

# Entanglednet:

Dispositivo panorâmico artístico-ativista em rede de comunicação e cooperação<sup>1</sup>

Luiza Helena Guimarães<sup>2</sup>

*“Precisamos de mais metáforas globais que nos ajudem a começar a reconhecer o nosso planeta, não como nosso lar, mas como o nosso corpo efetivo.”*  
(KERCKHOVE, 1995, p.234).

*“...possibilidade técnica da experiência de um continuum espaço-temporal, por blocos de um espaço e tempo, que duplicam o aqui e agora”.*  
(BENTES, 2005, p.125).

**Resumen:** En la emergencia del activismo simultánea al crecimiento de potencia de las redes de comunicación mediada por computadoras vemos la posibilidad por experimentación crear una sociedad libre y formada materialmente por singularidades. Investigamos la creación de un dispositivo panorâmico activista llamado de Entanglednet el qual propone unir paisajes de una perspectiva singular, organizado en red de cooperación, resalta la potencia de conexión para la reconocion del enlace entre flujos de prácticas artístico-activistas que insistem en la sociedad.<sup>3</sup>

**Palabras-Claves:** 1. cibercultura 2. activismo 3. redes de comunicación y cooperación

**Abstract:** From the emergency of the activism, as well as the increasingly power of computer communication networks, comes the possibility of, through experimentation, creating a free society, this one consisting by singularities. The creation of a computer mediated activist panoramic device, called Entanglednet, considers to gather landscapes from singular perspectives, organized in cooperation net, emphasizes the power of the connection to the recognition of links between flows of artistic-activists practices, which one insists on the society.<sup>4</sup>

**Keywords:** 1. cyberculture 2. activism 3.cooperation and comunication networks

**Resumo:** Na emergência do ativismo simultânea ao aumento da potência de redes de comunicação mediada por computador vemos a possibilidade de através da experimentação criar uma sociedade livre e constituída materialmente por

---

<sup>1</sup> Apresentado para o VIII Congresso Latino-americano de Pesquisadores da Comunicação; Tema: Comunicação e Governabilidade na América Latina; GT Internet e Sociedade da Informação.

<sup>2</sup> Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Estéticas na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro-UFRJ e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), com projeto: Fluxo Paralelo: Dispositivos Comunicacionais Produtores de Desejo, sob orientação do profº Henrique Antoun e integrante da equipe de pesquisa por ele coordenada. É artista multimídia com trabalhos em net.art, vídeo, som, performance, interferência urbana e arquitetônica, em coletivos de artistas e foi editora do blog <http://www.urgiapontocom.blogger.com.br> .e-mail: luizahguimaraes@gmail.com

<sup>3</sup> : <http://www.entanglednet.org>

<sup>4</sup>

singularidades. Investigamos a criação de um dispositivo panorâmico ativista denominado de Entanglednet o qual propõem reunir paisagens de uma perspectiva singular, organizado em rede de cooperação, ressalta a potência da conexão para a reconhecimento de elos entre fluxos de práticas artístico-ativistas que insistem na sociedade.<sup>5</sup>

**Palavras-Chave:** 1. cibercultura 2. ativismo 3. redes de comunicação e cooperação

---

### **1. Introdução:**

Examinamos a criação coletiva de um dispositivo panorâmico mediado por computador com o propósito de colocar em curso um fluxo de ações em rede de comunicação através de processo de experimentação e de livre associação de idéias nas quais a incerteza e a indeterminação do acaso, assim como o caráter inusitado do acontecimento são desejados. Tendo a Terra como panorama, Entanglednet sugere reunir paisagens de uma perspectiva singular, pedaços de vidas, em um mesmo portal para acesso em tempo real. Movida inicialmente pela vontade de compartilhar o lugar em que vivo, uma paisagem "Impressionista" que sigilosa e indiferente à nossa existência nunca saberá quem somos, e, intermitentemente, o sol torna a nascer atrás do Pão de Açúcar e se pôr entre o Cristo Redentor e a Pedra da Gávea, como se vivesse imersa em um cartão postal em movimento. Então, a idéia inicial era apenas de capturar da janela do lugar em que habito, ou seja, de meu ponto de vida, através de *webcam* as modificações do espaço em relação ao tempo no intervalo entre o amanhecer e o anoitecer. Agora Entanglednet aponta para a construção de uma rede que possibilite acessar paisagens do mundo através de *webcam* do ponto de vida de CADA UM que venha a participar desta experimentação.

