

Redes livres e cidadãs nas artes locativas.

Ana Carolina da Cunha

Doutoranda em Estudos Avançados em Produções Artísticas na Universidade de Barcelona, Espanha, bolsista do programa Doutorado no Exterior CAPES sob processo de número 112712-8, pesquisadora do Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa, GIIP, UNESP.

Hermes Renato Hildebrand É mestre em Multimeios pela UNICAMP e Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. É professor da UNICAMP e da PUCSP e exerce o cargo de vice-coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design Digital, da PUCSP. Tem experiência nas áreas de matemática, semiótica, educação, comunicação, marketing, publicidade, propaganda, artes e jogos eletrônicos, com ênfase no uso das tecnologias digitais, instalações interativas e sistemas digitais. Em Artes, Ciência e Tecnologia desenvolve reflexões, pesquisas e produções com abordagem em estética, semiótica e em linguagens visuais através das mídias digitais e locativas. Faz parte do Grupo de Artistas SCIArts - Equipe Interdisciplinar.

RESUMO: Este artigo aborda o uso das redes livres e cidadãs de comunicação móvel para a realização de projetos artísticos com mídias locativas. O objetivo é apresentar as possibilidades criativas, funcionais, operacionais e estéticas que este tipo de rede pode oferecer. Além disso, demonstraremos, através de projetos artísticos já realizados com as redes livres e cidadãs, como o uso dessa estrutura rizomática pode favorecer a hospedagem de propostas artísticas com mídias locativas quando o intuito é o de explorar possibilidades de elaboração e ativação de narrativas coletivas e colaborativas em espaços invisíveis, territórios e lugares.

PALAVRAS CHAVE: Mídias locativas, arte contemporânea, redes livres, narrativas espaciais.

ABSTRATC: This article discusses about the use of free and citizens' mobile communication networks for the realization of media locative artistic projects. The aim is to present the creative, functional, operational and aesthetics possibilities that these networks can provide. Furthermore, we will demonstrate, based on locative artistic projects already undertaken, how the use of rizomatic structures can favor and support the hosting of locative artistic proposals with the purpose to explore and activate the elaboration of collective and collaborative narratives in invisibles spaces, territories and and places.

PALAVRAS CHAVE: Locative media, contemporary art, free networks, spatial narratives.

I. INTRODUÇÃO

Hoje, as redes de comunicação móveis nascem, em grande parte, corporativas, ao contrário do que aconteceu com as primeiras estruturas em redes no processo de criação da Internet. Elas eram criadas em universidades, com grupos independentes e a partir dos interesses de organizações militares. As atuais estruturas em rede, particularmente as redes móveis e locativas, desenvolvem suas ferramentas e conteúdo através do interesse de grandes corporações capitalistas de comunicação e de informação, portanto, estruturadas para estes fins.

Desta maneira, podemos constatar que hoje, as estruturas corporativas das redes determinam, em grande parte, a nossa base comunicacional e estabelecem o controle das informações que circulam neste mundo digital e globalizado. Sendo assim, a soberania destas instituições capitalistas sobre os meios de comunicação e sobre as informações que circulam nas redes, a partir de interesses comerciais e de controle de poder, tentam restringir as ações dos usuários impedindo-os de usar a comunicação móvel como melhor lhe convenha. Este controle redireciona conteúdos, restringe acesso e sugestiona formas de consumo.

O controle sobre as informações e o direcionamento proposital dos conteúdos pré-desenhados por estas redes, se não forem observados de forma crítica prejudicam a ação artística que se propõem a explorar a capacidade de simulação e interação das mídias locativas. Dessa

maneira, as ações dos artistas tendem a serem restritas e subjugadas a parâmetros pré-estabelecidos por estas instituições de poder.

