

Net art e o desafio da mobilidade

Lara Lima Satler
lara_satler@hotmail.com
Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, Facomb, UFG

Resumo

A *net art* se caracterizou pelo fazer arte em rede, o que implica em experiências coletivas do fazer artístico e poéticas interativo-processuais. Com a popularização da internet aliada ao desenvolvimento das conexões sem fio e das tecnologias móveis (celular, palm, computadores portáteis, GPS e aparatos wireless), o século XXI desafia a *net art* a refletir sobre a mobilidade. Provocações como a desterritorialização com o conceito de ubiquidade, o redimensionar da realidade com o conceito de tempo real, a interatividade numa rede de conexões generalizada tornam urgente a discussão e pesquisa que vincula o fazer artístico em rede à mobilidade.

Palavras-chave: *net art*, mobilidade, tecnologia, comunicação

Abstract

The net art is characterized by making art on a network, which involves collective experience of making artistic and poetic-interactive process. With the popularization of the Internet combined with the development of wireless connections and mobile technologies (mobile, palm, laptop computers, GPS devices and wireless), the XXI century challenges the net art to reflect on mobility. Provocations such as a new territorialization with the concept of ubiquity, the resizing of reality to the concept of real time interactivity on a widespread network of connections to make urgent discussion and research that connects the network to make artistic and mobility.

Keywords: net art, mobile, technology, communication

1. Experimentações artísticas em redes telemáticas

A Net.Art foi deflagrada no final do século XX a partir de uma inédita velocidade de comunicação possibilitada por novas tecnologias. Diz a lenda que o termo Net.Art surgiu em 1995 quando o Vuc Cosic¹ tentou decifrar um *e-mail* de remetente desconhecido que seu computador não conseguiu ler por incompatibilidade de *software*; nele vinha escrito em uma série de caracteres *ASCII*² cujo único fragmento inteligível era “J8~g#\;Net. Art{-^s1”³. É no contexto de *World Wide Web* que experiências artísticas usando como suporte novas tecnologias de comunicação que se populariza a net art, por isso, é “a arte-comunicação [que] se transfigura em *net art* ou arte na rede”⁴.

O conceito de arte em rede que melhor traduz a *net art*, contudo, surge emerge de experimentações artísticas anteriores ao *e-mail* ou a *World Wide*

Web. Entre o fim dos anos 80 e dos 90, quando um grupo de artistas resolve usar o equipamento eletrônico *fax* para trocar experiências estéticas, sendo que estes intercâmbios se inserem no processo do fazer artístico, temos aqui uma rede estabelecida. Gilberto Prado, que desenvolve tanto pesquisas teóricas quanto experimentações artísticas com tecnologias, relata sua experiência com o projeto *City Portraits*, concebido por Karen O'Rourke, e executado pelo grupo *Art-Réseaux*⁵ de Paris, que

partindo de dois pares de imagens de entrada e saída (fotos e outros documentos) transmitidas aos parceiros, os participantes eram convidados a perfazer caminhos e estabelecer retratos de cidades que não conheciam. Com a exploração da metamorfose entre essas duas imagens (de entrada e de saída) intercambiadas via *fax*, os participantes faziam uma enquete sobre os seus próprios imaginários que se abriam sobre o imaginário do outro, ou seja, tratava-se da descoberta de sua própria cidade pela visão do outro. Uma viagem imaginária por si mesmo e pelo outro, com itinerários-retratos que se construíam durante o percurso⁶.

Faz-se necessário esclarecer que a questão presente na arte em rede não se estabelece exclusivamente como uma permuta de informações, um escambo artístico ou ainda uma espécie de consulta ao/a artista de outras localidades. O conceito de arte em rede requisita um fazer artístico também em rede, ou seja, um fazer coletivo. Por isso, a maioria dos experimentos artísticos que emerge da arte em rede acontece por etapas e é exatamente esta característica da arte em rede que dá origem ao conceito de arte em processo.

