

O RUÍDO NAS RUAS DA CIDADE

Maria Aparecida Torrecillas Abreu
Universidade Federal do Espírito Santo
Universidade Vila Velha

Resumo

Este artigo propõe-se a lançar um olhar sobre um conjunto de experimentações artísticas da midiartista Giselle Beiguelman, em torno da exploração crítica de dispositivos móveis de comunicação, frequentemente associados a painéis eletrônicos publicitários espalhados pelo espaço urbano, atuando na interseção entre a estrutura de programação desses aparatos e sua utilização poética. Partindo-se da premissa de que tais experiências artísticas buscam operar no desvio do uso padrão da tecnologia, de forma a subverter seus parâmetros de funcionamento originais e, dessa forma, revelar alguns dos discursos que se encontram entranhados em seus mecanismos, a análise busca colocar em pauta discussões sobre as relações do cidadão mediatizado por seus dispositivos portáteis produtores de imagens com a paisagem da cidade, dando conta de leituras múltiplas e simultâneas mediadas por vários tipos de interfaces. O artigo se debruça sobre algumas das investigações da artista quanto às possibilidades estéticas ligadas ao que ela chama de realidade "cibrida", ou seja, uma configuração em que se misturam largamente redes *on* e *offline* de comunicação, como decorrência da ubiquidade do ciberespaço, de forma que a produção de mensagens deve agora prever essa condição de leitura e recepção "líquida" em contextos nômades e entrópicos, em que a mensagem vai se reconfigurando de acordo com a interface que utiliza. O enfoque proposto leva em conta que as propostas da artista têm a rede como conformação por excelência, não só no que diz respeito à apropriação dos dispositivos tecnológicos que são seu suporte de criação e meio de circulação, mas também pela configuração de seus processos na lógica relacional que define a estrutura espaçotemporal da rede. Nessa perspectiva, foca-se a dimensão estética e revolucionária da rede como espaço narrativo aberto que sugere enredos sempre mutantes, propondo o entendimento da própria rede como arte.

Palavras-chave: mídia arte; ciberespaço; rede

Abstract

This article proposes to draw the attention about a set of artistic experimentations of media artist Giselle Beiguelman, around the critical exploration of mobile communication devices, often associated with electronic billboards advertising around the urban space, acting at the intersection between these devices programming structure and their poetic use. Starting from the premise that such artistic experiments seek operate in deviation from technology standard use, in order to subvert their original operating parameters and thus reveal some of the speeches that are ingrained in their mechanisms, the analysis seeks to put in discussions the relationship of citizen mediated by their portable devices producing images with the city landscape, realizing multiple simultaneous readings mediated by various interfaces. The article focuses on some of investigations of the artist and the aesthetic possibilities linked to the reality that she calls "cybrid", a configuration in which mingle on and offline communication networks, as a result of the ubiquity of cyberspace, so that output messages should now be read to predict this "liquid" condition and reception in nomadic and entropic context of the message that will reconfigure according to the interface used. The proposed approach considers the artist proposals, that have the network as conformation, not only about the technological appropriation devices that are its support for the creation and circulation means, but also by setting the logic of their space and time relational processes that defines the network structure. In this perspective, this article focuses on the aesthetic dimension of the network as revolutionary narrative space suggests that open plots ever-changing, offering the understanding of the network itself as art.

Keywords: media art; cyberspace; network

Os pintores não empunham seus pincéis ou os escultores seus cinzéis sem que uma necessidade avassaladora os empurre para a tela ou para o mármore. E daí o que surge, via de regra, é a configuração de uma peculiar relação espaçotemporal. Isso é o

que Deleuze nos diz sobre todo ato criativo: ele sempre parte de uma necessidade e se define por uma constituição específica de espaço-tempo¹.

