

SOCIOTECNOLOGIA, ARTES VISUAIS E EDUCAÇÃO DA CULTURA VISUAL: INTERAÇÕES E RELAÇÕES NAS REDES SOCIAIS

Rosana de Castro – UnB

O artigo propõe reflexões sobre o imbricamento entre Arte e Tecnologia e ainda questionamentos contemporâneos acerca da sociotecnologia e em que isso implica na forma de organização das redes sociais, particularmente, entre jovens e adolescentes usuários da rede mundial de computadores. O apelo imagético dessas redes tem sido objeto de pesquisa, incluindo-se as pesquisas que se ocupam com o ensino das artes visuais e avaliam os impactos das visualidades na constituição das relações informacionais ou laços relacionais (Levy, 1997). Além do foco na rede, as investigações direcionam-se também para o contexto escolar onde, aos poucos, estão sendo disseminadas ações baseadas na Educação da Cultura Visual. A partir das prerrogativas da Cultura Visual, pode-se fomentar o senso crítico, de justiça e consciência social que se adéquam às reflexões contemporâneas e necessárias sobre redes sociais. Tais prerrogativas vão de encontro às características de multiculturalidade e diversidade, típicas da cibercultura. Isso significa, em outras palavras, levar para o ensino das artes visuais, e do fazer artes, questionamentos acerca da constituição de identidades, debates sobre diversidade e multiculturalidade que são basilares para formação da cibercultura e, conseqüentemente, das redes sociais que proliferam no ciberespaço. Delineando o cenário teórico que estruturou as reflexões apresentadas aqui, lançamos mão da Teoria Crítica da Tecnologia (Feenberg, 2010) e ainda da Cultura Visual e Educação da Cultura Visual. A partir dos resultados dessas reflexões pretende-se, ampliar o debate sobre o uso da Rede Mundial de Computadores, que, em muitos casos, têm sido analisadas a partir de óticas restritas dos benefícios ou malefícios que acarretam. Principalmente, quando o tema envolve o uso das TICs, com ênfase na Internet, e o seu uso por jovens e adolescentes.

Palavras-chave: Sociotecnologia; Educação da Cultura Visual; Artes Visuais

Sociotecnologia: representações e interações sociais

A rede mundial de computadores, ou *www*, proporcionou a concepção do que se chama de ciberespaço. O ciberespaço, entre inúmeros outros aspectos que lhes são característicos, promove a interação entre os indivíduos que dele fazem uso. Lévy (1997) alerta que a rede é muito mais relacional do que informacional. Sêga (2011, p. 16), por sua vez, a partir de uma perspectiva de interações fora da rede, avisa que a interação social manifesta-se por “laços de amizade, solidariedade, luta, comunicação gestual, conversa face a face, correspondências escritas”. Asseverando ainda que as relações sociais constituem-se a partir de trocas de experiência e pelas representações simbólico-sociais. A implicação dessas representações é o estabelecimento e manutenção das “relações de poder”, o “equilíbrio social” e a “preservação do *status quo*”.

A interação nas sociedades gregas se dava tanto na forma de manifestações entre indivíduos quanto na forma de contato com a natureza (*physis*). No entendimento dos gregos a natureza “era como um ser que cria a si mesmo”. Entretanto, não era possível subsistir apenas com o que a natureza criava. E à *poesis* os gregos associaram a *techné*. Para cada técnica (*techné*) havia uma fazer específico (*poesis*) e um objetivo claro para utilização do artefato que dali iria surgir. Os gregos adotavam um processo de criação e produção semelhante ao da natureza (Feenberg, 2010, p. 52).

O homem moderno negou a natureza, avançou em sua produção optando por não aliar-se àquela como fizeram os gregos com base no *agon* (Mosé, 2012). A natureza, na concepção moderna, tornou-se sinônimo de matéria prima e a tecnologia um meio de possibilitar o progresso. Estabeleceu-se da ideia tecnologia-cadeado (Feenberg, 2010), ou seja, de que a tecnologia é fundamental para o progresso da sociedade e vice-versa. Sendo assim, a tecnologia torna-se autônoma e a sociedade não pode afetar o curso do seu desenvolvimento. Muito pelo contrário, essa é uma via de mão única, onde à sociedade restam os efeitos dos avanços tecnológicos.

