

Projeto Associado

DESIGN E ESTÉTICA NA ERA DIGITAL

Por

[Maria Beatriz da Rocha Lagôa](#)

Palavras-chave

Design Digital

Imagem

Arte / Tecnologia

Contemporaneidade

Estudos Culturais

Área

Design: Comunicação, Cultura e Artes

Linha de Pesquisa/PACC: Novas Tecnologias

1. Introdução

Nunca houve tanta informação disponível. A criação de um universo cibernético, nos últimos vinte anos, vem possibilitando o acesso cada vez mais acelerado às informações, através de uma interface que traduz a linguagem matemática para outra mais compreensível, composta de textos, imagens e sons, próximos do mundo sensível. A interface que favorece essa passagem estabelece uma prática situada entre realidade e ficção, introduzindo o sujeito com suas percepções individuais em um espaço diverso – virtual – que, por sua vez, permite o exercício dessa troca entre real e ficcional.

Outra noção de tempo é concebida no ciberespaço, multiplicando infinitamente conexões e percursos caracterizados pela reversibilidade. Um tempo que possibilita o contato instantâneo entre dois pontos distintos, capaz de promover aparições de mensagens concomitantes apreendidas por um usuário que procede às suas escolhas em um lugar pluridimensional e instável.

Nesse ambiente híbrido, composto por *bits*, ausentes de matéria, transitado pelas extensões tecnológicas do corpo do usuário, por enquanto definidas pelo tato, visão e audição, encontros se desdobram em leituras, conversas, discussões e transações comerciais, gerando um campo de atuação transformador em termos de informação.

A urgência da interatividade do mundo digital abre um leque de indagações referentes à facilitação do acesso às informações. Por exemplo, como referir essa quantidade de informação a um corpo que é limitado, prescrevendo determinada capacidade de leitura, de armazenamento de dados na memória e, conseqüentemente, permanecendo restrito à assimilação superficial nesse emaranhado de informações?

Essa “matéria” dinâmica e interativa, composta de hipertextos combinados aos sons e imagens eletrônicas, não pode prescindir dos princípios análogos aos da tradição oral, basicamente: fluência, leveza e objetividade. Qualidades que facilitam a busca e mantêm o interesse pela informação.

Na prática constatamos que as informações na *web* aumentam mais rapidamente do que a tecnologia disponível para processá-las. A investigação dos modos de visualização dessa nova episteme, que lida com interdisciplinaridade, transformação e interatividade, indaga sobre

a possibilidade da técnica modificar o modo de pensar de quem a utiliza.

Nessas circunstâncias, a aproximação entre artista e *designer* é possível, na medida em que ambos atuam de acordo com o mesmo método de trabalho oferecido pelos *softwares*: criação, edição, visualização, distribuição e compartilhamento. Em foco a problematização da noção de suporte, que antes definia as especificidades de pintura, escultura, desenho, fotografia, filme e vídeo.

O interesse pelas ferramentas dos *softwares*, que desloca a questão do fazer artístico para o da recepção, privilegia a experiência do usuário em vez das intenções do autor. Fato que só reforça a importância de um projeto, prevendo os caminhos pelos quais os usuários empregam a informação tecnológica expandida para uma forma de comunicação que atinge um número ilimitado de pessoas.

Quanto às especificidades da arte e do *design*, a possibilidade de interpretar, ordenar e apresentar as informações, tornando-as mais eficientes e humanizadas para o usuário, atualiza a função do *designer*, deslocando-se da racionalidade construtiva da modernidade - sem prescindir de algumas de suas premissas - para a apropriação, reciclagem e acumulação contemporâneas.

2. Foco no Problema

2.1. *Design* digital

O ambiente digital permite tanto o armazenamento quanto a veiculação de uma mensagem, aproximando as definições tradicionais de mídia e suporte. Fruto das duas tendências da revolução cultural de meados do século XX, a informática e a telecomunicação, a telemática remete às imagens aliadas ao meio de comunicação. (FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**, p.). Com o aperfeiçoamento dos *softwares*, as mídias remixadas com seus métodos de trabalho e técnicas específicas geram uma linguagem capaz de definir uma visualidade específica, no século XXI.

