

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

A ARTE CONECTADA COM A TECNOLOGIA: ANÁLISE DO USO DO EMBLEMA ADOTADO NA GERAÇÃO HEAD DOWN

Aline do Carmo (UPF)
Celina Tieppo (UPF)
Gesica Cristina Albani (UPF)

Impossível ficar indiferente e subestimar a importância histórica da tecnologia mobile e sua fascinação na geração digital. Virtualmente, ninguém nos seus 20 e poucos anos em um país desenvolvido conhece a vida sem a comunicação instantânea. Conectados em tempo real, não esperam nem mesmo pelo e-mail. As notícias direto de onde ocorreram, vêm em um feed ao vivo (Atualizações no Facebook, tweets, mensagem no whatsapp e imagens no snapchat), encontram tudo online, em abundância. Estes jovens integram a chamada Geração Digital, grupo definido por jovens que hoje têm 25 anos, quase a idade da internet.

1. CULTURA E CIBERCULTURA

Vivenciamos hoje a Cibercultura que “especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. (LÉVY, 1999, p 17). Permite novos métodos de interação, como os já citados, e que interfere no comportamento e nas práticas comunicacionais entre as pessoas. De acordo com Galeb et all, já o ciberespaço,

O [...]espaço da Internet, pode ser visto como um hipertexto globalizado interativo, ou ainda, como um ambiente de circulação de discussões pluralistas. Não se tem um controle centralizado das informações e conhecimento, muito pelo contrário, há conexões múltiplas e diferenciadas. (2012, p 4).

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Há certa discordância em relação ao ano e a obra específicos em que o termo Ciberespaço foi cunhado. O mais usual é que foi empregado pelo escritor americano radicado no Canadá, William Gibson, que fez parte do movimento *Cyberpunk*, em seu romance de ficção científica *Neuromancer* em 1984. Porém, fontes alegam que ele teria usado o termo já em *Burning Chrome* de 1982. De qualquer forma em *Neuromancer*, a história se passa em um futuro indeterminado, onde o personagem principal é capaz de se plugar ‘fisicamente’ ao ciberespaço, fundindo sua mente com o computador. Outro elemento interessante da trama é a presença de inteligências artificiais que buscam independência de seus criadores, e o fato dos humanos agirem mais como máquinas do que elas mesmas. O livro é considerado um clássico, e o termo, ciberespaço, tempo depois, foi retomado por usuários e criadores de redes digitais (FERNANDES, 2006).

É importante frisar que o ciberespaço cresceu/cresce rapidamente especialmente pelo interesse suscitado especialmente nos jovens em explorar novas formas de comunicação que vão muito além das mídias tradicionais. Além do que na melhor das hipóteses o espaço virtual pode ser usado de forma positiva para desencadear transformações no pensamento humano, na política, economia e cultura. (LÉVY, 1999).

Kunzler (2005) nos lembra que avanços científicos e tecnológicos propiciam novos questionamentos, transformam condutas, assim como nossa percepção, formas de vivenciar, interpretar e sentir o mundo tanto no âmbito individual quanto no coletivo, estando eles em plena alteração por novos dispositivos que vem surgindo em um breve espaço de tempo de forma contínua. Na contemporaneidade, percebemos nossa sociedade influenciada em várias esferas pela tecnologia, porém é um processo recíproco, uma influencia a outra, uma permite a produção e existência da outra. Ambas são notavelmente marcadas pelo múltiplo, o fugaz e o complexo.

