

Extremidades do Vídeo: Novas Circunscrições do Vídeo¹

Christine Mello²

Professora do SENAC-SP

Resumo

As novas circunscrições do vídeo permitem problematizá-lo em torno à direção de suas fronteiras e extremidades, como uma forma de saída do epicentro da linguagem eletrônica. Embora o vídeo sempre tenha se caracterizado por sua natureza híbrida podemos ver hoje essa hibridez associada a grande parte do conjunto de operações artísticas, permitindo a este meio uma forma de extrapolar a sua própria pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos. São sob essas novas abordagens que se refletem os seus deslocamentos ou as marcas de extremidade em sua linguagem.

Palavras-chave

Vídeo; artemídia; cultura digital

Corpo do trabalho

As novas circunscrições do vídeo permitem problematizá-lo em torno à direção de suas fronteiras e extremidades, como uma forma de saída do epicentro da linguagem eletrônica. Embora o vídeo sempre tenha se caracterizado por sua natureza híbrida podemos ver hoje essa hibridez associada a grande parte do conjunto de operações artísticas, permitindo a este meio uma forma de extrapolar a sua própria pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos. São sob essas novas abordagens que se refletem os seus deslocamentos ou as marcas de extremidade em sua linguagem.

¹ Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual

² Christine Mello é pesquisadora em linguagem da arte e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. É professora da PUC-SP, da FAAP-Artes Plásticas e coordena a Pós-Graduação “Criação de Imagens e Sons em Meios Eletrônicos” do Senac-SP. Realiza curadorias em arte eletrônica. chris.video@uol.com.br

Esta perspectiva expandida do vídeo implica em observar os seus trânsitos na arte como interface³. Estes trânsitos dizem respeito às fronteiras compartilhadas que o colocam em contato com estratégias discursivas distintas ao meio eletrônico e interconectam múltiplas ações criativas em um mesmo trabalho de arte.

Stephen Wright⁴ chamaria essas *extremidades do vídeo* de *infiltrações semióticas*, ou a capacidade que os signos possuem de operar em zonas de fronteira e conflito. Na verdade, essas *extremidades* revelam o modo como o vídeo se posiciona em atitudes radicais e sua capacidade de contaminação no universo da arte contemporânea passados as primeiras décadas de descoberta e exploração de suas especificidades entre os anos de 1960 e 1990.

O presente estudo analisa o processos de compartilhamento do vídeo. São circunstâncias criativas que dão lugar a múltiplas formas de interferência nas proposições videográficas e que interligam uma gama de repertórios sensíveis sem necessariamente enfatizar o contexto audiovisual e suas singularidades.

Louise Poissant, diretora do projeto eletrônico *Dicionário de Artes Midiáticas*⁵ em conjunto com o grupo canadense Groupe de Recherches en Arts Mediatiques (GRAM), do Departamento de Artes Plásticas da Universidade de Québec (Montreal), desenvolve desde 1996 um vocabulário comum de termos que designam os procedimentos criativos em novas mídias. Esse projeto comporta seis domínios de conhecimento, sendo o vídeo um deles. Publicado em 2001 na revista científica *Leonardo*, os termos relacionados ao meio videográfico situam-se em torno de trinta. Neste mapeamento, as ações relacionadas ao vídeo dizem respeito a: videocriação, videoensaio, videodocumentário, vídeo independente, videointervenção, videoclipe, videodança, videoinstalação, videocarta, videoperformance, videopoesia, videoescultura, videoteatro, entre outras.

³ O sentido de interface aqui disponibilizado foi extraído a partir da conceituação de Julio Plaza, que, no glossário de seu livro *Videografia em videotexto*, a denomina da seguinte maneira: "Fronteira compartilhada. Na computação, a fronteira entre 2 subsistemas ou 2 recursos (interface) que combina (põe em contato) estas partes do sistema" (Plaza, 1986: 195).

⁴ O canadense Stephen Wright, crítico e historiador de arte, apresentou o conceito de "infiltrações semióticas" durante palestra proferida no 14º Festival Internacional de Arte Eletrônica – Videobrasil, em setembro de 2003, em São Paulo.