Dentre as várias dimensões dessa nova mídia o destaque fundamental é para a interatividade. Inicialmente compreendida como troca comunicativa adaptável e interpessoal, ela adquire outra conotação quando o conteúdo a ser comunicado pode ser transformado

pelo usuário, tornando crucial a importância da compreensão e transmissão dessas mensagens.

O sistema de informação do ciberespaço está intrinsecamente relacionado com o *designer*, que torna visível para o usuário o sistema tecnológico do seu funcionamento. No caso, conciliar a proposta de um projeto que possibilita o acesso e resposta a esse fluxo de informação é tarefa fundamental, uma vez que possíveis alterações nessa estrutura visual comprovadamente podem causar enormes desordens na comunicação da *web*.

Na criação de um projeto, seja ele *site*, jornal, revista ou livro, o *designer* tanto resgata os conhecimentos de editoração, dando visibilidade à informação através da tipografia, cor e ilustração, quanto os conhecimentos de sinalização e criação de identidades corporativas, com os pictogramas e símbolos auxiliando a apreensão das mensagens. O interesse pela inclusão dos elementos visuais na escrita visa, não só escapar à linearidade narrativa, como tornar palatável a linguagem tecnológica frente à diversidade de culturas e níveis sociais distintos que povoam a *web*.

E se o designer lida isso tudo levando em consideração o tempo como critério fundamental, no momento de definir o peso das imagens, a rapidez dos acessos, o arranjo dos elementos no espaço e até mesmo o modo de operação da linguagem utilizada.

Certamente a velocidade atual seria inconcebível na época em que a atividade do *designer* negou a separação insustentável entre arte e técnica, repercutindo nas vanguardas do início do século XX. Porém, sob determinados aspectos a relação com pensamento da *Bauhaus* continua sendo pertinente, uma vez que a prevalência do método qualitativo sobre o quantitativo define simplicidade, clareza e racionalização como fundamentais para o entendimento da informação. Pretendidas pela *Bauhaus*, as reflexões acerca de composição, cor e ergonomia só demonstram o quanto questões estéticas podem interferir diretamente na emoção e nas funções do indivíduo.

Curiosamente a condição contemporânea aponta para o *designer* alguns questionamentos e contradições. Com a adoção das tecnologias digitais, um projeto gerado na internet não possui as características de um objeto, pois não é tangível; e nem decorre de impressão, logo não é gráfico. No entanto, quando impresso é tanto gráfico quanto produto. É também artesanal, uma vez que pode ser elaborado do começo ao fim

por uma só pessoa. Além disso, é infinitamente reproduzível (CARDOSO DENIS, R. **Uma introdução à história do design**, 2000, p. 209). Note-se ainda que a reprodutibilidade da informação virtual seja capaz de alcançar um espectro bem maior do que aquele atingido pela impressão gráfica.

Mas o que assinala a derrocada do paradigma modernista, que propunha uma linguagem única para cada gênero artístico, é tanto a combinação quanto a inserção de imagens fixas e móveis, ou sons, em documentos a partir dos comandos cortar/colar dos *softwares*. Sem esquecer a transformação das propriedades de um suporte em outro – imagem em som, som em informação 3D, texto em imagem e vice-versa – ou mesmo a possível interação com outras mídias – câmaras digitais, celulares móveis, videoplayers e musicplayer. Ao invés de definir um sistema universal de informação, como ocorreu com as vanguardas, o metassistema computacional propõe a convivência, troca e simulação das várias estruturas de informação ((MANOVICH, Lev. **Software takes command**, 2008????)).

E quando tudo é movimento e transformação desaparece a distinção entre artes espaciais (pintura, escultura e pintura) e artes temporais (música e dança), tão características da noção tradicional modernista de suporte, caracterizando o meio digital como o território da experimentação.

A tendência que se define a partir da arte *Pop*, quando os movimentos “pós-modernos” rejeitam o legado do modernismo às voltas com a pureza das formas, busca criar uma linguagem visual através de signos, metáforas, ou mesmo referências a outros *designers* e ao passado. Logo a ênfase na visualidade e no significado dos objetos sobrepõe-se à sua função prática, privilegiando a criação decorativa e bem-humorada, próxima à sociedade de consumo com a qual a *Pop* se identifica. E se o “design suíço” foi descartado como algo irrelevante para uma sociedade *pop*, ávida por estilos mutantes, por outro lado os projetos em larga escala hoje em dia demandam cada vez mais um pensamento sistemático, capaz de dar conta de tanta informação.

