

Sala dos Milagres: receptáculo de mentes coletivas

Agda Carvalho¹, Clayton Policarpo², Edilson Ferri³,
Daniel Malva⁴, Miguel Alonso⁵, Sergio Venancio⁶

Resumo

No cotidiano proliferam relações e entrecruzamentos sociais que determinam as características de tempo e espaço. Estes lugares estão em contínuo movimento, sem fronteiras, e são construídos a partir de distintas camadas de percepção, acrescidas das particularidades que anunciam o sentido e as subjetividades. Nessas camadas se articulam os variados aspectos das presenças física e remota. Dentro desse contexto surge o coletivo COM.6 (www.com6.art.br) e o projeto interdisciplinar *Sala dos Milagres*.

O COM.6, que leva no nome conceitos que tangenciam a pesquisa do grupo – *Corporalidade*, *Oralidade* e *Matéria* – constrói sua produção poética pautada em reflexões sobre o papel do corpo diante do avanço tecnológico, ao tempo que mantém um diálogo com distintas tradições das culturas populares. O coletivo atua nos campos acadêmico e artístico, manifestando-se através de obras como a *Sala dos Milagres*, onde se articulam o corpo, suas crenças contemporâneas e suas próteses digitais por meio de uma instalação que transforma a existência corporal subjetiva para existências múltiplas, híbridas e conectadas, na forma de imagem digital, na forma de código.

O presente relato, no intuito de tratar do percurso do coletivo e do trabalho *Sala dos Milagres*, aborda a obra a partir das múltiplas perspectivas explicitadas no título atribuído ao grupo (COM.6), passando pela experiência possibilitada com a exibição da instalação na exposição EmMeio#10, reali-

zada no Museu Nacional da República, Brasília, em outubro de 2018.

Introdução

Experimentar o sentido colaborativo na produção artística anuncia um encontro interdisciplinar com o entrelaçamento de conhecimentos, interesses e desejos. Este trabalho é resultado da soma de distintos elementos à uma vivência processual e criativa, que parte do objeto artístico. É nesta condição que emerge a proposição *Sala dos Milagres* a partir da aproximação dos artistas pesquisadores Agda Carvalho, Clayton Policarpo, Edilson Ferri, Daniel Malva, Miguel Alonso e Sergio Venancio. Este agrupamento se dá inicialmente pelo interesse temático comum sobre o corpo biológico e digital, presente nas manifestações socioculturais do cotidiano.

A partir do corpo, tema disparador, os cruzamentos conceituais e práticos se encaminharam para a questão do ex-voto. Entre os aspectos abordados nas discussões, destaca-se para este encontro colaborativo as inquietações que surgem de diversas percepções do comportamento do indivíduo contemporâneo e seu envolvimento com as questões da sua materialidade, as noções contemporâneas de lugar, e da profusão de informações advindas dos diferentes meios de comunicação atuais. Da conjugação destes pontos surge, em 2018, o coletivo COM.6. **Corporalidades/ Oralidade / Matéria.**

É relevante explicitar como o processo colaborativo desencadeia um estímulo para a ampliação das discussões e produções, com a diversidade projetual de experimentações práticas. Os artistas impulsionaram suas questões iniciais sobre as manifestações socioculturais, arraigadas na cultura popular, observando comportamentos e objetos que dilatam o sentido do corpo. Como resposta a tais questões, é gerado o projeto *Ex-Votos* (2017), que culminou na realização da proposição *Sala dos Milagres* (2018). Esta se configura como uma instalação multimídia que busca, através da união de diferentes áreas de conhecimento, desvelar aproximações entre elementos da cultura popular e o comportamento nas redes digitais. *Sala dos Milagres* foi exposta no Museu Nacional da República (Brasília) na mostra *EmMeio#10*, que integrou o #17. ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, em outubro de 2018.

De modo inverso ao modelo dualista, de práticas científicas e de práticas míticas, que dita a tônica do pensamento ocidental, por vezes subjugando práticas ancestrais a determinadas tecnologias e conhecimentos, o projeto *Sala dos Milagres* busca explorar sincretismos possíveis, que não operem a partir de dicotomias excludentes ou moldes hierarquicamente pré-estabelecidos. Trata-se de uma junção do material e do subjetivo, do racional e do irracional, do científico e do artístico.

