

CIBERESPAÇO, ARTE E MULTITERRITORIALIDADE

Gil Vieira Costa
gil_v_c@yahoo.com.br
<http://lattes.cnpq.br/7978578422696206>

CIBERESPAÇO E TERRITORIALIDADES

A contemporaneidade é constantemente associada a uma série de adjetivos prefixados por um *des* muitas vezes obscuro e generalizante – tais quais as alardeadas *desmaterialização*, *desterritorialização* e *desconstrução*, que, decerto, muitas vezes são usados com precisão, mas que necessitam ser abordados com rigor. Estas características chamadas, por alguns autores, de “pós-modernas”, são estendidas até a arte contemporânea, como reflexo de uma estrutura dos grupos sociais que a condicionam. O que pretendo analisar neste artigo é a noção de desterritorialização na arte contemporânea que em parte é atribuída, geralmente, ao ciberespaço.

É preciso, portanto, delimitar a priori alguns conceitos abordados neste artigo, dos quais o conceito de **território** talvez seja o mais importante, por servir de interseção a todos os outros. Por território me refiro não somente a um espaço (no sentido material de lugar), mas também a determinada semiotização – que também pode ser estudada como simbolização, se tomarmos por base o pensamento de Bourdieu (1996). Território se refere a uma apropriação simbólica de determinado espaço – não necessariamente um espaço físico, como podemos observar na construção de redes sociais no ciberespaço, portanto, sua territorialização.

Para Haesbaert (2006: 135) o conceito de território é bastante amplo, “pois envolve as múltiplas formas de apropriação do espaço, nas diversas escalas espaço-temporais”, não necessariamente sob uma perspectiva rígida da estabilidade, mas inclusive a partir das mobilidades geradas nos grupos sociais contemporâneos pelos desenvolvimentos tecnológicos, tal qual o ciberespaço. É notável, portanto, a predominância do elemento rede na

constituição dos territórios atuais, o que gera uma visão precipitada de uma total desterritorialização humana, acentuada pela aparente desmaterialização ocasionada pelo espaço virtual, ou seja, um não espaço. Nunes (2003: 35), por exemplo, afirma:

No território digital não há fronteiras, nem alfândegas. Um livre trânsito de informações, pessoas e produtos do meio. Em similaridade, as fronteiras terrestres – reais – tornam-se cada vez mais rarefeitas, obsoletas. Surgem várias comunidades entre países que oficializam essa condição por motivos comerciais e/ou para fortalecimento diante de outros blocos mundiais.

A perspectiva da desterritorialização não é equivocada, mas é restrita a apenas uma face do movimento realizado na atualidade. Quem aponta este movimento é Haesbaert, ao dizer, primeiramente (2006: 124), que no “mundo contemporâneo há uma dialética de des-re-territorialização, onde a cada momento, em cada escala e segundo a dimensão do espaço (...) ocorrem múltiplas interações entre territórios e redes”. Em outro momento Haesbaert (2004) elabora o conceito de multiterritorialidade, para dar conta destes movimentos realizados, e que corresponde não a um somatório de territórios, mas sim a uma nova experiência ou construção dos mesmos, através de uma reterritorialização complexa. Para Haesbaert (2004: 338) “multiterritorialidade é, assim, antes de tudo, a forma dominante, contemporânea ou ‘pós-moderna’, da reterritorialização, a que muitos autores, equivocadamente, denominam desterritorialização”.

O ciberespaço estabelece novas territorialidades na sociedade contemporânea, dado que é um espaço virtual – ainda que mediado por espaços reais, materiais. Em certo sentido, o ciberespaço é uma heterotopia, tal qual analisada por Foucault (2001), de forma que ele propicia tanto uma ruptura de espaço quanto uma ruptura de tempo. Foucault (2001: 418) afirmou que a “heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis”. O ciberespaço possui esta interessante característica de reunir diversos espaços em uma tela

luminosa, ou de possibilitar que o ser humano ocupe virtualmente outros lugares, outrora totalmente impossibilitados.

