

NOVOS CENÁRIOS ARTÍSTICOS E URBANOS: OCUPAÇÕES, EXPERIMENTAÇÕES E AGENCIAMENTOS NOS ESPAÇOS PÚBLICOS

Fernanda de Oliveira Gomes / Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

Um dos fenômenos observados no cenário artístico contemporâneo é a intensa ocupação de espaços públicos com obras que provocam os mais variados tipos de reações em seus espectadores. A constatação dessa diversidade de relações possíveis com obras interativas, principalmente em grandes cidades, levou à formulação de uma série de questões, que neste trabalho serão aprofundadas a partir de exemplos e autores que abordam agenciamentos artísticos, reconfigurações urbanas, práticas coletivas em espaços públicos e processos de sociabilidades contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE

dispositivo; interação; espaço público; sociabilidade; subjetividade

ABSTRACT

One of the phenomena observed in the contemporary art scene is the intense occupation of public spaces with works that cause all kinds of reactions in their viewers. The realization of this diversity of possible relationships with interactive works, especially in large cities, led to the formulation of a number of issues that in this work will be intensified from examples and authors that address artistic agencying, urban reconfigurations, collective practices in public spaces and processes of contemporary sociability.

KEYWORDS

device; interaction; public space; sociability; subjectivity

Novas práticas artísticas, novos espaços públicos

Muitos pesquisadores da arte contemporânea vem se dedicando a estudos sobre a ocupação artística de espaços públicos, principalmente a partir do final dos anos de 1950, quando caminhos foram abertos para formas de expressão que, recusando os modos convencionais de produção de arte, passaram a trabalhar em relação direta com o público e com o contexto social. A proposta passou a ser redefinir, tanto a relação da arte com a sociedade, quanto o papel do artista, também entendido enquanto agente cultural e força social ativa.

A contemplação passiva de objetos em um espaço neutro foi interrompida por um envolvimento que desafiava e muitas vezes exigia a participação do espectador, em um campo experiencial definido pelo tempo, pela imaterialidade, pelo processo e, principalmente, pela ação. Um movimento pioneiro nesse processo foi *Downtown New York*, que evocava um poderoso espírito e comunidade. Antes reduto de fábricas em edifícios de ferro fundido, o bairro Soho – que se tornou “sede” do movimento – configurou-se como o espaço ideal para artistas viverem e trabalharem. Estes artistas encontraram no Soho inspiração, matéria prima, cenário e palco para os seus trabalhos, que incluíam a dança, a arquitetura, a performance, a instalação, a música, o vídeo e a fotografia.

Cada vez mais a cidade passou a se apresentar como um grande teatro de ação, como um imenso espaço expositivo e uma infinita fonte de inspiração para a articulação de novas formas, práticas e conceitos artísticos. Segundo Peter Burke (2011, p. 40), assim como psicólogos, antropólogos sociais e historiadores trocaram a biblioteca pelo laboratório, descobrindo o valor do trabalho de campo, os artistas passaram a se interessar por uma via experimental, trocando a galeria pelo espaço público. Em acordo com essa ideia, Rancière (2012, p. 25) afirma que os artistas, assim como os pesquisadores, estão se lançando na construção de cenas em que as manifestações e os efeitos de suas competências são expostos. No processo de transformação das cidades e das produções artísticas, é importante ressaltar que o papel da arte dentro dos projetos urbanísticos também está mudando. Se antes as obras artísticas instaladas em praças, parques e jardins apresentavam basicamente um caráter decorativo, sendo instaladas em etapas posteriores aos projetos urbanísti-

cos, atualmente artistas trabalham desde o início com designers, programadores e arquitetos em uma dinâmica de colaboração contínua, na qual a arte é pensada dentro de um projeto integrado. A ideia de uma arte pública *kitsch* ou representativa está sendo substituída por uma ideia de arte pública participativa e exploratória. As figuras de bronze “plantadas” em espaços públicos estão cada vez mais cedendo espaço a projetos bem mais complexos.

Entre os espaços públicos, a praça principal é a mais reconhecível e tradicional, situada na frente de prédios municipais, demarcando o ponto central do planejamento urbano. A maioria das praças civis, desenhadas nos séculos XIX e XX, foi concebida como uma área aberta em um paisagismo duro. Consideradas espaços tradicionais para celebrações cívicas e demonstrações, foram até a última década do século XX predominantemente passivas e vazias na maior parte do tempo.