Pensar o fazer artístico em processo requer de nós a abertura para uma experiência estética inacabada. Por isso, procede a afirmação de Suzete Venturelli - artista que trabalha com tecnologias telemáticas desde 1987 e pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual, VIS/UnB - de que o público para o qual a *net art* tem se direcionado é o mesmo das histórias em quadrinhos, da arte popular, da arte de rua, como exemplo o grafite, cuja estética se apresenta ausente de acabamentos sofisticados, antes prima pela poética do traço cru, daquilo que é arte sem a polidez das grandes escolas. Para ela,

A poética que está sendo pesquisada, tomando por base uma produção cultural mais próxima de uma subcultura, propõe trabalhos elaborados mais para desconcertar do que para agradar o público. O público interessado é aquele que também se interessa por histórias em

quadrinhos (HQs), animações, jogos e videogames, literatura e cinema de ficção. Nesse sentido, a produção atual está claramente influenciada pela pop arte, cuja imagem vai ao encontro de uma cultura mais popular e menos especializada em arte contemporânea⁷.

A experiência estética do inacabado que a *net art* possibilita é completamente distinta daquela que consiste em contemplar um quadro exposto no museu. Aqui se tem duas questões que carecem de debate, a primeira diz respeito à tendência atual em se cultuar as etapas primícias do exercício artístico, trata-se do crescente interesse dos públicos pelos esboços; a segunda impõe a discussão da interatividade versus a contemplação.

O primeiro ponto interessa a este artigo na medida em que se configura como pano de fundo para uma estética pelo que ainda não está concluído, limpo, sem arestas e, desse modo, exercita o público a permitir-se ao inacabado da *net art*. Neste sentido, Julio Plaza, nome associado a um grande número de eventos relacionados com arte e tecnologia no Brasil, seja como artista/criador, seja como organizador, curador e crítico, defende que

os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e 'abertas', onde a percepção, a recepção e as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções com arte e tecnologia. Nesse processo progressivo da tecnologia é importante frisar que o artista trabalha na contramão da teleologia tecnológica, no sentido em que ele não a homologa enquanto produtora do real, mas na criação de novos referentes e poéticas⁸.

Se uma das características mais prementes da arte em rede é a possibilidade da arte ser ela mesma o processo ou ainda o fazer artístico, então o que realmente importa nela não é o belo a ser contemplado, mas o envolvimento que ela provoca em seus públicos. Aqui se amarra o segundo ponto mencionado acima: a interação. Um Rafael, Cézanne ou Kandinsky desperta que nível de interação? Não se trata, naturalmente, de nivelar a arte destes mestres classificando-as de superior à inferior de acordo com sua interação. O debate é mais fundo. As obras de tais mestres estão em museus prontas e dispostas à contemplação dos seus públicos. Nessa contemplação há interação, mesmo que ela ocorra em termos de "gostei" ou "não gostei" ou

até de uma profunda compreensão da imagem, considerando suas referências de acordo com a instrução do público.

Não se pretende afirmar que a arte depende da instrução do público para ser contemplada, mas de refletir como determinadas informações prévias sobre contexto histórico da obra, técnicas artísticas, limites tecnológicos e proposições inovadoras do/a seu/sua criador/a podem tornar ainda mais absorta a contemplação, provocando uma imersão sensual, sensitiva do público na obra. Por isso, Stiegler sugere que a apreciação de uma obra artística requer o exercício repetitivo de vê-la inúmeras vezes, pois “em uma análise preliminar, a pintura sempre foi um modo de recepção bastante passivo”⁹ e é, para o autor, somente durante repetidas visitas à arte que se pode fazer uma experiência do sensível artístico, uma participação ativa na qual mundos singulares novos se revelam dentro de cada um.