Quando se trata dos projetos artísticos que se utilizam das chamadas mídias locativas – todos aqueles dispositivos móveis que hoje acompanham nossa vida e nos envolvem com uma comunicação desterritorializada e ubíqua, como *smartphones*, celulares, *tablets*, GPSs, RFIDs e outros – esse substrato comum às ações criativas está, sem dúvida, em estreita relação com o mutante mapa de nossas vidas nas cidades, que tem essas interfaces tecnológicas atuando como constituintes de novos regimes de visualização e de convivência urbana. Transitar por esse mapa, atuando em consonância com as novas perspectivas que envolvem o habitar cidades torna-se uma necessidade premente que propulsiona experiências artísticas exploradoras de novas e instigantes visões espaçotemporais do mundo contemporâneo.

O que essas experiências já entenderam desse mapa é que ele se recusa a localizar qualquer coisa. Ele não congela lugares ou dá direções, porque se forma sob os nossos passos. É um mapa que existe como um eterno rascunho, a todo momento se reconfigurando e se movendo junto com seus habitantes, numa espécie de cartografia do deslocamento. Por essa rede informe de deslocalizações, trafega o espectador-passageiro², que vislumbra pela janela do carro, do trem ou do ônibus um borrão vertiginoso de percepções. A arte que faz das mídias móveis seu suporte, meio de produção e de circulação tenta agora alcançar o espectador em movimento.

O artista está agora diante do espectador-fluxo: sempre em trânsito, ele se desloca continuamente entre uma heterogeneidade de interações, ligando e desligando pessoas, objetos, placas de trânsito, textos, propagandas, arquiteturas, máquinas. Esse espectador relacional é parte crucial dessas práticas artísticas, porque é ele o mediador do evento artístico, é sob os seus dedos que estão, literalmente, os botões que põem tudo a acontecer.

A “rede-arte”³ é o princípio estético que pode ser visto como norteador dessas experiências artísticas contemporâneas, na medida em que elas se reconhecem como parte de uma rede de materiais heterogêneos da qual esse espectador-fluxo é um dos mediadores e por meio da qual a prática artística emerge como produto social. Além disso, utilizando-se de dispositivos tecnológicos numa contraposição absoluta a qualquer determinismo, ao elucubrar toda espécie de desvios de suas funções, a arte em mídias locativas desvenda em suas estratégias criativas os mecanismos de poder que fazem da tecnologia sua via expressa, afirmando-se como ato de resistência. A rede-arte como ruído desestabilizador da caixa-preta da tecnologia que limita, vigia, enclausura e se opõe à multiplicidade é a atmosfera onde respira a arte que se processa nos e para os dispositivos móveis.

Nessa perspectiva, o conjunto de projetos colocados em prática pela artista Giselle Beiguelman nos últimos anos é emblemático e sinalizador de uma das preocupações que tem tomado lugar entre uma crescente parcela de artistas que trabalham com arte e tecnologia. Uma série de trabalhos desenvolvidos pela artista,

¹ DELEUZE, Gilles. O ato de criação. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/129391577/DELEUZE-Gilles-O-ato-de-Criacao-pdf>. Acesso em 20/04/2013.

² Termo cunhado pela pesquisadora Ivana Bentes, 2013.

³ Neste artigo será usado o termo “rede-arte”, como o entrelaçamento de relações que traz a obra a sua existência, a trama de conexões que suscita a experiência estética, agora empreendida na efemeridade do tempo sem espaço das redes.

em parceria com outros artistas ou individualmente, tem sido dedicada a trazer à discussão o uso, cada vez mais profundamente entranhado no dia a dia do homem contemporâneo, de artefatos tecnológicos móveis.

