

Hermes Renato
Hildebrand[>]

As mídias interativas e locativas, as artes e o Projeto Paraty.io: narrativas de realidade mista

Resumo

As mídias locativas são sistemas digitais de localização que permitem a interação entre as redes físicas, sociais e digitais. Pretende-se observar os dispositivos móveis contemporâneos e as possibilidades de interação baseadas nos serviços de localização, dando ênfase aos projetos artísticos e narrativos desenvolvidos por meio dessas mídias. Esses dispositivos permitem a construção de cartografias, mapeamentos e narrativas por meio das redes digitais e A narrativa principal deste texto é a “Trilha dos Sete Degraus”, que relata histórias da antiga Estrada Real que liga a cidade de Cunha, em São Paulo, ao Porto de Paraty, no Rio de Janeiro. Este trajeto é conhecido como Estrada Real.

Palavras-chave: Mídias locativas. Trilha dos sete degraus. Estrada Real. Narrativas digitais.

[>] Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Atua como professor na UNICAMP e PUC/SP e exerce o cargo de vice-coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD, da PUC/SP. Tem experiência nas áreas de semiótica, educação, jogos eletrônicos e artes com ênfase no uso de tecnologias emergentes e instalações artísticas.
hrenatoh@gmail.com

COMO CITAR:

HILDEBRAND, H. R. (2020). AS MÍDIAS INTERATIVAS E LOCATIVAS, AS ARTES E O PROJETO PARATY.IO. REVISTA VAZANTES, 4(1), 81-92.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.07](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.07)

ORCID ID: 0000-0002-3714-6295

Hermes Renato
Hildebrand **Interactive and locative media, the arts and the Project Paraty.io:
mixed reality narratives**

Abstract

Locative media are digital location systems that allow interaction between physical, social and digital networks. It is intended to observe contemporary mobile devices and the possibilities of interaction in localization services, emphasizing the artistic and narrative projects developed through these media. These devices allow the construction of cartographies, mappings and narratives through digital networks and the main narrative of this text is the “Trilha dos Sete Degraus” that tells stories of the old Estrada Real that connects the city of Cunha, in São Paulo to the Port of Paraty, in Rio de Janeiro. This route is known as Estrada Real.

Keywords: Locative media. Trail of seven steps. Real Road. Digital narratives.

Introdução

A mobilidade é inerente ao ser humano. Cada vez mais sentimos a necessidade de experimentar a liberdade da locomoção e, ao mesmo tempo, estar conectado nas redes por meio das interfaces móveis. As mídias locativas modificam nossa percepção em relação à espacialidade, temporalidade, práticas sociais, culturais e artísticas. De fato, elas transformam nossos territórios, lugares, forma de pensar e produzir, enfim, modificam nossas vidas.

As mídias locativas são interfaces tecnológicas baseadas em sistemas digitais de localização que permitem a interação entre as redes físicas, sociais e digitais. Os celulares, laptops, interfaces móveis, receptores de GPS - *Global Positioning System* (Sistema de Posicionamento Global), Tags de RFID - *Radio-Frequency Identification* (Identificação de Rádio Frequência), dispositivos de redes, tecnologias para celulares 4G e 5G, *bluetooth*, internet sem fio, *wifi* e redes de satélites artificiais, são todos dispositivos baseados em sistemas de localização.

Aqui, neste texto, nosso objetivo é observar os dispositivos móveis contemporâneos e as possibilidades de interação e criação de narrativas baseadas nos serviços de localização, dando ênfase aos projetos artísticos desenvolvidos com as mídias digitais e locativas quando elas interagem e modificam nossa percepção dos ambientes. Esses dispositivos permitem a construção de narrativas, cartografias e mapeamentos elaborados nas redes, envolvendo práticas que alteram a construção de nossas subjetividades, senso de privacidade e de coletividade. A noção de espaço e tempo separados diluem-se e passam a constituir o “espaço-tempo” como uma entidade única.