⁵ Este projeto encontra-se na internet no seguinte endereço: <http://www.comm.uqam.ca/GRAM/intro.html>.

O referencial léxico oferecido por Poissant neste projeto embora realizado recentemente não consegue, porém, abranger as muitas ações híbridas do vídeo em seu campo expandido de atuação. Há a presença marcante do vídeo em toda a arte contemporânea, em procedimentos criativos como as instalações, a performance multimídia, a música, a dança, o teatro, a hipermídia, o design, a computação gráfica, os ambientes imersivos interativos, as redes telemáticas, a telepresença, os ambientes sensoriais dos VJs entre muitos outros. Nesse processo, poéticas geradas em campos distintos interligam-se em relação à linguagem videográfica segundo uma *sintaxe do vídeo nas extremidades*, ou o vídeo em seus procedimentos limítrofes de enunciação.

As *extremidades do vídeo* são como circuitos expressivos relacionados entre si: os que ocorrem no âmbito da imagem eletrônica, os que ocorrem em seu entorno e os que ocorrem no processo de ligação entre um e outro procedimento criativo. Embora essa lógica seja simplificadora, tendo em vista a imensa diversidade de proposições, ela é útil para compreender as conexões do vídeo e o lugar ocupado por ele nessas circunstâncias criativas.

As circunscrições do vídeo como interface significam uma espécie de interligação do vídeo com o espaço comum sensorial. É também um modo de reinventar e rearticular, em plena cultura digital, a noção de vídeo já em seu momento de amadurecimento, após mais de 50 anos da gênese e explosão de sua linguagem.

Compreendido em sua descentralização, o meio videográfico é pontuado pelas marcas móveis de suas redes de conexões e extremidades. Por essa lógica, o vídeo não é analisado como uma totalidade, mas inserido no conjunto de relações que opera, compartilhando múltiplas formas de interferência nas proposições artísticas e interconectando diversos elementos sensíveis sem necessariamente problematizar a imagem eletrônica e suas especificidades.

1. Vídeo em pensamento

Fazer chegar na fronteira implica reinventar e redimensionar os procedimentos já previamente conhecidos; implica ter de vê-los de uma forma diferente. Assim, nas mais radicais formas de produção significativa, é possível hoje encontrar o vídeo. Faz-se vídeo interativo (ou não), *ao vivo* (ou não), nas ações, instalações, danças, intervenções, performances e animações digitais, com as linguagens e plataformas de programação computacionais, em formatos *bitmap* ou vetorial, em conjunto com a virtualidade do ciberespaço⁶. Faz-se vídeo com a arquitetura dos espaços físicos convencionais (ou não), com o espaço urbano, com os painéis eletrônicos da publicidade, com as performances em telepresença, com os processos de reciclagem entre as mídias, com as cavernas imersivas, com as tecnologias nômades da telefonia móvel ou com a internet. Faz-se vídeo precário, faz-se vídeo com alta tecnologia. As mais variadas manifestações sensíveis dialogam na contemporaneidade com o tempo e o espaço do vídeo.

Trata-se de um momento da arte que revela um alto grau de retroalimentação entre os mais variados procedimentos e linguagens, e o vídeo, híbrido por natureza, passa a ter a habilidade de recodificar as experiências contemporâneas e transitar no âmbito das mais diversas expressões. Não por acaso ouve-se muito dizer que “tudo é vídeo na contemporaneidade”. Ou seja, o vídeo nas extremidades é o vídeo que potencializa, dá luz a múltiplas estratégias de arte. É, portanto, o vídeo não necessariamente traduzido apenas em sua indicialidade de tempo e espaço, mas o pós-vídeo que compartilha com diferenciadas práticas – para além da sincronização de imagem e som eletrônicos - na direção de uma iconografia mais complexa e menos pura, circunscrito como um terceiro, como um pensamento videográfico.

