

AS MÍDIAS INTERATIVAS E LOCATIVAS, AS ARTES E AS CIDADES: PROJETO AIR CITY

Hermes Renato Hildebrand – PUCSP/UNICAMP
Efraín Foglia – UVIC Barcelona

RESUMO

O presente artigo tece relações entre os dispositivos móveis e locativos e suas possibilidades de interações artísticas baseadas nos serviços de localização, dando ênfase ao projeto artístico - Air City desenvolvido por Efraín Foglia e Jordi Sala. Estes dispositivos permitem a construção de cartografias e mapeamentos dos territórios sociais, culturais e artísticos através das redes envolvendo práticas que permitem a construção de nossas subjetividades, do senso de privacidade e coletividade e a noção de espaço e tempo que se diluem como entidades separadas e passam a constituir o “espaço-tempo” como uma entidade única. A “Estética da Comunicação” formulada por Mario Costa apresenta a noção de “Sublime Tecnológico” que tem origem no informe e inexprimível, um sentimento ambíguo de algo incomensurável.

Palavras-chave: Mídias Locativas, Interatividade, Estética Contemporânea, Redes Artísticas e Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

This article explores the relationship the mobile and locative and its artistic possibilities of interactions based location services with an emphasis on art project - AirCity - developed by Efraín Foglia and Jordi Sala. These devices allow the construction of cartography and mapping territories of social, cultural and artistic practices involving over networks that allow the construction of our subjectivity, privacy and sense of community and sense of space and time are diluted as separate entities and are now constitute the "spacetime" as a single entity. The "Aesthetics of Communication" made by Mario Costa introduced the notion of "Technological Sublime" which originates in the formless and inexpressible, an ambiguous feeling of something immeasurable.

Key words: *Locative Media, Interactivity, Contemporary Aesthetics, Artist Networks and Digital Technologies.*

Introdução

A mobilidade é inerente ao ser humano. Cada vez mais sentimos a necessidade de experimentar a liberdade de estar se locomovendo e, ao mesmo tempo, de se estar conectado nas redes através das interfaces móveis. As mídias locativas modificam nossa percepção em relação à espacialidade, temporalidade, práticas sociais, culturais e artísticas. De fato, elas transformam nossas vidas, cidades, formas de pensar e produzir no mundo atual, particularmente, nas Artes.

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, receptores de GPS - *Global Positioning System* (Sistema de Posicionamento Global), tags de RFID - *Radio-Frequency IDentification* (Identificação de Rádio Freqüência), interfaces móveis, dispositivos de redes, tecnologias de celulares: 3G e *bluetooth*, internet sem fio, *wifi* e redes de satélites artificiais, são dispositivos baseados em sistemas de localização.

O objetivo deste texto é observar os dispositivos móveis contemporâneos e suas possibilidades interativas baseadas nos serviços de localização digitais e dando ênfase aos projetos artísticos desenvolvidos para as mídias locativas quando interagimos com as cidades. Estes dispositivos permitem a construção de cartografias e mapeamentos sociais, culturais e artísticos através das redes, envolvendo práticas que modificam a construção de nossas subjetividades, o senso de privacidade e coletividade e a noção de espaço e tempo que se diluem como entidades separadas e passam a constituir o “espaço-tempo” como uma entidade única.

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

Produzimos informações que geram novos significados e que possam trazer discussões sobre o espaço, o lugar e o território, associado à temporalidade e seus vínculos sociais e artísticos. De fato, constatamos a importância desta reflexão que consideram a mobilidade e as formas de interação associadas aos fenômenos artísticos, sociais, econômicos, políticos e psicológicos.

Navegar nas redes através das interfaces móveis e dos sistemas que promovem os processos e fluxos são os dilemas que encontramos hoje, particulares nas Artes. A partir da estrutura lógica e matemática destes meios que elaboram linguagem de comunicação, hibridizam e convergem, nossas reflexões passam por princípios

como o da ubiquidade e da computação pervasiva que, no espaço urbano e ciberespaço, reconfiguram-se na perspectiva de estabelecer novas cartografias e mapeamentos que incidem na constituição de nossas subjetividades.

De fato, cabe aqui um questionamento importante a respeito deste espaço de concepção criativa e de como é possível produzir, consumir e distribuir informações através destes sistemas. Aí perguntamos: de que maneira podemos nos apropriar das tecnologias móveis e de localização para produzir obras artísticas que possibilitem interações no território e nas cidades? E ainda, qual estética corresponde às tecnologias baseadas na localização? Para tanto, vamos definir alguns conceitos importantes para nossa reflexão.

