

A TECNOLOGIA RESISTE AO DISFARCE

*Guilherme Lazzaretti
Universidade de Brasília
PPG-VIS – Arte e tecnologia
guizztt@gmail.com*

Resumo

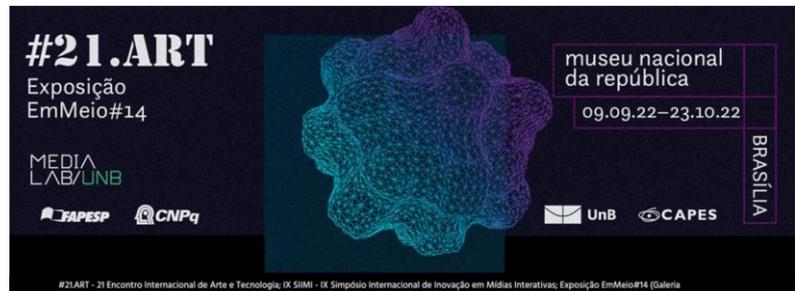
Traçando um breve recorte do desenvolvimento tecnológico do século XX, procurou-se elucidar parcialmente o impacto amplo que ele provocou no comportamento humano atualmente, e como modificou parte significativa da produção e recepção de arte, tendo em vista o advento da computação e as novas possibilidades de relação com as obras de arte e processos poéticos. Apresentará a arte computacional como denúncia de uma condição que torna as tecnologias invisíveis na mediação com a realidade, mas que também promovem novas aberturas de sentido e interação. Apontará as semelhanças notadas entre algumas tecnologias e os processos de pensamento, de modo que a progressão das diversas técnicas de comunicação, registro e transmissão de informação passam a corresponder à construção dos modelos mentais nas sociedades contemporâneas (pelo menos no contexto urbano), em que as imagens e os textos são incorporados como artifícios e produtos do pensamento. Por último, abordará as possibilidades estéticas computacionais e midiáticas enquanto agentes de libertação e extrapolação do senso comum estabelecido.

Palavras-chave: TECNOLOGIA; ARTE COMPUTACIONAL; INTERATIVIDADE; ESTÉTICA; PERCEPÇÃO.

TECHNOLOGY RESISTS TO DISGUISE

Abstract

Tracing a brief outline of the technological development of the 20th century, we tried to elucidate partially the broad impact that it had on human behavior today, and how it modified a significant part of the production and reception of art, in view of the advent of computing and the new possibilities of relationship with works of art and poetic processes. It will present computational art as a denunciation of a condition that makes technologies invisible in their mediation with reality, but which also promote new openings of meaning and interaction. It will point out the similarities noted between some technologies and thought processes, so that the progression of the various techniques of communication, recording and transmission of information begin to correspond to the construction of mental models in the contemporary societies (at least in the urban context), in which images and texts are incorporated as



artifices and products of thought. Finally, it will address computational and media aesthetic possibilities as agents of liberation and extrapolation of established common sense.

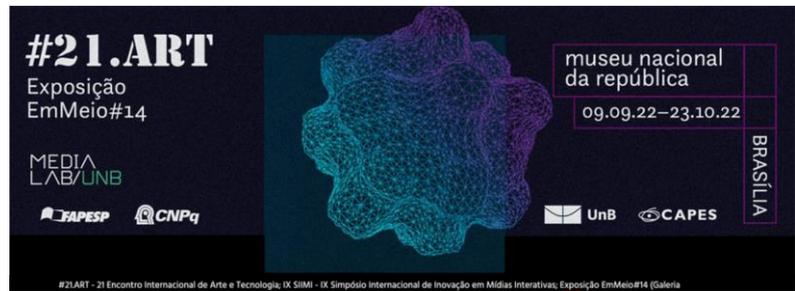
Keywords: TECHNOLOGY; COMPUTATIONAL ART; INTERACTIVITY; AESTHETICS; PERCEPTION.

INTRODUÇÃO

O impulso que motivou a produção massiva de aparelhos, cuja eletricidade é o combustível de operação, desencadeou também uma evolução exponencial da eletrônica, que viria a culminar nos dispositivos digitais que permeiam em trânsito inédito todos os âmbitos da atividade humana. Esse impulso deriva de uma relação ancestral que os seres humanos estabelecem com as ferramentas as quais se tornam cada vez mais essenciais nas diversas atividades atuais, incorrendo na situação em que estas “ferramentas” gradualmente deixam de ser apenas necessárias para a realização de algumas tarefas, como passam a determinar os modos de existência e as concepções de mundo que elaboram uma noção aproximada de realidade interconectada. Os dispositivos analógicos da era industrial, como o cinema e o rádio, embora tenham exercido um impacto relevante nas formas de produção e consumo cultural no século XX, não foram responsáveis pelas transições tão abruptas e decisivas como as que o domínio da eletrônica e do digital têm assumido no momento atual. Em última análise, os estados e processos mentais – as operações que desempenhamos sobre o que pensamos – são transpostos para a computação e o processamento sistemático da lógica de circuitos e seus caminhos até as interfaces. Não por acaso o início da pesquisa em inteligência artificial coincide com um aprofundamento dos estudos da psicologia da cognição.

O computador e seus derivados portáteis apresentam essa natureza pré-determinada, fundada na lógica numérica, na metodologia meticulosa dos processos matemáticos, com seus diversos arranjos e esquemas. Por outro lado, algoritmos que operam nestes aparelhos (máquinas) oferecem uma atividade dinâmica tão apropriada para adaptação na ininterrupta (e ansiosa) urgência pós-moderna, explicando por que eles são tão pertinentes para a compreensão da abrangência do contato que mantemos com as diversas mídias, e o modo como elas articulam e relacionam algumas noções “realidade” na atualidade.

No nível mais essencial, os algoritmos estão internalizados em nós, seus projetistas e “usuários”. Há uma constituição entrelaçada, de modo que não somos apenas nós que os fazemos, eles também fazem a nós. Nesta ligação íntima e mútua, são ocultadas as operações e séries de cálculos realizados, manifestando mediante representações compreensíveis (símbolos, ícones, botões) os comandos e funções de um sistema : “As tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Entrelaçam-se no tecido da vida cotidiana, até se tornarem indistinguíveis.” (Weiser, 1991,1).



Observando atentamente os diversos aparelhos que nos cercam, notamos mais facilmente o que se estende para além das dimensões físicas deles mesmos, os fins e objetivos que tornam quase ignoradas a aparência e aspecto desses instrumentos e ferramentas, tendo em vista a execução das atividades a que são designados, ou, mais precisamente, a técnica que os determina:

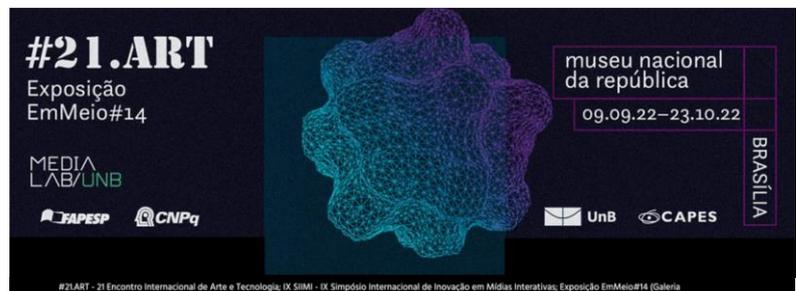
Pertence à técnica a produção e uso de ferramentas, aparelhos e máquinas, como a ela pertencem estes produtos e utensílios em si mesmos e as necessidades a que eles servem. O conjunto de tudo isto é a técnica. A própria técnica é também um instrumento (Heidegger, 2002, 12).

Nas acepções mais rudimentares, a palavra “técnica” aparece como o meio para atingir uma finalidade, ou toda e qualquer atividade humana intencional que requer habilidades específicas. Estas abreviaturas conceituais nem brevemente mencionam como o acúmulo e a diversificação das técnicas a partir do século XX resultam nas diversas tecnologias que nos cercam, e como estas predisõem essa “instrumentalização” do mundo, ou uma redução da natureza ao cálculo dos controles possíveis, de forma que ela aparece projetada antecipadamente enquanto domínio da objetividade, e os processos naturais calculados a priori: “O que acabámos de dizer dá a ideia de que a ciência moderna da natureza, com a sua intimação teórica descritiva da natureza com vista a uma objetividade calculável, poderia ser uma variante da técnica moderna.”(Heidegger, 1995, 26).

