

MÁQUINA DE GUERRA E DOS DESEJOS

Valzeli Sampaio
PPGARTES/UFPA¹

RESUMO:

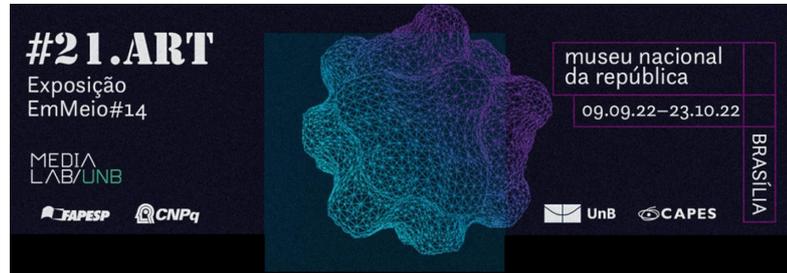
Este texto se depara com este momento contemporâneo e seus avatares em tecnologias emergentes: plataformas digitais, big data, manufatura aditiva, robótica avançada, aprendizado de máquina e internet das coisas, em contraponto, a existência de sociedades alheias ao movimento singular do capitalismo tardio e de plataforma. O trabalho de arte *Manguieira Desejo* se debruça sobre a instauração de corpos mutantes por intermédio da tecnologia móvel. A difusão de aparelhos móveis de comunicação aponta para a integração do padrão de vida nômade, e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, interconectado por redes e sistemas *on e off line*. O projeto *Manguieira Desejo* cria um dispositivo desejante, uma máquina de desejos que possibilita um outro modo de ver e estar com as mangueiras de Belém, buscando integrar a vida cotidiana às reflexões sobre arte, lazer e vida urbana. O projeto desenvolve espaço topográfico que se inicia nas árvores e se ramifica nos habitantes da cidade, e nos interatores na internet, desenhando um topos de aspirações cotidianas, sejam elas de cunho pessoal, coletivo (local e/ou global), político e ambiental, incitando seus usuários a se refletirem na cidade como agentes-cidadãos com voz por intermédio das mangueiras. O projeto de intervenção e site specific atua no contexto da tecnologia, e busca refletir a relação sinérgica do homem e os objetos técnicos.

Palavras-Chave: Manguieira Desejo, intervenção artística, realidade aumentada, sítio específico, máquina de guerra.

ABSTRACT:

This paper is faced with this contemporary moment and its avatars in emerging technologies: digital platforms, big data, additive manufacturing, advanced robotics, machine learning and internet of things, in contrast, the existence of societies alien to the singular movement of capitalism and platform. The artwork *Wish Mango Tree* focuses on the establishment of mutant bodies through mobile technology. The diffusion of communication devices points to the integration of the nomadic way of life, and indicates that the human body has become a set of extensions provided to a cybrid world, interconnected by networks and on and off line systems. The *Wish Mango Tree* project creates a desiring device, a desire machine that enables another way of seeing and being with the mango trees of Belém, seeking to integrate everyday life with reflections on art, leisure and urban life. The project develops a topographical space that starts in the trees and branches out in the city's inhabitants, and in the interactors on the internet, outlining a topos of daily aspirations, be they personal, collective (local and/or global), political and environmental, encouraging its users to reflect themselves in the city as citizen-agents with a voice through the hoses. The intervention and

¹ Profa Dra Valzeli Figueira Sampaio, professora associada da Universidade Federal do Pará, professora-pesquisadora da Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte da UFPA e do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Ufpa. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em arte contemporânea, arte e tecnologia, processo de criação, arte contemporânea e arte e vida. Coordena e participa como artista/pesquisadora do grupo de pesquisa em poéticas artísticas Lab Techné - <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/577065> Manguieira Desejo <https://manguieiradesio.com.br/> Lab Techné: <https://www.labtechné.net/>



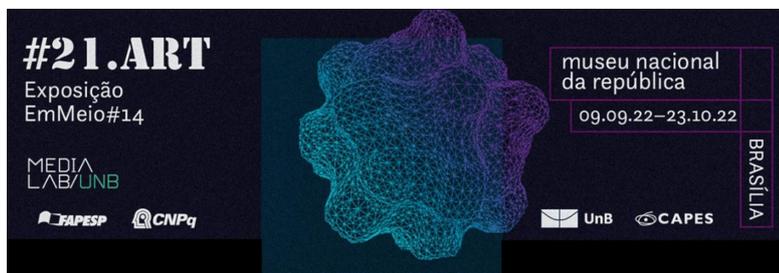
site specific project operates in the context of technology, and seeks to reflect the synergistic relationship between man and technical objects.

