

Conexões comutativas ou o mito da caverna? Por mover-se sobre os territórios telemáticos educacionais emergentes

Ana Alvarenga,¹ Isabela Frade²

Resumo: A alegoria de Platão em livre associação às redes telemáticas na educação nos captura em reflexões sobre formas comutativas de habitar. Investigamos as modalidades em que vivemos na urgência de nos mover sobre o contemporâneo, espaço-tempo revestido por organicidades híbridas em produção de novas formas de percepção e cognição.

Palavras-chave: Rede telemática. Habitar. Formas de existência. Ensino/aprendizagem em artes visuais.

Commutative connections or the myth of the cave? For moving over emerging educational telematic territories

Abstract: Plato's allegory in free association with telematic networks in education captures us in reflections on commutative ways of inhabit. We investigate the modalities in which we live by the urgency of moving on the contemporary, space-time covered by hybrid organicities producing new perceptual and cognitive forms.

Keywords: Telematics network. Dwell. Forms of existence. Teaching-learning in visual arts.

1 Doutora e mestre em Artes pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Graduada em Licenciatura em Educação Artística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Integrante do Grupo de Pesquisa O Espaço Crítico – arte, pensamento e ação educadora/Uerj/CNPq. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Francisco Xavier, 524 – Maracanã, Rio de Janeiro – RJ, 20943-000. E-mail: ana.mariarte@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9235-5014>. Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/4661156217726790>. Rio de Janeiro, Brasil.

2 Artista docente na cadeira de Cerâmica e Escultura no Departamento de Artes Visuais da Universidade do Espírito Santo (Ufes) e no PPGartes/Uerj. Coordena o Laboratório de Cerâmica e a Galeria de Arte e Pesquisa na Ufes. Líder do Grupo de Pesquisa O Espaço Crítico – arte, pensamento e ação educadora/Uerj/CNPq e vice-líder do grupo Cultura Material Uerj/CNPq. Exerceu estágio pós-doutoral em Arte pela ECA/USP e UNLP/AR. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5224-6633>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0576968930348730>.

Introdução: conexões comutativas ou o mito da caverna?

Nossa reflexão tem por início uma abordagem mais ampla sobre o que Roy Ascott (2013) denomina *homo telematicus*, ou seja, seres humanos que vivem no tempo de intensa conectividade e produzem arte na cultura telemática. A arte que aqui se produz passa por entender o artista em um complexo de inter-relações no espaço eletrônico-conectivo-colaborativo. Espaço no qual os modos de ser e estar passam por ressignificações perceptivas de uma realidade que se constrói em descontínuos processos de incertezas, em abandono aos velhos modelos inscritos em sistemas lineares e contínuos de percepção da realidade. A trama telemática se estende pelo micro e pelo macros espaço, tornando humanos e não humanos imbricados em uma organicidade planetária. Todo esse complexo para falar de uma realidade que, segundo Ascott (2013), se apresenta em camadas que, uma vez acessadas, revelam hipóteses transitórias de existir. As metáforas inscritas nesse processo falam de variáveis, de verdades não duráveis, de processos conectivistas geradores de outros modos perceptivos e comportamentais.

Em seu texto *Por uma estética da imagem de vídeo*, Dubois (2004b) lança algumas questões que valem a reflexão. Ele destaca, inicialmente, a utilização do termo vídeo como complemento de novos conceitos, tais como videoclipe, videogame, videocassete, câmera de vídeo, tela de vídeo etc. Nesse contexto, já sem especificidade, o vídeo se coloca como complemento na composição de expressões reconhecidamente significantes. Assim, argumenta o autor, o vídeo carrega uma ambivalência no sentido do fenômeno em si. Situado na ordem das imagens tecnológicas, ao lado de todas as outras, como a fotografia, o cinema, a televisão e a imagem síntese, o vídeo deixa-se ocultar como processo, como dispositivo de circulação de informação, qualquer que seja esta. Nessa perspectiva, ele ocupa posições distintas: é, ao mesmo tempo, “objeto e processo, imagem-obra e meio de transmissão” (p. 74), sem ser, integralmente, um ou outro. Essa condição paradoxal pode ser o princípio fundamental da natureza e força do vídeo, conformado na própria história como um lugar de passagem.

o vídeo parece ter sido visto como um modo de passagem (menor) entre dois estados (maiores) da imagem: uma espécie de parêntese entre, de um lado, a grande imagem do cinema (emblema do século XX), que o precedeu [...] e, de outra, a imagem do computador que ocupou todo o terreno, ameaçando se tornar, numa reviravolta, a imagem do século XXI (DUBOIS, 2004a, p. 99).