Giselle Beiguelman e a arte em dispositivos móveis

Giselle Beiguelman atua como artista, crítica, pesquisadora e curadora. Desde 1995, trabalha com criações para a internet, tendo participado de vários eventos e exposições de *web art* e cultura digital pelo mundo, desde uma das mostras pioneiras, a *Net_Condition* (1999)⁴. Desse momento, destaca-se a obra “O livro depois do livro” (1999), um mix de *web-art* e ensaio hipertextual, que discute a literatura e a leitura no contexto da internet. Também foi uma das primeiras artistas a trabalhar com dispositivos móveis de comunicação, atuando na interseção entre a estrutura de programação desses aparatos e sua utilização poética, quase sempre impregnada do universo onírico das bibliotecas e labirintos de Jorge Luis Borges. Seu trabalho recente tem explorado as possibilidades artísticas do uso de aparatos de comunicação sem fio (*wireless*)⁵, muitas vezes associados com as mídias mercadológicas espalhadas pelo espaço urbano – os painéis eletrônicos publicitários – como uma forma de colocar em pauta discussões sobre as relações do cidadão mediatizado por seus dispositivos portáteis produtores de imagens com a paisagem da cidade, assim como a emergência de um público, agora chamado de “interator”, que é capaz de dar conta de leituras múltiplas e simultâneas, de mensagens mediadas por vários tipos de interfaces (BEIGUELMAN, 2009). Assim, a artista investiga as possibilidades estéticas ligadas à realidade “cibrida” em que vivemos, ou seja, uma configuração em que se misturam largamente redes *on* e *offline* de comunicação, como decorrência da ubiquidade do ciberespaço, de forma que a produção de mensagens deve agora prever essa condição de leitura e recepção “líquida” em contextos nômades e entrópicos, em que a mensagem vai se reconfigurando de acordo com a interface que a intermedia.

Um dos últimos projetos da artista colocado em prática foi a obra *Você Não Está Aqui*, de 2012 (figuras 1 a 4), realizada em conjunto com o artista Fernando Velazquez, um panorama giratório de 360º no qual o visitante imerge, experimentando um caótico e vertiginoso passeio virtual por cidades deslocadas de seus lugares. As imagens projetadas fazem parte de um banco de dados de mais de cinco mil fotos de cerca de 40 cidades pelo mundo, captadas pelos próprios artistas desde 2005.

Esse caleidoscópio gigante mostra imagens propositalmente não identificadas com qualquer cidade, e gira de acordo com a movimentação dos visitantes. Nesse supermercado de imagens, o participante é convidado a reeditar os trajetos feitos pelos artistas por cidades reais ou construir suas próprias cidades fictícias. Tanto uma quanto outra ação se dá pela seleção em *tablets* (figura 4) dispostos no interior do círculo de telas, de cinco palavras-chave entre cinquenta e uma disponíveis, que se caracterizam pela abstração e subjetividade. O panorama de fragmentos que o participante cria pode ser visto também no *website* do projeto (www.urnothere.net),

⁴ Evento realizado em Karlsruhe, Alemanha.

⁵ Tecnologia cujo funcionamento independe de cabos – sejam eles telefônicos, coaxiais ou ópticos – por meio de equipamentos que usam radiofrequência ou comunicação via infravermelho. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_sem_fio. Acesso em 28/05/2013.

onde as cidades reais e fictícias formadas se dispõem em ordem alfabética, lembrando os painéis eletrônicos de aeroportos, e são apresentadas em mosaicos de imagens que se recombinaem em cada acesso.

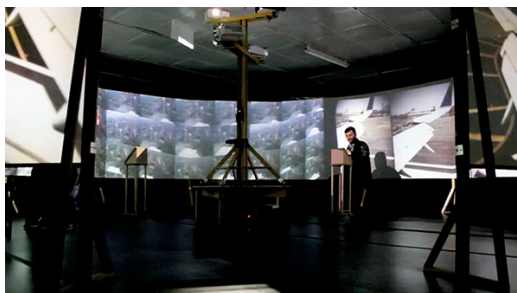


Figura 1 – Você Não Está Aqui

Fonte: www.blogart.com/#URnotHere-Voce-nao-esta-aqui



Figura 2 – Você Não Está Aqui



O conto *Sobre o rigor na ciência*⁶, de Jorge Luis Borges, é a inspiração declarada da obra, que traduz a insana aventura de uma equipe de cartógrafos que se coloca a representar certo império num mapa que com ele coincide ponto a ponto, ou seja,

⁶Disponível em <http://contramundumcritica.blogspot.com.br/2010/03/jorge-luis-borges-sobre-o-rigor-na.html>. Acesso em 28/05/2013.