Se os processos digitais oferecem recursos tais como rapidez e variedade de opções, eles não prescindem do domínio técnico do desenho, cor, ilustração ou fotografia. O alerta é para o engessamento pelos *softwares* e as facilidades perigosas que são oferecidas em detrimento do gesto, sem intermediações.

2.2. Criação como projeto

A idéia de um gênio criador, solitário no seu próprio universo, não corresponde à criação contemporânea que abandona este pensamento para explorar todo tipo de fonte, interagindo com disciplinas, espaços, processos, meios e formatos. No contexto do ambiente digital, o criador se converte em um transformador, capaz de reinterpretar e reelaborar conceitos, gerando outras interpretações.

Hoje, o uso das ferramentas tecnológicas faz parte do processo criativo. Nem por isso o criador, tanto o artista quanto o *designer*, que utiliza o meio digital deixa de ser um artesão na sua versão atualizada. Se o meio se transformou, a mão que impulsiona para a ação é corporal, bem como os sentidos envolvidos nesta ação. Até mesmo a criação mental está relacionada ao corpo, apesar de resultar da elaboração dos pensamentos que provêm de um lugar intangível feito de lembranças, costumes e ordenações.

Espaço e tempo digitais, que promovem o confronto entre local e global no mundo contemporâneo, não erguem barreiras para distâncias físicas e nem compactuam apenas com a cronologia dos acontecimentos. Fato que ocasiona mudanças nos modos de relação e colaboração, considerando a atividade do usuário diante de um produto inacabado. Assim, o usuário também participa do processo criativo, contribuindo com idéias e elementos pessoais procedentes da sua própria leitura da realidade. O usuário, tal como o *designer*, desenvolve sua experiência em um contexto que é moldado e enriquecido por experiências interativas.

Neste mundo que produz informações incessantes, o usuário é imprescindível na estratégia intensa e multidirecional da comunicação. Portanto, a difusão da comunicação não é uma ação independente, mas uma consequência do processo criativo. Daí a importância de um projeto, facilitando a visualização e intercâmbio dessa informação.

O meio digital fez com que as tradicionais atividades de pintar, desenhar e esculpir fossem transformadas, implicando na manipulação de seus resultados combinados às fotografias e imagens de várias procedências. Esta prática artística contém elementos semelhantes aos da linguagem comunicativa do *design* digital. Portanto, a aproximação

entre linguagens é mais um desafio que se coloca no presente projeto, propondo caminhos que passem criativamente pela interação tecnologia/ visualidade/ usuário.

3. Antecedentes

Meu interesse pelo *design* digital é parte integrante e indispensável de minha formação e atuação profissional. Tanto que os estudos acadêmicos que realizei - Especialização, Mestrado e Doutorado - preencheram as lacunas teóricas de uma incessante prática como artista gráfica e plástica, exercida desde antes da conclusão do bacharelado.

Graduada em Comunicação Visual e Desenho Industrial (PUC-Rio), atuando em escritório próprio e em agências de publicidade, já havia escolhido um tema para dissertação e tese (LAGOA, M.B.R. **Forma transitiva: poética de Paul Klee e Mira Schendel**, 2005.) que dissesse respeito, direta ou indiretamente, à prática visual. Mais especificamente, relacionando as propostas da *Bauhaus* no início do século XX europeu com as transformações deste pensamento em meados do mesmo século, expandindo-se para o Brasil através do movimento concreto paulista e neoconcreto carioca.

Estes estudos me incentivaram a buscar interlocução com os departamentos de Literatura Comparada (Letras-UFRJ) e Filosofia (PUC-Rio) em cursos diversos, principalmente sobre poesia, crítica e linguagem, confirmando o interesse pela relação entre palavra-imagem recorrente em meus projetos, seja na área de comunicação, *design*, arte ou filosofia.

A diretriz histórica do departamento no qual ingressei para desenvolver a tese de doutorado (História Social da Cultura / PUC-Rio) ampliou ainda mais a inteligibilidade do tema comparativo entre modernidade e pós-modernidade, através do diálogo com as Ciências Sociais e Antropologia, aproximando-me de outras culturas. Sob medida para o desenvolvimento de uma pesquisa que exigia essa interlocução.

