

V ENECULT

QUINTO ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA

V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura
27 a 29 de maio de 2009
Faculdade de Comunicação/UFBa, Salvador-Bahia-Brasil.

FLASHMOB: REFLEXÕES PRELIMINARES SOBRE UMA EXPERIÊNCIA DE REDE

Geane Alzamora¹ e Renata Alencar²

RESUMO

O que se produz a partir das *flashmobs* – acontecimentos efêmeros que se formam e se desfazem em minutos ou, até mesmo em segundos, no espaço citadino? Que experiências são geradas? Em que medida esses acontecimentos refletem a especificidade do espaço urbano contemporâneo? Este texto discute a cidade e suas redes, partindo da lógica de conexão que configura os espaços contemporâneos. Postula-se que as *flashmobs* produzem uma experiência estética compartilhada a qual se desenha no encontro relacional dos sujeitos nos espaços (físicos e virtuais) em que transitam.

Palavras-chave: Cidade, rede, *flashmob*

Introdução

Ao andar pela rua de sua cidade (uma cidade grande), você repara que um grupo de pessoas, munidas de seus *ipods*, dançam em ritmos e movimentos que, no conjunto, mostram-se diferentes e descompassados. Estranha paisagem que se desfaz em poucos minutos. Ou então você, percorrendo o habitual trajeto de seu trabalho para o restaurante onde almoça, vê que várias pessoas se encontram em situação de “estátua” e, poucos segundos depois, continuam seus movimentos de trânsito como se nada tivesse acontecido. Talvez você possa também, em meados de qualquer trajeto cotidiano na cidade, se ver no meio de uma guerra de travesseiros.

¹ Geane Alzamora é jornalista, Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC SP e professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC Minas, onde coordena o grupo de pesquisa (CNPq) Comunicação e Redes Hipermediáticas. E-mail: geanealzamora@uol.com.br

² Renata Alencar é Mestre em Comunicação Social pela UFMG e graduada em Comunicação Social pela PUC Minas. Seus estudos orientam-se conceitualmente pela semiótica, concentrando-se nas interfaces entre Comunicação e Artes. É professora de cursos de graduação e pós-graduação *lato sensu* na PUC Minas e integrante do grupo de pesquisa Cultura, Cidade e Comunicação na mesma instituição. E-mail: alencar.re@gmail.com

Essas cenas inabituais – que podem (ou não) atravessar o seu dia – são chamadas *flashmobs* (“multidões instantâneas”). Trata-se de experiências que têm o ciberespaço como ponto de partida e se estendem para os espaços urbanos. A “chamada” chega por *e-mails, blogs, orkut, twitter* etc. A idéia é conseguir reunir o máximo de pessoas em um mesmo lugar no espaço urbano para uma espécie de intervenção, consolidando um acontecimento que se erige nos interstícios da rede.

Segundo Deleuze e Guattari (1992), um acontecimento qualquer não é, de modo algum, um estado de coisas. Contrariamente, não começa nem acaba, mas guarda o movimento infinito ao qual dá consistência. Assim, um acontecimento, qualquer que seja, é sempre efêmero e não facilmente delimitável. As *Flashmobs*, portanto, lidam com aspectos recorrentes a quaisquer acontecimentos, embora os singularize no contexto contemporâneo das experiências urbanas que se processam em rede. Mas o que se produz a partir desses acontecimentos efêmeros – que se formam e se desfazem em minutos ou, até mesmo, em segundos? Que experiências são geradas? Em que medida esses acontecimentos refletem a especificidade do espaço urbano contemporâneo? Qual é a natureza das interações geradas? Essas questões orientam as reflexões aqui reunidas, cujos aspectos nucleares são a cidade e suas redes.

Premissa: A cidade-dispositivo

“O que é uma cidade? Dentre uma miríade de respostas possíveis, poderíamos dizer que uma cidade é um conjunto de tempos criados coletivamente, num espaço que se desdobra gradativamente; mesclando a memória de um marco zero ecossistêmico, político e econômico, com o sonho de futuros, através do agenciamento dos movimentos de seu desejo em constante devir”(DUARTE, 2006, p. 113).

