

“TECNOLOGIAS DO SENSÍVEL” – PERCEPÇÃO E EXPERIÊNCIA

Este texto aborda a experiência e a percepção corporal em algumas obras/projetos/trabalhos que exploram os dispositivos tecnológicos como sistema complexo, a fim de ampliar a sensibilidade humana e propor trocas poéticas e críticas entre o corpo humano e os agentes artificiais. Para tratar desta temática buscamos referências interdisciplinares, pautadas na comunicação, neurociência e filosofia, por meio de uma discussão sobre o corpo e as tecnologias tanto no espaço da arte quanto no contexto urbano.

Iniciamos a investigação a partir das análises de Lucia Santaella (1997, 2009, 2010), a qual demonstra que ao longo da história, o homem produziu diversos dispositivos para preservar sua memória e seu potencial sensível. Se o mundo das artes manuais marcava os primeiros tempos desta relação entre o cérebro e a produção de signos, as máquinas do mundo industrial e mecânico expandem ainda mais o potencial sensível do cérebro humano. As primeiras máquinas do século XIX serviam e ainda são aprimoradas constantemente para substituir e estender o potencial dos músculos humanos; já as máquinas sensórias são verdadeiras extensões dos sentidos humanos, como a máquina fotográfica, com a ampliação da visão, em estudos vinculados à ciência, ao funcionamento do corpo humano, dos seus sentidos e ao desenvolvimento tecnológico. Entretanto, as máquinas cerebrais, construídas a partir de meados do século XX, oferecem possibilidades até então inimagináveis, elas vem imitar o potencial do cérebro humano, estendendo-o posteriormente, na década de 1990, com a internet, a uma rede interconectada (SANTAELLA *IN*: DOMINGUES, 1997).

Conforme Santaella:

Enquanto dispositivos acústicos e visuais como fotografia, cinema, gravador ou televisão estenderam nossa inteligência sensorial e inundaram o mundo com imagens e

sons, as máquinas telemáticas inteligentes atuais são processadores do hipercérebro, capazes de transformar todas as formas de escritas, sons, vozes e vídeos em impulsos eletrônicos e processá-los em sintaxes hipermediáticas complexas. Na verdade, o cérebro humano cresceu a tal ponto fora do crânio que nossa espécie teve que desenvolver processadores do hipercérebro para desempenhar tarefas de armazenagem, recuperação e transformação de dados, tarefas que vão muito além da habilidade dos indivíduos (SANTAELLA IN: DOMINGUES, 2009, p. 506)

Esta ampliação das capacidades humanas influencia desde as mais simples tarefas cotidianas até a nossa relação com a arte. Tais dispositivos são incorporados permanentemente ao corpo do indivíduo, como as próteses, ou acoplados ao corpo, como os dispositivos móveis, com interfaces cada vez mais “invisíveis”. Todos estes dispositivos levam o ser humano a ter outro tipo de trânsito pela sociedade, gerando relações tão íntimas com as máquinas que afetam a própria relação inter-humana.

Interessam-nos também as descobertas recentes da neurociência, que vêm desmistificando alguns pressupostos com os quais o mundo ocidental aprendeu a conviver, entre eles, o distanciamento entre mente e corpo. Deste modo, se a extensão do cérebro humano ocorre por meio destes dispositivos que o homem desenvolve, estes são a extensão de seu próprio corpo. Jean-Pierre Changeaux (2013), a partir da neurobiologia, em uma abordagem evolucionista, desmistifica pelo menos três destes pressupostos, os quais têm uma influência significativa na vida social e no reconhecimento do próprio homem: o primeiro seria este de que não existe dualidade entre corpo e mente; o segundo é a desconstrução da oposição natureza-cultura. Assim, conforme ele a história humana se materializa em “objetos neuro-históricos”, como traços neurais. E ainda, o terceiro pressuposto que ele desmistifica é a oposição espiritual-material, ou seja, a espiritualidade das atividades intelectuais, filosóficas, religiosas e estéticas está no mesmo patamar das necessidades vitais do homem e das demais experiências cotidianas, o que encaminha a história para uma abordagem neuro-histórica. A partir deste reconhecimento ele convida a pensar novos modelos, pois os atuais já não dão conta da complexidade destas relações.