Atualmente, a Microsoft, o Google e a Amazon começaram a oferecer pesquisas fotográficas de detalhamento assombroso. Nas imagens do Google Earth, o internauta consegue, por exemplo, aproximar a fotografia a ponto de distinguir um carro na rua. Ou ver as feições de uma pessoa na janela. Entretanto, em pesquisas na Internet, descobri existir entorno do mundo, algumas pessoas que desejam divulgar o seu ponto de vida na Terra.

### **2. Entanglednet e a Criação de Conexões a partir da Arte:**

---

<sup>5</sup> Portal em construção: <http://www.entenglednet.org>

Capturar o instante de um certo modo evoca um movimento artístico do final do século XVIII chamado de impressionismo, visto que enquanto os Impressionistas capturavam o instante fugaz e o eternizavam em uma obra, em Entanglednet o que é dado à percepção é a passagem dos instantes disponível na Internet, um espaço em constante modificação em relação ao receptor/interator. Passa-se da contemplação do efêmero eternizado em um quadro a um corpo imerso na paisagem em uma constante troca entre efemeridades atravessadas pelo cotidiano. Estas imagens disponíveis para acesso na Internet, apresentam algumas possibilidades além do fato de serem acessadas de um computador pessoal, como, por exemplo, a de produzir interferência em espaços urbanos através de telões. Apesar disto, a possibilidade de a aumentar a rede panorâmica agregando ao portal a janela para o mundo de cada um que resolva se integrar à ação, compartilhando seu ponto de vida único seja a dinâmica que queremos provocar. Então, numa atmosfera de experimentação ativista, de fluxo, de interação, de imersão na natureza e na tecnologia, criaremos uma "trilha sonora" coletivaMente.

Entanglednet coloca em evidência as sensações buscadas nos atravessamentos não só de intensidades luminosas, mas principalmente de energias que se interpenetram as quais na maior parte das vezes nem sequer são notadas. Nem contemplação, nem busca de emoção ou clímax. Apenas um mergulho no mundo. Não se trata de fuga de um cotidiano indesejado, mas da consciência de um corpo alargado imerso na natureza e conectado as redes tecnológicas; uma aposta na delicadeza, nas pequenas sensações, numa estética do afeto que conecta imagem, corpo e máquina, ou seja, que conecta a materialidade do meio de comunicação e a materialidade do movimento corporal marcados por este meio à emergência do presente que flui. E, não seria esta a temporalidade da ação em mídia táctica, onde aquilo que se vê parece ser o mesmo que se experimenta, um habitar no tempo, uma relação entre consciência e inconsciência? Partimos, portanto, de sensações, de enredamentos entre a tecnologia e a vida, na tentativa criar uma experimentação em “tempo táctico”, um campo de possíveis em que a própria experiência cria o sentido.

Se por um lado em Entanglednet existe referência ao Impressionismo, por outro, possui, em uma análise inicial, uma ligação ainda mais direta com o filme Empire (1964) de Andy Warhol, que esteve recentemente no MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro e de São Paulo). Empire, um dos mais significativos entre os trabalhos

