimédias (prêmio menção especial) - Pequim, China, 2001; XXV Bienal Internacional de São Paulo (Net Arte), 2002; Memória do Futuro, Itaú Cultural, 2007, entre outros.

Sobre as mídias táticas, vou trazer a título de ilustração algumas citações do manifesto "O ABC da Mídia Tática" de Geert Lovink e David Garcia, de 1997, que acredito exprimem bem o espírito dessas manifestações:

"Mídias Táticas são o que acontece quando mídias baratas tipo "faça você mesmo", tornadas possíveis pela revolução na eletrônica de qualquer coisa que as separa das mídias dominantes. ... Mídias táticas são mídias de crise, crítica e oposição. ... Embora as mídias táticas incluam mídias alternativas, não estamos restritos a esta categoria. De fato, nós introduzimos o termo tático para romper e ir além das rígidas dicotomias que tem restringido o pensamento nesta área por tanto tempo, dicotomias tais como amador vs. profissional, alternativo vs. popular. Mesmo privado vs. público. ... Nossas formas híbridas são sempre

provisórias. O que conta são as conexões temporárias que você é capaz de fazer aqui e agora”.

Em outras palavras, as novas formas de engajamento social direto baseadas nas redes, as mídias táticas; a utilização de sistemas de distribuição multiusuário para a criação de obras colaborativas, compartilhadas; a busca de novas políticas do corpo; a expressão de identidades culturais diferenciadas etc., vêm sendo objeto de indagação e da crítica por artistas que usam os meios como práticas desviantes e experimentais. Nós vivemos hoje num mundo onde tudo está intimamente imbricado, interdependente. A estrutura de rede, interfaces e dispositivos de comunicação, nos possibilitam novos esquemas de ação e de participação artística.

Com o advento da telemática acentua-se um nomadismo diferenciado, divergindo do antigo nomadismo que se caracterizava por linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada. A construção de uma paisagem informacional global, pautada pela interconexão de redes e sistemas *on* e *off line*, é um terreno de conexão de alguns dos nômades contemporâneos.

Se o nômade[7] solitário é uma imagem forte e metafórica, ela não é de todo verdadeira. O nomadismo, mesmo que por vezes seja exercido solitariamente, é fundamentalmente comunitário. O nômade ocupa o espaço não pela fixação de fronteiras, mas pela criação de redes imateriais que estão sempre prontas a serem utilizadas[8].

O novo nômade se situa certamente sobre a grande cena tecnológica e cultural de nossa contemporaneidade. O artista, eterno viajante no mundo, com seus personagens que não terminam de dizer bom-dia e adeus, que passam carregados de suas bagagens e histórias. Mas a criação não termina em um produto, ela é, antes de mais nada, processo e engajamento no meio de dúvidas, e se prolonga em cada um de nós. Cada artista testemunha uma experiência da paisagem telemática atravessada em seu próprio ritmo, descartando-se do puro efeito técnico para ater-se sobre ínfimos eventos, que às vezes passam despercebidos no nosso cotidiano - povoado de máquinas que funcionam em grande velocidade e marcado por enormes diferenças socioeconômicas.

O trabalho artístico e o artista estão em profunda transformação. Num mundo onde tudo aparenta já ter sido pensado e realizado, as redes permitem, ao menos aos que têm acesso a esses “instrumentos de conhecimento/criação”, sonhar juntos uma união e partilha. Trata-se de reorganizar a maneira de ver o mundo, reconhecendo-se nele. E mais, de se inserir como interator. É uma tomada de consciência através de gestos de existência e de resistência.

Dito de outra maneira trata-se de mover a sensibilidade, de ensiná-la a se locomover nessa zona onde o imaginário e o real se roçam, se tocam, se permeiam, sem que haja uma linha de separação/continuidade bem definida

Isso significa que a cada troca/passagem, o artista/parceiro se engaja em um percurso de aprendizagem/participação que não se limita somente ao percurso em questão, mas que chama outros e ainda outros, em inumeráveis caminhos, lembrando o Jardim de Borges, cujos caminhos se bifurcam infinitamente.