As descobertas da neurociência em relação à arte afirmam que a atividade artística é mais antiga do que a ciência ou a regulamentação ética, e está presente no mundo animal. Os neurobiologistas chegaram à conclusão de que a definição do belo está vinculada à percepção, às questões de fisiologia, de proporções e coerências, mesmo que existam exceções. A visão das cores e os estados mentais subjetivos e qualitativos (*qualia*) são explicados pelos pesquisadores por meio de processos fisiológicos mentais.

Mas além da visão, a empatia, que é a possibilidade de se ver no outro, de se identificar neste, de reconhecer intenções e familiaridades, bem como a emoção estética, têm ganhado relevância nestes estudos. Changeaux lembra que para Ellen Dissanayake “(...) criação e contemplação estética constituem em primeiro lugar uma relação ‘empática’” (CHANGEAUX, 2013, p. 125).

O Verdadeiro, o Bem e o Belo, teorizados por Platão, são desconstruídos por Changeaux, em uma análise transdisciplinar, considerando que o Belo, seria “(...) veiculado sob a forma de sínteses singulares e harmoniosas entre emoção e razão que reforçariam o laço social” (CHANGEAUX, 2013, p. 464). Esta noção traz regras epigenéticas implicadas nas criações artísticas, como a imitação, a harmonia, a parcimônia, a novidade, a tranquilidade e o *exemplum*, ou seja, a mensagem que a obra carrega.

Entretanto, o referido autor nos leva a perceber que até mesmo diante de uma pintura o espectador é ativo, ele nunca foi passivo. O espectador observa o todo, vai até o detalhe e ele questiona-a, no momento em que a obra o “desperta”. Mas, conforme ele “essa faculdade de despertar que a obra de arte manifesta faz intervir, entre outros, o resgate seletivo de memórias autobiográficas e de sistemas simbólicos de representações socioculturais em seu contexto histórico” (CHANGEAUX, 2013, p. 131). Ele acrescenta que ao contemplar uma obra de arte há uma “(...) síntese de representações que entrecruzam sentidos múltiplos”, mas isto ocorre a partir de uma seleção “darwiniana” epigenética, o que aproximaria o espectador das verdadeiras intenções do pintor.

Ao pensarmos na arte digital e na interatividade, que é uma das características bastante específicas desta produção, percebemos que a participação ativa do público na obra ocorre do mesmo modo, mas nem sempre é apenas com o olhar, na maioria das vezes é com o corpo. E a interatividade

parece estar muito mais relacionada com o modo como o corpo do público altera a obra, alterando também sua percepção sobre ela. Couchot (2003) nos fala do segundo modo da interatividade, aquela endógena, da máquina com seus elementos internos, e propõe que é a própria máquina, de modo autônomo, que “auto-gera” elementos e relações, as quais são ativadas pelo público.

Fernando Fogliano (2013) considera além das descobertas da neuroestética, também as pesquisas sobre a experiência, a linguagem e a evolução humana, a fim de explorar suas questões sensíveis, relacionadas à interação e à imagem. A partir de seu estudo o autor confere grande importância aos processos interativos e percebe que com o passar do tempo, novos dispositivos são incorporados ao campo da arte, no intuito de oferecer novas experiências visuais e corporais. Fogliano enfatiza o papel da arte para engajar coletivamente, por meio da sua operação nos sistemas cognitivos humanos, para isso a experiência é um elemento fundamental.