Key-Words: wish mango tree, artistic intervention, augmented reality, specific site, war machine.

Estamos vivendo a era de transformação massiva da nossa sociedade pós-industrial, um momento importante de revisão do impacto da pegada do humano nesse planeta e experienciamos a resposta da natureza por nossas escolhas. Na verdade, me parece que seguimos míopes aos efeitos de nossas escolhas éticas e estéticas, potencializando a defasagem entre as relações de forças aparentes, ao nível da luta de classes, e do investimento desejante real das pessoas. Importante anotar, "a luta revolucionária deve se desenvolver em todos os níveis da economia desejante."(GUATTARI, 1985,p.20)

Acompanhamos uma alteração importante no plano econômico-político-social, e passamos a conviver com termos como economia compartilhada, *GIG Economy* -, na prática esse tipo de sistema funciona quando empresas ou empregadores optam por contratar funcionários independentes – freelancers – em vez de contratar funcionários em período integral, como, por exemplo, os entregadores de aplicativos, por exemplo. Convivemos também com o conceito da *quarta revolução industrial*, de autoria do Klaus Schwab, fundador e presidente executivo do Fórum Econômico Mundial. No livro *A Quarta Revolução Industrial*, o autor argumenta que as alterações tecnológicas são tão extensas que indicam uma nova revolução. Schwab aponta que estas convulsões não necessariamente vêm das fábricas, mas trata-se de uma revolução do sistema inteiro, movidos pelos processos ligados à conectividade: robôs, drones, cidades inteligentes, inteligência artificial e pesquisas sobre o cérebro. Essas redefinições no sistema econômico mundial provocam implicações de longo prazo, em parte porque esses conceitos são usados como iscas atraentes que vendem a ideia de espírito empreendedor e flexível.

Nessa revolução, as tecnologias emergentes e as inovações generalizadas são difundidas muito mais rápida e amplamente do que



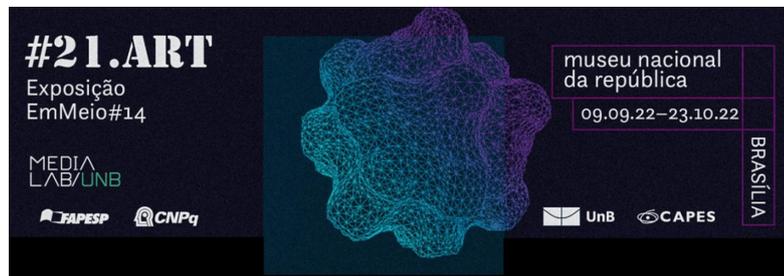
nas anteriores, as quais continuam a desdobrar-se em algumas partes do mundo.(SCHWAB, 2016, p. 21)

Como consumidores, somos presenteados com uma infinidade de serviços sob demanda e com a promessa de uma rede de dispositivos conectados que atendem nossos caprichos. Buscando nessa volta panorâmica apresentar o contexto da pesquisa poética *Mangueira Desejo*, e partindo do ponto de vistas dos estudos culturais, indicar o pensamento de Néstor Garcia Canclini, que propõe vincular o consumo à cidadania, e a cidadania ao consumo, para isso, argumenta, Canclini, é preciso desconstruir as convicções que definem os comportamentos dos consumidores como predominantemente irracionais, do mesmo modo os pontos de vista que vêem os cidadãos atuando de forma racional a partir de princípios ideológicos.

O consumo serve para pensar, partimos da hipótese de que quando selecionamos os bens e nos apropriamos dele, definimos o que consideramos publicamente valioso, bem como os modos como nos integramos e distinguimos em sociedade, com que combinamos o pragmático e o aprazível (CANCLINI, 1995, p.21)

Este texto se depara com este momento contemporâneo e seus avatares em tecnologias emergentes: plataformas digitais, big data, manufatura aditiva, robótica avançada, aprendizado de máquina e internet das coisas, em contraponto, a existência de sociedades alheias ao movimento singular do capitalismo tardio e de plataforma. Giselle Beiguelman no texto *Admirável mundo híbrido* nos aponta sobre mudanças na percepção e no nosso corpo que experiencia a cidade e as redes de comunicação e redes sociais mediados pelas tecnologias digitais. Em sua análise Beiguelman aponta um acontecimento fundante desse novo modo de ser e estar em sociedade, o surgimento e a popularização dos dispositivos móveis sem-fio com conexão à internet alteram nossa percepção "apontam para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido" (Beiguelman, 2004).