Os parênteses para falar de vídeo em meio às redes telemáticas pressupõem a relação entre ambos na constituição do estado de *homo telematicus* trazido por Ascott (2013), quando o autor trata de um estado alerta da consciência para a descontinuidade do tempo. Em maior ou menor grau, todos nós caminhamos para a condição de *homo telematicus*, quando nossos corpos e consciência se espriam pelo espaço cibernético em extensões de nós mesmos.

A vida como ela poderia ser... o papel da arte como visionária, polêmica, proposicional, gerando uma multiplicidade de hipóteses transitórias, mas sempre construtivas. Isto é sustentado pelo paradigma da conectividade. O *homo telematicus* não está só preocupado com a infinidade de conexões, mas também com o construtivismo limite. Com a morte dos artifícios, das demonstrações da arte e a coação das representações da vida e da natureza, nós podemos antecipar a emergência da conectividade cultural, na qual os artistas podem participar totalmente com os cientistas na criação da vida como ela poderia ser (ASCOTT, 2013, p. 247).

Nas experiências de movimento em camadas produzidas do vídeo *Hipóteses Transitórias*, de 2018, de Ana Alvarenga, feito a partir de uma viagem a Bonito (MS), a vegetação característica da região, o cerrado, ao longo do percurso Campo Grande-Bonito, redesenhou-se sobre si mesma, como um processo de revisão da paisagem por ela própria. Durante as quatro horas de viagem a variação do tempo se fez em chuva, sol, e nuvens cinzentas que fechavam o azul do céu. Dentro dos limites da janela, as imagens não se deixam aprisionar, lembrando, em sua resistência, que também a vida não pode ser controlada. O rápido aparecimento e o desaparecimento das imagens diante dos olhos se revela em fluxo permanente que deixa, contudo, expressar o tempo fugaz do *entre*, do intervalo que marca a breve permanência da imagem. O tempo do *entre* é a permanência quase imperceptível da imagem destinada, de novo, a desaparecer.

O resultado apresentado no vídeo se coaduna com as camadas apontadas por Ascott (2013), quando a realidade da imagem se constrói por cortes sequenciais que se superpõem em transitoriedades. As faixas agrupam-se de forma interligadas gerando, a cada varredura do olhar, metáforas de uma realidade construída. A força expressiva da imagem ancora-se no caráter contemplativo do olhar que subtrai da paisagem o fragmento, o instante, o detalhe que não se submete ao encadeamento lógico de imagens subordinadas umas às outras. Os estratos, nas redes telemáticas, revelam a inexistência de verdades a ser descobertas, configurando-se em hipóte-

Figura 1

Ana Alvarenga, Hipóteses Transitórias, 2018 Fonte: vimeo.com/280287825com/280287825



ses de realidades a ser construídas ou encontradas. O vídeo aqui apresentado provoca o pensamento e a percepção para a transitoriedade de uma realidade que se constitui diante de cada um de nós, considerando o ato contemplativo, em duração no tempo, condição necessária à construção das realidades por vir.

Segundo o autor, a tecnologia telemática é uma tecnologia espiritual já que seu domínio é o da consciência humana. A ampliação da interação dos mundos natural e artificial enfatiza o desenvolvimento de uma consciência capaz de perceber os processos internos e externos das múltiplas camadas transitórias de conectividade em processos construtivos e cognitivos. A consciência humana vinculada ao domínio tecnológico pressupõe presença e experimentação no espaço e tempo informacional, gerando a interação necessária aos processos conectivos de habitar o conjunto de mundos tomados por humanos e não humanos, naturais e artificiais, orgânicos e inorgânicos.

O mundo que habitamos não é mais apenas aquele físico e visível, mas um conjunto complexo e inseparável de mundos e combinações informativas e materiais ao mesmo tempo. Um infomundo. Uma rede de redes (DI FELICE, 2020, p. 27).