Distintamente desta experiência cujo valor é inquestionável e que certamente continuará a existir, a interação ocorrida na *net art* emerge tanto pela possibilidade física de imersão do público na arte, quanto pela tendência a desmaterialidade da obra de arte, ocorrida no século XX com as vanguardas. Deve-se considerar que a introdução do movimento real na obra de arte – pela ação do espectador – data das décadas de 1940-50 no Brasil, com os nomes Mary Vieira e Lygia Clark. A experiência estética, no caso da *net art*, pode propor ao seu público a continuidade da obra, na medida em que ela acontece no processo do fazer artístico, de modo a ver sua poética modificada ao final da interação. Esse conceito de uma arte que interage com seu público se expande na década de 1980, com as tecnologias ligadas ao cabo telefônico, suporte para eventos relacionados ao videotexto, *fax*, *slow scan* etc. A *net art* é arte por se construir artisticamente em redes sejam de artistas e/ou de públicos-artistas, cujo suporte são equipamentos eletro-eletrônicos como *fax*, *scanner*, telefone, rádio, televisor, computadores e suas redes, e com o advento da *World Wide Web*, na década de 1990, a *internet*, todos estes que permitem o estabelecimento das redes temáticas.

Seja partindo de um ambiente interativo cujo público se encontra imerso, seja concebendo uma rede cujo exercício artístico se estabelece por meio de

um intercâmbio de *e-mails*, em ambas as situações temos a construção coletiva da experiência estética. Por isso, a *net art* possibilita ao público a materialização da co-criação. O público da *net art* é o demiurgo do século XXI. É ele, o público, também artista. Independente de sua raça, credo ou cor, se ele se conectar à obra, estando em qualquer parte do planeta, poderá construí-la com outros artistas e públicos, em um processo coletivo de co-criação. Dessa forma, Burgos defende que “é possível observar que a net. art, mais do que uma arte criada para a rede é uma arte que depende dela para acontecer”¹⁰.

2. Ciberespaço: “redes de nós e de todos nós”¹¹

A *net art* que se configura como arte em rede é também conhecida como ciberarte, pois acontece no ciberespaço uma espécie de não-lugar, que hoje muitos de nós ‘habita’, mas que não se localiza fisicamente em um lugar específico. O espaço da ciberarte é palco de intensas discussões que focalizam o surgimento de novos espaços, espécies de virtualidades, nas quais milhares de pessoas ‘habitam’ por horas, pondo em cheque a nossa noção de realidade.

Para compreender o conceito de rede no ciberespaço, deve-se percorrer um breve histórico sobre seu surgimento. Durante as décadas de 1960-70, o mundo vivia na tensão de Guerra Fria entre as potências ex-União Soviética e Estados Unidos. Para preservar de possíveis ataques nucleares informações políticas e arquitetar a comunicação entre postos militares no país, o governo norte-americano criou um sistema de troca de informações entre os computadores de uma base para outra, realizando a interconexão destes. Por meio do sistema de comutação de pacotes, a transmissão de dados era distribuída em pequenos pacotes, os quais percorriam diferentes trechos e chegavam ao destinatário, onde ocorria a remontagem da mensagem original. O sistema garantia a segurança dos dados, pois se durante o percurso uma das conexões da rede sofresse um ataque inimigo, o dados percorreriam outras vias para chegar ao destinatário. Assim surgiu o Arpanet, antecessor da internet, para a qual somente na década de 1990 foi criada, agora fora do

contexto bélico, a *World Wide Web* (WWW) pelo cientista Tim Berners-Lee, cujo objetivo era tornar mais fácil o compartilhamento de documentos e pesquisas entre pesquisadores e universidades.

Traduz-se WWW por rede de alcance mundial, que pode ser definida por um sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na internet. Estes documentos podem estar na forma de vídeos, sons, hipertextos e figuras. Suas interligações são também conhecidas como nós, que se ramificam por diversos caminhos criando o chamado hipertexto, que segundo Santos pode ser compreendido, em certo sentido, pelo próprio ciberespaço, uma vez que “entende-se ciberespaço como hipertexto ou texto eletrônico”¹².

O termo ciberespaço foi inaugurado em 1984, por William Gibson, escritor canadense que o cunhou em seu livro de ficção científica, *Neuromancer*. Este livro apresenta uma realidade que se constitui através da produção de um conjunto de tecnologias, enraizadas na sociedade, e que acaba por modificar estruturas e princípios desta e dos indivíduos que nela estão inseridos. Da ficção científica para as rotinas da vida cotidianda, Turkle ilustra que “quando usamos o nosso correio eletrônico, enviamos mensagens para um painel de notícias ou reservamos bilhetes de avião através de uma rede de computadores, estamos no ciberespaço”¹³.