Importante ressaltar nesse contexto, fatos que podem ser incorporados a essas reflexões sobre as alterações físicas e perceptivas na sociedade pós-industrial, os



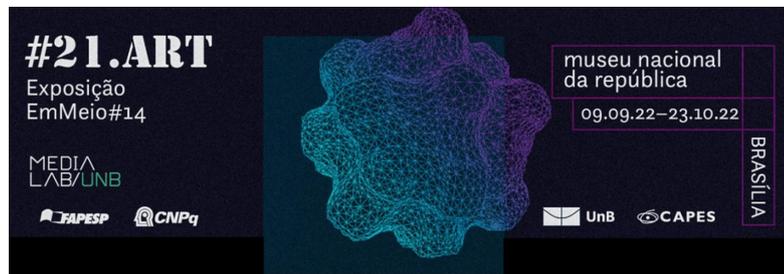
institutos de pesquisa registraram que no Brasil tem atualmente mais de um smartphone por habitante, segundo levantamento anual divulgado pela Fundação Getúlio Vargas. As pesquisas revelam que no presente são 242 milhões de celulares inteligentes em uso no país, que tem pouco mais de 214 milhões de habitantes, de acordo com o IBGE.² Esses fenômenos revelam que a tecnologia móvel atua num contexto social-econômico com grandes desigualdades sociais convivendo com um consumo da tecnologia móvel digital.

Um outro aspecto do uso das mídias digitais e de comunicação é o do discurso de que a aquisição dos novos produtos tecnológicos representa o progresso, e estas novas tecnologias dirigem a sociedade contemporânea e digital. A ideia corrente é que ser contemporâneo é uma operação acessível a todos através dos mais recentes avanços tecnológicos. A publicidade pressiona e persuade para adesões ao progresso, e isto é mais verdadeiro e possível através do computador. Vivemos hoje o rápido desenvolvimento de tecnologias complexas disponibilizadas como ferramentas que nos permitem manipulá-las em acessos remotos, mas não paramos para avaliar o quanto elas reorganizam as nossas vidas.

"é fato que em um mundo globalizado e mediado pelas telecomunicações, o corpo conectado às redes torna-se a interface entre o real e o virtual sem que, por isso, denote que nos tornaremos equipamentos de carne obsoletos. Afinal, ao mesmo tempo em que esses corpos são diluídos em uma massa descarnada, feita de informação, essa mesma massa de dados duplica sua existência como telepresença e presença física.(BEIGUELMAN, 2004,p.1)

O trabalho de arte *Mangueira Desejo* se debruça sobre a instauração de corpos mutantes por intermédio da tecnologia móvel. A difusão de aparelhos móveis de comunicação aponta para a integração do padrão de vida nômade, e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo cíbrido, interconectado por redes e sistemas *on e off line*. Para o criador do termo cíbrido, Peter Anders, as tecnologias de hoje oferecem um outro modo de simbolização na sociedade, uma simbolização não-material, mas permite uma

² Fonte Fundação Getúlio Vargas



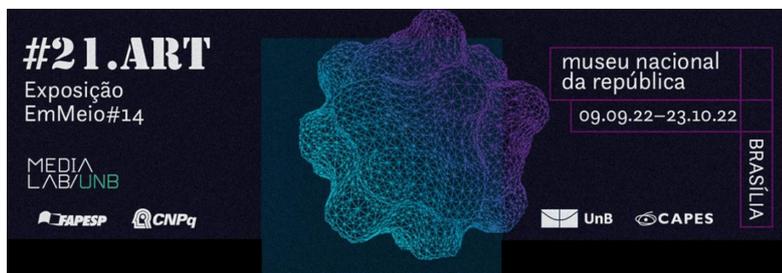
presença que beira o tangível. Realidade virtual, realidade aumentada, internet das coisas surgem como tecnologias que permitem a modelagem computacional permitindo a mesclagem da realidade física com a realidade virtual e aumentada provocando as certezas e convenções sobre o que é ficção e o que é realidade. A partir de reflexões sobre as experiências cognitivas vivenciadas por fruidores na coexistência entre o espaço físico e o virtual, Anders (2003) propõe o conceito “Cíbrido” para explicar os efeitos dessa relação misturada. Para o autor o espaço cíbrido compreende o fenômeno de habitar de forma concomitante o espaço digital e o físico.