Esta concepção instrumental e prescritiva da natureza tem efeito não apenas na aceleração da degradação ambiental e extinção de “recursos”, mas também em todo o sistema produtivo que consome e alimenta as cadeias de operações e logística destes processos, como assim é entendido o âmbito do trabalho, que troca o esforço humano pela capacidade de compra ou poder aquisitivo. Vivemos cercados de produtos, objetos, instrumentos e aparelhos que nos controlam e condicionam, por vezes, de maneira muito sutil (as “tecnologias invisíveis”). Aqui retomamos a importância das produções que conciliam arte e tecnologia, não apenas por demonstrarem um olhar atento às possibilidades dos “novos meios”, mas pela revelação das qualidades subversivas das diversas modalidades da arte mídia, game art e demais proposições interativas, que num ato de deslocamento de função de algumas tecnologias, ressignificam e atualizam a nossa percepção a respeito dos muitos dispositivos que nos cercam, e suas respectivas formas condicionarem nossa leitura da realidade.

UMA GENEALOGIA INTRUSA

Quando se escreve a história da arte computacional, ela é frequentemente confundida com a história do desenvolvimento tecnológico, que naturalmente é mais simples de ser contada, já que atravessa toda a história conhecida da humanidade e a disponibilidade de artefatos e instrumentos serviu sempre de definição para as formas de vida das diversas

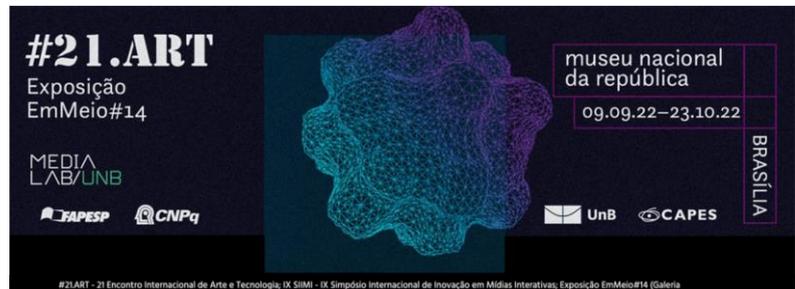


sociedades. Passando por uma sequência progressiva de aperfeiçoamento dos modelos de computação, chega-se na década de 60 aos sintetizadores de vídeo e com ele uma onda progressiva de digitalização que ainda hoje não diminuiu e promove o controle ilimitado sobre todas as imagens, quer sejam gravadas dos variados contextos, quer sejam inventadas como recurso de seus próprios meios. A dimensão do arquivo binário acopla um total de imagens que ficam à disposição de laboratórios multimidiáticos. O arquivo, como uma memória técnica, oferece o material para as invenções imagéticas como o software, o qual – de encontro a toda experiência anterior – não desgasta o arquivo, mas apenas aumenta o seu tamanho durante a utilização. Também as barreiras entre presente e passado caíram diante do alcance de um encantamento digital que mantém sobre a direção a atenção de seus usuários. Do ponto de vista técnico, abre-se caminho para a dissolução da história num presente inevitável, em que tudo e todos estão disponíveis e tudo pode ser feito e refeito. Assim

A teoria das mídias está necessariamente fixada em questões da técnica e da comunicação (como funcionam as mídias, para quem elas trabalham e com qual intenção?), ou seja, nas questões que têm um espaço de manobra mais estreito do que o da interpretação da arte. As questões reduzem-se logo a uma única: como funciona a comunicação? A mensagem consiste, com efeito, justamente nisso, que ela chega veloz e inequivocamente. Não obstante, sua função hoje é obscura, porque o parceiro da comunicação permanece invisível e porque o receptor da mensagem está à mercê da tela onipresente que produz o fantasma de uma presença absoluta: a presença anônima do mundo e não a presença pessoal de um narrador. O medium cumpre sua finalidade na informação ou na comunicação. Ele sabe sempre as respostas e não tem nenhuma pergunta ao receptor, sem levar em consideração que também não questiona a si mesmo. Sua sugestão consiste em fazer desaparecer o espaço e o tempo, mas desperta no receptor a ilusão de vivenciar no mesmo local e no mesmo instante, e não no monitor, o acontecimento que lhe é mostrado. (BELTING, 2012,284)

As formas artísticas e as manifestações estéticas que deixam explícitas os recursos tecnológicos empregados em sua produção - boa parte aperfeiçoados ou surgidos do terceiro milênio - introduzem mutações nas formas de recepção (agora interação, como um quase pressuposto), assumindo indiretamente também essa inquietação de uma realidade expressa em multimeios, através das produções que levam o humano a repensar a sua própria condição enquanto “sujeito interfaceado” (COUCHOT, 1998).

Sobra aos artistas que atuam nesses contextos interpretar os algoritmos na correspondência que estabelecem com a mentalidade contemporânea. A língua computacional agora está apta para demonstrar como sistemas informacionais diferentes processam informações de modo análogo, em que a percepção humana passa a ser vista como categorial e denotativa, isso porque um sistema de linguagem é visto primariamente como um mecanismo formal para a transferência de informação pela manipulação de símbolos



entre humanos, máquinas e humano/máquina, e por conseguinte, uma tendência a considerar o sujeito cognitivo como um computador. Como não comparar as duas maiores faculdades da cognição - perceber e conhecer - com sistemas digitais que arquivam, recuperam, transformam, transmitem e comunicam informação? E mais, em que medida a capacidade mental dos humanos pode ser capturada por meio das máquinas?

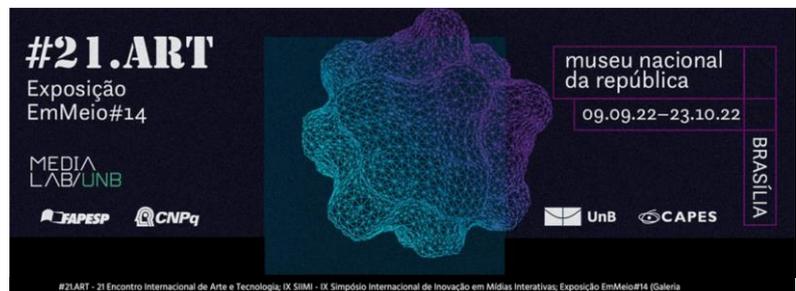
As linguagens de software aproveitam da forma pela qual os seres humanos representam o conhecimento e processam informação, descobrindo as características gerais da linguagem humana que reflete aspectos da arquitetura da mente, elaborada pelo processamento das representações mentais definidos pela cognição. Há uma influência mútua do design de sistemas biológico e maquínico, nos procedimentos para coletar, organizar, classificar, indexar, recuperar e mediar os materiais que são suporte aos dados, conhecimentos e significado da experiência.

Prontamente aparecem as intersecções das novas tecnologias, interferindo diretamente na criação das obras de arte no final do séc. XX: sistemas operam autonomamente processamentos sobre as representações de mundo, agindo dentro de uma intencionalidade e um poder de referencialidade, os fluxos de informação se refazem em novas condições de significação, a imagem assume feições diferentes, desenvolvendo movimentos com poder capaz de redefinir diretamente a realidade concreta do espaço real, por vezes, mediante um dismorfismo entre os componente representativos de um sistema e os conteúdos dessas representações e processos. Inaugura-se uma nova postura de permanência e construção dos espaços nos quais as novas mídias - material abundante para as gerações de artistas do século XXI – realizam as transcrições que preservam a estrutura entre os componentes do sistema capaz de representar e as coisas no mundo ou fora dele que são representadas.

DENÚNCIA E RESISTÊNCIA

Procuramos salientar, antes de mais nada, o recorte que situa a atividade artística na sua relação com as recentes tecnologias como liberação da norma e do padrão. Naquilo que os instrumentos e máquinas são designados a desempenhar, introduz-se uma ruptura que distorce os desígnios originais dos aparelhos e dispositivos. As variadas estratégias adotadas nesse propósito estético muitas vezes procuram exceder o âmbito do significado prescrito, romper com a convenção através de uma revolução dos sentidos. Vislumbra-se uma cadeia de sinais, imagens, sons e ações desempenhadas por sensores e computadores, que esquematizam e incitam ou modificam uma dinâmica de pensamento, através da sensibilidade aos “novos” recursos disponíveis.