numa escala de um para um. A obra *Você Não Está Aqui* apresenta um embate similar ao que se trava no conto borgeano: assim como o mapa perde a sua função ao exagerar na representação do local a que se refere, os excessos de imagens geradas por dispositivos móveis tomam o lugar da própria experiência sensorial com os lugares que elas deveriam apenas representar. Assim, a traquitana giratória coloca o participante numa vertigem de imagens que reproduz a sensação da vida em movimento do mundo contemporâneo, em que as cidades perdem suas identidades, ao mesmo tempo em que busca dar conta da forma como vem se expandindo uma cultura da hiperlocalização, fruto da explosão do uso dos dispositivos locativos, em associação com as redes sociais. Esse “terceiro olho” na palma da mão, como diz a artista⁷, inunda o cotidiano de uma profusão tão avassaladora de imagens, que é engolida em seu redemoinho de referências qualquer possibilidade de imaginação. Não importa mais onde estou, mas a imagem onde estou. Essas imagens se desprendem cada vez mais de qualquer noção de lugar, existindo apenas no tempo.

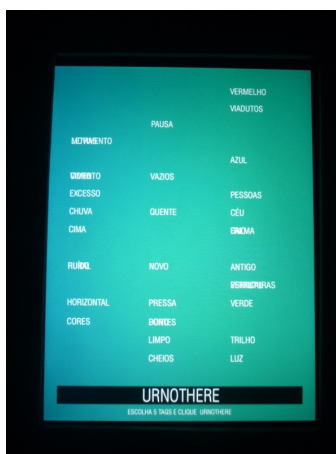


Figura 4 – Você Não Está Aqui
Fonte: acervo pessoal

Nesse contexto, Giselle Beiguelman cita Robert Smithson e a ideia de monumentos feitos de materiais efêmeros que congregariam passado e futuro num presente fugidio, em que não se perguntaria mais que tempo é esse, mas onde foi esse tempo. Um espaço absolutamente temporal, que depende do participante para se validar, é a proposta de *Você Não Está Aqui*, numa concepção que traduz a lógica heterotópica e rizomática da rede de Latour, em que tempos diversos habitam o tempo presente, coexistindo aí o tempo passado, o virtual, e o tempo futuro, o devir. É o presente eterno de Castells (1999) e o tempo esquizofrênico de Jameson (apud HARVEY, 1992).

A forma como os aparelhos móveis criam uma nova cartografia do movimento, ao registrar o tempo em fluxo num espaço deslocalizado, produz e ao mesmo traduz um mundo contemporâneo que se caracteriza intensamente pelo hiperestímulo, pela hipersensação e pela hipervelocidade. Esses dispositivos estão no cerne da emergência de um novo regime de visualização do mundo, em que várias histórias, vários fluxos, vários fragmentos de vida trafegam por vários canais e se sobrepõem de forma simultânea sobre o tempo presente, dilatando-o. O mosaico de imagens em

⁷ Entrevista dada para este artigo em 19 de julho de 2012.

movimento nauseante de *Você Não Está Aqui* mostra como resultado um nebuloso mundo de fronteiras esparsas entre real e fictício, entre físico e virtual, entre representação e representado, entre produção e consumo de imagens.

Se o homem da era do pós-tudo vive num eterno e paradoxalmente efêmero fluxo, ele se configura, também paradoxalmente, por dispositivos que aliam vigilância e afeto, na interrogação que persegue a cada um de nós: onde você está? Misto de invasão e de cuidado, essa forma de atuar em nossas vidas faz com que esses aparelhos assumam uma função essencial no mecanismo de controle deleuziano. *Você Não Está Aqui* instaura, então, por baixo das camadas de imagens em rodízio alucinante e do convite aos visitantes para que criem deslocalizações por meio delas, uma necessária discussão quanto à questão ética de se controlar a localização de tudo e de todos, sejam mercadorias, crianças, animais ou trabalhadores. É no desvio do uso desses dispositivos, no ruído que desestabiliza o funcionamento estandarizado dessas máquinas de controle, que a rede-arte em que se move *Você Não Está Aqui* produz o seu efeito de desvendamento da caixa-preta tecnológica, tirando-a de sua rotina empacotada e estabilizada. A noção de que controle e liberdade atuam sob os mesmos dispositivos faz emergir, conseqüentemente, um campo de lutas e de resistência, que leva em conta um protagonismo frente a tais dispositivos, literalmente, na palma de nossas mãos.