Espaço-Tempo, Lugar e Território

Começamos nossa reflexão pela compreensão dos padrões de representação do espaço através dos padrões matemáticos que incorporam o tempo em suas dimensões estruturais. O Espaço deve ser considerado como um modelo abstrato que podem ser pensado através de 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, ordem e pela não deformação das figuras determinadas pelos axiomas, particularmente o axioma das paralelas; as **Geometrias Não-Euclidianas ou Projetivas** que 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 projeção e os **Espaços Topológicos** que 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 Hipercomplexos. Nem as propriedades métricas e nem as projetivas restringem os espaços topológicos da representação.

As representações espaciais baseadas na Geometria Euclidiana ou Métrica foram, paulatinamente, sendo substituídas, no imaginário dos artistas e cientistas, pelas representações projetivas das Geometrias Elíptica, Hiperbólica e Parabólica que são

conhecidas como Geometrias Não-Euclidianas. Em seguida, e mais recentemente, observamos que estas Geometrias dão lugar às representações topológicas. Na Topologia os principais elementos são as relações que podem ser estabelecidas entre os “fixos” e os “fluxos” que constituem o espaço-tempo, os lugares e territórios.

O conceito de Lugar deve ser considerado como sendo uma porção do Espaço que possui significado. O Lugar é essencialmente cultural, portanto, temporal. Possui elementos significantes e especulares, gera significado onde os usuários (indivíduos ou grupos) encontram-se, identificam-se e compartilham os mesmos lugares. O Lugar é semântico e como tal possui características significantes dadas pelas relações que podem ser construídas temporalmente neles.

Por fim, temos o conceito de Território que, assim como o Lugar, é uma porção do Espaço que também possui significados e cujos elementos são atribuídos, signos e valores que refletem a cultura de uma pessoa ou grupo. Entretanto, na constituição de um Território, essa significação é a forma de marcar os elementos do espaço com valores culturais, de modo que qualquer outro objeto, ação ou indivíduo que se envolva nesta porção de espaço deva se guiar, ou mais, deva se submeter a essa medida cultural imposta ao Território. O Território é contextual, pragmático e está carregado de intenções ideológicas. Ele possui um nível conotativo 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 permitem ações que modificam as estruturas dos espaços. Os fluxos recriam as condições ambientais e sociais e redefinem lugares e territórios. Os fixos são organizados através dos fluxos e são acionados segundo uma determinada lógica de modo a configurar o espaço. Não são os objetos que formam o espaço, mas sim, o espaço que dá forma ao objeto.

Assim, constatamos que o espaço é sintático e, quando associado ao tempo, no conduz aos padrões de representações topológicas que extrapolam a concepções clássicas dos espaços cartesianos e projetivos. 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 associados ao sistema que os geram, e que, por sua vez, são determinados por lógicas que melhor se adaptem a eles.

Apesar desta concepção específica de espaço, não podemos deixar de lado reflexões de outros autores. André Lemos afirma que não podemos dissociar comunicação, mobilidade, espaço, tempo, território e lugar. Para ele, a comunicação é a forma de se mover informação de um lugar para outro, produzindo sentido, subjetividades e especializações. (2004) Já Santaella, em “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, ma orientação do espaço e trazendo informações sobre os processos da sua representação mental e linguísticas. (2007, pp.155-156)

De fato, constatamos a necessidade de contextualizar o tipo de espaço que tratamos dada a amplitude de conceitos através da história e a abrangência de significados que ele admite desde a Antiguidade até os dias de hoje.

Hoje, ao considerar um sistema matemático através de quatro dimensões, onde a quarta dimensão pode ser entendida como a representação do tempo, constatamos espaço 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 os números hipercomplexos ou vetores de quarta dimensão.

As representações espaciais baseadas na Geometria Euclidiana ou Métrica que definiram nossas representações a partir do fim da Idade Média, foram, paulatinamente, sendo substituídas, no imaginário dos artistas e cientistas, por representações projetivas baseadas nas Geometrias Não-euclidianas ou Geometria Projetiva, e, mais recentemente em representações de natureza topológica.

Para Milton Santos (2004) 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 propomos, verificamos que os elementos definidos interconectam-se permitindo a produção de narrativas que, como novas formas de relacionamento espaço-temporais abrem possibilidades criativas para os projetos artísticos. A subjetividade reconhecida como parte de nossas identidades individuais constituídas no âmbito da cultura, hoje, possuem múltiplas autorias e podem ser compartilhadas e os espectadores deixam de ser passivos e passam a se apropriar destas obras de maneira criativa, participativa e compartilhada.