Bibliografia geral

- ASCOTT, Roy. “Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness”. University of California Press, 2003.
- BROWN, Paul. “Networks and Artworks: the Failure of the User Friendly Interface” in *Computers and Art*, (MEALING, Stuart - org.), Intellect, Exeter, pp. 129 - 142, 1997.
- CAUQUELIN, Anne. *A Arte Contemporânea*. Porto, RES Editora, 1994.
- COSTA, Cacilda Teixeira da. *Arte no Brasil 1950-2000. Movimentos e Meios*, Alameda Editorial, São Paulo, 2004.
- COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico, Experimento*, São Paulo, 1994.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.
- COUCHOT, Edmond e HILLAIRE, Norbert. *l’Art Numérique: comment la technologie vent au monde de l’art*, Editions Flammarion, Paris, 2003.
- DAMER, Bruce. *Avatars: Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley: Peachpit Press, 1998.
- DAVINIO, Caterina. *Techno-Poetry And Virtual Reality*, Sometti, Mantova, 2002.
- DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp, 1997.
- (org.). *Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade*, Editora Unesp, São Paulo, 2003.
- DONATI, Luisa e PRADO, Gilbertto. “[Artistic Environments of Telepresence on the World Wide Web](#)”, in *Leonardo*, Vol. 34, n. 5, pp. 437 - 442, MIT Press, USA, 2001.
- DRUCKREY, Timothy (ed.). *Ars Electronica: Facing the Future*, MIT Press, 1999.

- DUGUET, Anne-Marie, KLOTZ, Heinrich and WEIBEL, Peter. *Jeffrey Shaw - a user's manual*. Karlsruhe: Edition ZKM, 1997
- FOREST, Fred. *Pour un art actuel: l'art à l'heure d'Internet*. Paris : L'Harmattan, 1998.
- GARCÍA, Iliana Hernández. **Mundos virtuales habitados: Espacios electrónicos interactivos**. Bogotá: CEJA, 2002.
- GIANNETTI, Claudia (ed.). *Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de una Nueva Estética*, ACC L' Angelot & Goethe Institut, Barcelona, 1997.
- KERCKHOVE, Derrick. *Connected Intelligence: the arrival of the web society*. Toronto: Somerville House Books, 1999.
- LEÃO, Lucia (coord.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*, Editora Iluminuras, São Paulo, 2002.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- MACHADO, Arlindo. *O Quarto Iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- _____. *El Paisaje Mediático: Sobre el Desafío de las Poéticas Tecnológicas*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2000.
- MACIEL, Kátia e PARENTE, André(coord.). *Redes Sensoriais: Arte, Ciência e tecnologia*, Contra Capa Livraria, Rio de Janeiro, 2003
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, Massachusetts, 2001.
- MEDEIROS, Maria Beatriz (coord.), *Arte e Tecnologia na cultura contemporânea*, Duplográfica Editora - UnB, Brasília, 2002.
- MELLO, Christine. "Arte nas Extremidades" in *Três Décadas do Vídeo Brasileiro*, (org. Arlindo Machado), Itaú Cultural, pp. 143 - 174, São Paulo, 2003.
- MEREDIEU, Florence de. *Arts et Nouvelles Technologies*, Paris, Larousse, 2003.
- MUNTADAS, Antoni and DUGUET, Anne-Marie. *Muntadas: Media Architecture Installations*, Collection Anarchive. Paris: Centre Georges Pompidou, 1999.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- O'ROURKE, Karen. "City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination", in *Leonardo*, Vol 24, n° 2, pp. 215-219, 1991.
- _____. "Art, Media and Telematic Space" in *Teleskulptur*. Graz: Kulturdata, 1993, pp. 88-99.
- PLAZA, Julio e TAVARES, Monica. *Processos Criativos com Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*, São Paulo, Editora Hucitec, 1998.
- POPPER, Frank. *L'art à l'âge électronique*. Paris: Hazan, 1993.
- PRADO, Gilbertto. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. "Artistic Experiments on Telematic Nets : Recent Experiments in Multiuser Virtual Environments in Brazil", in *Leonardo*, Vol. 37, No. 4, pp. 297-303, MIT Press, USA, 2004.
- _____. "As Redes Artísticas Telemáticas", in *Imagens*, n° 3, pp. 41-44, Editora da Unicamp, dezembro, 1994.
- QUÉAU, Philippe. *Le virtuel : vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon, Collection Milieux, 1993.
- RHEINGOLD, Howard. *Virtual Reality*. New York: Summit Books/Simon & Schuster, 1991.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da Linguagem e Pensamento - sonora, visual e verbal*. Iluminuras e Fapesp, São Paulo, 2001.
- SCHWARZ, Hans-Peter (ed.). *Media-Art-History : Media Museum, Zkm - Center for Art and Media Karlsruhe*. Munich-New York: Prestel, 1997.
- SINGHAL, Sandeep and ZYDA, Michael. *Networked Virtual Environments : Design and Implementation*, (Siggraph Series). New York: ACM Press, 1999.
- VENTURELLI, Suzete. *Arte:espaço_tempo_imagem*, Editora UnB, Brasília, 2004.
- WILSON, Stephen. *Information Arts*, MIT Press, Cambridge, 2002
- WEISSBERG, Jean Louis. "Real e Virtual". in *Imagem-Máquina - a era das tecnologias do virtual*, PARENTE, André (org.). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, pp. 117-126.

