

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**IARTE – INSTITUTO DE ARTE**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO ARTES VISUAIS**

**KAUANNY FERREIRA COTRIM**

**(DES) CARREGADO: O sentido que atribuímos à tecnologia**

**UBERLÂNDIA - MG**  
**JUNHO / 2021**

**KAUANNY FERREIRA COTRIM**

**(DES) CARREGADO: O sentido que atribuímos à tecnologia**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à  
Universidade Federal de Uberlândia como parte dos  
requisitos necessários para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Tatiana Sampaio Ferraz

**UBERLÂNDIA - MG**

**JUNHO / 2021**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO ARTES VISUAIS**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**KAUANNY FERREIRA COTRIM**

**(DES) CARREGADO: O sentido que atribuímos à tecnologia**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à  
Universidade Federal de Uberlândia como parte dos  
requisitos necessários para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Artes Visuais.

Aprovado em: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**Banca Examinadora**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Tatiana Sampaio Ferraz, orientadora  
Universidade Federal de Uberlândia

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Beatriz Basile da Silva Rauscher, avaliadora  
Universidade Federal de Uberlândia

---

Prof<sup>º</sup>. Dr<sup>º</sup>. Adriano Tomitão Canas, avaliador  
Universidade Federal de Uberlândia

Dedico este trabalho a todos os artistas que buscam com o seu trabalho provocar uma reflexão acerca da nossa sociedade contemporânea.

## RESUMO

O projeto “Des(carregado)” tem como propósito uma intervenção no Parque do Sabiá da cidade de Uberlândia, que proporciona ao público em geral um local para prática desportiva e atividades de lazer. O objetivo é realizar algumas intervenções no espaço público do parque, por meio da “Sticker Art” (arte de rua baseada em adesivos), motivadas pelo questionamento sobre as relações que o ser humano estabelece com a tecnologia em *devices* na sociedade atual, caracterizadas pelas conexões em rede e pela virtualidade. Em meio à tanta tecnologia, vivemos sempre muito conectados nas redes sociais, não importa o lugar onde estamos, e acabamos por esquecer de nos conectarmos com a natureza, com o meio “real” e os outros indivíduos ao redor. Tendo em vista esse “vício tecnológico” na sociedade atual, a proposta de intervenção optou por um lugar em que raramente há essa conexão “online”. A pesquisa envolve referências artísticas que inspiraram o processo de intervenção e a ligação da mesma com a tecnologia, um mapeamento do local, e como será intermediado para tal ação, além de conhecer as atualizações tecnológicas de aplicativos usados na rede. Entender como o público está usufruindo delas nas redes é fundamental para apropriar-se do tema e transpor na arte dos adesivos uma reflexão acerca da cultura digital na presente proposta.

**Palavras-chaves:** intervenção, espaço público, sticker art, cultura digital, tecnologia

## **ABSTRACT**

The “Dis(charged)” project has as purpose an intervention in Parque do Sabiá in the city of Uberlândia, that provides to the general public a place to practice sports and leisure activities. The objective is to accomplish some interventions in the public space of the park through the Sticker Art (street art based on stickers), motivated by the questions about the human being's relations with the technology in devices in actual society, characterized by network connections and virtuality. In the middle of so much technology we live very connected in social networks, no matter where we are, and we end up forgetting to connect ourselves with nature, with the “real” place and the other people around. In view of this “technological addiction” in current society, the intervention proposal opted for a place that rarely has this “online” connection. The research involves artistic references that inspired the intervention process and its connection with technology, a mapping of the place, and how it will be intermediated for such action, in addition to knowing the technological updates of applications used in the network. Understanding how the public is taking advantage of them on the networks is essential to appropriate the theme and transpose into the art of stickers a reflection about digital culture in this proposal.

**Keywords:** intervention, public space, sticker art, digital culture, technology

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2. PROJETO</b>	<b>15</b>
2.1 PROCESSO CRIATIVO	23
2.2 SIMULAÇÕES DO PROJETO	30
<b>3. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>43</b>

## 1. INTRODUÇÃO

As relações interpessoais da sociedade contemporânea têm sido uma questão preocupante quando pensamos no avanço tecnológico. Os meios de comunicação de massa estão cada dia mais interligados no cotidiano. A importância que esses meios trouxeram no âmbito social vai muito além do que pensamos sobre sociabilidade. Com a introdução das máquinas no período da Revolução Industrial surgem grandes transformações no processo de produção e nas relações de trabalho, onde o homem deixa de ser a figura principal no meio de trabalho e torna-se um coadjuvante na produção massificada, isto é, o trabalhador que antes era artesão torna-se um operário especializado.

É importante entendermos que a Revolução Industrial foi um processo de transformação dividida em três fases, onde cada uma provocou mudanças na relação do homem com a natureza, no setor econômico, nos padrões de consumo, e principalmente, no modo de vida das pessoas.

Na primeira fase, entre 1750 e 1850, obteve-se uma nova organização no capitalismo, que provocou um aumento significativo da produtividade através da substituição do homem pela máquina, e conseqüentemente, o crescimento das cidades com o processo de urbanização. Na segunda fase, em meados do século XIX, o avanço tecnológico provoca aumento na produção em massa, no comércio e a modificação nos padrões de consumo. E por fim, em meados do século XX, na terceira fase da Revolução Industrial, surge uma nova integração entre ciência, tecnologia e produção, as quais possibilitaram o avanço da medicina, a melhor qualidade de vida das pessoas, a diminuição da distância entre os povos, a maior difusão de notícias e informações, e posteriormente, a consolidação do capitalismo.

A partir deste período a tecnologia abre portas para sua entrada no meio social como objeto principal na evolução dos campos de conhecimento, o ritmo das máquinas impõe um novo ritmo para o ser humano. Esta entrada amplia a construção dos meios de comunicação de massa, facilitando o contato virtual entre indivíduo e a propagação cada vez mais rápida da informação. O professor e doutor em *Sciences de l'Information* pela Universidade de Paris, Laymert Garcia dos Santos, nos afirma isso ao discorrer sobre a centralidade social do trabalho tecnocientífico após a primeira Revolução Industrial:

Não que Marx estivesse errado, ao contrário, mas a terceira revolução industrial mostrou que a categoria trabalho precisa ser repensada precisamente porque a



tecnologia é trabalho e invenção. A terceira revolução mostrou que o trabalho enquanto dispêndio de energia passa a ser menos importante do que a invenção. O trabalho tecnocientífico, que é o trabalho de invenção, ganhou centralidade. Isso deslocou a centralidade do trabalho tal qual nós entendíamos na primeira revolução industrial. Com isso, o conhecimento ganhou também uma centralidade até então inédita. O trabalho tecnocientífico tem hoje um valor que o trabalho perdeu. Isso é manifestado através da propriedade intelectual, que passou a ser a nova riqueza. Ao mesmo tempo observa-se uma desqualificação e uma marginalização progressiva da força de trabalho industrial. (SANTOS apud KASSAB, 2016, p.6)

O homem torna-se então “engrenagem de uma máquina”, e sua experiência urbana se funde com a tecnologia moderna, transformando-o dentro de uma sociedade midiática. Essa implicação da mesma na condução da vida humana começa a atingir as relações interpessoais e provoca um questionamento sobre as vantagens e desvantagens dessa modernização. Entre os pontos positivos, pode-se destacar a fácil e rápida comunicação entre pessoas e a praticidade na troca de informações, enquanto que, em termos negativos, ressalta-se a substituição da mão-de-obra humana pela máquina e o afastamento das pessoas no que diz respeito a hábitos e costumes compartilhados uns com os outros no ambiente real (“ao vivo”).