O próprio corpo humano é percebido sob outro ponto de vista, a partir do momento em que nos são oferecidas diversas possibilidades tecnológicas de extensão das nossas faculdades. Le Breton (2007) é um dos cientistas sociais que se debruça sobre o assunto, apontando que, se por um lado existem correntes radicais que enxergam o corpo como entrave, obsolescência, por outro lado é este mesmo corpo que nos deflagra enquanto experimentadores do mundo. Para este autor, estas relações são mais complexas e diversificadas, havendo certas concessões e hibridações entre orgânico e maquinal. Le Breton (2007: 28) diz:

O corpo não é mais apenas, em nossas sociedades contemporâneas, a determinação de uma identidade intangível, a encarnação irredutível do sujeito, o *ser-no-mundo*, mas uma construção, uma instância de conexão, um terminal, um objeto transitório e manipulável suscetível de muitos emparelhamentos. Deixou de ser identidade de si, destino da pessoa, para se tornar um *kit*, uma soma de partes eventualmente destacáveis à disposição de um indivíduo apreendido em uma manipulação de si e para quem justamente o corpo é a peça principal da afirmação pessoal.

Aplico a noção de multiterritorialidade sobre a arte contemporânea¹, e, especificamente neste artigo, sobre a produção artística que se desenvolve enquanto ciberespaço – chamadas de ciberarte, web arte, arte computacional, estética informacional etc. É importante observar que o conceito de desterritorialização está arraigado à noção de arte contemporânea, principalmente devido aos experimentos técnicos, conceituais e estéticos que são realizados desde a década de 1960, contribuindo para a expansão do conceito de arte contemporânea e de seus espaços tradicionais. O ciberespaço

1 Conforme pesquisa em andamento, para o curso de Mestrado em Artes da Universidade Federal do Pará (UFPA), com o título “(Des)territórios da arte contemporânea”, financiada pela CAPES e sob orientação da Profa. Dra. Valzeli Figueira Sampaio.

contribui ainda mais, ao saturar o imaginário coletivo de imagens tecnológicas, geradas através de processos digitais, e ao constituir novas territorialidades.

CIBERESPAÇO E IMAGINÁRIO

É necessário levar em consideração que o ciberespaço condiciona um imaginário próprio para os grupos sociais contemporâneos, atuando como um dos extremos possibilitados pelos desenvolvimentos tecnológicos e científicos do final do século XX. Existe toda uma tessitura de relações constituídas a partir da máquina não mais como prótese, mas como aparelho inteligente do qual o homem torna-se apenas um adendo, um operador. Estas relações permeiam a poética de diversos artistas nos mais diversos gêneros e linguagens, e fundamentam grupos sociais de tendências *cyber* (cyberpunks, cyborgs, extropianos etc.), que podem ser analisados nos estudos de Le Breton (2007), de Franco (2006) e de outros teóricos.

Não pretendo abordar estas condições tecnológicas (telemáticas eletrônicas) em suas interferências sobre as sociedades contemporâneas, considerando que esta é uma questão complexa e sobre a qual já se debruçam diversos pesquisadores. Entretanto, quero apontar algumas considerações acerca destas condições tecnológicas tomadas enquanto suporte, instrumento ou meio para as práticas artísticas na contemporaneidade.

Já Abraham Moles (1990) se dava conta e apontava os computadores como executores de uma revolução no modo de pensar e produzir arte pelo ser humano, citando uma estética diferenciada – informacional – que fosse capaz de lidar com as transformações apresentadas pela máquina. Isto naquela metade do século passado que nos parece tão distante, dado que o simples fato de criar imagens através dos processos binários, sem qualquer “vinculação ao mundo material”, lhes parecia tão incongruente; enquanto que nesta primeira década do século XXI as imagens inteiramente geradas por meios computacionais estão totalmente incorporadas a nossa cultura visual. Moles

(1990: 257) chega a apontar que a função do artista, na sociedade do consumo e do computador, é “criar novas artes” – e não “fazer novas obras” – através dos dispositivos tecnológicos oferecidos.

Esta perspectiva é bastante pertinente se trazida para a arte contemporânea em suas interseções com o ciberespaço, visto que diversas práticas artísticas que se constituem enquanto ciberespaço realmente não dão novas roupagens para técnicas antigas, mas literalmente estabelecem novas técnicas, novas práticas, novas maneiras de experimentar a arte, como veremos a seguir.

O fato de podermos gerar imagens inteiramente através de processos numéricos e digitais implica em relações outras com nosso repertório imagético cultural, pautado predominantemente na representação do real. Plaza e Tavares (1998: 21) apontam, com relação ao imaginário, que:

As estruturas fundantes destas imagens criam novas normas e formas de representação sobre as quais são construídas suas iconografias. Estas regras de caráter digital e algorítmico, qualificam e quantificam a imagem. Essas estruturas possibilitam a inauguração de poéticas numéricas e sintéticas, como qualificação de modelos e imagens mentais, permitindo a simulação do processo criativo.