Convivemos com as noções de territorialização, desterritorializações, lugares e não-lugares constituindo comunidades e compartilhamentos. As mídias digitais e, particularmente, as mídias locativas possibilitam a criação de interfaces de vigilância, controle, invasão, inclusão, exclusão, participação e compartilhamento dos ambientes que se apresentam de formas paradoxais.

Produzimos informações que geram novos significados e que permitem elaborar discussões sobre o espaço, o lugar e o território, que estão associados à temporalidade e aos vínculos históricos, sociais e artísticos. De fato, constatamos a necessidade e importância de elaborar essa reflexão levando em conta a mobilidade e as formas de interação associadas aos fenômenos sociais, econômicos, políticos e artísticos.

Navegar nas redes por meio das interfaces móveis e dos sistemas digitais que promovem os fluxos e as conexões, são os dilemas que encontramos hoje, particulares com as produções artísticas. A partir das estruturas lógicas e matemáticas desses

meios de elaboração de linguagem percebemos que as comunicações hibridizam e convergem. Nossas reflexões devem tratar dos princípios de ubiquidade e das computações pervasivas que se reconfiguram na perspectiva de estabelecer novas cartografias e mapeamentos.

De fato, cabe aqui um questionamento importante a respeito dos espaços físicos e virtuais onde é possível produzir, consumir e distribuir informações. Aí perguntamos: de que maneira as tecnologias móveis e de localização podem ser apropriadas para produzir obras artísticas que possibilitem interações? E ainda, qual estética corresponde às tecnologias baseadas na localização? Assim, para tanto, vamos definir alguns conceitos importantes que irão balizar nossa reflexão.

Espaço-Tempo, Lugar e Território

Começamos pela compreensão das representações do espaço que, por meio dos padrões matemáticos, incorporam o tempo em suas dimensões estruturais. O espaço, segundo Milton Santos (2000), deve ser considerado como um modelo abstrato que pode ser pensado em três estruturas lógicas, que são: a Geometria Euclidiana ou Métrica, que é aquela que herdamos de Euclides e onde as transformações pautam-se pelas invariâncias métricas dos ângulos, distâncias, áreas e ordem e pela não deformação das figuras determinadas pelos axiomas, particularmente, pelo axioma das paralelas. As Geometrias Não-Euclidianas ou Projetivas tratam das projeções e das transformações invariantes do espaço, nas quais as operações de translação, rotação e simetria são substituídas pelas operações projetivas, de corte e de projeção. Já os Espaços Topológico observam as representações espaciais nas suas formas mais gerais possíveis. A Topologia é a área da Matemática que mais nos interessa porque trata das Teorias das Redes, dos Grafos, das Cordas e dos Sistemas Complexos.

As representações espaciais baseadas na Geometria Euclidiana ou Métrica que foram muito utilizadas nas obras artísticas do Período do Renascimento foram, paulatinamente, sendo substituídas, no imaginário dos artistas e cientistas, pelas representações projetivas das Geometrias Elíptica, Hiperbólica e Parabólica que são as Geometrias Não-Euclidianas. Essas representações podem ser observadas nas xilogravuras e litogravuras do artista gráfico Maurits Cornelis Escher e em suas construções impossíveis. Nas produções visuais atuais, observamos que as representações geométricas euclidiana e não-euclidianas dão lugar às representações topológicas. Para a Topologia, os principais elementos são as relações que podem ser estabelecidas entre os “nós” e as “conexões” que constituem os lugares e territórios. As dimensões desses espaços de representação estão em todas as produções que envolvem as redes.

O conceito de Lugar, segundo Santos (2000) deve ser considerado como sendo uma porção do Espaço que possui significado. O Lugar é essencialmente cultural, portanto, temporal. Possui elementos de significado que são compartilhados com outros usuários. O Lugar é semântico e, como tal, possui características

significantes estabelecida pelas relações que são construídas neles.