A possibilidade que o indivíduo tem de fazer tudo digitalmente retrocede a ideia de relação “física” que antes era necessária em uma comunicação. Segundo o autor Patrick Lichty (2009, p.42) hoje o homem está presente em uma rede “online”, “O indivíduo móvel é um nômade, que se move de um lugar para o outro sem perder contato com o coletivo da ‘aldeia’ eletrônica. Desde que estejam em sua rede de recepção, eles ainda se encontram (presumivelmente) disponíveis”.

Quando falamos de costumes e hábitos sociais evidenciamos o conceito de cultura, entretanto, essa significação surge através da importância que a sociedade dá ao campo tecnológico, isto é a causa de toda influência digital nas relações contemporâneas. Segundo Alexandre Wollner citado por MIZANZUK (2003, p.95) “a criação de signos necessita de meios para comunicar seus novos significados, cujo valor está em consonância com os arquétipos universais de verdade e harmonia. E esses meios são obtidos mediante o uso da linguagem e tecnologia”.

Esse paralelo entre as relações contemporâneas e influência digital evidencia como em todo campo de conhecimento há vantagens e desvantagens. A tecnologia está presente em quase todas as ações do dia-a-dia, não necessariamente interligada à comunicação. Elas estão

presentes nas máquinas para produção de alimento, no GPS para orientação de um caminho, e várias outras atividades que compõem a rotina de um indivíduo. Todos esses exemplos modificam a relação de um para com os outros, mesmo que essas mudanças sejam mínimas.

A cultura “fast” impregnada na sociedade está diretamente ligada à tecnologia, pois ela induz à praticidade das ações cotidianas, seja por meio de uma comunicação à distância, ou em um alimento preparado no micro-ondas para o ganho de tempo. Ambas as situações reduzem a experiência da ação: no caso de um telefonema distante, o contato físico; no aquecimento da comida pela máquina, a vivência de produzir o próprio alimento.

No entanto, a praticidade e redução do tempo gasto para atividades não induzem necessariamente a superficialidade e esvaziamento de todas as relações contemporâneas; elas implicam sim, em ações e conhecimentos automáticos impregnados pelas mídias sociais em contextos culturais visuais. Na verdade, ao reduzir o tempo gasto para execuções cotidianas, a tecnologia permite também, espaço para a realização de outras tarefas, o que ocasiona no aproveitamento do tempo para atividades de lazer e prazer, ou da exacerbada lista de afazeres ao longo do dia.

Uma das questões mais interessantes da situação contemporânea é que a tecnociência não gosta de ser colocada no centro da discussão. Considerando a centralidade da tecnociência hoje, não há como trabalhar a sociedade contemporânea se não discutirmos seu papel e o conseqüente impacto das novas tecnologias na sociedade. É preciso politizar esse debate. É preciso colocar a tecnociência no centro e começar a discutir politicamente o que ela faz, o que ela é, o que ela pretende, o que faz conosco e o que nós fazemos com ela. (SANTOS apud KASSAB, 2016, p.6)

Em uma entrevista sobre a arte do ciberismo, a artista e curadora Giselle Beiguelman discorre sobre essa praticidade citada anteriormente, que gera no indivíduo uma relação de dependência com a máquina, um vício que transforma o contexto cultural em que vivem as pessoas com as quais se relacionam.

(...) A situação dos celulares acirrou e acentuou muito. É quase como se você se colocasse em uma posição de se fazer uma obra de arte para não ser vista, ou para ser vista entre outras coisas – você usa o celular em situações em que você é multitarefa: você está dirigindo e falando ao celular e recebendo mensagem e carregando um vídeo e abrindo o e-mail. Isso tudo transforma muito o processo de criação. No âmbito da cultura digital especificamente, naquele nicho. A cultura

digital hoje em dia é praticamente tudo, mas naquele nicho voltado para o que é específico da criação digital. A experiência de rede. E isso não dá para fazer fora do meio digital. (BEIGUELMAN apud CARRAPATOSO, 2010)

No início do ano de 2020<sup>1</sup> o mundo passou por um momento que acelerou o processo de transformação digital, e tanto as relações sociais quanto as empresas tiveram de tomar medidas que adequassem à nova realidade: uma pandemia mundial (COVID-19) que como medida de prevenção determinava para a população, além da higienização, o isolamento social, onde as pessoas deveriam permanecer em casa e as empresas solicitadas trabalharem de portas fechadas.

Este distanciamento social possibilitou à internet uma maneira de monopolizar o processo de interação, que passa a ser especialmente virtual, caracterizado pela ausência corporal. Tal comunicação proporciona diversas formas de se expressar e modificar a auto-imagem perante a sociedade, além de alterar para uma realidade puramente digital, momento o qual foi caracterizado por empresas adaptando suas vendas para delivery, reuniões que antes eram presenciais em aplicativos de interação por vídeo; como Google Meet e Zoom; interação e atendimento ao cliente com precedência em redes sociais e plataformas digitais, reuniões familiares a distância, escolas dando aulas online (EAD), *lives* de cantores famosos no YouTube etc.

A internet por si é capaz de diferenciar de maneira particular o processo de interação e sociabilidade por diferentes fatores, como: fácil comunicação, ausência de censura, mobilidade territorial, liberdades de relacionamento de qualquer espécie, desbloqueios sociais ou preconceituosos, fantasias de identidades alternativas, descompromisso social e temporal para o processo comunicativo, e o anonimato. (BALDANZA apud SIMIONATO; SIQUEIRA; MULLER, 2017)

O mundo, que antes já era digital, atualmente está ainda mais conectado, e retratado pela “Ditadura da Informação”, onde a informação é a mercadoria principal que condiciona os homens, capaz de alterar hábitos, maneiras de agir, pensamentos, opiniões e a relação dele com o outro e consigo mesmo. Todas as mudanças vistas do início da pandemia até aqui levaram os usuários a refletirem as questões da vida, influenciando os sentimentos e comportamento, e a necessidade de ser coletivo dentro do distanciamento. Enquanto que os desafios e as adaptações obrigaram as pessoas a desacelerar, as atitudes foram aceleradas, e atraíram o impulso da conectividade.

<sup>1</sup> A primeira parte deste projeto, sendo ela o processo conceitual, foi realizada no segundo semestre de 2019, logo antes da pandemia. Por isso, devido às medidas de prevenção, o Parque do Sabiá permaneceu fechado por um longo tempo, e sendo assim realizei o projeto através de simulações.

A experiência tecnológica proporciona uma reflexão acerca da “cultura digital” a qual o homem é submetido, esta que o faz agir de maneira inconsciente e automática, e que contribui para modificar e ressignificar o modo do ser humano interagir socialmente.

Além das questões anteriormente abordadas sobre a relação do corpo com a comunicação mediante o desenvolvimento da tecnociência e da tecnologia comunicativa, autores comentam que mediante o desenvolvimento das novas tecnologias é possível classificar a sociedade contemporânea como uma sociedade da informação pela centralidade que a informação tem assumido. Principalmente a partir da difusão da internet que vem despertando mudanças de várias ordens, não só na relação do corpo propriamente dita, mas também em suas relações econômicas, sociais, políticas, culturais e filosóficas. (PINHO apud SIMIONATO; SIQUEIRA; MULLER, 2017)

Atualmente no campo das artes, existem artistas que atrelam a tecnologia ao meio social, isto é, utilizam a tecnologia como objeto artístico principal dentro de uma instalação, onde há a relação entre indivíduo e espaço, e interatividade desse com o desenvolvimento tecnológico. Artistas como Lucas Bambozzi, Fernando Velázquez e Giselle Beiguelman investigam o ambiente cultural através da crescente mediação da realidade por dispositivos tecnológicos.