Segundo Priscila Arantes (2005, pp.49-52) cada vez mais o produto estético contemporâneo não pode mais ser considerado 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 inter-relacionamento entre homens e máquinas em escalas planetárias permitindo 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, da concepção de “nada”, 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. 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:

1. *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 princípios como o da serialidade, mecanização e automatismo que respondem com eficiência à aceleração da produção de mercadorias nas cidades.
2. *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 “Indústria Cultura”, estabeleceram 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, se propaga através do espaço “vazio” e é amplamente transmitida via satélite.
3. *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 se organiza de modo distinto e é transmitida 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).
4. *Tecnologias do Acesso*: a tecnologia do acesso 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 com as informações.

5. *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 resulta da 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, pp.194-201)

Assim, no âmbito das relações espaço-temporais as narrativas e suas descontinuidades 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 novos formatos e representações da espacialidade, temporalidades e de sonoridade.

Considerando as relações espaço-temporal-sonoras que se estabelecem nas redes, é possível se explorar novas formas e modos de abordar as narrativas, com reconstrução criativa do passado, apresentação da realidade misturada no presente e as projeção 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 pesquisadores consideram mais significativos: espaço-tempo, acontecimentos, territórios, afetos, imaginação. (BULHÕES, 2011, p.63)

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 na forma. Mario Costa definiu o conceito de “Sublime Tecnológico” que, ao se estrutura como um objeto artístico,

através das tecnologias digitais, busca encontrar modos de se constituir dando sentido a uma nova dimensão estética da produção artística contemporânea.

O objeto artístico se observado como sublime, dá ênfase aos processos, fluxos e as hibridizações, dando lugar ao “vazio”, que não tem forma, efêmero e transitório. (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)

A função do artista não é mais aquela de exprimir-se ou de dar forma ao objeto artístico, mas de criar dispositivos e interfaces comunicacionais nas quais as dimensões do “acontecimento” e do “devir” (ZOURABICHVILI, 2009, p.6 e 24) tornam-se consciente 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, 1995). O espaço abstrato concebe a noção de “vazio”. Annateresa Fabris, no prefácio do livro de Mario Costa, afirma que as transformações produzidas pelas tecnologias da comunicação podem ser caracterizadas por três princípios: o da re-apresentação, da simulação e da novas possibilidades comunicacionais. Para ela, 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 Air City

Ao observar a arte no âmbito do espaço-tempo, lugar e território, dando ênfase ao urbano e deslocando os objetos artísticos para o campo da “Estética da Comunicação” identificamos elementos que se reconfiguram, na perspectiva de novas cartografias, na constituição dos imaginários urbanos em constante processo de modificação.

Objetivamos investigar o Projeto Air City que transforma as noções de espaço-tempo, território e lugar tendo como eixo criativo ações artísticas contemporâneas. Air City é uma forma de se entender as cidades contemporâneas. Os dispositivos e interfaces digitais adicionados às tecnologias atuais mudam nossos modos de produção e, obviamente, de se pensar as cidades e os cidadãos. Todas as interfaces e formas de produção “mecânica, eletromecânica, de difusão, de acesso e de conexão contínua e digitais”, hibridizam-se.

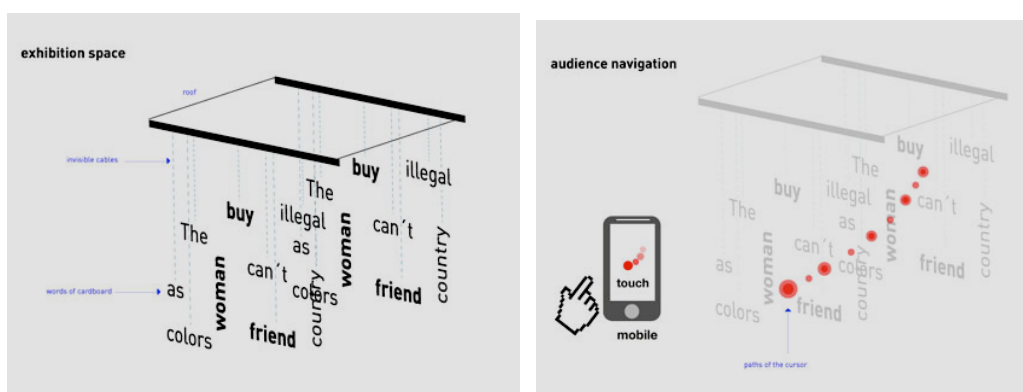
A “Cultura das Mídias” atinge a todos, não só os artistas, mas também, ativistas, filósofos, pensadores, etc. e aí cabe a seguinte pergunta: onde está o espaço público digital. Observamos que a internet está completamente privatizada, e dela brotam projetos com base em princípios coletivos e cidadãos que pensam estes espaços públicos e digitais de modo compartilhado e participativo.