Este não-lugar que, com certa freqüência, é um dos lugares que muitos de nós habita por horas diárias, composto por uma rede infindável de nós ramificados traz, não tão ficcionalmente como sugere Gibson, novas realidades sobre as quais não mais podemos nos fechar a discussão. O ciberespaço é um não-lugar que desterritorializa nossas lineares compreensão espaço temporal, pois na medida em que um usuário pode estar, simultaneamente em Goiânia e no Sri Lanka, seja por motivações artísticas em rede ou por experiências imersivas em ambientes virtuais, o fato é que as fronteiras real virtual tem se dissolvido velozmente.

Claro está que não se pode pensar no ciberespaço como um lugar físico para onde “podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos”, afinal trata-se de uma figura de linguagem que designa situações que ocorrem neste “lugar

‘virtual’, tornado possível pelas redes telemáticas”¹⁴. Contudo, do mesmo modo que não se pode cair na enganosa oposição virtual-real, deve-se considerar a realidade das experiências estéticas no espaço das virtualidades. Se, segundo Lévy, o virtual é empregado por vezes para designar a ausência de existência, o real supõe “uma efetuação material, uma presença tangível”¹⁵. Todavia, a uma cotidiana conversa pelo telefone nos chama a reflexão, uma vez que não estando presente em nenhum lugar material, ainda assim se considera sua existência real.

Por isso, Lévy argumenta que o virtual se relaciona com o real a partir da sua potencialidade e não em termos de oposição, como a semente está para a árvore e a “árvore está virtualmente presente na semente”¹⁶. Tem-se portanto a compreensão de que a semente não é a ilusão da árvore ou sua ausência de realidade, mas sua potência, de modo que “o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidades e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”¹⁷.

A partir dessa discussão teórico-filosófica, o ciberespaço pode ser compreendido a partir da sua virtualidade e não como oposição ao modo de ser tangível e material da realidade. Considerando que ele tem uma maneira de ser diferente da do real, fechar-se ao esse debate é desprezar as potencialidades incrustadas na semente e deixá-las ao acaso. Artistas e pesquisadores da arte telemática reconhecem a potencialidade da virtualidade na medida em que se permitem adentrar pela aventura das experiências digitais, mesmo ante ao constrangimento do anonimato diluído em redes e no ciberespaço e da inexperiência do público ante ao desconhecimento de que determinada vivência é perpassada pela arte.

3. Como a mobilidade desafia a *net art*?

Até este momento, privilegiou-se a discussão sobre conceitos filosóficos que serviram e servem como pano de fundo para a experiência estética cujos dispositivos são equipamentos eletro-eletrônicos que promovem o intercâmbio de artistas e a participação dos públicos na arte. No início do século XXI,

contudo, uma nova questão se coloca ante as anteriores: a mobilidade. Se problematizar sobre a arte telemática já desafiava os pesquisadores e artistas da década de 1990 - considerando suas infinitas potencialidades técnicas e seu confronto pela complexa realidade e em constante movimento -, a mobilidade assevera a diluição das fronteiras espaço temporal e potencializa a desterritorialização do real. Já estaríamos em uma era das conexões?

O que foi caracterizado neste artigo pela presença de dispositivos eletro-eletrônicos no fazer e no mediar da experiência artística é identificado como a era da informação pelas ciências sociais cujas características se resumem sucintamente em metamorfosear átomos em bits, convergir tecnologias e informatizar toda a sociedade. Agora, o pesquisador André Lemos nos sugere que uma nova fase desta sociedade da informação se configura pelo “desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias nômades (laptops, palms, celulares)”, sobre os quais podemos avistar “a fase da computação ubíqua, pervasiva e senciente, insistindo na mobilidade”¹⁸.

Os termos ubíqua, pervasiva e senciente são quase sinônimos. Por computação ubíqua e pervasiva entende-se a disseminação dos computadores em todos os lugares, sendo a ‘pervasividade’ caracterizada pela implantação de chips em objetos que passam a trocar informações. Computação senciente refere-se à interconexão de computadores e objetos através de sensores que se reconhecem e intercambiam informações.