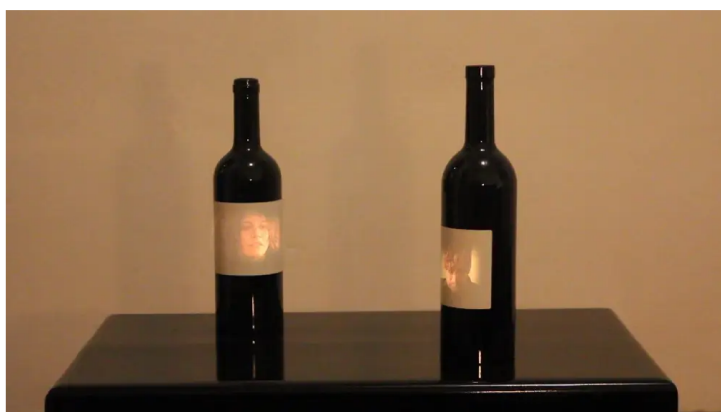
Em “Paisagem Discreta”, Fernando Velázquez dispõe de um vídeo algorítmico, cujo objetivo é a construção de uma paisagem diferente, interligada com o nosso mundo tecnológico atual. Analisando as questões embutidas no trabalho, volto a reforçar a ideia de cultura digital, onde a construção de pensamentos e interpretações está diretamente conectada ao meio em que se vive, que em nossa contemporaneidade, é o desenvolvimento tecnológico.



**Figura 1** - Paisagem Discreta, 2008-211, instalação interativa por Fernando Velázquez  
Fonte: <http://cargocollective.com/ferstman/Discrete-Landscape>

Sobre o cibridismo, Giselle Beiguelman (2010) afirma que o celular nos “ciborguizou”, isto é, ele está conectado ao nosso corpo como uma extensão própria, onde gerencia todas as nossas atividades: agenda, plataforma de contatos, voz, SMS, câmera fotográfica; como uma lente de expansão do nosso cotidiano, a qual constrói uma cultura contemporânea através da popularização simbólica de elementos visuais.

Em “Bottled Chat”, Lucas Bambozzi faz a projeção de um casal em duas garrafas de vinho simulando um encontro presencial, onde eles conversam simultaneamente. Esta instalação evidencia o distanciamento físico social, e complementa o questionamento das relações sociais atuais.



**Figura 2** - Bottle Chat - Um casal perfeito, 2009, projeção de vídeo por Lucas Bambozzi  
Fonte: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/bottled-chat-um-casal-perfeito>



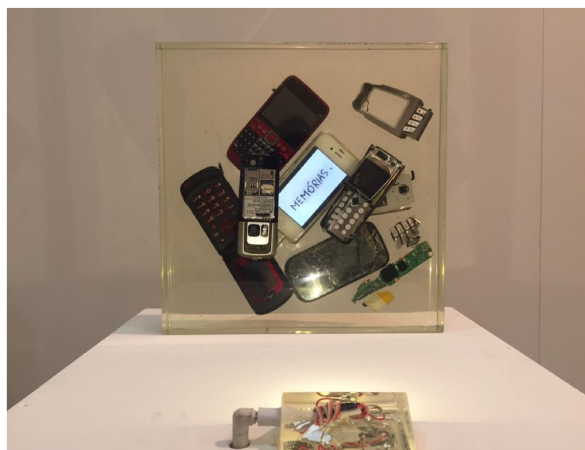
**Figura 3** - Detalhe da obra: Bottled Chat - Um casal perfeito, 2009, projeção por Lucas Bambozzi  
Fonte: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/bottled-chat-um-casal-perfeito>

Já em “O Último Susurro”, Bambozzi rompe com a lógica da inovação e aponta desequilíbrio em meio à cultura da mediação. A instalação utiliza telas de dispositivos para apresentar falas que desaparecem, as quais indicam a velocidade das informações e enfatiza a

importância de perceber como a tecnologia e os meios de comunicação criam hábitos através de uma cultura digital.



**Figura 4** - O Último Susurro, 2017, instalação por Lucas Bambozzi  
Fonte: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/ultimo-sussurro-2017>



**Figura 5** - O Último Susurro, 2017, instalação por Lucas Bambozzi  
Fonte: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/ultimo-sussurro-2017>

Por meio de um processo ambíguo, a tecnologia media e molda a sociedade, assim como grupos sociais a mediam e moldam em seu contexto (FEENBERG apud GARCIA; SEGATTO, 2009, p.115), isto é, o sentido e apego que atribuímos a estes dispositivos modelam estilos de vida, onde a tecnologia passa de uma mera ferramenta de uso prático para um suporte de vida. Portanto, enquanto espaço social, a experiência dos cidadãos muda de acordo com o patamar da condição urbana, seja ela física, ou virtual. De acordo com Lúcia Santaella, doutora em teoria literária, esta aproximação entre meios de comunicação e ambiente físico traz consigo o conceito de um ciclo cultural:

O segundo aspecto fundamental que o fetiche das mídias oblitera encontra-se no fato de que quaisquer mídias, em função dos processos de comunicação que propiciam,

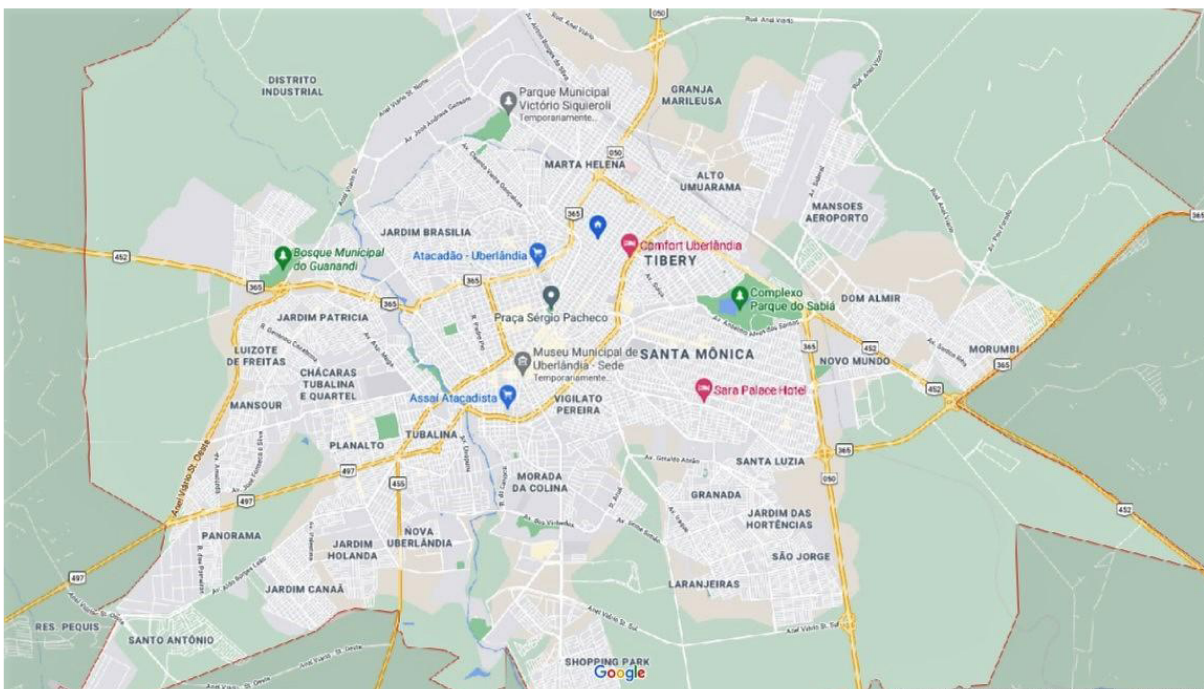
são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e que fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as conseqüentes injunções políticas em que um tal ciclo cultural toma corpo. Considerando-se que as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais, pode-se estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial-eletrônica etc. (SANTAELLA, 2003, p. 23)

Nos conceitos atuais, a tecnologia adquire um papel muito importante na sociedade, nos campos de conhecimento, educação e saúde, pois seu desenvolvimento abriu portas para o crescimento destas áreas em termos de melhoria e qualidade de vida, sendo uma inovação que se adapta de acordo com as necessidades mercadológicas. Entretanto, o papel que ela desempenha quando o assunto é sociabilidade está atualmente ligada à cultura visual, ou seja, elementos visuais que carregam em si sua funcionalidade dentro de dispositivos tecnológicos.