Da pesquisa sobre a prática dos ex-votos, ritual que mescla tanto a subjetividade da metafísica religiosa quanto a materialidade de objetos doados pelos fiéis, são propostas aproximações com as ações cotidianas que emergem com a evolução das redes sociais telemáticas de comunicação e compartilhamento, que também possuem ligações entre subjetivo e objetivo. Nessa proposta poética há o sincretismo de um modelo de saber ancestral que é expandido para os novos moldes de sociabilidade. Já não há como classificar qualquer conhecimento

como puro ou superior aos demais, diluem-se as fronteiras antes impostas em prol de um processo de hibridação contínuo. Não há mais sentido em segmentar propriedades da realidade: real/virtual, físico/digital, fé/ciência, tecnologia/cultura e política/arte/redes sociais são elementos que se cruzam e não se anulam na contemporaneidade. Conectados, nos mostramos dispostos a ceder nossas informações e imagens com a promessa de integrar um todo comum.

A prática religiosa dos ex-votos é a dinâmica da oferta de um objeto, um voto, - como por exemplo, fotografias, modelos escultóricos que simulam partes do corpo humano - em forma de agradecimento pela graça (milagre) alcançada, tornando o objeto em um ex-voto. Esse ritual é justaposto com os novos modelos de relacionamento contemporâneo, com sua infinidade de representações individuais e coletivas compartilhadas nas redes sociais. Tais compartilhamentos são tratados aqui como uma doação de um tempo vivido, uma ação que elabora uma presença remota, que é transcodificada e modificada continuamente com a sobreposição de distintas interações.

Corporalidades

Em *Sala dos Milagres* a discussão aponta a ampliação dos limites fisiológicos do organismo corpóreo e as possíveis experiências com a instabilidade das situações e dos estímulos cotidianos. Maior quantidade de informações e novas formas de compartilhar formam quadros dos espaços, das ruas, das cidades, e arrastam parte do conceito de privado e privacidade para novos elementos de participação e compartilhamento. Uma ideia que tem levado a extensão dos espaços de relacionamento entre indivíduos e grupos diversos, a experiências anteriormente impensáveis.

A falta de espaços públicos nas cidades e a existência de uma certa reciprocidade, deslocam os envolvidos na comunicação presente no interior das edificações para fora das paredes que os protegem, ao mesmo tempo que viabiliza um outro conceito de comunicação, e transforma cidadãos e grupos em uma nova fusão nas áreas de relacionamento.

Pensar a corporalidade na instalação requer retomar o debate acerca das relações entre obra e espectador, como um preâmbulo para a interatividade, que adquire uma dimensão exacerbada diante das novas relações contemporâneas com a tecnologia. Julio Plaza (2003) descreve a abertura da obra à recepção a partir da relação às três fases produtivas da arte: 1) a *fase artesanal*, onde é reconhecida a ambiguidade e multiplicidade de interpretações que a obra proporciona, cabendo ao espectador completa-la; 2) a *fase industrial*, na qual inserem-se processos participativos a partir da possibilidade de manipulação e interação física com a obra; 3) a *fase eletroeletrônica*, a intervenção da máquina é o novo e decisivo agente de instauração estética (ibid. p. 9).

As diferentes gerações de produção de obras acentuam a transferência de responsabilidade criativa para o público. Enquanto na fase artesanal a abertura da obra se dava pela riqueza de sentido, que a mantinha aberta a múltiplas leituras, na fase industrial, a obra só existe mediante a participação do espectador.

A interatividade inaugurada com a emergência de interfaces computacionais cria a possibilidade de relação recíproca entre usuários e máquinas, ao tempo que permite uma colaboração construtiva, crítica e inovadora (ibid. p.17).

O modo dialógico, que governa as trocas com o computador, instaura uma relação sem precedentes entre o homem e a máquina. Jamais pode ser confundido com as outras formas de

interatividade e delas se distingue pelo fato de colocar obrigatoriamente em jogo processos computacionais que se interpõem entre a ação do usuário e a resposta do computador (COUCHOT, 2003, p.170).

Isto leva à articulação da *Sala dos Milagres* (2018), que possui como um de seus objetivos debater questões acerca das corporalidades e seus desdobramentos, a partir da emergência das redes sociais de comunicação e dispositivos móveis, por meio do resgate da prática ancestral do ex-votos.

Estamos então diante de um atrelamento homem(s)/máquina(s) /homem(s), cujos processos de regulação introduzem no seio das sociedades híbridadas de um novo tipo entre o vivo e o artificial (COUCHOT, 2003, p.172).