As circunstâncias das *extremidades* refletem ações artísticas que compartilham de forma radical um processo de intervenção midiática. Integram trabalhos que se apropriam do vídeo e não necessariamente tangenciam o produto acabado, mas buscam muitas vezes em seu estágio de inacabamento a razão conceitual de suas propostas. Tangenciam o processo,

⁶ O termo “ciberespaço” é empregado neste texto no sentido que lhe atribui Arlindo Machado: “A expressão ciberespaço designa não propriamente um lugar físico para onde possamos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar ‘virtual’, tornado possível pelas redes de comunicação” (Machado, 2002b).

tanto quanto permitem que a obra esteja mais aberta aos imprevistos, aos aspectos caóticos da criação artística, às interações entre arte e vida.

Os conceitos que acompanham hoje o discurso videográfico são recontextualizados, assim, diante das novas condições estéticas impostas pela contemporaneidade, e encaminham-se às mais diversas áreas da produção sensível. Atuam pelas fendas, fissuras e ruídos de linguagem, tendendo a se difundir continuamente e a afetar outros discursos numa peculiar relação de afetibilidade. Nessa difusão, o vídeo perde intensidade e especialmente o poder de afetar outras linguagens, mas adquire generalidade e fica fundido e transmutado como pensamento⁷, como uma prática cultural do nosso tempo.

Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências. Passa a ser solicitado como um circuito, como processo e não necessariamente como produto ou obra acabada. O vídeo passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como uma rede de conexões entre as práticas artísticas.

Não se trata de abordar o vídeo, assim, como um contexto de mídia em suas vertentes singulares, mas verificar como a linguagem videográfica dialoga e transita indistintamente por variados campos da arte. Nesse universo, o vídeo, em sua essência, é considerado hoje como um prenúncio das relações corpo-máquina. Ele é considerado também como base para uma arte não-linear circunscrita em ambientes e fluxos contínuos de informação. Pelas extremidades, o vídeo é retomado em seu caráter de ruído e desconfiguração para com a representação visual no contexto da imagem no meio digital, e, também na reavaliação de sua dimensão temporal, como uma arte associada à experiência vivenciada em tempo real, ao acontecimento único e performático.

⁷ Esse pensamento foi gerado a partir de um *insight*, ou uma associação, com um texto do filósofo americano C.S. Peirce, que em 1892, ao escrever sobre a "Lei da mente", insere conceitos sobre o campo das idéias quando elas possuem a capacidade de afetar outras idéias (Peirce, 1998). Agradeço a Daniel Ribeiro Cardoso, por ter me chamado a atenção sobre as relações existentes entre esse texto de Peirce e o presente estudo sobre o vídeo na contemporaneidade.

Em pleno século 21, a idéia de *extremidades* conduz à possibilidade do vídeo de reformatar, a partir da noção de pontas interligadas, as mais diversas estratégias e estruturas de criação que se concretizam para além do espaço-tempo eletrônico.

No convívio com os criadores e seus projetos poéticos, é possível verificar que não se pratica a ótica totalizante do fazer videográfico, nem sobre a ordem de fragmentos separados entre si, não sendo possível também denominar as muitas maneiras de produção artística que são desenvolvidas em conjunção ao meio videográfico. Há, sim, os desterritórios das linguagens, ou os novos fluxos e vetores na arte. Há a capacidade do vídeo de interagir sobre uma grande gama de processos criativos e de atuar como um organismo conceitual na recondução de novas práticas discursivas.

Pensar o vídeo como um fluir de relações, eis a condição apresentada na investigação *Extremidades do vídeo*. Essa forma de tratamento diz respeito a inserir o vídeo na sinergia proporcionada pelas idéias e vivências da cultura digital. O que interessa, neste sentido, não é a leitura de um painel estanque, acabado, ou mesmo a leitura linear ou evolutiva do problema abordado, mas sim a possibilidade de fazer a análise do vídeo pela perspectiva de identificação dos seus híbridos com o campo geral da arte. Antes de mais nada, há a consciência de que se trata de uma visão inacabada, em processo, em movimento, da situação analisada.

É nesse contexto que chamam a atenção muito mais as misturas, as conexões estabelecidas a partir do vídeo e seus mecanismos de interface. O foco de atenção não se encontra, portanto, na questão do que está sendo representado pela imagem eletrônica, mas na questão dos deslocamentos que o meio videográfico suscita no campo geral das práticas de arte.