## 2. PROJETO

Partindo deste diagnóstico no contexto social contemporâneo coloco em evidência a problemática do meu projeto: o tema do vício tecnológico nas relações sociais por meio de propostas de intervenção artística no espaço público. O projeto “(Des)carregado” tem como propósito uma intervenção urbana no Parque do Sabiá da cidade de Uberlândia, mediante a utilização da Sticker Art.

O local é um parque urbano que atende às necessidades dos moradores da cidade e visitantes, visto que é um ponto turístico que a cidade tem a oferecer. É uma área significativamente verde, com represa, trilhas, equipamentos de lazer e academias ao ar livre, quiosques para alimentação, pista de caminhada e bosques, sendo o maior parque urbano do Triângulo Mineiro. Seu objetivo é proporcionar ao público em geral, um local para prática desportiva e atividades de lazer. Atualmente existem programas desenvolvidos pela Prefeitura de Uberlândia que oferecem aulas de dança de diferentes estilos musicais e demais atividades desenvolvidas com empresas privadas que realizam no local outras atividades, como competições de corridas, por exemplo.



**Figura 6** - Mapa da cidade de Uberlândia

Fonte: <https://www.google.com/maps/place/Uberl%C3%A2ndia,+MG/@-18.9138186,-48.292672,13z/data=!4m5!3m4!1s0x94a4450c10bbbaef:0xae370c93616d5c9c!8m2!3d-18.9127534!4d-48.275484>





**Figura 7** - Imagem satélite de parte da cidade de Uberlândia, com o Parque do Sabiá localizado no canto inferior esquerdo, sendo a única área verde presente na fotografia

Fonte: <https://www.facebook.com/343924839049712/posts/3669928123116017/?d=n>

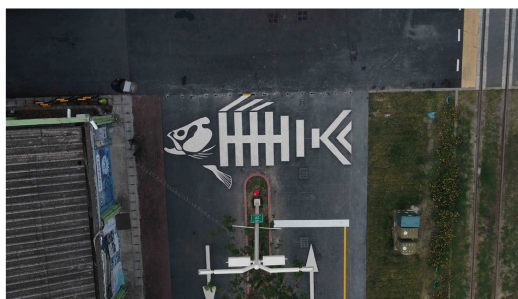


**Figura 8** - Mapa legendado do Parque do Sabiá  
 Fonte: <https://www.uberlandia.mg.gov.br/parque-do-sabia/>

Minha relação com o projeto parte da curiosidade advinda do entendimento sociocultural quanto ao uso de tecnologias, especialmente quanto a combinação de ser e ter que o capitalismo segrega e o sentido da palavra “energia”, que alude como algo vital do ser humano ao mesmo tempo que à bateria de um equipamento tecnológico. Utilizando a Sticker Art pretendo criar um meio de informar, alertar e criticar vantagens e desvantagens dessa relação tecnológica viciante. É importante pensarmos a intervenção urbana como uma arte

que busca criticar e instigar uma reflexão no cidadão, visto que se trata de um meio que explora o espaço público e cotidiano dos sujeitos.

O canadense Peter Gibson, também conhecido como Roadsworth, é um artista de intervenção urbana que utiliza estêncil para modificar espaços urbanos de forma humorada e política. Defensor da utilização de bicicletas nas cidades, ele acredita que os perímetros urbanos são espaços de partilha e expressão, e que podem ser aproveitados de bicicleta ou a pé. Entretanto, além de seu apoio aos ciclistas e pedestres, o artista também critica em sua arte outros temas que trazem reflexão à população, como a destruição do habitat dos animais.



**Figura 9** - Ocean Crossings, 2017, Pier 2. Kaohsiung, Taiwan, intervenção por Roadsworth

Fonte: <http://www.roadsworth.com/ground#/ocean-crossings/>



**Figura 10** - 2011-2005, intervenção por Roadsworth

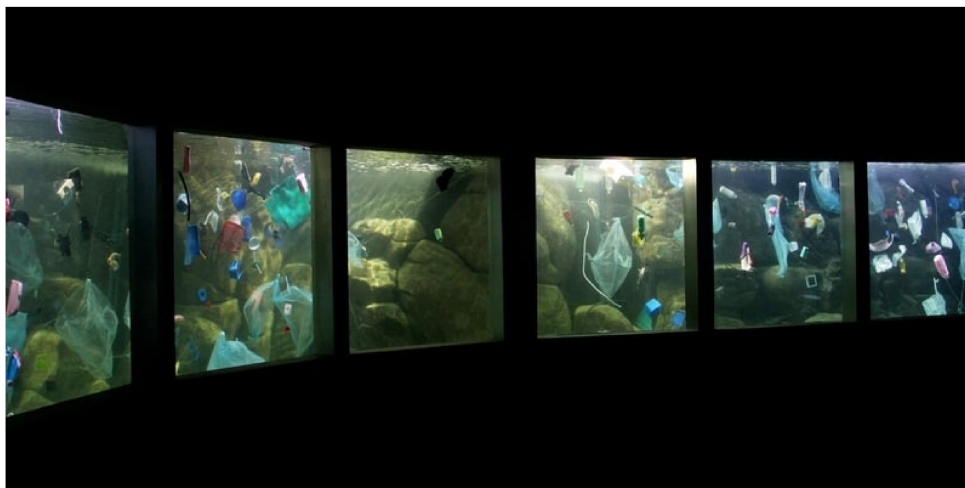
Fonte: <http://www.roadsworth.com/street#/20012005/>



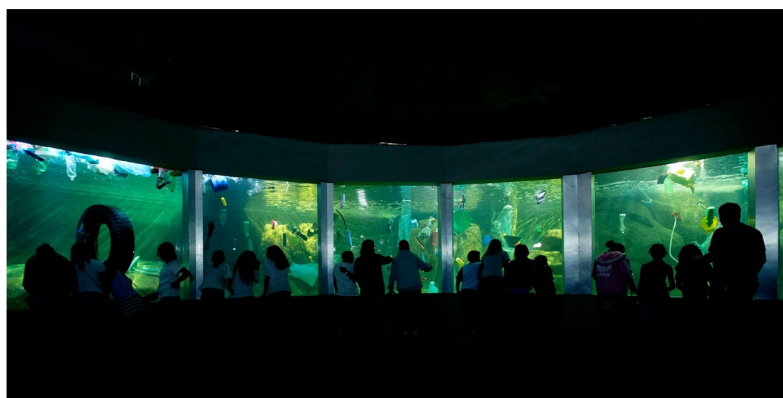
**Figura 11** - 2011-2005, intervenção por Roadsworth

Fonte: <http://www.roadsworth.com/street#/20012005/>

Outro artista de intervenção urbana que atua de forma expositiva e reflexiva acerca dos problemas contemporâneos é o brasileiro Eduardo Srur. Sua produção promove debates sobre os limites da arte contemporânea e como o artista tem a função social de transformar a realidade. Em sua obra "Aquário Morto", ele divide um aquário em dois lados, em um dos lados continha os animais marinhos como tartarugas, peixes e moluscos, enquanto do outro lado ele insere objetos de lixo recolhidos diretamente da praia.