Na Idade Média, por exemplo, a comunicação se dava na maioria dos casos essencialmente por via oral, dificilmente as pessoas tinham contato com eventos que aconteciam em outro lugar que não sua comunidade. Com o advento da Era Industrial e

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

criação da imprensa a comunicação escrita entra em cena e interfere no cotidiano das pessoas que agora tem maior acesso a outras realidades que não a sua, porém de forma linear. (GALEB, M. G., et al. 2012). Passamos então do analógico ao digital que permite a mobilidade, a interação, o acesso a informações e entretenimento quase que de forma onipresente e propicia uma verdadeira ruptura. Laptop, smartphone, tablets, games e mensagens de textos fazem parte da parafernália do cotidiano e que para muitos adultos ainda são enigmas complicados. Conforme Lévy a constante aceleração na criação de novos dispositivos fazem mesmo “os mais ‘ligados’ encontrarem-se, em graus diversos, ultrapassados pela mudança, já que ninguém pode participar ativamente da criação das transformações do conjunto de especialidades técnicas, nem mesmo seguir essas transformações de perto.” (1999, p 28).

Lévy categorizou três etapas de evolução em relação a comunicação. O autor afirma que a humanidade em primeira instância é composta por grupos que possuem vasta pluralidade cultural, mas que porém são ou eram fechados em si mesmos. Aqui vale lembrar a inclusão digital, que varia de acordo com contextos sociais.

“Nem as leis (não há ‘direitos humanos’), nem os deuses (não há religiões universais), nem os conhecimentos (não há processos de experimentação ou de raciocínio reproduzíveis em todos os lugares), nem as técnicas (não há redes nem padrões mundiais) são universais.” (1999, p 258)

Como já referido, primeiramente haveria uma transmissão cíclica de informações, tradições e conhecimentos entre as gerações quase que unicamente por meio oral. Depois o escrito e impresso permitiram o registro das mais variadas memórias sociais, a transmissão de informações e conhecimento, seja por meio de jornais, folhetos ou livros e a comunicação por meio de cartas, por exemplo. A terceira etapa é marcada pela cibercultura que, como afirma o autor, mantém a universalidade proposta pela segunda etapa ao mesmo tempo em que dissolve a noção de totalidade,

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

pois pela primeira vez tendemos a criar uma comunidade mundial mesmo que desigual e conflituosa. (1999)

Diante de todo esse processo tecnológico, em que se encontra a sociedade e, sobretudo, essa nova geração; há uma nova perspectiva quanto a maneira com que organizamos argumentações, sejam elas histórias ou não, e assim, todo um conjunto de critérios que podemos vir a utilizar para aceitar ou não as mesmas.

Quando ao leitor, agora a validação ou a rejeição de um argumento pode se apoiar na consulta de textos (mas também de imagens fixas ou móveis, palavras gravadas ou composições musicais) que são o próprio objeto de estudo, com a condição de que, obviamente, sejam acessíveis de forma digital. (CHARTIER, Roger, p.59, 2009).

Esse novo mundo de documentos, imagens, palavras digitais, abrem uma nova porta onde antes não era possível ter acesso. Antes, ao passo que um autor escrevia seu livro, o mesmo tornava-se objeto de confiança entre ele e o leitor. O leitor não poderia ter qualquer acesso ao material com o qual o escritor escreveu o seu livro, as referências de difícil acesso, encontradas muitas vezes em lugares especializados no assunto, tinham por vezes, alto preço; assim, o leitor de antes não tinha outros documentos com o que contestar o que acabará de ler.

Hoje, com o ingresso da tecnologia, é possível que o leitor não só tenha acesso a determinado livro, mas também a todo material (bibliografia, análise documental, experiências práticas) que compõe a obra, e encontrar outras obras que divergem do pensamento que esse autor expõe. Hoje o leitor é quem escolhe se acatará tais ideias ou não, se irá se mobilizar de acordo com aquele autor ou se irá contra suas ideias.

“A invenção da imprensa não produziu imediatamente novas maneiras de ler. Por sua vez, as categorias intelectuais que associamos com o mundo dos textos subsistem diante das novas formas do escrito, enquanto que a própria noção de ‘livro’ se acha questionada pela dissociação entre a obra, em sua coerência intelectual, e o objeto material que assegurava sua imediata percepção e apreensão. Por outro lado, não se deve esquecer que os leitores (e os autores)

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

potenciais dos livros eletrônicos, quando não se trata de *corpus* de documentos, são ainda minoritários.” (CHARTIER, Roger, p.63, 2009).