O conceito da ubiqüidade se remete a Mark Weiser, que pensa a computação ubíqua como aquela que age de maneira oposta a imersão do usuário num mundo simulado em 3D por tecnologias de realidade virtual (RV). Tal conceito, no atual contexto de conexões provoca uma releitura da imersão. Se, nos espaços em que a tecnologia da RV está presente, a imersão do usuário para dentro da virtualidade se traduz como seu principal objetivo, as tecnologias móveis, nas quais estão inclusos os celulares, dão um pulo sobre a própria sombra ao possibilitar que o usuário expanda a virtualidade para sua realidade cotidiana. Sobre isso, Lemos argumenta que “trata-se de colocar as máquinas e objetos computacionais imersos no cotidiano de forma onipresente”¹⁹.

A virtualidade agora vai aonde o usuário quer, ele a carrega consigo. A questão que aqui se coloca tem dois sentidos: 1) na relação homem-máquina, não é o homem que se desloca da sua realidade para imergir na virtualidade do ciberespaço, é este que o acompanha em suas tarefas diárias, co-existindo como uma espécie de mundo paralelo; 2) na relação sociedade-cidade, a cidade conectada torna-se um espaço ciborgue²⁰ na medida em que as tecnologias digitais compõem suas paisagens.

Sobre o primeiro ponto, Lemos sugere que a ampliação das formas de conexão envolve não só a relação homem-máquina, como também a máquina-máquina e homem-homem. É que com a popularização da internet, nas décadas 1980-90, o computador pessoal (PC) se transforma em uma rede coletiva, uma espécie de computador coletivo (CC), pela sua conexão como ciberespaço. Contudo, do século XXI emerge a computação sem fio, ubíqua e pervasiva, a partir da disseminação de celulares, redes de acesso sem fio (Wi-Fi e Wi-Max) e redes caseiras com proximidade com tecnologia Bluetooth, todas com ênfase na mobilidade que transforma o computador coletivo (CC) em computador coletivo móvel (CCm)²¹.

No contexto da expansão das formas de conexão, a rede, composta agora por todas essas tecnologias móveis, amplia-se em uma espécie de “ambiente generalizado de conexão”²². O que emerge desta questão é que a mobilidade tecnológica generalizada em dispositivos móveis do cotidiano possibilita ao usuário percorrer, simultaneamente, as virtualidades do ciberespaço e as realidades urbanas numa confluência de fluxos inimaginados. As tecnologias móveis podem se revelar, neste contexto de conexão onipresente, a partir da idéia invisibilidade do virtual, pois as virtualidades podem se tornar tão corriqueiras que sequer serão vistas, como aquele grafite que você nunca parou para admirar por estar na rua que você passa com tanta pressa, todos os dias.

É da crítica à invisibilidade das fronteiras entre o espaço físico e o ciberespaço e suas correlatas implicações que a *net art* se vê desafiada a fazer uso dos dispositivos de mídia locativa para materializar sua poética. Lemos, em seu Manifesto Mídia Locativa, define

Mídia Locativa - Tecnologias e serviços baseados em localização (LBT e LBS) cujos sistemas infocomunicacionais são atentos e reagem ao contexto. Ação comunicacional onde informações digitais são processadas por pessoas, objetos e lugares através de dispositivos eletrônicos, sensores e redes sem fio. Dimensão atual da cibercultura constituindo a era do “ciberespaço vazando para o mundo real” (Russel, 1999), a era da “internet das coisas”²³.

Desse modo a *net art* lança-se a poética da *mobile art* ou arte móvel cuja expressão designa produções artísticas que transitam em meios de amplas conexões móveis, como as mídias locativas. Embora os celulares não sejam dispositivos exclusivos para experiências estéticas em arte móvel é um dos exemplos aliado ao *palm*, GPS, computadores portáteis, bem como aparatos wireless em geral. Além disso, hoje há mais celulares do que internautas no mundo e somente esta informação já é suficiente para tornar a discussão da arte móvel pertinente. Afinal, uma mídia como o celular que com menos de duas décadas no Brasil já totaliza mais de 150 milhões de aparelhos em uso²⁴

não pode ser ignorada pelas pesquisas nacionais em arte.