Convém também citar o pensamento de Flusser (1983), quando este autor aponta a existência de tecnoimagens, que seriam imagens geradas através de aparelhos sintomáticos como a máquina fotográfica, que produz imagens a partir de cenas reais com a pretensão de serem sintomas, índices. Entretanto, Flusser ressalta que a neutralidade das tecnoimagens produzidas na contemporaneidade é um engano, já que elas são manipuláveis, adulteráveis e passíveis de construção e desconstrução. Ressalto, portanto, que estas tecnoimagens estão incorporadas no imaginário de nossa sociedade, tanto em sua face (pseudo)sintomática – enquanto prova, atestado, registro – quanto em sua face de imagem manipulável – como na construção de personagens em cima de personalidades, através de manipulação física (maquiagem etc.) e virtual (manipulação digital etc.), gerando até mesmo casos cômicos de imagens jornalísticas apresentando sérias distorções fisiológicas.

Mario Costa também faz apontamentos interessantes quanto ao imaginário diante das condições tecnológicas nos países de primeiro mundo das últimas décadas do século XX, quando trata do **sublime tecnológico**. Este autor introduz uma nova lógica para a constituição da arte, na qual não caberia mais a noção de criador ou expressão individual, mas sim o artista como aquele que desvela aos modos do estético a própria realização da potência humana. Ou seja, sua tecnologia que o sobrepuja. Costa (1995: 45) diz que:

Com a passagem da *técnica*, como prolongamento do corpo, à *tecnologia*, como suas funções separadas, o artista é posto diante de uma *desapropriação do próprio corpo* como instrumento da arte, e a arte modifica profundamente a sua essência.

Questionamentos a respeito da autoria na contemporaneidade que, inclusive, encontram eco no pensamento de Lévy (2000: 153), quando o mesmo diz: “Não é, portanto, surpreendente que [a figura do autor] possa passar para segundo plano quando o sistema das comunicações e das relações sociais se transformar, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer sua importância”. Ou com o pensamento de Plaza e Tavares (1998: 25), quando estes dois pensadores dizem que a “era eletrônica, de cunho digital, coloca novos desafios no campo da criação artística onde é preciso definir um novo estatuto para o que chamamos ‘obra de arte’, ‘criação’, ‘artista’ ou mesmo ‘autor’”.

CIBERESPAÇO E ARTE CONTEMPORÂNEA

Se afirmo que o ciberespaço é, ele mesmo, um território, também afirmo que a arte se constitui através de territórios – outrora formais (museu, galeria etc.). A arte contemporânea, entretanto, subverte os territórios tradicionais e multiterritorializa-se, em um movimento complexo do qual muitos autores não se dão conta, caindo no equívoco da desterritorialização, e esquecendo-se de

que existem consequentes **reterritorializações** (que atingem inclusive o ciberespaço, quando este é tomado como território da arte).

Se o(s) sistema(s) da arte contemporânea se apropria(m) do ciberespaço, simbolizando-o e tornando-o um território, convém abordar estas relações, e discernir de que forma se estruturam estas múltiplas territorialidades ao redor do ciberespaço, e de que forma nosso imaginário é afetado na experimentação artística/estética destas novas tecnologias – ou melhor, na experimentação do sublime tecnológico, conforme Costa (1995).

Para Guattari (1992) as novas tecnologias trazem em si uma capacidade que pode muito bem ser forjada, conforme o uso que se queira dar para tais técnicas, diferentemente de Debray (1993), na trilha de Marshall McLuhan, e para quem a neutralidade das técnicas é um grande engodo, quando conclui que toda tecnologia condiciona e predestina determinado meio social. Guattari (1992: 15-16) diz que:

Existe uma atitude antimodernista que consiste em rejeitar maciçamente as inovações tecnológicas, em particular as que estão ligadas à revolução informática. Entretanto, tal evolução maquínica não pode ser julgada nem positiva nem negativamente; tudo depende de como for sua articulação com os agenciamentos coletivos de enunciação. (...) As evoluções tecnológicas, conjugadas a experimentações sociais desses novos domínios, são talvez capazes de nos fazer sair do período opressivo atual e de nos fazer entrar em uma *era pós-mídia*, caracterizada por uma reapropriação e uma re-singularização da utilização da mídia.

