

Objetos de estimação: esculturas audiovisuais volumétricas.

Márcio Hofmann Mota (UnB)

Resumo

O artigo refere-se ao processo de desenvolvimento da série de instalações *Objetos de estimação* do artista multimídia Márcio H Mota. Tratam-se de videoinstalações nas quais são utilizadas técnicas de vídeo projeção mapeada para a criação de esculturas audiovisuais, tendo como suporte bonecos de gesso. A pesquisa dessas instalações tem como referência os artistas Tony Oursler e Bill Lundberg, que trabalham narrativas audiovisuais escultóricas, instalativas e ambientais. Refere-se, também, ao uso da tecnologia de vídeo projeção direcionada para o campo da magia e da ilusão óptica, apontando para a exploração de propriedades específicas da projeção luminosa, como a fusão de materialidades e a problematização das dimensões volumétricas em obras audiovisuais.

Abstract

This article refers to the process of developing the series of installations called “Objects of Estimation” from the multimedia artist Márcio H Mota. These are video installations in which video projection mapping techniques are used in order to create visual sculptures on plaster dolls. The research used in these installations is founded on Tony Oursler and Bill Lundberg's studies, which are sculptural audiovisual narratives, and environmental installations. It also refers to the direct use of video technology projection in the magic and in the optical illusions' fields, with the aim of exploring specific properties of the light projection, such as the fusion of materiality and the problematic of volumetric dimensions in audiovisual works.

Palavras chaves: projeção mapeada; video mapping; vídeo escultura.

Introdução

Objetos de Estimação é uma série de videoinstalações em desenvolvimento, na qual utilizo o dispositivo de mapeamento projetivo para construir poéticas audiovisuais com esculturas de bonecos de gessos adquiridos em lojas de artesanato. Para tratar dos elementos que envolvem essa pesquisa, como estratégia de escrita, este artigo se divide em duas partes: a primeira aborda questões gerais ligadas ao dispositivo da projeção mapeada e sua relação com o campo da magia e ilusionismo; a segunda, trata especificamente da série em questão.

Projeção Mapeada

Projeção mapeada ou *Video Mapping* é o termo empregado para designar dispositivos¹ técnicos que tem como princípio básico a elaboração de máscaras de vídeo/imagens feitas com “objetivo” de cobrir singularmente uma determinada superfície de projeção. De forma geral, essas máscaras são criadas a partir da interpretação e análise das formas ou topografias de área projetiva a ser mapeada. Um exemplo simples seria projetar a imagem de um globo ocular sobre uma bola de isopor, de forma que a imagem projetada se “encaixasse” perfeitamente sobre superfície da bola, gerando a impressão de volumetria à imagem do olho projetado. As estratégias e escolhas de tecnologias de projeção (retroprojetor, slide, projetor multimídia) para realização dessa tarefa poderiam variar, porém você teria que partir do princípio de que a imagem do globo ocular funciona como uma máscara destinada a cobrir a bola branca.

O *blueprint* é uma das técnicas mais utilizadas, orientada para desenvolvimento de obras com projeção mapeada. Nesta técnica, com base em uma imagem matriz – uma imagem de referência que contém informações visuais da área-superfície de projeção – são criadas máscaras de vídeos ou/e imagens. Assim, a imagem matriz pode ser entendida como área de trabalho para o criação de conteúdos (vídeos, máscaras, etc) e roteiros audiovisuais em obras de projeção mapeada. Em trabalhos em equipe, no qual diferentes profissionais criam simultaneamente conteúdos de vídeo, esta técnica permite a orientação da produção das imagens baseada no gabarito de uma imagem matriz, garantido a posterior comunhão dos conteúdos produzidos.

Uma imagem matriz pode ser de diferentes tipos:

- modelo 3D, no qual trabalha-se todas as faces e superfícies topológicas de um objeto virtual.
- imagem vetorial, que contenha informações visuais e medidas das proporções da área de projeção. Muito utilizada em projetos que não partam de um objeto existente, como por exemplo um projeto de um cenário

¹ Dispositivo no sentido de um campo heterogêneo de técnicas que apontam para práxis que tem como finalidade o mapeamento de áreas de projeção cinematográfica/videográfica.

a ser construído. Assim, com referência na imagem vetorial do projeto de um cenário, pode-se desenvolver o conteúdo e máscaras de projeção de vídeo, antes mesmo do cenário físico esteja pronto. Também são utilizadas em projeções arquitetônicas, quando são aproveitados os projetos de autocad das fachadas dos prédios.