Giselle Beiguelman expõe sua opinião sobre a problemática das redes corporativas aplicadas ao fazer artístico ao dizer que, mesmo que a mobilidade e o nomadismo proporcionado pelos aparatos móveis sejam de uso das micropolíticas e contracultura, a preponderância sobre os processos criativos na arte se dá através de estratégias de vendas e propaganda. De fato, este modelo informacional pode gerar pensamentos imaginativos domesticados. Concomitantemente, a situação do artista que trabalha com as mídias locativas torna-se complicada, principalmente, em um nível institucional. O artista que pretende usar as mídias locativas pode ter sua liberdade crítica limitada quando tem objetivo contrário aos estabelecidos pela as instituições capitalistas.

Para Beiguelman, é necessário se pensar em mudanças culturais em um campo dominado pelas redes e aparatos móveis de comunicação. É preciso encontrar uma maneira de conviver com os meios corporativos sem perder a liberdade e a capacidade crítica e expressiva (Beiguelman, 2011, p.13). E, ao se pensar uma solução para esta questão, a pesquisadora e artista indica que a hospedagem de propostas artísticas locativas em redes livres, abertas e cidadãos podem ser soluções frente às imposições das redes corporativas.

Por outro lado, a complexidade do mundo em que vivemos é evidente. Com o aparecimento das tecnologias digitais somos obrigados a encontrar novos padrões de representação e compreensão de tudo que nos cerca. E, assim, vamos encontrar uma forma de Arte produzida nas redes e pelas redes que busca sua independência dos sistemas institucionais.

Hoje, observamos que as artes e ciências buscam pontos de similaridade entre si e, assim, verificamos que as artes, as ciências, a comunicação nas redes e tudo mais estão convergindo. Para Santaella,

na era digital, tanto quanto em outras eras, os artistas lançam-se à frente de seu tempo. Quando surgem novos suportes e recursos técnicos, são eles que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que se abrem para a criação. Desbravam esses territórios tendo em vista a regeneração da sensibilidade humana para a habitação e trânsito dos nossos sentidos e da nossa inteligência em novos ambiente que, longe de serem meramente técnicos, são também vitais. (2005, p.67)

Este princípio de liberdade e de busca de padrões críticos contrários aos regimes instituídos não são questões recentes. Nos anos 50, na literatura americana do pós-guerra, vamos observar autores que questionam o rigor estético da época usando gírias, discurso sobre drogas e experiências sexuais na chamada geração *beatnik*. Ainda associado aos movimentos de contracultura vamos encontrar os *hackers* produzindo softwares livres e, mais recentemente, a criação da ideia de *copyleft* que rompe com padrões de autoria obrigando as estruturas instituídas repensarem seus paradigmas. Deleuze e Guattari, utilizando o conceito de rizoma mostra que este movimento foi muito mais forte nas América. Para eles,

é preciso criar um lugar à parte para a América. Claro, ela não está isenta da dominação das árvores e de uma busca das raízes. Vê-se isto até na literatura, na busca de uma identidade nacional, e mesmo de uma ascendência ou genealogia européias (Kerouac parte em busca de seus ancestrais). O que vale é que tudo o que aconteceu de importante, procede por rizoma americano: beatnik, underground, subterrâneos, bandos e gangues, empuxos laterais sucessivos em conexão imediata com um fora. Diferença entre o livro americano e o livro europeu, inclusive quando o americano se põe na pista das árvores. (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.30).

Segundo Maíra Fernandes Martins Nunes, em sua Tese de Doutorado, que teve o título “Da invenção a inversão do autor: copyleft, all rights reversed” vamos encontrar pontos de similaridades com os pensamentos que ora desenvolvemos. Para ela,

o debate em torno da relação entre software livre e inclusão digital repercute na esfera cultural, em especial a questão da regulamentação da difusão dos conteúdos em rede, a partilha de informações e o acesso aos bens culturais. Os princípios do copyleft que, no debate sobre a inclusão digital, defendem a relevância da abertura do código-fonte como estímulo à criatividade tecnológica e ao conhecimento colaborativo, estendem-se ao campo da produção cultural como um todo, denunciando os excessos do copyright como empecilhos à partilha de conhecimento na era digital. (2010, p.15)

