

Imagens de Cidades: redes, fluxos e experiência em obras artísticas¹

Tatiana Giovannone Travisani²

ECA / USP

Resumo

O artigo é parte de uma pesquisa de doutorado sobre *Imagens de Cidades através da poética interativa da criação em rede*. Nesse momento será desenvolvida uma reflexão em cima de algumas obras artísticas no universo das mídias digitais, visando considerações sobre redes, fluxos e experiência. O principal interesse é revelar trabalhos focados em imagens de cidades, que utilize os meios digitais tanto como ferramenta, como forma de intervir na cidade, permitindo uma fruição poética e metafórica entre redes, fluxos e experiência.

Palavras-chave

Redes; fluxos; imagens de cidades; urbano; novas mídias.

As cidades na arte em meio digital

As cidades sempre foram fontes de inspiração poética independentemente do período histórico e da mídia de criação. Sendo ela tema de obras, cenário para performances ou mesmo o próprio suporte físico de intervenções estéticas. Baseados nas imagens de cidades, podemos absorver a experiência de estar em lugares distintos, num espaço e tempo marcado pela sua representação visual. Algumas obras artísticas retrataram a imagem de cidades que ficaram marcadas com o olhar da criação do artista: a Paris de Monet, a Roma de Michelangelo, a Madrid de Goya, a Nova York de Andy Warhol, para citar alguns. Sem falar na fotografia, cinema e vídeo, que permitiram expressões sobre as cidades ainda mais fortes .

Nas artes com mídias digitais não é diferente. Agora com propostas incluindo aspectos característicos de um tempo onde a relação com o espaço é outra, devido a vários

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Mobilidade, redes e espaço urbano”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Doutoranda em Artes Visuais pela ECA/USP, sob orientação do Prof. Dr. Gilberto Prado. Mestre em Artes Visuais pela UNESP (2008), sob orientação do Prof. Dr. Milton Sogabe. Participa do grupo de pesquisa Poéticas Digitais da ECA/USP, trabalha com vídeo e novas linguagens audiovisuais e é professora universitária.

tati_travi@yahoo.com.br

avanços tecnológicos: GPS, internet, Google Earth. Tudo ligado nas redes de sistemas, permitindo uma diferente fruição com as cidades.

Com as novas mídias tecnológicas a imagem das cidades navega pelos cabos da cibercultura, podendo chegar à vista de pessoas de qualquer outra cidade do mundo. O menor dos efeitos é haver a possibilidade de ter o primeiro contato visual com um local até então desconhecido e o maior é o que artistas da atualidade andam experimentando. Muitas dessas obras realizadas possuem o caráter urbano das cidades de hoje como principal inspiração, tendo o intuito de trazer à tona discussões sobre temas que margeiam a vivência urbana.

Com o advento da internet, dos aparelhos móveis, da convergência das mídias, das redes *wireless* e da facilidade em se operar esses dispositivos, a criação coletiva e a difusão de conteúdos informacionais e artísticos são cada vez mais presentes no ambiente das redes telemáticas. A cibercultura possui entre suas principais características, a liberação da emissão generalizada, em que todos podem disponibilizar e compartilhar qualquer tipo de informação indiscriminadamente. Assim, o acesso a um novo conteúdo ou a um novo lugar pode ser infinito.

Assim, os aparelhos eletrônicos modernos viraram indispensáveis para uma grande parcela da população urbana mundial, como telefones celulares, *palm*s e *laptops*. Segundo Lemos (2007), experiências mostram a redefinição dos espaços urbanos pelas tecnologias informacionais em várias cidades com ações diversas do uso desses aparelhos, desde pagamentos de estacionamentos, contas, passando pelo acesso a informações instantâneas, menu de restaurantes, história de monumentos (com GPS) ou até mesmo com o uso comum da comunicação entre usuários. Isso reflete diretamente na organização das cidades. Um exemplo é quando algum acontecimento grave, urgente, acaba se espalhando em minutos através de ligações e mensagens de email e celular. O contato imediato com a notícia faz com que a população responda diretamente de alguma forma a ela: se locomovendo, ficando onde estão, se organizando para possível mobilização social ou pelo menos ajudando a espalhar a notícia.