O corpo contemporâneo ganha camadas mais complexas mediadas pelas tecnologias, há nele uma hibridação que o estende interna e externamente para novas relações entre humano e máquina, orgânico e inorgânico.

Na passagem do século XX para o XXI, a reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensões biomaquinicas está criando a natureza híbrida de um organismo protético, ciber que está instaurando uma nova forma de relação ou continuidade eletromagnética entre o ser humano e o espaço através das máquinas (SANTAELLA, 2003, p.66).

Sala dos Milagres propõe uma instalação multi-mídia interativa. Espaço em que os visitantes têm a oportunidade de posicionar seu corpo em postura de penitência e doar sua imagem, através de um retrato capturado por algoritmos de reconhecimento

facial; para, então, integrar o ambiente em uma só textura, gerada por software específico, com a sobreposição dos demais retratos doados.

Ao adentrar no espaço delimitado, o trabalho convida o interator a doar sua imagem para este receptáculo. A vontade de doar a imagem solicita, como atitude corporal, a ação de estar ajoelhado e posicionado para a captura da sua imagem. A doação acontece em diferentes tempos, em uma espera que desperta distintas reações. A ansiedade ou a impaciência do espectador muitas vezes cria dificuldades para que a câmera capture a imagem.

Oralidade

As linguagens humanas e os suportes pelos quais elas transitam passam por um processo de grande transformação no século XIX. Tecnologias de comunicação causam efeitos na sociedade que, por sua vez, constroem resistência e fetiche no paradigma do sonho e o temor de substituição. Prensa, fotografia, cinema, rádio, TV e computadores se conceberam envoltos entre os mitos e preconceitos e, para além de modificar o modo como nos comunicamos, reestabelecem uma nova configuração da relação homem e meio. É certo que a emergência de uma nova tecnologia não apaga as que lhe antecedem, mas permite que as mesmas sejam repensadas diante das possibilidades que se manifestam, por exemplo, a proliferação de dispositivos ubíquos e de conexão contínua exige transformações sociológicas e até psíquicas no comportamento dos grupos.

Santaella (2001) nos lembra que aparelho fonador é a primeira tecnologia de linguagem que dispomos, que se instalou em nosso próprio corpo por uma questão de sobrevivência adaptativa da espécie humana (ibid. p 56). Era essa tecnologia que se empregava nas sociedades tribais para a transmissão das narrativas necessárias à preservação de suas

culturas. A oralidade está embebida de um senso de lugar que lhe é próprio e com a disseminação de tecnologias de linguagem se adaptam e se conformam às novas possibilidades que afloram. O modelo verbal de comunicação, embora não permaneça incólume à complexificação tecnológica, subsiste como um índice de encontros e espaços de trocas.

São as Histórias, os sonhos, as práticas e os vestígios de uma ancestralidade que contaminam os contextos. As ações culturais, políticas e as crenças populares permanecem aquecidas e embrenhadas na tradição de uma localidade e de um povo. E são estas práticas que impulsionam os ecos, os murmúrios, os ruídos de um tempo e as pulsações de um instante, que legitimam a manifestação da linguagem falada, dos relatos textuais, de composições musicais, e ainda, a realização de objetos e comportamentos conectados com a cultura popular.

As Salas dos Milagres, presentes em centros de peregrinação no Brasil e no mundo, são espaços de exibição de uma das diversas formas materiais que a devoção aos santos pode assumir: os ex-votos. Eles podem ser partes do corpo moldadas ou esculpidas em diversos materiais, muletas, imagens de santos, maquetes de casa, bilhetes, tufo de cabelos, óculos, mortalhas, cadeiras de roda, cartas, flores, cruzeiros, velas, esculturas, vestidos de noiva, fotografias etc. (GOMES, 2013, p.172)

O trabalho *Sala dos Milagres* acolhe as ambiguidades, denunciadas com os comportamentos durante a interação, e na sequência exhibe as faces ofertadas para um tipo de receptáculo de mentes coletivas. Este receptáculo captura a doação imagética individual, que agora passa para uma convivência em rede com a transcodificação. Essa coletividade no processo é religada, mas agora transita em um

percurso virtual na forma de código. No acontecimento gráfico, o interator observa o evento da conexão, a proliferação e potência do compartilhamento em rede, o desdobramento dos possíveis labirintos e a propagação da informação em código, e observa a dinâmica da representação visual dessas interligações.