Todos estes aspectos em busca da liberdade de comunicação nos conduzem ao paradigma das redes e a dialética que elas propõem. André Parente, afirma que as redes sempre tiveram a capacidade e o poder de produzir nossas subjetividades e constituir nosso pensamento. No entanto, no mundo contemporâneo, com o enfraquecimento do Estado em função dos interesses do capital internacional e com o rompimento da hierarquização social estabelecida pelas redes que não nos deixava ver e pensar de forma rizomática, vamos encontrar as tecnologias emergentes que, aqui e ali e ao mesmo tempo, nos colocam amarras através das estruturas estabelecidas pelo poder instituído e nos libertam através da pluralidade de pensamentos que permitem vir a tona, porque o fato de se pensar é se pensar em rede.

De fato, verificamos que o paradigma das redes com suas características rizomáticas e estruturas livres são de natureza viral e aberta, onde nenhum nó deve rechaçar a conexão de rede para um novo nó que queira incorporar-se ao rizoma. Particularmente, as redes livres e cidadãos possuem um funcionamento paralelo às redes comerciais e repartem o acesso a internet de uma maneira coletiva e democrática. Para Efraín Foglia, as iniciativas das redes livres permitem - devido a sua natureza de baixo custo e por possuir frequências livres de transmissão – uma rede aberta, o estabelecimento de estruturas independentes de intercâmbio de dados e uma infraestrutura sem restrições. Além do mais, as plataformas livres de comunicação móvel se estabelecem de acordo aos parâmetros do “eu te ensino, e logo você me ensina”. (2008, pag. 24).

Ou seja, constitui-se de plataformas colaborativas de trocas de conhecimentos, onde toda a rede é construída e mantida pela cooperação de seus membros.

Dentre as principais redes livres que surgiram, hoje, podemos citar *Consume y Free2air*, de Londres, *Freifunk*, de Berlim, *DiiRWB*, da Dinamarca e a *Guifi.net* de Catalunha. Todas estas propostas de redes abertas de comunicação móvel proporcionam à sociedade contemporânea a oportunidade de conscientização a respeito das estruturas informacionais do tipo *wi-fi* no que se refere ao controle, supressão, monopólio e redirecionamento de informações.

Numa sociedade regida pelo controle e direcionamento informacionais, acostumada a pagar, consumir e comprar serviços o uso das estruturas livres e cidadãos podem representar uma alternativa para se fomentar uma massa crítica a respeito a situação comunicacional e social vigentes. Sendo assim, o uso das redes livres de comunicação poderia transformar-se em uma alternativa mais acertada quando se trata da hospedagem de propostas artísticas com as mídias locativas. A possibilidade de se acessar uma rede menos controlada, mais democrática e sem as armadilhas comerciais proporcionadas pelas redes institucionais permite ao artista explorar de maneira mais convincente seus direitos de livre expressão, crítica e criação.

II. O PAPEL DAS REDES LIVRES NAS ARTES COM MÍDIAS LOCATIVAS

É certo que o uso das redes livres e cidadãos podem ajudar de forma substancial as ações artísticas com mídias locativas. A estrutura e o conceito proporcionados por elas favorecem indiscutivelmente os artistas das plataformas móveis. Projetos artísticos que tem como objetivos a criação de plataformas democráticas de arte nas quais a participação, a colaboração e o intercâmbio de conteúdos são as metas principais são sem dúvida favorecidos com uso das redes livres. Ao acessar o ambiente livre de restrições de conteúdos e livre de direcionamento pré-estabelecidos de informação das redes cidadãos a exploração de narrativas possíveis nas propostas de mídia locativa se tornam consideravelmente mais ricas.