Muito se tem discutido também em relação ao desaparecimento do livro impresso, acredita-se que cada meio de expressão ou dispositivos de interação novos fazem surgir reformulações no seu uso, reinvenções, novos significados, possibilidades e importâncias distintas.

1.1 Geração Digital

Outro ponto abordado por pensadores são as relações afetivas da Geração Digital na contemporaneidade. De acordo com Bauman, estamos vivenciando a ‘liquefação’ de estruturas e instituições. Há tempo as relações deixaram de serem regidas por laços mais estáveis dando lugar a fluidez, a instabilidade, ao efêmero. Diferentemente da Era Industrial, onde o ideal romântico visava a eternidade, as relações afetivas hoje acabam de forma repentina e são facilmente substituídas. Isso de certa forma resultou em sentimentos de alívio visto que não se tem mais tamanha rigidez nos vínculos, ao mesmo tempo em que criou certa angústia frente a suposta sensação de segurança que os mesmos propiciavam. (Fronteiras do Pensamento, 2010).

Para indivíduos da denominada Geração Z já inteirados da cibercultura, não é raro começar e ou finalizar relacionamentos vividos no real através de redes sociais. Como também buscar atenção, afeto e amigos como válvula de escape para solidão e carência que sentem: O que eu não tenho na minha casa, ou na escola, minha rua ou cidade, eu procuro em outro lugar. (Fronteiras do Pensamento, 2010) Muitas pessoas, especialmente jovens, mas não exclusivamente eles, estabelecem relações por meio das redes sociais, onde se aproximam, identificam-se com pensamentos, comportamentos ou pessoas, tendo a sensação de pertencimento a um grupo.

Assim, como celebram ou abominam as diferenças. Pessoas podem assumir personagens diferentes na internet, personagens que muitas vezes, por diversos motivos,

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

não conseguem personificar na vida real. Tem a liberdade de falar o que pensam ou sentem com a segurança sugestiva que uma tela fornece. Garbin apresenta esse tema de forma interessante:

O que leva um jovem a optar por escrever sobre suas mágoas, alegrias, planos, num diário virtual, abrindo-o a outras leituras, ao invés de escrever num diário impresso particular ou conversar face a face com amigos ou colegas? Estaremos vivendo a era da espetacularização da intimidade? Da derrocada das fronteiras do público e do privado? (2003, p 120)

O uso de novos dispositivos, cada vez mais presentes em diferentes meios sociais, também é empregado por adultos, o que de certa forma pode e já tem acarretado na aproximação de diferentes gerações, a nível pessoal e comportamental na internet. Existem semelhanças e diferenças por vezes marcantes no modo como pessoas da mesma ou diferentes gerações utilizam tecnologias digitais, especialmente quando a sociedade tem condições de proporcionar a todos fácil acesso às mesmas. Aí se sobressaem as diferenças de ordem sociocultural. (Ponte, C., 2010) Mas, quando observamos as ruas, parques, escolas ou shoppings nos deparamos com a geração Head Down notavelmente marcada por jovens. Ora, “a cibercultura inventa uma outra forma de fazer advir a presença virtual do humano frente a si mesmo que não pela imposição da unidade de sentido.” (LÉVY, 1999, p. 258).

2. A INTERVENÇÃO “GERAÇÃO DOWN HEAD”

A criação do vídeo começou em sala de aula, na disciplina de Arte e Tecnologia, ministrada pela professora Aline do Carmo. A turma foi dividida em 4 grupos de trabalho, um para a criação do roteiro, outro para a criação das ilustrações, um terceiro grupo para a produção de fotos, pois o estilo utilizado para a animação foi stopmotion, técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento.

No dia 28 de julho de 2015, realizamos a intervenção: “Geração Down Head” na Faculdade de Artes e Comunicação da Universidade de Passo Fundo. Com todos os aparatos eletrônicos instalados, nos posicionamos no corredor um ao lado do outro em frente a projeção e passamos a agir como pessoas “fissuradas” no smartphone. Conversávamos uns com os outros por celular enquanto o intervalo ocorria e observávamos o público.