Figura 1: Descontínua Paisagem, de Fernando Velázquez e Juliá Carboneras

Mesmo com uma exploração artística restrita, o festival Vivo Arte.Mov comemora sua terceira edição em 2008, constatando que os trabalhos inscritos “apontaram para o espalhamento entre conexões via aparelhos portáteis e espaços físicos, indicando que

atualmente a geografia devolve certa materialidade em princípio entendida como ausente do mundo digital”²⁵. Nesta linha, Descontínua Paisagem, de Fernando Velázquez e Juliá Carboneras, vencedor do Prêmio de Arte Locativa explora o universo do mapeamento, no qual a cartografia se decompõe gerando espaços difusos. O processo criativo parte de quatro projeções que constroem um cenário a ser reconstruído pelo usuário e recortada por scripts de programação. As imagens são inseridas na projeção por meio de torpedos de celular em que o público escolhe, para cada uma das telas, coordenadas geográficas no site Confluence.org, acervo público e coletivo de imagens produzidas no cruzamento de latitudes e longitudes exatas.

Na estreia da discussão sobre arte móvel, o Mobilefest – Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel – foi lançado em novembro de 2006, a partir de seminário internacional realizado em São Paulo, no SESC Paulista, com transmissão ao vivo e gratuita pela Internet. Em sua quarta edição, neste ano de 2009, o festival provoca com a vasta pergunta “Como a tecnologia móvel pode contribuir para a democracia, cultura, arte, ecologia, paz, educação, saúde e terceiro setor?”, pergunta esta que nos convoca ao debate.

Conclusão

O presente texto não se propôs a enumerar historicamente as experiências artísticas em net art, já existem publicações que cumprem esse papel. Antes se ateuve ao debate filosófico que serve como pano de fundo para um fazer artístico, permeado por dispositivos tecnológicos em redes temáticas e *World Wide Web* e também por práticas coletivas de intercâmbio e participação nas experiências estéticas e poéticas. O desafio da mobilidade da rede onipresente de fluxos e confluências mais geram problematizações do que respostas. Trata-se de um debate nascente. A certeza que se tem é que ao se descobrir nova forma de expressão por meio das tecnologias móveis reflete-se a respeito das mesmas, do significado do seu uso e dessa reflexão uma nova teoria pode ser construída. Vamos a ela.

Referências Bibliográficas:

- BURGOS, Maria de Fátima. **Comunidades virtuais e novas formas de sociabilidade**: panoramas possíveis para uma sociedade em rede (?). 2004. 276f. Tese (Doutorado em Sociologia) Departamento de Sociologia da Universidade de Brasília, Distrito Federal.
- LEMOS, Andre. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Razón y Palabra**. Atizapan de Zaragoza, v.1, n.41, p.1-21, out./dez.2004.
- LEMOS, Andre. **Manifesto de Mídia Locativa**. Disponível em: <http://andrelemos.info/404nOtF0und/404_71.htm>. Acesso em: 20.mai.2009
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. 1.ed. São Paulo: Ed.34, 1996. 160 p.
- PLAZA, Julio. **Apresentação**. In: PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. 1.ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 128 p.
- MACHADO, Arlindo. **Apresentação** In: PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. 1.ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 128 p.
- SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de nós**: ciberespaço e literatura. 1.ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 148 p.

STIEGLER, Bernard; MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Bernard Stiegler: reflexões** (não) contemporâneas. 1.ed. Chapecó: Argos, 2007. 123 p.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã: a identidade na era da internet**. 1.ed. Lisboa: Relógio D'Água, 1997. 156 p.

VENTURELLI, Suzete *apud* BURGOS, Maria de Fátima. **Comunidades virtuais e novas formas de sociabilidade: panoramas possíveis para uma sociedade em rede (?)**. 2004. 276f. Tese (Doutorado em Sociologia) Departamento de Sociologia da Universidade de Brasília, Distrito Federal.