Sem serem previamente direcionados para relações pré-programadas de conteúdos, os participantes das propostas locativas podem explorar infinitas relações entre imagens, textos e arquivos audiovisuais que permitem enriquecer o trabalho de arte. Ao acessar uma imagem e relacioná-la, por exemplo, com um texto, que aparentemente não possuem nenhuma relação um com o outro, permite ao participante explorar novas narrativas que irão expandir seus pontos de vista e criar nova consciência crítica e criativa. As redes livres permitem, sem dúvida, o estabelecimento dos mais diversos tipos de relações cognitivas. Essas associações, proporcionadas pelas estruturas hipertextuais, podem ser exercidas de maneira mais plena, nas redes cidadãos porque que permite, ao contrário das redes corporativas, o acesso democrático a conteúdos e informações. Dessa maneira, proporcionam aos artistas e aos participantes um nível maior de liberdade e opções de escolha.

Porém, não se pode tratar o tema de redes livres e cidadãos de maneira imatura e utópica. Infelizmente é necessário conscientizar-se que o estabelecimento das malhas cidadãos esbarra em uma série de entraves. Dentre eles podemos citar as barreiras administrativas e legislativas que necessitam ser consultadas antes de se estabelecer este tipo de estruturas nas cidades.

Infelizmente questões burocráticas são obstáculos consideráveis na efetivação de propostas inovadoras, principalmente quando se tratam de projetos com princípios contrários aos interesses corporativos e governamentais

Além disso, é preciso estabelecer plataformas de conscientização e educação de cidadãos a respeito das políticas comunicacionais estabelecidas atentando-os sobre o papel das instituições nos processos informacionais. A preparação técnica de pessoas para o estabelecimento das redes livres também é necessário já que é preciso manter as infraestruturas físicas e estabelecer novos nós de expansão rizomática.

Infelizmente, ainda vivemos em uma sociedade bastante apática em relação à crítica política, social e artística onde a maioria das pessoas prefere manter-se de olhos fechados as transformações do mundo onde é mais fácil pagar a preocupar-se ou conscientizar-se. O território artístico é ainda pouco explorado, elitizado e minoritário. Todas as experimentações em arte, no caso aqui das mídias locativas, ainda são de domínio acadêmico e institucional das quais participam pessoas do meio e não alcançam a maioria.

Possuímos sim, uma gama infinita de possibilidades criativas ainda não exploradas e estruturas tecnológicas, comunicacionais e artísticas ricas em possibilidades experimentais. As redes livres e cidadãos possibilitam um horizonte rico de atuações, mas não se suportam devido ao despreparo de quem as usa e por limitações de implantação e funcionamento ditados por instituições e pelo governo. Porém, por enquanto fazemos um pouco de cada vez através da atuação em grupos minoritários e da conscientização de algumas pessoas de uma maneira ou outra podem propagar e distribuir conhecimento.

III. Air City: arte#ocupaSM¹ e The Transborder Immigration Tool²

Para exemplificar a temática desenvolvida neste texto através de propostas de intervenções artísticas, vamos apresentar dois projetos realizados recentemente nas redes e que tratam dos discursos narrativos coletivos e colaborativos, da ativação dos espaços invisíveis através das mídias locativas, das ações sociais e políticas que incorporam conceitos de ocupação e ativismo.

O primeiro projeto *Air City*, vem sendo desenvolvido por Efraín Foglia e Jordí Sala (pesquisadores espanhóis) com a participação de Andréia de Oliveira Machado, Daniel Paz e Hermes Renato Hildebrand (pesquisadores brasileiros) através de plataforma computacional “Mobilitylab”.³ Esta proposta conta com dispositivos tecnológicos e têm como temática central a ativação de narrativas que envolvem a cidadania e que geram navegações específicas focando a interação digital e a investigação crítica com base na mobilidade e ubiquidade contemporânea. Este sistema tecnológico pode ser visualizado através de instalações artísticas e o público pode ativar diferentes áreas sonoras e de imagens ao explorar locais físicos que são mapeados virtualmente em um sistema computacional desenvolvido para ambientes internos e externos.

¹ www.hrenatoh.net/aircity

² www.trans.net

³ www.mobilitylab.net.