Propor uma abordagem da cidade contemporânea é sabidamente uma tarefa complexa, uma vez que a cidade encarna em si mesma toda uma coleção de singularidades do que chamamos contemporaneidade. Se Foucault (1984)³ diz que o nosso tempo presente é marcado pelas lógicas da “justaposição, do próximo e do longínquo, do lado-a-lado e do disperso”, a cidade se torna uma instância em que tais qualidades podem ser percebidas, tanto pelos regimes de visibilidade que operam em

³ Disponível em: <http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html>

permanente fluxo, quanto nas interações que se processam nos espaços sociais públicos e privados, bem como nas relações espaciais, culturais e sociais que afirmam e sinalizam a heterogeneidade da malha cidadina.

Em função da complexidade da cidade contemporânea, o conceito de dispositivo trabalhado por Foucault e relido por Deleuze parece oportuno para evidenciar os mecanismos através dos quais a cidade encarna as qualidades do tempo presente, não de forma estanque, mas como organismo vivo.

Mas o que é um dispositivo? Em primeiro lugar, é uma espécie de novelo ou meada, um conjunto multilinear. É composto por linhas de natureza diferente e essas linhas do dispositivo não abarcam nem delimitam sistemas homogêneos por sua própria conta (o objeto, o sujeito, a linguagem), mas seguem direções diferentes, formam processos sempre em desequilíbrio, e essas linhas tanto se aproximam como se afastam uma das outras. Cada uma está quebrada e submetida a *variações de direção* (bifurcada, enforquilhada), submetida a *derivações*. Os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores. (DELEUZE, 1990)⁴

A idéia de dispositivo nos permite acessar a cidade, considerando-a como um sistema móvel, multidirecional, em permanente transformação. Conhecer a cidade significa, pois, acessar o emaranhado de relações que a constitui. Tais relações conectam visibilidades, enunciações, linhas de força e linhas de fuga.

As linhas de força do dispositivo organizam e orientam, estrategicamente, as ações na cidade, organizando-a tanto como lugar de interações funcionais, como também lugar da memória social (coletiva). As linhas de fuga, por sua vez, funcionam como tensores, provocando passagens, fissuras nas orientações desenhadas para a sociabilidade. Trata-se de ações táticas que promovem a passagem das cartografias funcionais para as cartografias afetivas, ou seja, para o envolvimento individual com o espaço citadino.

A questão da subjetivação “vaza” do desgaste das linhas de força e se conecta diretamente com a imaginação. Flusser (2007, p.163), ao abordar a criação de imagens, atribui à imaginação “a capacidade singular de distanciamento do mundo dos objetos e

⁴ Disponível em: <<http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.html>>

de recuo para a subjetividade própria, é a capacidade de se tornar sujeito de um mundo objetivo”.

As *flashmobs*, em um primeiro momento, parecem trabalhar com essa lógica na medida em que propõem acontecimentos os quais valorizam um distanciamento singular da objetividade do mundo, acentuando a esfera da subjetividade. Na perspectiva do dispositivo, as *flashmobs* configuram-se como linhas de fuga que, por instantes, interferem na paisagem citadina. No entanto, inaugura-se uma questão: ao interferirem, elas desestabilizam momentaneamente a cidade ou apenas acentuam algo que já lhe é próprio?

Essa provocação é válida na medida em que reconhecemos a cidade como um ambiente, por natureza, resistente a parâmetros de estabilidade, já que absorve, em suas malhas, todo o tipo de usos. Ou seja, a cidade é um espaço configurado pela mobilidade de sua paisagem e pelos pequenos acontecimentos, frutos das ações dos sujeitos que nela (e com ela) se relacionam.

Nesse contexto, vale diferenciar o “espaço” citadino do “lugar cidade”. A idéia de espaço pode ser tomada pela via da “habilidade em absorver conexões e relações”, não sendo dependente da proximidade geográfica em si, conforme trata Kelly, retomado por Silva (2004, p. 283).

Já a concepção de lugar é abordada por Castells (*apud* SILVA, 2004, p.283) como “local cuja forma, função e significado estão contidos dentro das bordas da contigüidade física”. O lugar, pois, “pode ser entendido como um espaço cultural, palco para as interações sociais” (SILVA, 2003, p. 283).