A partir de três questionamentos chave proposto por Feenberg (2010): (i) por que não se revelam os elementos determinista na forma como concebemos a tecnologia?, (ii) por que não estabelecemos regimes sociais de regulação para democratizar os circuitos complexos?, (ii) por que não atribuímos às mudanças técnicas tanto a essência fixa (atributos positivos, geração de lucros, tipo fixo de satisfação, funcionalidade) quanto os seus efeitos negativos no uso em escala coletiva?, o filósofo aponta para a indica a hierarquia e as relações de poder que se estabelecem no campo da produção tecnológica. A Teoria Crítica da Tecnologia de Feenberg aponta para a necessidade de abrirem-se as caixas pretas dos códigos tecnológicos tais como patentes e direitos de propriedade.

Se por um lado o ciberespaço proporciona a democratização das informações e promove interações sociais, por outro, *www* ainda está sob o domínio de relações sociais de poder e manutenção de um *status quo*. Tecnicamente, por exemplo, a pesquisa de ponta de *hardwares* e *softwares* está longe de alcançar o mesmo patamar democrático que se estabeleceu no acesso à *www*. Não passam despercebidos os grupos mundiais que elaboram e difundem *softwares* livres, entretanto, ainda é pouco. E não é só isso. Atualmente, ainda não foram estabelecidas regras claras no que diz respeito aos valores cobrados pelas operadoras de banda larga e pelos provedores de acesso no Brasil, num outro exemplo.

Nesse ponto da reflexão cabe ressaltar um aspecto importante. A manutenção do tráfego de dados na *www* tanto quanto a da produção científica e tecnológica estão na berlinda no que diz respeito à neutralidade. Se por um lado a neutralidade científica tem sido alvo de grupos que reivindicam a socialização da tecnologia, de outro, há o alerta daqueles que indicam sobre a necessidade de manutenção da neutralidade no tráfego de informações da rede. Sob pena de ver-se tal acesso restringido às redes dedicadas a serviços (Silveira *et al.*, 2006, p. 103). Em outras palavras, isso significa dizer, por exemplo, que o usuário contará com uma determinada velocidade para ver um filme disponível pela sua operadora contratada, mas, caso deseje assistir outro fornecido por outra operadora, a qualidade do acesso não será a mesma. Para que aconteça ao contrário, a manutenção da neutralidade no tráfego de dados é imprescindível.

A navegação pela *www*, portanto, é estabelecida em camadas Mitchell (apud Santaella, 2003, p.124): (i) uma constituída pela infra-estrutura física integrada pelos artefatos das tecnologias de comunicação e informação (e.g., computadores, *notebooks*, *tablets*) conectados por milhões de operadoras e provedores de acesso, (ii)

outra composta pelos *softwares* que apóiam a complexa estrutura de informação (e.g, textos, fotos, vídeos, música) que trafegam na rede e ainda (iii) por uma camada mais externa, a interface com o usuário ou interface gráfica. E é sobre essa última camada que discutiremos a seguir.

Imagens: cibercultura e cultura visual

A interface gráfica, afirma Johnson (2001), é um programa de computador que possibilita a interação entre usuário e máquina, e que representa a ruptura tecnológica da máquina computacional com a analógica porque a interação ocorre por intermédio de representações simbólicas. Uma concepção muito diferente daquela das máquinas do mundo fabril, por intermédio das quais, a relação usuário máquina se dava sob as condições de causa-e-efeito de um sistema mecânico. Essa nova concepção resultou numa forma de aproximação entre humano e máquina, baseada na interação por troca de dados e informação. Santaella (1998, p. 174-5) afirma que a interface “suprime qualquer distância, produzindo um mergulho, imersão, navegação do usuário no interior das circunvoluções da imagem”.