Entretanto, principalmente nos países mais desenvolvidos, que já resolveram a maior parte dos seus problemas estruturais, muitas praças retomaram seu lugar de espaço de encontro, após projetos de revitalizações urbanísticas. Nessas praças vivas, onde diferentes grupos de diferentes idades são reunidos, há uma experiência compartilhada que evoca um senso positivo de participação. A criação de novas praças surge agora com esse complexo desafio: criar um espaço que é ativo e ocupado e que o público vai querer desfrutar de diferentes maneiras.

Parques e jardins também estão passando por grandes transformações. O declínio observado na segunda metade do século XX está sendo revertido, principalmente em cidades mais estruturadas. O *Millennium Park*, em Chicago, é um exemplo de como os parques vem sendo socialmente reabilitados. Artistas e arquitetos de todo o mundo foram contratados para participar da sua concepção e construção. Uma das principais atrações é *Crown Fountain*, uma fonte interativa projetada pelo artista catalão Jaume Plensa, composta por duas torres altas em cada extremidade de uma grande piscina. As torres exibem imagens alternadas de mil rostos de moradores de Chicago e provocam a impressão de que um jato de água sai de suas bocas. De forma bem distinta das fontes tradicionais, projetadas apenas para uma contemplação passiva, a *Crown Fountain* foi projetada para criar um potente espaço de interação, implicando o público em sua dinâmica de funcionamento.



Crown Fountain, de Jaume Plensa, no Millenium Park

O agenciamento artístico através de sistemas dispositivos

O que podemos observar é que os espaços públicos contemporâneos estão cada vez mais preparados para receber propostas interativas. Como exemplo, podemos destacar a obra *Body Movies*, do artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer, que tem viajado bastante pelo mundo. Esta instalação interativa de grandes dimensões já ocupou espaços públicos das cidades de: Rotterdam, na Holanda; Linz, na Áustria; Lisboa, em Portugal; Liverpool, na Inglaterra; Duisburg, na Alemanha; Hong Kong, na China e Wellington, na Nova Zelândia.

O artista, que vem acompanhando a recepção do seu trabalho pelo público, ou seja, que vem se lançando em uma espécie de “trabalho de campo”, já se surpreendeu diversas vezes. Em Lisboa, por exemplo, havia a expectativa por uma entusiasmada recepção, de acordo com a ideia geral de que os portugueses, de origem latina, apresentam comportamentos mais exagerados e expansivos. Para a surpresa de Rafael Lozano-Hemmer, os portugueses interagiram de forma bem tímida e reservada com as projeções. Já em Liverpool, o artista esperava uma recepção tímida, de acordo com o conhecimento de que os ingleses são frios e impessoais. Novamente ele se surpreendeu, pois os ingleses se empolgaram bastante com a obra, realizando performances ousadas através do sistema dispositivo criado.

Body Movies transforma o espaço público a partir de projeções interativas em áreas de 400 a 1800 metros quadrados. Diversos retratos fotográficos, tirados nas ruas das cidades onde o projeto é apresentado, são mostrados através de projetores controlados roboticamente. Os retratos aparecem somente dentro das sombras projetadas pelas pessoas que passam pela instalação, cujos perfis chegam a medir entre 2 e 25 metros de altura, dependendo da distância em que se encontram das poderosas fontes de luz colocadas no solo. Dessa forma, só é possível visualizar estes retratos através das sombras produzidas pelo público presente.

Rafael Lozano-Hemmer pode ser apontado como um exemplo de artista agente, que leva diversas obras para os espaços públicos, possibilitando trocas entre espectadores, seus corpos, seus gestos, suas imagens e os espaços. *Body Movies* apresenta uma grande complexidade técnica, dentro de uma categoria que ele próprio nomeia como “arquitetura relacional”. Organizador de eventos e conferências, o artista baseia seu trabalho em uma plataforma social e organizativa para amplificar o intercâmbio de comunicações no interior da cidade.



Instalação *Body Movies*, de Rafael Lozano-Hemmer

Na visão de Flusser (2008), a sociedade se constitui como um conjunto de comunidades de jogadores. Nesse contexto o artista deixa de ser visto como criador e passa a ser visto como um jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Cada vez mais os artistas se conscientizam dos modos de produção e das relações huma-

nas possibilitadas pelas técnicas de sua época. Chegamos aos modelos experimentais e participativos, que substituem a concepção racionalista da modernidade e as relações humanas submetidas ao autoritarismo. As obras já não têm como meta formar realidades imaginárias ou utópicas, mas sim constituir modos de existências ou modelos de ação dentro do real já existente (BOURRIAUD, 2006). Portanto, o que se buscam são as interações humanas, seu contexto social e a obra em processo.