Mas aqui o principal interesse é revelar trabalhos artísticos focados em imagens de cidades, que utilizam meios tecnológicos tanto como ferramenta, como forma de intervir na cidade, permitindo uma fruição poética e metafórica entre redes, fluxos e experiência. Redes referindo-se aos espaços onde as imagens são trocadas e ressignificadas; fluxos, quando de alguma forma as imagens representem a própria dinâmica urbana, também refletindo sobre fluxos de informação, já que se trata de trabalhos abrigados em sistemas de dados; e

experiência, quando deixam de ser somente um ponto de vista, passando a revelar um ponto de experiência.

Redes, fluxos e experiência em obras artísticas

Segundo Lev Manovich (2002; 163) em 1990 estávamos na descoberta do ambiente virtual, fascinados pela tecnologia digital e pela maneira como podíamos criar um espaço virtual. A partir de 2000, voltamos para questões físicas e realistas, onde a exploração do ciberespaço continua, mas com a proposta de representar ambientes e relações mais próximas à fisicalidade. Esse argumento é perceptível ao observamos algumas mudanças ocorridas nos últimos anos quanto as temáticas e formas de obras artísticas utilizando tecnologia. Interfaces com objetos, interatividade mais tátil, símbolos do cotidiano, são alguns exemplos citados com certa frequência. Voltar o foco à cidade, lugar de convivência social e de constante transformação física, também pode ser um sintoma colocado por Manovich. De acordo com Castells (1999), por mais que as cidades ao longo dos anos sejam cada vez mais caracterizadas como globais, continuamos habitando em lugares, agora conectados entre si.

A rede é a própria lógica da internet, a qual hoje, constitui toda troca de informações e serviços da sociedade, inclusive no envio e recepção de imagens de cidades, sendo elas de cunho artístico ou não. As cidades também estão ligadas por redes de comunicação sustentando sua própria dinâmica, assim suas imagens podem ser a metáfora da rede de conexões e seus fluxos, como coloca Mello (2002):

Pensar na arte da rede implica não só pensar nos trabalhos que intervêm nos fluxos informacionais, mas também em seus proponentes e no modo como refletem a grande rede que é hoje a cidade contemporânea. Mapas de percursos imprevisíveis são situações muito mais relacionadas ao movimento do que aos lugares. Como o viajante do labirinto, perde-se a visão global e panorâmica do espaço total a ser percorrido e é só por intermédio da experiência vivida que se recuperam os sentidos. (Mello, 2002; 163)

Algumas obras propõem a criação de imagens de cidade em rede não pela possibilidade técnica e sem propósito, mas sim pela relação que se pode fazer com a trama das cidades e são essas mais relevantes à pesquisa. A rede como ferramenta poética, não como finalidade. Continuando com as colocações de Mello:

O contexto de trabalho é a rede e o conteúdo, o modo como a obra é construída nesse ambiente virtual. O artista se firma como provedor de conteúdo e sua ação denota uma performance coletiva. Ele não está isolado no processo criativo, é na co-

presença e na troca com o outro que a obra se realiza. Deslocamentos da autoria, trânsitos contínuos. O conteúdo não é o que se coloca na composição, mas sim o modo como se prepara o sistema. (...) Ruas, viadutos, transeuntes e grandes anéis viários: links, interfaces, arquivos e servidores. A rede torna-se a própria metáfora da cidade: reproduz no microcosmo informacional a cena urbana, com todas as suas qualidades e infinitos problemas. (Mello, 2002; 165)

Um exemplo desses trabalhos é a obra de criação coletiva *Communiimage*³. Online desde 1999, tem como principal proposta criar um “mar de imagens” através de um diálogo global visual. A interface visual é um sistema de rede que define exatamente a posição de imagens que vão sendo enviadas pelos usuários da página virtual que hospeda a obra. Cada imagem possui exatamente o mesmo tamanho em pixels (128x128) e uma certa quantidade de informações adicionadas pelo criador da imagem. Há um mapa já pré-definido ao qual deve-se escolher uma determinada área ainda não preenchida por imagem alguma. Após a escolha dessa área é possível enviar a imagem desejada, completando com seu título, data de emissão, elemento (fogo, ar, água ou terra), sentimento e a intenção (unir, continuar, harmonizar, etc). Até o momento atual (outubro de 2009) há 25.938 imagens, 2.272 colaboradores de 91 países, formando um conglomerado de imagens que, juntas, formam um mapa visual, muito similar à forma de um país. E, através desses fragmentos, forma-se um outro, colaborativo. É possível visualizar o mapa geral e também clicar para fazer um zoom até chegar definitivamente a uma só imagem. *Communiimage* traz a idéia da cidade global, onde várias culturas e interferências se cruzam gerando uma nova identidade.