Por fim, temos o conceito de Território que, assim como o Lugar, é uma porção do Espaço e que, também, apresenta significados e cujos elementos são signos e valores que refletem a cultura e as subjetividades das pessoas ou grupos. Entretanto, na constituição de um Território, essas significações marcam os elementos do espaço com valores culturais, de modo que qualquer outro objeto, ação ou indivíduo envolvido com este espaço, deve se guiar, ou mais, deve se submeter a essa medida cultural imposta ao Território. O Território é contextual, pragmático e está carregado de intenções ideológicas. Ele possui níveis conotativos de leitura e interpretação, portanto, é simbólico.

O espaço das redes pode ser definido como um conjunto de fixos (nós) e fluxos (conexões). Os fixos possuem características que modificam as estruturas dos espaços. Os fluxos recriam as condições ambientais e sociais e redefinem lugares e territórios, conectando os fixos. Eles são organizados por meio dos fluxos e são acionados segundo uma determinada lógica que reconfigura o espaço. Não são os objetos que formam o espaço, mas sim, o espaço que formata os objetos.

Constatamos que o espaço é sintático e, quando é associado a variáveis temporais, no conduzem aos padrões de representações topológicas que extrapolam as concepções clássicas cartesianas e projetivas. Eles podem ser definidos através de axiomas que em suas transformações, produzem postulados, lemas e teoremas. Os espaços são sistemas lógicos e suas verdades são de caráter epistemológico. São verdades associadas aos sistemas gerados por lógicas que melhor se adaptem a essas verdades.

Apesar desta concepção específica de espaço, não podemos deixar de lado reflexões de outros autores como de André Lemos (2008) que afirma que os conceitos de comunicação, mobilidade, espaço, tempo, território e lugar não estão dissociados. Para ele, a comunicação é a forma de se mover informação de um lugar para outro, produzindo sentidos, subjetividades e especializações. Já Santaella, em seu livro "Linguagens líquidas na era da mobilidade" no capítulo "Espaços líquidos da mobilidade" afirma que

são muitas as facetas do conceito de espaço que, ao longo dos séculos, surgiram nas mais diversas áreas do conhecimento: cosmologia, física, matemática, filosofia, teologia, psicologia, sociologia, geografia, semiótica, arte, arquitetura e, mais recentemente, a ciência cognitiva também tem se debruçado sobre a questão, revelando as determinações mentais, neurológicas e psicobiológicas, ... (2007, p.155-156).

De fato, constatamos a necessidade de contextualizar o tipo de espaço que estamos tratando dada a amplitude de conceitos desenvolvidos até hoje e a abrangência de significados que eles admitem desde a Antiguidade. Atualmente, ao considerar um sistema matemático com quatro dimensões, nos quais a quarta dimensão pode ser entendida como a representação do tempo, observamos que o espaço está associado ao tempo que, entre outras coisas, permitiu a concepção da Teoria da Relatividade de

Albert Einstein. Os “*quaternions*” ou quatérnios são estruturas matemáticas que combinam conceitos de vetores e números complexos e são conhecidos como números hipercomplexos ou vetores de quarta dimensão.

As representações espaciais baseadas na geometria euclidiana ou métrica que orientaram nossas representações até hoje, desde a Idade Média, foram, paulatinamente, sendo substituídas em nosso imaginário por representações projetivas e depois, mais recentemente, por representações de natureza topológica.

Para Milton Santos (2000) o processo de virtualização das redes permitiu observar novos espaços e novos formatos de explicitação dos objetos e de suas representações espaciais. A ausência da distância, a telepresença, a ubiquidade, a possibilidade de comunicação à distância em tempo real reduziram o tempo em favor de uma espacialização mais leve e fluída.

Concluindo as características estruturais do modelo que ora observamos, verificamos que os elementos interconectam-se permitindo a produção de narrativas que, como novas formas de relacionamento espaço-temporais abrem possibilidades criativas para projetos artísticos. A subjetividade reconhecida como parte de nossas identidades individuais, constituídas no âmbito da cultura, possuem múltiplas autorias e podem ser compartilhadas. Os espectadores deixam de ser passivos e passam a se apropriar das obras artísticas de maneira criativa, participativa e compartilhada.