Smartphones, *GPSs*, celulares, *tablets* e seus recursos de captação e transmissão de informação – linhas telefônicas, gravadores, câmeras fotográficas e de vídeo, serviços de mensagem, de geolocalização e de conexão à internet – vêm compondo junto com as inúmeras telas eletrônicas que inundam as ruas das grandes cidades do mundo – painéis eletrônicos e luminosos que servem desde a publicidade a serviços de controle de trânsito – uma movediça paisagem urbana que se manifesta pela interconexão fluida e inconstante de inúmeras redes *on* e *offline*, configuração para a qual Giselle Beiguelman cunhou o termo *Cibridismo*. Nesse cenário em movimento, em que a noção de espaço torna-se fugidia e o tempo dilatado, circulamos como novos nômades, seres sempre em trânsito por esses territórios híbridos que seguem a dinâmica das redes. Os espaços cíbridos são, portanto, espaços extremamente informacionais, que operam na lógica da atenção distribuída e da dispersão, configurando ambientes entrópicos que em nada se assemelham à atmosfera elaborada para a concentração de salas escuras de cinema ou de museus. Tal paisagem hiperconectada, mergulhada numa profusão de estímulos, é o substrato plural e reticular em que novos processos de significação se produzem por meio de um mix perturbador de cores, formas, símbolos, palavras, imagens, sons, ruídos, que transbordam as fronteiras entre arte, publicidade, informação e serviços.



Figura 5 – Leste o Leste?

Fonte: www.flickr.com/photos/artecidade/4187092597/

Assim como *Você Não Está Aqui*, outros projetos artísticos de Giselle Beiguelman têm buscado dar conta dessa geografia de informação em fluxo, como o *Leste o Leste?* (figura 5), o *Egoscópio* (figura 6) – ambos de 2002 – e o *Poétrica* (figura 7 a 9), de 2003, todos eles experiências que têm em comum a inter-relação de telas – sejam as das vias públicas, sejam as que estão nas mãos dos transeuntes – o entrecruzamento de redes *on* e *offline* e a mediação do espectador-fluxo, que já ultrapassa o papel de participante, atuando como componente fundamental da rede-arte que se configurou nessas propostas. Apropriando-se de espaços publicitários da cidade de São Paulo (sendo que *Poétrica* também foi colocado em prática em Berlim, em 2004), os três projetos envolveram a exibição de obras artísticas – no primeiro, *grafittis*, no segundo, um personagem construído de fragmentos midiáticos e no terceiro, poesias codificadas em fontes não fonéticas – em painéis eletrônicos de exibição comercial nas avenidas de maior movimento da cidade, a partir de contribuições dadas por interatores usando seus celulares, *smartphones* e *tablets*, ligados à internet. Assim, conformando coletivos efêmeros de *hackers*, os projetos implementaram uma apropriação poética da cidade, através do uso dos dispositivos tecnológicos em seu aspecto político.



Figura 6 – Egoscópio

Fonte: www.flickr.com/photos/silver_box/3373304311/

A rede-arte: entre a ordem e a perturbação

A rede-arte engendrada nessas manifestações artísticas só se produz na mediação entre incontáveis redes, formando-se na relação entre elementos heterogêneos – engenheiros e técnicos em computação, artistas, motoristas, pedestres, painéis eletrônicos comerciais, aparelhos de comunicação móvel, automóveis, bicicletas, trânsito – e supera as resistências dessas pessoas, máquinas e objetos em formar essa nova rede. Ao mesmo tempo, ela se sobrepõe, produz e é efeito de outras redes, e assume plenamente essa sua configuração precária, já que sua condição de existência se dá pela heterogeneidade dos elementos que a compõe e pelas conseqüentes relações fluidas que constantemente se rompem, se recompõem e se refazem em outras e imponderáveis interações. Como rede-arte, cada uma dessas experiências artísticas assume seu aspecto “impuro” ao criar inter-relações móveis e rizomáticas com a publicidade, com o trânsito, com a internet, com a comunicação, com aparelhos e máquinas e tantos outros atores-rede ligados a outras competências. O que significa que formas de arte idealizadas para emergir das relações não são