**Figura 12** - Aquário Morto, Guarujá, 2014, intervenção por Eduardo Srur  
Fonte: <<https://www.eduardosrur.com.br/intervencoes/oaquario-morto>>



**Figura 13** - Aquário Morto, Guarujá, 2014, intervenção por Eduardo Srur  
Fonte: <https://www.eduardosrur.com.br/intervencoes/o-aquario-morto>

Por fim, apresento uma intervenção que acredito ter relação com a proposta do meu projeto, realizada pelo Coletivo Poro, formado pela dupla de artistas Brígida Campbell e Marcelo Terça-Nada!. Através da ocupação do espaço público, seus trabalhos trazem à tona os problemas urbanos, estes que se tornam invisíveis pela vida acelerada das cidades.

Intervenções são quase sempre efêmeras. Duram o tempo de uma panfletagem no centro da cidade ou o tempo de uma folha de ouro cair de uma árvore. Duram o

tempo do deslocamento do ritmo cotidiano para um ritmo poético, questionador. É possível re-sensibilizar o espaço urbano? (Coletivo Poro, 2002)

A intervenção "Perca Tempo" foi realizada em 2010 no centro e bairro da Pampulha de Belo Horizonte (MG), onde a ação do grupo consistiu em abrir uma faixa escrita "perca tempo" nos cruzamentos de trânsito enquanto o sinal estava fechado. Ao mesmo tempo, havia uma banca de informações, onde distribuíram panfletos intitulados "10 maneiras incríveis de perder tempo" (figura 15).



**Figura 14** - Perca Tempo, Belo Horizonte, 2010, intervenção por Coletivo Poro  
Fonte: <https://poro.redezero.org/intervencao/perca-tempo/>



**Figura 15** - Perca Tempo, Belo Horizonte, 2010, intervenção por Coletivo Poro  
Fonte: <https://poro.redezero.org/intervencao/10-maneiras-incriveis-de-perder-tempo/>

Ao ler sobre o trabalho do coletivo e entender o propósito da ação percebi a semelhança com minha inspiração para intervenção: as relações sociais por trás do

aceleramento urbano, do desenvolvimento tecnológico e da cultura fast, isto é, a ação do Grupo Poro propõe que "percamos" tempo fazendo coisas simples que passam despercebidas no nosso cotidiano, coisas como fazer um piquenique, caminhar pela cidade, observar como a luz muda durante o dia etc. É claro que hoje em dia, a rotina dos cidadãos segue de forma acelerada, correspondente ao contexto em que se insere, e ao desenvolvimento urbano e tecnológico. Entretanto, é sobre equilíbrio, é sobre encontrar um momento que se possa apreciar a simplicidade de atos que não necessitam da tecnologia.

*Ironicamente, enquanto escrevo sobre meu projeto utilizo um aplicativo chamado "Forest", ele foi criado para estimular as pessoas a pararem de mexer no celular e se concentrarem no mundo real. A lógica do aplicativo funciona da seguinte maneira: o objetivo é construir uma floresta digital, e ao plantar uma árvore você precisa deixar o seu celular de lado para que ela cresça completamente, se você utilizar o dispositivo, a árvore morre. O mais interessante é que a cada árvore plantada você recebe uma quantidade de moedas, que futuramente, poderão ser gastas para plantar árvores de verdade nas florestas da Índia e Zâmbia. Sendo assim, a cada vez que precisarmos de foco total em uma atividade, ou apenas uma distração da tecnologia, teremos que abrir um aplicativo que me impede de utilizar outros aplicativos, contraditório, não?*

No ano de 2019, na disciplina cursada de Cultura Visual com a professora e doutora Cristiane Pereira de Alcântara, realizei como trabalho final um cartaz, que tinha como tema estabelecido a cultura da informação. A elaboração deste foi pautada na mesma lógica do aplicativo Forest citado acima: com uma pegada irônica e utilizando uma estética visual contemporânea das redes sociais, informo ao leitor para não não ficar apenas no clique, mas comunicar-se, e para ajudá-lo com esse “detox tecnológico” deixo um QR code para contato, entretanto, o código não leva a página alguma, deixando o espectador frustrado, visto que ele está acostumado com o mundo acelerado da internet.



**Figura 16** - Cartaz realizado na disciplina de Cultura Visual, 2019

Assim, “todas as coisas inventadas pelo homem, são extensões de seus sentidos ou de suas faculdades” (MURARO: 1969). Isso nos remete que é impossível pensar o homem sem a tecnologia, uma vez que essa lhe é intrínseca, e que essas extensões foram essenciais em sua caminhada evolutiva, o que lhe proporcionou a modificação da natureza em seu favor. E são dessas extensões de que se valem o sistema vigente de nossa sociedade, que super estimulam nossos sentidos, nos bombardeando de estímulos de tal forma, que aceitamos cada novo invento como sendo parte de nós, indispensáveis a nossa sobrevivência. (SANTOS, 2010).

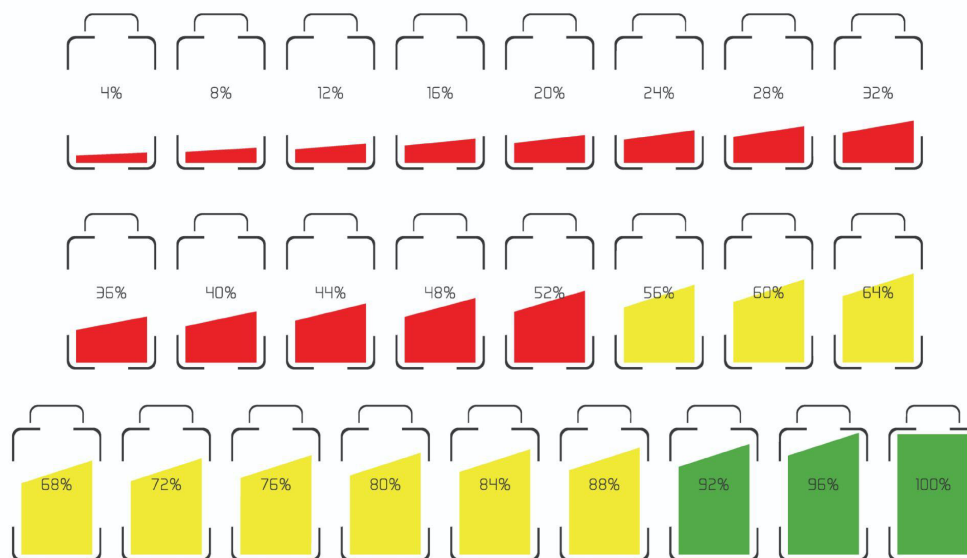
A compreensão da virtualidade nos traz à tona que sua atuação no espaço público advém da diversidade cultural, e está em frequente alteração com as transformações do mundo contemporâneo e seu contexto.

Portanto, o surgimento das novas tecnologias modifica o espaço físico, permitindo que as interações com o espaço e as pessoas sejam simultâneas em duas realidades que chamo de: material e imaterial. A material sendo corporal, possibilitando o toque, o gesto, o olhar entre indivíduos, estejam eles relacionando entre si ou com o espaço, e a a imaterial como representação do virtual, uma relação condicionada à rede, onde há comunicação, mas não há

contato físico. A partir da relação entre indivíduo e espaço urbano, pretendo ressaltar a relação entre indivíduo e tecnologia.

## 2.1 PROCESSO CRIATIVO

A ação proposta para o local é instalar ao lado de cada marcação de quilometragem no asfalto da pista de caminhada, localizada no perímetro do parque, o desenho adesivado de uma pilha (bateria), que serão dispostos a cada 200 metros, totalizando 25 adesivos (**figura 17**). São dois os sentidos de caminhada, no sentido horário, a bateria marca a porcentagem do gasto de energia, ou seja, à medida que o usuário caminha e avança os quilômetros, o desenho vai sendo descarregado; enquanto que, no sentido anti-horário, quanto mais o usuário percorrer o trajeto, mais a bateria estará carregada. Em suma, dependerá do sentido em que a pessoa está andando, em um deles o desenho fará a relação da bateria de um meio tecnológico sendo gasta e do outro energia vital do ser humano sendo carregada.