John Dewey (2010), em *Arte como Experiência* influenciou demasiadamente diversos artistas contemporâneos dos anos 1960-1970, e seus escritos continuam válidos para a arte de hoje, ao pensar as obras para além das teorias estéticas e dos compartimentos do espaço sagrado da arte, mas em uma ligação estreita com a vida. Isto ocorre a partir da experiência comum, levando em conta as interações. Dewey tem um discurso também evolucionista e leva em consideração que o homem compartilha funções vitais com outras espécies animais, bem como o fato de que a vida ocorre a partir das interações com o meio ambiente, assim "a natureza da experiência é determinada pelas condições essenciais da vida" (DEWEY, 2010, p.74).

Ainda conforme o autor:

É a simples ignorância, portanto, que leva a supor que a ligação da arte e da percepção estética com a experiência significa uma diminuição de sua importância e dignidade. A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos. (DEWEY, 2010, p. 83)

As considerações de Dewey naturalizam o corpo na experiência estética, algo que não era nada comum na época em que escreveu seus

textos, mas que se tornou estratégia recorrente a partir dos anos 1960. Segundo ele, os sentidos, as sensações, o sensual, o sensível e o corpo eram tratados com pudor, todavia os sentidos são a nossa conexão com o mundo, pela qual ocorre a experiência.

PERFORMANCES DO CORPO NA ARTE DIGITAL

Se, atualmente, as tecnologias nos cercam em todos os âmbitos, integrando praticamente todos os sistemas, pensar a arte como experiência também é incorporar o potencial estético e sensível dos dispositivos tecnológicos. Para discorrer sobre o corpo, a percepção e experiência neste espaço-tempo, escolhemos um conjunto de cinco obras de arte digital e um evento de arte contemporânea em meio a modos expositivos diferenciados: entre as obras, *All the Universe is Full of the Lives of Perfect Creatures* (2012), da polonesa, que vive no Brooklyn, Karolina Sobocka; *Citadels: Lightscape VII* (2013), do holandês Matthijs Munnik; *Santa Maria Invaders* (2013) e *Paulista Invaders*, de Suzete Venturelli e Francisco de Paula Barretto (*MídiaLab-UnB*); e ainda *Bion* (2006), dos norte-americanos Adam Brown e Andrew Fagg. Quanto ao evento, escolhemos a *9ª Bienal do Mercosul*, com o tema “*se o clima for favorável*”, a qual propunha explorar as relações entre experiência e arte.

A proposta não é ilustrar os conceitos abordados, mas trazer à tona como estes conceitos aparecem em algumas produções contemporâneas de modos distintos. Os artistas se deparam com estas questões e oferecem soluções poéticas a elas, envolvendo o corpo do interator em novos universos sensíveis, mas também críticos. Não entendemos a arte como o reflexo da sociedade, mas ela traz à tona determinados pontos críticos do seu tempo e nos coloca a ponderar sobre eles. Discorreríamos sobre muitas outras obras neste sentido, pois são vários os artistas brasileiros e internacionais que vêm trabalhando com a arte e suas relações com o meio ambiente, com os híbridos, com a interatividade, com o corpo, pensando sobre ativismo, coletividade, compartilhamento, enfim, propondo experiências com questões genuínas da contemporaneidade, mas este curto espaço não nos permite.

All the Universe is Full of the Lives of Perfect Creatures (2012) é uma instalação interativa que nos fala da vida, da natureza e da percepção do outro

por meio da imagem virtual interativa. Nesta obra, o público se depara com um espelho interativo no qual a imagem virtual de outro animal é sobreposta a sua própria imagem, imitando cada movimento do interator e, por vezes, desenvolvendo suas próprias características, o que convida a imitá-lo também. Esta obra aborda a empatia da qual nos fala Changeaux, baseada nos neurônios espelho, descobertos por Giacomo Rizzolatti, propondo um jogo sobre se colocar no lugar do outro, e esse outro é um animal, que tem vida e também consciência. Cada vez mais, descobrimos cientificamente que outras formas de vida percebem, sentem e interagem no ecossistema tanto quanto o ser humano, mas com suas características próprias, o que torna a visão humanista completamente ultrapassada. Neste ponto, a realidade virtual e a ilusão propõem pensar um equilíbrio e um aprendizado conjunto entre homens e animais, por meio da empatia. Conforme a artista “O instinto de engajamento intuitivo que a instalação provoca, nos lembra que somos todos animais” ¹.