Várias experiências na internet (*blogs, softwares livres, podcasting, wikis, etc.*) mostram o potencial das mídias de função pós-massivas. Essas experiências baseiam-se, segundo André Lemos, em três princípios fundamentais da cibercultura: a liberação da emissão, a conexão generalizada e a reconfiguração das instituições e da indústria cultural de massa. Para ele,

um dos principais expoentes da cibercultura é a arte eletrônica. Essa nova forma do fazer artístico é a expressão de uma lógica recombinate que abusa de procesos abertos, coletivos, inacabados. Isso não é nenhuma novidade no mundo da arte. No entanto, a criação artística na cibercultura coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e planetários, problematizando as noções de espaço e de tempo, o lugar do espectador e do autor, os limites do corpo e do humano, as noções de real e de virtual. Herança das vanguardas pós-modernas do século XX, a arte eletrônica engendra processos de criação, novas poéticas marcadas pelas tecnologias e redes digitais. As possibilidades tecnológicas passam a interessar os artistas contemporâneos desde a década de 1960. A partir das tecnologias digitais surgem novos formatos como a música eletrônica, a “body arte”, a “web-arte”, a “net-arte”, os hipertextos, a robótica, a realidade virtual, as instalações interativas, e as demais formas artísticas em interface com a literatura, o cinema, o teatro e a dança. Busca-se assim, a criação e a produção de processos que questionem e problematizem a época atual. Na atual arte eletrônica encontramos os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/usuário fundem-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores com as crises de conservação, recepção, etc.) em ação. (2005, p.4)

A proposta **Air City: arte#ocupaSM** é uma das intervenções artísticas de **Air City** que foi modelado para a sala do Prédio da Administração da Ferrovia da Vila Belga, na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, no Brasil a partir das necessidades e narrativas sociais, culturais, políticas e artísticas estabelecidas na ocupação do espaço público. A produção artística, em sua poética, problematiza questões sobre territorialidade, cidadania, memória e cartografia.

Durante a realização de **Air City: arte#ocupaSM** percebeu-se o potencial da arte para explicitar relações sociais que acabam sendo naturalizadas pelo tempo e que, por outro lado, desafiam níveis sociais e outros modos relacionais que conjugam arte e vida. Os modos de fazer artístico, pensado pelas redes, apropriam-se do “espaço-tempo” e transformam territórios e lugares interferindo em questões estéticas, políticas, sociais e tecnológicas e, no nosso caso, inseridas e relativas ao contexto urbano.

Mapear e cartografar nesta “ocupação” artística deu-se no sentido de atualização dos trajetos da cidade, não se direcionando a um passado esquecido, mas ativando o potencial do presente, uma vez que tais memórias continuam pulsantes e ativas no território. As narrativas visuais, falas e depoimentos dos moradores da Vila Belga, de algum modo, re-constroem este lugar na cidade, no lugar físico do sistema **Air City: arte#ocupaSM** e o no lugar atualizado na Internet.

A proposta artística, *The Transborder Immigration Tool*, do mexicano Ricardo Dominguez que se autodenomina de “*artist*”, cria um diálogo entre as fronteiras estéticas e políticas. Ele afirma que sempre devemos pensar o ativismo dentro do campo da arte e da poesia e criou um sistema que mistura arte e ativismo político que usa GPS e telefones celulares e visa criar uma maneira para que os imigrantes possam se orientar para cruzar a fronteira entre os Estados Unidos e México.

Este sistema móvel pretende reduzir o número de mortes ao longo da fronteira, ajudando imigrantes a localizar recursos tais como água e orientam sobre onde estão os elementos de controle e segurança. Em sua proposta ele diz que “o que precisávamos era de um telefone barato que poderia quebrar com sistema de GPS e que aceitasse novos algoritmos.”⁴