Nos acontecimentos das *flashmobs* essa relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, no exato momento dessas experiências fugazes, constitui-se em “lugar” atravessado por dois tipos de espaço: os espaços físicos e os ciberespaços. (Ambos, por se constituírem “espaço” não se encontram circunscritos pela necessária proximidade geográfica). No entanto, há um lugar físico que se constitui como palco de ações das chamadas “multidões instantâneas”.

O conceito de paisagem temporal, proposto por Jesus (2006), parece útil para abordar a relação contemporânea entre lugar e espaço que delinea o contexto citadino no qual se conformam as *flashmobs*. Embora as paisagens, a princípio, sejam da ordem do espaço e não do tempo, o conceito de paisagem temporal enfatiza uma tensão entre o tempo capturado e a passagem do tempo, gerada a partir de interações sociais que se articulam através de sistemas tecnológicos. Trata-se, segundo Jesus, de “um tempo que

transcorre, mas paradoxalmente é cristalizado na urgência do tempo presente” (JESUS, 2006, p. 86). A relação paradoxal entre tempo capturado e passagem do tempo evidencia o caráter reticular das paisagens temporais, pois estas se ancoram em interações tecnológicas que, por sua vez, delineiam em grande medida as experiências cotidianas no espaço urbano. Trata-se, assim, de observar as *flashmobs* como acontecimentos em rede, cuja efêmera consistência remete à noção de paisagens temporais.

Para Kastrup (2004), a noção de rede vincula-se à lógica das conexões, que pressupõe uma concepção de tempo distinta do tempo histórico da modernidade. Nas redes as conexões ocorrem em um presente dilatado, sobreposto, fluido, fragmentado, através do qual espaço e tempo se entrelaçam pela duração virtualizada do ciberespaço.

Emerge, desse contexto, a constituição de um híbrido território/rede comunicacional (WEISSBERG, 2004) que designa o compartilhamento simultâneo de vários lugares por intermédio de conexões generalizadas. Estas, por sua vez, se efetuam no amálgama virtualizado entre redes de comunicação móvel e hipermídia, colocando em evidência as noções de ubiqüidade e onipresença típicas de certos acontecimentos urbanos contemporâneos, dos quais as *flashmobs* são exemplos.

Os intercâmbios nômades de informação que se processam em espaços híbridos, nos quais as bordas entre espaços físicos e digitais se tornam opacas, produzem alterações significativas nas experiências cotidianas.

Andar com dispositivos móveis permite leituras e escritas do espaço com informação digital muito próximas da arte do andar dos situacionistas, dadaístas e surrealistas. As mídias locativas e os territórios informacionais atualizam formas de deriva pelo espaço urbano. Enquanto os situacionistas buscavam, pela deriva e criação de situações, transformar a vivência urbana, enquanto o flâneur se encantava com as passagens e florestas de signos da modernidade, hoje as práticas artísticas/ativistas com as mídias locativas buscam a mesma coisa: apropriação e transformação do espaço urbano” (LEMOS, 2007, p.12).

É nesse cenário que se desenvolve a *ciberurbe*, espaço híbrido no qual fluxos informacionais descontínuos alteram os limites geográficos dos antigos territórios. Nas ciberurbes trafegam novos personagens urbanos, fundados naquilo que Octavio Islas (2007) chama de *tecnocorpo*, ou corpo expandido pela tecnologia. Por intermédio de dispositivos móveis de comunicação, os personagens que emergem da *ciberurbe*

reconfiguram as cidades em interações sociais que se processam em rede e, por causa disso, configuram uma forma singular de experiência no espaço urbano. .

Na relação entre espaços físicos e ciberespaços, é possível pensar em uma abordagem que reconheça a continuidade entre eles e que não realize uma mera sobreposição metafórica dos termos. Ambos são espaços para os quais há uma independência geográfica; no entanto, espaços físicos e espaços virtuais estão aptos a se configurarem como lugares, na medida em que se mostram abertos à ocupação sensível e interacional. É oportuno, pois, considerar o conceito de híbrido, o qual foi cunhado por Peter Anders. Para o autor a sinergia entre “espaço de exibição, computação ambiental e realidade ampliada/mista”, orienta a conformação de uma arquitetura híbrida, capaz de gerar uma experiência social/espacial coerente.