experimentais de Warhol, exhibe o topo do Empire State Building, em Nova York, por oito horas e cinco minutos, mostrando-o em situações de luz daquele dia. BIESENBACK conta que quando Warhol era criança costumava evitar vê-lo de perto por dizer achá-lo indecente. Dizia WARHOL que “a forma do prédio é de fácil associação até para uma criança!” e que o filme Empire “é uma ereção de oito horas, é tão lindo, as luzes se acendem e as estrelas aparecem”. (Biesenback, 2005). Mas já no filme Sleep(1963), também um cenário sem qualquer movimentação de câmeras, a imagem de John Giorno adormecido é o registro de um processo de vida no qual a intimidade e a cumplicidade são sensações privadas a dois corpos, um deles indefeso. Tanto Empire como Sleep possuem um ponto de vista sexualizado, mas mais precisamente um ponto de vida, singular, entre o que imaginamos e o que realmente vemos ou experimentamos, como também acontece em Entanglednet. Ainda que os filmes de Warhol diferenciam-se deste em relação à movimentação de câmeras, pois, entre as conexões de *webcameras*, apesar da captura de imagem permanecer acontecendo de um ponto fixo, temos movimentação espacial de acordo com a atuação de cada agente de rede que traça uma narrativa hipertextual e singular através do portal. A conexão entre espaços de vida propicia a experiência de simultaneidade, BENTES diz se tratar da “possibilidade técnica da experiência de um continuum espaço-temporal, por blocos de um espaço e tempo, que duplicam o aqui e agora” (2005, p.125).

Trabalhando imerso no cotidiano o artista alemão Joseph Bouys, correspondente europeu de Warhol e uma das mais importantes referências da contracultura, chega ao paroxismo para viver suas idéias. Para ele a função da arte é revolucionar o pensamento humano, libertando o homem de seus limites. Desde então, os praticantes da Não-Arte trabalham em uma tênue zona de passagem, improvisando entre a arte e a vida. Não é a vida que é levada a arte, mas o artista, agora melhor entendido como ativista, é que age em zonas de instabilidades sociais, em processo de repulsão e de atração, aproveitando as brechas deixadas pelos sistemas que visam controlá-la. Criando dispositivos, imersos no cotidiano não representam nem mesmos a eles. O que existe é segmentação, processo de livre associação, interconexão e atravessamentos em fluxos de acontecimentos. Geração apenas possível por escolhas, por exclusão e inclusão, entre o mundo físico e o virtual, reforçando o instante, o tempo real. Já nascem com um “corpo” mestiço.

Se para Bouys, a arte tinha como função revolucionar o pensamento humano, liberar o homem de seus limites, a forte influência de Warhol era considerada apolítica nos anos 60. A Silver Factory, seu atelier, uma oficina, um clube, era um ponto de encontro de todos às expressões e personalidades artísticas. Sua Fábrica era um ambiente de energia e produtividade onde todos viviam entorno dele e já eram ou viriam a se tornar uma celebridade. Sob a perspectiva filosófica espinosista o trabalho de Warhol pode ser considerado político, pois, segundo ele a democracia se define como “o governo absoluto da multidão através da igualdade de seus membros constituintes e diz ser fundada na ‘arte de organizar encontros’” (HARDT, 1996, p.170). Hoje, se pensarmos na rede mundial de computadores a democracia espinosista poderia ser entendida como a arte de conectar encontros num campo tecnologicamente amplificado de experimentações. Abre-se a possibilidade de conhecer, vivenciar, experimentar de outro modo o encontro com o mundo e com o outro. Favorecida pela alegria de encontros de mentes e/ou de corpos em uma dinâmica de forças em expansão e interação na vida conectiva em constante devir cria-se conjuntamente uma estética, uma estética do afeto, que tem se mostrado capaz de produzir transformações na sociedade.

### **3. Entanglednet e os Panoramas Imagéticos:**

Esta possibilidade de conectar encontros, de interação ativista, não está prevista em sistemas imersivos de visualização de imagens panorâmicas que remetem ao surgimento no século XVIII dos primeiros dispositivos imagéticos de comunicação de massa a proporcionar uma imersividade total. No primeiro Panorama, de Robert Barker, em 1787, do interior de uma plataforma central os espectadores observam espetáculos imagéticos relacionados à natureza ou a história, de modo que o corpo inteiro do espectador ficava mobilizado pela imagem, enquanto que no caso do Visorama,<sup>6</sup> criado nos anos 90, devido a sua tecnologia proporcionar hipertextualidade permite a navegação através de imagens e sons, por espaço e tempo de uma paisagem real qualquer, criando a ilusão no observador de

