

FOTOGRAFIA E NOVAS MÍDIAS: CRIAÇÃO COLABORATIVA NO BRASIL.

Por Claudia Sandoval

O presente trabalho faz parte da pesquisa desenvolvida dentro do Mestrado em Arte Multimídia. ECA. USP, sob a orientação de Silvia Laurentiz.

TÓPICO CRIAÇÃO COLABORATIVA SUBTÓPICO FOTOGRAFIA

Introdução

A proposta abarca a contextualização da imagem fotográfica produzida a partir das novas tecnologias, os primórdios na relação arte fotográfica e o digital no Brasil, e os casos atuais nos que a fotografia é produzida a partir de estruturas comunicativas virtuais em rede.

1. Aproximação ao Debate da Imagem Fotográfica e as Novas Mídias

O papel da imagem fotográfica é fundamental para compreender a sociedade contemporânea na qual o texto não é mais o dono do sentido mas onde a fotografia tem surgido como a portadora simbólica hegemônica.

Através da imagem fotográfica Vilém Flusser em *Filosofia da caixa Preta*, 1983, verifica o funcionamento de nossas sociedades “pós-históricas”, ou seja, de nossas sociedades marcadas pelo colapso dos textos e pela hegemonia das imagens. Na verdade, a fotografia ocupa, entre as mídias de nosso tempo, um lugar bastante estratégico, porque é com base na sua definição semiótica e tecnológica que se constroem hoje as máquinas contemporâneas de produção simbólica audiovisual. É com a fotografia que se inicia, portanto, um novo paradigma na cultura do homem, baseado na automatização da produção, distribuição e consumo da informação, com conseqüências gigantescas para os processos de percepção individual e para os sistemas de organização social. Mas foi com as imagens eletrônicas (difundidas pela televisão) e com as imagens digitais (difundidas agora no chamado ciberespaço) que essas mudanças se tornaram mais perceptíveis e suficientemente ostensivas para demandar respostas por parte do pensamento crítico-filosófico (MACHADO, 2007:43)

A nossa relação contemporânea com a imagem é de saturação constante. Convivemos com elas de maneira que elas invadem cada pequena parcela de nossa rotina; são o fluxo constante que não se detêm ante nossos olhos para que consigamos fixá-las, lembrá-las. Em que lugar fica hoje que a imagem é construída e de-construída constantemente, a antiga relação que tínhamos estabelecido com a fotografia, na qual ela era nosso ‘voluntário arquivo de passado’, nossa evidência sensível com a qual teríamos acesso ao perdido? Sendo ainda mais pontuais, no contexto aplicado à construção coletiva de imagens fotográficas, onde colocamos a antiga característica da fotografia de ser nosso recipiente da memória, cientes de que já outrora “as informações que ela nos dava sobre o passado não conservavam nada deste”? (PROUST apud VALVERDE, 2007:231) E o que podemos asseverar da fotografia numérica que não faz senão confirmar definitivamente

que a fotograficidade é a articulação inesperada da perda e do resto? (SOULAGES, 2008:80)

A fotografia é articulação da *perda* e do *resto*. Perda das circunstâncias únicas que deram origem ao ato fotográfico, no momento desse ato, do objeto a ser fotografado, da obtenção generalizada do irreversível negativo, enfim, do tempo e do ser passados. Resto constituído por estas fotos que podemos fazer a partir do negativo. A perda é irremediável; a fotografia a grita; no-la mostra, nos faz imaginá-la; se a perda é absoluta e violenta, não é porque o tempo, o objeto ou o ser perdido eram anteriormente de grande valor para nós ou por si mesmos, mas porque esse tempo, esse objeto ou esse ser estão para sempre perdidos. O resto não pode ser um remédio milagroso, senão para aqueles que tem necessidade de crer em milagres; de fato nos aliviará ele da perda, permitindo-nos realizar o luto? Algumas vezes, tal vez; em todo caso, é a única coisa que nos resta, este algo contra o qual vamos ter de lutar, nos debater, nos combater, graças ao qual o artista poderá fazer sua obra. Perdas infinitas, restos infinitos... (SOULAGES, 2008:82)

Sejam quais forem as mudanças tecnológicas, a produção da matriz numérica é tão irreversível quanto foi aquela do negativo. Está marcada irremediavelmente pelo irreversível. *A fotografia numérica, como toda fotografia, trata da mesma maneira, e de maneira diversa, da perda e do resto.* (SOULAGES, 2008:88)

As mudanças que vemos surgir tanto da imagem quanto das relações que temos com ela aguardam por respostas que envolvem o coletivo inteiro.

Estamos diante da imagem, estamos no visual. A forma-fluxo já não é uma forma para ser contemplada, mas uma parasita com o fundo: o ruído dos olhos. Uma mudança fundamental em nossa relação com a imagem que é da contemplação à saturação, da duração à velocidade; o que se perde é uma espécie de passibilidade necessária à experiência estética. Em meio ao fluxo imagético ininterrupto –ruído dos olhos- torna-se cada vez mais difícil nos afetar pelas imagens, em uma relação menos estética do que an-estética. Passamos pelas imagens enquanto elas passam por nós. As habitamos enquanto elas nos habitam, remodelando as subjetividades. Deslizam-se como dados, migram de uma a outra mediação, de um a outro dispositivo em um fluxo intermitente que por um lado, transforma a sociedade, intensamente “estetizada” por essa profusão imagética. Por outro, a dimensão estética da imagem se vê subsumida a uma função estritamente social: toma da informação, para participar das redes de info-entretenimento, marketing e vigilância, a imagem deve, no limite, esvaziar-se de toda virtualidade, ou seja, daquilo que nela é invisível, inapreensível, inaudito. (BRASIL, 2006:89)

Enquanto a produção da imagem fotográfica mesma, no contexto das mídias contemporâneas, suas mudanças são o produto da velha relação que técnica e arte têm tecido desde sempre. Com o digital, isto é o numérico, o ato fotográfico se vê transformado nos permitindo compreender a evolução da arte fotográfica, o que não tem relação com outra coisa diferente do que com a história de sua técnica:

As artes graças à história das técnicas, pois não podemos pensar a arte independentemente das técnicas, mas também as técnicas graças às histórias das artes, porque o artista por suas interrogações, ilumina uma técnica colocando algumas vezes questões a respeito dela, das quais o técnico pode se re-apropriar. (SOULAGES, 2008:80)

A fotografia não é mais uma imagem da realidade, mas uma imagem da imagem. Isto faz com que o sujeito não se instale mais diante do real, mas

Em um primeiro tempo *face* à imagem e em um segundo momento *dentro* da imagem: o estatuto da imagem – e correlativamente, de sua relação com o sujeito- é duplamente modificado de maneira bastante profunda (...) O que é olhado? É a máquina e a imagem simultaneamente. O homem não tem mais o olho colocado no aparelho podendo ter outra relação com a máquina e conseqüentemente com o próprio corpo. (SOULAGES, 2008:86)

Por outra parte, o fotográfico analisado desde o ato, passando por sua circulação e finalmente recepção das imagens produzidas a partir destes algoritmos, engendra uma diferença material que cria realmente novas relações com as imagens e uma nova sociabilidade da imagem. É a técnica quem faz com que em suma, mudemos não apenas de paradigma, mas também de “*relação com a imagem*, como de *relação com o mundo*. Em decorrência, a fotografia muda de lugar na arte e passa da arte moderna à arte contemporânea –esta última caracterizada como paradigma estético, não como época histórica-” (SOULAGES, 2008: 80)

Mario Costa (1995) faz referência à *Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica*, de Walter Benjamin anotando como a partir de Benjamin assistimos a *emergência de um pensamento estético voltado para a reprodutibilidade eletrônica das formas*, as quais a partir da aparição das novas tecnologias têm feito com que a imagem contemporânea seja sintética e auto-suficiente.