2. Compartilhamento do vídeo

No compartilhamento, as extremidades do vídeo ocasionam rupturas em torno do estatuto do objeto artístico. O vídeo passa a colaborar em suas funções discursivas com formas mais abertas. Estas formas mais abertas do vídeo inserem os banco de dados on line, os mecanismos de busca, processadores de texto e aplicativos os mais diversos, gerando situações de compartilhamento com ações artísticas interativas, que integram uma dimensão e uma natureza expressiva diferenciada.

Neste sentido, é possível supor as ações artísticas em que o meio videográfico toma parte com os ambientes interativos da hipermídia; com os websites que associam as web-câmeras e suas imagens produzidas e distribuídas em multipontos (ou lugares distantes entre si); com a estética do jogo encontrada nos videogames; com as micro-narrativas empreendidas nos blogs⁸ ou em linguagens como o *flash* (*distribuídas por meio da web*); com o gerenciamento *online* de banco de dados audiovisuais na rede.

O compartilhamento do vídeo significa o vídeo concebido como um complexo eletrônico, que atua na convergência do acervo de conhecimentos e tecnologias relacionados com os sistemas multissensoriais midiáticos da contemporaneidade.

Esta extremidade representa a linguagem do vídeo em suas passagens de narrativa passiva a narrativa dinâmica, interativa. É o vídeo em suas confluências com o hipertexto e as redes de comunicação, tal como encontradas nos circuitos das web câmeras, nas *HasciiCam* e nos *streamings* da Internet. Estes circuitos do vídeo são compartilhados por códigos abertos, ou fechados, concebidos como instrumentos digitais para o vídeo ao vivo, em programas de troca de arquivos em rede, como o disponibilizado pelo *Kazaa Media Desktop*, ou encontrado em arquivos *MPEG*.

Esta tendência do vídeo diz respeito a trabalhos compartilhados com a hipermídia e com redes de comunicação, trabalhos híbridos entre as mais variadas práticas artísticas, entre o espaço "físico" e o ciberespaço.

⁸ Para uma melhor compreensão desse assunto procurar no artigo de Giselle Beiguelman "Blogs: existo, logo publico", em *Tropico*, janeiro de 2003. <http://www.uol.com.br/tropico/novomundo>

Trata-se de conhecer, assim, o vídeo em alguns de seus aspectos de conduta colaborativa, co-responsável por relacionamentos simbólicos estabelecidos em plena era da comunicação tecnológica.

3. Vídeo em ambientes interativos e no circuito das redes

Quando o vídeo é inserido em ambientes interativos e nos circuitos das redes ele se torna um módulo de informação, uma das partes, um arquivo interligado a outros arquivos, ou um fragmento na rede de nós e nexos associativos inerentes à constituição da multidimensionalidade na hipermídia. (Santaella, 2001b: 393-4)

Para Julio Plaza e Mônica Tavares, a interatividade pode ser definida como “o *feedback* indispensável para propiciar a efetiva participação entre o criador, o computador e o objeto que se esteja a idealizar.” (Plaza e Tavares, 1998: 104). Para eles, este fenômeno possibilita escolher infinitos caminhos a percorrer e o produto gerado, estando “armazenado na memória do computador, pode ser rápido e facilmente manipulado, transformado e renovado mediante um diálogo sensível e lúdico entre a máquina e aquele que inventa.” (Plaza e Tavares, 1998: 104).

Arte na rede pressupõe estratégias formais de presentificação do tempo de forma compartilhada, inseridas no contexto da arte telemática. Procedimentos já vivenciados anteriormente através de telefone, fax, *slow scan TV* (televisão de varredura lenta), satélite, videotexto, televisão interativa, telepresença, e como em muitas das estratégias conhecidas há muito pela *mail art*. Este tipo de arte supõe conhecer propostas experimentais que dialogam com as relações arte/vida e homem/máquina/espço.

Os trabalhos artísticos nesse meio são provenientes de contextos criativos estabelecidos pela cultura digital. São não-objetos, não-locais, em constante transformação. Integram uma tradição nas artes, desenvolvida ao longo do século 20 e iniciada pelo futurismo — em que se procurava captar a velocidade, a energia e as contradições da vida contemporânea, assim como se buscava um tipo de arte que pudesse ter um efeito totalizante, interdisciplinar.