Podemos dizer que as zonas fronteiriças entre EUA e México sempre oscilaram entre o real e o virtual. O maior perigo não é a questão política, mas a incapacidade de se mover por um ambiente e geografia hostil onde as pessoas morrem porque não conseguem saber como se localizar neste território se deslocando com segurança. Hoje, com os sistemas de geolocalização (por exemplo: Google World), GPS (*Global Positioning System*) e o algoritmo desenvolvido pelo artista Brett Stalbaum, é possível desenvolver ferramentas úteis para a imigração nas fronteiras e, assim, possibilitar um mapeamento virtual identificando trilhas e rotas seguras para se deslocar no deserto entre EUA e México. De fato, o objetivo central do projeto é ajudar a reduzir o número de mortes ao longo das fronteiras entre o EUA e o México utilizando aparelhos celulares simples que possibilitam a navegação neste ambiente e que irão ajudar os imigrantes a obter recursos vitais e de localização com segurança para atravessar as fronteiras no deserto

IV- CONCLUSÕES

A prática poética tem utilizado a memória para definir um processo de cartografia invisível que tem o objetivo de traçar e desenhar de maneira eficaz as dinâmicas sociais, culturais, políticas e econômicas do território com a intenção de intervir e/ou agir oferecendo modelos de intervenção no processo de mapeamento, e discussão que representam e nos mostrar os mapas.

A função do artista não é mais a de exprimir-se ou de dar forma ao objeto artístico, mas de criar dispositivos e interfaces comunicacionais nas quais as dimensões do “acontecimento” e do “devir” de Deleuze, tornam-se consciente de si e se revelam ao mundo do sensível.

As tecnologias emergentes alteram as noções de próximo e distante, de vizinhança, de ausência e presença, de espaço e tempo revelando o enfraquecimento do sujeito e o fortalecimento das subjetividades. Caminhar nos espaços, territórios e lugares (SANTOS, 2001) passou a ser uma das condições do humano contemporâneo marcado pelos processos, deslocamentos e fluxos e, ao mesmo tempo, determinado em sua singularidade e localizado através pelas mídias locativas.

Observamos que estas propostas de “ocupação” e de “artivismo”, como de intervenções

⁴ <http://bang.calit2net/xborderblog/?p=240> e <http://vimeo.com/24771347#>

artísticas e de cartografia dos territórios urbano ao incorporar às tecnologias digitais locativas com as práticas artísticas, oferece um ambiente colaborativo e criativo de desenvolvimento em rede que possibilita a revitalização do lugar, da memória do lugar. Ao disponibilizar o material produzido através de conteúdo aberto e com ferramentas para a construção de mapas conceituais e afetivos e para o reconhecimento deste território onde acontecem as ações artísticas e comunicativas.

Nossa reflexão está baseada nas teorias das artes, na criatividade com as mídias digitais e locativas. Observamos a multidisciplinaridade dos experimentos e reflexões que englobam as práticas artísticas e os sistemas ubíquos. O design dos objetos estéticos vem se modificando diante das tecnologias contemporâneas e pode ser pensado através do princípio da mobilidade. Os mapas tornam-se objetos dinâmicos – “Objetos de Uso”. Eles incorporam textos, desenhos, imagens, fotografia, vídeo e áudio.

As transformações acontecem a partir de um re-design do espaço imaterial: espectro eletromagnético que delimitam mapas, redes sem fio, GPS, sensores e atuadores que, cada vez mais, redesenham as cidades e as representações da ordem do incomensurável.

São produções que são vistas numa escala que foge à capacidade de apreensão humana, e, ao mesmo tempo, estão relacionados aos elementos, às práticas do cotidiano, como o ato de caminhar pela cidade e pelo deserto. Os artistas e designers estão atentos às fisicalidades destes ambientes, das interfaces que existem e co-existem com os edifícios, trens, aviões, desertos, paisagens urbanas e agrestes através das conectividades possíveis dos dispositivos portáteis e locativos.

Apresentamos uma radiografia não só dos sistemas tecnológicos, mas também dos sistemas sociais, políticos e econômicos. Vemos estes territórios como geradora de signos, de poder, de cultura, de status, de segurança, de elementos vitais, etc. que pode ser abordados através de várias formas narrativas que extrapolam os limites das textualidades, visualidades e poéticos.