A despeito de a abordagem original desse conceito prender-se a uma discussão acerca das configurações dos espaços arquitetônicos, extrairemos desse território conceitual a dimensão que conecta espaços físicos e virtuais, potencializando experiências de rede. Apresenta-se, abaixo, uma formulação original do conceito de espaços híbridos:

“Eles [os híbridos] integram espaços físicos e ciberespaços dentro de novas entidades abrangendo elementos materiais e virtuais. Ao fazer isso, juntam ofertas da mídia digital – entre elas a realidade virtual, ambiente *online* e de telepresença – com a estabilidade da matéria. Os domínios virtual e físico se tornam interdependentes: ações nos espaços material e virtual se afetam mutuamente” (ANDERS *apud* PHILLIPS, 2003, p.149).

Expandindo, então, o contexto de fala de Anders – aproximando-o, portanto, dos eventos de *flashmobs* – é possível acessar a retro-alimentação percebida entre cidade e ciberespaço. *Flashmobs* configuram “multidões instantâneas” as quais começam a ser formadas pelo aviso que se espalha nas redes digitais, atingindo, no “lugar cidade”, uma dimensão de concretude mais direta e perceptível. Trata-se de ações banais (como dançar, ficar em estátua, jogar uma moeda para o alto etc), realizadas sincronicamente, por um grupo de pessoas que, a princípio, não se conhecem. É possível que tais encontros instantâneos ilustrem uma reflexão de Foucault (1984)⁵ sobre o tempo

⁵ Disponível em: <http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html>

presente: “Julgo que ocupamos um tempo no qual a nossa experiência do mundo se assemelha mais a uma rede que vai ligando pontos e se intersecta com a sua própria meada do que propriamente uma vivência que se vai enriquecendo com o tempo”.

Apesar de a experiência das *flashmobs* não acontecer de fato no ciberespaço, isso não anula sua condição de experiência de rede, pautada por uma lógica da conexão que integra espaços variados e temporalidades desviantes. Esse contexto remete de modo mais amplo à própria noção de experiência humana na contemporaneidade. As novas técnicas, segundo Wolton (2005, p. 393), reabrem um velho debate: o que é a experiência humana? Ele sugere que esta deve ser hoje entendida como resultado de um trajeto que “leva tempo e supõe um confronto com o mundo ou outrem”. A experiência das *flashmobs*, assim, extrapolam o momento efêmero de sua realização, pois se iniciam antes, em redes telemáticas, e se desdobram posteriormente, por intermédio de seus registros midiáticos.

Sobre as flashmobs

Lemos (2006, p. 73) considera as *flashmobs*, apolíticas e lúdicas, como uma das formas possíveis de *smarts mobs*, que “emergem da sinergia entre a comunicação móvel, a computação portátil, as redes telemáticas sem fio e as diversas formas de ação coletiva”. Ele diferencia *smarts mobs* políticas (mobilização social para ação política em espaços públicos), sociais (articulação de encontros em redes sociais), profissionais (coordenação de atividades em atividades produtivas) e artístico-performáticas (*flashmobs*, de caráter lúdico, lembrando *happenings* e *performances*).

As *flashmobs* são, portanto, manifestações-relâmpagos, apolíticas, como um *happening*, que se organizam via celulares, *emails*, *blogs* e sites de relacionamento. Esses eventos reúnem pessoas que não se conhecem em locais públicos, causando estranhamento e perplexidade aos passantes, e colocam no centro do debate a reconfiguração do espaço urbano a partir de práticas tecnológicas móveis, que provocam a sinergia entre os espaços físico e virtual e “instauram um nomadismo eletrônico em meio ao espaço urbano de aço e concreto” (LEMOS, 2006, p. 76). As *flashmobs*, assim, não apenas singularizam uma forma de acontecimento contemporâneo como também se referem a uma forma emergente de experiência no espaço urbano. Sodré (2006) argumenta que as experiências atuais de co-presença, das

quais as *flashmobs* são aqui consideradas exemplos, remetem à dimensão sensível dos vínculos sociais. Segundo ele, estes estariam ancorados na afetação da experiência pela tecnologia, e no modo como a experiência estética (dimensão do sensível) se relaciona, cada vez mais, à realidade cotidianamente vivida. Na mesma linha de raciocínio, Maffesoli (2005) argumenta que a estética pós-moderna⁶ não se limita às belas-artes ou às artes da cultura, mas contamina o conjunto da vida cotidiana tornando-se parte importante do imaginário contemporâneo. “Em síntese, essa estética é uma maneira de designar a interação constante, a ‘co-presença’ mais ou menos intensa que tende a se amplificar na vida social” (MAFFESOLI, 2005, p. 188).