Este campo da arte é constituído por ambientes desterritorializados e presentificados on-line. Encontramos mudanças no processo da criação artística, no modo de articular as relações de autoria e na maneira como se propõem novas formas de estabelecer conexões em plena era da informação. O vídeo compartilhado nas redes é como uma escritura das interfaces, não-linear e em tempo presente. Nela, ele é como uma escritura compartilhada.

Um dos aspectos pertinentes às discussões em torno da produção da imagem em rede diz respeito a pensar o modo como ela é gerada em suas dinâmicas temporais. Trata-se de analisar o tempo da imagem em rede, ou as formas de temporalidade que estão dentro da imagem - e que se refere à imagem que é constituída de tempo. Essa constituição depende, de um lado, das características do dispositivo através do qual a imagem é produzida e apresentada, assim como, por outro lado, do “tempo de feitura da imagem e o tempo de sua enunciação” (Santaella e Noth, 1998: 75-76), que é o tempo do próprio discurso presente nos meios maquínicos.

Eduardo Kac salienta, em seus estudos, a presença da imagem em procedimentos artísticos relacionados às performances interativas em rede, em que a edição em tempo real possibilita ao público ver a combinação entre a interface digital e o vídeo ao vivo. Para tanto, analisa a telepresença (a combinação das telecomunicações com a ação remota) em que há o uso da imagem digital (via videoconferência ou web câmeras). Neste caso, segundo ele, a imagem em tempo real, on-line, “cria uma ponte visual entre os espectadores na Web e o espaço físico real” (Kac, 2002: 109-111).

No campo das redes telemáticas, onde espaço e tempo não são separados por distâncias geográficas (Rush, 1999: 198), é possível observar certas experiências produzidas no Brasil com o tempo real que perpassam artistas como Gilberto Prado, Eduardo Kac, Bia Medeiros e o grupo Corpos Informáticos, Josely Carvalho e Lucia Leão. Para eles, o meio óptico de produção da imagem participa da organicidade de seus trabalhos muito mais como um gesto, um ato ou uma possibilidade de comunicação.

Dessa maneira, performances ao vivo tomam lugar na internet, acontecendo muitas vezes de forma mediada por web câmeras, que prescindem ainda do registro e substrato óptico proporcionado pelo meio videográfico.

Bem recentemente surge a *blog arte*, espécie de narrativa não-linear feita de forma colaborativa na internet, mistura de processo e produto, que muitas vezes utiliza arquivos de imagens de vídeo.

Conforme Giselle Beiguelman explica, este termo deriva de "web log ou weblog (registro de atividades, performance e acessos de um site), a palavra blog define um site pessoal, ou comunitário, sem finalidades comerciais, que utiliza um formato de diário com registros datados e atualizados freqüentemente" (Beiguelman, 2003: 49).

Para Beiguelman, as estratégias discursivas relacionadas aos blogs desmistificam o processo de criação e "permitem aos leitores acompanhar o desenvolvimento da narrativa e também a organização de projetos colaborativos descentralizados, prenunciando a emergência de uma *blog arte*" (Beiguelman, 2003: 49). Nestes casos, é possível observar o vídeo como interface, como um entre os muitos elementos que podem ser acionados na construção de formas inusitadas de narrativas coletivas.

Estes artistas que geram novas formas de temporalidade no trabalho artístico são criadores que – como argumenta Lygia Clark em 1964 (Herkenhoff, 1999: 40) – transformam o momento do ato como o próprio campo da experiência estética. Muitos atuam hoje no contexto dos meios digitais e das redes telemáticas, mas possuem em muitos casos trânsito com outras linguagens.

No período compreendido entre 10 e 20 anos atrás, muitos destes artistas utilizaram o vídeo, o fax, o videotexto, o *slow scan* (processo de varredura lenta da imagem), a holografia, a computação gráfica, a animação em 3D, o CD-Rom, e hoje em dia utilizam recursos proporcionados pela arte on-line, pelas instalações interativas, pela internet, pela

TV digital interativa, pelos mundos imersivos, pela telepresença, pela performance digital e pela realidade virtual.