Percebo neste projeto atual, junto ao Programa Avançado de Cultura Contemporânea, uma expansão dos meus estudos anteriores; caminho natural para a fusão de conhecimentos que colaboraram para

pesquisas preferenciais relativas ao século XX e do XXI, culminando nas novas tecnologias.

4. Cronograma de atividades

O desenvolvimento deste projeto contempla três etapas distintas, conforme o seguinte cronograma:

Primeira etapa - Junho a Setembro de 2010:

- Levantamento de recursos icônicos e textuais que habitam a *web* em *sites* definidos nesta etapa, visando soluções para a interação tecnologia-projeto-usuário.

- Leitura e discussão, em seminários no PACC, junto a outros pesquisadores, para definir os recortes temáticos e teóricos da pesquisa.

Segunda etapa – Outubro a Janeiro de 2011:

- Definição de possíveis soluções para elaboração de projeto visual, nos *websites* definidos na etapa anterior.

Terceira etapa – Fevereiro a Maio de 2011:

- Escrita de ensaio a ser publicado após a conclusão do projeto.

- Apresentação da pesquisa em artigos e seminários abertos ao público, de acordo com o cronograma de atividades do PACC e dos demais pesquisadores.

5. Metodologia

Este projeto promove a discussão sobre a visualização da informação no ambiente digital, inscrevendo-se na linha de pesquisa Novas Tecnologias e Novos Mercados Culturais, junto ao PACC, sob a orientação da professora Heloísa Buarque de Hollanda.

A metodologia do projeto envolve o conhecimento atualizado das tecnologias do meio digital, visando informações e experiências do público que habita esse ambiente. Mais especificamente, diz respeito ao levantamento dos problemas advindos dessa relação, focando soluções projetuais que envolvam a prática da criação visual, adequada a uma linguagem contemporânea.

O instrumental teórico procede das pesquisas sobre as novas tecnologias e o *design*, além das contribuições oriundas do pensamento cultural de Benjamin, Didi-Huberman, Deleuze, Foucault, Agamben, e Barthes, principalmente. Para a possível relação entre o *design* e a arte digital, autores como Danto e Belting serão mencionados, discutindo outras formas de fazer, exhibir e interpretar a arte, caracterizada: pela perda da hegemonia americana, pela globalização e pela valorização das minorias nos tempos pós-modernos.

Em Benjamin, o tão mencionado ensaio acerca da destruição da “aura” em consequência das técnicas de reprodução, desloca neste projeto o problema do objeto para a informação. No caso, outro relacionamento com o público é desejado, já que estão em jogo instrumentos eficazes calcados nas novas tecnologias, implicando necessariamente em renovação social e comportamental.

A idéia de imagem como tensão entre uma manifestação que necessita ser decifrada e uma presença insignificante, ou ausente de sentido, remete ao pensamento de Didi-Huberman que compactua com a possibilidade de uma presença sensível, com acesso direto à experiência frente à representação.

A correspondência entre proposição e sentido inscrita no pensamento mutante de Deleuze, busca nas formas as consequências de um jogo muito mais complexo e poderoso que lhes é subjacente. Essa busca implica em uma experiência corpórea, considerando um ponto de partida sempre renovado, ainda mais quando mesclada às outras experiências.

A questão da autoria em Foucault, Barthes e mais recentemente em Agamben, lança as bases para a discussão dos hipertextos que transferem parte da responsabilidade sob o poder da autoria para o usuário, que então se torna um construtor de significados ativo, independente e autônomo.

6. Resultados Esperados

1. Indicações para estruturação e produção de *sites na web*, a partir da pesquisa.
2. Elaboração de artigos e ensaio acerca do *design* digital.
3. Disponibilidade dessas informações para pesquisadores, em forma de publicação impressa e via internet.
4. Publicação dos resultados em forma de ensaio e verbete.
5. Elaboração de seminários, palestras e mini-cursos para serem apresentados em centros culturais, universidades e centros de pesquisa.

7. Bibliografia

Novas Tecnologias e Design

AUMONT, P. Imagem.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**. Perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

AUGÉ, Marc. **Los no lugares**. Barcelona: Gedisa, 2000.

BEIGUELMAN, Gisele. **O livro depois do livro**. São Paulo: Editora Peirópolis, 1999.

