

Interfaces Críticas: arte, design e política

Autores: Prof. Dr. Lucio Agra (SENAC-SP), Profa. Dra. Priscila Arantes (SENAC-SP), Prof. Mestre Lucas Bambozzi, Profa. Dra. Christine Mello (SANTA MARCELINA/SP) e (SENAC-SP) / Profa. Mestre Nancy Betts (SENAC-SP)

Resumo

O presente artigo investiga as confluências entre arte, design e política e é fruto das reflexões promovidas entre pesquisadores de grupo de pesquisa do SENAC e da Faculdade Santa Marcelina. Tendo como base as idéias de Walter Benjamin, além de outras teorias complementares, os pesquisadores pretendem desenvolver uma epistemologia convergente comum sobre o conceito de interface, tendo como ponto de partida a realidade como espaço de compartilhamento e vida pública. Interface crítica é o conceito chave que percorre o presente artigo.

Palavras-chave: interface; estética comunicacional; política.

Abstract

This paper is about the imbrications of art, design and politics and it is the result of the investigations done by researchers at SENAC and Santa Marcelina University. Besides Walter Benjamin's concepts, the theoretic approach also makes use of other complementary ideas, and in this way the researchers' intentions are to develop an epistemology on the concept of Critical Interface. What moves the interest is to think reality as a public and shared space. Critical interface is the key-concept that runs across all texts.

Keywords: Interface; communication aesthetic; politics.

Introdução geral

O presente artigo, a partir de 5 pontos de vistas diferentes, propõe o conceito de interface crítica e o relacionam à arte, ao design e à política. No tópico a seguir, Lúcio Agra desenvolve o conceito de interfaces críticas tomando como pano de fundo os debates sobre as teorias do consumo. Em *Circuitos paralelos: estética midiática e ação política* Priscila Arantes discute o conceito de interface crítica a partir de pensadores do campo da filosofia e teorias da mídia. Em *Interfaces com a trama urbana: conexões críticas* Lucas Bambozzi discute o conceito de interface crítica a partir da análise de projetos que se situam na fronteira entre arte, design e mobilidade. Christine Mello em *Movimento como Interface*, aponta a importância do corpo e do movimento como eixos fundamentais para se pensar o conceito de interface crítica. E

Nancy Betts, fazendo leitura da obra do artista Lucas Bambozzi, desenvolve o conceito de interface crítica sob o ponto de vista da semiótica.

Políticas do design, circulação das artes¹

A forte presença de elementos provenientes da arte no universo do consumo contemporâneo tornou-se presente desde que o estatuto de valor do design, como elemento de distinção dos objetos consumíveis, converteu-se em elemento fundante da constituição do valor de venda destes produtos. Victor Margolin (MARGOLIN, 2002) observa que a emergência do design no interior dos movimentos artísticos do século XX fez com que atributos supostamente exclusivos das obras de arte fossem associados à materialidade dos objetos comercializados, sobretudo na segunda metade do século. Neste sentido, há uma espécie de retorno da “aura” cujo declínio Walter Benjamin preconizara em seu mais famoso artigo (BENJAMIN, 1985). Os produtos tocados pelo cuidado de fabricação, nos quais a dimensão do design é definidora, constituíram-se como mercadoria especial ao longo dos anos 60 e 70, característica que depois viria a se “democratizar” por intermédio da flexibilidade dos materiais empregados em celulares, aparelhos de som e até geladeiras.

Ao mesmo tempo, a partir dos anos 80, a guinada tecnológica conduziu-nos a um novo ramo de ação do design, em conexão com a tecnologia de ponta, e que poderia ser denominado *design de interfaces*. Seguindo a presunção de que o design de um computador e sua conexão com o usuário deveriam ser orquestrados na mesma lógica que mantivera por décadas – baseada em botões, comutadores e teclas (JACOMY, 2004) – os fabricantes de informática produziram um tipo de dinâmica com seus usuários que, por 30 anos, ignoraram as possíveis transformações que o próprio computador poderia motivar. Os questionamentos em torno da interface homem/máquina (teclado, mouse e tela, entre outros aparatos) só ganharam legitimidade quando alguma pane nestes circuitos expôs o desenho problemático do sistema operacional ou a má distribuição dos periféricos em relação à “sede” das operações da máquina.