Na fotografia, o sujeito principia a tornar-se não encontrável e a eclipsar-se. A pregnância tecnológica faz-se transparente e a “grande fotografia” coincide sempre com momentos particulares de evolução das técnicas fotográficas, nas quais quase se dissolve. A imagem sintética é, na sua essência, estranha a toda forma de subjetividade: ela aparece como um *real* em si e por si, e emana de um labor puramente intelectual (a construção dos algoritmos), que não tem mais nenhuma relação com o sujeito. (COSTA, 1995:63-64)

Por outro lado SOULAGES acrescenta à postura de Costa sobre a independência da imagem fotográfica do real:

A ruptura com o real é infinitamente maior com a imagem numérica, que pode tornar-se totalmente autônoma –se modificamos a matriz numérica- em relação ao real que lhe deu origem, passando da esfera que em algum lugar tratava de uma lógica fotográfica para uma lógica puramente numérica na qual encontram-se também as imagens calculadas realizadas sem nenhuma relação com um real já existente, de um real do qual teríamos como que apreendido em vôo uma imagem pelo viés do cálculo (...) Essa ruptura entre o numérico e a fotografia está ligada ao fato de que, no primeiro caso “devemos, explica Couchot, passar pela linguagem (de programação) para criar uma imagem (a qual) é uma imagem de segunda potência (a qual) se dá a ver ao mundo sob o modo interativo” (SOULAGES, 2008:83-84)

As mudanças na fotografia são evidenciadas por autores como Tamisier, quem anota: “É certamente essa passagem da temporalidade histórica. Através da qual toda tomada de imagem é irreversivelmente um arquivo, à temporalidade sempre presente de sua utilização operacional, que transforma em profundidade a fotografia”. (TAMISIER apud SOULAGES, 2008:85) Ou Desanti, quem evidencia o fato de que “com a imagem numérica passamos do mundo das experiências para o mundo das idealidades, ou seja, o mundo da matemática; deixamos o mundo da experiência para ir ao mundo metamorfoseado pela Renascença (...) *Ninguém entra aqui se não for geômetra*”. (DESANTI apud SOULAGES, 2008: 85)

A nova prática fotográfica cobra o preço em troca pelas mudanças dentro das quais nos insere. E este preço é hoje, mais do que nunca antes, cobrado em função do tempo, a um amplo setor do social que tem se inserido na nova prática. Assim, a nova fotografia digital é *Cronófaga*, devoradora do tempo (SOULAGES, 2008:90) Ela imerge o fotógrafo em uma relação leve –se for de maneira positiva- ou de irresponsabilidade –se se trata de uma relação negativa-. O fotógrafo está entre o dispêndio e a dissipação do tempo, de um tempo que é cobrado não só a ele, mas também aos outros. O social fica carregado com a imposição dos tempos que a nova prática da fotografia digital requer. Tempo como a neurose de documentação do cotidiano, de seleção de imagens e envio em rede das mesmas. Como em um romance de ficção científica, a máquina devora a sociedade contemporânea, roubando dela cada gota de tempo ou o se corre o risco de ficar invisível, de desaparecer. O desperdício do tempo cobrado pela prática da fotografia numérica se faz então indispensável para viver dentro do social.

O numérico torna-se o utensílio sonhado do incomodador, do tagarela pela imagem, do histérico que se impõe; enfim, do intruso com comportamento de sogra. Há nessa prática do ato fotográfico uma dimensão interpessoal, social e econômica pesada, muito pesada. (SOULAGES, 2008:90)

Mas ao mesmo tempo,

O homem poderá sempre refazer uma foto que nada lhe custará, que pode repetir dez, cem, mil vezes em poucos minutos e sem problema algum, nem técnico nem financeiro. Tudo é leve, nada é sagrado. (SOULAGES, 2008:91)

E se devêssemos agregar um pouco de suspeita na suposta liberdade que a rede trouxe ao social? A prática fotográfica se consolida como tal graças ao uso da rede comunicacional das novas tecnologias em atividades que não necessariamente se inscrevem no artístico.

Como numérico o fotógrafo é *ator* que pode crer-se rei. Mas ele sente a necessidade narcísica de outros reis que irão interessar-se pelas fotos. É o tempo do reencontro, algumas vezes no tempo dos gentis-homens burgueses (...) O numérico concede então à fotografia um papel decisivo na nova comunicação contemporânea: a fotografia não é tanto uma prática que se faz, mas uma prática que se comunica e que, assim, cria rizomaticamente tribos, comunidades, grupos interconectados entre si. A conviabilidade pode surgir graças a essa prática, mas o risco a correr é a gregarização (...) O sujeito autônomo torna-se figura do passado; ele tem menos autonomia porque está em rede, porque essa imagem irá articular-se com outras práticas.

Ele tem sempre ilusões possíveis, no entanto: ilusão produzida pela rede, ilusão produzida pela comunicação, ilusão de imediaticidade, ilusão do tempo real, ilusão da ausência do espaço, e da ausência de tempo; enfim, ilusão da potência-total do corpo individual graças à sua inserção no corpo coletivo, o corpo rizomático. (SOULAGES, 2008:91-97)

E nesse contexto a fotografia cumpre um papel essencial como percebe SOULAGES:

Com o numérico a fotografia não é apenas uma aventura íntima, privada e individual; ela é também uma prática exteriorizada, pública e política. É isso o que se joga nos usos da fotografia (contemporânea) não-artística e na fotografia de arte (contemporânea), em suas produções/criações, midializações/doações, comunicações/exposições e consumo/recepção. A fotografia é então habitada por essa dupla tensão; simultaneamente política e individual, pública e privada, íntima e exteriorizada, ao mesmo tempo arte contemporânea e prática não-artística. É esse duplo ao mesmo tempo que caracteriza a fotografia: ao mesmo tempo referente e material

fotográfico, ao mesmo tempo “isto aconteceu” e o “isto foi encenado”, ao mesmo tempo o traço e o traçado, o irreversível e o inacabável. É com relação a este “ao mesmo tempo” que os corpos são políticos com a fotografia. Que os corpos e as imagens podem ser interrogados. Que a fotografia e a política se dialetizam, que a filosofia política e a estética podem ser articuladas.

A fotografia não-artística e a fotografia de arte produzem esta politização e essa publicização dos corpos e de suas imagens. E isso desde que a fotografia existe; mas hoje com uma outra força, outros meios, outros perigos. (SOULAGES, 2008:97-98)

2. A Nova Fotografia

A aparição da matriz numérica como substituta do suporte material fotográfico faz com que a estética numérica seja uma estética da hibridação com potencialidades infinitas; ela se abre para uma cultura da hibridação, sob uma ordem visual infinitamente rica, sobretudo para uma nova maneira de produzir, de comunicar e de receber imagens. (SOULAGES, 2008:83)

Neste contexto contemporâneo, presenciamos a aparição de um novo tipo de imagem fotográfica, produto da fusão de várias linguagens, revelando-se como uma *Entre-imagem*, termo proposto por Raymond Bellour.