Não compartilho do suposto otimismo de Guattari, nem tampouco de um pessimismo latente em Debray. O ciberespaço, conjuntamente com as demais tecnologias típicas da contemporaneidade, tem contribuído para repensar a arte contemporânea, na medida em que novas práticas artísticas são desenvolvidas e novos territórios estabelecidos.

É importante, entretanto, que não se tome o ciberespaço como elemento democratizante da arte, que a desterritorializa e desloca para outros espaços, atuando no sentido de estar **posto fora** do sistema da arte. O limite é tênue e instável, e corro grande perigo ao tentar a categorização de tais produções. De

fato, o ciberespaço possibilita a existência, o alcance, a reprodutibilidade, a superação de barreiras tradicionais, conforme já ressaltaram Lévy (2000) e Nunes (2003). Porém, a arte contemporânea atua sob uma rubrica específica, que é aquela do discurso especializado, e, portanto, exclui ou assimila práticas, mesmo aquelas típicas do ciberespaço.

Quando, por exemplo, Nunes (2003: 48-51) descreve o trabalho Cronofagia2 (FIG. 1), de Kiko Goifman e Juradir Müller, percebemos que tal obra se constitui enquanto ciberespaço, sendo intransponível para outro meio, assim como instantaneamente acessível a qualquer usuário da rede. Cronofagia se resume, em termos gerais, a uma página na internet. Não se pode restringir o acesso ao trabalho, empacotá-lo dentro de um museu, limitá-lo a um exemplar original.



FIG. 1: *Cronofagia*, Kiko Goifman e Juradir Müller, 2002.
Fonte: Nunes (2003: 49).

Entretanto, ao ser vinculado a uma exposição, no caso a 25º Bienal de São Paulo, automaticamente o trabalho se reveste de uma simbolização, conforme Bourdieu (1996), de um código que o fará ser assimilado pelo discurso do sistema da arte. Estas vinculações e outros mecanismos pelos

2 Cronofagia (2002), Brasil. Trabalho de Kiko Goifman e Juradir Müller, participante da 25º Bienal de São Paulo, que poderia ser acessado através dos sites: <http://www.bienalsaopaulo.org.br> e <http://www.paleotv.com.br/cronofagia>.

quais as instituições se apropriam de todas as formas de prática artística são analisados por Olivieri (2004), autora que traça observações minuciosas acerca dos mecanismos de marketing cultural estabelecidos por uma cultura neoliberal, especificamente no Brasil (e que pode ser estendida a outros países). Cronofagia, portanto, é uma demonstração até mesmo óbvia de como o sistema da arte constrói valores, transforma determinados objetos em capital simbólico.

Existem inúmeras páginas da rede do ciberespaço que são instantaneamente acessíveis de qualquer parte conectada do planeta, sem qualquer tipo de restrição, dentre as quais encontramos a página Cronofagia. Quando a mesma é pinçada do limbo em que se encontram as demais páginas do ciberespaço por uma instituição do porte da Bienal de São Paulo, desenrola-se um jogo, que não é meramente artístico ou econômico, mas que se instaura também nas suas plenas possibilidades políticas, como apontarei a seguir.

Temos outras manifestações diferentes, além da possibilidade estética da localização da obra, ou melhor, sua constituição, enquanto ciberespaço, situada neste espaço não físico e não geográfico que é a própria rede (dentre as quais a internet). Uma destas manifestações é a utilização da hibridação entre os meios reais e os meios virtuais, proporcionando algo que encaixa perfeitamente no conceito de heterotopia de Foucault (2001). Como exemplo, posso citar uma obra descrita por Costa (1995).

A obra se chama *Satellite Art Project*³ (FIG. 2), dos artistas Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, que já em 1977 utilizaram o imaginário tecnológico para representar o absolutamente grande, o sublime proporcionado pela tecnologia que se sobrepõe ao ser humano. O trabalho, segundo Costa (1995: 41), consistia em:

uma ação entre dois grupos de bailarinos, distantes milhares de quilômetros, cada um dos quais ordena os próprios

³ *Satellite Art Project* (1977), Estados Unidos. Trabalho de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz.

Descobrimo Cientistas

movimentos a partir daqueles que recebem do outro em um monitor via satélite, enquanto toda a ação dos dois grupos é representada e transmitida em um único monitor.



FIG. 2: *Satellite Art Project*, Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, 1977.

Fonte: <http://www.ecafe.com/musem/cyberart92/Welcome_to_ECI.html>
Acesso em 11/02/2010.

