Considerações sobre a *legalzisse* na arte e tecnologia

Patrícia Teles Sobreira de Souza[1]

Resumo

O estudo apresenta uma reflexão sobre a *legalzisse* em trabalhos artísticos contemporâneos, tendo em vista a fetichização da tecnologia e a espetacularização das experiências sensoriais. O trabalho é resultado de uma imersão acadêmica iniciada no SPA (Seminário de Pesquisa em Andamento), ministrado pelo Prof. Dr. Guto Nóbrega em parceria com a Profa. Dra. Walmeri Ribeiro, no segundo semestre de 2018 na Fazenda Água Limpa da Universidade de Brasília.

Palavras-chave

legalzisse, *despropósito tecnológico*, espectador, espetacularização, arte e tecnologia.

> 32. Ideias banais não podem ser salvas por uma bela execução.
> SOL LEWITT, 2006, p.207

O termo *legalzisse* busca traduzir um sentimento coletivo de espectadores, artistas e pesquisadores do campo da arte e tecnologia. Quando o escutei pela primeira vez, fiquei interessada no poder de síntese da palavra, por vezes não sabemos expressar com clareza essa sensação, mas entendemos o que ela representa quando alguém a sinaliza em um trabalho artístico. Portanto, proponho aqui um reflexão sobre a *legalzisse*, esse fenômeno que encontra nas exposições de arte e tecnologia um terreno fértil. Talvez não seja uma exclusividade da área, mas é nela que busco aprofundar o tema.

Nessa primeira tentativa de desdobramento do conceito, podemos pensar a *legalzisse* como uma característica de menor valor, um sintoma ou um adjetivo simpático, mas, dependendo do uso, pejorativo. De modo amplo, se refere a um efeito tecnológico divertido ou visualmente chamativo, um atrativo periférico de obras que se baseiam na virtuose da técnica e, em alguns casos, apresentam carência conceitual ou são herméticos. Trabalhos com *sistemas de feedback*, ambientes imersivos, projeções mapeadas, realidade virtual, realidade aumentada, entre tantos outros estímulos artificiais.

No decorrer da pesquisa inventei o termo *despropósito tecnológico* para me referir a esses trabalhos, entretanto, entendi que o despropósito se refere ao uso da tecnologia pela tecnologia. Em outras palavras, quando a tecnologia empregada em uma obra não é relevante, um componente supérfluo no conjunto de significantes que compõem um trabalho e que, portanto, poderia ser descartado sem prejuízo para o todo. O *despropósito tecnológico* se expressa de múltiplas formas e não representa, necessariamente, um demérito. Diferente do *despropósito tecnológico*, a *legalzisse* pode existir em obras cuja tecnologia é imprescindível para que a experiência artística aconteça. Deste modo, um *despropósito tecnológico* pode ser uma *legalzisse*, mas nem toda *legalzisse* é um despropósito.

A *legalzisse* se manifesta por meio do efeito excitante gerado pelo suporte tecnológico, em alguns casos está disfarçada em discursos políticos ou sociais. Neste contexto, surge o questionamento se o apelo dos artistas as narrativas engajadas e a crítica social é sintomático, se parte do interesse

 ISSN: 2238-0272

em legitimar a relevância do trabalho e diferenciá-lo do 'entretenimento vazio'. O que, neste caso, pode ser uma influência do pensamento social da arte em detrimento da 'arte pela arte', sem compromisso com a utilidade científica, ética ou de qualquer outra ordem, mas voltada para seus próprios processos e meios. Soma-se a essas indagações a possível 'espetacularização' da experiência e a 'fetichização' da tecnologia e se a *legalzisse* corresponde a uma demanda da sociedade por experiências distrativas extraordinárias.

Debord (1997) afirma que o "espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo" (p.17), o autor critica a *sociedade do espetáculo* por seu caráter alienante que promove um 'comportamento hipnótico', uma sociedade industrial que só expressa seu 'desejo de dormir'. O autor afirma que o consumo de imagens suplantou o mundo sensível e que, neste processo, as imagens são apreendidas como o mundo sensível em si. Essa transmutação de valores se manifesta também por meio do consumo ilusório do tempo, como as horas passadas diante da televisão.