Sobre o sentido de habitar

Habitar, para Ingold (2015), é construir formas de existência, sejam elas na imaginação ou no chão. Como seres costurados ao tecido da vida, vivemos a experiência do movimento em um mundo que se constrói enquanto nos produzimos. É um habitar que toma forma no processo de linhas traçadas, perspectivando um devir-mundo; é ser caminhante por caminhos desenhados na constituição do sujeito percebedor-produtor de si e do

mundo. O caminhante referido pode ser o mesmo percebedor-produtor que ora trafega por outra qualidade de fios que se tramam e se conectam, formando uma extensa rede de comunicação e informação.

O ciberespaço. Uma realidade complexa e em movimento, aberta à interação e à descoberta de mundos possíveis dentro de um mesmo mundo. São redes telemáticas que desenham realidades invisíveis aos olhos, mas se erguem em arquiteturas informacionais, acessadas por meio de dispositivos computacionais. O caminhante de Ingold (2015) se constitui também em caminhante nas redes telemáticas; as interações que aqui se processam passam pela liberdade da suspeição de outros modos de existência, novos universos que se organizam pela ação do caminhante na aventura lúdica da experimentação e da descoberta; dispostos em camadas transitórias criam metáforas para realidades em devir.

A experiência do artista nas redes telemáticas é da ordem expressiva de novas relações com o mundo. Segundo Gilberto Prado (2003, p. 50), o artista

torna visível o invisível, através e com um “outro”; para descobrir e inventar novas formas de regulação com o seu meio, onde o funcionamento complexo coloca o indivíduo contemporâneo numa posição inédita.

Sua interação se dá não somente com o meio, mas com o outro e o coletivo, de maneira a potencializar distintas formas de sociabilidade e partilha. Constituído em espaço para criação, pretende a participação ativa na construção de outra realidade social; retornando a Ingold, podemos dizer que o caminhante se faz no caminho de perceber e produzir modos de percorrer, de ocupar, de se fazer movente, de trilhar a seu modo um percurso no mundo e, sendo assim, o que ele descreve como forma de habitar.

nesses trabalhos artísticos em rede se torna quase impossível de se “ver” a ação do exterior, exigindo do público uma necessária participação, uma implicação ativa, de voltar periodicamente, de ver e interagir com eles, de acompanhá-los no decorrer do tempo. São projetos artísticos onde são estabelecidas estratégias para criação de suas próprias trajetórias, mas que necessitam adquirir uma massa crítica a partir da qual se disseminam e se reestruturam em novas configurações (PRADO, 2003, p. 50).

Di Felice (2020), em analogia ao perspectivismo ameríndio de Viveiros de Castro, reflete sobre o *habitat* atual, quando da introdução dos não humanos no interior do nosso mundo, mudando as estruturas comunicantes conhecidas para

um novo tipo de matéria informatizada, nem apenas física, nem apenas informação, mas transorganicamente comunicante enquanto parte e membro de uma nova ecologia informativa (DI FELICE, 2020, p. 32).

Na concepção ameríndia todos os corpos têm alma, estando interligados em experiências intersubjetivas, configurando-se em um sistema plural. A conectividade entre mundos informacionais opera na interação entre comunicantes, sejam estes humanos e não humanos, tornados interdependentes na perspectiva de uma “ecologia de rede” (DI FELICE, 2020). Em similaridade ao feixe de linhas pensado por Ingold, podemos considerar a rede informacional o lugar do habitar contemporâneo, no qual seus interagentes são redefinidos na comutatividade e na intersubjetivação que se constrói nos processos de interação e conexão. Habitar é abrir-se ao encontrar, ao invento, é entregar-se ao curso de um mundo em devir.

Se houver uma abertura ao encontro, à diferença e às sutilezas exibidas pelas formas de cada acontecimento, se poderia escapar do que Yuk Hui (2020) detecta como cultura monotecnológica, em que há drástica redução dos modos de pensamento e de produção, quando todas as culturas se reduzem ao modo hegemônico. Não há, hoje, alternativas que se possam acessar em outros modelos de colaboração e de pensamento. Todos se alinham, em conformação sintomática, a uma única estrutura tecnológica.