All the Universe is Full of the Lives of Perfect Creatures é exposta da mesma maneira como expomos as pinturas e os quadros, pendurada na parede, porém ela exige do corpo do interator e, sobretudo, das suas expressões faciais, um movimento que altera a obra, enquanto o seu próprio rosto é alterado, para acompanhar a dinâmica proposta pela imagem, em uma espécie de entretenimento-crítico-sensível. Outras duas obras de Karolina, *Wildlife* e *Sniff*, já foram expostas no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), obras que invadem o espaço urbano de São Paulo, a primeira por meio de projeções e a segunda a partir da interatividade.

Normalmente, estes festivais de arte digital são a oportunidade de termos contato com estas obras, as quais dificilmente circulam pelo sistema *mainstream* da arte contemporânea. Outra experiência que destacamos é *Citadels: Lightscape VII*² (2013), exposta na IV Mostra 3M de Arte digital, no Instituto Tomie Ohtake, em São Paulo. A obra envolve som e luzes, que alteram nossa percepção sensorial. A experiência é praticamente indescritível, somente vivenciando-a temos a noção do efeito que esta “máquina dos sonhos” provoca nos nossos olhos, ouvidos e reflete no corpo todo. Em uma

¹ *All the Universe is Full of the Lives of Perfect Creatures* (2012) de Karolina Sobeca. Disponível em: <http://www.gravitytrap.com/artwork/perfect-creatures> - Acesso em 02/12/2013

² *Citadels: Lightscape VII* (2013) de Matthijs Munnik <http://www.mostradeartedigital.com.br/2013-artistas/matthijs-munnik.html> - Acesso em 02/12/2013

sala completamente branca, apenas o som e diferentes ondas luminosas são emitidas, e quando o interator olha fixamente para uma das paredes, tais vibrações proporcionam uma espécie de imagem em 3D, com cores e formas geométricas que chegam a nos deixar hipnotizados, algo construído a partir da percepção de cada interator. A proposta do artista é baseada em descobertas do modo de funcionamento do cérebro humano, relacionado ao entendimento de que as alucinações são de fato percepções originadas na arquitetura do olho.

Já as obras *Santa Maria Invaders* (2013) e *Paulista Invaders* (2013), ressaltam a experiência crítica e a interatividade no contexto da arte e também no espaço urbano, chamando o interator a um engajamento. Experienciamos este gamearte durante o 8º Simpósio de Arte Contemporânea realizado pelo PPGART-UFSM, em Santa Maria-RS, na Sala Claudio Carriconde, esta obra é uma variável de *Brasília Invaders* (2013), pensando as particularidades de cada local onde é exposta. Ambas, em meio ao clima de manifestações que tomou as ruas do Brasil, a partir do mês de junho de 2013, propunham um jogo baseado no *Space Invaders* (1978), de Tomohiro Nishikado, um jogo comercial amplamente difundido nos anos 1980. No entanto, ao invés de armas e *aliens*, sacos de dinheiro e rostos de políticos, levavam a crer que estes eram os invasores.