No contexto contemporâneo das experiências de co-presença ambientadas em redes, das quais as *flashmobs* são exemplo, imperam conexões fugazes e instáveis, que resultam em aproximações possibilitadas por vínculos sensíveis. Trata-se do predomínio daquilo que Muniz Sodré chama de *estratégias sensíveis*, ou seja, “jogos de vinculação dos sujeitos no interior da linguagem” (SODRÉ, 2006, pag. 120). A caracterização que Sodré faz das estratégias sensíveis evidencia a natureza simultaneamente estética e ordinária de experiências sociais típicas de acontecimentos processados em rede e que se efetuam no amálgama virtualizado entre espaço físico e ciberespaço. Inscreve-se, nesse ambiente, eventos híbridos como as *flashmobs*.

A noção de *sítio* trabalhada por Foucault (1984)⁷ pode conduzir um raciocínio que, em um primeiro momento, busca refletir sobre as experiências geradas pelos eventos denominados *flashmobs* e, em um segundo momento, nos orienta para a problematização da memória em um contexto marcado pela fugacidade, pela efemeridade.

A noção de *sítio* incorpora um espectro de “relações de proximidade entre certos pontos e elementos” e também entre outros *sítios*. (FOUCAULT, 1984)⁸. *Sítios* que se relacionam com outros *sítios* ganham centralidade nas atenções de Foucault. Nesse contexto, para o autor, há dois tipos de *sítios*: utopias e heterotopias. Esses espaços, no entanto, não são excludentes – pelo contrário, relacionam-se continuamente em um jogo inversões.

⁶ Simondon (1998, p. 265) chama de *tecno-estética* a forma estética da contemporaneidade, na qual a ação “meio tátil e motor de estímulo” se sobrepõe à contemplação.

⁷ Disponível em: <http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html>

⁸ Disponível em: <http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html>

Utopias e heterotopias

A priori, utopias são abordadas como espaços irrealis e as heterotopias constituem os espaços reais, inerentes a toda e qualquer cultura. Entre esses tipos de sítio, há um jogo que Foucault, metaforicamente, caracteriza como especular. O raciocínio que sustenta esse jogo é merecedor de extensa citação:

O espelho é, afinal de contas, uma utopia, uma vez que é um lugar sem lugar algum. No espelho, vejo-me ali onde não estou, num espaço irreal, virtual [...] sou uma sombra que me dá visibilidade de mim mesmo, que me permite ver-me ali onde sou ausente. [...] Mas é também uma heterotopia, uma vez que o espelho existe na realidade, e exerce um tipo de contra-ação à posição que eu ocupo. Do sítio em que me encontro no espelho, apercebo-me da ausência no sítio onde estou, uma vez que eu posso ver-me ali. A partir deste olhar dirigido a mim próprio, da base desse espaço virtual que se encontra do outro lado do espelho, eu volto a mim mesmo: dirijo o olhar a mim mesmo e começo a reconstituir-me a mim próprio ali onde estou. O espelho funciona como uma heterotopia neste *momentum*: transforma este lugar, o que ocupo no momento em que me vejo no espelho, num espaço a um só tempo absolutamente real, associado a todo o espaço que o circunda, e absolutamente irreal, uma vez que para nos apercebermos desse espaço real, tem de se atravessar esse ponto virtual que está do lado de lá. (FOUCAULT, 1967)⁹

Nesse contexto, vale retomar as experiências dos *flashmobs*. Que experiências são essas? Pode-se inferir que as redes acionadas por essas ações configuram-se como espelhos, na medida em que amalgamam o mundo “irreal” – e o estado de suspensão que lhe é característico – com o mundo “real” pela via da concreção da rede que se realiza em um local da cidade. Esse local, a princípio mera concretude, mera matéria, ao se configurar como espaço do encontro com o “outro”, proporciona para o “eu” a sensação de pertencimento e de conectividade. Eis o espelho em estado heterotópico.