Venturelli (2004) afirma que o ciberespaço, constituído por milhões de pessoas conectadas em rede, é o ponto de encontro dos usuários na rede graças à sua parte multimídia, a *www*. A autora alerta ainda que o ciberespaço é globalizante, além de promover o engajamento hipermediático dos seus usuários, proporciona a eles acesso aos diversos processos de interconexão, de manipulação e o contato multicultural. Outra característica do ciberespaço é a quantidade de informações que nele circulam. Lévy (1997) assevera que as páginas da *www* expressam as idéias, os desejos, os saberes, as relações entre as pessoas “ (...) ao contrário do que se pensa não há frieza no ciberespaço (...) as redes digitais interativas são potentes fatores de personalização ou encarnação do conhecimento”.

Toda essa circulação de informações e possibilidades de interações sociais resultou na proliferação das comunidades em rede, e, daí surge a cibercultura. Lévy (1997) afirma que a cibercultura fundamenta-se na interconexão, nas comunidades virtuais e na inteligência coletiva. A conexão de comunidades, no âmbito da cibercultura, se dá pelas afinidades dos interesses individuais e dentro de um processo de cooperação ou de troca que transpõe as barreiras temporais e geográficas. Venturelli (2004, p. 95) avisa que a fusão entre as comunicações e os computadores impulsionou o surgimento da cibercultura. E ainda que a comunicação multicultural, uma de suas características, é possibilitada a partir da percepção do outro e da sua cultura, pelo exercício de colocar-se no lugar do outro. Buscando-se a compreensão da outra sociedade “mais pela sua imaginação criativa do que pelas suas outras atividades”.

Lévy (1997, p.41) avisa que “a sociedade de informação é uma mentira” e depois argumenta que as relações sociais é que fazem a sociedade da era virtual. As comunidades virtuais, alerta, estão sendo constituídas em torno de algo que “jamais se automatizará completamente [como as informações], em torno do irredutível: a produção do laço social, o “relacional”. Lévy reivindica uma sociedade relacional em lugar da informacional. E ainda nos desafia a superar uma “nova etapa da hominização”

por intermédio do engajamento em prol de uma inteligência coletiva que “nos permitiriam pensar em conjunto” e buscar soluções para os problemas que estão contemporaneamente colocados. (p.44).

A sociedade que se forma em torno da cibercultura assume, cada vez mais, um papel de receptora ativa. A postura passiva ante aos meios de massa, tornou-se interativa diante das TICs. Costa afirma que a interatividade proporcionou “provavelmente [um] dos maiores acontecimentos dos últimos anos, o desenvolvimento das comunidades virtuais. Há comunidades (...) [de] esporte, entretenimento, política, comércio, (...) e o que mais se possa imaginar” (2003,p.55-56).

Interfaces gráficas, comunidades virtuais, inteligência coletiva, entre outros aspectos, já discutidos anteriormente, se destacam como preceitos básicos para a constituição dos conteúdos digitais. As artes visuais perpassam esses aspectos no mínimo de três maneiras: (i) subsidiando a produção de imagens digitais por meio puramente tecnológicos (construção de interfaces gráficas a partir de elementos da linguagem visual – plano, linha, cor, textura), (ii) auxiliando no enfrentamento da discussão de questões e problemas relacionados diretamente com a formatação dos conteúdos digitais (direitos autorias, interatividade, receptor/autor/receptor como um único indivíduo) e (iii) a partir de pesquisa na área sobre a constituição de comunidades virtuais e a identidade dos seus usuários que são quase que inteiramente subsidiadas por imagens.

A chamada *web* semântica possibilitou ao usuário a produção de seu próprio conteúdo para publicação na *www*. O debate contemporâneo gira em torno da publicização excessiva de aspectos da vida privada dos usuários, bem como, imagens e vídeos pessoais. Esse problema tem afetado, mais diretamente, os usuários jovens e adolescentes cuja preocupação familiar sobre o acesso à *www* tem sido alvo de estudos e bibliografia especializada no assunto. O que pode ser feito, no âmbito do ensino das artes visuais, para auxiliar na formação dos jovens adolescentes, no sentido de instruí-los no modo de navegar, interagir e produzir conteúdos para o ciberespaço?