Segundo Priscila Arantes (2005, p.49-52) cada vez mais o produto estético contemporâneo não pode ser considerado como uma criação individual. Hoje, ao resumir as características da cultura digital em uma só expressão, diríamos que ela é uma “rede híbrida”. Possui características que permitem o relacionamento entre homens e máquinas, em escalas planetárias, possibilitando interconexão entre as diferentes mídias e a distribuição de informações, imagens e sons dos mais variados gêneros. Segundo a autora, as obras de arte em mídias digitais e locativas permitem, neste mundo da velocidade, do tempo real, da instantaneidade, da “falta de tempo”, da ausência do espaço, a realização de uma espécie de metacomunicação. (ARANTES, 2005, p.177).

Gerações Tecnológicas

Cada vez mais buscamos a presença do outro ou pelo menos a sensação desta presença através dos aparatos tecnológicos que buscam ampliar a capacidade de comunicação e interação entre os homens e suas máquinas semióticas: máquinas de produção de significados. Somos obrigados a desenvolver interfaces que simulam esta presença e nos dão referências de localização permitindo realizar uma cartografia dos ambientes físicos e virtuais e explorando todas as formas de sensações humanas, desde as mais orgânicas até as mais profundas: mentais e psicológicas.

Santaella argumenta que o processo de cognição humana pode ser observado segundo cinco gerações tecnológicas com base nos meios de comunicação e nas respectivas linguagens que as geram e que, por sua vez, estão intimamente relacionadas a estes meios. Ela observa a existência das:

• **Tecnologias do Reprodutível:** com base na “reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin e nos meios de produção mecânico e eletromecânicos que modificam nossas vidas e estabelecem os princípios seriais, mecânicos e de automatismo que respondem com eficiência à aceleração da produção de mercadorias nas cidades.

• **Tecnologias da Difusão:** a partir do pensamento dos filósofos e sociólogos Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) que definiram o que é a “Indústria Cultural”, estabelecendo uma situação para a arte na sociedade capitalista industrial e, ainda que, observaram a comunicação alastrando-se rapidamente através do rádio, telégrafo e televisão, vamos encontrar os mecanismos de difusão da informação sendo utilizados para realizar a comunicação de massa que, agora, propaga-se através do espaço “vazio” e é amplamente transmitida via satélite.

• **Tecnologias do Disponível:** são aparatos tecnológicos de pequeno porte que são sensores e atuadores e que são feitos para atender as necessidades mais segmentadas e individualizadas de emissão, transmissão e recepção de signos de origens variadas, de estratos culturais diversificados e que são constitutivos de um tipo de cultura muito misturada. Para Santaella vivemos a “cultura das mídias” que é distinta daquela que organiza a comunicação em massa e, logicamente, organiza-se de modo distinto pela via digital. Em seu interior vemos nascer a “cultura da mobilidade” que, como afirma André Lemos, “não se trata tanto de aniquilar os lugares, mas de criar espacializações” (2009).

• **Tecnologias do Acesso:** que está intimamente relacionada ao advento da internet, um universo de informação e de dados que se alastra de forma infinita através das telas e que se coloca ao alcance da ponta dos dedos. Além de ser um meio de comunicação, as tecnologias do acesso são tecnologias da inteligência que alteram completamente as formas condicionais de armazenamento, manipulação e diálogo das informações.

• **Tecnologias de Conexão Contínua:** à medida que a comunicação entre as pessoas e o acesso à internet começaram a se desprender dos filamentos de suas âncoras geográficas – *modems*, cabos e *desktops* –, espaços públicos, ruas, parques, todo o ambiente urbano foi adquirindo um novo desenho que resultou na intromissão de vias virtuais de comunicação e acesso à informação enquanto a vida vai acontecendo. A quinta geração de tecnologias comunicacionais, a da conexão contígua, é constituída por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos (2007, p.194-201).