Atualmente esse fenômeno se dá mais intrinsicamente por meio das mídias portáteis, como *tablets* e *smartphones*. 'Multidões solitárias' de cabeças baixas mirando a tela tátil, sociedade de consumo das imagens irradiadoras, "tais raios programam o nosso comportamento" (Flusser, 2008, p.74). Assistir a uma série na *Netflix*, ouvir músicas no *Spotify*, conversar com alguém no *Whatsapp* ou compartilhar idiossincrasias no *Instagram* tornam nossa rotina 'menos sofrível'. Possibilidades de entretenimento e comunicação que a era digital proporciona e, consequentemente, moldam os 'modos de significação'[2] na contemporaneidade.

Certamente pode-se pensar a tecnologia por um viés tecnófobo ou tecnófilo[3], contudo, para além do juízo de valor da incorporação universal das 'novas mídias'[4] no cotidiano, destaca-se aqui a redimensão de percepção de mundo que a tecnologia provoca em nossos corpos. Além disso, como a práxis artística pode operar em prol de um discurso homogêneo da tecnologia 'entorpecente', de espetacularização da arte; ou, no âmbito subversivo, da problematização e/ou reinvenção das 'máquinas semióticas'.

> Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (MACHADO, 2007, p.14)

A modernidade é um ponto de inflexão nas revoluções sensíveis e preconiza as transformações provocadas pela tecnologia na contemporaneidade. A partir do final do século XIX, inicia-se um novo agenciamento cognitivo e perceptivo das sociedades industriais e urbanas. O período atravessado pela Revolução Industrial e a Primeira Guerra Mundial é regido por hiperestímulos caracterizados pela aceleração, fragmentação e caos. Neste contexto, Walter Benjamin (1994) aponta a fotografia e o cinema como agentes de transformação do 'modos de significação' na modernidade. É certo que no campo da arte as imagens pictóricas e escultóricas despertam sensações em quem as contempla, entretanto, as 'imagens-técnicas', reprodutíveis e manipuláveis, proporcionam experiências inéditas ao espectador moderno.

Esse fenômeno se traduz na primeira apresentação fílmica dos irmãos Lumière em Paris, narra-se que durante a exibição de *A Chegada do Trem na Estação Ciotat* (1895) a plateia assustou-se com a aproximação da locomotiva. O público presente, con-

fuso com as imagens projetadas, presumiu que a representação do trem tratava-se do objeto tangível e correu para afastar-se da tela. Posteriormente, com a popularização do cinema e da fotografia, reconfigura-se o *sensorium* de toda uma geração, fenômeno que está cada vez mais acelerado na contemporaneidade mediado por aparatos técnicos que passaram do analógico à representação numérica.

Com as constantes renovações e invenções tecnológicas nossos corpos se adaptam as interfaces interativas, a visão computacional, ao *mouse*, as superfícies táteis, os dispositivos digitais, a realidade virtual, entre tantas outras formas de implementação da tecnologia numérica na vida cotidiana. "Estamos vivendo numa utopia emergente sobre a qual podemos dizer que invade a essência do nosso ambiente e de todos os nossos poros." (FLUSSER, 2008, p.13). Possivelmente o modo mais extremo de pensar essa 'invasão' seja pela "invisibilidade crescente das mídias" (SANTAELLA, 2018, p. 33), a era do *pós-digital*. Neste cenário, a vivência da tecnologia na modernidade, e mais intensamente na contemporaneidade, implica uma transformação estética[5] colossal.

> Na nossa época, temos um ambiente drasticamente mais rico com relação à experiência. Uma pessoa pode voar em torno da Terra em uma questão de horas ou dias, não meses. Temos o cinema, a televisão a cores, assim como o espetáculo fabricado de luzes de Las Vegas, ou os arranha-céus de Nova York. O mundo todo está aí para ser visto, e o mundo todo pode assistir de suas salas de estar ao homem andando na lua. Certamente não se pode esperar que a arte, ou os objetos de pintura e escultura possam competir com isso em termos de experiência? (KOSUTH, 2006, p.223)

A respeito das obras contemporâneas com tecnologia, é possível afirmar que alguns trabalhos incorporaram e reafirmam - na promoção de experiências sensoriais 'inusitadas' - a lógica 'espetacular' problematizada por Guy Debord? Estariam fomentando o surgimento de um *espectador-funcionário* da obra? Cabe ressaltar que o mercado da arte não foge a lógica do 'espetáculo', e que não se trata de rechaçar o 'divertimento' na esfera artística. No entanto, busca-se identificar uma tendência, que, para além da 'fetichização' da tecnologia, provoca também o fetiche da experiência.