As novas imagens são passagens das representações intersemióticas entre fotos, cinema e vídeo produzindo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis entre a produção destas imagens. Entre-imagens é o espaço de todas essas passagens e refere-se à dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens (...) as imagens são compostas agora a partir de fontes mais diversas: parte é fotografia ou cinema, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo gerado por computador. (BELLOUR, 1997:14)

Aquelas imagens que são tudo ao mesmo tempo, que estão “entre” todas as linguagens, são chamadas de “mestiças” por Arlindo Machado (2007)

Em lugar de pensar os meios individualmente, o que começa a interessar agora são as *passagens* que se operam hoje entre o movimento e a imobilidade (também há movimento na fotografia como há filmes feitos exclusivamente de fotos fixas), entre o analógico e o digital, entre o figurativo e abstrato, o atual e o virtual (...) As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes, as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador (...) Não só as origens são diferentes, mas essas imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de este trânsito permanente se tornar sua característica mais marcante. Muitos materiais utilizados, inclusive, são reciclagens de imagens em circulação nos meios de massa, cujas origens já se perderam (MACHADO, 2007:69-70)

Dentro do contexto Brasileiro, Rubens Fernández Jr. se refere a estas imagens como *expandidas*

Fala-se também em *fotografia expandida* (Rubens Fernández Jr.), ou seja, a fotografia que se hibridiza, importa técnicas e ferramentas das artes plásticas e outras artes e atualmente migra para o digital. Essa nova fotografia surge mais ou menos ao mesmo tempo em que o peso jurássico da suposta ‘indexicalidade’ de suas imagens passa a ser questionado e relativizado por uma outra geração de pensadores (Vilém Flusser, Arlindo Machado). (MACHADO, 2007:67)

Em um sentido mais amplo, o do contexto contemporâneo dos novos meios tecnológicos e das redes, Roy Ascott descreve as mudanças radicais que sofre a imagem fotográfica:

A abertura da imagem e a distribuição, através do tempo, da autoria ao nível público, terá, sem dúvida, efeitos sem precedentes na legitimação percebida da fotografia, sua autenticidade e o status cultural do artista fotográfico. A combinação da complexidade na captura, construção, arquivo e acesso aos dados, com dados em vários níveis de resolução, e em uma variedade de modos sensoriais e semânticos como são a imagem, o texto e o som, colocam a fotografia digital em uma espécie de espaço virtual, no caminho da hipermídia. (ASCOTT, 2003:249)

Ante a questão de como no contexto da desapareição das fronteiras da fotografia que se mistura com os outros meios, qual é a responsabilidade das novas tecnologias, se o computador é aquele que potenciou a aparição de este novo tipo de imagem, Arlindo Machado ressalta que

Na verdade, os chamados “novos meios” só puderam se impor como “novos” e ser rapidamente aceitos e incorporados socialmente pelo que eles tinham também de “velhos” e familiares. O computador carrega por tanto essa contradição de aparecer como uma mídia única, sintetizadora de todas as demais e, ao mesmo tempo, um híbrido, onde cada um dos meios (texto, foto, vídeo, gráfico, música) pode ser tratado e experimentado separadamente. (MACHADO, 2007:73)

Para finalizar, a perspectiva de Prado aponta para um caminho justo no trabalho de criação em rede de imagens fotográficas, já que como o autor faz notar,

A imagem partilhada é “«réplica» perfeita, tão real quanto a «original», presente, portadora de tempo, carregada de saberes inacessíveis, nas quais a sensibilidade individual é acrescida pela troca. Será ela a percepção estendida e a consciência ampliada de uma nova era de descobertas? É, portanto, na troca de dados que conformam a imagem contemporânea que se destaca a importância de que cuidemos que essas novas possibilidades nos autorizem a partilhar e não a impor uma visão/imagem do mundo. Que o “desvio” artístico ajude a trazer a liberdade da diferença e da escolha através do despertar/evidenciar aquilo que temos em comum e o que temos de diferente. (PRADO, 1997)

3. Arte Brasileira e Mídias Tecnológicas

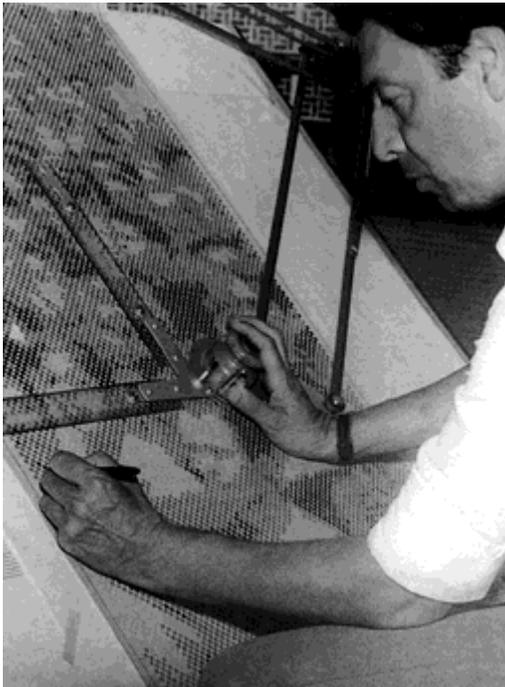
Não é a toa que os olhares estejam atualmente tão fortemente dirigidos sobre o país-continente Brasil enquanto a busca por respostas sobre como está sendo digerido o discurso tecnológico na América Latina.

Em um país como o Brasil, deslocado geograficamente em relação aos países produtores de tecnologia e em que o acesso aos bens tecnológicos é ainda seletivo e discriminatório, uma discussão séria sobre o tema das novas tecnologias deve necessariamente refletir esse deslocamento e essa diferença, para que possa servir, ao mesmo tempo, de caixa de ressonância a experiências e pensamentos independentes, problematizadores e divergentes, que acontecem, ainda que marginalmente, em várias partes do mundo, sobre tudo fora dos centros hegemônicos. (MACHADO, 2007:31)

Já na década de 1950 Abraham Palatnik iniciava as primeiras experiências com a arte cinética e na década seguinte Waldemar Cordeiro introduzia o computador à arte,

aplicando o discurso tecnológico à arte brasileira enquanto carregava de posições políticas a arte das tecnologias da época. Entrava assim o Brasil na era informática com duas características marcantes:

Por uma parte, sintonia e sincronia com o que se estava produzindo fora do Brasil, o que dava aos brasileiros uma condição de atualidade, quando não de precocidade em alguns casos específicos. Ao mesmo tempo que paradoxalmente, uma certa diferença de abordagem, motivada principalmente pelo veio político de boa parte dos trabalhos, fruto do enfrentamento de uma trágica realidade social e de uma vida política massacrada por uma ditadura militar, o que tornava as obras brasileiras um tanto *distintivas* com relação ao que se fazia no exterior. (MACHADO, 2007:50)



[Fig.1]

Foi Waldemar Cordeiro, quem incorporou as imagens digitais ao seu trabalho e foi importante por ter dado uma dimensão crítica à computer art.

Acrescentando às imagens o comentário social que não havia na produção mundial. Comunista assumido e militante, Cordeiro não promove, com suas imagens digitais, o milagre da tecnologia, mas busca uma forma diferenciada de discutir, em pleno auge da ditadura militar, o desastre sócio-político do país. (MACHADO, 2007:51-52)

Cordeiro nasceu em Roma em 1925 de pai brasileiro e mãe italiana, chegando em São Paulo em 1946 e escolhendo a nacionalidade brasileira. Após desenvolver um trabalho em Arte Concreta, o interesse do artista pela arquitetura, o paisagismo, o design de interiores e o planejamento urbano aumentou, tal parece que como resposta ao estímulo do impacto das mídias massivas e os temas filosóficos e políticos que elas trouxeram. Como consequência de seu interesse em linguagens artificiais, as quais ele viu diretamente relacionadas com a sintaxe das formas promovidas pela Arte Concreta, Cordeiro abraçou a última ferramenta tecnológica, o computador. Ainda que não falasse

de uma arte digital nem de algoritmos, o trabalho de Cordeiro sugeria que as formas visuais criadas pela Arte Concreta eram aplicáveis à comunicação massiva e ao desenho gráfico e industrial.

Para ele, a cultura global do futuro ia requer uma arte eletrônica que pudesse alcançar milhões simultaneamente sem perda alguma do conteúdo informacional. Quando começou a criar arte computacional em 1968, Cordeiro foi motivado a fazê-lo por motivos políticos e estéticos. Seu compromisso era com a criação de uma arte nova, mas também se interessou pelas implicações sociais de sua nova arte, a qual podia conquistar pela primeira vez, em forma eletrônica, superar as barreiras geográficas e participar da ampla cultura mundial. Muitas das idéias de Cordeiro antecipam as questões culturais, estéticas e econômicas que chegariam com a internet. (KAC, 1997)

Foi em 1969 que, em colaboração com o físico Giorgio Moscati, Cordeiro criou seu primeiro trabalho visual gerado em computador. Em estes trabalhos Cordeiro sintetizou sua preocupação com as formas radicalmente inovadoras e as dimensões sociais e políticas da arte.