No âmbito das relações espaço-temporais as narrativas e suas discontinuidades tornaram-se temas artísticos abrindo muitas possibilidades interpretativas e criativas. Artistas que produzem obras na internet criam experimentos que recorrem aos relatos fragmentados e compartilhados. Nesse quadro geral, observamos a presença de operações narrativas de histórias que criam formatos e representações da espacialidade, temporalidades e de sonoridade.

Considerando as relações espaço-temporal-sonoras que se estabelecem nas redes, é possível a exploração de novas formas e modos de se abordar as narrativas, com reconstrução criativa do passado, apresentação da realidade misturada no presente e as projeções do futuro. Assim, algumas narrativas descontínuas contêm em si três tempos (presente, passado e futuro), buscando evidenciar as condições significantes do tempo. Essas obras artísticas articulam os fatores determinantes da memória que os produtores artísticos consideram mais significativos: espaço-tempo, acontecimentos, territórios, afetos, imaginação.

Estética Tecnológica e Locativa

O objeto artístico não pode ser pensado somente através do conceito de “Belo”, mas sim, como algo estético que não é mais determinado pela forma. Mario Costa definiu o conceito de “Sublime Tecnológico” que, ao se estrutura nos objetos artísticos, através das tecnologias digitais, buscam encontrar modos de se constituir dando sentido a uma nova dimensão estética da produção artística contemporânea.

Os objetos artísticos quando são observados como sublimes, dão ênfase aos processos, fluxos e as hibridizações que não têm forma, que são efêmeros e transitórios (COSTA, 1995). Para Gilles Deleuze, a arte é portadora de processos calcados no “devir” (1997) e assim, a arte atinge o

estado celestial que já nada guarda de pessoal nem racional. À sua maneira, a arte diz o que dizem as crianças. Ela é feita de trajetos e devires, por isso faz mapas, extensivos e intensivos. Há sempre uma trajetória na obra de arte [...] E como os trajetos não são reais, assim como os devires não são imaginários, na sua reunião existe algo único que só pertence à arte. [...] À arte-arqueologia, que se funda nos milênios para atingir o imemorial, opõe-se uma arte-cartografia, que repousa sobre as coisas do esquecimento e os lugares de passagem (1997, p.78).

A função do artista não é mais aquela de se exprimir ou de dar forma ao objeto artístico, mas de criar dispositivos e interfaces comunicacionais nas quais as dimensões do “acontecimento” e do “devir” (ZOURABICHVILI, 2009, p.6 e 24) tornam-se conscientes de si e se revelam ao sensível. As tecnologias da informação e comunicação alteram as noções de próximo e distante, ausência e presença, real e atualizável, e de vizinhança, fronteiras, centro e periferia revelando o enfraquecimento do sujeito e o fortalecimento das subjetividades.

A cartografia dos fluxos gera a dimensão da “ausência” como algo presente criado pelas tecnologias digitais e, assim, os artistas passam a trabalhar “dando forma ao vazio” (COSTA, 1994). O espaço abstrato concebe a noção de “vazio”. Annateresa Fabris, afirma que a “Estética da Comunicação” de Costa caracteriza-se pela re-apresentação das coisas e dos acontecimentos estabelecendo-se através dos fluxos e processo. Já, a simulação, acontece a partir de algo que não existe e que gera significados no processo de mediação com as interfaces e aparatos tecnológicos. E,

os novos formatos de comunicação, modificam a fenomenologia do acontecimento. As experiências estéticas são produzidas num “espaço-tempo” dilatado pelas tecnologias que “transformam o acontecimento num presente indefinido e redefinem a própria concepção de realidade” (COSTA, 1994, p. 7).