**Figura 17** - Modelo dos stickers do projeto "(Des)carregado", 59,4x84,1cm cada

O nome do projeto advém dos significados de carregado e descarregado, que fazem menção tanto a bateria de um dispositivo tecnológico quanto a energia vital de um ser humano, pois ao mesmo tempo que as energias do homem em relação ao meio em que está, são carregadas, elas também são descarregadas devido à essa dependência tecnológica, e ao gasto da energia para realizar determinada atividade. Enquanto que “o sentido que atribuímos à tecnologia” tem uma conotação ambígua, podendo se referir à importância que damos para a tecnologia em nossos cotidianos, ou a direção de caminhada que o usuário do parque vai seguir ao utilizá-lo para tal.

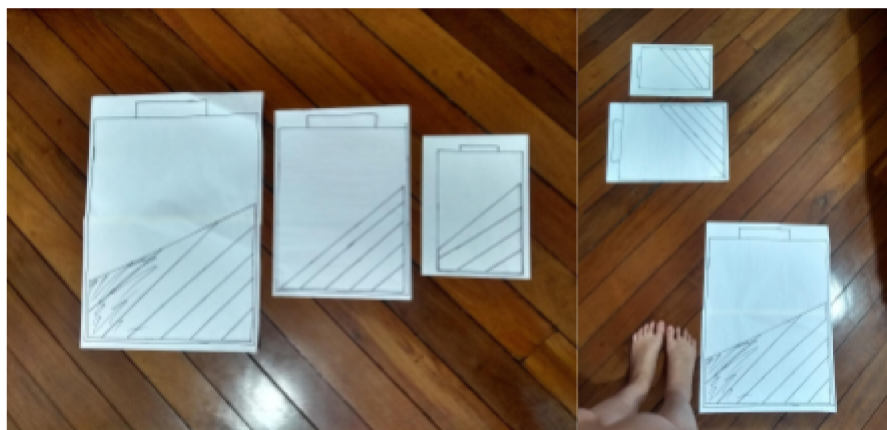




**Figura 18** - Logotipo representativo do projeto "(Des)carregado"

Em meio à tanta tecnologia, permanecemos sempre muito conectados nas redes sociais em qualquer lugar que estamos, nos esquecendo de conectar com a natureza, com o meio e com outros indivíduos. Tendo em vista esse “vício tecnológico” na sociedade, escolhi um lugar em que raramente há essa conexão “online”, um lugar em que pessoas vão para distrair, para praticar esporte, para carregarem suas energias como um meio de distração da rotina e da cultura “fast”, impregnada atualmente. É importante ressaltar que o Parque do Sabiá é a maior área verde dentro do município, constituindo de um espaço público, sendo capaz de percebê-lo em um mapa completo de Uberlândia (**figura 6**), e uma foto satélite de parte da cidade (**figura 7**).

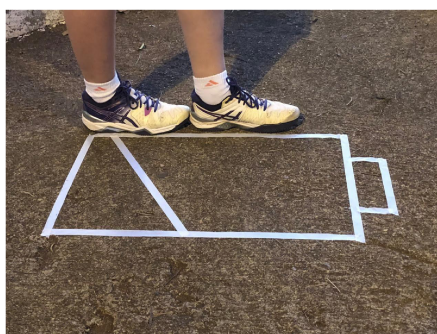
Durante a primeira etapa do processo criativo foi desenvolvido uma pesquisa relacionada a escala dos adesivos que seriam utilizados para a intervenção. Os testes foram feitos em duas partes, a primeira (**figura 19**) através de croquis em folhas de tamanho A4, A3 e A2, já a segunda (**figura 20-21**) com fita crepe, utilizada para criar um molde da bateria na Praça Ana Diniz, a fim de ter como referência a escala real de uma pessoa já no espaço público em confronto com a escala urbana. No fim do experimento, ao medir o tamanho das fitas, concluiu-se que o mais visível para o público seria com um sticker de 80 cm de altura, a medida aproximada de uma folha A1 (59,4 X 84,1 cm).



**Figura 19** - Parte 1, croqui: teste de tamanho com representação da bateria



**Figura 20** - Parte 2, prática, teste de escala com representação da bateria



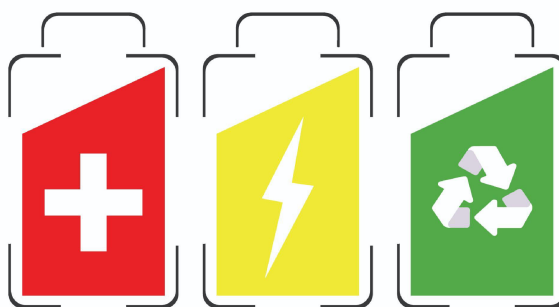
**Figura 21** - Parte 2, prática, teste de escala com representação da bateria

Ao longo do processo de planejamento e seguindo um partido gráfico minimalista (reduzida de recursos e informações) para a identidade visual do projeto, decidi criar um logotipo para representar a ação e deixar explícito a contradição articulada em toda a ideia conceitual e central do mesmo, o carregado e o descarregado, o qual será adesivado em vários locais da cidade como “prévia” da intervenção no Parque do Sabiá.

Sendo assim durante o processo criativo de elaboração dos croquis das baterias, utilizei o logotipo criado como base e protótipo para tudo que seria inserido nos stickers em consideração a uma linguagem “tecnológica”, onde as baterias estão em carregamento ou descarregamento (**figura 17**) na pista de caminhada, sendo este o primeiro conjunto de stickers.

No segundo conjunto de stickers elaborei mais três diferentes representações que significam “economia de energia”, “recarregando”, e “renovando”, respectivamente na imagem abaixo (**figura 22**). A intenção é que cada um ocupe um espaço específico dentro do parque, sendo todos colocados no chão, ou no máximo em uma mesa ou banco.

O primeiro adesivo denominado "economia de energia" é da cor vermelha com o símbolo de uma cruz centralizada, e será colocado nos pontos de "economia", pausas, como lugares para alongamento, e bancos. O segundo nomeado de "recarregando" é da cor amarela com um sinal de raio em seu centro, este ficará nos bebedouros, barracas de água de coco e lanche, onde você recarrega sua energia. Já o terceiro sticker, da cor verde com a marca de reciclagem, foi intitulado de "renovando", e será inserido nos locais de áreas verdes, como o deque do lago, zoológico, e as mesas que ficam ao ar livre.



**Figura 22** - Modelos dos stickers do projeto "(Des)carregado" , 21x29.7cm cada

Ao pensar nos espaços carregados de experiências sociais, sendo elas vinculadas à tecnologia, percebemos os padrões de uso destes dispositivos atrelados a uma realidade midiática, visto que a tela se move no nosso ambiente, ao invés de nos separar dele. Tendo isto em vista, no desenvolvimento desta ideia percebi a necessidade de realizar outros stickers como parte reflexiva do trabalho, visto que a importância é destacar o vício tecnológico como um todo. Sendo assim, foram criados adesivos que fazem referência às redes sociais, como termos de linguagem utilizados nas redes, e meios que intervêm no cotidiano humano atualmente. Estes são constituintes do terceiro conjunto de stickers e serão colocados de forma aleatória, em pontos que o público possa visualizar e refletir, como na lateral dos bebedouros, postes, bancos etc.



**Figura 23** - Modelo dos stickers “reflexivos” do projeto “(Des)carregado”, 15x10cm cada

Enquanto estava no processo de criação dos stickers, elaborei uma pesquisa com o público do parque a respeito da utilização do mesmo, e das tecnologias dentro do espaço. Através da plataforma do Google Forms realizei as seguintes perguntas: a idade do usuário, se utiliza o parque com frequência, o que geralmente faz no local, se usufrui de dispositivos tecnológicos durante as atividades, se sente-se mais conectados a natureza, se suas energias físicas e bem estar mental foram gastos ou renovados, e por último, a opinião de cada um sobre a ocupação que a tecnologia tem dentro de nossas relações sociais e nossas relações com o ambiente.