- Imagem fotográfica. Gabarito que tem como base a foto da área-superfície de projeção.

Entre as principais características da projeção mapeada estão: a possibilidade do efeito volumétrico ou escultórico do vídeo/imagem projetado sobre superfícies tridimensionais; a criação de efeitos ópticos de anamorfozes volumétricas (nas quais tem-se a ilusão de distorção do espaço e das formas-superfícies de projeção); o travestimento imagético das superfícies ou objetos inanimados, dando-lhes a ilusão de *ânima*; e, de maneira geral, a quebra da moldura e limites da projeção, para um “sem limite” composicional.

Trata-se de um campo interdisciplinar de técnicas que favorece a experimentação complexa das características de uma projeção luminosa, onde índices ligados à pintura (perspectiva, ponto de vista), escultura (volumetria), instalação (espacialidade, imersão), performance (*live image*) e cinema (imagem em movimento), se intercalam no processo que beneficia a criação de dispositivos audiovisuais que transmutam, misturam e rompem as fronteiras entre materialidades físicas (suportes topológicos), materialidades luminosas (luz projetada e suas propriedades comportamentais) e imaterialidades (imagens projetadas). A Projeção mapeada vem sendo utilizada em produções que se enquadram dentro de conceitos como cinema expandido (Gene Youngblood) e transcinemas (Kátia Maciel), onde temos experimentações cinematográficas ambientais, instalativas e interativas, mas aponta principalmente para exploração de propriedades específicas da projeção luminosa, que dizem respeito à fusão de materialidades e ao campo das dimensões espaciais volumétricas em obras audiovisuais.

Por uma perspectiva crítica-poética do uso de termologias, costumo pensar a projeção mapeada como uma técnica capaz de gerar imagens-transgêneras ou imagens-transcendentais. Aqui o transgênero é um índice de mudança de gênero da condição primeira da matéria fundida pela projeção. O transcendental, índice que atravessa essa fusão e se põe acima da dualidade material, apresentando-se como filha imaginária do atrito matérico. É uma propriedade da projeção luminosa travestir em “transa” (embate corpóreo entre luz projetada, matéria que a suporta e imagem imaterial) o corpo que a acolhe, transformando esse momento de encontro e embate de diferenças matérias, em acontecimento. Em um mito imagético espaço-temporal topológico, no qual o espaço-matéria concreto transmutado passa a ser espaço-matéria viajante, vibrante, onde seu estágio é de passagem, nômade e liberto de uma presentificação espaço-temporal “única”. Nesse estágio, a matéria passa de substantivo para verbo, sua transgressão diz respeito ao espaço-tempo e a ressignificação simbólica de um corpo extrapolado, performado. Um ato de “materializar” a matéria.

Esse conceito poético de imagem-transgênera ou imagem-transcendental enamora a tese cosmogônica do bispo, cientista e filósofo inglês Robert Grosseteste (1168-1253):

Em Grosseteste, a luz transcende o aspecto meramente óptico. Ela é a substância primeira, que corporifica a matéria-prima criada concomitantemente a ela por Deus, no início de tudo. Ambas então se unem, sem que uma possa abandonar a outra.

Inspirado na Física de Aristóteles, Grosseteste enumera quatro causas que justificam a ideia de criação:

- a) a causa material (submiss prima) [o substrato informe];
- b) a causa formal (lux) [a luz que vai informar a matéria];
- c) a causa eficiente (incorporalis Intelligentiae) [princípio criador da luz];
- d) a causa final (Machina munda) [o universo irradiado em movimento].

Com a sua teoria de que a luz é princípio de movimento e de mudança, Grosseteste provê uma explicação para a causa eficiente do movimento das esferas celestes: “o movimento ocorre pela intervenção da primeira força motora: a luz.” (PEDUZZI, 2009, p.51-52)

Da tese de Grosseteste podemos colher a ideia da luz como força motora capaz de informar e reinformar a matéria. Temos na luz uma noção de incorporação, nascimento, alma e movimento, que resulta em uma causa final: universo irradiado. Apesar de vencida no campo científico, a visão de Grosseteste é fantástica em termos metafísicos, na qual a luz como substância edificante da matéria torna-se meio de proposição “divina”, criadora, poética, possibilidade de construção de espaços-temporais vívidos. Tiro dessa cosmogonia uma reflexão para projeção mapeada, onde a luz projetada atua como uma materialidade que procura seu pertencimento nas coisas e entre refração, reflexão e dispersão, descarrega ilusão, fazendo com que a fonte que a reflete pareça ser a fonte que a emite.