O Projeto Paraty.io: narrativas de realidade mista¹

Ao observar a arte dando ênfase aos lugares e território e deslocando os objetos artísticos para o campo da “Estética da Comunicação” identificamos elementos que se reconfiguram na perspectiva de novas cartografias e na constituição de narrativas imaginárias em constante processo de modificação.

O projeto **Paraty.io: narrativas de realidade mista** transforma as noções de espaço-tempo, território e lugar e tem como eixo criativo as produções artísticas contemporâneas. Paraty.io é uma forma de se narrar histórias a partir de lugares e referências históricas. Os dispositivos e interfaces digitais adicionados às tecnologias emergentes mudam nosso modo de produção e, obviamente, de se pensar os lugares e territórios. De fato, verificamos que todas as interfaces e formas de produção contemporânea, de difusão, de acesso e de conexões digitais”, hibridizam-se.

Observamos que a internet está completamente privatizada, e dela brotam projetos com base em princípios coletivos que pensam os espaços públicos e digitais de modo compartilhado e participativo. As redes sem fio unem localidades e suas histórias transformando cada espaço, território e lugar em sistemas completos de geração de informação. Os locais físicos mostram suas características que, ao se fundirem com os ambientes virtuais e os sistemas digitais, geram “realidades aumentadas, modificadas e alteradas”, apresentando novas estruturas sintáticas e semânticas que permitem gerar uma grande variedade de formas narrativas.

O projeto Paraty.io é um “*work in process*”, e vem sendo desenvolvido por meio de uma plataforma virtual de realidade mista que é um ambiente de experimentação e desenvolvimento de simulações e narrativas sobre a “Trilha dos Sete Degraus”. A narrativa principal da trilha tem como elemento central o trajeto da cidade de Cunha, em São Paulo, à cidade de Paraty no Rio de Janeiro. O projeto conta histórias da antiga Estrada Real de Cunha a Paraty, que é conhecido como Caminho do Ouro e dos Diamantes ou, simplesmente, Estrada Real.

Uma das histórias a ser conta é a da “Casa do Quinto” que era a residência dos cobradores de impostos portugueses que ficava na “Trilha dos Sete Degraus”. Hoje, este monumento histórico não existe mais, pois foi demolido. Nesta pesquisa a Casa do Quinto foi reconstruída em modelagem computacional 3D conforme planta que existe na propriedade de Marcos Caetano Ribas, conforme imagem a seguir.

1 **Realidade Mista** ou **Realidade Híbrida** é a tecnologia que une características da **realidade** virtual com a **realidade** aumentada. Esta insere objetos virtuais no mundo real e permite a interação do usuário com os objetos, produzindo novos ambientes nos quais itens físicos e virtuais coexistem e interagem em tempo real.

Figura 01:
Casa do Quinto da Trilha dos Sete Degraus.
Fonte: Imagem elaborada pelo autor em modelagem 3D.



Figura 02:
Interior da Casa do Quinto da Trilha dos Sete Degraus.
Fonte: Imagem elaborada pelo autor em modelagem 3D.



Nossa proposta é a criação de uma plataforma de realidade mista que propõe mapear uma via histórica importante dos tropeiros do Brasil. Por meio dessa estrada, no período colonial, tínhamos acesso ao porto de Paraty de onde saíam os diamantes e o ouro do Brasil para Portugal. Esta rota no meio da Mata Atlântica também foi utilizada para o transporte de escravos que vinham do continente africano e do café do interior do Brasil.

A proposta deste projeto cartográfico e de criação de narrativas é mapear a “Trilha dos Sete Degraus” e criar narrativas onde as imagens modeladas e reais representam digitalmente a Estrada Real. Esse é o Caminho Velho da Estrada Real que é repleto de referências culturais, históricas e artísticas. A proposta de mapeamento e criação dessas narrativas da trilha já produziu dois projetos que podem ser visualizados nos seguintes endereços eletrônicos. O primeiro é uma cartografia realizada na plataforma do Google Street View² e o segundo é um documentário publicado no website do Youtube com o nome “Estudo para Projeto de Resgate da Ligação entre as Culturas da Serra e do Mar”, elaborado por Lia Capovilla.³

2 Disponível em <http://www.hrenatoh.net>. Acessado em 24 de set. 2020.

3 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=B3hBw7LGsWA&t=7s>. Acessado em 24 set. 2020.