Cordeiro começou sua carreira explorando as formas visuais geométricas, puras e abstratas, com o único propósito de incorporar formas e objetos semânticamente carregados a um cenário maior. No final dela, em sua arte computacional, a abstração matemática (das imagens digitalizadas e processadas) e as questões políticas e emocionais (como as da arte de conteúdo orientado) se misturaram de uma maneira verdadeiramente original pela primeira vez na sua carreira. Cordeiro produziu um dos mais importantes trabalhos da primeira fase da arte computacional. Se escrevemos a história da arte eletrônica desde uma perspectiva global, devemos reconhecer a contribuição pioneira de Waldemar Cordeiro. (KAC, 1997)

O manifesto *Arteônica* proposto por Waldemar Cordeiro em 1971, como parte do catálogo da exposição internacional de arte computacional organizada por ele, continha idéias tais como:

A crise da arte contemporânea é uma consequência de duas variáveis: a da inadequação da arte das mídias tradicionais de transmitir informação, e a ineficiência da informação que elas carregam no que compete à linguagem, pensamento e ação.

O uso da mídia eletrônica deve ser uma solução aos problemas comunicacionais da arte já que a comunicação e outros recursos eletrônicos requerem, para sua otimização informacional, algumas formas de processamento de imagens. No caso da arte eletrônica (arteônica), a transmissão de informação não faz com que esta se transforme. Usar as novas mídias de comunicação devia significar muito pouco, se não temos em consideração as mais complexas variáveis culturais. Quando aumenta o número de espectadores a situação cultural deriva mais diversificada e o retorno que eles fazem, mais complexo. Assim como a compreensão das condições gerais dá um suporte para os esforços criativos, o ato criativo requer métodos mais complexos e mídias mais eficientes. É nesta direção que a arte encontrará de novo as condições para desenvolver seu labor histórico.

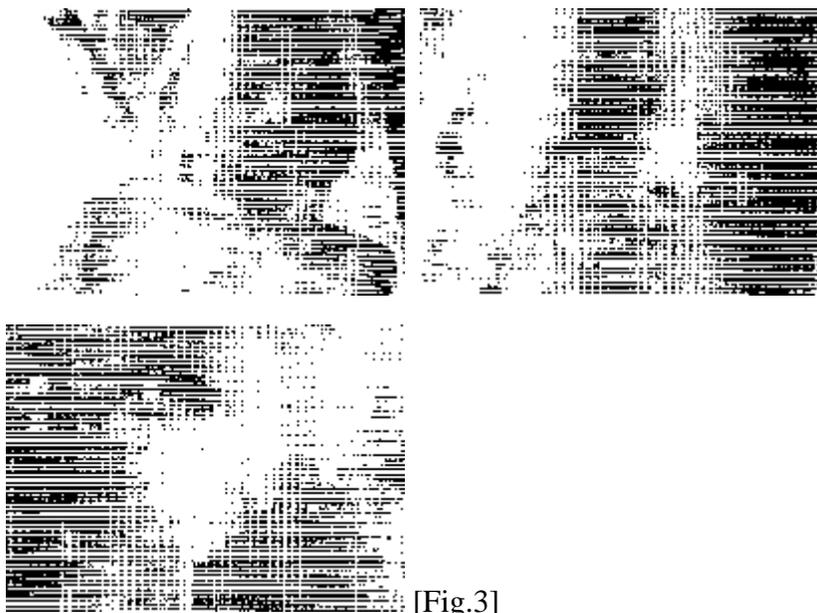
Quando prevemos a futura importância da mídia eletrônica para a cultura brasileira, devemos considerar a variável população na extensão territorial. O sistema de telecomunicações- sempre-em-expansão constitui –no que compete às atividades sócio-econômicas- um fator de relacionamento, aproximação e integração. A mesma macro-estrutura comunicativa poderia dar sentido ao desenvolvimento de uma cultura artística que tenha alcance nacional e internacional. No passado a cultura afrontou os limites físicos que foram o resultado dos assentamentos da população no território nacional, em comunidades de diferentes tamanhos, localizadas a centos de quilômetros de distância umas das outras. Algumas de estas áreas de densidade demográfica

extremamente baixa eram virtualmente inabitadas e careciam das vantagens modernas. Por outro lado, em outras comunidades, a população coexistia em excessiva proximidade o que conduziu a uma baixa do nível de vida e um detrimento do potencial da comunicação. A mídia eletrônica poderia corrigir estas duas anomalias e promover um equilíbrio ambiental maior entre fatores físicos e a comunicação em si. (apud KAC, 1997)



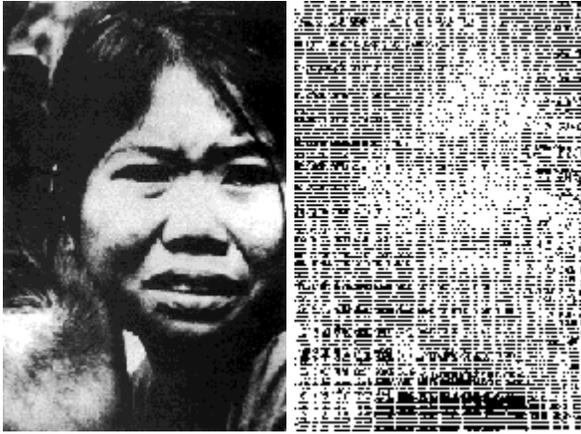
[Fig.2]

Derivadas de Uma Imagem. Primeiro desenho gerado por computador feito no Brasil (1969). Neste experimento Cordeiro usou operações manuais gráficas, utilizando o conceito matemático de função derivada para transformar uma imagem fotográfica em uma rede de pontos. A mesma técnica foi usada em *Retrato de Fabiana* (Fig.3) e *A Mulher que não é B.B.* (Fig.4)



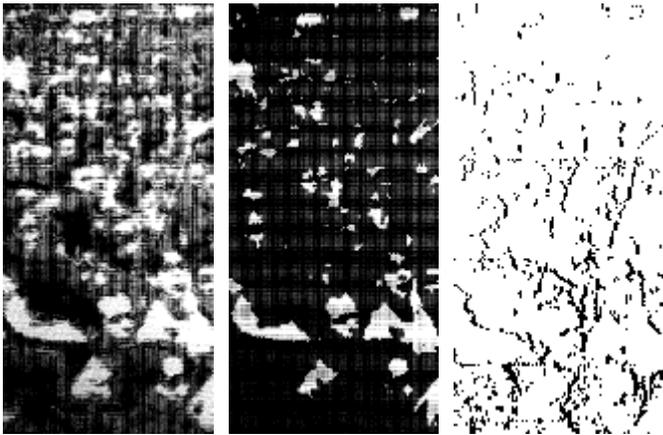
[Fig.3]

Retrato de Fabiana (1970).



[Fig.4]

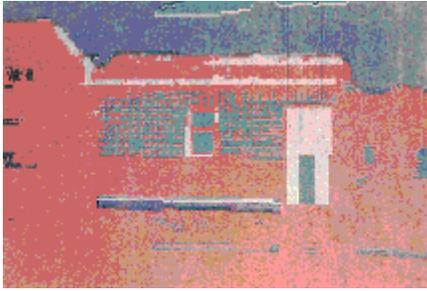
A Mulher que não é B.B., (1971). Aqui, a referência original é decomposta em um set de pontos. A imagem final é originada pelo processo randômico ao 30% de um programa de computador.



[Fig.5]

Gente (1972-1973).

Todas estas experimentações estão perto da lógica fotográfica, nas quais é corroída para sublinhar a maquiagem estrutural da fotografia em si mesma. Ainda que em 1972 Cordeiro introduziu um novo tipo de pesquisa para a qual usou um plotter de quatro cores, só poucas imagens foram produzidas antes de sua morte prematura em 1973. *Pirambu* (1973) se converteu em uma imagem emblemática que combina os questionamentos políticos e estéticos do artista. A representação de uma casa de uma família com baixa renda, pintada com cores típicas, a qual é racional em sua simplicidade e economia formal, deve ser vista como uma espécie de síntese dos objetivos de Cordeiro. Em seu trabalho um Brasil arcaico e um Brasil moderno se encontram e combinam graças à tecnologia desenhada, de uma maneira utópica, como um instrumento para criar mudanças, mas não diferente aos valores artísticos que o artista adotou para criar uma nova visualidade. (FABRIS, 1995)



[Fig.6]

Pirambu (1973).