As *flashmobs*, portanto, podem ser abordadas como experiências heterotópicas na medida em que se configuram em pequenos momentos capazes de aglutinar, em um lugar universalizante, vários sítios, em princípio, distintos. São configurações penetráveis, conciliadoras da objetividade do mundo e da subjetividade do sujeito e que geram fricções entre a individualidade e a coletividade.

⁹ Disponível em: <http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html>

Retomemos, então, algumas inquietações: os acontecimentos das *flashmobs* representam mais uma inscrição efêmera no espaço urbano? Tais inscrições podem persistir, produzir memória? Em que medida uma memória é construída nessa relação utopia/heterotopia?

Um caminho possível para abordarmos as *flashmobs* no contexto dessas inquietações é percebê-las como um modo possível de construir uma experiência estética socializada, a qual é catalisada por “ações preparatórias” pulverizadas na rede e consolidadas no espaço urbano, por um grupo de indivíduos, configuradores de uma comunidade (dentre as muitas pelas quais transitam). O gesto de formação dessas comunidades heterogêneas retorna à rede em pequenas documentações. A memória não está nem no início e nem no desfecho, mas no processo da ação. Essa, porém, é apenas uma premissa. Investigar a natureza da memória que emerge de acontecimentos simultaneamente efêmeros e perenes, que atravessam espaços híbridos em temporalidades desviantes, é tarefa para uma etapa posterior desta investigação.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles. Que és un dispositivo. In: *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990. p. 155-161. Tradução de Wanderson flor do Nascimento. Disponível em: <<http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.html>>. Acesso em abril de 2007.

DELEUZE, Gilles, GATTARI, Félix. *O que é a filosofia?* Trad.: Bento Prado Júnior e Alberto Alonso Moñoz. São Paulo; Editora 34, 1992.

DUARTE, Eduardo. Desejo de cidade – múltiplos tempos, das múltiplas cidades, de uma mesma cidade. In: PRYSTHON, Angela (org). *Imagens da cidade – espaços urbanos na comunicação e cultura contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

FLUSSER, Vilem. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. SP: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. *De outros espaços*. Trad. Pedro Moura. Conferência proferida por Michel Foucault no Cercle d'Études Architecturales, em 14 de Março de

1967.(publicado igualmente em *Architecture, Movement, Continuité*, 5, de 1984)
Disponível em: <http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html. Acesso em: 10 fev.
2009.

ISLAS, Octavio. *La ciberurbe - el espacio ausente*.
<http://www.lacoctelera.com/myfiles/octavio-islas/Ciberciudad.pdf>. Acesso:
21.Fev.2009.

JESUS, Eduardo. Paisagens temporais: primeiras aproximações. In: PINTO, Júlio;
SERELLE, Márcio (orgs). *Interações Midiáticas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

LE MOS, André. Mídias locativas e territórios informacionais. In: SANTAELLA,
Lúcia; ARANTES, Priscila (orgs). *Estéticas tecnológicas – novos modos de sentir*. São
Paulo: Editora PUC SP, 2007.

LE MOS, André. Cidade digital – portais, inclusão e redes no Brasil. Salvador:
EDUFBA, 2007.

MAFFESOLI, Michel. *Elogio da razão sensível*. Petrópolis: Vozes, 2005.

PHILLIPS, Mike. **Construções interativas**. In.: MACIEL, K., PARENTE. (Orgs.) A.
Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.
p.149-156.

SILVA, Adriana de Souza e. Arte e tecnologias móveis: hibridizando espaços públicos.
In. PARENTE, André (org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004. 282-296.

SIMONDON, Gilbert. Sobre a tecno-estética: Carta a Jacques Derrida. In: ARAÚJO,
Hermetes (org). *Tecnociência e cultura – ensaios sobre o tempo presente*. São Paulo:
Estação Liberdade, 1998.

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis – afeto, mídia e política*. Petrópolis: Editora
Vozes, 1998.