Meu ponto é que a inter-relação entre o físico e o simbólico ou informativo é uma parte natural do processo arquitetônico. Acontece através do tempo. O que acontece quando começamos pensar o processo informacional como processo espacial, estando em relação direta com o físico? Em um determinado projeto, eles coexistem de forma espacial, não apenas como parte do processo, mas na verdade como o fim, qualquer que seja esse fim. (ANDERS, 2002, p. 06)³

Este texto aponta além do contexto socioeconômico onde a intervenção de arte ocorre, revela ainda o conceito operatório da pesquisa em poéticas - O DESEJO - a base conceitual para esta pesquisa [em] arte e tecnologia que busca intervir nos espaços de interstícios entre arte-tecnologia-natureza. Partimos da definição do termo DESEJO conceito que compõe o nome do trabalho de arte [MANGUEIRA DESEJO]. O conceito proposto pelos autores Deleuze e Guattari, apontam para a definição de desejo como produção. Para os autores o inconsciente é uma usina, uma metalúrgica operando na máxima capacidade. E "tudo é produção, e constante movimento".

O inconsciente produz. Não pára de produzir. Funciona como uma fábrica. É o contrário da visão psicanalítica do inconsciente como teatro, onde sempre se agita um Hamlet, ou um Édipo, ao infinito. Nosso segundo tema é que o delírio, que é muito ligado ao desejo, desejar é delirar, de certa forma, mas se olhar um delírio, qualquer que seja ele, se olhar de perto, se ouvir o delírio que for, não tem nada a ver com o que a psicanálise reteve dele, ou seja, não se delira sobre

³ My point is that the interrelationship between the physical and the symbolic or informational is a natural part of the architectural process. It happens through time. What happens when we start to think of the informational process as spatial and being in direct relationship with the physical? In a given project, they coexist in a spatial fashion, not just as part of the process, but actually as the end, whatever that end might be. (Anders, Peter. 2002, p. 06)



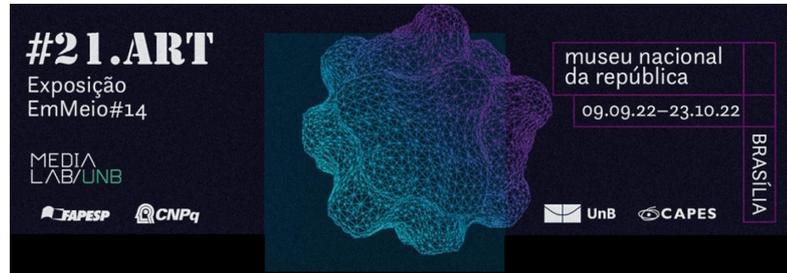
seu pai e sua mãe, delira-se sobre algo bem diferente, é aí que está o segredo do delírio, delira-se sobre o mundo inteiro, delira-se sobre a história, a geografia, as tribos, os desertos, os povos... (DELEUZE, 1988-1989).

As máquinas, nesse entendimento, são a vida do inconsciente e somos fruto dessa produção. O desejo se cria, se faz, se expande e sentimos isso em nós. E quando o desejo cresce e transborda, ele cria, e toda criação acontece no real, para os autores, "não há nada além da realidade". Por isso não falta nada ao desejo: todo desejo é produção de realidade.

O desejo se estabelece sempre, constrói agenciamentos, se estabelece em agenciamentos, põe sempre em jogo vários fatores. (...) Por onde o desejo passa? Em um agenciamento é sempre um coletivo. Coletivo, construtivismo, etc. É isso o desejo. Onde passa meu desejo entre os mil crânios, os mil ossos? Onde passa meu desejo na matilha? Qual é a minha posição na matilha? Sou exterior à matilha? Estou ao lado, dentro, no centro dela? Tudo isso são fenômenos de desejo. É isso o desejo. (DELEUZE, 1988-1989)

Olhando do ponto de vista da natureza e de quem está produzindo arte na maior cidade urbana da floresta Amazônica, Belém do Pará, apresento uma das inúmeras facetas do trabalho de arte e tecnologia *Mangueira Desejo* que venho desenvolvendo junto com o grupo de pesquisa em poéticas artísticas, que coordeno no PPGARTES, o *Lab Techné*, a relação entre arte-tecnologia-natureza. O projeto toma para si o ambiente da grande debandada do mundo físico para o mundo virtual, e do império das mídias sociais e das curtidas e da pós-privacidade, para instaurar espaço mediado por recursos de jogos, como forma de visualização de dados que serão gerados e construídos de forma interativa, explorando as mangueiras por intermédio da sua "gamificação", buscando dinâmicas que podem funcionar como combustível para dar visibilidade às mangueiras.