A pesquisa ficou aberta por uma semana, entre 25/03/2021 e 01/04/2021, e ao receber e analisar as respostas reparei que 74,3% do meu público tinha entre 18 e 30 anos, isto é, um público jovem, que está por dentro das tecnologias ao seu redor e suas interações são cada vez mais mediadas por plataformas de mídia digital. A maioria dos usuários não utiliza o parque com frequência, mas quando utilizado são geralmente para atividades como corrida, caminhada e passeio. De 101 respostas recebidas, apenas 13 mostraram que não utilizam dispositivos tecnológicos dentro do parque durante seus exercícios, e dentre as outras opções que foram mais selecionadas, estão o uso para marcar tempo da corrida ou caminhada, ouvir música, gravar um vídeo ou foto para stories e responder alguém no WhatsApp. A percepção

desses padrões de uso da tecnologia no dia a dia configura que as telas não são mais barreiras entre o sujeito e o mundo real, isto é, elas não os separam, mas movem-se pelo espaço presente.

O Parque do Sabiá é uma área de 1.8 milhão metros quadrados predominantemente verde, e por essa razão aproximadamente 99% dos usuários se sentem mais conectados à natureza quando o utilizam, pois a arborização, a represa, os animais, o vento, e tudo ao seu redor, trazem a sensação de leveza, proporcionando essa conexão do indivíduo com o ambiente, e conseqüentemente, a renovação do bem-estar mental.

A relação dos usuários entre si e com o ambiente traz à tona que o Parque do Sabiá ainda não se concentra na tecnologia, por ser um lugar de descontração, sem abuso de imagens e informações, e aberto para atividades de lazer que não necessitam de *devices*, no entanto isso pode mudar com o tempo, pois independente do local em que se insere, a tecnologia já não é mais uma escolha, ela faz parte de nossas vidas, cotidianos e espaços. Podemos ver abaixo a opinião de um usuário do parque a respeito da ocupação que a tecnologia tem em nossas relações.

Estamos cada vez mais envolvidos com tecnologias e *devices*, cada vez mais conectados e esse número tende a crescer. As relações pessoais, atividades conscientes estão ficando em segundo plano com certeza, como se estivéssemos programados de tanto usar a tecnologia, isso nos afeta de uma maneira que é mais fácil mandar um whatsapp do que eu me levantar e ir chamar a pessoa pra ir almoçar por exemplo, isso quando temos pessoas perto de nós. Por outro lado está trazendo benefícios como em relacionamentos a distância, esses estão mais próximos. Não tem como negar que a tecnologia traz praticidade, facilidade e comodismo, sempre foi tudo o que o ser humano quis. Mas na minha opinião é tóxico, precisamos aprender a utilizá-la para que não atrapalhe nossas experiências simples e humanas.  
(Maria Gabriela Vieira Alves, 2021)

Se por um lado é previsto que o contato é necessário nas relações e promovem uma tentativa de se estabelecer com outros indivíduos e o ambiente, por outro é perceptivo as oportunidades que a tecnologia traz para um espaço inteligente, afinal, a distância entre a realidade e o espectador traz a falsa impressão de que não é preciso sair de casa e estar em meio a estranhos para viver uma experiência social, ou seja, comunitária.

Segundo Manuel Castells (2002, p. 444) “as ‘comunidades virtuais’ não precisam opor-se às ‘comunidades físicas’: são formas diferentes de comunidade, com leis e dinâmicas específicas, que interagem com outras formas de comunidade”, sendo assim, a otimização de recursos tecnológicos nos desconecta do meio ao redor, ou da “comunidade física”, entretanto, a realidade virtual pode trazer novas formas de colaboração e fortalecer a coesão social através de questões de interesses comuns. Nesse sentido, a tecnologia pode facilitar a expansão dos vínculos sociais dentro de uma sociedade povoada por sujeitos hiperconectados em ruptura com a civilização (CASTELLS, 2002).

## 2.2 SIMULAÇÕES DO PROJETO

Seguindo o esquema de posição dos adesivos, podemos ver no mapa abaixo os locais aproximados que foram postos cada tipo de sticker, e logo após, uma figura que especifica o que é cada ponto onde tem um adesivo, por exemplo, o sticker de “economia”, que foi colocado tanto em bancos como em espaços para alongamento.



**Figura 24** - Mapa do Parque do Sabiá com os pontos onde foram postos os adesivos



Figura 25 - Zoom do mapa original

Antes do processo prático de encaixe dos adesivos, observei o mapa plano do parque (figura 8) disponibilizado no próprio site do governo, pois nele existem várias marcações que passam despercebidas pelos usuários. Além disso, esse estudo foi necessário para mapear os pontos que seriam colocados stickers ao redor da pista, visto que este espaço público é muito grande e possui uma volumosa área verde, logo, foi preciso esquematizar os pontos estratégicos mais próximos da pista de caminhada. Ao final totalizaram 16 adesivos de “economia de energia”, 12 de “recarregando”, 16 de “renovando”, e 25 ao longo da pista.

Os stickers foram colocados em vários pontos do parque, ao redor e na pista de caminhada. Aqueles que foram colocados na pista seguiram a proposta de carregar ou descarregar (depende do sentido caminhado na pista) a cada 200 metros, enquanto que os adesivos de “economia de energia”, “recarregando” e “renovando” foram postos em locais estratégicos em torno da pista.





**Figura 26** - Mapa com os pontos específicos de onde foram postos os adesivos

O primeiro conjunto de adesivos foi colocado na pista de caminhada, abrangendo 5km do parque, localizado na cor azul do mapa acima.



**Figura 27** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada, 0.4km



**Figura 28** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada, 0.6 km



**Figura 29** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada, 0.8 km



**Figura 30** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada, 2.6 km



**Figura 31** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada, 2.8 km



**Figura 32** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada, 3.4 km



**Figura 33** - Simulação do adesivo de carregar / descarregar na pista de caminhada

O segundo conjunto de stickers foi colocado em pontos específicos do parque, de acordo com a representação de cada um no projeto. Os adesivos de “economia de energia”, “recarregando” e “renovando” podem ser localizados no mapa (**figura 26**) através das cores rosa, roxo e vermelho; laranja e amarelo; e azul, respectivamente.



**Figura 34** - Simulação do adesivo “economia de energia” no ponto de alongamento



**Figura 35** - Simulação do adesivo “economia de energia” no banco do parque



**Figura 36** - Simulação do adesivo “economia de energia” ao redor dos bancos, espaço de descanso



**Figura 37** - Simulação do adesivo “recarregando” no ponto de água



**Figura 38** - Simulação do adesivo “recarregando” no ponto de lanche



**Figura 39** - Simulação do adesivo “renovando” em ponto de áreas verdes



**Figura 40** - Simulação do adesivo “renovando” em ponto de áreas verdes



**Figura 41** - Simulação do adesivo “renovando” em ponto de áreas verdes

Já o terceiro conjunto de adesivos, denominados de “reflexivos” não foram inseridos no mapa, pois de acordo com o planejamento eles foram postos em lugares aleatórios que poderiam ser vistos pelos usuários do parque, como postes, bebedouros, bancos etc. A intenção destes é de causar certa reflexão sobre o uso exacerbado de dispositivos tecnológicos, através de uma linguagem tecnológica que facilita a compreensão para as pessoas hoje em dia, que estão frequentemente conectadas.