A situação, portanto, se configura em duas frentes em conflito: de um lado o acabamento “artístico” do objeto e de outro, um estranho atavismo aos modos de compreensão da máquina herdados da época da Revolução Industrial. Tudo

isso seria parte do conjunto de ambigüidades do capitalismo contemporâneo. Em primeiro lugar, não se trata mais do modelo econômico que vigorava antes da queda do Muro de Berlim em 1989. À conseqüente derrocada dos regimes que sustentavam a imagem de um socialismo possível, somou-se o desenvolvimento planetário da rede de computadores e de informação que tornou possíveis os fenômenos de sinergia econômica que fazem com que as economias do planeta inteiro girem de acordo com a lógica lotérica de bolsas que vão da Nasdaq aos índices coreanos. Entretanto, esta aparente cobertura sob o manto da tecnologia pervasiva, deixa de lado largas porções da Terra: regiões inteiras do continente africano, parcelas consideráveis da América do Sul e Central e grandes trechos da Ásia, sobretudo em regiões próximas ao Oriente Médio. Ou seja, por trás da aparente homogeneidade que a idéia de globalização sustenta, há imensos contingentes humanos, com suas culturas e cosmovisões, que se não estão ameaçados de simplesmente perecer, relativizam a concepção de um fluxo estável da informação no contemporâneo. Ora, é justamente em algumas dessas regiões do globo que as práticas artísticas mais afetadas pela precariedade material, associadas ao acesso acidentado às tecnologias, conseguem produzir uma espécie de crise da materialidade informativa que problematiza a aparentemente estável relação homem/máquina que o capital hegemônico entende ser pré-condição para a vida contemporânea no interior do sistema.

Neste sentido, o que entendemos como “interface crítica” assemelha-se bastante a esse processo de “crise” que se apresenta no terreno artístico, desta feita atingindo o cerne do consumo periférico.

Circuitos paralelos: estética midiática e ação política²

Um dos debates mais intrigantes que dizem respeito à aproximação entre arte, indústria cultural, meios de comunicação de massa e cultura digital diz respeito à área política, à possibilidade ou não de se pensar politicamente as práticas experimentais que lidam com as mídias. Para muitos a interface entre arte e meios de comunicação revelaria-se essencialmente prejudicial: a arte tornaria-se um mero brinquedo de patrocinadores – de telefonia, cerveja, entre outros. Para além de seus princípios propriamente estéticos, a arte se reduziria, dentro desta perspectiva, ao papel de marketing cultural, a um mero combustível da máquina do poder capitalista.

A partir disso, poderíamos perguntar: seria possível encontrar estratégias alternativas que atuam criticamente em relação a esta lógica - da arte como signo do poder - principalmente no que diz respeito às experimentações que fazem uso de recursos midiáticos e das práticas artísticas que se articulam dentro da esfera do design?

Para entender nosso ponto de vista seria interessante resgatar alguns pensadores, principalmente as prerrogativas colocadas pela Escola de Frankfurt, já que foram seus integrantes que tão bem delinearam as relações entre a estética midiática e a ação política.

Como se sabe, o elemento que perpassa a obra de todos os autores da escola é a crítica à razão iluminista, que transforma o processo emancipatório em instrumentalização e repressão do Homem. É dentro do espírito desta crítica, que Adorno e Horkheimer escrevem o ensaio sobre a indústria cultural, um dos artigos mais importantes para se entender as discussões que dizem respeito à relação entre arte, mídia, política e poder.

