

Apresentação

CLEOMAR ROCHA

Games, softwares, websites, sistemas computacionais variados, não há, na atualidade, elemento de maior projeção que a mídia interativa, responsável por grandes mobilizações, a partir da comunicação mediada por redes e sites sociais e uma mudança profunda na organização social, econômica e cultural.

Lidar com sistemas computacionais é algo já natural, mesmo para aqueles que não usam diretamente computadores em suas casas. O uso de cartões de programas sociais, de caixas de bancos, de produção e impressão de documentos, enfim, não há quem ou como escapar desta realidade, mesmo recebendo jornais, vendo televisão. Estamos impactados social e culturalmente por este contexto.

Compreender e melhorar os sistemas de mídias interativas torna-se, então, premente, na exata medida em que a contemporaneidade urge por espaços, ecoa nos sentidos e sente pulsar cada vez mais em uníssono, no corpo social global. Em níveis menores, quebrar resistências ainda existentes, via melhoria do padrão de usabilidade destes sistemas passa a ser obsessão, engrandecida pela velocidade em aceleração dos mercados, dos bits, bytes, dos cabos de fibra ótica e satélites que conformam um novo *backbone* mundial, cuja importância passa a definir potências. O sangue do mundo não tem mais como principais veios a via marítima ou aérea; agora os fluxos que oxigenam mercados e culturas são informacionais, embalados por uma presentificação ascendente, em uma atualização constante, apressada, em tempo real. O tempo do mundo é o agora, seu espaço ao mesmo tempo foi reduzido e ampliado, com uma física não tão clara, mas densa o suficiente para abarcar o mundo com as sutilezas do virtual e do atual. Entre estes, uma torrente de dados abre caminho para os fluxos convencionais.

As mídias interativas respondem por este fluxo, alicerçadas pelas interfaces computacionais, que tornam impulsos em

impactos, fazem agir e interagir sociedades, promovem deslumbramentos e encantamentos, tornam mais tangíveis ideias abstratas que agora são imagens, e interativas.

É neste contexto que organizamos um dossiê sobre mídias interativas, que antes de dar conta de um avolumado e necessário conjunto de textos que minimamente criaria um panorama do estado-da-arte da pesquisa nesta área, se quer menos pretensioso, embora seja ambicioso em sua missão: pontuar vetores de desenvolvimento em mídias interativas, suscitar interesses e situar zonas de confluências.

Para esta meta, quatro textos se apresentam como pretexto para discussão. Tecnologia de visualização de dados, sistemas de publicação, o contexto perceptivo da experiência e perspectivas poéticas são temáticas apresentadas pelos pesquisadores Hugo Nascimento e Cristiane Ferreira, Carla Schwingel, Beatriz Rocha Lagoa e Carlos Nóbrega. A despeito de discussões aderentes a suas áreas de conhecimento, é notória a contribuição do dossiê para ampliar as discussões, se se permitir o entrecruzamento das vozes que performam nestes artigos, tanto dos autores quanto daqueles citados por estes. E neste ecoar veem-se bons presságios para desdobramentos, em leituras e propostas de novas conversações. Neste ponto lembramos a Rede Nacional de Artes Interativas, iniciativa implementada pelo Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas, órgão gestor do Media Lab UFG, que tem atuado a partir da temática das mídias interativas, em vários níveis de articulação.

Agradeço aos autores, que gentilmente atenderam o convite e ajudam a pensar as mídias interativas, com competência e presteza já habituais, o que demonstra não só a importância temática, mas a existência de competências no campo, em terras brasileiras. Nosso desejo de que o signo verbal, vivo e pujante, que descansa nas próximas páginas, consiga suscitar novas questões, e se torne também interativo, ainda que no plano das ideias.

CLEOMAR ROCHA

cleomarrocha@gmail.com

Professor do PPG em Arte e Cultura Visual - FAV - UFG, pós-doutor em Estudos Culturais (UFRJ), pós-doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP) e doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Coordenador do Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas - Media Lab UFG - e do Laboratório de Investigação em Mídias Eletrônicas - LIME - FAV - UFG. Artista e pesquisador.