Indiretamente, exerce-se um desvio inevitável na influência/força de ação cultural que molda os valores sociais, e, principalmente, nosso comportamento em relação às novas tecnologias, nas aberturas que oferecem aos modos de apreensão das obras e sua realização.



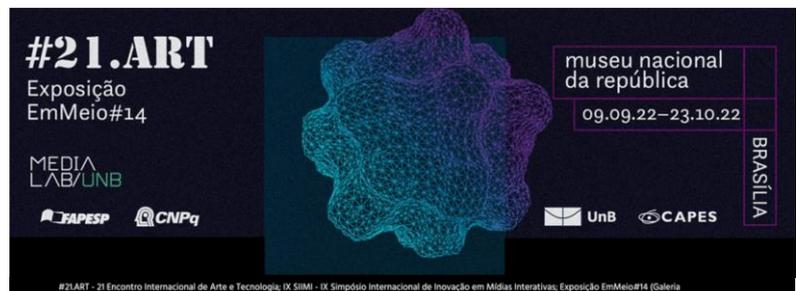
Joseph Beuys, por vezes, procurou recorrer a estados de experiência na performance que não são imediatamente compreensíveis, sendo o tempo demandado para assimilação da experiência o exemplo da ação de modelagem executada pelo escultor, que parte de uma matéria informe até o acabamento final; assim o instante, o processo de realização se torna o conteúdo e acontecimento efêmero da obra, entretanto, aparecem variações desta tentativa com a proliferação das tecnologias apropriadas por um viés artístico

“por um lado, cresce a utopia de dissolver a arte na pura técnica e abolir definitivamente, desse modo, a expressão de si do homem. Por outro, surge aos poucos o discernimento de que a técnica também proporciona agora meios de expressão pessoal com os quais um artista pode trabalhar do mesmo modo como antes trabalhou com o pincel e a paleta”. (BELTING, 2012, 330)

Os novos médiuns viabilizam formas curiosas e inéditas de experiência, atuando em um território onde a sensorialidade é o princípio do efeito estético, mas também material inesgotável de combinações e afecções, remetendo a todas leituras possíveis e novas maneiras de conceber a realidade, o que por si só denota um gesto de revolta e resistência aos comportamento normativos. Basta recordar qualquer impacto estético processado na apreciação da obra de arte, este se dá de múltiplas maneiras e a comprovação de sua ocorrência é um certo direcionamento sensitivo. Obviamente não são todas as obras que deixam seu conteúdo intencionalmente explícito, mas a concepção estética opera uma linguagem mais sutil em que a comoção sensorial, muitas vezes, precede as sensações ordenadas predicativamente, como é o caso da contemplação, num primeiro momento. A maneira própria de atingir o espectador já o abrange num meio possível, do qual toda predicação é derivada. No caso da recepção da obra de arte, não interessa, a princípio, a maneira como se efetua esse processo, mas sim o modo como afeta o espectador.

Assim que a abertura das formas de experimentação das obras de arte se pronuncia, através dos inúmeros veículos (concretos e virtuais), aparece também mais nitidamente o caráter lúdico da experiência estética, que assume qualidades inconstantes enquanto simples devir e vivência, modelos auto-scientes de seus objetivos instantâneos. Hans-Georg Gadamer, em *Verdade e Método 1 - Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica* discorre a respeito do conceito de jogo no contexto da arte, no capítulo *A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico*: “No contexto da experiência da arte , não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo, e muito menos a liberdade de uma subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria obra de arte.” (GADAMER, 2008, 154).

O comportamento do jogador (fruidor de arte) se integra com outros modos de comportamento subjetivos através da correlação. Jogo, mais que uma acepção recreativa, é uma finalidade residente na seriedade do jogar enquanto modo de se comportar com um



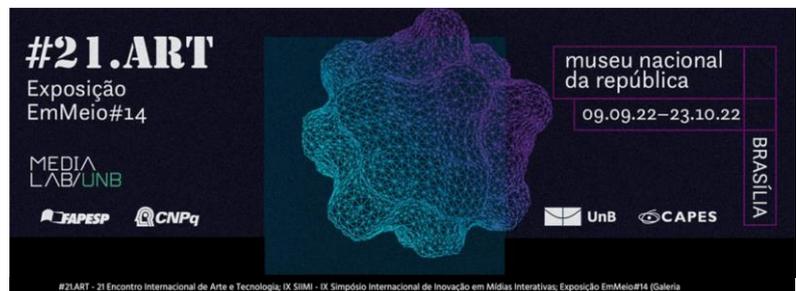
objeto determinado. Esse modo de jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. Supõe-se aqui a importância da produção artística, como materialização (coisificação) e representação, circunscritos num modelo que traz à tona as obras de arte (a História humana transcreve uma tendência artística remontada aos primórdios, a arte rupestre), no meio pelo qual elas se fazem lidas, compreendidas, possíveis. O contato (a experiência) com o objeto estético insinua uma visada (uma retórica), a perspectiva em que ele se torna inteligível e comunicável, mas também sugerindo desvios das formas pré-estabelecidas de percepção, enquanto transgressão dos sentidos.

A arte tem como campo de atuação o mundo da vida e tudo aquilo que nele se manifesta, a preferência de seus conteúdos é, pois, intersubjetivamente alcançada através do consenso acerca do que ela representa, a obra de arte tem seus resultados determinados na relação representacional estabelecida com a obra e o mundo. Toda a ênfase conferida na experiência artística é atribuída na percepção subjetiva que faz do mundo movimentos de compreensões, de correlações entre o que a obra de arte seja e o que ela representa para além dela mesma.

O CORPO MEDIADO

Nos tópicos acima tentou-se elucidar algumas das características instauradas pelas relações possíveis com as tecnologias, apreendidas como formas de mediar nossa atuação no mundo, de experimentar os acontecimentos, e, sobretudo, processar e transmitir informação. As relações agora proporcionadas pelas tecnologias comunicativas e informacionais expressam uma experiência do próprio corpo, todavia anterior a uma linguagem estabelecida, muitas obras que empregam a perspectiva dos dispositivos manifestam simultaneamente uma sucessão rápida de impressões. Passando por uma dimensão semiótica essencial, o corpo comunica, ele é um veículo mediador, é “para-si”, mas também “para-o-outro”. Ele é o agente que recorta e dimensiona os estímulos que enformam o mundo através da sensorialidade, cujo design é apto a interpretar porções do espectro perceptivo. O corpo aparece como uma tecnologia inata, um primeiro filtro (sensor) de assimilação das estruturas exteriores a si, e processamento dos dados circundantes.

O corpo em sua extensão estabelece antes de tudo um modo de conduta com a qual se abre ao Ser, ele é necessário para desenvolver uma gestualidade, uma postura perante as coisas. Independente de qual postura o corpo assuma para experimentar, ele está sempre subentendido e percebe o que se passa a sua volta e consigo mesmo. A percepção perfaz a orientação no mundo, a partir das significações que dele e com ele se extrai (o mundo). Logo a definição de corpo ultrapassa a sua condição biológica e suas regulamentações fisiológicas, sobre as quais um composto orgânico propicia a percepção a partir do processamento



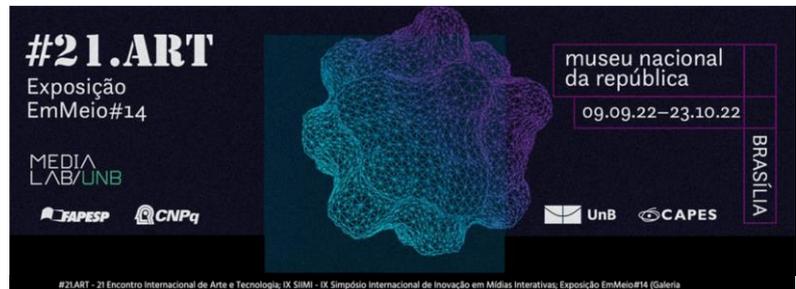
corpóreo dos estímulos. Este corpo se percebe, é uma consciência de si mesmo, é uma consciência no (e do) mundo - ou seja, corpo e mundo são intrinsecamente relativos.