A tese da qual parte os autores é de que a arte – i.é. a ind. cultural - absorvida pela lógica do mercado capitalista perderia seus princípios estéticos. Aliás, para os pensadores desta escola arte e indústria cultural são vistas enquanto propostas excludentes já que se constituem por princípios diversos: a arte, pelo preceito estético, a indústria cultural pelo preceito mercadológico - instrumento ideológico de exacerbação e afirmação do *establishment* capitalista.

Não por acaso toda a tentativa do ensaio sobre a indústria cultural será o de delinear o conceito da diversão, elemento primordial para o funcionamento da indústria cultural. Como bem mostra Adorno, a diversão nada mais é do que uma estratégia desenvolvida pela indústria cultural para destruir o sujeito crítico e pensante. Ela cria modelos de subjetivação reificados isto é, modelos de comportamento em série, ditados pelo capital.

Será em sua última obra, *Teoria Estética* (publicada em 1969), que Adorno desenvolverá sua teoria sobre o papel e funcionamento da arte dentro da sociedade capitalista. Para tal, Adorno desenvolve o conceito de *mimesis crítica*. Para não entrar no circuito das mercadorias, a arte deve ser crítica, deve ser protesto contra a sociedade: ela deve mimetizar criticamente realidade da qual ela faz parte.

O que se percebe é que Adorno nos coloca em um beco sem saída: pensar em mídia significa transitar, necessariamente, pela esfera da razão instrumentalista. Menos radical é Walter, para ele a função da arte na era da mídia era, antes de mais nada, pedagógico-política.

Para Benjamin os escritores e artistas contemporâneos teriam que ter abertura e receptividade para as necessidades da comunidade bem como tinham que, mesmo trabalhando sobre temas complexos, romper com a separação tradicional entre produtores e receptores que, hierarquicamente, acabavam distanciando o público da obra.

Se Benjamin nos mostra alternativas para se pensar o potencial crítico da produção midiática, como falar de uma estética midiática em confluência com a ação política na contemporaneidade?

A hipótese de que partimos neste estudo é de que é possível pensar as práticas midiáticas em confluência com a ação política. Trata-se neste sentido de pensar a arte midiática, isto é, a produção artística que atua na interface com as novas mídias, não como uma instância passiva, mas como uma potência criadora - Arte como potência criadora - que tem a possibilidade, tal como nos mostra Deleuze e Foucault, de furar e de colocar em órbita a lógica do capital. Não se trata mais de se considerar a arte como instrumento para a criação de uma realidade contrária à vigente ou a de situá-la em oposição à cultura tecnológica, mas a de colocá-la exatamente no âmago da cultura tecnológica e nas bases do sistema capitalista informacional.

Interfaces com a trama urbana: conexões críticas³

As mídias atuais se prestam à mediação entre realidades distintas, em sistemas bastante amplos, que envolvem sistemas ubíquos, de penetração em vários ambientes e camadas sociais. Vemos a emergência do que vem sendo chamado de 'pervasive systems', sistemas computacionais embutidos no dia-a-dia, ambientes de trabalho e espaços transitórios, que nem sempre sabemos a quê se prestam, a nos facilitar serviços ou a nos constranger. Entre os efeitos colaterais desse processo, percebe-se o crescimento dos domínios e interesses privados sobre a esfera pública. Formam-se bolhas protetoras, não-permeáveis, que separam a experiência individual do espaço público. Entre as frestas antes possíveis para trocas efetivas, crescem essas bolhas.

Vivemos atualmente imersos em estratégias de criação de mundos. Vivemos imersos em formas cada vez mais sofisticadas de geração de produtos e mecanismos de co-optação. A própria realidade social parece ter sido co-optada e reorganizada em possibilidade de consumo. Estratégias de representação rendem e promovem estéticas, que se mostram rentáveis ao serem transformadas em embalagens que se esmeram em reproduzir um verniz de autenticidade a partir do arremedo do imaginário popular, a partir das mazelas da sociedade oprimida. O que é expresso nesse mecanismo é menos um valor ideológico imposto e mais uma codificação de incentivos e comandos para se assumir padrões de vida e consumo. São formas de representação que muitas vezes evidenciam uma suposta mimetização da “realidade”, como se essa aproximação pudesse levar-nos a tocar uma suposta “verdade” que anseia pelo ‘real’.