---

<sup>6</sup> O Visorama é um sistema de realidade virtual e multimídia concebido em parceria da Escola de Comunicação da UFRJ com o Instituto de Matemática Pura e Aplicada do CNPq. Este dispositivo foi criado para possibilitar a visualização, através de ambientes virtuais fotorealistas, dos espaços urbanos em diversos pontos e períodos de tempo, de forma imersiva, interativa e não-linear. (PARENTE, 1999, p.124)

que ele esteja olhando para o espaço em torno de si. Em relação às suas aplicações, PARENTE descreve:

o sistema como um todo tenciona promover uma interação mais natural com o espaço real, pois se caracteriza como a possibilidade de visualização do real através de uma janela virtual. Trata-se, portanto, de um sistema de realidade aumentada ou expandida, que incrementa a interação do observador com a realidade através do virtual. ( 1999, p.124).

A evolução dos panoramas imagéticos está relacionada aos diferentes dispositivos de interação com o espectador, tendo por intuito produzir a sensação de realismo da representação problematiza a relação com a imagem, estando, deste modo, na raiz de questões como imersividade e nova visibilidade. Hoje, disponível na Internet existem programas que fazem uso de técnicas panorâmicas de visitas virtuais em ambientes reais, embora apresentem problemas de flicagem e latência resultando em uma perda de imersividade. Contudo em dispositivos imersivos de interações panorâmicas formados por redes tecnológicas de comunicação, conforme Entanglednet, que visam a ação mediada por computador, duas variantes em relação à ação são mantidas, do mesmo modo como acontece na performance de ação direta. Uma variante é constituída pelo movimento, estático e dinâmico, e a outra pelo tempo interno da experiência, um tempo dinâmico que lhe confere singularidade, tencionado por uma temporalidade que lhe é externa. Vivemos em uma época em que grande parte da vida é conectada a tecnologia, nossos sentidos de mundo estão alargados, a instantaneidade de ações e reações diante dos acontecimentos que perpassam nossas vidas, afetam nosso comportamento físico, mental e emocional. “O cérebro tecnologicamente prolongado projeta exteriormente sua rede de sensores inteligentes” (KERCKHOVE, p.81). Pensamos em rede aberta a todas formas de existência. De fato, a interação homem-máquina através do tato envolve o corpo inteiro chegando a todos os sentidos e, estabelece pontos de vista diferenciados de um mesmo contexto, criando uma realidade virtual comum construída com base em trabalho singular e cooperativo.

#### **4. Entanglednet e o ativismo mediado por rede de comunicação e cooperação:**

Abandonamos os pontos de vista unidimensionais pela percepção de um ponto de vida ou de existência, uma súbita expansão da consciência, que ao invés de nos distanciar

da realidade, torna-nos corpos mais abrangentes, menos individuais, em um mundo menor e mais partilhado. Então, em enredamentos de espaços, de experiências e de corpos acontecem ligações imprevisíveis, instáveis e inesgotáveis as quais podem ter resultados artísticos e políticos interessantes sob o ponto de vista da liberdade de escolha e da criação do comum.

O artista como um ativista midiático confrontado com as tecnologias de sua época comporta-se como modulador de capacidades imateriais de produção, tem por instrumento de trabalho o cérebro e por campo e instrumento de luta a organização em redes e os dispositivos comunicacionais aonde vem expressando seu poder de ser, transformar e criar. Atua nos dispositivos de controle como agente de fluxo expressivo em rede, como nômade, como um performer que flagra, captura e deflagra manifestações do pensamento, de modos de sentir e de agir em favor da liberação de potências criativas e na conexão de elos de fluxos paralelos. Forças criativas, livres, alegres e libertadoras, uma rede de fluxo de valores; uma ética formada na prática, na vida conectiva, em encontros efêmeros e imateriais, potencializados pela rede tecnológica de comunicação.