_____, **Link-se** (arte mídia/política/cibercultura). São Paulo: Peirópolis, 2005.

BILL, Max. **Form, function, beauty**. In: Max Bill, Buenos Aires: Editorial Nueva Visión, 1955.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosas & Naify, 2005.

CAMPION, Wellington. **Design para Web designers: princípios do design para Web**.

RJ: Brasport, 2008.

CAMPOS, Jorge Lúcio de. **Do simbólico ao virtual**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

CARDOSO DENIS, Regis. D. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgar

- Blücher, 2000.
- CASTRO, Álvaro de. **Propaganda e mídia digital: a Web como a grande mídia do presente.** Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.
- CAUDURO, Flavio Vinicius. **Desconstrução e tipografia digital.** In: Revista Arcos, vol. 1, 1998. Rio de Janeiro: Esdi.
- CHINEN, Nobu. **Design gráfico.** São Paulo: Escala, 2009.
- COLLARO, Celso Antonio. **Projeto gráfico, teoria e prática da diagramação.** São Paulo: Summus, 2000.
- COSTA, Mário. **O sublime tecnológico.** São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte.** Da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DERDYK, Edith (org.). **Diseño, Desenho. Desígnio.** Rio de Janeiro: Senac, 2007.
- DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI.** Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003.
- FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital - o impacto das novas tecnologias.** Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- _____. Imagem técnica.
- FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico.** Uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006.
- GOSCIOLA, Vivente. **Roteiro para novas mídias: do game à TV interativa.** São Paulo: Senac, 2003.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível.** Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico, uma história concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- JOHNSON, Steven. **A cultura da Interface.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web.** São Paulo: Market books, 2001.
- LÉVY, Pierre. **A máquina Universo.** Criação, cognição e cultura informativa. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- _____. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- _____. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.
- _____. **A tecnologia da inteligência.** O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- _____. **A conexão planetária.** O mercado, o ciberespaço, a consciência. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2001.
- LIPTON, Ellen e PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design.** São Paulo: Cosac & Naif, 2008.
- MANOVICH, Lev. *Software takes command.*
- _____. *Esthetic -*
- MEDEIROS, Maria Beatriz (org. e int.) **Arte e tecnologia na cultura contemporânea.** Brasília: Dupligráfica, 2002.
- _____. **Aisthesis.** Estética, educação e tecnologia. Chapacó: Argos, 2005.
- _____. **Corpos informáticos: arte corpo e tecnologia.** Brasília: SEC, 2006.

- MEGGS, Philip. **A History of graphic design**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.
- MEMORIA, Felipe. **Design para Internet: projetando a experiência perfeita**. São Paulo: Campus Eizevler, 2005.
- MONTALVÃO, Cláudia; DAMAZIO, Vera (org). **Design, ergonomia e emoção**. Rio de Janeiro: Mauad X, Faperj, 2008.
- MORAES, Anamaria de; VELLOSO, Francisco José Leal. **Informatização, automação, produtos e programas** - Anais do 2o. Encontro Carioca de Ergonomia. Rio de Janeiro, ABERGO-RJ/ UERJ, 1994.
- _____. **Ergonomia, condições de trabalho e qualidade de vida: sistemas, produtos e programas**; Anais do 1o. Encontro Carioca de Ergonomia. Rio de Janeiro, UNIVERTA/ UERJ, 1992.
- NIELSEN, Jacob. **Usabilidade: 50 websites descontraídos**. Rio de Janeiro: Campus, 2002.
- PARENTE, André. **Imagem máquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- _____. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- PÓVOA, Marcelo. **Anatomia da Internet**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2000.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação – além da interação homem computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- RADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design 2**. Projetando *websites* compatíveis com *Browsers* e Dispositivos Variados. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- RAMOS, Alexandre. **Mídia e arte: aberturas contemporâneas**. Porto Alegre: Zouk, 2006.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ROYO, Javier. **Design digital**. São Paulo: Rosari, 2009.
- SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- SPYER, Juliano. **Conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- VENTURELLI, Suzete. **Arte. Espaço, tempo, imagem**. Brasília: UnB, 2004.
- VIRILIO, Paul. **Cibermundo: a política do pior**. Lisboa: Teorema, 2000.
- WICK, Rainer. **Pedagogia da Bauhaus**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WOLLNER, Alexandre. **Textos recentes e escritos históricos**. São Paulo: Rosari, 2002.