Nos percursos virtuais é difícil determinar onde tem início e onde finaliza a jornada da doação imagética na *Sala dos Milagres*, pois não é um caminho linear, mas múltiplo e mutável. Quais conexões serão estabelecidas, e ainda, se serão decifradas.

Matéria

A pesquisa tem um sistema colaborativo/interdisciplinar cuja produção reflexiva e prática trata de aspectos da realidade e da virtualização do processo das relações interpessoais e do sentido da convivência de mentes coletivas, com base nas modalidades de corporalidade inauguradas com os processos interativos e numéricos.

Essa compreensão da percepção do universo corpóreo, articula estruturas diversamente emocionais e conduz a uma nova conquista cognitiva e expressiva, somente encontrada na reorganização perceptual do indivíduo.

Apreender por meio da capacidade fisiológica, assume uma nova abordagem dos tipos de conhecimento corporais, e entende que, a mente corpórea, está entre diversos processos dos sentidos e acontecimentos advindos da experiência perceptual.

Uma nova matriz perceptual - no sentido numérico e no sentido fisiológico - se desenha, associada a uma nova corporeidade, metade-carne, metade-cálculo (COUCHOT, 2003, p.181).

Alguns caminhos da pesquisa seguem conceitos apontados por Couchot que vê uma modificação no *modus operandi*, pois no mundo contemporâneo, a matéria se tornará, em algum estágio de sua existência, uma informação e, por consequência, um dado numérico (COUCHOT, 2003, p.11). Isso se deve à nova configuração contemporânea de lidar com essas informações.

No domínio da arte, o numérico renova totalmente as ferramentas e os materiais que não são mais os do mundo real, mas aqueles da simulação: o artista não trabalha mais com a matéria nem com a energia, mas com programas, direta ou indiretamente (COUCHOT, 2003, p.11).

O ato ritualístico proposto pela *Sala dos Milagres* ganha caráter de artefato ao materializar as imagens compostas em forma de desenho processadas pelo software, pois “todos os artefatos são receptáculos de significado numa escala que vai do mais abstrato ao mais concreto.” (ANDERS, 2003, p.47)

A interação se dá em quatro etapas:

ETAPA 1 - o visitante ‘doa’ seu retrato, ajoelhando-se em um oratório. A imagem é captada por uma câmera controlada por um software que reconhece a face e faz o recorte específico do rosto do interator;

ETAPA 2 - o retrato é projetado em uma escultura em formato de cabeça. A cabeça cria a tridimensionalidade da imagem, gerando uma novo “voto”;

ETAPA 3 - uma câmera capta as imagens projetadas na cabeça, também por reconhecimento facial;

ETAPA 4 - a partir da captação da sobreposição de imagens na escultura, que é feita numa velocidade maior que o segundo reconhecimento da etapa 3,

um novo desenho é gerado pelo software, o desenho elaborado pelo computador é projetado na parede da instalação, gerando o milagre convertendo o “voto” em “ex-voto”

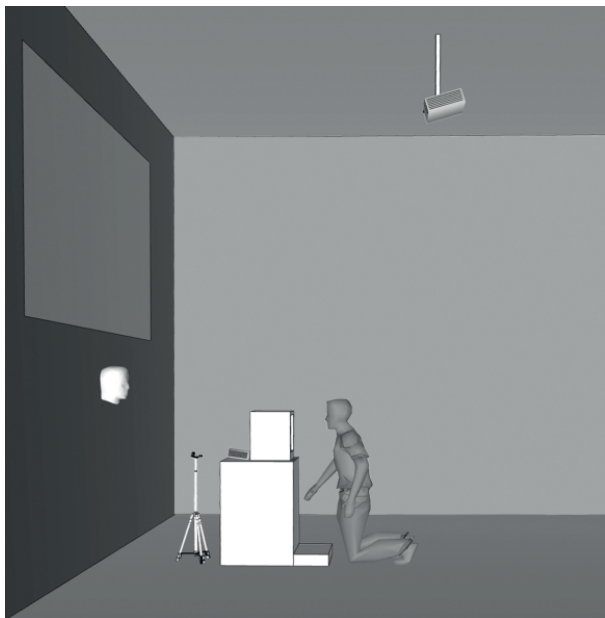


Figura 1. Desenho esquemático para instalação multimídia Sala dos Milagres, considerando a posição do interator

A estrutura foi inicialmente pensada em sua narrativa arquitetônica, em analogia à arquitetura de um lugar votivo, associado às tradições abordadas na proposta. Sendo assim, o espaço de instalação se assemelharia a uma capela: com um oratório de captura de imagem, no qual são feitas as ofertas (etapa 1); um objeto escultórico em formato de cabeça, ex-voto, que catalisa a presença de um corpo duplo ao do interator, a materialização da presença de sua imagem doada (etapa 2 e 3); e de uma grande projeção, um altar do milagre (etapa 4).