A tecnodiversificação sugerida pelo filósofo corrobora esse princípio da coexistência e comutabilidade dos modos de vida em trânsito criativo cujo resultado, sem dúvida, é a multipolaridade dos modos de acesso e de inteligibilidade dos processos tecnológicos.

Essa diversificação de tecnologias também traz implícita uma diversificação de modos de vida, de formas de coexistência, de economias, e assim por diante, já que a tecnologia, como cosmotécnica, engloba diferentes relações com não humanos e o cosmos em geral. (HUI, 2020, p. 209).



Figura 2
Eduardo Kac, Edunia, 2009; nas palavras de Eduardo Kac, a apresentação ao experimento de microbiologia, o plantimal Edunia: “A obra central da série História Natural do Enigma é um plantimal, uma nova forma de vida que criei e que chamo de ‘Edunia’, uma flor geneticamente modificada que é um híbrido de mim e petúnia; a Edunia expressa meu DNA exclusivamente em suas veias vermelhas” <https://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>

Conexões comutativas ou o mito da caverna?

Imagina homens em morada subterrânea, em forma de caverna, que tenha em toda a largura uma entrada aberta para a luz; estes homens aí se encontram desde a infância, com as pernas e o pescoço acorrentados, de sorte que não podem mexer-se nem ver alhures exceto diante deles, pois a corrente os impede de virar a cabeça; a luz lhes vem de um fogo aceso sobre uma eminência, ao longe atrás deles; entre o fogo e os prisioneiros passa um caminho elevado; imagina que, ao longo deste caminho, ergue-se um pequeno muro, semelhante aos tabiques que os exibidores de fantoches erigem à frente deles e por cima dos quais exibem as suas maravilhas (PLATÃO, 1975, p.105).

Nesta passagem da obra de Platão *A República II*, encontramos o desenvolvimento de ideias sobre educação. No diálogo entre o discípulo Glauco e seu mestre Sócrates, são refletidas as perturbações causadas pela passagem da luz para a escuridão e da escuridão para a luz. Da mesma forma, pensando em escuridão e luz, a alma poderia ser perturbada e, decerto, impedida de agir ou mesmo de optar por um caminho. Cega pela ignorância da escuridão ou pela luminosidade que ofusca, a alma necessitaria da

transformação em operar a si mesma na busca da “boa direção”. Essa expressão, usada por Platão, se refere à alma no sentido da sua transmutação, daquilo que nela se opera como órgão a ser conduzido a um determinado caminho. Nesse sentido, Platão nos diz sobre o que considerava propósito da educação: trabalhar junto à alma do indivíduo no esforço de a conduzir à “boa direção”.

A analogia para pensar a educação e, em especial, o ensino de artes visuais, hoje, consiste em liberar nossos olhares ao que se inscreve no tempo contemporâneo: tempo do pensamento cibernético, das redes telemáticas, das arquiteturas informacionais digitais, das redes de sociabilidade, partilha e criatividade, e do jogo lúdico da descoberta e da construção do imaginário de novas realidades possíveis. Assim, diferentemente do modo platônico, que buscava única e universal Verdade, direcionada ao Bem e ao Belo, a pluralidade que assumimos, no reconhecimento do multiverso em que vivemos, nos impele à liberação ampla, em diferentes trajetórias, cada uma relacionada a distintos caminhantes.

Se considerarmos algumas palavras ditas aqui, tais como espaço, tempo, criatividade, imaginário, ludicidade, descoberta, arquitetura, partilha e pensamento, reafirmamos a Arte como um grande território investigativo. Um terreno que se reproduz incessantemente, em criação e destruição sucessivas, gerando um campo vívido e instável, sempre em ebulição. Nesse sentido, a discussão que trazemos perpassa o pensamento agambiano quando este afirma que “ser contemporâneo é, antes de tudo, uma questão de coragem: porque significa ser capaz não apenas de manter fixo o olhar no escuro da época, mas também de perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós” (AGAMBEN, 2009, p. 65).