ZANINI, Walter. "A Arte da Comunicação telemática - a interatividade no cibersepaço" in *Ars*, Revista do Departamento de Artes Plásticas, ECA/USP, anol, n.1, São Paulo, 2003, pp. 11-34.

[1] COSTA, Mario. Per l'estetica della comunicazione. *Artmedia*, Salerno, p.125-127, 1984
Apud ZANINI, Walter. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. 1998. 36 p. Texto a ser publicado.

[2] Idem, p. 11.

[3] FOREST, Fred. *100 actions*. Nice: Z'Éditions, 1995.

[4] ZANINI, op. cit., 1998, p. 16, nota 18.

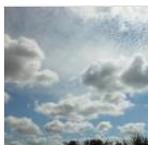
[5] BIENAL INTERNACIONAL DE SÃO PAULO, 17., 1983, São Paulo, SP. *Catálogo geral*. Introdução Walter Zanini. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1983. p. 103-150. Ver também ZANINI, op. cit., 1998, p. 25, nota 18.

[6] No que diz respeito à experiências artísticas de ambientes virtuais multiusuário podemos citar, entre outros projetos, *Desertesejo*, de minha autoria, desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, em 2000. O projeto é um ambiente virtual interativo multiusuário construído em VRML que permite a presença simultânea de vários participantes. *Desertesejo* explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha. (<http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>). A esse respeito, ler também: PRADO, Gilberto. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

[7] São nômades os movimentos que não têm uma relação de estabilidade com o espaço, tal como determinado pela cultura moderna - estabilidade que é base política dos territórios nacionais. Todavia, a visão romântica do espaço dos nômades como um vasto e impreciso deserto é ilusória. Seu espaço não é ordenado por estruturas rígidas de controle, como discutiram os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari; mas é estruturado por linhas de força, pontos de contato com o espaço sedentário, e formas de orientação específicos para uma vida em movimento.

[8] O mundo nômade se faz entre a *escala local* e a *escala global*. Os nômades, sem consideração a dimensões quilométricas de seu território, tinham uma concepção global de seu espaço, pois consideravam-no como sistema integrado de matérias e fluxos, sem preconceito a origens ou destinos. Desde a "aldeia global" proposta por Marshall McLuhan nos anos 1960, as ações e reações organizam-se num espaço crescentemente global.

Veja também:



A Era Digital e seus Desdobramentos Estéticos

Artigos Cinema: Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermídia, por Sérgio Bairon
Antecedentes históricos e estéticos dos filmes de ação de Hong Kong, por Alita Sá Rego
Difusão de Filmes Estereoscópicos, por Leonardo Andrade
O Fantasma da Interatividade, por Paulo Schettino
A nova ordem digital no cinema: ...