Deleuze e Guattari apontam para uma tendência na ciência em tornar-se cada vez mais ciência dos acontecimentos, em vez de estrutural. Os cientistas ocupam-se, cada vez mais, com acontecimentos singulares que se efetuam em corpos, em estados de corpos, agenciamentos totalmente heterogêneos entre eles, daí a necessidade do apelo à interdisciplinaridade.

As dimensões criativas encontram-se não mais na representação, mas nas relações não discursivas. Nessa outra lógica, capaz de apreender a dimensão criativa do encontro com a produção em questão, é o movimento, a intensidade dos processos que levada em conta suas operações que estão ligadas a:

- uma multiplicidade caracterizada pela inseparabilidade das variações
- um conceito de tempo real que responde à lógica das intensidades – o conceito de duração, criado por Bergson/Deleuze/Guattari;
- a produção de sentido no encontro com formações representativas e não-representativas;

- uma relação complexa que envolva tanto esquemas arborescentes quanto rizomáticos.

A comunicação enquanto passagem pode funcionar como um meio para desviar, criar e abrir para um virtual como a coexistência das diferenças. O autor entende uma comunicação não consensual, e que inclui as diferenças e os ruídos. Sob uma abordagem como essa, é possível pensar numa condição de criação que se refaz, se conecta e se ramifica. Com a mídia digital existe a possibilidade de uma nova prática como um meio lógico para a concretização de um objetivo ético-estético, que seria: criar na mesma escala em que podemos destruir.

Guattari (1992) fala de um novo paradigma ético-estético de criação, implicando uma condição de alteridade na relação com o mundo e com a vida. O ético trata da construção de mundos, de escolhas que envolvem, ao mesmo tempo, dimensões sociais, tecnológicas, científicas, culturais, entre outras. Essas escolhas são da ordem do método e do projeto, portanto, do design que projeta através dos processos.

REFERÊNCIAS

- [1] COUCHOT, E. “Da Representação à Simulação: Evolução das Técnicas e das Artes da Figuração”. In:
- [2] DUBOIS, P. “O ato fotográfico e outros ensaios”. Campinas: Papirus, 1998.
- [3] MACHADO, Arlindo. “Arte e mídia”. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.
- [4] VIEIRA, Jorge de Albuquerque. “Teoria do conhecimento e arte”: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.
- [5] BEILGUEMAN, Giselle. Arte Wireless, 2008.
- [6] COSTA, M. O sublime tecnológico, São Paulo: Experimento, 1995.
- [7] DELEUZE, G. Crítica e Clínica. São Paulo: Editora 34, 1997.
- [8] DELEUZE, G. e GUATTARI, F. O que é filosofia? Rio de Janeiro: Editora 34.
- [9] DELGADO, M. El espacio público como ideologia, Madrid: Editorial Los Libros de la Catarat, 2011.
- [10] FOGLIA, E. Redes paralelas y cartografías detectoras: prácticas sociales y artísticas con medios locativos in Artnodes, 2008. Disponível em: <http://artnodes.uoc.edu>.
- [11] FOUCAULT, M. História da Sexualidade 2: o uso dos prazeres, Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.
- [12] LOVINK, Geert. Fibra Oscura: Rastreado la cultura crítica de Internet, 2002, Madrid: Tecnos. 310 págs.
- [13] _____. The principle of notworking: concepts in critical internet culture. 2005, Ámsterdam.
- [14] OLIVEIRA, A. M. Um Olhar Sobre O Invisível: o Duplo Cognição E Criação No Território-Escola. Dissertação no curso de Psicologia Social e Institucional. Porto Alegre: PSICO –UFRGS, 2006.
- [15] OLIVEIRA, A. M., FONSECA, T. M. G. Os devires do território-escola: trajetos, agenciamentos e suas múltiplas paisagens. In: Educação e Realidade, v.31, p.135 - 153, 2006.
- [16] LEMOS, André. Ciber-cultura-remix, 2005. Disponível em: ww.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf. Acesso em: 15 abr. 2012.