Em outras palavras, *Satellite Art Project* levanta questionamentos bastante pertinentes no contexto deste artigo, que dizem respeito ao lugar onde a arte se concretiza. Com as possibilidades tecnológicas, torna-se possível concretizar a arte em um espaço que, de fato, inexistente: o virtual. Ao misturar estas fronteiras, entre dois grupos de dançarinos “reais” que se fundem em um único grupo “virtual” (através do monitor), os artistas jogam com as possibilidades e territórios na arte. Criam assim tecnoimagens (FLUSSER, 1983) intencionalmente dúbias, por fundir duas cenas reais em uma única cena virtual, que ao mesmo tempo requer para si o caráter de sintoma, de imagem calcada no registro do real.

Um último exemplo que pretendo analisar nos é oferecido por Grau (2003), quando este autor cita a obra *A-Volve4*, de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Neste trabalho, um dos mais antigos na trajetória destes dois artistas, é trazido ao público uma obra interativa que trata do conceito de

4 *A-Volve* (1993-1994), Japão. Trabalho de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau.

computação evolutiva. Franco (2006: 147), tecendo considerações a respeito, diz:

No início dos anos 90, a dupla reuniu suas competências na área de biologia, ciência da computação e arte e resolveu incorporar a seus processos criativos um dos ramos mais promissores da computação contemporânea, a chamada computação evolutiva, (...) [que] envolve o conceito de “vida artificial” e busca reproduzir os processos biológicos de evolução da espécie em seus experimentos.

Em *A-Volve* (FIG. 3), os observadores são instigados, segundo Grau (2003: 289-290), a “eles mesmos criarem seres virtuais, de interagir com esses seres e observar sua mudança evolutivo-gerativa”. Os participantes desenhavam criaturas em uma tela sensível ao toque, que eram automaticamente captados e transformados em animação pelo computador, e projetados em um espelho localizado no fundo de uma piscina. Ao redor desta piscina, o público examinava o desenvolvimento das novas formas de vida, que se interferiam mutuamente (através de processos de alimentação, reprodução e morte) e eram também interferidas pelo público (usando a água como interface, os visitantes poderiam “atrair” as formas de vida através do toque). Esta interação, na verdade, “é disparada através do olho de uma câmera, que transmite os gestos do usuário a uma *workstation* Onyx da Silicon que, por sua vez, responde em ‘tempo real’ com as imagens correspondentes”, conforme Oliver Grau (2003: 291).

FIG. 3: *A-Volve*, Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, 1993-1994.

Fonte:

http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/IMAGES/A-VOLVE_PICTURES/A-Volve03.jpeg> Acesso em 11/02/2010.



Deixando de lado a descrição da obra, para evitar prolongamentos, é importante que fique ressaltado o fato deste trabalho se constituir, tal como *Cronofagia* e *Satellite Art Project*, em uma heterotopia, causando uma ruptura espaço-temporal com a experiência cotidiana dos seres humanos, especialmente no contexto sócio-histórico em que estes trabalhos são apresentados. Como heterotopia, estas obras são também deslocamentos e territorializações outras, que utilizam o ciberespaço para situar ou constituir suas práticas artísticas, na plenitude de suas características, afirmando o pensamento de Costa (1995) acerca do sublime tecnológico. É importante verificar que alterações são estabelecidas partindo destas novas práticas dentro da arte contemporânea.

Práticas artísticas tais quais as descritas acima são muitas vezes descritas como desterritorializantes (em relação ao sistema da arte), de certa forma acertadamente. Elas são desterritorializantes na medida em que subvertem noções e conceitos típicos de um determinado momento, relativos à arte, contribuindo para a reconstrução destas noções e reorganização deste sistema da arte. Também podem ser descritas enquanto desterritorializantes no sentido de serem virtuais (ou parcialmente virtuais), concorrendo para certa ruptura com o objeto matérico, passando para a prática ou processo tecnológico.

Mas, de maneira alguma, tais práticas têm significado uma completa desterritorialização quanto ao sistema da arte. Antes, é necessário observar que os sistemas da arte realizam um movimento para incorporar tais práticas, movimento do qual a desterritorialização e a reterritorialização são faces complementares. E é neste momento em que a multiterritorialidade, definida por Haesbaert (2004), pode ser mais bem compreendida no que diz respeito ao ciberespaço enquanto prática pertinente na arte contemporânea.