Para refletir sobre essas questões proponho uma análise breve de práticas artísticas tecnológicas dos anos sessenta à contemporaneidade, ações que incorporaram o espectador na estrutura da obra, que expandem as noções de arte, que problematizam a própria tecnologia, que debruçam-se sobre um pensamento filosófico, entre outros fatores. A partir dai, uma levantamento de obras contemporâneas que atraem o público por suas peripécias técnicas e pela promessa de uma 'vivência' extra-cotidiana, isto é, por suas *legalzisses*.

> A partir de mediados de los años cincuenta, artistas influenciados por los enfoques y métodos cibernéticos, como Nicolas Schöffer, Nam]une Paik o Gustav Metzger, entre otros, empiezan a crear obras de arte, principalmente *environments,* basados en sistemas electrónicos que emplean sensores, células fotoeléctricas y otras tecnologías disponibles en la época. En esta etapa inicial, las obras de arte cibernético trabajan con los conceptos de información y comunicación, y pretenden ser y funcionar como sistemas abiertos, posibilitando la conexión entre obra y público. El arte cibernético participativo demuestra una sensibilización por parte de los artistas a la situación de "inercia", tanto de

> la obra de arte como del espectador, y tiene la intención de formular propuestas en el sentido de motivar la intervención del público en la obra. (GIANNETTI, 2003, p.213)

Como afirma Gianetti, os artistas buscavam em suas produções romper com a 'inercia' do espectador e da obra em si. Deste modo, transladam a 'cibernética' para a esfera da arte promovendo novas camadas de significação e subvertendo a lógica funcional dos objetos técnicos. Em 1963, Nam June Paik iniciou a série intitulada *Participation TV*, as composições feitas com TVs de tubo são exemplo de como o artista libera o aparato de sua função doméstica e comercial e integra o público na estrutura da obra.

Em uma das versões da série, o artista manipulou o circuito eletrônico de uma televisão para possibilitar que os espectadores transformassem as linhas projetados na tela por meio de um microfone. Deste modo, a voz do usuário operava como sinal de *input* no sistema, que por sua vez alterava o feixe de elétrons, movimentando as linhas randomicamente de acordo com a intensidade do som. Ao transformar o receptor em produtor de imagens, Paik subverte a lógica não apenas do aparato técnico, mas também da figura do 'telespectador'.

Certamente a tecnologia não se limita no propósito de mediar a interação com o público, ao contrário, se expressa em sua pluralidade como suporte e objeto artístico. As esculturas de Abraham Palatnik, pioneiro da arte cinética; as instalações de Victor Grippo, precursor da arte conceitual latino-americana; assim como as *videocriaturas* de Otávio Donasci, um dos primeiros artistas a propor a simbiose entre corpo e aparato televisivo, exemplificam as possibilidades técnicas e poéticas do emprego da tecnológica na arte.

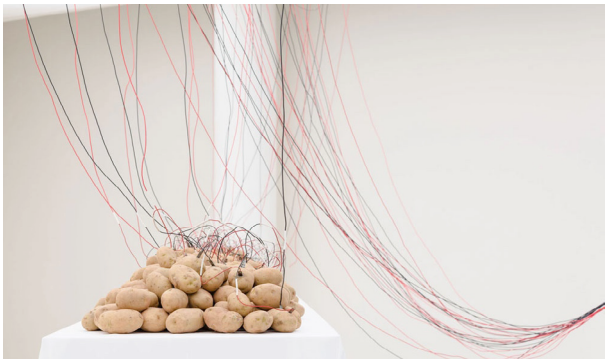

Figura 1. Victor Grippo, *Naturalizar al hombre, humanizar a la naturaleza o Energía Vegetal* (1977). Fonte: http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-mit-mikro/

Utilizando batatas conectadas a um multímetro analógico (fig.1), Grippo propõe uma reflexão sobre a transformação da energia e a 'ampliação da consciência' coletiva. Arte, ciência e tecnologia estão imbricadas no trabalho do artista argentino como um conjunto de significantes em prol de uma narrativa artística, conceitual e latino-americana.