A experiência situa o espectador em um ambiente interativo agenciado por instâncias que se cruzam a partir de uma relação do que podemos chamar de *Espaço Relacional Dinâmico* (RABELLO, 2013), que pode ser entendido a partir de um conjunto de ações subjetivas e técnicas que emergem das experimentações artísticas mediadas por tecnologias, acoplando o interator em um contexto sobrecarregado de dados

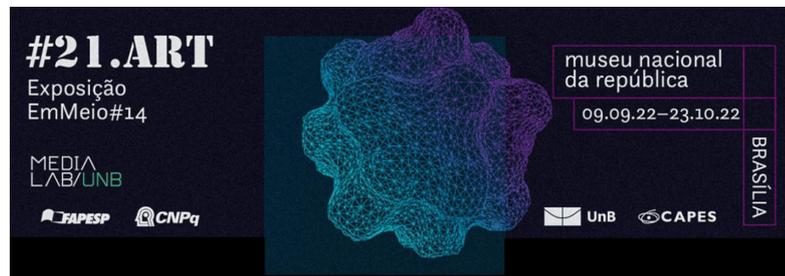


dinâmicos e emocionais. O projeto *Mangueira Desejo* busca a reconexão das pessoas com a cidade através da instalação em realidade aumentada. Este projeto visa conectar os habitantes da Amazônia e de outros lugares por meio de suas árvores, trabalhando com mídia locativa e guardando os desejos das pessoas em folhas aumentadas da árvore-dispositivo, buscando intervir no espaço nômade gerado pela exposição das pessoas às tecnologias móveis. Atuando num nicho de consumo, e entretenimento buscando contribuir para as relações entre indivíduos-árvores e indivíduos-humanos criando uma máquina de guerra e de desejos.

Muito do que é feito atualmente nas artes é produzido e circula de acordo com as regras das ino-vações e da obsolescência periódica, não por causa do impulso experimentador, como no tempo das van-guardas, mas sim porque as manifestações culturais foram submetidas aos valores que "dinamizam" o mercado e a moda: consumo incessantemente renovado, surpresa e divertimento. (CANCLINI, 1995, p.18)

O projeto *Mangueira Desejo* decorre de projetos de ações e intervenções realizadas por mim nas mangueiras da cidade de Belém, desde 2008, e em essência tem grande afinidade com essas ideias, sendo práticas artísticas voltadas à investigação do espaço público a fim de criar alí processos criativos e artísticos. O projeto iniciou em 2020 e desenvolveu app de realidade aumentada acessando o local da instalação/intervenção de arte a partir de um ambiente de interação digital nas mangueiras, criando um receptáculo de desejos, inseridos na *realidade aumentada* (RA) como objetos virtuais no ambiente físico que podem ser acessados em tempo real. Essas escritas alimentam uma nuvem virtual de folhas coloridas, com desejos escritos, ao redor das mangueiras em sítio físico e na internet .

O projeto *Mangueira Desejo* cria um dispositivo desejanter, uma máquina de desejos que possibilita um outro modo de ver e estar com as mangueiras de Belém, buscando integrar a vida cotidiana às reflexões sobre arte, lazer e vida urbana. O projeto desenvolve espaço topográfico que se inicia nas árvores e se ramifica nos habitantes da cidade, e nos interatores na internet, desenhando um topos anônimo de aspirações cotidianas, sejam elas de cunho pessoal, coletivo (local e/ou global), político e

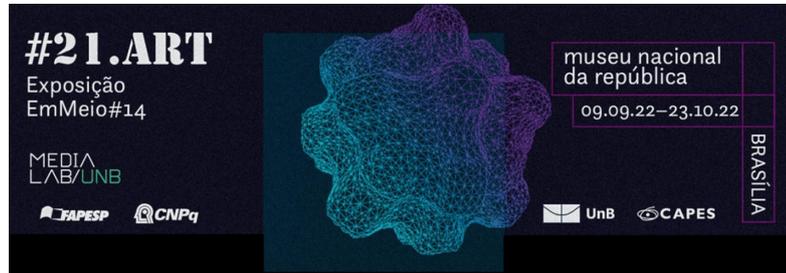


ambiental, incitando seus usuários a se refletirem na cidade como agentes-cidadãos com voz por intermédio das mangueiras.