**Figura 42** - Simulação do adesivo “compartilhe a sua (hi) story” no bebedouro



**Figura 43** - Simulação do adesivo “você está (a) live?” no poste



**Figura 44** - Simulação do adesivo “(des) conecte-se das pessoas”



**Figura 45** - Simulação dos adesivos “reflexivo” no bebedouro, “recarregando” no chão, e “carregando / descarregando” da marcação de quilometragem

Através da ida ao parque reparei que além destes locais apresentados com os adesivos, estão sendo construídos dois novos espaços no perímetro do Parque do Sabiá. O primeiro, com a proposta de ser um novo espaço de convivência, é denominado de “Jardim Sabiá”, constitui uma área de 9.5 mil m<sup>2</sup>, com pista de caminhada, espaço com árvores do cerrado, cascata, espelho d’água, praça e pergolado. Já o segundo, designado de “Udilab”, tem uma inspiração totalmente contrária ao que foi citado anteriormente, pois é um espaço voltado para inovação, coworking e empreendedorismo, ou seja, um ambiente de trabalho que envolve em si a tecnologia.



**Figura 46** - Novo espaço em construção no Parque do Sabiá





**Figura 47** - Novo espaço para ser inaugurado no Parque do Sabiá

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero o trabalho realizado de extrema importância para refletir o espaço que a tecnologia ocupa no nosso dia a dia, ainda mais em um momento de distanciamento social, onde prevalecem as relações virtuais. O avanço tecnológico está ligado às necessidades do ser humano, e por essa razão a pandemia teve um impacto visível em questões práticas de atender às urgências da população, como o aumento de *deliverys*, melhora da comunicação e propagação de informações, estratégias empresariais para melhorar a experiência do usuário no campo digital, aulas online, trabalhos em *home office* etc.

Em parte, esse desenvolvimento melhorou bastante a qualidade de vida e a comodidade das pessoas, facilitando e tornando excepcional a experiência virtual, seja para uma compra, uma conversa, uma videoconferência empresarial... Por outro lado, o isolamento social teve um impacto maior ainda nos momentos de lazer com amigos, familiares, ou até mesmo pessoais em ambientes públicos, visto que devemos manter o distanciamento das pessoas, evitar o contato, ou sair para lugares de aglomeração, fato que é visivelmente percebido no Parque do Sabiá nos momentos atuais.

Acolhi a utilização dos ícones de baterias para retratar o vínculo que temos com dispositivos tecnológicos, sendo elas nossas energias e disposições ao mundo real, sendo assim, reforço a ideia de que espaço virtual e espaço físico ocupam e continuarão a ocupar o mesmo ambiente, sendo o primeiro introduzido no segundo.

Os diversos autores citados, desde os artigos mais antigos, já tinham a compreensão dos impactos da tecnologia na sociedade, e qual a importância desta discussão. Portanto, compete a cada um de nós refletirmos sobre a abordagem do tema em nossos cotidianos, e na medida do possível, analisarmos nossas atitudes perante ao uso excessivo destes dispositivos em correspondência com a realidade.

A tecnologia nos traz crescimento, conforto, inovação, produtividade, segurança e além de tudo, conhecimento, pois o acesso à informação é de fácil e rápido acesso. Em resumo, ela está presente em tudo, a todo momento, e é justamente esta relação de dependência que enalteço neste projeto, afinal, não somos inteiramente dependentes da tecnologia, ela simplifica e facilita nossas experiências virtuais, e afeta nossas vivências

físicas, mas há momentos em que não é extremamente necessária para o viver, para os vínculos entre pessoas, entre ambientes.

Através desta discussão sobre espaço e cidadãos conectados, finalizo este debate com a frase do artista Gary Turk:

Não quero que você pare de usar mídias sociais ou smartphones. Eu também os uso! É apenas uma questão de encontrar um equilíbrio. É sobre ter certeza de que você está acordado, vivo e vivendo a vida no momento; em vez de viver sua vida através de uma tela. (TURK, 2014)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. 1. ed. São Paulo: Conrad Editora, 2009.

BARRETO, Jorge. **PORTFOLIO\_FV\_PT\_2016**. 2008. Disponível em:  
[http://www.velazquez.com.br/PORTFOLIO\\_FV\\_PT\\_2016.pdf](http://www.velazquez.com.br/PORTFOLIO_FV_PT_2016.pdf) acesso em 07 de dezembro de 2019.

CAMPBELL, Brígida; TERÇA-NADA!, Marcelo. **Sobre o Poro**. Disponível em:  
<https://poro.redezero.org/apresentacao/> acesso em 27 de Março de 2021.

CARRAPATOSO, Thiago. A Arte do Cíbridismo. Entrevista com Giselle Beiguelman. **Cultura Digital**, 2010. Disponível em  
<http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/giselle-beiguelman/> acessado em 10 de dezembro de 2019.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A, 2002.

GARCIA, Carlos; SEGATTO, Andrea. Ciência, tecnologia e sociedade pelo olhar da Tecnologia Social: um estudo a partir da Teoria Crítica da Tecnologia. **Cadernos EBAPÉ.BR**. Scielo, 2013. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1679-39512014000200009](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512014000200009) acessado em 30 de Outubro de 2020.

KASSAB, Álvaro. **A tecnociência no centro da discussão (embora ela não goste)**. Entrevista com Laymert Garcia dos Santos. *Jornal da Unicamp*, edição 240, 8-10 dez. 2003, p. 6. Disponível em:  
[https://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/dezembro2003/ju240pag06.html](https://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/dezembro2003/ju240pag06.html)

LIBERATO, João. A tecnologia da informação e o seu impacto na cultura dos povos. **Onda 21**, 2017. Disponível em:  
<http://onda21.com.br/a-tecnologia-da-informacao-e-o-seu-impacto-na-cultura-dos-povos/> acessado em 30 de Outubro de 2020.

LICHTY, Patrick. Cultura Digital: contexto e emergência das redes móveis. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. 1. ed. São Paulo: Conrad Editora, 2009, p. 35 - 44.

LEONILDA. A subjetividade do indivíduo em um contexto social movido pela tecnologia. **Meu Artigo Brasil Escola**. Disponível em:  
<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/psicologia/a-subjetividade-individuo-contexto-social-movido-pela-tecnologia.htm> acessado em 18 de Outubro de 2020.

MIZANZUK, Ivan Alexander. **A narrativa histórica de Alexandre Wollner sobre o design brasileiro em sua relação com arte, indústria e tecnologia**. 2015. 278 f. Tese (Doutorado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, 2003. Disponível em:  
<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/3229/2493/>

SANTOS, Adilson. O papel das novas tecnologias nas relações sociais contemporâneas. **Rede Psi**, 05 de Abril, 2010. Disponível em  
<<https://www.redepsi.com.br/2010/04/05/o-papel-das-novas-tecnologias-nas-rela-es-sociais-contempor-neas/>> acessado em 20 de outubro de 2019.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Polítizar as novas tecnologias: o impacto sociotécnico da informação digital e genética**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2003.

SIMIONATO, A; SIQUEIRA, L; MULLER, D. **A relação entre ser humano, sociedade e a tecnologia mediante o avanço da tecnociência**. Ef de Portes, 2017. Disponível em:  
<https://www.efdeportes.com/efd233/refletindo-a-relacao-ser-humano-tecnociencia.htm>  
acessado em 15 de Outubro de 2020.

TARACHUCKY, Laryssa; BALDESSAR, Maria José. **A cidade híbrida e o cidadão conectado**. Tese - Universidade Federal de Florianópolis. Florianópolis-SC. Disponível em:  
<https://www.google.com/search?q=A+cidade+h%C3%ADbrida+e+o+cidad%C3%A3o+conec>

tado.&oq=A+cidade+h%C3%ADbrida+e+o+cidad%C3%A3o+conectado.&aqs=chrome..69i57j33i160l2.504j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

WENDERS, Wim. A Paisagem Urbana. **Revista do patrimônio histórico e artístico nacional**, n. 23, 1994, p. 174.