Observando os passantes, pode-se definir três grupos principais: aqueles que enxergavam a projeção, nos olhavam e ficavam com receio de passar na frente do vídeo; aqueles que passavam olhavam para nós e para a projeção tentando entender o contexto e nos davam parabéns pela iniciativa; e aqueles que passaram indiferentemente sem notar quase absolutamente nada: exceto que haviam algumas pessoas paradas atrapalhando a passagem no corredor.

No final da intervenção com alunos comentando sobre a dor no pescoço pelo tempo passado com a cabeça baixa voltada para o celular, percebemos que alguns poucos estranhos se aproximaram do nosso grupo e também, ficaram olhando seus feeds de notícias nas redes sociais. Repetimos essa mesma experiência em outra faculdade da Universidade de Passo Fundo, o Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, no dia 05 de agosto de 2015. Nesta segunda ação observamos, praticamente, as mesmas reações e resultados de nossa primeira experiência.

Ao analisar a reação dos jovens, ao passarem pela projeção, e desviarem dos integrantes do grupo da disciplina, que estava em pé no centro do corredor, “atrapalhando” a passagem, observou-se que nem assim os passantes levantaram o olhar, apenas desviavam de cabeça baixa, aficionados pelas telas brilhante de seus dispositivos eletrônicos. Além da luz da projeção que iluminava quem na sua frente passasse, tínhamos o áudio da animação ecoando nas potentes caixas de som distribuídas no prédio. Ruídos sonoros de mensagens no whatsapp, atualizações no

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

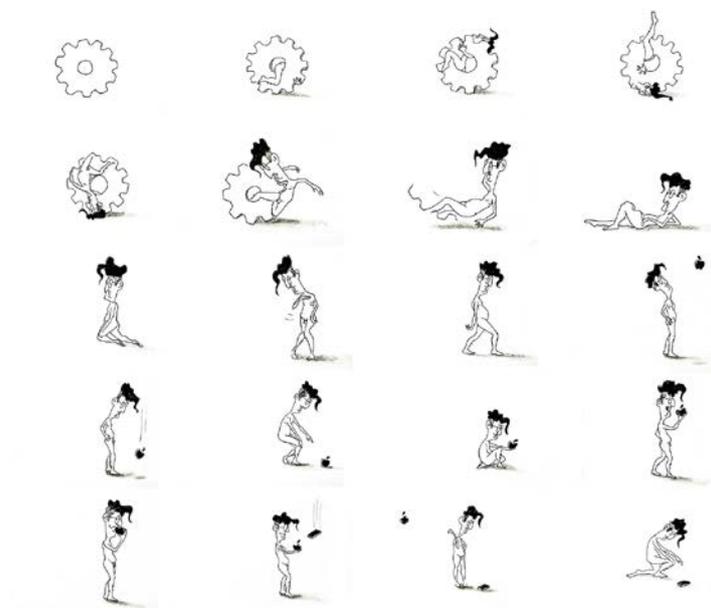
Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

facebook, sincronizadas com as imagens não foram suficientes para chamar a atenção destes jovens que caminham de cabeças baixas. Uma juventude ao mesmo tempo fomentadora das novas tecnologias e necessariamente interpelada por elas.

A projeção narrava a trajetória de um sujeito tão vidrado em seu smartphone ao ponto de não perceber o que acontecia a sua volta. Como diria Aristóteles: “O imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois de todos, ele é o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado.” (1973, p. 445), em outras palavras, o imitar nos propicia prazer ao mesmo tempo em que capacita o aprendizado. Esses estudantes com fácil acesso ao ciberespaço não puderam deixar de se questionar: Quantas vezes eles fazem o mesmo que alguns dos passantes, ou seja, não enxergam nada além de um visor?