4. As hibridações tecnológicas do vídeo

No processo das hibridações tecnológicas é possível extrair de sua esfera sógnica mais específica o *pixel* como elemento de compartilhamento entre todas as manifestações eletrônicas. Como exemplo integrante dessas práticas híbridas de compartilhamento dos pixels eletrônicos, há trabalhos como *Sky Art*, realizado em 1986 por Julio Plaza. Este trabalho é definido por Plaza como um poema-evento composto “por pranchas gráficas que foram memorizadas pelo modulador/demodulador de frequência do *Slow Scan Television* (televisão de varredura lenta), após tomada pela câmera de TV, posteriormente enviada por cabo telefônico e satélite” (Plaza e Tavares, 1998: 225) entre São Paulo e Boston, nos Estados Unidos.

Nesta mesma direção, há o trabalho *Intercities São Paulo/Pittsburg*, um evento coletivo realizado em 1988 entre criadores brasileiros como Carlos Fadon Vicente e Artur Matuck e criadores americanos.

O projeto de Gilberto Prado *Moone: La Face Cachée* realizado em 1992 durante a exposição *Machines à Communiquer –Atelier des Réseaux*, na *Cité des Sciences et de l’Industrie*, em Paris, é mais um exemplo constituído no cerne híbrido das redes artísticas. As primeiras imagens foram realizadas entre os *Electronic Cafe* de Paris e o de Kassel (*Documenta IX*), na Alemanha. Para Prado, a proposição deste projeto consiste em “construir com um parceiro distante (e eventualmente desconhecido) uma imagem híbrida e composta em tempo real. Esta ambigüidade está na raiz da proposição de se criar uma relação efêmera, onde o crescimento e a composição dependem de uma dinâmica de intercâmbio” (Prado, 1994:43).

Há também trabalhos mais recentes como *Egoscópio*⁹ e *Web Paisagem 0*⁰, realizados em 2002 por Giselle Beiguelman (este último, em conjunto a Marcus Bastos e Rafael Marchetti) que também compartilham o vídeo em suas propostas criativas. O primeiro desses trabalhos de Beiguelman é uma teleintervenção midiática em espaços públicos que faz com que os contextos e conteúdos gerados em rede, tanto na internet quanto na telefonia móvel, sejam transformados em sinal videográfico e projetados em painéis eletrônicos publicitários disponibilizados também pela cidade de São Paulo; e o segundo é uma net art que faz o usuário samplear paisagens nômades da internet por meio da mixagem on-line de arquivos de vídeos, sons, imagens e textos de seu banco de dados.

Em *The Language of New Media*, Lev Manovich defini novas mídias como *transcodificação*, na medida que nas novas mídias o processamento numérico ou digital não elimina os processos analógicos, criando a interdependência entre átomos e bits. Em Lev Manovich há a justificativa de que “o novo não é ruptura ou oposição, mas a capacidade de processamento, de interação e de intervenção entre códigos e sistemas culturais existentes”. (Machado I., 2002: 221)

Na direção de ambos autores e em torno aos ambientes das novas mídias, é possível associar a idéia de que o vídeo em seu estado de compartilhamento resulta como um elemento transmutável, como uma verdadeira interface cultural.

São gerados, assim, pensamentos híbridos e circunstâncias diferenciadas ao processo de elaboração artística: o modo de transformação da idéia dá-se por mecanismos de contaminação e hibridação entre os meios tecnológicos. Trata-se de criadores que encontram em suas poéticas o embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço e geram uma série de trabalhos que subvertem-alteram-ampliam o sentido inicialmente previsto para o contexto eletrônico-digital – quer seja em torno da discussão temporal, quer seja em torno das novas formas de experiencição estética, conseguindo a difícil tarefa de conciliar o circuito da arte às mídias de massa.

⁹ Ver www.desvirtual.com/egoscopio.

¹⁰ Ver www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/paisagem0.

Esses procedimentos visam eminentemente esgarçar a dimensão temporal da arte para novas realidades, inserir critérios diferenciados de autoria – que passa a ser compartilhada e agenciada pelo público - e também articular a vivência da obra como parte intrínseca do trabalho artístico.