Os sistemas dispositivos criados pelos artistas que buscam uma experimentação no processo de recepção guardam a ideia de que em cada ação há uma reconfiguração infinita das coisas. Para Deleuze (1992), todo dispositivo se define pela novidade, criatividade e capacidade de se transformar. De acordo com Foucault (2007), o dispositivo, enquanto um sistema heterogêneo e conjunto de arranjos, rearranjos e ressignificações de elementos que levam à reconfiguração e criação de dinâmicas próprias, estabelece-se como um elemento estratégico a partir da intenção do seu criador. Dessa forma, o dispositivo deve dar conta dos restos, das exceções, transformando-os em elementos constituintes da obra. Essa gestualidade é inclusive esperada e capturada pelo dispositivo, que estimula a emergência do ato espontâneo, improvisado e performático no receptor. Temos aqui um princípio de conexão de suportes técnicos com gestos humanos, que são decompostos e ressignificados, permitindo a existência criativa do espectador dentro de um sistema.

A pedagogia dos dispositivos de hoje se difere daquela pedagogia típica da modernidade, que ensinava os espectadores como se comportar e seguir uma disciplina no ambiente da recepção, tendo o cinema como modelo. O importante aqui é reforçar que essas interações só são possíveis porque existe um cenário favorável a esse tipo de dinâmica. Um cenário marcado por transformações nos processos de subjetivações e por avanços técnicos. Um cenário marcado por novos padrões de consumo e novos padrões comportamentais. Enfim, um cenário marcado por novos propósitos artísticos.

A cidade praticada

Dentro da perspectiva deste trabalho faz-se necessário contextualizar a cidade como elemento fundamental nesses sistemas heterogêneos, flexíveis, abertos e mutáveis, a partir das trocas entre o trabalho artístico e os lugares nos quais seus significados são definidos.

Michel de Certeau afirma que eliminar o imprevisto é negar a possibilidade de uma prática viva da cidade. “Seria deixar a seus habitantes apenas os pedaços de uma programação feita pelo poder do outro e alterada pelo acontecimento” (DE CERTEAU, 2009, p. 281). De acordo com Jacqueline Beaujeau-Garner (1980), é preciso considerar a cidade como uma concentração de pessoas, necessidades e possibilidades de toda espécie, reunindo grande capacidade de organização e transformação e que deve ser encarada, ao mesmo tempo, como sujeito e objeto. Como objeto, ela existe materialmente, contém elementos que exercem atividades de produção e de consumo utilizando seus diversos equipamentos. Como sujeito, exerce influência sobre seus habitantes, em termos de atitudes e impulsos. A cidade possui a capacidade interna de articular, como sujeito ativo e não apenas como território de ocorrência de contradições e diferentes dinâmicas. O espaço urbano é um produto social, resultado de ações acumuladas através do tempo e engendradas por agentes que produzem e consomem o espaço.

François Ascher (1995, pp. 119–120) observa que as grandes aglomerações ocorrem nas metrópoles como sinal de conjugação de esforços e objetivos comuns, apresentando no mesmo local pessoas totalmente desconhecidas entre si, mas que, em conjunto, podem formar grupos com as mais diversas configurações. De acordo com Peter Burke (2011, pag. 181), as discussões acerca da relação entre os indivíduos e as sociedades ocupam um terreno intermediário entre as asserções convencionais de liberdade ou determinismo, tratando do possível encaixe entre razões públicas e motivos privados. De qualquer modo, pode-se considerar que as estruturas tanto autorizam como constroem os agentes individuais e coletivos. Michel de Certeau (2009) se refere às inúmeras “maneiras de fazer”, ou seja, às inúmeras práticas pelas quais os indivíduos se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas da produção sociocultural. A capacidade de fazer um conjunto novo a partir de um acordo preexistente tem

muita afinidade com a produção artística. “Seria uma inventividade incessante de um gosto na experiência prática” (DE CERTEAU, 2009, p. 137).