ANTOUN aponta como obstáculo a esta interação a segmentação da informação e da comunicação característica de redes mediadas por computador o que favorece processos hierárquicos, centralizados, conduzindo a desintegração e dissolução de movimentos ativistas, visto que as redes ativistas têm na comunicação seu modo de organização e pressupõem que o atravessamento de redes potencialize a criação de um sistema vivo de transformação da social. Coletivos contemporâneos são organizados em redes também segmentadas, mas não-hierárquicas e policêntricas, ou seja, sem líder e constituída por diferentes grupos e, em sua potência tem criado fluxos paralelos aos promovidas pelas grandes redes corporativas hegemônicas. “Combatendo nos limites da guerra de informação (*infowar*), a rede de guerra (*netwar*), julgando existir comunidades em rede capazes de comunicar e distribuir suas próprias informações, de gerar seus próprios valores contrapõe-se a ciberguerra (*cyberwar*)”, conforme ANTOUN (2003). Agentes de mídia tática, partidários imersos nas lutas da sociedade civil, fazendo uso das tecnologias móveis de informação e comunicação, convocam, verificam e enredam fluxos de desejo mediados pela comunicação. A tática emerge na modulação de relações de forças e se define pela

capacidade de eliminar limites impostos, criando e afirmando a vida. São, portanto, agenciamentos de potência contra os dispositivos de poder que em uma sociedade aberta ao livre conflito e à livre composição do campo de forças sociais, não-hierárquicas e coletivas, organizam a sociedade de baixo para cima, a partir do plano social imanente. A potência do trabalho cooperativo através de redes se dá na produção imaterial e trabalho afetivo constitui a prática como vetor da organização social em direção aos seus limites, em seus limites, compondo e decompondo conexões.

Em paralelo, a narrativa independentemente da estrutura sobre a qual a rede se organiza tem demonstrado ser capaz de ultrapassar a segmentação em proveito do trabalho cooperativo. “A narrativa nestas redes mais se assemelha ao roteiro de um filme experimental, que vai sendo escrito por toda a equipe conforme a filmagem se desenrola” (ANTOUN, 2004, p.82). O ativista age em meio a metamorfoses, imerso no cotidiano interage em rede de afetos, em tempo presente, como modulador de um fluxo infinitamente móvel e com possibilidades combinatórias abertas a vida. As decisões são negociadas no ato de comunicação, ou seja, num processo em que não importa a fonte, emissor ou receptor, pois o propositor é a um só tempo também receptor na regulação de um fluxo expressivo. Assim sendo, a cada ação e no intervalo entre elas o elemento inusitado e o acaso são incorporados ao processo. De modo alternado ou simultâneo a experimentação se dá num cruzamento de sensações diversas, sejam elas táteis, motoras, olfativas, acústicas e/ou visuais, vinculadas a vida e sempre tencionadas em relação ao contexto, pois se manifesta em associação com a cultura, como uma postura transformadora nos fluxos cotidianos.

A narrativa produzida no processo mediado pelas tecnologias do virtual cria um tipo de fabulação ligada à tecnologia da época em que se vive. Na atualidade mundos simulados podem ser acessados, tocados e sentidos como se fossem físicos. O que se tem agora é a amplificação da possibilidade de construir e controlar o imaginário coletivamente, conforme GUATTARI, uma “produção maquínica de subjetividade” constituída por agenciamentos sociais entre corpos e máquinas, modelando coletivamente formas de existência; uma experiência sensível e não intermediada em que o mundo é apreendido

como um campo de forças. As sensações experimentadas nesta interação são expressas e não representadas.