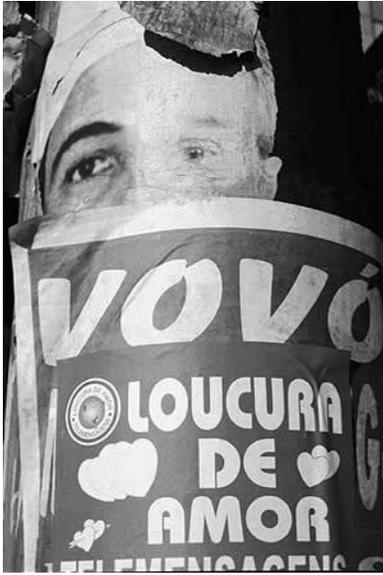
4. Criação Colaborativa da Imagem Fotográfica: O Caso Brasileiro

4.1. Fernando Tacca, *Big Brother*, (2001)

<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>



[Fig.7]



[Fig.8]



[Fig.9]



[Fig.10]



[Fig.11]



[Fig.12]

Dentro do perfil de obras brasileiras politizadas com ênfase na criação colaborativa de imagens fotográficas através da rede, vemos o caso *Big Brother* de Fernando Tacca (2001). Após os acontecimentos fatídicos do 11 de setembro, e antes da invasão norte-americana ao Iraque, uma imagem invadiu os postes de algumas cidades brasileiras. A imagem polêmica é resultado da mixagem de dois rostos conhecidos, e mostra metade do rosto Osama Bin Laden e a outra metade George W. Bush, como faces de uma mesma moeda. A imagem foi espalhada através de centenas de cartazes pelos postes da cidade de Campinas e outras cidades do Brasil. *Big Brother* pretende re-significar a imagem disponibilizada publicamente, descontextualizando-a, e permitindo, assim, novas abordagens ao leitor. Como elemento público nos postes das cidades e com uma dualidade polêmica atual, a imagem tornou-se uma visualidade interferente por sua própria natureza aos olhos dos passantes.

Os cartazes colados nos postes foram sendo deteriorados pelo tempo, pela chuva, pelo sol, pela interferência da comunicação visual da cidade, com outros cartazes sobrepostos e também com interferências de pessoas anônimas. Cada imagem em cada poste tem sua própria história de deterioração interferente e de transformação tornando-as, assim, únicas e singulares. Oitenta imagens foram fotografadas em P&B e cinquenta imagens foram editadas para esse trabalho. Das cinquenta imagens escolhidas foram editadas 25 pares e 15 trios de imagens. (TACCA, 2001)

O projeto *Big Brother* propõe uma continuidade da ação interferente na construção de um olhar crítico a esse conflito que nos é imposto hoje. Originado no processo gráfico de uma capa de revista, a imagem passa a ocupar o espaço público em pontos de luz, os postes.

Proponho, no fluxo temporal dessas imagens, uma instalação multimídia na qual as pessoas poderão acionar aleatoriamente uma imagem ou um conjunto de imagens na tela de uma sala escura através do som de um tambor, um "surdão" de escola de samba. O "primitivo" som de um instrumento de percussão tradicional em quase todas as culturas coloca o sujeito interferente em

uma situação de possuir uma arma para sua consciência e continuar interferindo e interagindo com as imagens. (TACCA, 2001)

O som do "surdão", acionado pelo gesto da batida no tambor e a ação do mouse, coloca o indivíduo no centro do fluxo imagético e de encontro com a própria deterioração da imagem dos dois personagens.

Em um terceiro momento se desenvolveu o caso não presencial, na interface cibernética, na qual é sugerido ao sujeito interferente que capture uma das imagens em seu computador, interfira como queira, e retorne para uma galeria que será disponibilizada com essas interferências.

Poderá também retrabalhar uma imagem já interferida e disponibilizada na galeria, criando uma comunicação similar à conhecida brincadeira do "telefone sem fio". No caso virtual, ao clicar no ícone sozinho do pequeno tambor disponibilizado na tela do computador, o sistema randômico também trará uma imagem aleatória para a tela, entretanto uma imagem poderá ser vista várias vezes pois o sistema é randômico puro. O mesmo irá acontecer quando o sujeito interferente clicar no tambor com duas baquetas ou no tambor com três baquetas, simulando o gesto presencial. Nesse caso, os pares e os trios virão como uma única imagem sem marcação temporal, mas diferentemente da ação presencial, o sujeito interferente poderá interagir capturando uma imagem, transformando-a com os recursos que tenha em seu computador e retornando-as para uma galeria. Tanto no caso presencial quanto no virtual, os pares e os trios foram pré-determinados. (TACCA, 2001)

Para Tacca, “a ação individual valoriza o sujeito interferente colocando-o numa situação de dominação dos personagens e propondo, assim, uma reflexão a partir do ato lúdico interativo; uma busca de compressão através de seu próprio ato interferente no contexto contemporâneo bélico e terrorista personificado nos cartazes deteriorados, uma metáfora aberta para leitura do sujeito interferente”. (2001)

Cabe-nos perguntar se o imbricado da proposta, tanto nas três etapas de apresentação como nas metáforas reproduzidas do surdão em relação às imagens, não obedece a aquilo que Arlindo Machado define como uma época neobarroca -ou segundo barroco- e se isto não confirma o trânsito que vivemos na época atual na qual o informe da arte em relação às NTC se debate por achar uma forma:

A multiplicidade nos coloca cara a cara com o que se convencionou chamar de segundo barroco ou neobarroco, tendência geral da arte e dos meios contemporâneos caracterizada pela recusa das formas unitárias ou sistêmicas e pela aceitação deliberada da pluridimensionalidade, da instabilidade e da mutabilidade como categorias produtivas no universo da cultura. Severino Sarduy, em seu livro sobre o barroco, afirma que esse movimento está sempre associado a momentos de crises epistemológicas, quando valores perenes –principalmente no campo da astrofísica- em que se baseavam os sistemas políticos, as crenças e as religiões são abalados por novas descobertas, como a não centralidade da Terra no sistema solar, a relatividade do tempo e do espaço ou a efemeridade do universo. O barroco é expressão de momentos em que falta à humanidade solo firme para pisar. (MACHADO, 2007:75)

4.2. Nardo Germano, *Doe seu Rosto* (2001-2006), *Andromaquia*, (2004-2006), <http://www.nardogermano.com/>

A proposta de Nardo Germano é reunida na tese de Mestrado apresentada para a ECA da USP, *Auto-retrato Coletivo Poéticas de Abertura ao Espectador na Desconstrução de uma Identidade Coletiva* (2007). Ela consiste na série Auto-Retrato Coletivo, organizada artisticamente como repositório crítico de uma “identidade coletiva” que é seu tema central. A série constitui-se de auto-retratos híbridos entre o Indivíduo e o Coletivo, questionando a construção identitária marcada por estigmas sociais. A pesquisa artística dá continuidade a Auto-Objeto (1987), uma obra composta por painéis de auto-retratos sem negativo obtidos em cabine Fotomática, e articula-se a partir da digitalização de um conjunto imanente da obra Sujeitos (1987), colagens realizadas com auto-retratos acéfalos, recortes de textos, imagens e manchetes de jornal.

Com o objetivo de, nesta fase, estabelecer novos contrapontos ao discurso mono lógico identitário oficial, bem como ao conceito de uma autoridade do artista como autor que controla os sentidos da obra, a criação partiu da hipótese de que o investimento nos graus de abertura à recepção podem promover o dialogismo e polifonia almejados, com a inclusão da alteridade, das expressões e dos pontos de vista dos espectadores na noção de identidade coletiva veiculada nas obras, considerando os conceitos de "obra aberta" de Umberto Eco bem como de "dialogismo e polifonia" de Mikhail Bakhtin.