Seguindo o pensamento sobre o contemporâneo, destaca-se a obra *Te-leporting an Unknown State*,¹ do artista Eduardo Kac, um dos pioneiros nas operações criativas no campo da arte e tecnologia.² A obra convocava o público, pela internet, à interação colaborativa no desenvolvimento de sementes colocadas no interior de um espaço sem luz. As sementes mo-

1 <http://www.ekac.org/>

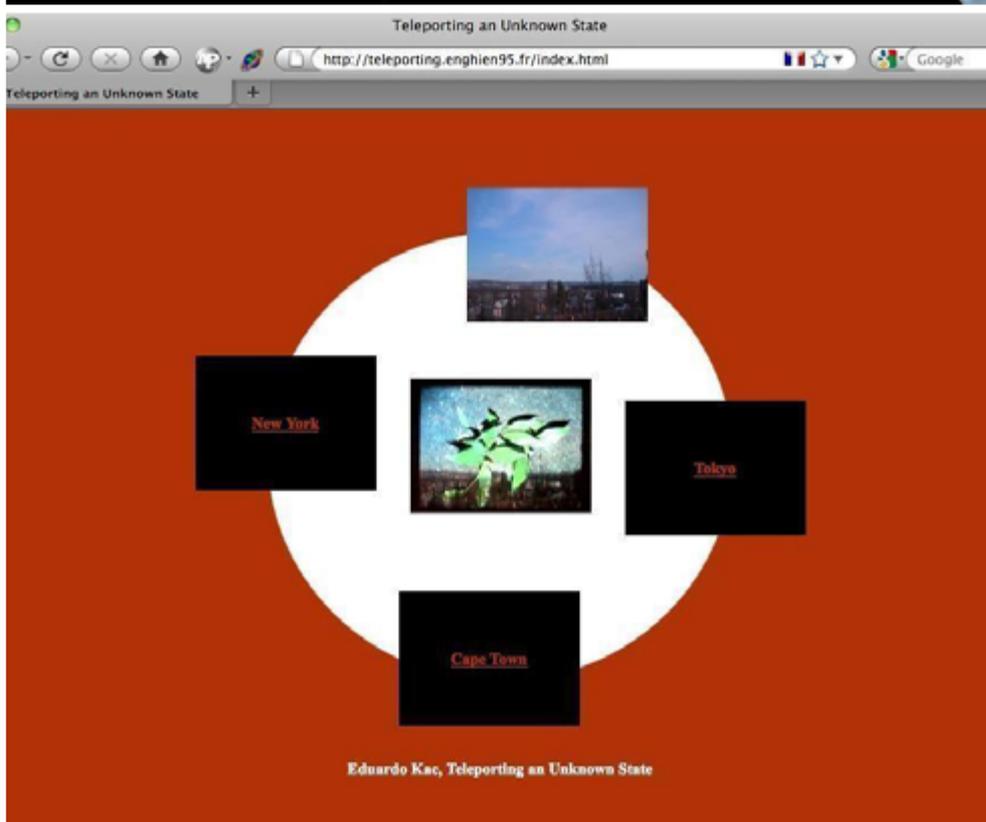
2 <https://www.escrioriodearte.com/artista/eduardo-kac>

nitizadas pela internet recebiam a luminosidade necessária ao seu desenvolvimento por captação de luz feita por câmeras digitais instaladas em lugares escolhidos pelo artista.

Figura 3
Eduardo Kac, *Teleporting an Unknown State*, 1994 Fonte: http://www.ekac.org/teleporting_%20an_unknown_state.html



Figura 4
Eduardo Kac, *Teleporting an Unknown State*, 1994 Fonte: http://www.ekac.org/teleporting_%20an_unknown_state.html



A obra *Teleporting an Unknown State* operava pelo apelo ao sentido de comunidade que, reconfigurada por conexões em rede comunicativa no desenho de uma nova morfologia do comum, se responsabilizava por criar condições favoráveis ao desenvolvimento da semente, enviando fótons através da *webcam*. Existia aí a interação de um organismo vivo aos processos telemáticos de comunicação; o desenvolvimento da vida se dando na ação coletiva dos internautas em conectividade colaborativa entre os mundos natural e artificial.

A obra de Kac invertia o que conhecemos como princípio da própria vida na Terra, ao deixar um espécime vegetal em isolamento como ente subordinado ser dependente em outro mundo. Arrevesava essas relações, pois que somos nós que estivemos dependentes das plantas desde o princípio dos tempos:

De fato, as plantas estão entre as forças cosmogônicas mais importantes de nosso planeta, elas produzem literalmente o mundo tal como o conhecemos e habitamos (COCCIA, 2018, p. 6).