Trata-se de um exemplo de utilização da rede como poética de criação, refletindo numa metáfora das cidades atuais, da troca de informações, da fragmentação visual, da mistura de referências culturais, da lógica de um, refletindo e construindo o todo. A união de variadas imagens distintas revelando um mapa visto de cima, como os sistemas de monitoramento que já cercam o espaço como um todo. As imagens isoladas umas das outras representam objetos, paisagens, corpos, gráficos, mas juntas representam o resultado da coexistência entre todas elas relacionadas, num processo de transformação e atualização contínuo. Importante lembrar, como colocado por Prado (2004), que trabalhos com arte em rede começaram a ser produzidos agora com a internet, existem desde os anos 60 e 70, mas eram criados de maneiras e propósitos distintos aos atuais.

Seria superficial fazer uma análise das imagens de cidades criadas em rede sem incorporar as definições de Castells (1999) sobre a sociedade em rede. Para o autor, a rede

³ www.communiimages.ch

configura o modelo atual e não é mais possível refletir sobre a contemporaneidade sem incluir o pensamento de rede, mais intensamente ainda tratando-se de informação e tecnologia:

A articulação espacial das funções dominantes ocorrem em nossas sociedades na rede de interações possibilitadas pelos equipamentos de tecnologia da informação. Nessa rede, nenhum lugar existe por si mesmo, já que as posições são definidas pelos intercâmbios de fluxos da rede. Consequentemente a rede de comunicação é a configuração espacial fundamental: os lugares não desaparecem, mas sua lógica e seu significado são absorvidos na rede. (Castells, 1999; 501-502)

Assim é em *Communitimages*, em que nenhum lugar existe por si mesmo, sim todos juntos com os intercâmbios de fluxos. Não se fecha uma imagem de cidade em si, mas sim a lógica de fluxos é que orienta a concepção que se faz da rede de sistemas online e a rede de fluxos urbana. Para Castells (1999; 501), a nossa sociedade atual está construída em torno de fluxos, sendo eles fluxos de capital, informação, tecnologia, imagens, sons e símbolos, entre outros. Assim, há uma nova forma espacial que caracteriza as práticas sociais que moldam a sociedade em rede: o espaço de fluxos. Esse espaço é definido por camadas sendo a primeira constituída por um circuito de impulsos eletrônicos (telecomunicações, processamento computacional, sistemas de transmissão, etc). As imagens de cidades passam então a ser material de envio e troca através desses sistemas de fluxo, e as obras artísticas passam a incorporar não somente a imagem de cidades em si, como a própria constituição das cidades atuais como a rede e os fluxos.

Arantes (2008) discorre sobre alguns aspectos da arte em meios tecnológicos contemporâneos. Para a autora, não é mais suficiente analisar a estética de obras com determinadas características pensando somente na forma que se apresentam, como também no fluxo de criação e fruição:

É uma estética que, pelo modo interativo e conversacional, deixa de funcionar de forma estável, acabada e fixa, colocando nos fluxos de informação seu acento principal. Fluxo entre as próprias formas constituintes da obra e as da imagem sempre em processo entre inúmeros estados possíveis. Fluxo entre linguagens óticas, sonoras, visuais, uma vez que o dígito binário não faz qualquer distinção entre transmissão de vídeo, som ou dados. (Arantes, 2008; 12)

Então, além de incorporar questões do fluxo como metáfora da constituição de cidades, é necessário pensar em fluxos também para compreender a estética da obra enquanto proposta intrínseca. As obras em rede são necessariamente participativas e , conforme Arantes (2008), as tecnologias informacionais ligam o sujeito em trânsito, em constante movimento.

“Não somente a obra se movimenta, rompendo com a forma fixa e imutável da estética da

forma, mas o próprio sujeito se desloca, interferindo no comportamento da obra” (Arantes, 2008; 13).