Primeira parte do vídeo Geração Down Head

Essa série de imagens mostra o início da projeção que começa com o som de uma engrenagem em movimento. A engrenagem vai se transformando em uma pessoa que encontra uma maçã - fazendo analogia não só a uma marca conhecida por este

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

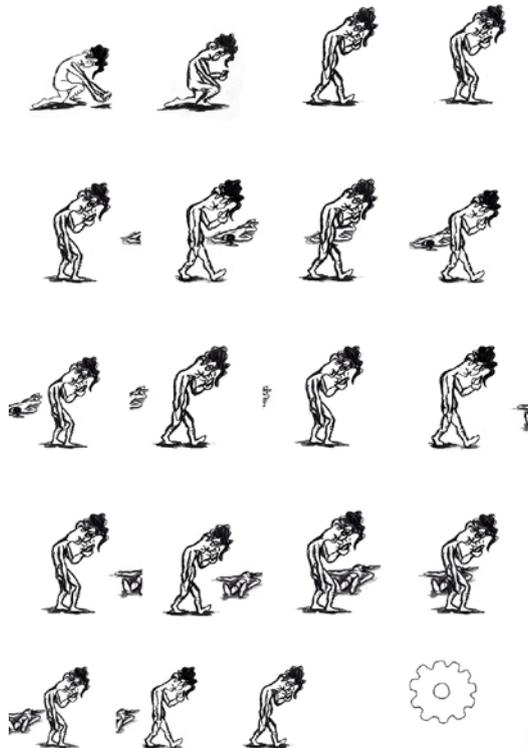
Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

ícone, como a história bíblica do pecado original - o personagem pega a fruta, a morde e em seguida, um smartphone cai a sua frente. A próxima imagem já mostra o personagem recolhendo o dispositivo ficando obcecado com ele ao ponto de não enxergar mais nada, pessoas feridas e ou mortas a sua volta. O mundo torna-se obsoleto e tudo que importa é o que está acontecendo na tela do smartphone.

Tudo isso acontece com diversos sons ao fundo como de passos humanos, objetos caindo, mordida e sons que fazem analogia aos dispositivos eletrônicos mobile. Por estar tão absorto na tela brilhante, nosso personagem não percebe os perigos a sua volta, e por fim ele bate em uma árvore, onde cai uma maçã gigante e o mata. Por fim, tudo aquilo se transforma em mais uma engrenagem, que volta a rodar, e nos mostra um círculo vicioso, onde as ações são repetidas e não há um fim.



Segunda parte do Vídeo Geração Down Head

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Percebe-se que a compreensão da conjuntura histórica, e a experiência concreta realizada, nos mostra jovens que restringem-se a sua relação com as novas tecnologias e meios de comunicação, fechando seu mundo e limitando interações interpessoais ao aparelho em suas mãos e deixando de lembrar outros aspectos sociais que servem como moldura para a formação dos grupos geracionais da atualidade. Afinal de contas, a curto, médio ou longo prazo quais serão os resultados desse uso incessante do celular? Essa experiência demonstra uma série de jovens seguindo exatamente o mesmo padrão. Escondem-se atrás de smartphones.

Referências

ARISTÓTELES. Poética. In: *Os pensadores*, São Paulo: Abril Cultural, 1973. v. 4.

CHARTIER, Roger. A história ou a leitura do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009

FRONTEIRAS DO PENSAMENTO. *Diálogos com a Geração Z*: Fronteiras educação. Porto Alegre: Fronteiras do Pensamento, 2011.

GALEB, M. G., et al. *Tecnologia e arte: cruzamentos possíveis para uma reflexão acerca do ensino contemporâneo*. Disponível em <http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Didatica/Trabalho/05_23_58_283-6684-1-PB.pdf> Acesso em 06 mar. 2016.

FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber*: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

KUNZLER, Nelcí Andreatta. *A arte visual no mundo contemporâneo*. Disponível em <<http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/revislav/article/view/2133>> Acesso em 07 mar. 2016.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

PONTE, Cristina. Jovens e internet: discutindo divisões digitais. Barbosa, Marialva; Morais, Osvaldo (Orgs.). In: *Comunicação, Cultura e Juventude*. São Paulo: INTERCOM, 2010.