Como um jardineiro cibernauta, Kac cria um artifício em que o objeto planta é que se subordina. Essa experiência marcou uma geração ao abordar essas relações planta/humano, sistema maquinal/vida, comunicação/colaboração. O artista nos colocava diante do aspecto relacional entre humano e não humano. A ação em rede informacional se processava na interação dos mundos orgânico e inorgânico redimensionando a realidade então criada em espaços telemáticos conectivos.

A complexidade manifesta nas novas formas de comunicação e interação atuam sobremaneira na experiência humana de habitar, entendida por Ingold (2015) como a linha que se desenha enquanto se faz em traçado. Talvez, aqui, possamos dialogar com o plano da imanência deleuziano em que são operados “agenciamentos de elementos, coisas, vegetais, animais, utensílios, homens, potências”, na constituição de um devir-corpo, devir-lugar, devir-coletivo (DELEUZE, GUATARRI, 2012, p. 28).

Para Di Felice (2020), a oposição entre o humano e seu meio ambiente tomada como princípio na cultura ocidental ganha novos contornos quando redimensionada na perspectiva de uma ecologia em rede baseada na interdependência de seus atores.

os conceitos tradicionais de separação que opõem o homem ao meio ambiente, à técnica, à natureza são substituídos pela percepção ecossistêmica de uma condição habitativa que redefine cada entidade não mais como uma realidade autônoma, mas como parte de uma forma relacional que adquire sua condição específica somente a partir das diferentes interações e conexões” (DI FELICE, 2020, p.43-44).

A identificação do humano não se restringe a uma identidade pessoal, mas sim à complexidade das relações estabelecidas com o ambiente, seja ele natural ou artificial, humano ou não humano.

é possível repensar a condição habitativa a partir da noção de formas comunicativas. A perspectiva das formas comunicativas do habitar descreve uma ecologia comunicativa complexa que não se baseia mais nas interações entre sujeitos e mídia, entre humano e técnica, entre humano e natureza etc., mas parte de conexões de redes ecológicas interativas (DI FELICE, 2020, p. 44).

A questão conexões comutativas ou o mito da caverna, que dá início a este tópico, expressa o dilema do habitar contemporâneo, considerando toda a complexidade que lhe é concernente. Na mirada para o presente que vivemos não cabe somente a observação do que acontece, mas o lançar-se aos meios conectivos informacionais tornados campo fértil para processos de experimentação e criação artística. Assim, os espaços telemáticos conectivos, como um emaranhado de linhas invisíveis, desenham a vida social contemporânea em processos de descoberta, experimentação e busca, vivenciados por sujeitos nômades que se lançam à constituição de corpos individuais e sociais, bem como de suas histórias em devir.

Ingold (2015), por sua vez, relaciona a etnografia ao ato de desenhar, entendendo o desenho como a linha que observa descrevendo e, por seu emaranhado, sugere caminhos de vida que não pretendem compreender o mundo social de forma fechada, mas sim como espaço aberto em que as linhas prosseguem em traços contínuos. As linhas do desenho, nesse contexto, estão em correspondência com “as linhas da vida social que manifestam histórias de devir em um mundo que nunca está completo, mas apenas em andamento” (p. 317).

Considerações finais: Por mover-se sobre os territórios telemáticos educacionais emergentes

Se o mundo que habitamos não é tão somente físico, como pensávamos, mas tornado, na contemporaneidade, um conjunto de mundos digitalmente conectados em permanente transitoriedade, onde o caminhar é continuamente tomado por desafios e provocações – o que se constitui, no entender de muitos, em transtorno para a alma, como em Platão. Dessa forma, voltamos à pergunta: conexões comutativas ou o mito da caverna? Passamos da escuridão da caverna para a luz fora dela? É possível considerar conteúdo no ensino de artes visuais as redes telemáticas, o pensamento cibernético e a arquitetura informacional? É possível re-dimensionar o sentido de aula, dentro das escolas regulares? Como lidar com o imaginário cibernético nas aulas de artes visuais?