O termo *máquina desejante* se aproxima da ideia de *máquina de guerra* e afirma suas multiplicidades. A *máquina de guerra* é uma produção contínua de afirmações e intensidades. Este é um dos conceitos mais importantes criados por Deleuze e Guattari, desenvolvido no 12º platô “Tratado de Nomadologia”. Para os autores a máquina de guerra está fora do aparelho do estado, podendo ser ela mesma uma pura forma de interioridade que tomamos habitualmente por modelo, ou segundo a qual temos o hábito de pensar. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 15). Esses conceitos estão na base operacional deste trabalho de arte com realidade aumentada - cria-se um dispositivo que conecta os desejos, que possibilitam que pequenas revoluções aconteçam, como numa máquina de guerra, uma palavra, um desejo anônimo, como cartas que se jogam no mar para serem recolhidas por alguém, por qualquer pessoa. O projeto de intervenção e *site specific* atua no contexto da tecnologia, e busca refletir a relação sinérgica do homem e dos objetos técnicos. Essa relação potencializa a presença das mídias na sociedade pós-industrial, apresentando-se como um ambiente de constituição de pensamento. Sendo uma interface para expansão da imaginação, instaurando um outro modo de sentir, perceber, conhecer e ser diante da *tecnologia do disponível*.

O computador nos tornou mais próximos, disponibilizando informações e lugares de difícil acesso, nos aproximando de pessoas conhecidas e desconhecidas. E para além disso inaugura a percepção de um espaço polidimensional da informação e das relações de troca e criação em espaços coletivos e multiusuários, espaços sem centro, sem rostos, modeláveis. Esses novos dispositivos provocaram o deslocamento do foco de nossos interesses e passamos a viver no mundo físico e no mundo virtual.

As tecnologias se dão através das coisas, assim como se constitui qualquer forma de pensamento. E a existência dessas coisas e até o seu reconhecimento e validação, pressupõe que existiu transferência de conhecimento, e por conseguinte relacionamentos com a cultura. Então a tecnologia é produzida dentro de uma cultura

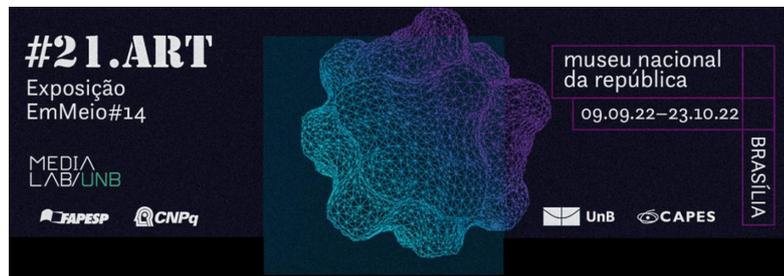


e, em certo sentido, a sociedade condiciona-se por suas técnicas e tecnologias. O mundo cada vez mais conectado produz uma complexa trama de dispositivos – tanto técnicos quanto semióticos, tanto sociais quanto culturais – que modelam a subjetividade. Para Guattari, podemos entender a subjetividade como “o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial auto-referencial, em adjacência ou relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva” (GUATTARI, 1993, p. 19).

As máquinas semióticas da sociedade pós-industrial organizam as nossas vidas e modificam nossa forma de ser e estar no mundo. A convergência de múltiplas tecnologias aponta para a reconfiguração do espaço simbólico contemporâneo através dessas tecnologias. A arte e suas formas de manifestação são como agenciamentos coletivos de enunciação, nos termos definidos no texto *Micropolítica do Fascismo* (GUATTARI, 1993), o agenciamento coletivo de enunciação une os fluxos semióticos, os fluxos materiais e os fluxos sociais, muito aquém da retomada que pode fazer dele um corpus linguístico ou uma metalinguagem teórica.

Estas *convulsões contemporâneas* exigem estudos sobre as emergências de novas práticas sociais e estéticas atuais. Em face dessas *convulsões* optamos por uma atitude dialética com os indivíduos, agentes e grupos, quer dizer, indo no sentido de uma co-gestão da produção da subjetividade. As subjetivações, as identidades são processos que se produzem e aparecem nas multiplicidades: indivíduos, conjuntos sociais, profissionais, de faixas etárias, de sexos e práticas sexuais, das localidades geográficas. A noção do território é compreendida em relação a um espaço vivido, como a um sistema percebido, cujo sujeito que o habita sente-se em sua casa. O território é sinônimo de apropriação, de subjetivação.

Com as novas tecnologias de comunicação e informação, cada indivíduo é permanentemente habitado por fluxos do planeta inteiro, o que multiplica as hibridações, aguçando, conseqüentemente, o engendramento de diferenças. Estas características heterogêneas nos impõem uma análise sob a luz de teorias multidisciplinares como os conceitos que dão a dimensão rizomática do fenômeno.