O jogo político de que falei, a respeito de *Cronofagia*, é o jogo da absorção destas práticas pelo sistema da arte. A instituição assume um posicionamento de tomar para si, como autenticamente seu, o território do ciberespaço. Os artistas também se posicionam nesse jogo, já que viabilizam

ou inviabilizam a inserção de suas produções no âmbito desse sistema. O jogo das instituições da arte é, antes de tudo, o desenrolar do mercado de arte, que busca incluir debaixo de sua regulamentação as práticas mais subversivas, como aquelas do ciberespaço.

Afirmo que a contemporaneidade não vê os territórios da arte contemporânea serem extintos com o uso dos adventos tecnológicos, mas antes vê um deslocamento de territórios, na manutenção de alguns tradicionais (como o museu e a galeria) e na instituição de novos territórios (como o ciberespaço e o espaço público). Isto nada mais é do que a multiterritorialidade apontada por Haesbaert (2004: 343), uma “reterritorialização complexa, em rede e com fortes conotações rizomáticas, ou seja, não hierárquicas”, realizada principalmente pelas condições de “maior diversidade territorial”, “grande disponibilidade de e/ou acessibilidade a redes-conexões”, “natureza rizomática ou menos centralizada dessas redes”, “a situação socioeconômica, a liberdade (individual ou coletiva) e, em parte, também, a abertura cultural para efetivamente usufruir e/ou construir essa multiterritorialidade”.

Quando as ciberartes apontam para um espaço expositivo, na medida em que necessitam de um público possuidor dos códigos culturalmente estabelecidos (BOURDIEU, 1996); quando vinculam, mesmo no ciberespaço, as produções e práticas a instituições (através de logomarcas, nomes etc.); quando as ciberartes são executadas através da concessão de bolsas de incentivo, leis de patrocínio, centros de pesquisa etc., conforme o pensamento de Olivieri (2004), o que acontece é a reterritorialização das práticas e do ciberespaço ao sistema da arte. E é neste momento de complexas reterritorializações que se estabelece uma gama de múltiplos territórios, na qual a rede virtual é tanto um território formal e pertinente à arte contemporânea quanto à galeria ou ao museu de arte.

É neste sentido que, na trilha do pensamento de Haesbaert (2004), considero a existência de uma multiterritorialidade na arte contemporânea, inclusive naquilo que tangencia o ciberespaço e as práticas artísticas que o dizem respeito, no momento em que estas práticas são apropriadas pelo

discurso do sistema da arte contemporânea, gerando esta gama de múltiplos territórios para a arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURDIEU, Pierre. Razões práticas: sobre a teoria da ação. Tradução de Mariza Corrêa. Campinas: Papirus, 1996.

COSTA, Mario. O sublime tecnológico. Tradução de Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.

DEBRAY, Régis. Curso de midiologia geral. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993.

FLUSSER, Vilém. Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. In: Estética: literatura e pintura, música e cinema. Organização e seleção de textos de Manoel Barros da Motta. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. p. 411-422.

FRANCO, Edgar Silveira. Perspectivas pós-humanas nas ciberartes. 2006. 246 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

GRAU, Oliver. Novas imagens da vida: realidade virtual e arte genética. Tradução de Flávia Gisele Saretta. In: DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003. p. 285-303.

GUATTARI, Félix. Caosmose: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34, 1992.

HAESBAERT, Rogério. O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

_____. Territórios alternativos. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2006.

LE BRETON, David. Adeus ao corpo: antropologia e sociedade. Tradução de Marina Appenzeller. 2ª ed. Campinas: Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MOLES, Abraham. Arte e computador. Com a colaboração de Elisabeth Rohmer. Tradução de Pedro Barbosa. Porto: Afrontamento, 1990.

NUNES, Fábio. Web arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede internet. 2003. 112 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

OLIVIERI, Cristiane Garcia. Cultura neoliberal: leis de incentivo como política pública de cultura. São Paulo: Escrituras, 2004.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

SOBRE O AUTOR

Gil Vieira Costa é bacharel e licenciado pleno em Artes Visuais pela Escola Superior Madre Celeste – ESMAC (2007), técnico em design pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – IFPA (2008) e atualmente é aluno do curso de Mestrado em Artes pela Universidade Federal do Pará – UFPA, desenvolvendo a pesquisa denominada “(Des)territórios da arte contemporânea”, financiada pela Central de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, sob orientação da Profa. Dra. Valzeli Figueira Sampaio.