A sala de aula poderia, por um lado, ser considerada uma caverna onde direcionamentos aprisionantes nos condicionam a ver somente os espectros vazios dos signos da arte já consumidos e hierarquicamente dispostos nos livros ou de lá saímos para outros mundos, como no laboratório de Kac? Um lugar sombrio onde os apelos do mundo vigente são silenciados e obscurecidos?

São muitas as questões que devemos nos colocar como docentes já que, tal como foi destacado no tópico anterior, o universo telemático circunscreve conceitos caros à nossa área de atuação: tempo, espaço, imaginário, criatividade, ludicidade, pensamento, partilha. O espaço de novas sociabilidades requer novas ações e interações de forma a construir realidades possíveis compreendidas por novos ecossistemas humanos. Requer um posicionamento aberto ao improvável, ao imponderável, ao insuspeitável quando da interação com elementos não controláveis, incursos nos processos em andamento. Apela, ainda, à percepção de um processo de ensino/aprendizagem pautado na partilha, na experiência e na interação conectiva de humanos e não humanos.

O pensamento flusseriano sobre a escola do futuro perpassa considerá-la aberta à experiência imediata “sob pena da sociedade totalitária cair em entropia” (FLUSSER, 2019, p. 158), o que significa nos advertir sobre os processos da programação *aparelhística*. Na visão do autor, a escola do futuro encerra um dilema fundamental: ou ela funcionará para a programação de funcionários que executam programas, ou permitirá que os apare-

lhos sejam tomados em diálogo por seus participantes. A virada da escola na condução da experiência imediata, em que receptores de informações se deslocam para a produção de novas informações, exigirá uma profunda reestruturação de suas bases ideológicas nas quais

às costas do aparelho os alunos da escola futura transcenderão o aparelho. Perceberão eles o aparelho como um jogo. Serão jogadores com as regras que aprendem (FLUSSER, 2019, p. 161).

Nessa perspectiva, destacamos a obra *Uirapuru*, de Kac, como aporte para pensar esses âmbitos de sobreposição entre genes, misturas em diferentes graus gerando compostos híbridos homem/planta/animal/objeto maquínico, um jogo entre diferentes formas de vida e de arte. O artista entrelaça espaços locais e remotos, físicos e virtuais e, ainda, o natural e o lendário. *Uirapuru* é um pássaro da Amazônia com o mais raro e belo canto. A lenda diz que, quando o uirapuru canta, todos os outros pássaros ficam em silêncio para ouvi-lo e que ele teria sido um jovem indígena apaixonado que, na impossibilidade de viver esse amor, tornou-se um pássaro encantado capaz de fazer sua amada apaixonar-se por ele.

Na versão de Kac, o *Uirapuru* é um peixe telerrobótico voador que canta quando hospeda o espírito de quem está longe. Seus movimentos no espaço da galeria e da *web* dependem da interação de sujeitos em interfaces locais ou remotas, criando uma rede de tráfego global compartilhado. O peixe voador convive com outros pássaros também telerrobóticos que reproduzem os verdadeiros cantos dos pássaros da Amazônia, animados pelo próprio movimento da rede comunicante.

Assim, vislumbramos a escola do futuro por sua abertura às experiências conectivas, híbridas e interativas que, levada por uma certa embriaguez conferida aos processos da arte, toma para si a possibilidade de apropriação dos modos dialógicos e estéticos maquínicos.

A arte do *homo telematicus* apresentada na abertura deste artigo se constitui em um sistema complexo de conectividade intensa em rede por mediação computadorizada firmando ações colaborativas “mente a mente” (ASCOTT, 2013). Sistema telemático em que atores dos mais diversos campos de conhecimento se enredam em processos de criação dispostos na adição de metáforas de um mundo em devir. Se somos atores na



Figura 4
Eduardo Kac, Uirapuru,
1999; o peixe teler-
robótico voador pode
ser controlado tanto
por uma interface local
quanto pela web
Fonte: <https://ekac.org/uirapuru.vert.html>

constituição de mundos possíveis na arte, sejamos também nos processos de ensino/aprendizagem em artes visuais visto que lidamos, igualmente, com a percepção, a cognição e a construção de imaginários metafóricos de mundos presentes e futuros.

estas novas visões e estas novas tecnologias de cognição, percepção e comunicação não são meramente adições no repertório do comportamento humano. Eles estão realmente transformando o comportamento humano em importantes maneiras. O impacto, por exemplo, da telepresença e interação na realidade virtual tem incalculáveis implicações para a maneira como vivemos, como sistemas de hipermídia e multimídia, como eles desenvolveram terá imensas implicações para a maneira como navegamos as informações e geramos conhecimento. Não é simples que no computador o artista tenha encontrado novas ferramentas, nós agora habitamos um novo desenvolvimento, um *dataspace* eletrônico (ASCOTT, 2013, p. 245).