Integrante das experiências plurais da cultura digital, essas novas circunscrições do vídeo revelam formas de “estar em contato imediato e direto com o que acontece” (Costa, 2002: 24) e que vislumbram tanto a manipulação da informação quanto vivências de ações efêmeras e desmaterializadas, ampliadas para o universo do ciberespaço, em tempo real e de forma coletiva.

Referências Bibliográficas

- BEIGUELMAN, Giselle (2003). *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis.
- COSTA, Rogério da (2002). *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha.
- DOMINGUES, Diana (1993). *A imagem eletrônica e a poética da metamorfose*. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, PUC/SP. [Tese de Doutorado]
- _____ (1997). (org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. Unesp.
- _____ (1999). Ciberarte: zonas de interação. In: Bienal do Mercosul (II). *Julio Le Parc e Arte e Tecnologia*. Porto Alegre: FBAVM, 1999. [Catálogo]
- _____ (2002). *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento.
- DONATI, Luisa Paraguai e PRADO, Gilberto (1999). “Utilizações artísticas de imagens em direto na word wide web”. *Anais do 1º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Brasília: Universidade de Brasília, pp. 81-95.
- FARKAS, Solange (2003). “O Videobrasil e o vídeo no Brasil: uma trajetória paralela”. In: MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, pp. 227-231.
- HERKENHOFF, Paulo (1999). “Antonio Dias - Nexo entre diferenças”. *Catálogo Antonio Dias: Trabalhos 1965-1999*. Lisboa/São Paulo: Centro de Arte Moderna José de Azeredo Perdigão/Cosac & Naify.
- KAC, Eduardo (2002a). “Novos rumos na arte interativa”. In: LEÃO, Lucia (org.). *Interlab: Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, pp. 107-113.
- _____ (2002b). “Aspects de l’esthétique communicationale”. In Annick Bureaud e Nathalie Magnan (orgs.). *Connexions: art, réseaux, media*. Paris: École Nationale Supérieure des beaux-arts.
- MACHADO, Arlindo (2002). “Regimes de imersão e modos de agenciamento”. *Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador: Intercom. [CD-Rom]

- _____ (2003). (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- _____ (2003). “As linhas de força do vídeo brasileiro”. In: Arlindo Machado (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, pp. 13-47.
- MACHADO, Irene (2002). “Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Vertov”. In: *Galáxia: revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura/Programa Pós-Graduado em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. – n.3*. São Paulo, EDUC, pp. 219-225.
- MANOVICH, Lev (2000). *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT.
- MELLO, Christine (2002). “Na rede”. *25ª Bienal de São Paulo: Iconografias metropolitanas — Brasil*. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, pp. 162- 168.
- _____ (2003a). “Arte nas extremidades”. In: Arlindo Machado (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, pp. 143-174.
- _____ (2003b). “Experiências sensoriais da contemporaneidade”. In: Urbano Nojosa e Wilton Garcia (orgs.). *Comunicação & tecnologia*. São Paulo: U. N. Nojosa, pp. 105-120.
- _____ (2003c). “Arte desmaterializada, em tempo real, em rede”. In: Lucia Leão (org.). *Cibercultura 2.0*. São Paulo: U. N. Nojosa, pp. 107-128.
- _____ (2004). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Comunicação e Semiótica/PUC. [Tese de Doutorado]
- PEIRCE, Charles Sanders (1987). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- _____ (1998). *Antologia filosófica*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda.
- PLAZA, Julio e TAVARES, Mônica (1998). *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec.
- POISSANT, Louise (2001). “New Media Dictionary”. *Leonardo — Journal of the International Society for the Arts*, vol. 34, nº 1. Cambridge: The MIT Press, pp. 41-44.
- PRADO, Gilberto (1994). “As redes artístico-telemáticas”. *Revista Imagens*, nº 3 Campinas: Unicamp, pp. 41-44.
- _____ (2003). “Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário”. São Paulo: Itaú Cultural. [Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza]
- RUSH, Michael (1999). *New media in late 20th-century art*. Londres: Thames & Hudson.
- SANTAELLA, Lucia (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: Sonora, visual, verbal. Aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp.
- _____ (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- _____ e NOTH, Winfried (1998). *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.