É interessante perceber que estes artistas expõem o que grande parte dos brasileiros³ pensa sobre a política do país. E neste aspecto, a obra, mesmo sem ter sido criada a partir das manifestações, dialoga com o espírito de insatisfação que tomou conta do país e realmente levou o corpo de mais de 2 milhões de brasileiros às ruas a fim de protestar, inicialmente por reduções nas passagens dos transportes e logo mais integraram os protestos à situação da saúde, da educação, da responsabilidade fiscal, da reforma política e de um combate à corrupção, entre outras reivindicações de diversas minorias, como os defensores dos animais. Em meio às manifestações, alguns ativistas foram além e em outubro de 2013, resgataram cerca de 200 cães que eram feitos de cobaia de pesquisa e estariam sofrendo maus tratos no Instituto Royal, em São

³Manifestações agradam a 84% dos brasileiros, diz pesquisa Ibope. Publicado pelo R7 em 06/08/2013. Disponível em: <http://noticias.r7.com/brasil/manifestacoes-agradam-a-84-dos-brasileiros-diz-pesquisa-ibope-06082013> - Acesso em 08/12/2013

Paulo. Ou seja, mais uma vez, o inconformismo faz com que o corpo faça um trânsito do estado passivo ao ativo, provocando “pequenos distúrbios”.

Neste aspecto, as tecnologias servem também para engajar, pois em todas estas mobilizações o papel das mídias e das redes sociais foi fundamental, estendendo os discursos de manifestos proferidos nestas redes, aos atos de ir para a rua. As mídias digitais constituíram a principal ferramenta de organização, divulgação e comoção para as ações, que se deram de fato em vias públicas, por meio de mensagens no *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Tumblr*, em sites criados especialmente para as manifestações, de ações de *hacktivismo* em sites de espaços públicos, como a prefeitura de São Paulo, ou em *twitters* de veículos de comunicação, a exemplo da revista *Veja* ⁴. Entre as principais *hashtags* nas redes sociais: *#VemPraRua*, *#RevoluçãoBrasileira*, *#OGiganteAcordou*, *#SemViolência*, *#MudaBrasil*.

Aqui parece fazer sentido a colocação do artista e pesquisador Fábio Oliveira Nunes (2010), pois em relação ao conjunto de variáveis que permeia a vida social contemporânea, ele sugere que: “não temos opção de não fazer parte dele, mas podemos trazê-lo à tona” (NUNES, 2010, p. 17). A proposta de Fábio é mobilizar a comunidade artística para intervir nos meios hegemônicos e construir “desvios estratégicos”. Entretanto, Fábio é consciente da proporção das suas sensíveis críticas: “não é a intenção de mudar o mundo, mas de criar um mundo de pequenos distúrbios” (NUNES, 2010, p. 25).

Entre estes pequenos distúrbios também está a obra *Paulista Invaders* (2013), que fez parte da *mostra Play*, na galeria a céu aberto da FIESP, a qual tinha como interface, não o ambiente expositivo de uma tradicional galeria de arte, mas o prédio do SESI-SP, na Avenida Paulista, seguindo a tendência *Media Facade*. Mantendo a ideia do jogo *Space Invaders*, aqui a proposta era “humanizar” uma das avenidas mais movimentadas do país, sensibilizando para as relações do trânsito. Ao jogar este gamearte, a partir de *iPads* que projetam a imagem no painel de 3.700 m² de LED, o interator é representado virtualmente por uma bicicleta, que ao invés de “laser” disparava flores contra os carros. Ou seja, uma maneira extremamente poética de convidar o público a repensar a mobilidade no espaço urbano, e ao conectar-se a este espaço, o

⁴ Twitter da *Veja* é hackeado. Disponível em: <http://www.anonymousbrasil.com/brasil/twitter-da-veja-e-hackeado/> - acesso em 08/12/2013.

trabalho amplifica seu potencial. Esta galeria a céu aberto merece destaque, pois propõe estas experiências ao público geral, sem resguardá-las ao espaço da arte, misturando-se às dinâmicas do social.