Para pesquisador Paulo Herinque Dias Costa, que investiga o uso da projeção mapeada em cenas e cenários de obras teatrais/perfomáticas na projeção mapeada, “as imagens abandonam o perspectivismo centrado no olho para habitarem o espaço tridimensional. Com isso passam a operar como incorporais que se ligam aos corpos” (COSTA, 2011, p.30). E, em nota de rodapé, complementa:

Os incorporais fazem parte do sistema estóico e designam aquilo que vêm se ligar aos corpos para preencher um atributo. Em síntese: os corpos não têm atributos fixos que designam suas características (a cor de uma folha), mas estas características são preenchidas pelos incorporais que se ligam aos corpos. Os adjetivos se tornam verbos, questionando a estabilidade do Ser e de seus atributos. (ibid., 2011 p.61-62)

Uma das características evidentes em obras de projeção mapeada é experimentação com espacialidades topográficas que não são mais caracterizadas como meros suportes/telas, mas são pensadas como formas estruturantes para o plano da reflexão crítica-criativa. Se no cinema o plano retangular simétrico da tela é a área de trabalho, o formato do papel em branco disposto a uma criatividade cinematográfica, na projeção mapeada este papel abre-se para toda sorte de materialidades e formas topológicas. Aponta para um olhar imagético cartográfico, ambiental e estruturante do espaço projetivo.

Sinto que o quadro não satisfaz de forma alguma as formas de expressão do nosso tempo. A eliminação do quadro é a continuação de certo modo, da eliminação da figura. Isto porque o quadro é um espaço a priori – um retângulo, um suporte para contemplação. (...) No quadro, o sentido de espaço (e em arte, espaço e tempo são sempre metafóricos) está limitado ao retângulo. (...) O espaço, pois, era um espaço de ficção. Durante séculos, a pintura não influenciou na forma quadro. Entenda-se, pois, que não tomo pintura por sinônimo de quadro. (OITICICA, 2010, p.52)²

Na fala referente a superação da condição da pintura na década de 60, Oiticica coloca que a pintura por muito tempo não operou pela forma quadro. Podemos aferir dessa passagem, que o artista está citando o campo das pinturas espaciais das naves católicas, os afrescos, as pinturas panorâmicas, entre outras, nas quais há uma dimensão imersiva na espacialidade, onde o espectador é convidado a adentrar no espaço da imagem.

Oliver Graus, em *Arte Virtual: da ilusão à imersão* (2007), traz um estudo sobre a história da imersão em obras imagéticas passando por pinturas da antiguidade até complexos experimentos cinemáticos do século XXI. Entre as pinturas, destaca aquelas que por meio de dimensões panorâmicas, jogos de perspectiva, fazem com que o sujeito se sinta dentro, imerso no espaço da imagem. Nesse tipo de situação, há um índice de ilusão, onde o espaço é remodelado por meio de técnicas ópticas de *trompe-l'oeil* (enganar os olhos), na qual a profundidade espacial da pintura é sugerida como profundidade real da arquitetura.

Efeitos ópticos de distorções espaciais, anamorfozes topológicas, tem sido explorados em muitos trabalhos de projeção arquitetônica, onde fachadas de prédios sofrem toda sorte de distorção corpórea, desde a demolição total de sua estrutura à desestruturação rítmica das volumetrias e profundidades espaciais. Esses efeitos perceptivos são campos de força lúdicos que destinam levar o espectador a

² Catálogo: Hélio Oiticica: museu é o mundo. São Paulo: Itaú Cultural, 2010 (MARTINS, VERA. A transformação dialética da pintura. Entrevista publicada originalmente no Suplemento Dominical do *Jornal do Brasil*, em 21 de maio de 1961. In: OITICICA FILHO, César; COHN, Sérgio; VIEIRA, Indrig (Org.). Hélio Oiticica. Encontros, op. cit., p.21.