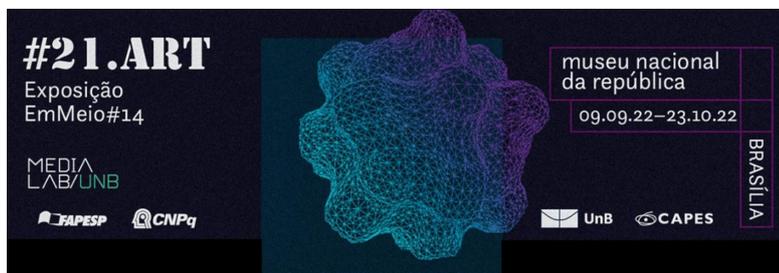
Como por exemplo, os estudos e conceitos de zonas de intensidade, a constituição de territórios subjetivos e sua desterritorialização.

O trabalho de arte *Mangueira Desejo* atua também nas esferas da experiência do mundo contemporâneo a partir das proposições dos artistas. A partir do lugar da *arte como experiência* podemos observar no percurso da história humana que a arte sempre esteve próxima dos interesses da vida, como nos ensinam os gregos atenienses - as artes refletiam as emoções, as ideias associadas às principais instituições da vida social. John Dewey nos aponta para a questão: "O crescimento do capitalismo foi uma influência poderosa no desenvolvimento do museu como lar adequado para as obras de arte, assim como na promoção da ideia de que elas são separadas da vida comum."(DEWEY, 2010 p.67)

Para John Dewey, a experiência no mundo ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente. Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente. As coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular. Há distração e dispersão, o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si.

No texto "Ato de expressão", Dewey nos fala que a "toda experiência (...) começa **com uma** impulsão, e não **como uma** impulsão", a distinção entre a preposição **com** e o advérbio **como** define aquilo que Dewey distingue como a impulsão como um movimento de todo o organismo pra fora, pra adiante, numa ânsia de fome, de alimento. Para o autor, "Por ser movimento do organismo em sua inteireza, a impulsão constitui o estágio inicial de qualquer experiência completa."(pg.144). E, em certa medida, é isso o que a arte promove, para aquele que a produz e para aquele que a experiencia.

No escrito "Anotações para o Parangolé" revelam o pensamento teórico sobre a arte e processos de criação do artista Hélio Oiticica, sua inquietação na relação entre autor-obra-receptor aparecem na declaração datada de julho de 1966, antecipando o



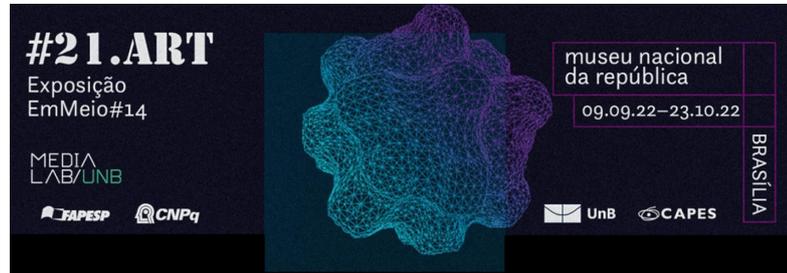
escrito do artista Allan Kaprow conhecido como o criador do happening e dos primeiros *environments* defende no texto “A educação do an-artista, parte I”, de 1971, a íntima relação da arte com a vida no contexto da sociedade pós industrial. No texto Oiticica organiza o movimento teórico que acompanha o desenvolvimento da obra Parangolé, e aponta para a reconfiguração do papel da arte e do artista contemporâneo, colocando-o em posição ativa na sociedade.

Antiarte - compreensão e razão de ser o artista não mais como um criador para a contemplação mas como um motivador para a criação - a criação como tal se completa pela participação dinâmica do "espectador", agora considerado "participador". Antiarte seria uma completação da necessidade coletiva de uma atividade criadora latente, que seria motivada de um determinado modo pelo artista. (OITICICA, 1986, p. 77)

Oiticica coloca na mesa para discussão a pulsão criativa de artistas que encaminham suas práticas para a dimensão mais política da sua arte buscando um diálogo mais próximo da sociedade através de seus projetos e ações, expressam seus posicionamentos diante da realidade onde esses projetos estão acontecendo. O artista contemporâneo, a partir desse modo de ver, é um profissional multifacetado que atua como teórico e propositor de experiências e mundos, expressando por intermédio de sua arte seus posicionamentos diante da realidade.