A última obra que abordamos é *Bion* (2006), exposta no Itaú Cultural em 2010, por ocasião da *Bienal Emoção Art.ficial 5.0*. Esta obra de arte-ciência-tecnologia evidencia o ecossistema no qual vivemos por meio da complexidade de agentes artificiais que alteram sua dinâmica, a partir da interação humana. Aqui o corpo do interator funciona como agente transformador da obra. Os mil pequenos robosinhos azuis ficam suspensos por fios, comunicando-se entre si e com o interator, a partir da entrada deste no seu ambiente. Assim, por meio de sensores que acionam som e luz, os *Bions* intercomunicam-se espontaneamente, por meio da presença do interator, um a um, conversam sobre o estranho até que se faça silêncio, mas assim que as criaturas se acostumam com o invasor, passam a conversar com ele como se ele estivesse incorporado ao ecossistema. E não é assim que entramos e saímos de convívios sociais? *Bions* nos oferece lições de como a autonomia cibernética pode promover as relações entre homens e máquinas, mas principalmente, entre o próprio homem e o ambiente em que habita.

Estas obras, além de provocar a percepção e de proporcionar sensações distintas, conectando o interator, real ou virtualmente, com o ambiente que o cerca, ligam o corpo a um desejo de transformar este ambiente por meio da experiência. Existem alguns programas de residência artística voltados para os artistas que trabalham nesta linha, como o Nuvem⁵. Este se orienta ao meio ambiente, à pesquisa experimental com a tecnologia e às redes de discussão, pensando a sustentabilidade em meio ao caos contemporâneo, o que vemos de modo bastante positivo.

Porém, percebemos criticamente outros eventos, como a *9ª Bienal do Mercosul* (2013), que propôs uma espécie de residência artística, porém pouco inseriu o público nos resultados destas experiências. Esta edição do evento propunha conceitualmente:

(...) articular questões ontológicas e tecnológicas por meio da prática artística, da produção de objetos e dos pontos de intersecção da experiência com a arte. Esta edição da bienal pode ser considerada um ambiente para defrontar-se com

⁵ Nuvem. <http://nuvem.tk/> - Acesso em 08/12/2013

recursos naturais sob uma nova luz, e especular sobre as bases que marcaram distinções entre descoberta e invenção, assim como os valores de sustentabilidade e entropia⁶.

As críticas que tecemos aqui em relação a 9ª Bienal do Mercosul, podem ser reaplicadas a uma série de eventos e obras que utilizam maciçamente o conceito experiência, sem de fato proporcionar ao público “experiência”. Um evento, que assim como a 30ª Bienal de São Paulo (2012) tem uma abordagem política, mas pouco expõe a arte política deste momento. Em muitos destes eventos, a exemplo do que aconteceu com a 9ª Bienal do Mercosul, o discurso em relação à experiência é apropriado e pautado em extensas bibliografias, entretanto, quando os vivenciamos notamos que a experiência está muito mais relacionada ao processo criativo do artista, a sua própria experiência com a obra, do que à possibilidade do público vivenciá-la como está vivenciando a vida contemporânea. Tais propostas destoam do que vem sendo exposto em eventos de arte digital interativa com foco no público, pois esta produção coloca o interator em posição privilegiada, ou seja, no centro do processo, no centro da obra.

A 9ª Bienal do Mercosul tira o foco do olhar e da experiência corporal apresentando textos em demasia e poucas oportunidades de conectar a arte do nosso tempo. Os “*Encontros na Ilha*”⁷, por exemplo, tinham tudo para serem promissores neste sentido, porém não incluíam o público geral, apenas artistas, intelectuais e educadores, ou seja, a mesma minoria de sempre que opera no campo da arte. Um evento feito com verba pública que pouco inclui o público, no mínimo é algo equivocado. E como perguntam os mediadores, na paralisação⁸ que fizeram no último dia de visitaçã: “Para que(m) a bienal serve?”. Fica a dúvida.