### **5. Entanglednet e a Produção de Subjetividade em Rede de Comunicação e Informação:**

A dinâmica da relação entre subjetividade, visibilidade e tecnologias comunicacionais contemporâneas produz um dispositivo que joga o foco de visibilidade novamente sobre o indivíduo comum, como já acontecia na sociedade disciplinar que tinha o modelo idealizado no Panóptico, “máquinas de ver que produzem modos de ser” (Bruno, 2004, p.111), só que agora, produz “uma subjetividade exteriorizada e marcada pela projeção e antecipação” (2004, p.110). Em relação ao modelo de poder a tecnologia disciplinar o foco de visibilidade é tirado de quem o exerce e é lançado sobre o indivíduo comum, o qual consciente em relação ao modo de vigilância unidirecional, interioriza o dispositivo, assim sendo, quando a vigilância não se dá pelo olhar do outro torna-se autovigilância. A passagem da vigilância a autovigilância induz na modernidade a sanção normatizadora, isto é, “a norma é aquilo que opera a passagem da ação ao ser, extraíndo do comportamento individual o ser, a identidade de cada um” (2004, p.113) e forja uma subjetividade marcada pela pressão do passado interiorizado, determinante do comportamento no presente.

Do Panóptico passando pelo Sinóptico, seguindo ainda o pensamento de BRUNO, no qual o foco de visibilidade volta-se ao poder da sedução representado pelas celebridades do mundo televisivo, chegamos ao atual modelo das redes de comunicação e informação. Os dispositivos de vigilância e visibilidade que constituem o ciberespaço constituem também a subjetividade através da ação de se fazer visível, mas agora não mais pela pressão do passado sobre o presente e sim sob pressão de um futuro a que somos conduzidos a nos antecipar, assim sendo, a subjetividade se constitui na exterioridade, na projeção do futuro sobre o presente antecipando uma identidade potencial.

A singularidade da vida diz respeito a acontecimentos, a um conjunto de intensidades variáveis e contínuas capazes de produzir subjetividade e de construir um processo de individuação de pessoas ou grupos perante dispositivos. Só resiste quem tem capacidade de se constituir como sujeito, de não se submeter. Deste modo, definição da relação com o poder subordinada a “constituição de si” como sujeito social marca uma

nova subjetividade e novas relações de poder. A singularidade como elemento de indeterminação torna-se potência do processo de produção de subjetividade e se constitui alternativa a uma realidade social diferente construída no plano da potência e não do poder.

Na Internet, uma rede de redes de milhões de computadores em escala mundial, mas mais precisamente no caso em Entanglednet, o olhar do outro é produzido, imaginado, previsto por quem produz a própria visibilidade na dinâmica dos afetos. “A multidão pós-moderna é um conjunto de singularidades cuja ferramenta de vida é o cérebro e cuja força produtiva consiste na cooperação” (Negri, 2000, p.171), portanto, a resistência se dá por divulgação de comportamentos singulares e, ao invés, de se fazer necessária uma conscientização coletiva, homogeneidade, como na modernidade, o que se tem agora é profusão de atravessamentos de singularidades em cada consciência. Neste contexto a produção é produção de subjetividades modulada no fluxo de singularidades. Desejos oriundos de fontes diversas conjugando a prática na vida cotidiana e as atividades mentais criativas, constituem cada vez mais subjetividade contemporânea. A biopotência como potência da vida da multidão é uma virtualidade que envolve cérebros e corpos fazendo a vida e produção serem uma só coisa. Na emergência, já a algum tempo, de formas de vida autônoma, tanto não humana quanto híbrida, a vida se tornou matéria, apreendida como informação e código, que agora se constitui na dinâmica de forças humanas superpostas as forças dos protocolos de Internet (TCP/IP), um sistema de administração e controle de rede que só existe quando agregado a agentes capazes de se expressar politicamente.