Os jovens, afirma Queáu (2010), são particularmente fascinados pelas imagens digitais em virtude dessas imagens possibilitarem a construção de pequenos mundos habitáveis. E ainda que o virtual tornar-se-á o “novo ópio do povo” (idem). As realidades virtuais obrigam o usuário da rede a questionar-se profundamente sobre o real. Nesse sentido, a cultura visual abre possibilidades para reflexões.

A cultura visual é uma dimensão importante da vida social e dos processos sociais. Hernández (2005) afirma que a cultura visual pode ser entendida como uma trama teórico-metodológica derivada do Pós-Estruturalismo, dos Estudos Culturais, da História da Arte, entre outras fontes. O autor alerta que essa variedade de fontes faz com que a leitura das imagens vá além de proposições que remetam exclusivamente à experiência estética do sujeito. Possibilitando, inclusive o acesso ao conteúdo discursivo das imagens. Discurso esse que contribui para que o indivíduo pense no mundo, em si como sujeito e de que maneira fixar um olhar reflexivo sobre esse mundo.

A cultura visual é uma referência para pensar de forma crítica o momento histórico no qual vivemos. E, também, revisar olhar com o qual construímos o relato sobre outras épocas a partir de suas representações visuais. “A cultura visual é uma referência para situar uma série de debates e metodologias, não somente sobre a visão e as imagens, mas sobre as formas culturais e históricas da visualidade” (p.38) .

Observamos que as imagens digitais não se prestam a ser cópias da realidade. Pelo contrário, podem simular outros espaços e outras realidades. Inclusive, outras identidades. O sujeito no ciberespaço tem a possibilidade de assumir personalidade, características físicas, de gênero e raça que não exatamente correspondam às suas no mundo real. Os avatares, por exemplo, são representações dos seres humanos no ciberespaço, são modelos (Quéau,2010) e não retratos como os das carteiras de identidade que costuma-se apresentar como documentos de identificação em situações cotidianas (e.g. no caixa do supermercado, na portaria de um prédio, no banco). Deixar de tratar essas questões no contexto educacional é desconsiderar a identidade como princípio básico da interação e da relação do indivíduo com o seu grupo social. Assunto que se torna mais complexo ainda, diante da virtualidade das identidades na rede e suas visualidades.

A Cultura Visual, por intermédio da Educação da Cultura Visual, pode ser uma abordagem pedagógica, dentre as emergentes, que por ser focada na multiculturalidade, diversidade e interatividade apresenta-se como adequada aos estudos sobre de que modo a cibercultura modificará a identidade dos usuários da rede e vice-versa. Ao considerar a possibilidade de integrar-se ao ensino das artes visuais, imagens que vão muito além das produzidas pelos grandes mestres, a Educação da Cultura visual abre espaço para todas os tipos de visualidades difundidas nos meios de massa e digitais.

Os jovens são o público-alvo imediato dos estudos sobre a Educação da Cultura visual. Isso porque, nessa fase, o indivíduo busca afirmar a sua identidade junto ao seu grupo social, dentro padrões culturalmente estabelecidos. E a corrida acelerada de grupos de jovens para a rede e o impacto com um ambiente que se constitui predominantemente por imagens digitais, indica a necessidade de educá-los para usufruir e ainda produzir conteúdos adequados para o ciberespaço.

Não é de hoje que entre a adolescência e a juventude os indivíduos sejam iniciados em seus grupos socioculturais por intermédio de ritos. Porém, contemporaneamente, o acesso ao ciberespaço ampliou o escopo de informações acerca das tradições e das inovações culturais. Fazendo com que os jovens possam escolher os seus próprios grupos e rituais de iniciação, quer seja em comunidades reais ou virtuais.

De que modo essas questões estão sendo tratadas curricularmente no contexto educacional? Quais as disciplinas que se ocupam com as identidades virtuais e suas implicações para o princípio básico de vinculação do indivíduo com o seu grupo sociocultural? De que modo esses componentes identitários comprometem a construção dos laços sociais (Lévy, 1997) diante da virtualidade das identidades e ainda

da produção das subjetivações maquínicas (Guattari,1992) derivadas da rede mundial de computadores?