No trato com a idéia de interface se sobressaem sistemas computacionais, dentre estes os aparatos de comunicação-mediação e os games. Os games, em seus primórdios prometiam a criação de mundos virtuais não comprometidos com a realidade a partir de imagens de síntese. Mas o que se observa hoje é que os mais conhecidos e populares adotam uma estética apoiada em situações cotidianas. Que estética se veicula ali?

Se no universo das imagens de síntese a realidade não se impõe como convenção estrutural, vale questionar por que a lógica de representação da realidade, típica do cinema tradicional, se faz tão presente em toda uma geração de jogos, onde o *avatar* não é mais um super-homem, mas um cidadão comum. O "simulador de realidade" *The Sims* e mais tarde o *Second Life* tornaram-se fenômenos mundiais ao oferecer uma série de situações absolutamente triviais cujo desenvolvimento incessante aponta para um espelhamento contínuo de nossas vidas no espaço virtual. E é cada vez mais freqüente que o inverso também ocorra, na medida em que o game influencia como se percebe a “realidade subjetiva”. Esse debate vem sendo potencializado por outro fenômeno de público, os *GTA's* (*Grand Theft Auto*), que possui versões em locações imaginárias, mas espelhadas em situações realistas e banais.

Os games ‘locativos’, que empregam celulares em uma locação física parecem buscar essa conexão com a realidade, de forma não meramente

representativa. O game *Navigate the Streets* pode ser jogado em várias cidades do Canadá. O *Pac Manhattan* foi desenhado por estudantes de pós-graduação do Interactive Telecommunication Program (ITP), da NYU, para ser jogado originalmente nas ruas em torno da Washington Square, em Manhattan. Em experiências como as do grupo inglês The Blast Theory, há uma sugestão interessante para se pensar algumas formas de interfaces híbridas (desenvolvidas junto ao Mixed Reality Lab de Nottingham). Nos "jogos" *Can You See Me Now?* (2001) ou *Uncle Roy All Around You* (2003), personagens reais recebem informações via celular, GPSs e aparelhos portáteis, cumprindo tarefas que envolvem complexas trocas de informação entre usuários *online* e outros que estão pelas ruas, configurando assim um ambiente onde deve existir um sincronismo de situações e espaços virtuais e reais.

Nos modelos de comunicação mediada pela lógica das grandes corporações, as experiências de construção coletiva da vida pública se tornam mais facilmente moldáveis pela lógica de slogans como: *Solutions for a Small World* (IBM), *Connecting People* (Nokia), *Viver Sem Fronteiras* (Tim).

O que queremos ressaltar é o quanto o pensamento corporativo vem implementando as atuais tecnologias com formas muito eficientes de consumo, tingidas com ideologias que antes tiveram algum acento 'subversivo'. Essa é a estética de nossas tecnologias. Nos *gaps*, nas disparidades, se insere as estéticas de representação da realidade. São as novas contradições, apoiadas em pares já conhecidos, tais como intimidade e privacidade, representação e mediação, realidade fabricada e realidade social, consumo (inclusão) e exclusão tecnológica, co-optação e dissidência, comodificação e resistência.

O modelo de 'interface baseada na realidade', previsto por esses trabalhos, se aproximaria mais de experiências de potencialização do pensamento crítico, do uso de dispositivos de forma a sugerir enfrentamentos diante de novas formas de alienação que surgem embebidas nesses sistemas.