A cidade como um grande teatro vivo

Em seu livro “O espectador emancipado”, Jacques Rancière (2012) aponta que desde o romantismo alemão, a reflexão sobre o teatro passou a ser associada à ideia de coletividade viva. De acordo com o recorte deste trabalho, vamos reforçar a ideia da cidade como um grande teatro vivo, deslocando os estudos teatrais para uma análise das práticas sociais urbanas.

A ideia da comunidade “como maneira de ocupar um lugar e um tempo, como o corpo em ato oposto ao simples aparato das leis, um conjunto de percepções, gestos e atitudes” (RANCIÈRE, 2012, p.10) é bastante pertinente. Segundo o autor, a cena e a performance teatrais se propõem a ensinar a seus espectadores os meios de deixarem de ser espectadores e tornarem-se agentes de uma prática coletiva. A mediação teatral faz com que os espectadores saiam de sua posição passiva: em vez de ficarem apenas em face de um espetáculo, são arrastados para o círculo da ação que lhes devolve a energia coletiva.

Ainda de acordo com Rancière, a arte consiste sobretudo em disposições de corpos, em recortes de espaços e tempos singulares que definem maneiras de ser, juntos ou separados, em coreografias próprias da cidade em ação, cantando e dançando sua própria unidade. Os dispositivos da arte apresentam-se diretamente como propostas de relações sociais. O autor então recorre à tese popularizada por Nicolas Bourriaud (2006) com o nome de estética relacional: o trabalho da arte agora produz diretamente relações com o mundo, formas ativas de comunidade. Essa produção hoje pode englobar o conjunto dos modos do encontro e da invenção de relações.

Bourriaud (2006) afirma que o mundo da arte, como qualquer outro campo social, é essencialmente relacional na medida em que apresenta um sistema de posturas diferenciadas. A arte é um sistema altamente cooperativo e a densa rede de interconexões entre seus atores implica que tudo o que acontece é resultado contínuo dos papéis que vão se delineando.

Territórios compartilhados e suas mediações

Em seu livro “A Natureza do Espaço”, Milton Santos (2012) enfatiza a interdependência como prática por excelência dos territórios compartilhados. As comunidades se apresentam como “bases de operações” que configuram as mediações para os exercícios dos papéis específicos de cada um. O cotidiano contemporâneo se enriquece com novas mediações, principalmente através de novos sistemas de informação e comunicação, alcançando novas práticas em sua dimensão espacial.

Em um cotidiano compartilhado, cada um exerce uma ação própria, dentro de um confronto entre organização e espontaneidade. O lugar se apresenta como o quadro de uma referência pragmática ao mundo, com suas solicitações e ordens precisas de ações condicionadas, ao mesmo tempo em que é “o teatro insubstituível das paixões humanas, responsáveis, por meio da ação comunicativa, pelas mais diversas manifestações da espontaneidade e criatividade” (SANTOS, 2012, p. 322).

Jacques Rancière (2005) utiliza o termo *partilha do sensível* para evidenciar que a partilha significa duas coisas: a participação em um conjunto comum e, inversamente, a separação, a distribuição em partes específicas e exclusivas. Essa ideia do comum de Rancière aparece nas aberturas que surgem a partir das

redistribuições dos lugares e temporalidades, de corpos que reivindicam ocupar outros espaços e ritmos diferentes que lhes eram assinalados. Novas figuras do sentir, do fazer e do pensar, assim como novas relações e novas formas de visibilidade desta rearticulação são demandadas e engendram novas formas de subjetivação, ou seja, de se construir e de se expor nos espaços.

Uma questão fundamental observada por Milton Santos é que nos modelos urbanos tipicamente modernos, estéreis e organizados, os objetos técnicos criam mecânicas rotineiras, sistemas de gestos sem surpresas. Porém, as zonas urbanas “opacas”, onde geralmente vivem e transitam as classes populares, apresentam-se como espaços do improviso, da proximidade e da criatividade, opostos às zonas luminosas, espaços de exatidão. Essa distinção pode ser exemplificada em uma intervenção simples, porém extremamente reveladora, realizada pelo Coletivo Bijari no ano de 2002 na cidade de São Paulo. Os artistas do grupo realizaram um verdadeiro expe-

rimento social: soltaram duas galinhas, concomitantemente, em frente ao Shopping Iguatemi, frequentado principalmente pela elite paulistana e no Largo da Batata, frequentado pelas classes mais populares em seu trajeto entre centro e periferia. Com essa ação, o grupo pretendeu revelar padrões de expressão corporal e códigos de conduta balizados por diferentes contextos públicos.