A dissertação foca nas proposições dialógicas de poéticas abertas, bem como nas estratégias de participação e interatividade então implementadas, realizadas em ambiente real e/ou através dos meios tecnológicos. (GERMANO, 2007:5)

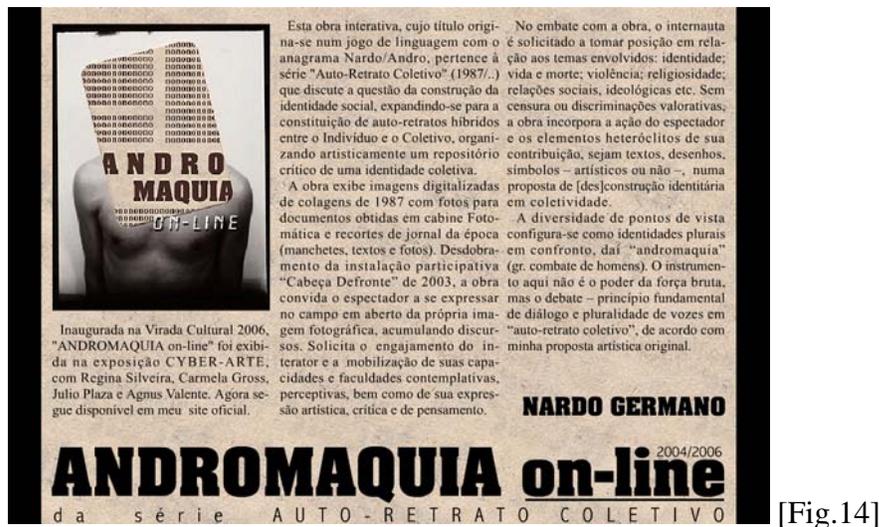
Auto-Retrato Coletivo promove um movimento contínuo de construção e desconstrução identitária possibilitado pela abertura poética aos espectadores que, convertidos em participantes e/ou interatores, cumulativamente renovam, expandem e problematizam a identidade coletiva, inscrevendo-a na dimensão Utópica de Identidades Abertas



[Fig.13]

Em *Doe seu Rosto* (2001-2006) os temas principais são participação e interatividade, convidando ao público a doar a parte do rosto que prefere, num auto-retrato mútuo com o artista, ao vivo, por webcam ou através de um e-mail fornecido por Germano (autoretratocoletivo@nardogermano.com). A pergunta aqui consiste em evidenciar o papel do artista como gerador de propostas que conseguem dar voz aos participantes. O

retrato construído representa o coletivo invadindo a identidade do autor. Este trabalho põe de releve a pergunta fundamental no trabalho do artista sobre o eu e a identidade, discurso herdado dos anos 90, que é atualizando nas dinâmicas da arte telemática.



[Fig.14]

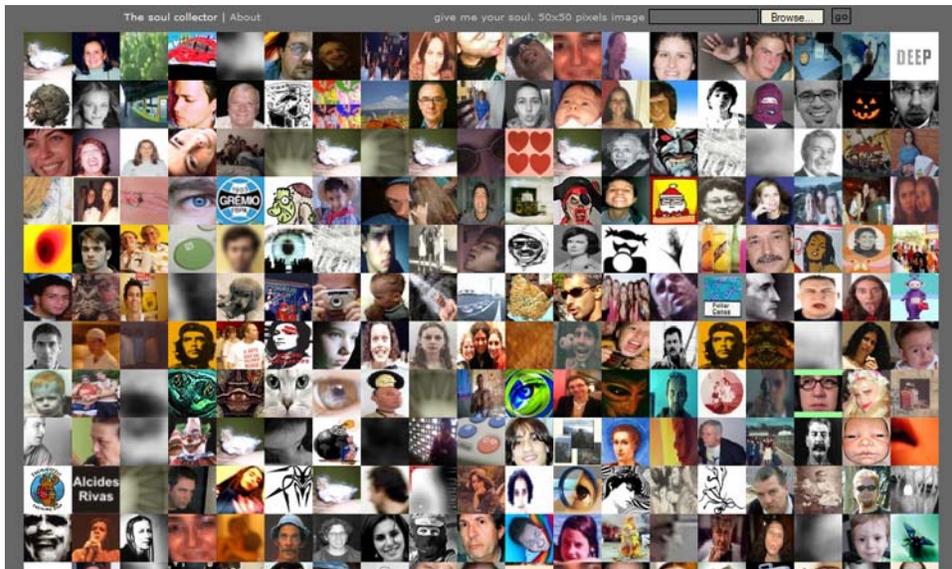


[Fig.15]

Em *Andromaquia*, (2004-2006), obra interativa online, a obra propõe uma pluralidade de discursos sobre identidade coletiva enviados pelo interator a um banco de dados. Em este ponto Germano evidencia o caráter de imagem “mestiça” ou “entre-imagem” da fotografia, fazendo com que, a continuação de seus trabalhos anteriores, desta vez seja o discurso escrito o que invade e se junta à imagem fotográfica criando um conjunto com sentido. Em palavras do autor:

Num dado momento, submeto meu rosto: objeto fotográfico.
Outros seres, a traves de mim, encontram expressão.
Sua redundância multiplica-me.
E me transforma em todos: Identidade Coletiva.
Auto-Retrato Coletivo (GERMANO, 2006)

4.3. Fernando Velásquez, *O Colecionador de Espíritos*, (2003), www.blogart.com/colecionador



[Fig.16]



[Fig.17]

No *Colecionador de Espíritos*, o artista persegue a utopia de colecionar as almas do mundo inteiro convidando os internautas a enviarem uma imagem de si próprios para uma base de dados on-line, retomando a antiga lenda indígena que consistia em ver no ato fotográfico o roubo da alma do retratado por parte da máquina. As imagens dos participantes se superpõem de maneira simples numa colagem final que faz alusão explícita ao termo de cybercollages das quais fala Gilberto Prado ao se referir ao trabalho de criação coletiva de uma imagem. “Me dê sua alma” é a frase que aparece como chamada à participação sobre a tela do blog. Auto-denominado “soul collector” – colecionador de espíritos- Velásquez pede por uma alma alheia representada em uma

imagem de 50x50 pixels. O resultado é uma camada um tanto transparente de fotografias, sobre outra mais definida, que lembra o passo do tempo e das vidas.

Aqui Velásquez faz alusão à função de memória e auto-representação da imagem fotográfica. Na proposta o artista fica invisível dando predominância às ações dos participantes, o que, junto com seu apelido de colecionador de espíritos não faz outra coisa diferente a aumentar a sensação de ritual como proposta artística.

4.4. Kiko Goifman e Jurandir Müller, *Cronofagia*, (2002).



[Fig.18]



[Fig.19]

Cronofagia foi desenvolvida durante a 25ª Bienal de São Paulo. O acesso ao trabalho podia se dar diretamente no endereço do site ou indiretamente através da página da Bienal.

Quando ao clicar no nome do trabalho, o visitante terá uma nova janela do navegador aberta, sem menus (comandos voltar, atualizar, parar e outros), possuindo somente a barra padrão do sistema e os seus respectivos botões de minimizar, maximizar e fechar. Na janela, encontra-se logo acima, o nome do trabalho com as palavras-chave “violência, tempo, deterioração, morte” que se mantêm em ritmo contínuo de esvaecer/aparecer. Logo abaixo, apresenta-se uma imagem de carne em decomposição, que ocupa uma grande parte da janela. Mais abaixo ainda, há instruções que

incentivam a participação do usuário através da frase “clique na imagem para disparar o relógio web” e um link para outra página com um texto de algumas linhas sobre as idéias contidas no trabalho e créditos. A imagem de carne em decomposição que se encontra ao centro, ocupando praticamente todo o campo visual – quando visualizada em uma resolução de 800x600 – da janela. Ao entrar no site, o visitante é convidado a clicar sobre a imagem a fim de “disparar o relógio web”, quando a ação é feita, a expectativa de que algo de significativo iria acontecer, se desfaz: somente uma linha horizontal atravessa verticalmente a imagem – referenciando uma varredura – mas a imagem continua intacta. (NUNEZ, 2002)

Os autores utilizaram no site um mecanismo que contabilizava cada clique efetuado sob a imagem, somando os cliques de todos os visitantes. Ao chegar a um determinado número de cliques –que não é informado em nenhum momento– efetuados por inúmeros visitantes juntos, substituía-se a imagem até então disponível, por outra que estava a mercê do mesmo mecanismo.