Movimento como interface⁴

Numa tentativa de traçar uma tipologia da interface em relação a algumas das dinâmicas de deslocamento e conectividade do corpo com o ambiente tecnológico na atualidade, apresentamos a noção de *movimento como interface*. Nessa tipologia, a interface é problematizada através de mudanças existentes na constituição do corpo em ambientes híbridos sensoriais. As

discussões acerca do corpo no ambiente interativo focam muitas vezes questões relacionadas à imersão, ao modo como o corpo *mergulha* no espaço virtual. A partir deste contexto, então, os novos desafios dizem respeito à constituição de tecnologias propícias ao movimento do corpo em ambientes tecnológicos por meio do desenvolvimento de técnicas avançadas de interface. Pelo presente enfoque, o movimento é compreendido tanto no âmbito da experiência do sujeito no espaço virtual quanto em sua dimensão expandida, como parte integrante também do agenciamento do espaço físico.

A dimensão da interface é aqui analisada no sentido simultâneo entre o dentro-fora que o corpo empreende entre se sentir imerso no plano da virtualidade e se sentir emerso no plano geral da vida cotidiana. Esse deslocamento ocorre sob a forma de uma percepção da interface não mais advinda apenas do ambiente tecnológico, mas em conjunção ao ambiente da realidade social como um todo.

Pode-se dizer que essa transformação perceptiva tem origem com a televisão, que compreendida como um sistema de transmissão da imagem à distância, rompe com a sensação de estar imerso em espaços fechados. A televisão produz pela primeira vez uma sensação diferente de movimento: a sensação de vivenciarmos a mensagem audiovisual em simultaneidade com o plano da vida cotidiana. Ou seja, produz ao mesmo tempo a vivência da imagem e som no ambiente privado e no ambiente público.

A televisão é como um duplo ambíguo, que parece emergir da imagem, um espaço em que o que está próximo e o que está distante literalmente se confunde. Tal transformação perceptiva reflete-se desde o impacto causado por ela nos ambientes da vida cotidiana a partir dos anos de 1950, chegando, hoje em dia, às tecnologias on-line e móveis, de distribuição e recepção informacional (como a internet, a televisão digital e a telefonia celular).

As tecnologias móveis de agenciamento comunicacional delineiam hoje, em tempo real e on-line, não apenas novos aspectos da percepção sensorial, mas trazem a presença viva de seus signos no entorno da vida. Permitem a captação, o processamento e a distribuição das mensagens de som, imagem e texto nas instâncias mais ordinárias do dia-a-dia, nos deslocamentos e nos trânsitos contínuos entre o espaço público e o privado. Tais tecnologias fazem com que a interface seja agenciada como um espaço sensorial conjugado ao

espaço social. Como um corpo imaterial e ao mesmo tempo físico dentro desses ambientes híbridos, o sujeito passa a viver uma nova cultura perceptiva, ampliando a presença do seu corpo no ambiente sensório, gerando, com isso, novas sensações de partilha física do seu corpo com esses espaços artificiais.

A noção de interface promovida nessas práticas sensíveis é propiciada por deslocamentos cada vez mais complexos do corpo em relação à produção de sentidos. Em tais práticas, o contexto de emissão e recepção das informações se torna cada vez mais presentificado e compartilhado ao vivo pelo corpo, deixando de lado a potência representacional das mensagens e ganhando, por outro lado, uma potência viva, relacional, entre o corpo e ambientes mistos. Vemos, portanto, a constituição do corpo ser ampliada e constituir-se, cada vez mais, como sensação, ou presença de mundo.

É quando o sujeito deixa de ser apenas um emissor-receptor de mensagens e passa a ser também um elemento ativo na realidade social. É quando há a sensação de sentir os acontecimentos da vida do ponto de vista do seu agenciamento corpóreo. É quando descobrimos um novo estatuto da interface sob a forma de um corpo vibrátil tecnológico, que redimensiona o espaço-tempo, integra o corpo no ambiente coletivo e provoca uma fusão de sensações, entre ambientes virtuais e físicos. Essa nova condição sensória diz respeito ao movimento compreendido como interface. O movimento como interface diz respeito, assim, a pensar a interface como potência sígnica da atualidade, como sensorialidade.