> Los mecanismos de Grippo no son nunca sofisticados ni costosos, como respuesta a los problemas técnicos le interesan las soluciones artesanales, no industriales, una salida a la falta de recursos o repuestos procedentes del primer mundo, una *tecnología de la pobreza*. (CHILLIDA, 2014, p.24)

Palatnik, por meio de engenhocas manufaturadas, explora cor, luz e movimento. Ao incorporar sistemas mecânicos em suas obras o artista rompe com as categorias tradicionais de arte da década de cinquenta, criando objetos técnicos que não se enquadram nos, então vigentes, conceitos de pintura e escultura. Neste caso, a tecnologia opera como instrumento de ampliação da arte, enriquece e fomenta

 ISSN: 2238-0272

possibilidades poéticas outras, até então inéditas na esfera artística.

Figura 2 – Otávio Donasci, *Videocriatura*. Fonte: https://file.org.br/artist/otavio-donasci/?lang=pt

Na década de oitenta, Donasci criou 'máscaras' feitas com tubos de televisores e videocassetes (fig.2). Os vídeos, compostos por gravações de rostos humanos, transformavam os corpos dos performers em criaturas metade humanas, metade máquinas. Assim como Nam June Paik, Donasci intervém no aparelho televiso, desmonta suas partes e reinventa sua lógica industrial produzindo objetos singulares. Redimensiona também a apresentação do vídeo, a superfície imóvel do aparato televisivo ganha movimento acoplado aos corpos dos atuantes, um vídeo-corpo que transita no espaço. Uma proposta inventiva que desloca do senso comum o objeto cotidiano.

Os objetos técnicos surgidos no século XXI propiciam aos artistas novas ferramentas para produção, tais como: drones, *kinect*[6], Arduino[7] e os óculos de realidade virtual. Objetos cada vez mais acessíveis ao consumidor que, ao contrário da câmera fotográfica e do aparato cinematográfico, ainda não possuem estudos aprofundados e reflexões filosóficas sobre seu impacto na percepção humana e no *modos de significação* da contemporaneidade. A obsolescência programada dos objetos técnicos dificultam investigações mais sólidas, aparatos novos e mais potentes surgem em uma velocidade nunca antes vivenciada, antes mesmo que se possa 'esgotar' e reinventar as possibilidades criativas de um modelo anterior.

Entendo como possibilidades criativas, entre outros fatores, o D.I.Y. (*do it yourself* ou faça você mesmo); a gambiarra; o hackeamento da máquina. Em resumo, o uso não programado de um dispositivo industrial e o *assemblage* de dispositivos técnicos, tanto no âmbito da arte como no uso cotidiano. Uma inventividade que se expressa do *high* ao *low* tech, do *jailbreak* – sistema utilizado por consumidores da *Apple* para adicionar recursos ao dispositivo que foram bloqueados pelo fabricante – à *desobediência tecnológica*, termo cunhado pelo designer Ernesto Oroza para definir a relação dos cubanos com a tecnologia, o "desrespeito pela autoridade do objeto", oriundo do *Período Especial* e de escassez de recursos.

Por outro lado, nem sempre o objeto está aberto ou hackeado, contudo desenvolve um papel crucial no conjunto de elementos de uma obra, por exemplo, o multímetro analógico utilizado por Grippo. O artista propõe uma metáfora sobre a potência do coletivo – para tanto, ressignifica um alimento latino-americano deslocando-o do seu uso habitual – nesse jogo de significantes o multímetro é o objeto técnico que torna visível um dado: a quantidade de energia contida em um montante de batatas.

Little Boxes[8] – instalação da artista espanhola Bego M. Santiago apresentada entre 2017 e 2018 no FILE (Festival Internacional e Linguagem Eletrônica): *A Arte Eletrônica na era Disruptiva* – também

utiliza-se da narrativa metafórica para desenvolver seu discurso poético.