Em sua maioria, os frequentadores do Shopping Iguatemi procuraram ignorar a presença da galinha. Após algum tempo, apareceu um carro “oficial” do shopping e de dentro saíram dois seguranças de terno, *walk talk* e óculos escuros. Um deles carregou a galinha para dentro do veículo, que desapareceu sem deixar nem uma pena como rastro da ação. De forma completamente distinta, os frequentadores do Largo da Batata interagiram de diversas formas com a galinha, em momentos de pequenas catarses e provocações. A galinha, que se transformou em um potente dispositivo, foi passando de mão em mão, entre risadas e piadas improvisadas pelos frequentadores do espaço. Milton Santos explica bem a situação: “Os espaços inorgânicos é que são abertos, e os espaços regulares são fechados, racionalizados e racionalizadores” (SANTOS, 2012, pp. 325-326). A cidade e suas especificidades transformam tudo em elementos de cultura. Quanto mais variadas as especificidades, mais variadas serão as práticas interacionais. A cultura, como forma de comunicação do indivíduo e do grupo, é uma herança, um reaprendizado contínuo das relações profundas entre o homem e o seu meio.



A galinha do Coletivo Bijari em frente ao Shopping Iguatemi e no Largo da Batata

Segundo Lefebvre (2003), os fenômenos urbanos e o espaço urbano não são somente uma projeção das relações sociais, mas o lugar onde estratégias se confrontam. A realidade e a vitalidade de um lugar são explicitadas nas práticas urbanas que se formam independente das ideologias globais ou institucionais, envolvendo o espaço e sua organização. É tudo aquilo que se constrói à parte de objetivos lógicos e previamente planejados. É o aspecto orgânico das relações sociais e os usos do espaço que exteriorizam suas dimensões simbólicas.

Trabalho de campo

No livro *Performance e Antropologia* de Richard Schechner, o pesquisador Zeca Ligiero (2012, p. 11) destaca a importância do estudo dos “comportamentos expressivos, comportamentos extra cotidianos, comportamentos restaurados ou recuperados”, chamando a atenção para o trabalho de campo. Em acordo com esse pensamento, esta proposta tenta intensificar a relação entre o trabalho de campo e as implicações artísticas, geográficas, sociológicas e antropológicas que podem ser identificadas no trabalho laboratorial realizado.

Para aplicar algumas questões trabalhadas neste processo de pesquisa, foi criado o experimento "Jam Serenata", uma espécie de videokê interativo com cenas de filmes antigos. Após um processo de coleta e edição de cenas de filmes das décadas de 30 e 40, foi possível chegar a séries de reações, que entraram para um banco de dados, acessado através de sons produzidos ao microfone. Dessa forma, o sistema dispositivo possibilita que os espectadores provoquem reações nos personagens de filmes projetados quando cantam de forma improvisada.

O mesmo sistema dispositivo, com os mesmos estímulos e o mesmo funcionamento ocupou espaços de configurações bem distintas. Primeiramente, ele foi instalado no *campus* da Praia Vermelha, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, frequentado principalmente por estudantes universitários de diferentes áreas, como Comunicação Social, Direção Teatral, Economia, Psicologia e Serviço Social. O local onde o experimento foi realizado é lugar de passagem e atraiu principalmente estudantes da área de Comunicação Social e Direção Teatral, áreas mais afins à dinâmica proposta.

Em um segundo momento, o experimento foi realizado durante o evento “Fábrica Aberta”, da Fábrica Bhering, espaço artístico da cidade do Rio de Janeiro localizado no bairro de Santo Cristo, fora do circuito centro-sul. Houve grande adesão do público presente, em um espaço voltado para esse tipo de experiência, que sai dos padrões expositivos dos espaços artísticos tradicionais.

