



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

RICARDO BOUZA SANDES ALVES

NOS LIMITES DA CIBERARTE:
Um estudo sobre a linguagem digital e suas aplicabilidades

Salvador
2009

RICARDO BOUZA SANDES ALVES

NOS LIMITES DA CIBERARTE:

Um estudo sobre a linguagem digital e suas aplicabilidades

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social.

Orientador: Prof. PhD. André Luiz Martins Lemos

Salvador
2009

AGRADECIMENTOS

Ao bom Deus e a N. S. de Fátima que fizeram maravilhas quando menos esperava.

A minha mãe, Margareth, pelo seu amor, compreensão e apoio incondicional nos momentos mais difíceis.

Ao meu orientador André Lemos pela sua disposição, paciência e comentários enriquecedores.

A Karla Brunet que me acompanhou nos primeiros passos deste trabalho.

Aos meus colegas da Faculdade de Comunicação por suas observações, críticas e sugestões sempre muito bem-vindas.

Aos amigos que deixei na redação do grupo A TARDE que me motivaram a ir além.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que de alguma maneira contribuíram para que eu chegasse até aqui.

Uma das características mais constantes da Ciberarte é a participação daqueles que as experimentam, as interpretam, as exploram ou as lêem. O “espectador” é chamado a intervir diretamente, a fazer a obra acontecer (a materialização, o aparecimento das imagens, a edição, o desenvolvimento efetivo naquele momento e lugar) de uma seqüência de sinais ou de acontecimentos.

Pierre Lévy, 1998

RESUMO

O objetivo deste trabalho é estudar como se constitui, funciona e quais aplicabilidades a linguagem da Ciberarte, ora denominada de Linguagem Digital, possui em seu contexto artístico-comunicacional. Para cumprir com tal objetivo, se fez necessário delimitar e conceituar a Ciberarte a partir de dois eixos principais: os estudos do campo da Cibercultura e o seu contexto histórico. Em seguida, com as contribuições do campo da Semiótica, buscou-se compreender as relações e interseções entre a arte e a comunicação para poder melhor explicitar o objeto de estudo deste trabalho, especialmente, os seus signos. Cumpridas essas etapas então, foi possível seguir para a análise direta de suas potencialidades e aplicabilidades: materializadas de fato nas categorias e obras existentes. Ao final, tenta-se abordar a ampliação desta linguagem a partir da Arte Eletrônica Móvel.

Palavras-chave: Cibercultura; Arte; Linguagem; Comunicação; Ciberarte; Tecnologia.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – Enquanto dançam, os sensores do projeto *Corposcópico* (2007) captam o movimento dos participantes e o projeta, já com a imagem modificada, no telão38
- Figura 2 – Usuário pode se “mesclar” às paredes do cenário em *Arquiteturas Improváveis*.....39
- Figura 3 – Participante vê sua imagem “fugir” em *MAR-CISO*43
- Figura 4 – Em *My Body, My Blood*, bacia se movimenta com a aproximação do visitante.....44
- Figura 5 – “Espectador virtual” imita os movimentos do visitante em *The Viewer* (2009)45
- Figura 6 – Conectados pela Internet, os visitantes poderiam ser o “robô” em *Ornitórinco do Éden* (1994)46
- Figura 7 – Site da obra *INSN(H)AK(R)ES* (2001) onde os visitantes poderiam movimentar a cobra.....47
- Figura 8 – Caverna Digital da USP.....51
- Figura 9 – Ambiente virtual imersivo de *Desertesejo*, onde pedras caem suavemente da caverna55
- Figura 10 – Visitante pode tocar um violino virtual em *OP_ERA: Sonic Dimension*..57
- Figura 11 – Diagrama apresenta algumas das possibilidades que um ciberartista tem para criar a sua obra60
- Figura 12 – Página inicial da obra, onde a “brincadeira” com o internauta começa. Vemos neste caso o código HTML já em exibição65
- Figura 13 – No *Recanto Abaetetuba* (2009) o participante é convidado a se hospedar em uma pousada virtual67
- Figura 14 – Visitantes modificam *9/4 Fragmentos de azul* com os toques dos dedos nas telas dos computadores69
- Figura 15 – Visitante pedala entre as letras em *Legible City*.....70
- Figura 16 – *1º Subsolo* coloca o visitante em um estacionamento que não tem fim71
- Figura 17 – Em *Avatar #1* (2006), Briggs usa de funções matemáticas e do computador para construir a sua obra. Estas funções são processadas em softwares de animação..73