Pouco se viu de arte digital neste evento, salvo obras como *Musa da Lama (1969-1971)*, de Robert Rauschenberg, um dos primeiros artistas a

⁶ Sobre. 9ª Bienal do Mercosul. Disponível em: <http://9bienalmercosul.art.br/pt/sobre/> - - Acesso em 08/12/2013

⁷ Encontros na Ilha. 9ª Bienal do Mercosul. <http://9bienalmercosul.art.br/pt/encontros-na-ilha/> - Acesso em 08/12/2013

⁸ OLIVEIRA, Samir. **Mediadores da Bienal do Mercosul paralisam atividades contra organização do evento.** Publicado em 10/12/2013. Disponível em: <http://www.sul21.com.br/jornal/todas-as-noticias/cultura/mediadores-da-bienal-mercosul-paralisam-atividades-contra-organizacao-evento/> - <http://9bienalmercosul.art.br/pt/encontros-na-ilha/> - Acesso em 08/12/2013

trabalhar com arte e tecnologia, mas que já é um clássico no *mainstream* da arte contemporânea. Outras obras como *Aromapoesia*, do brasileiro Eduardo Kac foram expostas no espaço *Ekphrasis*, porém exibidas como discurso, a obra em si não participava da exposição. Kac também já é nome recorrente nas Bienais do Mercosul. Todavia, é preciso destacar a iniciativa que esta bienal abriu às “Invenções caseiras”, buscando encontrar soluções para problemas cotidianos entre o público comum, o que parece efetivamente dialogar com a colaboração e o espírito de compartilhamento desta época.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não pretendemos com isso assumir uma postura leviana e afirmar que apenas as obras de arte digital proporcionam experiência e ativam a percepção, em variados sentidos, apenas constatar o modo como tais obras abordadas, por diferentes relações, dialogam com este espaço-tempo e com algumas teorias contemporâneas. Incessantemente são citados e expostos artistas dos anos 1960-70-80 como os precursores nas preocupações com estes conceitos que abordamos, e certamente eles têm um papel histórico extremamente relevante. Ao mesmo tempo, não podemos ficar focados apenas naqueles momentos, mas precisamos reconhecê-los e propor diálogos também com a arte digital. Caso contrário, o grande público que frequenta as bienais e as exposições de arte contemporânea terá que buscar, como já vem buscando, outros espaços para vivenciar a arte do seu tempo. Ou seja, a arte que se pauta no público, visando expandir suas experiências corporais e estéticas, suas capacidades perceptivas e sensoriais, por meio das mídias digitais, da ciência e da tecnologia, pautando-se em conceitos de autonomia, complexidade, vida e arte artificial.

Referências Bibliográficas

***Livro:**

CHANGEAUX, Jean-Pierre. **O verdadeiro, o belo e o bem: uma nova abordagem neural**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

NUNES, Fábio. **Ctrl+Art+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia**. São Paulo, Perspectiva, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

***Capítulo de Livro:**

SANTAELLA, Lucia. **O homem e as máquinas**. *IN*: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI. São Paulo: UNESP, 1997. p.33-43

SANTAELLA, Lucia. **A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia**. *IN*: DOMINGUES, Diana (org.) Arte, ciência e tecnologia. São Paulo: Unesp, 2009. cap.27, P. 500-511.

***Trabalho apresentado em evento**

FOGLIANO, Fernando. **Novos Paradigmas para a relação entre Imagem e Interação**. *IN*: #12.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Out.2013, Brasília. Anais. Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/FFogliano.pdf> - Acesso em 02/12/2013

SOBRE O AUTOR

Doutoranda em Artes Visuais pelo PPGAV/ UFRGS, bolsista CAPES, Mestre em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, é integrante do LABART/CNPq (Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea Tecnologia e Mídias Digitais) e do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Atuou como docente junto ao Curso de Comunicação Social da UNIJUÍ e como Planejamento comercial/Marketing no Grupo RBS em Santa Maria. Atualmente trabalha com curadoria, teoria, história e crítica de arte.