Na acepção de Daniel “as questões da diversidade cultural”, no caso aqui uma cultura originária dos *mass* mídia em processo de hibridação com outra que vem sendo denominada de cultura digital ou cibercultura, devem ser investigadas como parte do movimento da reforma escolar denominado “educação multicultural” (2004, p.266). Efland *et al.* (2003, p.57) asseveram que a multiculturalidade reflete o “ecletismo de la vida contemporânea en un mundo em el que las teconologías de los médios de comunicción y otras fuerzas dispersan las dimensiones del tiempo y del espacio”. Em sua definição a tomada de consciência do poder que têm os meios de massa e das TIC para determinar padrões raciais, de classe e de gênero deve provocar um alerta educacional por conta da “extraordinaria importância del contexto sociocultural para la educacion posmoderna”(idem). Efland *et al.* asseveram ainda que os currículos concebidos dentro de parâmetros da pós-modernidade devem estipular conteúdos multidisciplinares além de um largo espectro de culturas visuais.

Daniel *et al.* afirmam que “bons currículos e ensinos, particularmente na área do multiculturalismo, devem ser conectados com as necessidades e experiências dos estudantes”. (p.267). E ainda, que o exame e “a produção de imagens e objetos da cultura visual” voltados para a condução da “compreensão de justiça, da complexidade social, do político e das relações econômicas são objetivos valiosos para a educação” (p.268).

A cultura visual, avisam Daniel *et al.*, possibilita aos estudantes e professores a possibilidade de “olhar para si próprios” e “para a construção cultural dos outros”. A aplicação e a interpretação do significado da cultura visual conferem ao indivíduo a capacidade de “pensar criticamente sobre si e sobre suas ações no grupo”. Além disso, sobre o aspecto das suas ações pró-ativas, “(...) porque a ação ou a inação de cada um, no final das contas atinge a todos” (p.270).

Ainda sobre as questões de enfrentamento dos currículos oficiais, Efland *et al.* afirmam que os quatro conceitos que modelam o currículo e influenciam em seus conteúdos são: “*epistemologia, identidad social, localización y salud psicológica*”. Contemporaneamente, as teorias sociais e culturais têm em comum, o interesse pelas relações entre poder e conhecimento. “*Questionar estos conceptos modernos forma parte del pensamiento posmoderno*” (2003,p.46). De modo mais objetivo e direto, Chalmers (2004, p.253) avisa: “Especialmente nós, brancos liberais e multiculturalistas precisamos desafiar nosso privilégio para interrogar nossa brancura e o poder que dela deriva” Dialogando com essa colocação, Hutcheson (apud Efland et al. 2003,p.44) afirma que: “[a]unque la posmodernidad pueda parecer centrada em cuestiones estéticas, sus raíces son políticas y del orden de la cultura general”.

Reflexões contemporâneas e proposições futuras

As Tecnologias de Informação e Comunicação, certamente, ampliaram as possibilidades de interação social, porém, ainda mantém as relações de poder. Isso

leva ao paradoxo de que por intermédio das redes sociais, vários movimentos reivindicatórios têm sido organizados (e.g. no Brasil marchas contra a corrupção, das mulheres, pela legalização da maconha e no mundo, a organização civil egípcia contra o governo, a publicação de documentos secretos pelo *WikiLeaks*) e ao mesmo tempo a pesquisa tecnológica ainda é restrita a determinados países. Ou mais, o tráfego de informações e o acesso a essas informações faz parte de uma grande rede operada por instituições privadas. Há uma cultura tecnológica fechada na concepção de tecnologia-cadeado.

Diante dessa realidade, é preciso alertar a geração que aí está, orgulhosa de sua competência em operar artefatos tecnológicos de modo ágil, para refletir sobre o controle rigoroso de produção tecnológica que ainda é forte e nada democrático. A ilusão da liberdade restringe-se à camada mais externa da *www*, a interface gráfica. Embaixo dessa camada, há controle, jogos de poder e ainda a manutenção de um *status quo* econômico e político.

Baseadas, entre outras áreas, nos Estudos Culturais, a Cultura Visual e a Educação da Cultura Visual mantêm em suas estruturas de pesquisa (i) o projeto teórico político, (ii) a metodologia da bricolagem e (iii) a interdisciplinaridade. Dessa forma, fica claro o envolvimento com questões políticas e sociais, uma vez que os Estudos Culturais evocam a intervenção na vida política e social. Nas teorizações derivadas dos Estudos Culturais, cultura é um conceito chave.