> "Little Boxes" é uma instalação artística que videomapeia projeções com o uso do Kinect; nela, pessoas minúsculas projetadas em caixas de madeira estão aterrorizadas com a nossa presença. Apesar de serem todos indivíduos que podem se movimentar sozinhos, eles se comportam como se fossem uma mentalidade única, sempre seguindo a multidão. Um elemento extra é a interação entre a obra de arte e o observador. Quando alguém se aproxima das caixinhas, as pessoas projetadas olham para cima timidamente; quando o observador passa por elas, as pessoas começam a gritar e a fugir, apavoradas com qualquer coisa que esteja fora de sua zona de conforto. A narrativa interativa tem cinco reações diferentes que as minimultidões podem demonstrar diante do observador gigante. Elas incluem relaxar quando não há ninguém por perto, entrar em uma "zona de medo" quando alguém chega perto, começar a correr, esconder-se de um novo "ataque" e fugir em grupos. (PERISSINOTTO e BARRETO, 2018, p. 87)

A instalação desempenha um papel ilustrativo, para tratar do comportamento de manada, da desconfiança e do medo ao que é externo e desconhecido, Santiago escolhe como significantes 'pessoas pequenas' projetadas em pequenas caixas. A metáfora é levada ao pé da letra e a narrativa didática parece validar-se no aparato tecnológico, no efeito técnico que provoca o 'divertimento' do espectador. Este, ao dar-se conta que sua presença modifica a projeção das imagens, pode 'jogar' com a obra, movendo-se pelos caminhos predeterminados pela artista.

O diálogo entre imagens e público é frutífero, entretanto, a crítica social é superficial e se dilui na espetacularização do suporte, na atuação caricata das 'pessoinhas' projetadas em 'caixinhas'. A sátira a 'alienação coletiva' talvez sirva apenas como uma roupagem poética para o aparato técnico, uma manobra para legitimar a obra pelo viés do discurso crítico, e quiçá seja justamente essa 'roupagem poética' que empobreça a experiência artística.

Desde os primeiros experimentos de Myron Krueger, a dinâmica entre espaço, computador, corpo e imagens técnicas, foi explorada por inúmeros artistas e continua sendo um vasto campo de investigação. O desafio do artista talvez seja a tomada de consciência das mídias que emergiram no ultimo século, como sugere Flusser à respeito da fotografia:

> Urge uma filosofia da fotografia para que a práxis fotográfica seja consciencializada. A consciencialização dessa práxis é necessária porque sem ela, jamais captaremos as aberturas para a liberdade na vida do funcionário dos aparelhos. Noutros termos: a filosofia da fotografia é necessária porque é uma reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos. Uma reflexão sobre o significado que o homem pode dar à vida, onde tudo é um acaso estúpido, rumo à morte absurda. (FLUSSER, 1998, p.96).

A promoção de experiências sensoriais soa como uma prerrogativa indispensável as exposições focadas em arte computacional e eletrônica, pode ser que a valoração exacerbada de uma característica específica ofusque o florescimento de análises mais abrangentes e emergentes a respeito do imbricamento entre arte e tecnologia. Cabe ressaltar que a 'participação' não necessariamente se refere a 'interatividade'. Alguns trabalhos, apresentados tam-

bém no FILE, incorporavam o espectador no espaço instalativo sem que houvesse um sistema eletrônico de estímulos e respostas.

Uma conceito que engloba o 'participativo' e o 'interativo' é o 'comportamental'. Já na década de sessenta Roy Ascott (2001) sinaliza que a palavra 'visual' não dá conta das manifestações artísticas emergentes e propõe o termo *behaviourist art* (arte comportamental): "the necessary conditions of behaviourist art are that the spectator is involved and that the artwork in some way *behaves*." (p.103). Ascott não se refere exclusivamente a comunicação humano-máquina, mas afirma que por meio da 'visão cibernética' se pode expandir as experiências artísticas. Não obstante, o 'comportamental' não representa uma 'qualidade' ou 'evolução' das práticas artísticas, ao contrário, pode ser um despropósito, um fetiche semelhante as experiências sensíveis oferecidas por parques temáticos.

Figura 3. Lawrence Malstaf , *Nemo Observatorium, 02000 – 02002.* Fonte: https://altherswanke.com/

Em *Nemo Observatorium, 02000 – 02002* e *Shrink 01995* – ambas instalações imersivas do artista belga Lawrence Malstaf – até mesmo a divisão do tempo e controle dos corpos operam de modo análogo aos parques de entretenimento. O público se organizava em fila para vivenciar uma experiência singular, quando chegava a sua vez, um(a) monitor(a) responsável orientava o espectador sobre como deveria comportar-se para usufruir da obra. Na instalação *Nemo Observatorium, 02000 – 02002*, o(a) participante entrava em um cilindro fechado com um plástico transparente, sentava-se em uma poltrona e apertava um botão que acionava ventiladores (fig.3). A rotação do ar fazia com que bolinhas brancas de isopor girassem no espaço formando um pequeno tornado artificial. Uma 'limpa' e organizada simulação sem pó, terra, sujeira, ou resíduos, sem a destruição que um tornado provoca. Uma instalação que não se renova a cada repetição, um elogio a ordem por meio do simulacro do caos.