É por meu corpo que compreendo e percebo, importando essencialmente a maneira pela qual faço uso dele, assim criando uma enformação simultânea do corpo e do mundo. O uso que se faz do corpo transcende o ser simplesmente biológico. O corpo não é um objeto, a consciência que tenho dele não é um pensamento, não posso formar dele uma ideia clara; sem unidade, é sempre implícita e confusa a articulação que faz no mundo. A simples presença do ser vivo já transforma o mundo físico, dá aos estímulos um sentido (um processamento) que eles não tinham.

Tratando-se da apreensão de um fenômeno íntegro, que não separa os níveis de compreensão e expressão da vida, o espaço é predominantemente decorrente da percepção áudio-visível, não se restringindo a uma medida de distância; ele é o meio pelo qual se dispõem as coisas e os seus significados; é lugar, nome e memória. O espaço seria então “esse máximo de nitidez na percepção e na ação, define um solo perceptivo, um fundo de minha vida, um ambiente geral para a coexistência de meu corpo e o mundo.” (MERLEAU PONTY, 1999, 341).

Enquanto descrevemos as mediações que a corporeidade perfaz no mundo, também aludimos a sua forma de inteligência, que é sua capacidade de exercer na realidade “leituras” possíveis e compreensão dos fenômenos. Curiosamente esta maneira de conceber o mundo não é tão divergente dos métodos lógicos empregados pela aprendizagem de máquina, no desenvolvimento das inteligências artificiais, que anunciam cada vez mais proeminentemente uma espantosa capacidade de imaginação. Na sua obra *O Imaginário*, Sartre concebe a imaginação como uma possibilidade própria e originária, a imaginação não é apenas um modo de visada da consciência. Sem infringir o pressuposto da intencionalidade – toda consciência é consciência de algo -, o objeto imaginário, que pode dar-se enquanto inexistente, ausente ou existente alhures, é inseparável de uma posição de irrealidade, quer dizer, de um ato negativo do real imediato. Imaginar implica constituir um objeto à margem da totalidade do real e, portanto, em manter o real à distância, liberar-se dele ou negá-lo. Essa negação é um ato de liberdade da consciência, enquanto toda situação concreta e real da consciência está permeada de imaginário, enquanto ultrapassamento do real. Aqui reside a possibilidade permanente da experiência estética e também o ensejo de uma aproximação progressiva entre cérebro humano e cérebro maquínico.

É a intenção que separa a sensação da percepção, ou seja, a intencionalidade enquanto estrutura da consciência, permitindo a passagem que a sensibilidade solicita, sem que dependa inteiramente do arbítrio para ultrapassar a percepção pela imaginação. Toda consciência é consciência de algo, e os modos de ser da consciência dizem respeito a maneira como a sensação parece contida no vivido, a maneira que este deve ser atribuído como



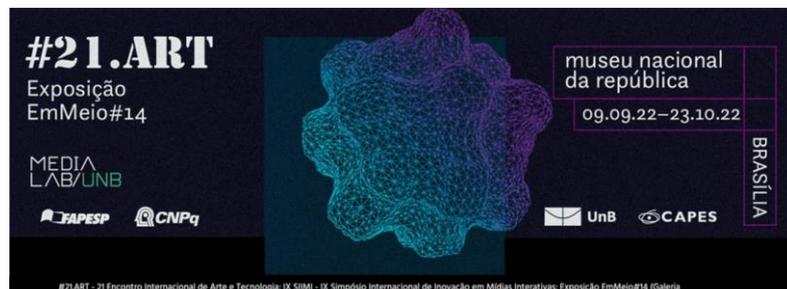
próprio a este. Todos tipos de modificação de representação sempre podem receber novas estratificações, de tal maneira que as intencionalidades em que as sensações aparecem se constroem por níveis umas sobre as outras, sobretudo se encaixando umas nas outras de uma maneira peculiar.

Diante da ideia de “intencionalidade”, a consciência assume direcionamentos no próprio devir dos acontecimentos (“visada da consciência”). A captação perceptiva dessa consciência vai de encontro a uma realidade e às sensações dela decorrentes. O corpo opera nesses processos, a partir de sua visão e seu movimento, submetendo suas funções e sua espacialidade própria à compreensão de si mesmo; o corpo é sempre ativo e atual. Todos os deslocamentos corpóreos figuram numa determinada paisagem, estando ao alcance do olhar o mundo visível e a respectiva “legitimidade” do ser-aí, que são partes totais do mesmo Ser. A visão se aproxima e se abre para o mundo através do visível. Parece haver, portanto, duas maneiras recíprocas de visar o mundo: ao olhar o mundo, também se vê a si mesmo no reconhecimento daquilo que se está vendo. Este si mesmo é tomado entre as coisas, a partir dos sentidos que ele desvenda na apropriação temporal de si.

As coisas circunscritas, próximas ao corpo, são um anexo ou um prolongamento dele mesmo. Onde há tomada de visão, há a indivisão do que se vê e o sentido que com o visível se faz. O corpo acolhe as qualidades sensoriais que repercutem nos sentidos, fazendo nelas mesmas um arranjo de si – a sensorialidade é aquilo que foi comovido por um certo impacto do mundo. A visão e os demais sentidos físicos abrem-se (estão abertos) à experiência estética como um modo próprio de relacionar-se o corpo-mundo. A visão (a visão do e no corpo, com todas as eventualidades em que ela se dá) tem então o seu modo privilegiado de “abrir-se” ao Ser. A obra de arte abre ao Ser com e como o sentido que nele se faz, como experiência duradoura (percebida) do (no) corpo, e no seu porvir mesmo, um modo de ser. O corpo media a sua relação no mundo, com ele se projeta nas vias de acesso ao Ser. O fazer artístico é justamente a manipulação do que está aí e como é, isto é, sendo, se vivencia a experiência artístico-estética, sendo ela mesma. As probabilidades, o uso possível que se tem e se faz da arte, eclodem da sua predisposição no mundo. As sociedades (pensando o indivíduo (o corpo)), experimentam a arte justamente na atualização que nela se dá, no ser-aí próprio, na história.

IMAGEM E PALAVRA: ARTE COMO TECNOLOGIA DO PENSAMENTO

Podemos enveredar em uma pesquisa gramatical da língua, sua constituição de signos e variedades de suas combinações, o léxico possível das palavras intrínseco a uma semântica herdada. Tal pesquisa só pode alcançar o início, ou um pequeno momento do fenômeno linguístico como um todo; incluindo ainda a fonética e as maneiras próprias do sentido apresentar-se, este se circunscreve imediatamente em meios possíveis de sentido, que extrapolam a sistematização convencional dos seus usos. A entonação das palavras, por exemplo, o modo de performá-las (a performance da oralidade), interfere diretamente no



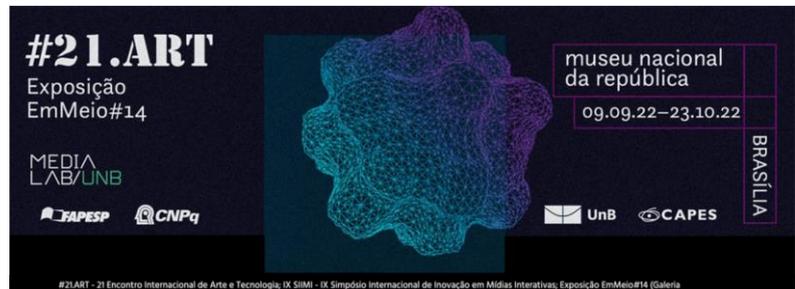
significado dos próprios vocábulos, decorrendo daí todo o requinte que a língua oral incrementa aos sentidos.

Pode-se facilmente vislumbrar a importância que o uso metafórico da linguagem adquire na contemporaneidade, nos seus diversos veículos de expressão. A imagem desdobra-se no mesmo patamar compreensivo que o texto escrito, entendendo-se imagem também por significação nas suas implicações de sentido.