O *dataspace* eletrônico pensado por Ascott (2013) é a mirada necessária ao professor de artes visuais no agenciamento dos aportes telemáticos informacionais. Habitar as redes informacionais na perspectiva do ser e do mundo em devir implica a consciência da multiplicidade conectiva que se apresenta em camadas de realidades transitórias encontradas em meio ao indeterminado, ao improvável e ao, ainda, desconhecido. Uma rede de dados que se desenha na interação diária de humanos, coisas, vegetais e animais. São processos de sociabilidade tornados híbridos, são domínios cognitivos e perceptivos alterados na produção de novas subjetivações, é

a consciência estendida capaz de vislumbrar a conectividade ampla, planetária. Tomados por essa perspectiva, torna-se restritiva a operacionalização dos *softwares* disponíveis nos dispositivos unicamente como ferramentas de uso prático ou como recurso pedagógico na atualização e apresentação de aulas. A convocação que se instaura passa por reconhecer e ultrapassar as barreiras para o entendimento do lugar contemporâneo de habitar.

Lidar com os recursos disponíveis dos dispositivos tecnológicos digitais implica a ideia de equilíbrio móvel piagetiano, no qual sistemas são afetados por perturbações exteriores para, logo em seguida, ser modificados por novas estruturas. Se habitamos uma arquitetura em rede telemática global, conectada por entidades interagentes e inteligentes, orgânicas e inorgânicas, estão dadas as perturbações iniciais à disposição para conhecer, experimentar, explorar, produzir e criar em ambiente dinâmico, entremeado por incertezas do que é e do que está sendo (PIAGET, 1980). A atenção aos processos de perturbação, percepção, apreensão e cognição confere uma certa atualização do pensamento cibernético, necessária à inscrição no tempo contemporâneo. Dessa forma, é possível gerar um viés exploratório das redes a partir do sentido de habitar, conformando novas poéticas e novos modos produtivos de expressão artística no âmbito escolar.

Conexões comutativas ou o mito da caverna nos impõem a urgência refletida sobre avançarmos por mundos não reportados aos padrões estabelecidos, entendendo os riscos do tateamento inaugural dessa ação. Já vivenciamos o *dataspace* cotidianamente, ainda distantes, contudo, da dimensão conceitual nele implicado. Mirar o contemporâneo significa tomar posição frente à descontinuidade do tempo; perceber os processos de adequação e inadequação, assumir o desconforto do que escapa ao controle. É perder-se para o Encontro.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios?* Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.
- ASCOTT, Roy. Homo Telematicus no jardim da vida artificial. In: PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede, novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- COCCIA, Emanuele. *A virada vegetal*. Trad. Felipe A. V. de Carli. São Paulo: N-1edições, 2018.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2*, v.3. Trad. Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lucia Cláudia Leão e Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 2012.
- DI FELICE, Massimo. *A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais*. São Paulo: Paulus, 2020.
- DUBOIS, Philippe. O “estado-vídeo”: uma forma que pensa. In: *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naif, 2004a, p. 97-116.
- DUBOIS, Philippe. Por uma estética da imagem de vídeo. In: *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naif, 2004b, p. 69-95.
- FLUSSER, Vilém. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: É Realizações, 2019.
- HUI, YUK. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.
- INGOLD, Tim. *Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*. Trad. Fábio Creder. Petrópolis: Vozes, 2015.
- PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. Trad. Maria Alice Magalhães D’Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária Ltda, 1980.
- PLATÃO. *A República II*. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1975.
- PRADO, Gilberto. Experiências artísticas em redes telemáticas. *ARS*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 48-57, 2003.

Este é um artigo publicado em acesso aberto sob uma licença Creative Commons.