Comunicação, Linguagem e Sentido: A obra de arte como Interface

Crítica.⁵

A arte ainda enfrenta a difícil questão de ser reconhecida. Como superar este *gap*? Quais estratégias da linguagem do discurso artístico poderiam ser o próprio meio de mediar uma compreensão da arte?

Para Walter Benjamin, a função da arte é promover caminhos para a socialização dos meios de produção intelectual e criar, pela refuncionalização da linguagem, modos de acessibilidade ao conhecimento. Levando em conta as formulações teóricas de Benjamin, a pesquisa analisa os procedimentos de criação, comunicação, linguagem e sentido na obra *O Tempo Não Recuperado*, de Lucas Bambozzi, 2000/2004, que consideramos como uma interface crítica.

A interface crítica entendida como uma ferramenta conceitual de mediação entre a prática artística e o espaço social, buscando deixar transparente: as apreensões fenomenológicas da realidade, as relações de trânsito entre os diferentes campos, o processo de criação, os procedimentos artísticos contemporâneos, viabilizando, assim, a comunicação e a potencialização da experiência e do pensamento crítico.

O Tempo não recuperado, em formato DVD-ROM, é um vídeo digital interativo construído pelo sistema Korsakov, cujo programa propicia a estrutura narrativa do trabalho. Esta estrutura consiste de três janelas pequenas, em seqüência, na parte inferior da tela do computador, e uma grande. As janelas pequenas funcionam como “menu” onde acessamos o que foi programado para o nosso olhar. No entanto, se por um lado, estamos restritos a um determinado projeto que foi concebido previamente pelo artista em adequação ao software escolhido, por outro, temos a liberdade de interação e podemos escolher as imagens de acordo com nosso “gosto” – nossa subjetividade. Ao clicar com o cursor sobre uma das imagens das janelas pequenas, a imagem selecionada é transportada para a tela superior. Ao iniciarmos o programa, a imagem que aparece na tela grande é a do livro de Marcel Proust, *Em busca do tempo perdido*, seguido de uma sucessão de vídeos, mini-dvs, cassetes, aparelhos, cabos, fios e outra vez o livro aberto numa página onde lemos “o mesmo acontece com o nosso passado”. Uma mão reforça essa frase sublinhando-a a lápis. O gesto seguinte é escrever NÃO entre as palavras “tempo” e “recuperado”, título do capítulo *O tempo recuperado*. No menu abaixo duas das janelas mostram a imagem da mão escrevendo “não” e na terceira janela o livro aberto no prefácio. Como esta é a opção diferente acabamos seduzidos pela estratégia e ao escolhê-la nos deparamos mais uma vez com uma imagem de mão sublinhando, na margem superior da página, o que está escrito numa caligrafia manual - memória/vida; memória/conhecimento; memória/entropia; memória/impregnado.

O mesmo mecanismo de investigação se repete tantas vezes quanto nós estivermos dispostos a continuar no jogo interativo. O que podemos perceber do formato que Bambozzi nos propõe?

Neste formato de um quase-cinema, o que vemos são fragmentos de histórias sem princípio, meio e fim. Editados a partir de apropriações de um arquivo

“morto” pessoal e conformados como uma narrativa não-linear, essa estratégia de construção provoca um retardo na percepção do sentido da obra, pois o interator não se situa neste trânsito líquido de imagens. A apreensão do sentido só se dá depois de haver um envolvimento, um tempo de interação/imersão no trabalho. Em *O Tempo Não Recuperado*, acontece uma certa redundância temática e nestas idas e vindas, que parecem ter um caráter aleatório, percebemos que há sim, uma reiteração dos procedimentos sintático, que, como um jogo de linguagem, cria a unidade semântica da narrativa. Editando pedaços inacabados, o artista desaparece com o efeito pessoal e, assim, extrai a problemática do âmbito privado para generalizá-la em uma dimensão expandida, a de criar condições de aproximação com a linguagem.