Cultura e Arte

Geral

- AJZENBERG, Elza (org.). **Arte contemporânea e suas interfaces**. São Paulo: MAC USP, 2006.
- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**, uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 1998.
- BARTHES, Roland. **O grau zero da escrita**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- _____. **A morte do autor**. In: O rumor da língua. Lisboa: Edições 70, 1984.
- BASBAUM, Ricardo (org.). **Arte contemporânea brasileira**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. **Cultura y simulacro**. Barcelona: Kayrós, 1978.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papyrus, 1997.
- BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac & Naify. 2007.

- BENJAMIN, Walter. **O Narrador**. In: *Magia e Técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- _____. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. In: *Teoria da cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 1990.
- _____. **Passagens**. Org. Willi Bolle. Belo Horizonte: UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.
- BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. São Paulo: Martins fontes, 2005.
- BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte**. São Paulo: Cia. das Letras, 2002.
- _____. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- CAUQUELIN, Anne. **Freqüentar os incorporais**. Contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- DANTO, Arthur. **Após o fim da arte - a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Edusp, 2006.
- _____; GUATARI, Felix. **Mil Platôs 1**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1995.
- _____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos e o que nos olha**. Rio de Janeiro: 34, 1998.
- _____. **Devant l'image**. Paris: Les éditions de Minuit, 1990.
- DUCHAMP, Marcel. **O ato criador**. In: *Nova Arte*, São Paulo: Perspectiva. 1975.
- ECO, Umberto. **As formas do conteúdo**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Portugal: Veja/Passagens, 2002.
- _____. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- _____. **Isto não é um cachimbo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
- GREENE, Rachel. **Internet Art**. London: Thames and Hudson. 2004.
- GUINSBURG, J; BARBOSA, Ana Mae. **O pós-modernismo**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Pós-modernismo e política**. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.
- HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). **Cultura e Desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002.
- HUYSEN, Andréas. **Memórias do Modernismo**. Rio de Janeiro, UFRJ, 1997.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- ITTEN, Johannes. **The art of color**. New York: Nostrand Reinhold, 1973.
- JEUDY, Henry Pierre. **O corpo como objeto de arte**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- LIPPARD, Lucy. **Six years: the dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972**. Los Angeles: University of California Press, 1972.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- MARTIN, Sylvia. **Art video**. London: Taschen, 2005.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- MITCHELL, W.J.T. **Iconology**. Image, text, ideology. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- MOULIN, Raymonde. **O mercado de arte: mundialização e novas tecnologias**. Porto Alegre: Zouk, 2007.
- ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- OWENS, Craig. **O impulso alegórico**. Sobre uma teoria do pós-moderno. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.
- ROCHLITZ, Rainer. **O desencantamento da arte**. A filosofia de Walter Benjamin. São Paulo:

Edusc, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

____; NÖTH, Winfried. **Imagem**. Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1997.

SENNET, Richard. **A corrosão do caráter**. Conseqüências pessoais do trabalho no novo capitalismo. São Paulo: Record, 2008.

SCHAEFFER, Jean Marie. **A imagem precária**. Sobre o dispositivo fotográfico. Campinas: Papyrus, 1996.

VANTEIGEM, Raoul. **A arte de viver para as novas gerações**. São Paulo: Conrad, 2002.

WOLF, Maryanne. **Proust and the Squid**. Cambridge: Harper, 2007.

Sites

<http://jamillan.com/librosybitios/blog/>

<http://nomada.blogs.com/jfreire/>

<http://moebio.com/santiago/>

<http://www.comunicacion-cultural.com/>

<http://medialab-prado.es/>

<http://www.we-make-money-not-art.com/>

<http://folksonomy.com/>

<http://mangasverdes.es/>

<http://www.media.mit.edu/>

<http://convergenceculture.org/index.php>

<http://www.lacoctelera.com/jlori>

[http:// www. Wpdfd.com/pixelfonts.htm](http://www.Wpdfd.com/pixelfonts.htm)

<http://www.kartoo.com>

<http://web.mit.edu/research/index.html>

<http://usability.serco.com/trump/resouces/standards.htm>