A imagem, seja qual for o seu tipo, emerge no contexto do mundo compreendido. A História da Arte é inerentemente um grande repertório semântico, o desenrolar de momentos com os quais os artistas configuraram (e configuram) a sua obra, a partir de uma linguagem, a partir de um mundo referência. A Arte manifesta-se necessariamente como compreensão de mundo, e sobre este diz respeito nas suas abordagens possíveis. O entendimento disponível a partir da apreciação artística apresenta caminhos que só através dela podem ser apreendidos, na sua abertura própria de compreensão. Estar familiarizado também com as modalidades artísticas “inéditas” é uma das maiores tarefas para a recepção “adequada” das obras de arte contemporâneas.

Arthur Danto averigua como as declarações de Duchamp alcançaram o status de arte, o reconhecimento como tal, uma vez que não há nada que diferencie suas obras dos objetos reais que elas “imitam”. O artista se empenha numa espécie de promoção ontológica, no sentido de superar a distância entre arte e realidade e assim galgar uma posição na escala do ser. A obra é, então, pressuposta por uma crença que a conforma como tal; a natureza desta crença só pode advir das diversas leituras possíveis da realidade. Quando se fala de uma leitura, não a restringimos ao campo escrito, mas também ao visível e ao sensorialmente percebido, onde para a visão é conferida uma primazia perceptiva, abrangendo uma maioria de dados por ela interpretados e orientados. Portanto, assim como o texto escrito, a imagem e o visualmente apreensível comunicam em níveis específicos, remetendo à experiência imediata de mundo e sua decorrência (as memórias históricas e do sujeito); o jogo semântico inaugurado por Duchamp conduz à familiarização com novos sentidos, a partir da leitura e compreensão destes.

É neste ponto que as experimentações artísticas no âmbito das recentes tecnologias, para brevemente mencionar estratégias de coleta e processamento de dados, sensores aferindo condições ambientais, ou instalados em organismos vivos (até mesmo plantas e outros seres vivos); temos, além de uma extrapolação da percepção imediata dos acontecimentos, uma constante provocação que nos leva a indagar os meios que subjazem a estas experiências, e de que maneira permanecem ou não atrelados a nossa existência corriqueira.

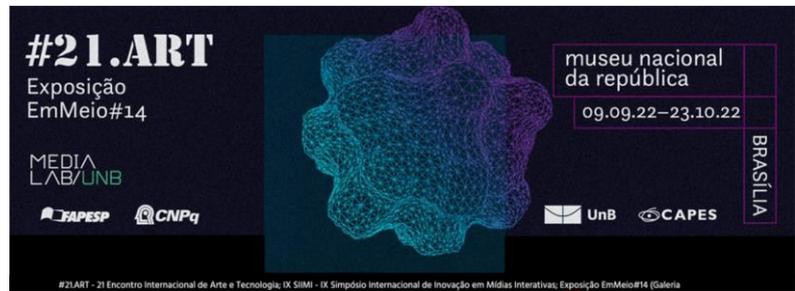


Não há muito desde que as tecnologias de imersão passam a configurar um domínio autônomo, cuja máxima realização é despontada nos meandros do meta verso e da realidade virtual. As tecnologias que se inserem despercebidamente no cotidiano promovem não apenas uma captação dos sentidos e da atenção latente, mas também prescrevem novos modos de conceber imagens e também de aplicá-las, numa zona cada vez mais indistinta que não permite mais separar as atribuições do pensamento “natural” do pensamento “algorítmico”, na (re)elaboração dos estados de realidade e circunstância existencial moderna.

Habitar um mundo artisticamente compreendido é ter condições de interpretar sua exposição própria (os sentidos linguisticamente articulados, considerando os sentidos sensoriais e semânticos) em que a arte revela sua imanência e referência. Interpretar uma obra de arte requer um esforço de compreensão possível na abertura em que esta se dá; um repertório de assuntos faz alusão a diversos textos, e estes a uma intertextualidade geral da comunicação. Pode-se conhecer a obra de arte de infinitas maneiras, mas o conhecimento prévio do que é tratado dá passagem a fruições de sentido mais amplas, através dos quais os processos de referência e comparação compreendem mais aspectos intertextuais. O apreciador de arte deve estar apto para reivindicar assuntos intersubjetivos que se intercalam na fruição da obra, uma vez que ele aciona modos particulares de assimilar e transmitir conteúdos e é ele que suporta a história da arte como o entendimento das obras criadas.

Fazer arte exige a transposição de certos sentidos orientados por uma intenção, no caso das artes visuais, a manipulação destes materialmente. Contudo, a operação de fazer, a ação, a execução e confecção de algo implicam o reconhecimento de conteúdos que se referem à arte como um todo, mas também à vida humana como compreensão e experiência subjetiva desta. Fazer arte significa pôr em atividade potencialidades linguísticas (comunicativas/expressivas) – de estilo –, colocar em contato com o mundo compreensões e determinações próprias do sujeito e evidenciar sentidos que de outra maneira impossíveis. Através da obra de arte pode-se galgar contextualmente genuínos conhecimentos de mundo, como consequência das compreensões ordenadas deste. Não há dúvida que os produtos artísticos são decorrentes de determinadas interpretações concebidas, são pois estas interpretações, e o estímulo para engendrará-las, as metas do artista, que através de uma retórica – a maneira de suscitar determinada atitude diante de algo – apresenta o objeto artístico.

Uma obra interpretada aborda determinados assuntos do mundo e dá margem a novas interpretações possíveis. Estas interpretações perpassam a cognição dos indivíduos como relações possíveis no mundo, promover essas relações é adentrar o terreno semântico da subjetividade e aquilo que é mais originário no sujeito. A obra de arte, portanto, deve anunciar o conhecimento na possibilidade de relacionar-se consigo próprio, na abertura e

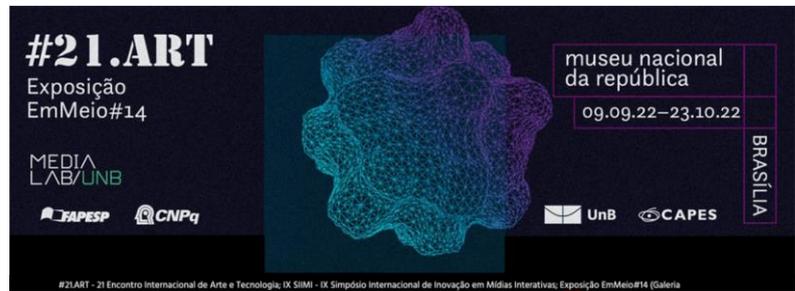


reconhecimento de sentidos espontâneos (autênticos) dos indivíduos, no entendimento não prescritivo, mas sim elucidativo das subjetividades enquanto tal.

Assim como o texto escrito, o sensorialmente apreensível comunica em níveis específicos, remetendo à experiência imediata de mundo e sua decorrência (as memórias históricas e do sujeito). Salienta-se que a linguagem é interpretada respondendo a um sistema próprio (ou vários), logo fica claro o papel que uma educação linguística propicia, ela permite e introduz modos de sensibilidades específicos, sendo o aprendizado mesmo a familiarização com novos sentidos, a partir do contato e compreensão destes.

Nas sociedades onde a multiplicidade e a saturação acometem uma espécie de dispersão generalizada e busca evasiva por atrativos fáceis, evoca-se o modo privilegiado de como as obras de arte servem de exame do contexto do qual emergem, enquanto indício poético que possibilita e determina todas as proposições a respeito de si e da arte, como um segmento genérico, como uma intenção pré-estabelecida nas suas referências e no âmbito próprio onde o autor ou interatores dialogam através de uma linguagem conhecida acessos possíveis ao mundo: “O que a arte seja deve-se deixar apreender a partir da obra. O que a obra seja, só podemos experimentar a partir da essência da arte.”(HEIDEGGER, 2007, 15). Martin Heidegger faz menção ao sentido estético da obra, a obra de arte como experiência e provocação dos sentidos. A essência da arte é a sua própria origem, é a criação artística enquanto modo de conceber e ser concebida: “Tão necessariamente quanto o artista é a origem da obra de um modo diferente do modo como a obra é a origem do artista, assim também é certo que a arte é ainda de outro modo a origem para o artista e a obra.”(HEIDEGGER, 2007, 5). Apontando para uma produção artística contemporânea que problematiza os suportes de que são constituídas as obras, o inventário de materiais dos quais se valem o artista computacional frequentemente contam com repertórios de imagens (audiovisuais, estáticas, animadas), e glossários de palavras (textos, comandos, processos), que são também os conteúdos ocasionais do pensamentos e formas nomeadas de consciência.