O procedimento de linguagem recorre a uma intratextualidade, um caso particular de intertextualidade. Ocorre como uma apropriação dentro da própria trajetória artística do artista quando ele desloca partes de algum projeto seu já anteriormente significativo (suas Madelaines), para elaborar novas formas de enunciar. O sentido está o tempo todo sendo mostrado numa das três janelas – é a mão que escreve *não* entre as palavras “tempo” e “recuperado”. Esse gesto constante e obsessivo no fluxo imagético é a interface que torna visível o sentido residente na negação. Desmistificando ilusões e romantismos (“o mesmo acontece com o nosso passado”), Bambozzi diz que não é possível reviver antigas memórias ou a história, mas podemos ressignificá-las. Este face a face com o processo de criação nos põe em confronto com processos mais abertos de significação e com a complexidade contemporânea.

¹ Escrito por Lucio Agra.

² Escrito por Priscila Arantes.

³ Escrito por Lucas Bambozzi.

⁴ Escrito por Christine Mello.

⁵ Escrito por Nancy Betts

Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. **City of Fears, City of Hopes**. London: Goldsmiths College/University of London, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea: uma introdução**. Trad. Rejane Janowitz. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte do século XXI. A humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

- FOSTER, Hal. **The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century**. Massachusetts: The MIT Press, 1996.
- GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J. **Semiótica. Dicionário razonado de la teoría del language**. Tomo II. Madrid: Biblioteca Românica Hispânica, 1991.
- HOLMES, Brian. Meshworks and resistance. In: **pzwart.wdka.hro.nl**, 2002. (<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder/bhflowmaps>)
- LAZZARATO, Maurizio. Struggle, Event. In: **Media Republicart.net**, 2003. (http://www.republicart.net/disc/representations/lazzarato01_en.htm)
- LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal - ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. Trad. de Maria Lucia Machado. São Paulo: Cia das Letras, 2007.
- MARGOLIN, Victor. Design for a sustainable world. In: **The politics of the artificial - essays on design and design studies**. Chicago: University of Chicago Press, 2002.
- PLAZA, Julio. **Videografia em videotexto**. São Paulo: Hucitec, 1986.
- ROLNIK, Suely. La creación se libra del rufián y se reencuentra con la resistencia / Creation quits its pimp to rejoin resistance. In: **San Sebastián: Arteleku 51**, 28-33 and 34-37, 2003. (<http://www.arteleku.net>)
- SCHOLZ, Trebor. Downtime. In: **Collectivate.net**, 2005. (<http://collectivate.net/journalisms/2005/11/19/downtime.html>)

Currículos:

Christine Mello é pesquisadora no campo da arte contemporânea, é pós-doutoranda do departamento de Artes Plásticas da ECA/USP, e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professora do Mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina-SP e da FAAP - Artes Plásticas.

Lucas Bambozzi é artista multimídia, documentarista e curador. Trabalha em meios diversos como video, cinema, instalação e mídias interativas como CD, DVD e Internet, exibiu trabalhos em mais de 40 países. Professor da pós-graduação do SENAC-SP, concluiu seu MPhil pelo CAiiA-STAR Centre/i-DAT (Planetary Collegium), Inglaterra.

Nancy Betts é mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC - SP(2002), professora adjunta da FAAP – SP e professora titular da Faculdade SENAC de Comunicação e Artes.

Lucio Agra é mestre (1993) e doutor (1998) em Comunicação e Semiótica pela PUC – SP. É professor da graduação lato sensu e do mestrado do Centro Universitário SENAC e professor adjunto da PUC - SP na Graduação em Comunicação e Artes do Corpo.

Priscila Arantes é pesquisadora do campo da arte contemporânea, pós - doutoranda na UNICAMP e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. É professora da PUC/SP e do mestrado em design do SENAC/SP. Atualmente é também diretora técnica do Paço das Artes.