Conclusão

Nossa reflexão está centrada nas teorias das artes contemporâneas, mídias digitais e locativas e criação de narrativas e, assim, podemos concluir sobre a multidisciplinaridade dos estudos e reflexões que englobam as práticas artísticas e os sistemas ubíquos e pervasivos. Os objetos estéticos estão modificando-se diante das tecnologias contemporâneas e, assim, estão sendo pensados pelo princípio da mobilidade e da localização. Com tais recursos disponíveis os mapas tornam-se objetos dinâmicos, podendo incorporar narrativas, textos, desenhos, imagens de fotografia e vídeo, além de elementos sonoros.

Estas transformações que acontecem a partir do design do espaço imaterial: espectro eletromagnético para delimitar os mapas físicos, as redes sem fio, por meio dos GPS e dos sensores e atuadores, cada vez mais são protagonistas das localidades e a redesenham a partir de representações da ordem do incomensurável que só podem ser compreendido pela visão destes dispositivos tecnológicos.

São produções da ordem do sublime porque são realizadas para serem vistas numa escala que foge à capacidade de apreensão humana, e, ao mesmo tempo, estão relacionadas aos elementos, às práticas do cotidiano, como, por exemplo, o caminhar pelas trilhas por meio dos sistemas digitais. É nessa dupla escala de organização em que se situam os artistas das mídias locativas. Ao caminhar por esse trajeto num movimento do corpo e ver o desenho realizado através do satélite, o artista coloca essa “vertente da arte numa fronteira entre o sublime e a vida cotidiana”. (HOLANDA, 2008, p.114)

Apesar da opção tecnológica, destacamos que nosso foco de pesquisa e análise está muito próximo daqueles que olham com certo distanciamento crítico todos estes fenômenos. Nossas reflexões estão relacionadas aos teóricos que não estão deslumbrados com as novas tecnologias, mas com aqueles que pensam com uma distância crítica sobre todos estes fenômenos. Manoel de Landa, em *“War in the Age of Intelligent Machines”* (1991) observa aspectos que apresentam uma radiografia não só dos sistemas tecnológicos, mas também dos sistemas históricos, sociais, políticos e econômicos. Ele problematiza sobre os territórios e suas articulações diante dos fenômenos das redes digitais. Também elabora um discurso sobre as novas formas de se habitar os lugares.

Os ambientes como geradores de signos, de poder, de cultura e de *status* podem estar sendo abordados por meio de várias formas narrativas que extrapolam os limites das textualidades. Transitar entre lugares e territórios de forma nômade nos espaços das redes converteu-se em uma condição básica do mundo contemporâneo que está marcada pelo deslocamento, fluxo e conexões. São territórios entendidos como contextos, definindo lugares de existência. Territórios culturais, étnicos, religiosos parecem definir melhor a noção contemporânea do lugar.

Referências

- ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1994.
- DELEUZE, Giles. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Editora 34, 1997.
- DE LANDA, Manuel. **War in the age of intelligent machines**. New York (EE UU): Zone Books, 2003.
- HOLANDA, Giordana B. **Do Sublime Tecnológico às Cartografias dos Fluxos**. Tese de Doutorado em Artes e Design da PUC-RIO. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2008.
- LEMOS, André. **Experiência estética em redes sociais**. Palestra realizada no Seminário: Artes Plásticas e Comunicação na Contemporaneidade em 23/10/2008. Casa Fiat de Cultura. Belo Horizonte/MG. Projeto Sempre Um Papo. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=XA4EEoQ33nM>). Acessado em 21 set. 2020.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. São Paulo: Record, 2000.
- **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.
- ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Coleção Conexões, 2009.