Já em *Shrink 01995*, o(a) visitante entrava em um grande invólucro de plástico transparente suspenso no espaço, posteriormente, o ar do invólucro era sugado dando a impressão de que o corpo humano estava embalado a vácuo. Após alguns segundos dentro da 'atração', o(a) participante devia sair para dar lugar ao próximo na fila. Apesar da beleza plástica das imagens e das múltiplas camadas de significação que se podem estabelecer, a experiência como foi orquestrada não dá brecha para o tempo dilatado, para o distanciamento crítico e, portanto, para o fruição aprofundada do participante. A dinâmica era a da velocidade, do entra e sai de corpos que esperavam ansiosos a sua vez, do fluxo constante de consumidores de experiências instantâneas e pré-formatadas.

Diferente de um participante criativo, o visitante é reduzido ao papel de funcionário do trabalho artístico, em outras palavras, é como se o público estivesse a serviço da obra, cumprindo uma função que lhe foi demandada: 'entrar, sentar, apertar um botão, esperar e sair'. Me perguntou se alguém ousou levantar da poltrona para 'interagir' com as bolinhas de isopor suspensas no ar, para sentir a força do vento golpeando o próprio corpo, e, caso isso tenha acontecido, se este(a) 'participante desobediente' foi

repreendido pela pessoa responsável pelo controle da audiência.

Sem dúvidas essa não era a intenção do artista, sua proposta é que o(a) visitante permaneça sentado no 'olho do furacão' e do seu lugar seguro e confortável contemple o 'caos' ao seu redor. Em 2009, *Nemo Observatorium* recebeu o prêmio *Golden Nica Interactive Art* no Festival Ars Electronica e no ano seguinte foi premiado no *Japan Media Arts Festival*, uma das qualidades atribuídas ao trabalho pelo júri foi a de evocar um 'sentimento nostálgico' de atrações dos antigos parques de diversão:

> Many works that adopt natural phenomena as a motif (...) without considering them carefully. However, this work doggedly cuts out the phenomenon itself and presents it in a straightforward way, making me feel a sense of freshness and dynamism. Beyond its concept or logic, what appeals most to me about this work, and never fails to arouse my curiosity, is that I feel I just have to try it out once. Moreover, it also makes me feel that not only is this a sophisticated work of art, but it also evokes a sense of nostalgia of an SF film set or attractions in an old-fashioned amusement park. (http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2009/art/works/13a_nemo_observatorium/)

Questionado sobre o prêmio de obra interativa, Malstaf afirma que: "Talvez quisessem fazer uma declaração sobre o significado da arte interativa. Isto é, precisamos mesmo de um computador para fazer arte interativa?". O artista afirma que sua obra é um ambiente para ser experimentado de forma física, "uma coisa muito intensa e podemos também falar de interatividade neste caso" (PERISSINOTTO e BARRETO, 2017, p.72). Um dos prêmios mais renomados em arte eletrônica elegeu uma obra que não utiliza tecnologia numérica, o gesto ajuda a romper o mito da 'arte digital' como um campo mais 'evoluído' da arte e nos demonstra que uma experiência sensível pode ser mediada por circuitos 'simples', como uma botão que aciona ventiladores.

Independente das noções de 'interatividade' aplicadas, promover outros modos de fruição do público é um mérito dos artistas. Porém, mais do que romper com parâmetros tradicionais de 'apreciação da arte' é importante refletir e problematizar se outros modos não reafirmam comportamentos programados, se estes modos não são espectacularizados pelo mercado da arte. Ter em conta que os afetos promovidos pelo encontro e diálogo com o público podem ser manifestos, aberturas para fermentar provocações, abrir precedentes, desenferrujar o movimento dos corpos, arejar a arte, oxigenar o pensamento, desligar automatismos e reinventar as relações humanas.