As redes sem fio unem as cidades transformando cada espaço, território e lugar em sistemas completos de transmissão de informação. As cidades mostram suas antenas de transmissão e difusão que ao se fundirem com a arquitetura e os sistemas que geram “realidades aumentadas, modificadas e alteradas”, apresentam novas estruturas sintáticas e semânticas que permitem gerar uma enorme diversidade de novas estruturas narrativas.

O projeto Air City, como um “*work in process*”, vem sendo desenvolvido em várias versões. Air City é um projeto de mídia locativa aplicada ao espaço público. O sistema permite ao usuário navegar (usando um telefone celular) dentro do espaço físico de modo a ativar sons localizados nos espaços públicos. A utilidade do sistema é diversa, desde instalações sonoras até a possibilidade de criar áudios gráficos que envolvem o uso de espaço físico, dispositivos móveis (Android e / ou iPhone), redes sem fio de mapeamento e de som, todos articulados através do

software *PureData* e do *Processing*. A proposta explora a possibilidade de ativar o "espaço invisível" de uma localização física, a partir de uma abordagem social, política e estética. As instalações são sistemas que o público ativa diferentes áreas de som e imagens, enquanto explora ferramentas de localização. O projeto vem sendo desenvolvido por Efraín Foglia e Jordi Sala com colaboração de Josep Cerdà, da Universitat de Barcelona e, mais recentemente, com a participação de integrantes do Grupo de Investigação GIIP, da UNESP - São Paulo. Os trabalhos podem ser acessados no endereço eletrônico <http://www.mobilitylab.net/aircity/>. Vejamos alguns deles:

Air City: Words baseia-se em palavras e sons. Quando o público detecta uma palavra no espaço, a palavra em questão é reproduzida produz a criação de frases completas.



Esquema de navegação com celular realizada no espaço virtual das palavras.

Air City: São Paulo - Ativando o Intangível - Escultura Sonora. Realizado em São Paulo, no Brasil. Participaram da organização do evento "Diálogos Intercontinentais 2.0: Convergência e Media City", onde foi realizada a intervenção, José Cerdá, Efraín Foglia, George Hall, José dos Santos Laranjeira, Raquel Martins, Yuke, Mateus Pires, Mariana Zanotti, Hermes Renato Hildebrand, Wilson Rodriguez e Agnus Valente. A proposta foi coordenada por Lilian Amaral e o evento foi realizado no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista e organizado por Rosângela Leote que é coordenadora do GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia, Instituto de Artes, UNESP. O Som de Paisagem e Gravuras Sonoras e foram realizados no bairro do Bom Retiro, em São Paulo, no mês de setembro 2011.



Navegação com celular realizada em uma maquete do Bairro do Bom Retiro, em São Paulo, Brasil.

Air City: Jazz Cava. Foi realizado em Vic, na Catalunha, em novembro 2011 (NitsDigitals, a Electronic Arts Festival). É um mapeamento sonoro e navegação dentro da arquitetura local.



Imagem do evento Jazz Cava.

Air City: Drawing Àngels. Consiste na conversão do movimento de pessoas na Praça Dels Àngels, em Barcelona, em desenhos digitais e remix de áudio. O maior encontro de skatistas na Europa tem lugar nesta praça, onde um grande número de pedestres em geral, os turistas e ciclistas também podem ser encontrados. O movimento das pessoas é transformada por um sistema de computação e transmitida diretamente para a internet e se transforma em uma tela global de arte urbana. Veja vídeo em (<http://www.youtube.com/watch?v=TMvm23asiQw>.)

Conclusão

Nossa reflexão está centrada sobre as teorias das artes, criatividade, mídias digitais e locativas e assim, podemos concluir sobre a multidisciplinaridade dos estudos e reflexões que englobam as práticas artísticas e os sistemas ubíquos e pervasivos. O design dos objetos estéticos vem se modificando diante das tecnologias contemporâneas e está sendo pensado num princípio urbanístico e da mobilidade. Com tais recursos disponíveis os mapas tornam-se objetos dinâmicos, podendo incorporar textos, desenhos, imagens de fotografia e vídeo, além de áudio.