A título de curiosidade, podemos intuir que o número necessário de cliques para a substituição-morte da imagem seja elevado. O site foi acompanhado no período do dia 08 de maio de 2002 a 20 de junho de 2002 e, durante este período, apenas uma imagem foi substituída. Vale lembrar que parte desse período compreendeu a Bienal, o que teoricamente significa que muitas pessoas acessaram o site no espaço expositivo e através da divulgação do evento na mídia. (NUNEZ, 2002)

Segundo o curador Alfons Hug, as metrópoles definem substancialmente o perfil da criação artística, diante da sua velocidade e complexidade de seus processos. (HUG apud NUNEZ, 2002) A curadora Christine Mello, do núcleo de Net arte Brasil determinará a relação de fluxos entre cidade e rede, os movimentos imprevisíveis, os problemas do tempo e percurso:

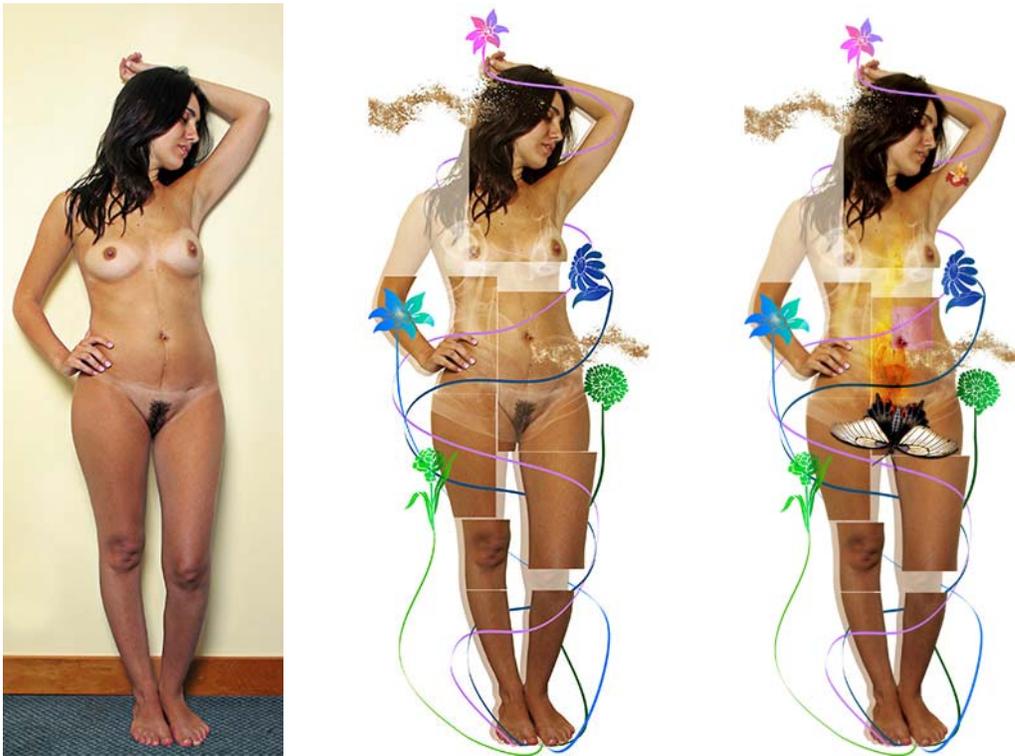
Ao problema do espaço na metrópole opõe-se na rede o problema do tempo: como percorrer todas as informações que interessam se o tempo necessário é maior do que o que podemos dispor? Como indica Paul Virilio, trata-se de um tempo desvinculado do tempo cronológico, caracterizado por ações simultâneas, o tempo das mídias. (MELLO apud NUNEZ, 2002)

Em *Cronofagia*, o visitante é o agente – coletivo – do tempo. É ele que determina a existência da imagem exibida, sua duração e seu fim. O trabalho existe em função da participação do visitante, num processo contínuo. Sobre a participação coletiva em trabalhos em rede, Prado define:

O participante está inserido duplamente como um de seus elementos ativos: individualmente como “mestre-temporário” da situação e enquanto co-autor num sistema participativo também com certos graus de liberdade e de possibilidades. A partir do momento que o interventor se desloca em cada ponto da rede, ele leva consigo todos os outros. Ele faz valer suas intervenções até o próximo contato, a partir do qual ele se torna espectador sem nenhum poder de ação, mas como um 'fomentador' da situação que ele iniciou. Este encadeamento de transformações é ligado inicialmente ao processo antes de estar ligado ao produto visual e/ou sonoro. É todo um imaginário social e artístico que se apresenta e está em expansão e do qual dificilmente podemos separar as participações individuais. (PRADO apud NUNEZ, 2002)

Cronofagia, restringe toda a participação a um clique sobre uma imagem e o resultado dessa participação é certamente previsível: a morte da imagem. No trabalho da dupla Goifman e Müller, o processo da coletividade é oculto, invisível aos olhos de cada elemento da coletividade.

4.5. Claudia Sandoval, *Cicatrizando* (2006-2008), *Living Cemetery* (2008).



[Fig.15]

O projeto *Cicatrizando* começou em 2006 e consiste em passar uma imagem via e-mail para que os participantes a mudem com seus discursos pessoais. No contexto da arte colaborativa *Cicatrizando* é a metáfora de intervir a web com uma cicatriz já sarada. A proposta aqui consiste em esquecer o autor em contraste com todas as ações desenvolvidas quando os direitos autorais são infringidos, mais ainda ao se tratar do uso livre do nu feminino, tendo em mente quanto a rede há radicalizado a luta pelos direitos criativos. O trabalho suporta a idéia de um uso livre da internet nos mesmos termos usados por autores como Pierre Lévy e Roy Ascott ao sugerir o florescimento de uma inteligência coletiva como o resultado da produção colaborativa através da rede, estendendo a consciência humana. Ao mesmo tempo *Cicatrizando* consiste em evidenciar a consciente perda do controle por parte da artista. (SANDOVAL, 2008)

Em esta proposta se ressalta o fato de que as novas tecnologias não promoveram um avanço democratizando o acesso, universalizando as riquezas produzidas, gerando o crescimento material e cultural de todo o planeta atingindo pela sua influencia. (MACHADO, 2007:33) mas que

Elas avançaram fortemente ancoradas em instrumentos políticos e jurídicos autoritários, como a propriedade privada, a patente e o copyright, a hegemonia do capital global, a divisão do planeta em estratos sociais, classes, raças, etnias e gêneros diferenciados, desigualmente beneficiados com

o acesso aos bens produzidos. (MACHADO, 2007:33)



[Fig.16]



[Fig.17]



[Fig.18]

Living Cemetery parte do pressuposto da criação coletiva de um cemitério de pessoas vivas que são convidadas para aportar uma fotografia e um epitáfio, os quais se atualizam anualmente. Como se se tratasse dos créditos de um filme de vida pessoal, os epitáfios são incorporados dentro do site na língua materna do participante, e decorrem de baixo para cima, entre o 'jardim' e o céu.

A proposta remete à questão da fotografia como memória dos ausentes, no caso, ausentes vivos que se aproximam através da internet; e quer propor novas relações para conceitos tais como a morte e sua estética dentro do marco da produção que se vale das novas tecnologias comunicacionais.