produtos artísticos, mas momentos artísticos⁸, levando-se em conta que essas associações desfazem-se a todo instante, já que as obras só existem nos painéis quando os transeuntes sacam seus celulares e se tornam seus co-autores, voltando, em seguida, esses últimos à condição de pedestres, motoristas ou ciclistas e o painel a veículo publicitário.



Figura 7 – Poétrica

Fonte: www.medienkunstnetz.de/works/poetrica/images/9/

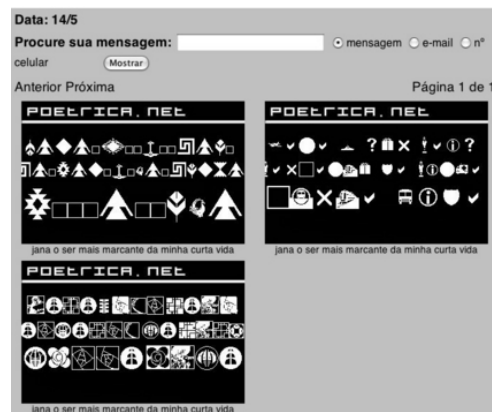


Figura 8 – Poétrica

Fonte: www.medienkunstnetz.de/works/poetrica/images/5/



Figura 9 – Poétrica

Fonte: www.desvirtual.com/poetrica/portugues/album.htm

Ao alocar tanto o painel eletrônico comercial quanto os aparelhos de comunicação móvel em um novo enredo, o artístico, as obras colocam em questão o uso desses dispositivos, ao mesmo tempo, como produtores e como efeito dos

⁸ Termo inspirado no “momento-arte”, de Martin Grossmann, 1996.

mecanismos do capitalismo flexível. Na era em que trabalhadores têm suas mentes como força de produção por excelência, deixando para trás a necessidade de enclausuramento entre paredes de fábricas fordistas, pois todas as horas de sua vida funcionam como horas de trabalho e de produção, os recursos tecnológicos têm um papel fundamental. Comprometidos com resultados, os novos trabalhadores operam individualmente e devem estar continuamente conectados ao capital que agora funciona globalmente, trocando pastas, escrivatinhas e escritórios por *smartphones*, *tablets* e *netbooks*. O funcionamento do capitalismo pós-industrial se dá também por meio de construções simbólicas que acontecem especialmente na elaboração de modelos comportamentais pela publicidade, rede da qual fazem parte os painéis eletrônicos presentes nas vias públicas das grandes cidades. Todos esses dispositivos de comunicação em rede, que promovem a circulação invisível de processos de biopoder perpassando a vida das pessoas como um todo, são colocados à mostra e questionados pelos projetos citados aqui, que subvertem o uso “funcional” desses artefatos, desviando-os para a produção de conteúdos que transformam simples usuários da tecnologia em protagonistas de uma construção imaginativa e impregnada da potência do coletivo.

De fato, o embate que se trava sob a dinâmica de produção dessas obras baseia-se na eterna tensão entre poder e resistência, nos moldes do pensamento foucaultiano. Essas relações móveis e instáveis, que se travam a partir da premissa de que a resistência nunca se encontra em posição de exterioridade em relação ao poder, como nos diz Foucault (1988), encontra paralelo com o campo de forças da rede, sempre tensionado entre ordem e perturbação. Isso implica que todo sistema já pressupõe o vírus que irá desestabilizá-lo, pois o vírus – ou seja, o ruído – é interno ao sistema e faz uso dos mesmos códigos e regras, cujos limites são desafiados e expostos. Assim, a “sabotagem” artística empreendida por artistas e interatores nos projetos artísticos apresentados, atua na perspectiva de uma poética do ruído⁹, em sua estratégia de lançar mão dos mesmos dispositivos de poder para encetar ações de escape da rede do capitalismo ou de apropriação da cidade por seus habitantes.