Experiência da exposição EmMeio#10

A instalação *Sala dos Milagres* teve sua primeira montagem realizada no Museu Nacional da República (Brasília/DF) por ocasião da exposição EmMeio#10, integrando o #17.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, promovido pela Universidade de Brasília e Universidade Federal de Goiás, em outubro de 2018. O tema do encontro foi “A Dimensão Política da Arte”. Figura 2

A montagem escolhida para a instalação levou em conta um espaço expositivo aberto, compartilhado com outras obras. Especificamente, a obra dispunha de uma parede compartilhada com outros trabalhos que também utilizavam projeções. A instalação tem como principal componente físico e conceitual um oratório, composto por um nicho de madeira que abriga em seu interior uma luminária e uma câmera de captura para detecção facial, posicionados de frente para o interator, que por sua vez fica posicionado em um espécie de genuflexório para apoiar os joelhos. Ainda dentro do interior deste oratório, voltado para o lado oposto ao interator, há um projetor que faz incidir a imagem capturada pela câmera interna diretamente sobre um objeto-cabeça de isopor, que fica suspenso por um tripé. Ainda nesta caixa, pelo lado de fora e voltado para o objeto-cabeça, existe uma câmera que recaptura as imagens projetadas, e as envia para um software que lê as imagens e as codifica como um novo desenho, feito em tempo real.

As projeções das fotos capturadas são realizadas em sequência sobre o objeto-cabeça. Esta estrutura de madeira também comporta dois computadores para execução dos softwares de captura e de desenho, além de outro projetor para apresentar os desenhos que resultaram da mescla dos distintos rostos sobre a parede. Nesta montagem, o ambiente de isolamento da instalação e de penumbra não foi

possível, no entanto o trabalho se concretizou sem grandes dificuldades e perdas de significado.

A interação do público com a obra foi observada em diversos momentos, e permitiu constatações fundamentais e enriquecedoras para o entendimento e evolução do trabalho enquanto manifestação artística. A obra chama a atenção inicial do visitante por dois aspectos: a projeção de diferentes rostos sobre o objeto-cabeça, e a projeção dos desenhos sintetizados ao longo do tempo. Foi especialmente notável a curiosidade das pessoas sobre o objeto-cabeça, numa busca por identificar o quê ou de quem seriam as faces (de)formadas do amálgama entre as projeções de rostos diversos e as formas neutras da cabeça de isopor. Também foi notável o processo de descoberta da interação: através do entendimento do oratório como um local para se posicionar de joelhos e da identificação de que havia uma câmera capturando as faces que então seriam projetadas no objeto-cabeça, o visitante se dava conta de que poderia ele próprio contribuir com o trabalho. É forte a relação entre reconhecer e ser reconhecido além de um “querer pertencer” que a instalação suscita, pois tratam-se de comportamentos humanos comumente observáveis em diversos âmbitos, hoje especialmente em redes sociais, onde imagens pessoais são compartilhadas no mesmo espaço público onde outras pessoas já compartilharam. Um outro aspecto inusitado mas também instigante foi o tempo de posicionamento do visitante diante da obra, em posição ajoelhada, para ter sua face capturada e projetada. A tecnologia de detecção de faces não é precisa enquanto está sujeita a variações de luminosidade e integridade na imagem digital capturada. Embora as condições de leitura do ambiente expositivo por parte da câmera tivessem sido calibradas da melhor forma possível, algumas variações foram observadas na relação de proximidade do rosto do visitante ao oratório - algumas pessoas se aproximavam demais

do oratório e da câmera - e também na diversidade de formatos de rostos que, conjugados à luzes e sombras projetadas, poderiam criar condições mais fáceis ou mais difíceis para detecção facial. Tais variações implicavam em mais ou menos tempo de permanência na posição ajoelhada até o instante de captura, e tal aspecto foi interpretado, por alguns visitantes, como o quanto se deveria ser crente, “ter fé”, de que a tecnologia elegeria o visitante como apto a fazer parte da obra. Alguns visitantes desistiram de permanecer ajoelhados depois de não ter resposta da captura, enquanto outros se ajoelharam mais de uma vez.