A estética do fluxo proposta é como uma visão de dentro pra fora das obras, em contraponto a uma pintura, fotografia ou vídeo que representariam imagens de cidade de fora para dentro. Então, refletir sobre imagens de cidade com esse viés é, também, relacionar aspectos do sistema tecnológico de criação com a temática estética oferecida. Ou seja, além da temática referir-se à cidade, o sistema abrigado por redes digitais via aparelhos conectados concebe a ideia da cidade contemporânea em si.

A ubiqüidade é uma outra questão recorrente a obras em rede. O fato da imagem poder estar em “todos” os lugares (via rede) ao mesmo tempo, faz com que a própria relação com o lugar seja também assunto reflexivo. *“A ação artística se realiza em um espaço descontínuo, sem volume, e o tempo revela-se sob a forma de ubiqüidade. O trabalho organiza-se em comunidade e em escala mundial, e é calcado em termos de trocas e simultaneidade” (Mello, 2002; 02).* E aí passamos a incorporar o interpretante como próprio agente do signo imagético num ciclo contínuo. Essa é outra questão que deve ser absorvida com maior cuidado e atenção no processo de análise.

Olhar a cidade e retratá-la é cada vez mais comum entre todos. Celulares com câmera, equipamentos de vigilância e máquinas digitais em geral são usados como ferramenta cotidiana com esse fim. Já é difícil separar a lógica de cidade e o que percebemos dela do que é vivenciado, com aquilo que vemos retratados por esses aparelhos. Para Rocha (2008) muito se vê e pouco se olha. *“O espaço urbano é atravessado, perturbado pelo tempo, pelos fluxos, de pessoas e imagens, por sons, e variados ruídos. Em tal contexto, a visão é compulsoriamente desvelada em sua potência de construção e em sua dinâmica de remontagem(...) Mal a vimos já nos despedimos de uma imagem, embarcamos em outra” (Rocha, 2008; 92).* Na mesma velocidade que olhamos, registramos, divulgamos e visualizamos imagens de cidade, nos desprendemos dela, abertos e ávidos a todas as demais.

Nesse momento nos deparamos com o que Basbaum (2009) coloca como ponto de vista *versus* ponto de experiência. *“Que relações podem ser estabelecidas entre as tecnologias produzidas por um modo de significar o vivido e a percepção que o inaugura?” (Bausbaum 2009; 03).* Mais do que representar a cidade através de um ponto de vista específico, o que realmente interessa é partir de algum ponto de experiência, tanto para apreciação e análise de trabalhos, quanto para a elaboração de uma nova proposta. Para Basbaum (2006), a percepção é um contrato que assinamos com o mundo, ela nos liga à

realidade. É possível identificar o mundo pela experiência do outro, reconhecendo-a mesmo sem que seja idêntica a sua, mas tão real quanto. Porque quando percebemos nossa ação no mundo, podemos identificar a experiência do outro nele (2006; 11). "*Sensation is not just a matter of physiological response and personal experience. It is the most fundamental domain of cultural expression, the medium through which all the values and practices of society are enacted.*" (Howes, 2003: xi *ibid* Bausbaum, 2006; 01).

O ponto de experiência é mais complexo que o ponto de vista, é mais sinestésico. Como retratar a cidade através de imagens partindo de um ponto de experiência? Seria mesmo um retrato? Desde que fosse o retrato da própria experiência. O trabalho *canal*MOTOBOY*⁴ é um exemplo. Obra de Antoni Abad, desde 2002 online e sendo atualizada por um grupo de motoboys da cidade de São Paulo, munidos de um celular com câmera conectado à internet. Com os aparelhos, mostram a cidade de São Paulo, representada por essas pessoas que publicam seus contidanos nas ruas, bairros, monumentos e viadutos, elas respiram, literalmente, tudo que a cidade produz. Ao visitar o site, aqueles que não são nem vivem a rotina de um motoboy, passam a compreender a lógica dessas pessoas. Muito do que se produz de conteúdo nas novas tecnologias de informação não são feitas por profissionais especializados em comunicação. No *canal *MOTOBOY*, abastecido por profissionais que vivenciam aquilo que divulgam, o conteúdo não passa por uma edição final para ser publicada, então é a pura essência da experiência. O fluxo das informações contidas na obra, é o próprio fluxo dos caminhos percorridos na cidade ligados pela rede de celulares online. Essa obra é baseada num ponto de experiência, é ele que marca o trabalho, muito mais que um ponto de vista.