Em resumo, que nesse processo a tecnologia seja desobediente, hackeante, desfetichizante – ferramenta de subversão da ordem estabelecida – que desarticule o comportamento programado, que redimensione as esferas de convívio pré-determinadas, que agencie relações de afeto, que potencialize a arte. Que em seu despropósito refute experiências sensoriais estratosféricas-distrativas que ocultam discursos superficiais e minguam nosso potencial reflexivo – mas, ao contrário – que a tecnologia opere como motor propulsor para o pensamento crítico e para o enriquecimento das experiências artísticas.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: *Obras Escolhidas*: Magia e Técnica, Arte e Politica. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CUADRA, Álvaro. A obra de arte na era de sua hiperreprodutibilidade digital. *Cientifica de Comunicacao Social do Centro Universitário de Belo Horizonte* (UNIBH) *e-Com*, Belo Horizonte, v.9, n.2, 2016.

CHILLIDA, Alicia. Transformación: tomar conciencia. In: *Victor Grippo*: Transformación. MUAC Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, México DF, 2014.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

KOSUTH, Joseph. A arte depois da Filosofia (1969). In: FERREIRA, Glória. COTRIM, Cecilia. (Org.) *Escritos de Artistas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a Fotografia*: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1998.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas*: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume Editora, 2008.

GARCIA, Aguilar. *Ontología Cyborg***:** el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

GIANNETTI, Cláudia. Arte Humano/Máquina. Virtualización, interactividad y control. In: SANCHEZ, Domingo Hernández. *Arte, Cuerpo, Tecnología*. Salamanca: Universidad Salamanca, 2003.

LEWITT, Sol. Sentenças sobre Arte Conceitual (1969). In: FERREIRA, Glória. COTRIM, Cecilia. (Org.) *Escritos de Artistas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT, 2001.

PERISSINOTTO, Paulo. BARRETO Ricardo (Org.). FILE solo: *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica: Lawrence Mastaf: a poética da imersão*. São Paulo, FILE, 2017.

PERISSINOTTO, Paulo. BARRETO Ricardo (Org.). *FILE Rio de Janeiro 2018: a arte eletrônica na era Disruptiva: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*. São Paulo, FILE, 2017.

SANTAELLA, Lucia. Arte, ciência & tecnologia: um campo em expansão. In: GOBIRA, Pablo (Org.) *Percursos Contemporâneos:* realidades da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2018.

SANTAELLA, Lucia. A estética das linguagens líquidas. In: ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lucia. *Estéticas Tecnológicas*: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

Notas

1 Patrícia Teles é doutoranda da linha de pesquisa Arte e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília.

2 Os modos de significação dão conta, justamente, da experiência cujo fundamento não

poderia ser senão perceptivo e cognitivo, isto é, a configuração do *sensorium* em uma sociedade na qual a tecnologia e a industrialização são a mediação de qualquer percepção possível. (CUADRA, 2016, p.182)

3 La tecnofobia es una manifestación de horror hacia la maquina y, a diferencia de la tecnofilia, apuesta por la devolución del individuo desmaquinizado a una naturaleza premaquinal, un edén donde la felicidad pueda ser alcanzada. Habla de una reterritorialización del espacio físico, de la corporeidad sin metal, cuando la tecnofilia se reconforta en la pérdida física del mundo y su substrato orgánico. (GARCIA, 2008, p.76)

4 Lev Manovich (2001) aponta a representação numérica como princípio crucial das novas mídias, o que "transforma radicalmente a natureza das mídias" (p.52).

5 "estética tem a ver com o potencial que algo, qualquer fenômeno que se apresenta a nós, possui para acionar nossa rede de percepções sensíveis, regenerando e tomando mais sutil nossa capacidade de apreensão das qualidades daquilo que se faz presente aos sentidos". (SANTAELLA, 2008, p.35)

6 *Kinect* foi lançado em 2010 originalmente como um controlador de videogame da *Microsoft*. O dispositivo opera como um sensor de movimento que viabilizam a interação do usuário com o computador sem mediadores táteis, como os tradicionais controles *joystickers*.

7 Plataforma *open source* de *hardware* e *software* desenvolvida em 2005 para programadores.

8 Vídeo registro de *Little Boxes*, disponível em <https://vimeo.com/64225728>. Acesso 3out.2018.

ISSN: 2238-0272