Estas transformações que acontecem a partir do design do espaço imaterial: espectro eletromagnético para delimitar os mapas físicos, as redes sem fio, através dos GPS e os sensores e atuadores que, cada vez, mais são protagonistas da cidade 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 produzidos para serem vistos numa escala que foge à capacidade de apreensão humana, e, ao mesmo tempo, estão relacionados aos elementos, às práticas do cotidiano, como, por exemplo, o caminhar pela cidade. É nessa dupla escala de organização em que se situam os artistas das mídias locativas. Ao caminhar pela cidade 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)

Por outro lado, os artistas e designers têm que estar atentos para as fisicalidades das cidades, para as interfaces que existem e co-existem com os imobiliários urbanos, com os edifícios, os trens e com os aviões através das conectividades possíveis dos dispositivos portáteis e locativos. 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 e nossas reflexões estão relacionadas aos teóricos que não estão deslumbrados com as novas tecnologias, mas com aqueles que pensam com uma distância crítica 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 sociais, políticos e econômicos. Ele problematiza sobre os territórios, os direitos autorais e as autoridades e suas articulações diante dos fenômenos das redes digitais. Também elabora um discurso sobre as novas formas de se habitar a cidade.

A cidade como geradora de signos, de poder, de cultura, de status, etc. pode ser abordada através de várias formas narrativas e por vários autores, com 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 aceleração. São territórios entendidos como contextos, definindo lugares de existência. Territórios culturais, étnicos, religiosos parecem definir melhor a noção contemporânea do lugar.

Referências Bibliográfica

ARANTES, Priscila. (2005). *@rte e mídia : perspectivas da estética digital*. São Paulo (Brasil): Editora Senac.

CALVINO, Italo. (1990). *As cidades invisíveis*. São Paulo (Brasil): Companhia das Letras.

COSTA, Mario. (1994). *O sublime tecnológico*. São Paulo (Brasil): Experimento.

DELEUZE, Giles. (1997). *Crítica e Clínica*. São Paulo (Brasil): Editora 34.

DE LANDA, Manuel. (2003). *War in the age of intelligent machines*. New York (EE UU): Zone Books.

HOLANDA, Giordana B. (2008). *Do Sublime Tecnológico às Cartografias dos Fluxos*. Tese de Doutorado em Artes e Design da PUC-RIO. Rio de Janeiro (Brasil): PUC-RIO.

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. Acessado em 21/03/2012 (<http://www.youtube.com/watch?v=XA4EEoQ33nM>).

_____. (2009). Cultura da Mobilidade. Em: *FAMECOS*. Porto Alegre (Brasil): Editora da PUCRS, No. 40, dezembro de 2009. Acessado em 31/04/2012 (<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/6314/4589>)

_____. (2007). Cidade e mobilidade, telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. Em: *MATRIZES*. São Paulo (Brasil): Editora da USP – Universidade Estadual de São Paulo, No.1, Outubro, pp.121-137.

_____. (2004). Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. Em: *Razón y Palabra*. México: Revista Eletrônica da América Latina Especializadas em Comunicação, No.41, ano 9, outubro–novembro. Acessado em 25/03/2012 (<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html>).

MITCHELL, William J. (2003). *ME++ The cyborg self and the network city*. Cambridge, Mass (EE UU): MIT Press.

SANTAELLA, Lúcia. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo (Brasil): Paulus.

SANTOS, Milton. (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. São Paulo (Brasil): Record.

_____. (2004). *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. 4ª ed. São Paulo (Brasil): Editora da Universidade de São Paulo.

ZOURABICHVILI, Francois. (2009). *O vocabulário de Deleuze*. Tradução André Telles. Rio de Janeiro (Brasil): Coleção Conexões.

Hermes Renato Hildebrand atua 1975 em diferentes campos relacionados às Artes, Tecnologias e Matemática. Tem Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Atualmente é professor da UNICAMP e PUCSP e vice-coordenador do TIDD (Programa de Pós-graduação de Tecnologia da Inteligência e Design Digital) da PUCSP. Participa do GIIP (Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia), vinculado ao CNPq/UNESP. Desenvolve instalações artísticas interativas junto com o grupo de artistas SCIArts - Equipe Interdisciplinar.

Efraín Foglia atua desde 1996 em diferentes campos relacionados com Design e Artes: mídias interativas, impressas, design, jogos eletrônicos e instalações de arte. Atualmente investiga a relação entre práticas criativas e a evolução das redes digitais e suas implicações sociais e políticas. É membro ativo de guifi.net e exo.cat. Faz parte do GRID (Grup de Recerca de Interaccions Digitales) da UVic, em Barcelona, onde trabalha como professor de Arte Digital. Faz parte do GIIP (Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia – Brasil/CNPq/UNESP).