A arte é origem para o artista, para a obra e para tudo que ela diga respeito, a origem apresenta-se no registro (vestígio passível de atribuição de sentido e articulação representativa, seja material ou não), na coisa produzida e suas evocações próprias, na sua configuração fundamental. Essa configuração possui um caráter auto-evidente e é ele que presentifica e apresenta os sentidos decorrentes da obra. Há uma identificação entre aquilo que pensamos e como as obras de arte se constituem, e, no caso da arte computacional, também de como esse pensar por imagens e textos corresponde à lógica inerente das tecnologias que parecem buscar uma afinidade e sintonia com a mente humana. Em última instância, as constantes transposições das formas de pensar para esquemas e suportes (registros) alcançaram agora um estatuto de autonomia dos meios, não apenas pela capacidade de decisão que adquiriram, mas por tornarem-se independentes de nossa volição,



sempre preparados, como armadilhas, a capturar nossa atenção e definirem a forma particular de associarmos as variadas imagens e textos, na determinação das regras que regem as formas de pensar da mente pós-digital.

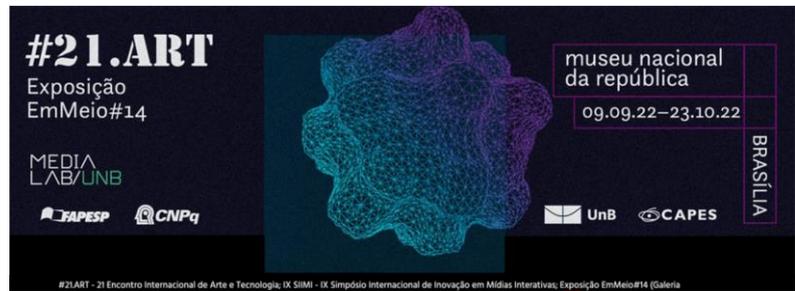
Os pensamentos que supostamente existiriam antes da expressão, são pensamentos já constituídos e já expressos dos quais podemos lembrar-nos silenciosamente e através dos quais nos damos a ilusão de uma vida interior. O pensamento puro reduz-se a um corte vazio da consciência, a uma promessa instantânea: “[...]a nova intenção significativa só conhece a si mesma recobrando-se de significações já disponíveis, resultantes de atos de expressão anteriores [...]” (MERLEAU-PONTY, 1999, 243)

A linguagem é uma manifestação, uma revelação do ser íntimo que é no mundo. O problema do mundo e do corpo mesmo, consiste no fato de que tudo reside aí. O corpo não é um objeto, a consciência que tenho dele não é um pensamento, não posso formar dele uma ideia clara; sem unidade, é sempre implícita e confusa a articulação que perfaz no mundo. O meio que exerce contato com a alteridade impõe seu conjunto de regras para aquilo que articula; o corpo é, em parte, essa máquina sobre a qual assenta-se uma linguagem, o sistema operacional que trabalha com as tecnologias verbo-imagéticas.

E mais uma vez aludimos à expansão da gramática de meios e recursos disponíveis. Em uma sociedade em que o acúmulo de aparelhos resulta na permanente atualização dos meios, tornando-os obsoletos e constantemente renovados, por consequência torna-os também acessíveis num grande mercado que facilita a aquisição e manipulação destes dispositivos. Podemos trazer de exemplo todas as aplicações que o *QR Code* pode ter no âmbito funcional cotidiano ou em algumas modalidades da arte computacional, enquanto recurso de interação e ampliação das relações de interação possíveis com as diversas informações.

O CORPO SEM ORGÃOS

Entendendo o organismo como o conjunto dos órgãos do corpo interconectados, aparecem também os órgãos mentais em que a linguagem se destaca como habilidade inerentemente humana (CHOMSKY, 2005), atuando como um órgão que compreende um subsistema submetido a um organismo que culmina nas expressões de um todo genético, no qual a faculdade da linguagem possui um desdobramento dos aspectos empíricos apreendidos. Considerando que este mundo empírico que fornece material à elaboração da linguagem seja proveniente das diversas sensações percebidas, as manifestações de arte computacional colocam-se em destaque como movimento estético que procurou expandir as fronteiras que delimitavam o objeto de arte, inaugurando principalmente através de sensores e tecnologias de quantificação e visualização de dados, formas únicas de interação com as



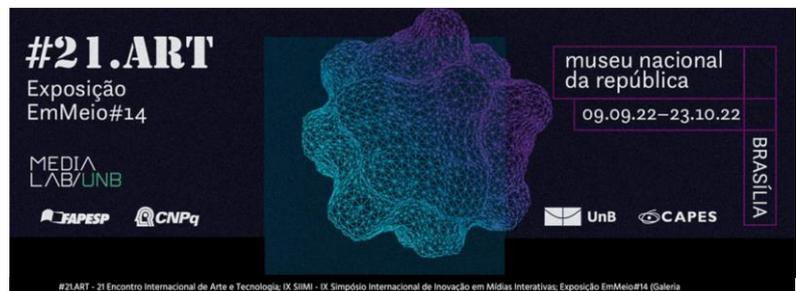
obras, de modo que a automação e estratégias semelhantes ampliam o contato sensitivo e as possibilidades de fruição, de encontro a consolidação de uma sensorialidade integrativa.

Embora a sensação, de modo geral, seja prenhe de sentido, percebida em uma configuração confusa ou clara, deve-se considerar as possibilidades de comportamento que extravasam premissas determinantes. Interpretações prévias das coisas destroem sua força inerente, reduzem o impacto primordial da sensação, sendo necessária uma apreciação imparcial, que conduziria a uma experiência o mais limpa possível de condicionamentos semânticos. A esta tentativa de “depuração” e limpeza perceptiva, corresponde a construção de um Corpo sem Órgãos, plano de experimentação autônomo e espontâneo, segundo teorização elaborada por Delleuze e Guattari:

Consideremos os três grandes estratos relacionados a nós, quer dizer, aqueles que nos amarram mais diretamente: o organismo, a significância e a subjetivação. A superfície de organismo, o ângulo de significância e de interpretação, o ponto de subjetivação ou sujeição. (...) Ao conjunto dos estratos, o corpo sem órgãos opõe a desarticulação (ou as várias articulações) como propriedade do seu plano de consistência, a experimentação como operação sobre este plano.(DELEUZE, GUATTARI, 1996, 20)

Joseph Beuys desenvolveu um método inovador de tratar os elementos materiais na confecção da obra, explorando as mais diversas formas de associações desses materiais e seus desdobramentos significativos. “Através da Teoria da Escultura e do conceito ampliado de arte, a obra de arte passa a ser vista como uma estrutura basicamente aberta e, sobretudo, aberta as influências da realidade empírica” (ROSENTHAL, 2002, 70), além dela mesma. É interessante pontuar como apesar das inúmeras declarações e explicações que fornecia a respeito de seu trabalho, Beuys afirmava que uma interpretação prematura da obra destruiria sua vitalidade intrínseca e reduziria seu impacto primordial.

Se o corpo, em sua extensão física e biológica - seus processos, seu funcionamento, sua morfologia apresenta-se como o suporte imanente de sua facticidade, um corpo sem órgãos resultaria na abnegação das prerrogativas intrínsecas ao existir: dissipação na temporalidade, desgaste, energia intensa, incontida. Etimologicamente, o órgão concebido como elemento de uma estrutura orgânica, que desempenha uma função específica em um sistema, não pode desprezar as partes constituintes das quais é derivado; remete-se aqui a uma noção de unicidade: as mãos, as unhas, o cabelo, etc., são “dispositivos”, ferramentas que perfazem maneiras de se comportar e interagir no mundo, não sendo menos essenciais que um rim, por exemplo. Reivindica-se um descondicionamento da criação através do uso de recursos técnicos que retirem em alguma medida o controle da produção e efeito do trabalho, uma vez que este se realiza numa espontaneidade do fazer e na maneira de assimilar esta prática, de modo que a construção do corpo sem órgãos, o corpo de trabalho – enquanto



material e enquanto agente – se torna a tentativa de identificar e realçar, através da sensação, níveis de intensidade que capturem a atenção, elegendo a percepção empírica como veículo de configuração da obra, conquanto esta se manifeste vídeo, instalação ou performance. De maneira análoga, a sensação, a experiência vital, cria um vínculo indissociável entre o mundo e o corpo. Uma liberdade ou autonomia que prescindisse legitimamente de seu indício factual (o corpo-máquina), engendraria uma dimensão de existência intangível:

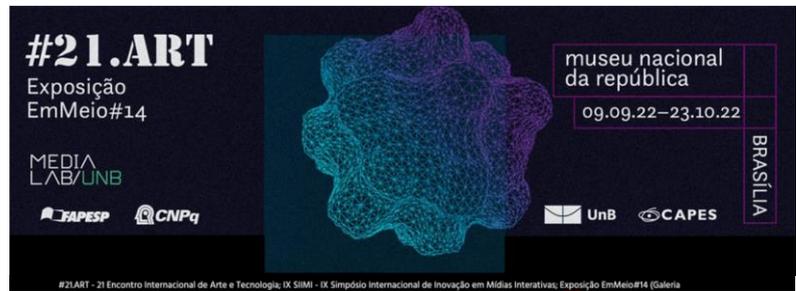
“Se quiserem, podem até meter-me numa camisa de força
Mas não existe coisa mais inútil que um órgão.
Quando tiverem conseguido um corpo sem órgãos,
Então o terão libertado de seus automatismos
E devolvido sua verdadeira liberdade.” (ARTAUD, 2020, 86)

Daí infere-se que a manifestação deste “itinerário sensível” ocorre a partir da construção de um corpo sem órgãos, plano de experimentação autônomo e espontâneo, preenchido por intensidades que podem ser exteriorizadas na forma de sensações na obra. Eis porque recorrer a estados de experiência que não são imediatamente compreensíveis descrevem uma postura tão legítima quanto a que se apresenta através da definição acabada, uma vez que o tempo demandado para assimilação da experiência seja exemplo da ação de liberdade da consciência. Malevich, ainda no início do século XX, já apontava a mesma direção quando reivindicava com seu manifesto suprematista uma sensibilidade liberta das tendências materiais e sociais, que já apresentavam como sufocantes e exaustivas:

A nova arte do Suprematismo, que criou formas e relacionamentos de novas formas baseadas em percepções transformadas em figuras, quando tais formas e relações de formas são transmitidas do plano da tela para o espaço, torna-se uma nova arquitetura. O suprematismo, tanto na pintura quanto na arquitetura, está livre de tendências sociais ou materiais. Toda ideia social, por maior e significativa que seja, nasce da sensação de fome; Toda obra de arte, por insignificante que seja e sem sentido, aparentemente nasceu da sensibilidade plástica. Seria hora de reconhecer, finalmente, que os problemas da arte, do estômago e do senso comum estão muito distantes uns dos outros. (MALEVICH, 1920, 8)

O que está em jogo é a transmissão de sensações, pressupondo o uso do corpo como veículo de expressão, que, entretanto, deve passar por um processo de desfazimento do organismo para atingir a expressão mais intensamente:

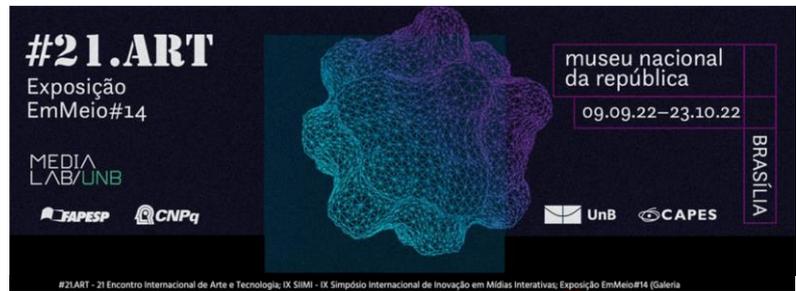
Desfazer o organismo nunca foi matar-se, mas abrir o corpo a conexões que supõem todo um agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidades, territórios e



desterritorializações. (...) É somente aí que o corpo sem órgãos se revela pelo o que ele é, conexão de desejos, conjunção de fluxos, continuum de intensidades. Você terá construído sua pequena máquina privada, pronta, segundo as circunstâncias, para ramificar-se em outras máquinas coletivas. (DELEUZE, GUATTARI, 1996, 21).

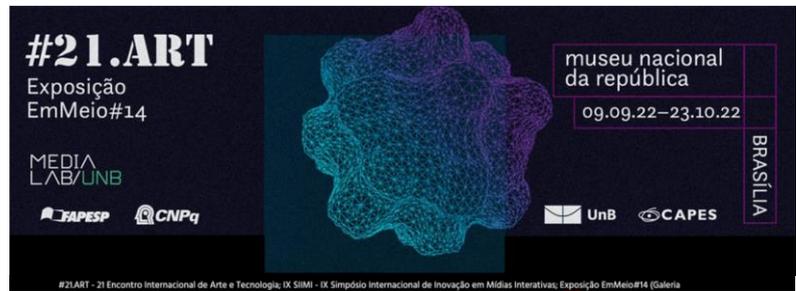
Retrospectivamente à colocação do conceito do *Corpo sem Órgãos* num âmbito de descondicionamento da experiência, corresponde a noção de “humor” elaborada por Martin Heidegger em *Ser e Tempo* (2002), como o fundamento geral do psiquismo: “O humor revela como alguém está e se torna.” (HEIDEGGER, 2002, 188). O humor é justamente a caracterização que vão adquirindo as diversas representações, ele realiza uma abertura tanto no nível do sentido e significado, quanto da sensação. O humor está sintonizado com a mobilidade perceptiva, percorre desvios e descaminhos projetivos, enquanto propriedade da consciência que sofre alterações e influências oriundas do mundo exterior, mas que também determina o modo como as percepções ganham tons distintos e se encaminham a partir de sua projeção. Assim, os desvios que vão se manifestando assumem as propriedades do sujeito auto compreensivo, auto expressivo. Toda esta perspectiva, portanto, reconduz ao exame da significação e sua espontaneidade como componentes da consciência auto compreensiva (auto evidente), entendida como uma disposição determinada para com o mundo e para consigo mesma: “Toda disposição sempre possui a sua compreensão. Toda compreensão está sempre sintonizada com o humor” (HEIDEGGER, 2002, 198).

Aqui conclui-se outra vertente dos trabalhos artísticos tecnológicos que empregam a multissensorialidade, enquanto atividade auto compreensiva, auto expressiva, que dispensa temas ou formas determinadas para alcançar seu objetivo: atingir o sistema nervoso através da sensação, transmitindo em potência os conteúdos dispersos da consciência que se reúnem sob uma configuração arbitrária (segundo a tendência do humor) no âmbito sensível capaz de comunicar, de fazer circular sensações através da comoção espontânea dos sentidos e da percepção.