Os projetos desenvolvidos em uma rede colaborativa apresentam múltiplas dimensões do caráter político desses trabalhos, primeiramente no princípio ético da escrita contemporânea, o apagamento do autor, nos termos de Foucault. Propomos com essa escrita constatar mais uma vez o seu desaparecimento, queremos descobrir - nesse lugar vazio - ao mesmo tempo indiferente e obrigatório, os locais onde essa função é exercida. Em segundo lugar, procuramos abordar a prática artista com tecnologia digital no espaço público buscando atuar no tecido social, a partir do imaginário urbano e da tecnologia de realidade aumentada desenvolvido em uma rede de relações.

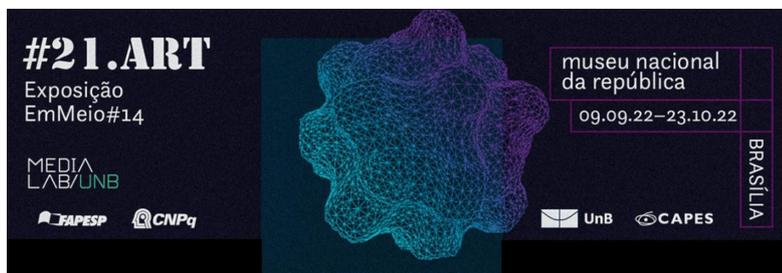
Os artistas têm incorporado as mídias digitais, formas ou modos de vida nas suas produções. Este modo de ser e estar na tecnologia a partir da arte é a grande questão



que permeia essas produções, como definiu Fred Forest sobre a nova condição do homem diante das novas tecnologias de comunicação, que ele definiu como "estética da comunicação". Forest, em seus trabalhos, desde a década de 1970 está sempre orientado pelo espaço social da comunicação e nos aponta para as mídias e para a sociedade encapsulada nos seus fluxos. Talvez a tarefa da arte a cada virada tecnológica é se envolver no negócio desarrumado do novo mundo dos objetos, mesmo que os momentos utópicos e críticos que possam surgir sejam temporários, eventuais, efêmeros, características comuns à arte produzida nos dias atuais nos mais diferentes suportes.

REFERÊNCIAS:

- ANDERS, Peter. "Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais". In DOMINGUES, Diana (org.). Arte e Vida no século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.
- ANDERS, Peter. Toward an architecture of mind. CAiiA-STAR Symposium: 'Extreme parameters. New dimensions of interactivity' (11-12 July 2001)
<http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/anders0302/anders0302.html>
- BEIGUELMAN, G. Admirável mundo híbrido. 2004 Disponível em:
https://www.academia.edu/3003787/Admiravel_mundo_Cibrido
- CANCLINI, Néstor Garcia. Consumidores e cidadãos; conflitos multiculturais da globalização / Néstor Garcia Canclini. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.
- DELEUZE, Gilles. Mil Platôs. Rio de Janeiro. Editora 34. 1988-1989
- DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. O anti-Édipo - capitalismo e esquizofrenia. Lisboa.: Editora Assírio & Alvim. 1997.
- DEWEY, John. Arte como Experiência. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 646 p. (Coleção Todas as Artes)
- FOREST, Fred. Manifesto sobre a estética da comunicação. 1984.
<http://www.webnetmuseum.org/html>
- GUATARRI, Félix. Micropolítica do fascismo. in: Revolução molecular: pulsões políticas do desejo. 2ª. Edição. São Paulo: Editora Brasilienses. 1985.
- GUATARRI, Félix. Caosmose – um novo paradigma estético. 1ª.edição. Rio de Janeiro: Editora 34. 1993.
- KAPROW, Allan. A educação do Artista Parte 1. Capa v. 1, n. 4 (2003) <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/42641/29501> (1971)
- OITICICA, Hélio. Aspiro ao grande labirinto / Hélio Oiticica. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- SCHWAB, Klaus. A Quarta Revolução Industrial (p. 4). Edipro. Edição do Kindle. Schwab, Klaus A Quarta Revolução Industrial [livro eletrônico] / Klaus Schwab ; tradução Daniel Moreira Miranda. – São Paulo : Edipro, 2019. 3,7 Mb ; e-pub. 2016 of the Brazilian Portuguese by Edipro.



RABELLO, Rafaelle R. Ecosistemas Cíbridos: Interatividade, Interface, Ubiquidade. In: Anais do 22º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Belém: 2013, p. 2308 - 2323.