Cada vez mais fortes, as redes sociais que se formam, através de ambientes próprios para troca de informações, oferecem oportunidade de contato com pessoas afins, unindo objetivos comuns. Na arte, esse fenômeno cresce junto, transformando os processos de criação. Prova disso é que torna-se comum obras serem desenvolvidas coletivamente, a partir do contato de redes sociais. Um exemplo são alguns artistas de graffiti que trocam experiências e trabalhos em grupos formados pela rede. Um dos sites mais usados para esse fim é o *flickr.com*⁵. Muitos deles admiravam grafismos distribuídos pelas ruas das cidades, e só tiveram conhecimento do autor das obras através desses grupos, pois é de costume divulgá-las através da disponibilização de suas imagens na rede. Puderam, assim, ter o primeiro

⁴ <http://www.zexe.net/SAOPAULO/>

⁵ <http://www.flickr.com/>

contato e a partir daí iniciar parcerias de trabalho. Uma das formas usuais é fotografar o espaço ao qual deseja produzir o graffiti, publicar ao grupo, e após um debate a respeito das temáticas possíveis, reunir alguns do grupo no local e criarem coletivamente a obra. Dessa forma, a reunião virtual acaba afetando diretamente a arquitetura da cidade. Nesse exemplo a relação entre redes, fluxos e experiência é bem intensa, pois os três processos são visivelmente explorados pelo grupo, num ciclo contínuo. A rede como conexão entre todos, fluxos de informação trocada dos fluxos de imagens registradas dos graffiti resultados da experiência do ambiente urbano e essa troca retornando e resultando numa ação direta à cidade.

Sob outra perspectiva, há artistas que utilizam a cidade como temática e reflexo das novas ações produzidas pelas novas mídias digitais. David Crawford e sua obra *Stop Motion Studies*⁶, é um exemplo. Ele capturou cenas em metrô urbanos de cinco grandes cidades: Boston, Nova York, Tóquio, Paris e Londres. No site que hospeda a obra, a tela fica dividida em cinco janelas, cada uma representando uma cidade. Para cada cidade criou um banco de imagens com 20 a 40 cenas diferentes. O participante escolhe qual cena deseja ver em cada uma dessas janelas, então pode “assistir” o que ocorre com os metrô de cada cidade.

Crawford capturou-as em situações bem características desse meio de transporte. No processo de edição, separou-as em aproximadamente 10 frames cada, redistribuiu esses frames inserindo um algoritmo randômico gerando seqüências narrativas sempre novas, que não se repetem, e se diferem da linearidade original de quando capturadas. Através desse efeito visual, *Stop Motion Studies* permite que o observador interprete e perceba a dinâmica das cidades por uma fruição poética e intensa. O fruidor da obra tem a possibilidade não somente de ver uma cidade em ação, podendo ser até o primeiro contato com ela, como também sentir-se parte dela por instantes. Por mais que os metrô sejam similares e estejam em grandes cidades do mundo, a teoria de que as cidades globalizadas atuais são todas iguais, é refutada nessa experiência, mesmo que o contato seja virtual e limitado.

A obra, mesmo que sutilmente, revela algumas particularidades de cada local, principalmente porque foca nas pessoas e seus comportamentos, e isso reflete bastante a cultura urbana em que está inserida. Nesse exemplo as novas tecnologias são essenciais para expressar a obra, pois são elas que unem os novos sistemas de comunicação como meio criativo e também como forma de divulgar e representar um tipo de vivência urbana

⁶ <http://www.stopmotionstudies.net/>

contemporânea. Nesse trabalho a rede é o suporte da obra partindo do ponto de experiência do autor que proporciona fruição dos espaços de grandes cidades, pelo fluxo de imagens dos fluxos de deslocamento urbano.