Por último, o experimento foi realizado em um espaço público do bairro boêmio da Lapa, também no Rio de Janeiro, ao lado de um bar localizado na Rua da Lapa. O sistema dispositivo foi instalado sem mudar a configuração do espaço e as projeções foram realizadas em um muro grafitado. Observamos a adesão de frequentadores do bar, moradores de rua e pessoas que passavam a caminho de suas casas, uma vez que o experimento foi realizado entre 17:30h e 20:00h. Aqueles que participaram, entenderam quase de imediato o seu funcionamento, improvisando músicas ao microfone e interagindo de forma entusiasmada com os personagens de filme projetados, surpreendendo-se quando descobriam que as reações dos personagens estavam relacionadas aos seus comportamentos ao microfone. Uma garota pegou o cardápio do bar e tentou ler os itens à venda no ritmo das músicas que estavam tocando; um senhor mais velho cantarolou suas próprias versões em inglês de sucessos do cantor americano Frank Sinatra; um rapaz emitiu sons incongruentes, onomatopaicos; uma mulher ficou descrevendo as ações dos personagens projetados, entre outras improvisações. Sendo assim, foi possível observar que o processo de “aprendizado” do funcionamento do dispositivo aconteceu de forma bastante orgânica, dentro das especificidades das práticas espaciais observadas nas grandes cidades.



Experimento interativo “Jam Serenata” realizado na Lapa, Rio de Janeiro

Peter Burke (2005) observa que historiadores, sociólogos e antropólogos estão substituindo a noção de *roteiro social* para a de *performance social*. Ou seja, a noção de regra cultural fixa deu lugar à prática de improvisação. Movimentos se distanciam de reações fixas, segundo regras, e caminham em direção à noção de respostas flexíveis, de acordo com a situação. Uma das colaborações mais importantes do autor para esta pesquisa é justamente a importância relegada à invenção individual e coletiva, levando-se em consideração as maneiras como a criatividade coletiva funciona, principalmente através da recepção de propostas artísticas em espaços compartilhados.

Cada vez mais o artista contemporâneo evita instruir o espectador, preferindo produzir uma energia para ações diversas. De acordo com Rancière (2012, pp. 19-20), a separação entre palco e plateia é um estado que deve ser superado. O objetivo do artista é deslocar a performance para outros lugares, identificando-a com a tomada de posse da rua, da cidade ou da vida. Quanto menos o artista sabe o que esperar da coletividade dos espectadores, mais sabe que estes devem agir como coletividade, transformando sua agregação em comunidade. O que as performances individualizadas comprovam não é a participação num poder encarnado na

comunidade. “É a capacidade dos anônimos, a capacidade que torna cada um igual a qualquer outro. Essa capacidade é exercida através de distâncias irredutíveis, é exercida por um jogo imprevisível de associações e dissociações” (RANCIÈRE, 2012, p. 23).

Aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos como espectadores que relacionam a todo instante. Dentro deste recorte, não há uma forma privilegiada, correta, ideal, assim como não há um ponto de partida privilegiado, único. Há sempre cruzamentos que nos permitem aprender algo novo a partir do momento em que recusamos a distância radical, a distribuição fixa dos papéis e as fronteiras demarcadas entre os territórios. Os artistas também se colocam neste lugar e dessa forma conseguem estabelecer um *work in progress*, possibilitando que uma obra seja o ponto de partida da que vem em seguida. Dessa forma, nada nunca está acabado. As variadas reações e relações que ocorrem no espaço de recepção compõem uma rede orgânica, a partir das especificidades e práticas espaciais, em um contínuo processo laboratorial e experimental.

Referências

- ASCHER, François. *Metápolis ou l'avenir des villes*. Paris: Odile Jacob, 1995. 347 p.
- BEAUJEAU-GARNIER, Jacqueline. *Geografia urbana*. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1980. 369 p.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins, 2009. 151 p.
- BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005. 191 p.
- _____. *História e teoria social*. São Paulo: Editora Unesp, 2011. 339 p.
- DE CERTEAU, Michael. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2009. 316 p.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992. 226 p.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008. 150 p.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007. 295 p.
- GUIMARÃES, César G.; FRANÇA, Vera R.V. (orgs.). *Na mídia, na rua*. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2006. 242 p.

LEFEBVRE, Henri. Levels and dimensions. IN: STUART ELDEN, Elizabeth Lebas; KOFMAN, Eleonore (eds.). *Henri Lefebvre Key Writings*. New York, London: Continuum, 2003. pp. 126-143.

LIGIÉRO, Zeca (org). *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012. 199 p.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2005. 69 p.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012. 125 p.

SANTOS, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012. 384 p.

Fernanda de Oliveira Gomes

Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Pós-graduada em Comunicação e Cultura na Universidade Federal do Rio de Janeiro, com financiamento da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ. Artista multimídia. Em suas pesquisas e criações artísticas, dedica-se aos processos de produção e recepção de obras interativas.