Saiba o que mudou no celular, o aparelho mais usado no Brasil. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1053098-6174,00-SAIBA+O+QUE+MUDOU+NO+CELULAR+O+APARELHO+MAIS+USADO+NO+BRASIL.html>>. Acesso em: 24.mai.2009

Trânsito entre rede e mundo. Disponível em < <http://www.artemov.net/>>. Acesso em: 24.mai.2009

Lara Lima Satler é artista multimídia, professora da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia/UFG e publicitária. Graduada em Comunicação Social/Publicidade e Propaganda, Especialista e Mestre em Filosofia, é membro do Grupo de Pesquisa em Teoria da Imagem/Cnpq, cujos interesses perpassam pela leitura e produção de imagens no contexto das novas tecnologias.

¹ Vuc Cosic é conhecido por ser o pioneiro a usar o termo Net.Art. Durante sua trajetória, ele esteve constantemente envolvido em misturar temas filosóficos, políticos e o conceito network (rede de relacionamentos). Além disso, foi motivado pela estética underground.

² American Standard Code for Information Interchange (ASCII) é um código padrão que pode ser usado para trocar informação, se a informação for expressa em palavras na língua inglesa. É um esquema de código de caracteres baseado no alfabeto inglês. Está presente nos textos dos computadores, comunicação entre equipamentos e outros espaços que trabalham com o texto. A maioria dos códigos atuais se fundamentam na história do código ASCII.

³ BURGOS, Maria de Fátima. Comunidades Virtuais e novas formas de sociabilidade: panoramas possíveis para uma sociedade em rede (?), 2004, p.134

⁴ *Idem, ibidem.*

⁵ O grupo de artistas foi constituído por Christophe Le François, Isabelle Millet, Delphine Notteau, Karen O'Rourke, Gilberto Prado, Hélène Spsychiger, Michel Suret-Canale, entre outros. Durante o fim dos anos 80 e início dos 90, o projeto percorreu nove cidades europeias e americanas.

⁶ PRADO, Gilberto. Arte telemática, p.25

⁷ VENTURELLI *apud* BURGOS, Maria de Fátima. Comunidades Virtuais e novas formas de sociabilidade: panoramas possíveis para uma sociedade em rede (?), 2004, p.141

⁸ PLAZA, Julio. Apresentação. In: PRADO, Gilberto. Arte telemática, p.15

⁹ STIEGLER, Bernard. Bernard Stiegler: reflexões (não) contemporâneas, p.42

¹⁰ BURGOS, Maria de Fátima. Comunidades Virtuais e novas formas de sociabilidade: panoramas possíveis para uma sociedade em rede (?), 2004, p.164

¹¹ SANTOS, Alckmar Luiz dos. Leituras de nós: ciberespaço e literatura, p.24

¹² *Idem, ibidem.*

¹³ TURKLE, Sherry. A vida no ecrã, p. 12

¹⁴ MACHADO, Arlindo. Apresentação In: PRADO, Gilberto. Arte telemática, p.12

¹⁵ LÉVY, Pierre. O que é virtual?, p.15

¹⁶ *Idem, ibidem.*

¹⁷ *Idem, ibidem.*

¹⁸ LEMOS, Andre. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão, p. 4

¹⁹ *Idem, ibidem*

²⁰ *Idem, ibidem*

²¹ *Idem, ibidem*

²² *Idem, ibidem*

²³ LEMOS, Andre. Manifesto de Mídia Locativa. Disponível em: <http://andrelemos.info/404nOtF0und/404_71.htm>.

²⁴ Segundo reportagem do portal G1 da Globo "O Brasil atingiu esta semana uma marca difícil de imaginar quando os primeiros aparelhos chegaram ao mercado: são 150 milhões de celulares em ação. Hoje eles já aparecem no museu. Mas foi só no início da década de 90 que o celular chegou ao Brasil." Disponível em:

<<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1053098-6174,00-SAIBA+O+QUE+MUDOU+NO+CELULAR+O+APARELHO+MAIS+USADO+NO+BRASIL.html>>

²⁵ Trânsito entre rede e mundo. Disponível em < <http://www.artemov.net/>>