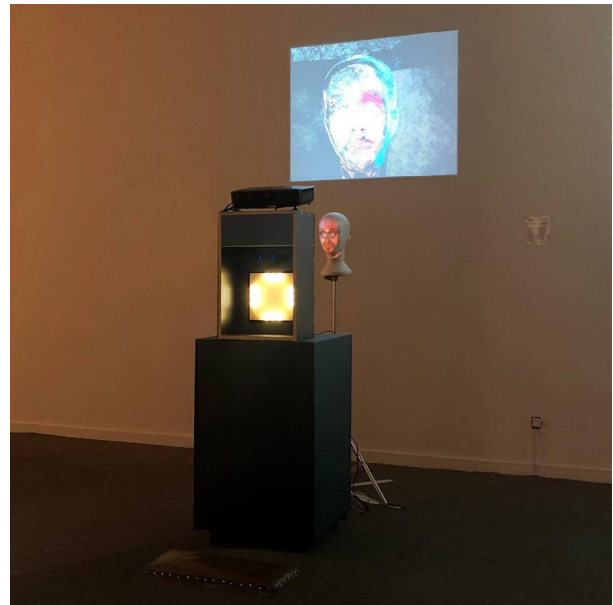


Figura 2. Instalação Multimídia **Sala dos Milagres** - Exposição EmMeio#10, integrando o #17.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Museu Nacional da República, Brasília, 2018.

A obra, portanto, potencializa percepções e experimentações do visitante com sua própria imagem, doada, fundida e fragmentada em maneiras próprias das tecnologias digitais, tão comuns no dia-a-dia das pessoas, mas aqui evidenciadas de maneira

contundente. Também submete o corpo físico à uma estranha postura de penitência diante de um aparato maquínico, que conjuga um tempo de permanência e paciência, além de confiança na tecnologia. A *Sala dos Milagres* coloca o corpo físico, suas projeções e próteses digitais, em uma situação de existência híbrida, conectada e fragmentada. O corpo ajoelhado, doador e crente é condição para que a obra aconteça. O rosto é cedido para existência enquanto imagem, enquanto código, e recondicionado a materialidades distorcidas, provocadas pelo digital e pelas redes.

A obra também propõe discutir as práticas de relacionamento em um mundo pautado pela virtualização dos espaços híbridos de convivência social, e que procuram habitar, no sentido de relacionar-se com o mundo e de se abrir para diferentes experiências espaciais

Considerações Finais

A experiência em um projeto colaborativo explícita que as pesquisas práticas e teóricas coletivas fortalecem tanto as instituições e grupos, quanto a produção autoral de cada artista-pesquisador. Considerar que a poética de um trabalho autoral se potencializa na produção em grupo é uma quebra do paradigma do processo linear e solitário da criação, mas que agora dialoga com a pluralidade e está em rede. **Sala dos Milagres** é a primeira experiência e realização prática, um ambiente para a criação de novos imaginários e, além disso, distintas formas de ler matrizes tradicionais da cultura, em que podemos ver traços de cada um dos autores na própria estrutura da obra apresentada na exposição. A proposta entrelaça os conhecimentos individuais e instala outro lugar com a convivência. Como COM.6, o grupo apresenta resultados do agrupamento de mentes

coletivas que elaboram um tempo de encontro e articulação colaborativa.

A realização do trabalho na exposição Em-Meio#10 foi determinante tanto para a observação e captação de dados da experiência da montagem, como para a compreensão da configuração de cada elemento que integra a **Sala dos Milagres**. Condição que evidencia os posicionamentos críticos e as tensões, e até mesmo, as hesitações e dúvidas dos interatores. Tudo isto revela, sob o ponto de vista das corporalidades, oralidades e materializações, uma nova configuração para este corpo multiexistente, contribuindo para redimensionamentos sociais, e portanto políticos, da própria arte.