Figura 18 – Em <i>ReamWeaver</i> é possível criar paródias de sites famosos em tempo real	75
Figura 19 – Usuário digita palavra nas caixas de texto do site de <i>Apartment</i> e, automaticamente, uma planta baixa é gerada	76
Figura 20 – Em <i>EvEnTo 3 Movimentos</i> instrumentistas “tocam” em notebooks	78
Figura 21 – <i>Skinstrument</i> só funciona a partir do toque dos participantes	79
Figura 22 – O ato de inserir um chip no seu próprio tornozelo fez de Kac, uma celebridade: uma equipe de televisão (Rede 21) chegou a acompanhar o momento....	83
Figura 23 – Instalação da obra <i>Genesis</i> (1999), onde os participantes podiam modificar os genes das bactérias e gerar novas mensagens	84
Figura 24 – Sterlac instalou um novo “ouvido” no próprio corpo em <i>Ear on Arm</i>	85
Figura 25 – Para cada <i>geotag</i> (estrelas no mapa) do projeto <i>Sticker Maps</i> , exista uma foto da Avenida Paulista associada. Também era possível ler os <i>QR Codes</i> presentes nos adesivos (poste)	99
Figura 26 – Mapa em papel A3 da cidade de Lençóis distribuído pelo projeto <i>Lençóis.art.br</i>	100
Figura 27 – Mapa digital do <i>Lençóis.art.br</i> , gerado a partir do percurso dos participantes	101
Figura 28 – Participantes fazem seu grafite eletrônico em <i>Grafite Brasil</i>	102
Figura 29 – Com a ajuda de celulares, personagens virtuais aparecem em <i>Invisibles</i> ..	103
Figura 30 – Em <i>Poétrica</i> , as mensagens do público iam diretamente para o painel eletrônico instalado na AV. Rebouças, São Paulo	104
Figura 31 – As mensagens enviadas pelos participantes formam, em tempo real, <i>Egoscópio 2.0</i> no telão	105
Figura 32 – Participantes se aproximam com seus celulares e ativam <i>Roaming</i>	106
Figura 33 – Grupo Hapax circula com <i>Burro sem Rabo</i> pelas ruas de Belo Horizonte	107
Figura 34 – Em pleno Parque do Ibirapuera, pessoas “guerreiam” no <i>Pillow Fight Day</i> (2009)	108
Figura 35 – Metrô de São Paulo é palco do inusitado flash mob <i>No Pants</i> (2009)	109
Figura 36 – Esquema de funcionamento da obra <i>Suíte para Mobile Tags</i>	111

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAVE	-----	<i>Cave Automatic Virtual Environment</i>
CCm	-----	Computadores coletivos móveis
EAT	-----	<i>Experiments in art and technology</i>
FILE	-----	Festival Internacional de Arte Eletrônica
GPS	-----	<i>Global Position System</i>
HTML	-----	<i>HyperText Markup Language</i>
IV	-----	Infravermelho
LBS	-----	<i>Location-based services</i>
LBT	-----	<i>Location-based technology</i>
MOO	-----	<i>Online Interactive Role-Playing Environments</i>
MUD	-----	<i>Multi-Users Domains</i>
QR CODE	-----	<i>Quick Response Code</i>
RFID	-----	<i>Radio-Frequency Identification</i>
SMS	-----	<i>Short Message Service</i>
VRML	-----	<i>Virtual Reality Modelling Language</i>
Wi-Fi	-----	<i>Wireless Fidelity</i>
Wi-Max	-----	<i>Worldwide Interoperability for Microwave Access</i>

Sumário

Introdução.....	10
Capítulo 1 - A Ciberarte	14
1.1 O que é a Ciberarte	14
1.2 Da Arte para a Ciberarte	18
Capítulo 2 - Linguagem Digital.....	28
2.1 Uma Cultura da Linguagem	30
2.2 A Ciberarte tem uma linguagem?.....	32
2.3 Hibridismo.....	35
2.4 A Interatividade	40
2.5 Imersão	48
Capítulo 3 - A Ciberarte e suas possibilidades	58
3.1 Web Arte/Net Arte.....	61
3.2 Ciberinstalação	67
3.3 Software Arte.....	72
3.4 Performance Artística	77
3.5 Arte Transgênica	80
Capítulo 4 - Arte Eletrônica Móvel.....	87
4.1 Mídias Locativas: Um mundo wireless	88
4.2 Mobilidade em Espaços Cíbridos.....	92
4.3 Alguns casos de Arte Eletrônica Móvel no Brasil.....	97

4.4 Mapeamento	99
4.5 Anotações Urbanas Eletrônicas.....	102
4.6 Cross Media	104
4.7 Flash Mobs	107
4.8 Mobile Music Art	110
Conclusão	112
Referências	117
Apêndice A - Quadro Analítico.....	126