## **6. Conclusão:**

Entanglednet desenvolve uma narrativa experimental, imersa e ativista no mundo e na cultura, e cultura é sempre uma questão de consciência. A mente é ainda território desconhecido a qual nunca reconhece suas fronteiras e nem conhece seu poder. “Precisamos de mais metáforas globais que nos ajudem a começar a reconhecer o nosso planeta, não como nosso lar, mas como o nosso corpo efetivo” (KERCKHOVE, 1995, p.234). A imagem que fazemos de nós mesmos não dá conta do quanto pode esta mente tecnologicamente expandida, de nosso poder de ação para além de um ponto de vista e em direção a um ponto de vida, de nossas possibilidades de troca, de interação com corpos e mentes coletivas em comum e na produção do comum. A emergência de ações simultâneas

coloca em circulação a vida física e virtual de onde emergirá um outro real, donde algo vem surgindo fora dos limites do controle, então linhas de fuga estão sendo forjada entre os presentes que passam e se substituem, num fluxo que incorpora passado e presente, interior e exterior, sem distância quantificável e qualificável, espaço e movimento, mas também topologia e tempo. Um real constituído da topologia de singularidades nômades, impessoais e pré-individuais, um indivíduo no mundo e o mundo nele. Entanglednet prevê o acesso às imagens advindas de pontos de vista da paisagem das janelas de onde habitamos no mundo, mas o que colocamos em curso é um dispositivo artístico-ativista que embora se utilize destas imagens, as tira de foco pondo em cena o panorama de nossa potência de ação no mundo através do sistema de comunicação em rede.

## 7. Bibliografia:

- ALLIEZ, E.(1996). Deleuze Filosofia Virtual. Editora 34. São Paulo
- ANTOUN, H.(2003). A Multidão e o Futuro da Democracia na Cibercultura, In: FRANÇA, V., WEBER, M. H., PAIVA, R. e SOVIC, L.(orgs). Compôs XI: estudos de comunicação, ensaios de complexidade, POA:Sulina, p.165-192.
- \_\_\_\_\_.(2004). O Poder da Comunicação e o Jogo das parcerias na Cibercultura. Fronteiras, Estudos Midiáticos, 6(2):67-86.
- BIESENBACH, K.(2005). Imagem Corpo Máquina, In: Andy Warhol: Motion Pictures. MAM, São Paulo.
- BENTES, I.(2005).Mídia-arte,In:Corpos Virtuais.Centro Cultural Telemar.Rio de Janeiro.
- BENTES, I.(2005).Imagem, Pensamento e Resistência, In: O Trabalho da Multidão.Gryphus.Rio de Janeiro.
- COHEN, R.(1987). Performance como Linguagem: criação de um espaço-tempo de experimentação. São Paulo.
- DELEUZE, G.(2004).Bergsonismo. Editora 34. São Paulo.
- \_\_\_\_\_(1992) Conversações. 34 Letras Ltda. São Paulo.
- \_\_\_\_\_(1996) O mistério de Ariana. Vega Limitada.
- \_\_\_\_\_(1995). A imagem-tempo. Brasiliense. São Paulo.

- DELEUZE, G. e GATTARI, F. (1996). Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Editora 34. São Paulo.
- GATTARRI, F e ROLNK, S. (2002). Cartografias do Desejo. Vozes.
- GLUSBERG, J. (2003). A Arte da Performance. Perspectiva. São Paulo.
- GUIMARÃES, L.H. (2005). Enredar: “A Arte de Organizar Encontros”. <http://www.bocc.ubi.pt/> acessado em 20-02-2006.
- HARDT, M. (1996). Gilles Deleuze: um aprendizado em filosofia. Editora 34. São Paulo.
- KERCKHOVE, D. (1995) A Pele da Cultura. Mediações. Lisboa
- LAZZARATO, M. e NEGRI, A. (2001). Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade. DP&A Editora. Rio de Janeiro
- LEMOS, A.(2004). Cibercultura e Modernidade na Era da Conexão, In: Rázon e Palabra, México.
- NEGRI, A. (2003). Cinco lições sobre o Império. DP&A. Rio de Janeiro.
- PARENTE, A.(1999). O Virtual e o Hipertextual. Pazulin. Rio de Janeiro.
- \_\_\_\_\_(1999). Visorama: A Arte do Observador. Revita Famecos, nº11. POA, p.124-129
- \_\_\_\_\_(2005). Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo. Rio de Janeiro.
- BELLOUR, R. (1990). A Dupla Hélice, In: Imagem Máquina. Editora 34. São Paulo.