Por intermédio do ensino das artes visuais, ou melhor, da Educação da Cultura Visual, torna-se possível inserir no contexto educacional, questões do ponto de vista político. De onde é possível trabalhar as relações adolescentes com as instâncias que interferem em sua subjetividade individual, ou seja, suas relações e interações sociais e culturais com o grupo de colegas e com a escola. Urge que se transpasse a barreira do estudo das artes visuais, meramente técnico ou histórico, aliando-se a essas duas vias, uma terceira mais focada no desenvolvimento cognitivo que leve à reflexão. Isto é, que instigue no adolescente do ensino médio, por exemplo, a reflexão sobre o seu papel social, suas identidades, incluindo-se as virtuais, e o seu lugar nos mundos.

As Diretrizes para os Cursos de Artes Visuais (Brasil, 2009) prevêem que o egresso do curso superior, na condição de licenciado, deve ter, entre outros perfis, o de fomentador da cultura do ambiente no qual estará inserido como educador. Há que se ficar em alerta para o fato de que a cultura digitalizou-se. Os espectros das relações sociais e culturais ampliaram-se sobremaneira com a sedimentação do ciberespaço e da cibercultura. Impactando, principalmente, nos adolescentes.

Observa-se a necessidade de reformular o ambiente escolar para que receba curricularmente e em forma de infraestrutura física e de equipamentos as tecnologias digitais. O “pânico” de pais e educadores diante das TIC até o momento não tem colaborado muito para evitar os desmandos decorrentes do uso acrítico ou pouco ético das TICs. Portanto, o importante é que se rume para caminhos que possam auxiliar esses adolescentes na construção de nortes críticos e sólidos e para que dessa forma possamos conviver com esse outro ambiente sociocultural virtual que se

apresenta nesse início de século XXI. Por fim, é possível afirmar que o ensino das artes visuais tem muito para contribuir com esse processo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Superior. **Diretrizes Curriculares para o curso de Graduação em Artes Visuais**. Brasília: MEC/SESU, 2009.
- CHALMERS, Graham. Seis anos depois de Celebrando o Pluralismo: transculturas visuais, educação e multiculturalismo crítico. In. BARBOSA, Ana Mae. (Org.) **Arte/educação contemporânea: Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2004.
- COSTA, Rodrigo. **A Cultura Digital**. São Paulo: Publifolha, 2003.
- DANIEL, Vesta A.H., STURH, Patrícia L., BALLENGEE-MORRIS, Christine. Questões de diversidade na Educação e Cultura Visual: comunidade, justiça social e pós-colonialismo. In. BARBOSA, Ana Mae. (Org.) **Arte/educação contemporânea: Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2004.
- EFLAND, D. Arthur; FREEDMAN, Kerry Freedman, STUHR, Patrícia. **La educación en el arte posmoderno**. Barcelona: Paidós, 2003.
- FEEBERG, Andrew. O que é filosofia da tecnologia? In: NADER, Ricardo (Org.). **Teoria Crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina / CDS/UnB/Capes, 2010.
- HERNANDÉZ, Fernando. A construção da subjetividade docente como base para uma proposta de formação inicial de professores de Artes Visuais. In: OLIVEIRA, M.O., HERNADÉZ, F. (Orgs.). **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria: Editora UFSM, 2005.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: Um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- JOHNSON, Steve. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do Ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1997.
- MOSÉ, Viviane. **O homem que sabe**. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2012.
- SÊGA, Christina. **Sociedade e Interação: um estudo das diferentes formas de interagir**. Brasília: EdUnB, 2011.
- QUÉAU, Philippe. Cibercultura e info-ética. In: MORIN, Edgar. **A religação dos saberes: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminura, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVEIRA, Sérgio (Org.). **Cidadania e redes digitais**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, 2010.

VENTURELLI, Suzete. **Arte. Espaço_tempo_imagem**. Brasília: EdUnB, 2004