adentrar ao campo da ilusão imersiva³, “caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p.30). Grau analisa o funcionamento da ilusão no universo imagético de duas maneiras: a primeira se dá por um viés lúdico, caracterizado pela “7submissão consciente à aparência, isto é, o prazer estético da ilusão” (ibid., 2007, p.35). O segundo modo opera pelo fascínio da consciência, onde o observador é atraído pelo poder do desconhecido, por um espaço e tempo suspenso, onde a ficção imagética impera temporariamente como realidade (ibid., 2007). Nesse sentido, podemos destacar dois índices de funcionamento da imagem, o da mimese, que desdobra-se como duplo da realidade, como substituto desta, e a do fascínio, que apresenta-se como uma nova instância desconhecida de percepção de realidade. Grau traça uma conexão da raiz etimológica da palavra alemã *Bild* (imagem) com o campo ilusório das incorporações e vivências:

(...) com sua raiz etimológica germânica *bil*, cujo significado refere-se menos ao pictórico e mais à essência de viver; um objeto de poder no qual reside o irracional, o mágico e até o espiritual, que não pode ser possuído ou controlado pelo observador (...) (ibid., 2005, p.34)

Pensar a imagem como algo a ser vivenciado, possuidora de autonomia e descontrolo semântico, onde acentua-se o irracional, o mágico e o espiritual, de alguma maneira parece nos aferir a um estado de atravessamento. Como se a imagem fosse ela mesma um universo projetado capaz de nos atravessar e, nesse ato, nos destituir de um espaço tempo seguro, fazendo desse quiasma a guinada desestabilizadora de um universo íntimo. De alguma maneira, o dispositivo da projeção mapeada nos possibilita construções cinematográficas/videográficas de espaços tempos abertos, no qual o índice do tempo e do espaço, modelados em superfícies, são pilares fundamentais para fundir, atravessar e romper uma realidade, aparentemente, abrindo para o campo do lúdico e do fantástico.

Objetos de estimação.

³ O que justifique, talvez, o grande uso do dispositivo da projeção mapeada como meio de criação voltado para o marketing comercial, através de propagandas lúdicas.

Objetos de Estimação é uma série de videoinstalações, em desenvolvimento, que faz parte de minha pesquisa prática teórica sobre o uso do mapeamento projetivo em produções poéticas. Trata-se de bonecos de gesso adquiridos em lojas de artesanato que são ressignificados através da animação de suas faces e corpos, por meio da técnica de projeção mapeada. A escolha dos bonecos de gesso se deu pelo desejo de desenvolver esculturas audiovisuais com narrativas excêntricas que tratam de temas ligados a relação de poder, posse e submissão de um ser sobre outro. *Objetos de Estimação* é um nome conceito que problematiza os termos “objeto” e “estimação”, derivando deles relações interpessoais de existência e práticas de opressão. Esse nome conceito nasce da reflexão sobre o primeiro trabalho realizado, denominado *Menina*⁴.

Em *Menina*, uma boneca de gesso, vivificada por meio de projeção mapeada, conversa com uma voz em extracampo. Inicialmente, esta voz apresenta-se oculta, de forma que a menina parece voltar sua fala para os espectadores. Do meio para final do vídeo, a voz se revela. Essa conversa se passa em torno dos comportamentos da boneca, que reclama sobre sua condição de ter que ficar imobilizada para se tornar um objeto “comportado”. Essas reclamações respondem aos comandos da voz extracampo, que atua como uma autoridade que está domesticando a boneca para que ela se torne um objeto de estimação: sem personalidade ou vida própria, destinado a projeção dos anseios humanos, sejam eles contemplativos ou outros. Durante a narrativa, com a entrada da voz extracampo, surgem índices de abertura discursivos voltados para a criação audiovisual. Esses referem-se as ameaças e punições feitas pela voz que fala para boneca coisas como: “se você não ficar paradinha eu vou rebobinar a sua cara(...), vou paralisar seu olho(...), vou pausar você(...)”. Essas punições são realizadas na forma da paralização de um apenas um olho da boneca, da reversão do tempo videográfico de sua face, da mudança do timbre de sua voz, entre outras, que imprimem na obra uma quebra na estrutura de transparência cinematográfica para englobar em sua estética uma posição discursiva, dada de forma lúdica, relativa à montagem e edição de vídeo destinado à

⁴ Registro videográfico da obra *Menina* disponível em: <https://vimeo.com/71598890>

um rosto escultórico. Sobre a construção de um discurso com índices de metalinguagem audiovisual, a série pretende, em certa instância, problematizar o campo cinematográfico e seus procedimentos de montagem.