Dois paradoxos são postos de presente em *Living Cemetery*, o da fotografia como memória do sempre passado, o que já está perdido e para sempre, a partir da utilização de retratos de pessoas próximas à artista, e as novas possibilidades de aproximação que surgem a partir das novas tecnologias comunicacionais, catarse à que temos acedido para acreditar em que é possível que as pessoas distantes estejam do nosso lado quando nos comunicamos com elas por um chat. Como se as ausências pudessem ser mitigadas via web e o passado fosse só um conceito abstrato cada vez mais longe de nossa sensibilidade. Como se o fato de estarmos inseridos dentro da rede internet, fizera com que o passado mesmo estivesse desaparecendo na euforia da vida vivida em função do tempo real, isto é, do presente contínuo e cada vez mais historicamente rápido.

As ficções da distancia reduzida e o eterno presente, são evidenciadas aqui como uma dúvida que se compartilha aos participantes e que se reproduz como um local de reunião 'no além' da virtualidade da rede.

A pergunta que dá suporte ao projeto, a qual é *ao morrer qual acha você que seria seu epitáfio mais adequado?* e o fato de que dito epitáfio possa ser atualizado anualmente, evidenciam, mais do que um confronto com nossa própria morte –nossa paulatina desapareção no tempo-, uma espécie de choque com a dimensão temporal que, com sua imposição, as tecnologias de nosso contexto contemporâneo têm nos trazido.

Relação de Figuras

Figura 1. Waldemar Cordeiro trabalhando em seu projeto *Derivadas de uma Imagem*, (1969), acessado em 30/07/08,

[http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/moscati/derivad_.htm]

Figura 2. CORDEIRO, Waldemar (1969). *Derivadas de uma Imagem*, In: *Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer*. FABRIS, Annateresa (1997),

[<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>]

Figura 3. CORDEIRO, Waldemar (1970). *Retrato de Fabiana*, In: *Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer*. FABRIS, Annateresa (1997),

[<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>]

Figura 4. CORDEIRO, Waldemar (1971). *A Mulher que não é B.B.*, In: *Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer*. FABRIS, Annateresa (1997),

[<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>]

Figura 5. CORDEIRO, Waldemar (1972-1973). *Gente*, In: *Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer*. FABRIS, Annateresa (1997),

[<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>]

Figura 6. CORDEIRO, Waldemar (1973). *Pirambu*, In: *Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer*. FABRIS, Annateresa (1997),

[<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>]

Figura 7. TACCA, Fernando. (2001). Website *Big Brother*, acessado em 30/07/08,

[<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

Figura 8. TACCA, Fernando. (2001). Cartazes na rua de *Big Brother*, acessado em 30/07/08, [<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

Figura 9. TACCA, Fernando. (2001). Cartazes na rua de *Big Brother*, acessado em 30/07/08, [<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

Figura 10. TACCA, Fernando. (2001). Imagem trabalhada por interator de *Big Brother*, acessado em 30/07/08, [<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

Figura 11. TACCA, Fernando. (2001). Imagem trabalhada por interator de *Big Brother*, acessado em 30/07/08, [<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

Figura 12. TACCA, Fernando. (2001). Imagem trabalhada por interator de *Big Brother*, acessado em 30/07/08, [<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

Figura 8. GERMANO, Nardo (2001-2006). *Doe seu Rosto* (2003-2004), acessado em 30/07/08, [<http://www.nardogermano.com/>]

Figura 9. GERMANO, Nardo (2006) *Doe seu Rosto* (2003-2004), acessado em 30/07/08, [<http://www.nardogermano.com/>]

Figura 10. GERMANO, Nardo (2006) *Andromaquia* (2004-2006), acessado em 30/07/08, [<http://www.nardogermano.com/>]

Figura 11. VELÁSQUEZ, Fernando. (2003). Imagem Inicial de *O Colecionador de Espíritos*, acessado em 30/07/08, [www.blogart.com/colecionador]

Figura 12. VELÁSQUEZ, Fernando. (2003). Imagens superpostas de *O Colecionador de Espíritos*, acessado em 30/07/08, [www.blogart.com/colecionador]

Figura 13. GOIFMAN, Kiko, MULLER, Jurandir (2002). *Cronofagia*, In NUNEZ, Fábio Oliveira. (2002) *Cronofagia*, acessado em 30/07/08 [http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/site_cronofagia.html]

Figura 14. GOIFMAN, Kiko, MULLER, Jurandir (2002). *Cronofagia*, In NUNEZ, Fábio Oliveira. (2002) *Cronofagia*, acessado em 30/07/08 [http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/site_cronofagia.html]

Figura 15. SANDOVAL, Claudia (2008). 3 Estágios de *Cicatrizando*, acessado em 30/07/08, [<http://www.claudiasandovalromero.blogspot.com/>]

Figura 16. SANDOVAL, Claudia (2008) Introdução de *Living Cementery*, acessado em 10/10/08, [<http://www.claudiasandovalromero.blogspot.com/>]

Figura 17. SANDOVAL, Claudia (2008) Botões de *Living Cementery*, acessado em 10/10/08, [<http://www.claudiasandovalromero.blogspot.com/>]

Figura 18. SANDOVAL, Claudia (2008) Perfil pessoal de *Living Cementery*, acessado em 10/10/08, [<http://www.claudiasandovalromero.blogspot.com/>]

Referências Bibliográficas

ASCOTT, Roy (2003). *Telematic Embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Califórnia, University of California Press. Berkeley and Los Angeles. Tradução nossa.

BELLOUR, Raymond (1997). "Entre-Imagens", in *Entre-Imagens – Foto, Cinema, Vídeo*. SP, Editora Papirus. (1 ed. francesa em 1990) p.10-19.

BRASIL, André. (2006). "Entre Ver e Não Ver: O Gesto do Prestidigitador". In: *Comunicação e Experiência Estética*. Organizadores: Guimarães, Leal e Mendonça. Belo Horizonte, Editora UFMG, p.88-103.

COSTA, Mario. (1995). *O Sublime Tecnológico*. Editora Experimento. Tradução Dion Davi Macedo.

FABRIS, Annateresa. (1997). *Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer*, acessado em 30/07/08, [<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>]

GERMANO, Nardo. (2007). *Auto-retrato Coletivo Poéticas de Abertura ao Espectador na Desconstrução de uma Identidade Coletiva*. Dissertação de Mestrado. São Paulo, USP.

GERMANO, Nardo (2006). *Nardo Germano*, acessado em 30/07/08, [<http://www.nardogermano.com/>]

KAC, Eduardo (1997). *Waldemar Cordeiro's Oeuvre and Its Context: A Biographical Note*. In Leonardo on-line, acessado em 30/07/08, [<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/kac-cordeiro.html>]

MACHADO, Arlindo. (2007). *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor Ltda.

NUNEZ, Fábio Oliveira. (2002). *Cronofagia*, acessado em 30/07/08 [http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/site_cronofagia.html]

NUNEZ, Fábio Oliveira. (2002) *Sobre Tempo e Morte na Rede*, acessado em 30/07/08 [http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_tempo.html]

PRADO, Gilberto. (1997) *Dispositivos Interativos: Imagens em Redes Telemáticas*, acesado em 30/07/08, [<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/textos/gilbertto6.html>]

PRADO, Gilberto. (1997) *Experimentações Artísticas em Redes Telemáticas e Web*, acessado em 30/07/08, [<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/textos/gilbertto2.html>]

SANDOVAL, Claudia (2008) *Cicatrizando*, acessado em 30/07/08, [<http://www.claudiasandovalromero.blogspot.com/>]

TACCA, Fernando. (2001) *Big Brother*, acessado em 30/07/08, [<http://www.studium.iar.unicamp.br/bigbrother/index.html>]

VALVERDE, Monclar. (2007) *Estética da Comunicação. Sentido, Forma e Valor nas cenas da Cultura*. Quarteto Editora.

SOULAGES, François. (2008) *A Revolução Paradigmática da Fotografia Numérica*. São Paulo, Revista ARS 9. ECA, USP. Tradução de Laurita Salles. Revisão Técnica de Gilberto Prado.