Uma apropriação crítica dos novos meios

Fábio Oliveira Nunes (ou Fabio FON) é Doutor em Artes na Escola de Comunicações e Artes da USP e Mestre em Mídias (Multimídia) na UNICAMP. Atua como artista multimídia, designer digital e professor universitário, operando entre outras áreas, nos estudos de hipermídia, web arte, arte mídia e poéticas da ...



Aceleração Tecnológica e Processos de Criação: Convergências & Multiplicidades

Edgar Silveira Franco é arquiteto pela UnB, mestre em mídias pela Unicamp e doutor em artes pela ECA/USP. Autor dos livros *HQ & Arquitetura* e *HQtrônicas*, sua pesquisa de doutorado, *Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes*, foi premiada no programa Rumos 2003 do Itaú Cultural SP. Além disso, ...



5ª Semana Universitária de Audiovisual - SUA

Entre os dias 3 e 7 de setembro, aproveitando o feriado prolongado da semana da pátria, aconteceu em São Paulo a V Semana Universitária Audiovisual, sediada este ano na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Para quem não sabe a SUA, como também é chamada, é ...

Curtir

Adicionar novo comentário

[Login](#)



Digite seu comentário aqui.

Mostrando 0 comentários

Ordenar por: populares

 [Notificar por e-mail](#)
 [RSS](#)


RUA - Revista Universitária do Audiovisual © 2011

A reprodução total ou parcial de qualquer artigo aqui disponibilizado sem prévia autorização é ilegal.

• follow:

- [Curta a página da RUA no Facebook](#)
- [RSS](#)
- [Siga a RUA no Twitter](#)
- [Videos da RUA no Vimeo](#)
- [Se inscreva no canal da RUA no Youtube](#)

• Compartilhar:

- [Postar isso!](#)
- [Adicionar ao Delicious](#)
- [Recomendar no Facebook](#)
- [Compartilhar via MySpace](#)
- [Compartilhar no Orkut](#)
- [Twttr](#)
- [Envie por email](#)

• Textos relacionados

- [A Questão Poética dos Videogames](#)
- [Level 0: Cracking. O processo de "crackear" um jogo de videogame como prelúdio da experiência de jogo](#)
- [Televisão, cinema e novas mídias em processos de tradução intersemiótica: Dante, Shakespeare e Greenaway.](#)
- [Videogames - Do entretenimento à comunicação](#)
- [Percepção Digital: Sinestesia, Hiperestesia, Infosensações](#)
- [Caminhos da Produção audiovisual contemporânea: arte, mídia e tecnologia digital](#)
- [Inscrições Estéticas e Políticas das Artes em Mídias Digitais](#)
- [Videoclipe e Artemídia: Obsolência Adolescente](#)
- [Sobre os novos rumos da televisão musical: MTV, YouTube e o "fim" do videoclipe](#)
- [Estéticas Comunicacionais e Arte Tecnológica](#)
- [Uma apropriação crítica dos novos meios](#)
- [Entrevista com Ricardo Palmieri](#)

• Textos relacionados na categoria

- [O filme Clube da Luta: Leituras Psicanalíticas Possíveis](#)
- [Império dos Sentidos: A experiência pornográfica como expressão da liberdade.](#)
- [Os Homens que Não Amavam as Mulheres, uma reflexão sobre o feminino](#)
- [Freud e Méliès: cinema, sonho e psicanálise](#)
- [Um método perigoso: o avesso da psicanálise](#)
- [Cinema e Psicanálise - Modos de usar](#)
- [Lacan com Spielberg - O Olhar Abjeto da Nova Lei](#)
- [Documentando entre a memória e a linguagem](#)
- [Cinema e psicanálise: os sinthomas hitchcockianos](#)
- [A Partida, de Yojiro Takita, numa perspectiva psicanalítica do corpo.](#)