Nesse sentido, quando comecei a trabalhar vídeos projetados em bonecos, explorando uma noção de vivificação destes, surgiram questões ligadas às escolhas estéticas e de montagem cinematográfica que se debruçam sobre índices da condição performativa do boneco. Essas questões perpassam as várias vias de concepção de um ato performático: linguagem gestual, linguagem falada, linguagem sonora, entre outros, que repercutem em diferentes formas de criar narrativas. Por exemplo, quando temos um boneco que atua através da linguagem falada, reduzimos em certa instância seus aspectos de “comunicabilidade universal”, já que poderá haver para uma parte de expectadores interessados a necessidade de tradução dessa fala. A busca por uma “linguagem universal” aponta para pesquisa de gestos, expressões faciais, diálogos construídos por meio de sonoridades guturais e estratégias que visam formas de abertura das narrativas performáticas. Ao mesmo tempo, trabalhar com a linguagem falada requer exercícios ligados a prática literária, direção cinematográfica e métodos de improviso. Pois a criação de falas e diálogos pressupõe a construção de roteiros e estratégias de direção, para que esse roteiros possam ser executados em forma de performances registrada em vídeo. Na “resolução” desses problemas, tenho tido como principal referência a produção dos artistas americanos, pioneiros no uso de máscaras de projeção em instalações, Bill Lundberg e Tony Oursler.

Em Lundberg, pesquiso formas de trabalhar a linguagem da gestualidade e o extracampo cinematográfico em obras instalativas. Boa parte dos trabalhos de Lundberg gera uma noção de extracampo ampliado, dado pela sugestão de completude volumétrica das imagens no espaço instalativo e pelo uso do áudio em extracampo. Outro aspecto singular, recorrente em seus trabalhos, é o uso da linguagem performativa ligada à gestualidade e a supressão da linguagem falada. A obra *Silent Dinner*⁵ de 1976 é exemplar nos dois sentidos (extracampo e

⁵ http://www.imediata.com/sambaqui/Bill_Lundberg/videos_dinner.html#dinner

gestualidade). Nessa instalação é projetado sobre o tampo de uma mesa o filme de um jantar registrado por cima, no qual aparecem apenas as mãos de quatro pessoas atuando sobre os seus respectivos pratos. Não há fala. O áudio é composto pelo sons dos talheres e das bocas em alimentação. Ao redor da mesa estão dispostas quatro cadeiras, de forma que a completude da cena, o extracampo, desdobra-se virtualmente no espaço da instalação dado por índices concretos de continuidade espacial da imagem fílmica. Apesar de não tratar-se exatamente de uma projeção volumétrica, a instalação demonstra uma correlação entre o espaço bidimensional do filme e o espaço tridimensional da mesa e das cadeiras. Assim, a parte volumétrica do filme é sugerida por seu extracampo, pela parte invisível que é completada no imaginário do espectador. Os trabalhos de Lundberg nos levam a refletir possibilidades que moram no campo da incompletude, onde a parte que falta soa como abertura, uma continuidade sugerida, um campo para criação imaginativa.

Na instalação *Menina*, trabalhei essa noção de incompletude pela uso da voz em extracampo. Uma vez que temos uma boneca concreta que dialoga com um personagem presentificado somente pelo som de sua voz, cria-se um campo de abertura, de instiga do imaginário do espectador. Que tipo de fisionomia física terá esta criatura? Será um tipo de consciência autônoma que atua na mente da boneca? Será ele composto somente pelo seu próprio som? Mil caminhos perpassam uma incompletude. Mil formas de preencher um vazio. O extracampo em obras instalativas cinematográficas é uma área de reflexão sobre formas de presentificação dos elementos constituintes, suas incompletudes e aberturas para construções imaginárias.