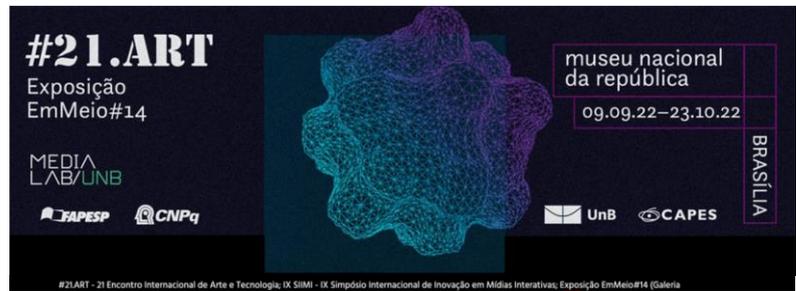


REFERÊNCIAS

- ARTAUD, ANTONIN. *PARA ACABAR COM O JUÍZO DE DEUS E OUTROS ESCRITOS*. BELO HORIZONTE: MOINHOS, 2020.
- AGAMBEN, GIORGIO. *O QUE É O CONTEMPORÂNEO E OUTROS ENSAIOS*. CHAPECÓ: ARGOS, 2009.
- ASCOTT, ROY. *TELEMATIC EMBRACE: VISIONARY THEORIES OF ART, TECHNOLOGY, AND CONSCIOUSNESS*. BERKELEY: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, 2003.
- _____. *TECHNOETIC PATHWAYS TOWARDS THE SPIRITUAL IN ART: A TRANSDISCIPLINARY PERSPECTIVE ON ISSUES OF CONNECTEDNESS, COHERENCE AND CONSCIOUSNESS. THE PLANETARY COLLEGIUM: UNIVERSITY OF PLYMOUTH, 2005.*
- BELTING, HANS. *O FIM DA HISTÓRIA DA ARTE: UMA REVISÃO DEZ ANOS DEPOIS*. SÃO PAULO: COSAC NAIFY, 2012.
- CAUQUELIN, ANNE. *TEORIAS DA ARTE*. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2005.
- CHIPP, HERSCHEL BROWNING. *TEORIAS DA ARTE MODERNA. 2. ED.* SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1996.
- DANTO, ARTHUR. *A TRANSFIGURAÇÃO DO LUGAR-COMUM: UMA FILOSOFIA DA ARTE*. COSACNAIFY, BENJAMIN, WALTER. *SOBRE ARTE, TÉCNICA, LINGUAGEM E POLÍTICA*. LISBOA: RELÓGIO D'ÁGUA, 1992.
- BERNARDINO, P. ARTE E TECNOLOGIA: INTERSECÇÕES. *ARS (SÃO PAULO)*, [S. L.], v. 8, n. 16, p. 39-63, 2010. DOI: 10.1590/S1678-53202010000200004. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.REVISTAS.USP.BR/ARS/ARTICLE/VIEW/3074](https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/3074). ACESSO EM: 14 SET. 2022.
- CHOMSKY, NOAM. *NOVOS HORIZONTES NO ESTUDO DA LINGUAGEM E DA MENTE. TRADUÇÃO MARCO ANTÔNIO SANT'ANNA*. SÃO PAULO: EDITORA UNESP, 2005.
- COUCHOT, EDMOND. *AS CIÊNCIAS COGNITIVAS E A PESQUISA NA CRIAÇÃO ARTÍSTICA E A ESTÉTICA. SÉRIE AMAZONAS*, 2011.
- DARLEY, ANDREW. *VISUAL DIGITAL CULTURE: SURFACE PLAY AND SPECTACLE IN NEW MEDIA GENRES*. LONDRES: ROUTLEDGE, 2002, p.12).
- DELEUZE, GILLES. *FRANCIS BACON: LÓGICA DA SENSAÇÃO*. RIO DE JANEIRO: ZAHAR, 2007.
- DELEUZE, G.; GUATTARI. *MIL PLATÔS: CAPITALISMO E ESQUIZOFRENIA*. RIO DE JANEIRO: 34, 1996. v.3.
- ELLESTRÖM, LARS. *MEDIA BORDERS, MULTIMODALITY AND INTERMEDIALITY*. PALGRAVE: MACMILLAN, 2010
- GADAMER, HANS GEORG. *VERDADE E MÉTODO I: TRAÇOS FUNDAMENTAIS DE UMA HERMENÊUTICA FILOSÓFICA*. 10. ED. PETRÓPOLIS: EDITORA VOZES LTDA, 2008.
- GREENBERG, CLEMENT. *DEBATE CRÍTICO*. GLÓRIA FERREIRA E CECÍLIA COTRIM DE MELLO (ORGS.). EDITORA: JORGE ZAHAR, 1997.
- HEIDEGGER, MARTIN. *A ORIGEM DA OBRA DE ARTE*. BIBLIOTECA DE FILOSOFIA CONTEMPORÂNEA. ED.: EDIÇÕES 70, 1988.
- _____. *ENSAIOS E CONFERÊNCIAS*. 8ª ED. SÃO PAULO: EDITORA UNIVERSITÁRIA SÃO FRANCISCO, 1997.



- _____. A QUESTÃO DA TÉCNICA. IN: ENSAIOS E CONFERÊNCIAS. TRAD. EMMANUEL CARNEIRO LEÃO, GILVAM FOGEL E MÁRCIA DE SÁ CAVALCANTE SCHUBACK. PETRÓPOLIS: VOZES, 2002.
- _____. LÍNGUA DE TRADIÇÃO E LÍNGUA TÉCNICA. TRAD. MÁRIO BOTAS. LISBOA: VEGA, 1999.
- _____. *SER E TEMPO*. 12. ED. PETRÓPOLIS: EDITORA VOZES LTDA, 2002.
- HIGGINS, DICK. *INTERMEDIA*. DISPONÍVEL EM: ACESSO EM: 22 /08/2020. [ORIGINAL DE 1966]
- LÉVY, PIERRE. *CIBERCULTURA*. ED. SÃO PAULO: ED. 34,1999
- _____. *AS TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA – O FUTURO DO PENSAMENTO NA ERA DA INFORMÁTICA*. SÃO PAULO. EDITORA 34. TRADUÇÃO DE CARLOS IRINEU DA COSTA. 1993.
- MACHADO, ARLINDO. *ARTE E MÍDIA*. 3.ED. RIO DE JANEIRO: JORGE ZAHAR ED., 2010.
- _____. *PRÉ-CINEMAS & PÓS-CINEMAS*. 2.ED. CAMPINAS: PAPIRUS, 2002.
- MALEVICH, KAZIMIR. *MANIFESTO SUPREMATISTA*, 1920.
- MANOVICH, LEV. REMIXABILITY. [2005] DISPONÍVEL EM: ACESSO EM 28/10/2021.
- _____. *THE LANGUAGE OF NEW MEDIA*. CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2001.
- MCLUHAM, MARSHALL. *UNDERSTANDING MEDIA: THE EXTENSIONS OF MAN*. NOVA IORQUE: THE NEW AMERICAN LIBRARY, 1964.
- MERLEAU-PONTY, MAURICE. *FENOMENOLOGIA DA PERCEÇÃO*. 2. ED. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1999.
- MITCHELL, WILLIAM JOHN. *THE RECONFIGURED EYE: VISUAL TRUTH IN THE POST-PHOTOGRAPHIC ERA*. CAMBRIDGE: THE MIT PRESS, 1994.
- POISSANT, LOUISE. *ESTAS IMAGENS EM BUSCA DE IDENTIDADE*. IN: DOMINGUES, DIANA. *A ARTE NO SÉCULO XXI: A HUMANIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS*. SÃO PAULO: EDITORA DA UNESP, 1997.
- ROSENTHAL, DALIA. *O ELEMENTO MATERIAL NA OBRA DE JOSEPH BEUYS*. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, INSTITUTO DE ARTES, 2002.
- SANTAELLA, LUCIA. *MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO*. SÃO PAULO: ED. ILUMINURAS LTDA, 2005.
- SANTAELLA, LUCIA. *CULTURA E ARTES DO PÓS-HUMANO: DA CULTURA DAS MÍDIAS À CIBERCULTURA*. SÃO PAULO: ED. PAULUS, 1997.
- SARTRE, Jean Paul. *O Imaginário*. São Paulo: ATICA EDITORA, 1996.
- SCHRÖTER, JENS. *FOUR MODELS OF INTERMEDIALITY*. IN: HERZOGENRATH, BERND. *TRAVELS IN INTERMEDIA[LITY]: REBLURRING THE BOUNDARIES*. NEW HAMPSHIRE: DARTMOUTH COLLEGE PRESS, 2012.
- SOURIAU, ÉTIENE. *A CORRESPONDÊNCIAS DAS ARTES – ELEMENTOS DE ESTÉTICA COMPARADA*. EDITORA CULTRIX LTDA. SÃO PAULO, 1983.
- VENTURELLI, SUZETE. *ARTE COMPUTACIONAL*. BRASÍLIA: UNB, 2017.
- WEISER, MARK. *THE COMPUTER FOR THE 21ST CENTURY*. COLUMBIA: SCIENTIFIC AMERICAN UBI COMP PAPER AFTER SCI AM EDITING, 1991.
- YOUNGBLOOD, GENE. *EXPANDED CINEMA*. NEW YORK: E.P.DUTTON&Co, 1970.



Minicurrículo

Guilherme Lazzaretti

Universidade de Brasília

PPG-VIS – Arte e tecnologia

E-mail: guizztt@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9466-0576>

Doutorando no programa de Arte e Tecnologia da Universidade de Brasília, sua pesquisa orbita em torno das intermédias contemporâneas. Concentra sua produção artística nas relações entre som e imagem, elaboradas pelas interfaces e tecnologias digitais.