Referências Bibliográficas

- ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. In: *A arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. Organizadora Diana Domingues - São Paulo: Editora UNESP. p. 47-63. 2003
- CARVALHO, Agda, POLICARPO, Clayton, FERRI, Edilson, MALVA, Daniel, ALONSO, Miguel, VENANCIO, Sergio. O corpo expandido e o projeto Sala dos Milagres. IN:(org) Carvalho, Agda, Leote, Rosangela. *Dat Journal – Corpo e Espaço: Percepções e Transduções*. v.3, n.1, 2018.
- CANTON, Katia. (2009). *Corpo, Identidade e Erotismo*. São Paulo: Martins Fontes.
- CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano - artes do fazer*, Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

- COCCHIARALE, Fernando; MATESCO, Viviane. *O corpo na arte contemporânea brasileira*. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- GOMES, Lilian Alves. O êxtase dos objetos: ex-votos e relações de devoção. In: *Interseções* [Rio de Janeiro] v. 15 n. 1, p. 172-193, jun. 2013.
- FIGUEIREDO, Lucy. *Imagens polifônicas: corpo e fotografia*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2007.
- FONTCUBERTA, Joan. *A câmera de pandora - A fotografi@ depois da fotografia*. São Paulo: Ed. G.Gilli. 2010.
- GIACOIA JR., Oswaldo. Resposta a uma questão: o que pode um corpo? In: LINZ, Daniel; GADELHA, Sylvio (orgs.). *Nietzsche e Deleuze: que pode o corpo*. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.
- LIMA, Ricardo G. Arte Popular. In: BARCINSKI, Fabiana Werneck (Org.). *"Sobre a Arte Brasileira: Da pré-história aos anos 1960"*, São Paulo: Editora WMF Martins Fontes: Edições Sesc, 2014.
- LINZ, Daniel; GADELHA, Sylvio (orgs.). *Nietzsche e Deleuze: que pode o corpo*. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.
- MASSEY, Dorren. *Pelo Espaço: Uma nova política da espacialidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.
- OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. Ex-votos do Brasil: religiosidade, patrimônio cultural, memória social. In: *Anais do Simpósio da Associação Brasileira de História das Religiões*. Vol. 13. 2012.
- PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: *ARS* (São Paulo), v.1, n.2, p.09-29, 1 dez. 2003.
- ROCHA, Thereza. A fisicalidade no teatro do século XX - do rosto ao corpo: uma política. In: COCCHIARALE, Fernando; MATESCO, Viviane (curadores). *O corpo na arte contemporânea brasileira*. São Paulo : Itaú Cultural, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, Lucia. As artes do corpo biocibernético. In: *A arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. Organizadora Diana Domingues - São Paulo: Editora UNESP. p. 65-94. 2003
- SANTAELLA, Lucia. O corpo biocibernético. In: COCCHIARALE, Fernando; MATESCO, Viviane (curadores). *O corpo na arte contemporânea brasileira*. São Paulo : Itaú Cultural, 2005.

Notas

- 1 Docente do Programa de Pós Graduação em Mestrado e Doutorado em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Pós-Doutora em Artes – (Instituto de Artes -UNESP), Doutora em Ciências da Comunicação (ECA-USP), Mestre em Artes Visuais (Instituto de Artes - UNESP).Líder do Grupo de Pesquisa: Design e Corpo: Abordagens Projetuais na Arte e Moda

(Universidade Anhembi Morumbi) e Membro do GIIP: Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP). e-mail: agdarcarvalho@gmail.com

- 2 Doutorando (bolsa Capes) e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD), PUC-SP. integrante dos grupos de pesquisa TransObjeto (TIDD – PUC-SP) e Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos (ECA-USP). E-mail: clayton.policarpo@gmail.com
- 3 Docente da Faculdade Impacta Tecnologia São Paulo. Mestre em Poéticas Visuais (UNICAMP). Membro do Grupo de Pesquisa: Design e Corpo: Abordagens Projetuais na Arte e Moda (Universidade Anhembi Morumbi) e do GIIP: Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP). E-mail: edilsonferri@gmail.com
- 4 Mestrando no PPG em Artes do IA- UNESP, São Paulo. Membro do grupo de pesquisa c.A.t - ciência/ARTE/tecnologia e do GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP). E-mail: info@malva.fot.br
- 5 Mestrando no PPG em Artes do IA- Unesp, São Paulo, bolsa Capes. Membro do GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP). E-mail: miguelalonso_rj@hotmail.com
- 6 Mestrando em Artes Visuais (ECA-USP). Membro do Grupo de Pesquisa Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos (ECA-USP). Docente no Curso de Especialização em Design Gráfico (IA Unicamp). E-mail: svenancio@gmail.com