Essa incorporação do ruído como elemento estético se amplia na medida em que as experiências citadas assumem a situação entrópica da exposição de suas mensagens – produzidas e consumidas em meio à turbulência cotidiana da cidade, o que pressupõe interatores divididos entre vários pontos de interesse e de atenção – como moldura e suporte de uma escritura nômade¹⁰ que é reformatada a cada vez que pula de interface. É da mesma ordem do ruído e da perturbação, a insistência em transbordar os enquadramentos reservados para a arte, pelo questionamento das fronteiras que a separam da publicidade e da comunicação, numa provocação incessante que, no final das contas, pretende demonstrar o quanto essa preocupação com limites é obsoleta.

Os projetos artísticos de Giselle Beiguelman apresentados aqui dedicam-se a habitar essa massa caótica de estímulos que é a cidade, tomando posse dela por meio da invenção de percursos originais, itinerários novos entre elementos já conhecidos. No tempo da abundância de informações, a criação artística parte para a manipulação

⁹ Termo usado por Erik Felinto no artigo “Hackers, enxames e distúrbios eletrônicos”, p.126

¹⁰ Termo usado pela artista na descrição de um dos aspectos dessas obras de arte pública, por utilizarem diversas interfaces para sua produção e circulação. Disponível em www.desvirtual.com. Acesso em 17/04/2013.

de formas já existentes e o artista, como um DJ, chega a novas composições remixando trechos de criações de outros tempos, espaços e campos de saber, considerando toda a história da arte como uma rede aberta a novas conexões. Assim se apresentam essas obras: um samplamento de fragmentos da vida urbana, uma reinterpretação de tempos, histórias e saberes, uma reciclagem de processos que são gerados nas mais diversas relações entre humanos, máquinas, arquiteturas e paisagens. Giselle Beiguelman faz um verdadeiro *zapping* nas cenas cotidianas da cidade, capturando tempos esparsos que, com suas durações diversas, se sobrepõem no fluxo contínuo que forma esse presente dilatado da pós-modernidade, ao mesmo tempo em que expõe o próprio espaço da cidade e seus transeuntes como parte fundamental de sua obra. Assim, essas obras se encaixam na referência de Bourriaud (2009) à obra de arte contemporânea: um grande local de manobras, onde narrativas são recontadas na lógica da rede que se torna arte e da arte que se torna rede. São esses jogos de interações que emergem como o objeto estético em si.

Referências bibliográficas

BENTES, Ivana. **Estéticas das redes**: regimes de visualização no capitalismo cognitivo. In: PESSOA, Fernando (org.). Seminários Internacionais Museu Vale, Cyber-arte-cultura: a trama das redes. Rio de Janeiro: Suzy Muniz Produções, 2013.

BEIGUELMAN, Giselle. **Entre hiatos e intervalos**: por uma estética da transmissão In: MACIEL, Kátia. Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**, a era da informação: economia, sociedade e cultura. V.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FELINTO, Erik. **Hackers, exames e distúrbios eletrônicos**. In: PESSOA, Fernando (org.). Seminários Internacionais Museu Vale, Cyber-arte-cultura: a trama das redes. Rio de Janeiro: Suzy Muniz Produções, 2013.

FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. In: Cercle d'Études Architecturales, 1967. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/corpoarteclica/obra/outros.prn.pdf>. Acesso em: 18/03/2012.

_____. **História da sexualidade I**: a vontade do saber. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

GROSSMANN, Martin. **Do Ponto de Vista à Dimensionalidade**. ITEM, Revista de Arte, n.3, Rio de Janeiro, fevereiro 1996, p. 29–37.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.