Outro projeto é o *Flagr*⁷, ele oferece a interação entre os usuários através do uso do celular e da página do projeto na internet. O participante pode enviar um email (por celular com GPS) com uma imagem, de suas impressões sobre os lugares que considera interessantes na cidade. Essas cidades aparecem em mapas pelos quais é possível fazer marcações (*marker points*) nomeando esses lugares que considera relevantes, sinalizado por bandeiras. Fica registrado o nome e a origem do autor da bandeira, num efeito de uma espécie de *bookmark* do mundo real. É uma forma de criar e dar sentido a lugares da cidade, como uma dica de “vá ver”, colocada em mapas, formando uma leitura livre e coletiva do espaço público (Lemos, 2007). Assim é possível identificar lugares das cidades através do olhar de outros e, a partir daí, transformar sua percepção a respeito desses lugares, modificando até os caminhos que seguiriam sem essa intervenção coletiva dos lugares. *Flagr* é uma proposta simples e quem vêm gerando novas experiências criadas em ambientes de aprendizado e discussão sobre o espaço urbano, como em salas de aula. Hoje é considerado uma experiência artística, mas logo será mais uma utilidade pública proporcionada pelos dispositivos tecnológicos. As imagens de lugares das cidades ganham maior potência com esses trabalhos, a fruição dos espaços é mais sensória, vai além do apelo visual com a troca das experiências entre lugares.

Considerações finais

Este artigo buscou levantar algumas reflexões a respeito de obras artísticas contemporâneas criadas num contexto tecnológico baseado no compartilhamento, via redes e fluxos de informação. Mas obras que possuam a questão urbana, de cidades, como principal esfera poética e temática. É uma breve investigação dentro de uma pesquisa que se estende, mas esses são alguns fatores cruciais para continuar o caminho.

Interessante perceber uma forte relação entre instrumento/ferramenta e temática poética sobre cidade. Difícil separar o que é um e outro, há momentos em que se fundem e trocam de lugar, ou melhor, viram uma só “coisa”. A própria ferramenta, ou dispositivo tecnológico vira a essência poética dos trabalhos, e é aí que está a força dessas obras. Não só

⁷ <http://www.flagr.com/>

utilizam os meios em rede como mera exploração de linguagem, utilizam como a própria poética definidora da obra que possui a temática das cidades, com intuito de refletir sobre a cultura da contemporaneidade, onde o espaço urbano a tecnologia refletem no espaço urbano e vice-versa.

Analisar trabalhos artísticos da atualidade tendo como fio condutor as definições de redes, fluxos e ponto de experiência pode ser uma das maneiras de atingir reflexões profundas sob as manifestações contemporâneas, no universo das mídias digitais em espaços urbanos. A arte em meios digitais sinalizando a experiência de respirar em ambientes não mais divergentes, mas coexistentes.

Referências bibliográficas

ARANTES, Priscila (2008). *Estéticas Tecnológicas: da forma ao fluxo*. In <http://www.arte.unb.br/6art/textos/priscila.pdf> (último acesso em julho 2009).

BASBAUM, Sergio (2006) *Consciousness and Perception: The Point of Experience and the Meaning of the World We Inhabit*, in Revista Eletrônica Informação e Cognição, v.5, n.1, p.181-203, 2006. ISSN:1807-8281.

_____ (2009). *Percepção Digital: Sinestesia, Hiperestesia, Infosensações*. in <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=662> (ultimo acesso em julho 2009).

CASTELLS, Manuel(1999). *A Sociedade em Rede*. Ed. Paz e Terra, São Paulo.

LEMOS, André (2007). *Cidade e mobilidade. Telefones, celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais*. São Paulo: Revista Matrizes, v. 1, p. 121-138.

LEVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. Ed. 34, Rio de Janeiro.

MANOVICH, Lev (2002). *The Poetics of Augmented Space: learning from Prada*.

Disponível em:

http://creativetechnology.salford.ac.uk/fuchs/modules/creative_technology/architecture/manovich_augmented_space.pdf (ultimo acesso em julho 2009).

MELLO, Christine (2002). *Na Rede*. In: Agnaldo Farias. (Org.). Iconografias Metropolitanas. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, v. p. 162-177.

ROCHA, Rose de Melo (2008). *Cidades Palimpsestas, cidades midiáticas: limiaridades e errâncias que produzem significação*. In PRYSTHON, Angela. Ecos Urbanos: a cidade e suas articulações midiáticas. Ed. Sulina, Porto Alegre. p. 91-110.

PRADO, Gilberto (2004). *Redes e espaços artísticos de intervenção*. In <http://poeticasdigitais.wordpress.com/textos/> (último acesso em outubro 2009).