Partindo para meu outro ponto de referência, temos os trabalhos de Tony Oursler. Desde da década de 90, Oursler desenvolve instalações com a técnica do mapeamento, que confirmam a característica da produção de *ânima* de objetos e estruturas através de um pensamento de antropomorfose de formas volumétricas. As instalações de Oursler tratam de temas ligados ao sadismo, distúrbios psicológicos, sexualidade, frustrações, crueldade, envoltos de humor bizarro e

elementos de estranhamento. Para a construção de suas instalações o artista tem como foco a pesquisa de expressões faciais e o uso da linguagem falada trabalhada por meio de narrativas desconstruídas. Manequins, bonecos, estruturas e formas ovais dão corpo para seus personagens excêntricos. Em sua pesquisa, Oursler desenvolveu um tipo de catalogação de expressões faciais que denominou como linguagem sublingual (JANUES; Ourslers, 2010). Trata-se de expressões e gestos como chorar, rir, tiques nervosos, entre outros, dos quais utiliza como formas universais de comunicação e representação de estados emocionais-psicológicos, que performados com intensidades “anormais”, como rir sem parar ou chorar compulsivamente, tornam-se elementos e possibilidades para representação de estados psicoemocionais alterados (ibid., 2010).

Apesar de trabalhar com a linguagem sublingual, boa parte das instalações de Oursler apresentam narrativas calcadas em diálogos ou falas. Segundo o artista, suas narrativas estão sempre caindo aos pedaços, sendo elas compostas sem estruturas firmes de sustentação. Para Oursler, a verdadeira morada de uma estrutura narrativa é pré-existente, habita a necessidade e predisposição mental do leitor-espectador em atribuir sentido às coisas (ibid., 2010). Por esse viés, trabalhar o não sentido de uma narrativa, de um diálogo ou fala, passa pelo entendimento de gerar excitações estéticas no expectador, criando por meio dessas um possível local para construção de sentidos e significados.

Tomo a experiência de Oursler e Lundberg para projetar novas obras da série Objetos de Estimação. Nesse sentido, o próximo trabalho em desenvolvimento tem como tema a espionagem norte americana sobre os países do mundo. Para este trabalho, estou construindo um boneco espião psicótico, que discursa:

eu,
filho pródigo das máquinas de fetiche
campo matinal dos jogadores
me estendo sobre as janelas e as maçãs
dos portáteis às portarias
zelador do infinito

caminho a passos largos em direção de vossa anestesia
para dela computar mais uma vez o lucro infiel de um Deus capital
vou abrir meu zíper e mijar na cara de suas crianças

um mijo furta cor
mais colorido que o mais belo dos arco-íris
para que da carícia do açúcar, a cárie se faça
e pelo buraco aberto eu possa me enterrar no íntimo do seus
para lá dentro construir meu próprio parque de diversões(...)

eu
a irreversível patente das fibras ópticas
conjecturando toda sede semântica
debruço seu corpo em minha câmara binária
para nele seminar meu gozo
e quando necessário parir-te monstruoso

Imagina se todo espelho que tu passaste pela frente guardasse tuas
imagens
Quantas faces angulosas de ti não teríamos
Um dado multifacetado
corruptela de gente
facebook, youtube, google mapping
de tudo grada um pouco
vou botar-lhe no meio de minhas lombadas
ensinar-te muito bem minha risada
pra um dia eu cometer seu suicídio
(...)

Como estratégia para criação do roteiro, além da forma poético do discurso, estou pesquisando o facebook de artistas brasileiros para incluir informações sobre eles na fala do boneco. Com esse trabalho pretendo apontar para uma reflexão da instância global do objeto de estimação, uma vez que o espionado é o objeto do espião.

De maneira geral, a série *Objetos de Estimação* problematiza conceitualmente os termos “Objeto” e “Estimação”, desdobrando-os no campo das relações de poder, condicionamento comportamental, educação e cultura normativa.

Bibliografia

COSTA, Paulo. *CENA-CORPO-CÓDIGO: Imagens e Codificações do Corpo e da Cena*. 2011. Dissertação de Mestrado. 108p. Universidade Federal da Bahia; Universidade Estadual de Montes Claros. 2011.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.

JANUS, Elizabeth; OULERS, Tony. *TalNking Back: A conversation with Tony Oursler*. 2010. Disponível em: <http://tonyoursler.com/files/elizabethjanus.pdf> . Consultado em 09/02/2013.

MACIEL, Kátia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

PEDUZZI, Luiz. 2009. *A relatividade einsteiniana: uma abordagem conceitual e epistemológica*. Disponível em: http://www.ufms.br/DAC/arte_tecnologia/FAT_2-0/caderno_resumos_fat_2-0.pdf . Consultado: 12/09/2012.

OITICICA, Hélio. *Hélio Oiticica: museu é o mundo*. São Paulo: Itaú Cultural, 2010.