

iVisit - Share Your World

File Settings View Windows Help

corpos informaticos



Video 19.36 fps

Audio
talk
Press Ctrl to say to talk

Record

corpos LN

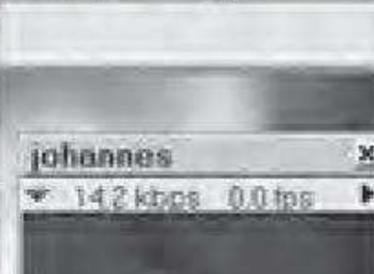


3.0 kbps 0.0 fps



Still

w.corpos.org

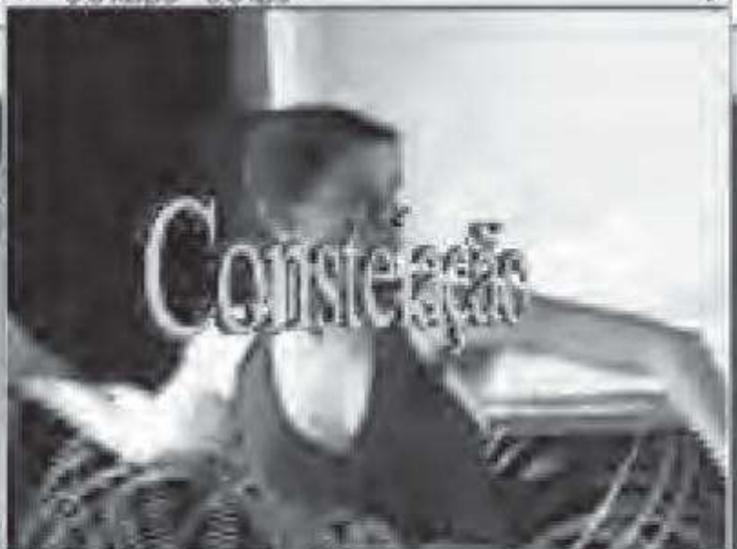


142 kbps 0.0 fps



Still

zzzz...



0.0 kbps 0.0 fps

G... [Close]

File Options Help

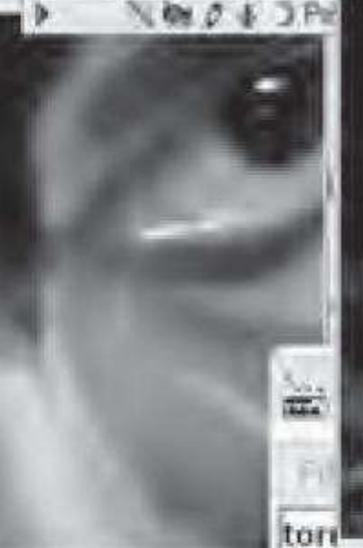
- New User
- laiza
- CORPOS INFORMAT
- constelacao2
- artaxis
- zzzz...

CORPOS INFORMATICOS



21.8 kbps 25 fps

artaxis



17.4 kbps 29 fps

constelacao2



27 kbps 18 fps

constelacao2



27 kbps 18 fps

start iVisit - Share ...

8:39 PM

Performance e telepresença - comunicação interativa nas redes

Renato Cohen*

Investigação sobre os novos estatutos da comunicação e da performance no âmbito das redes telemáticas e dos novos mídias de interação. Estão em causa o estudo da telepresença e os diversos agenciamentos do corpo e da presença nas passagens da interface orgânica para a virtual. São nomeadas tipologias de interação que incluem as categorias do corpo extenso, corpo híbrido, hipermídia, criação de ambientes e interferências e *performances* em tempo real.

Como praxis são analisados dois eventos de curadoria: Constelação (Sesc-SP, 2002) e Hyperpsique (2003), eventos que propõem interescrituras, criação colaborativa e interatividade com os usuários da rede. Nessa ordem, são estudadas as narrativas hipertextuais, a "comunicação fractal" e os novos operadores da cena e da *performance*.

Performance, redes telemáticas, contemporâneo

1. Arte Performance e as Passagens Contemporâneas

O advento de novos suportes tecnológicos com a presença das redes telemáticas (web-internet), dos extensores do corpo e da mente nos novos meios digitais promove outras relações de presença, mediação e relação com a escala dos fenômenos.

A recém-nomeada tecnocultura e as navegações pelo universo *cyber* (Gibson) – das redes virtuais – colocam o interator contemporâneo em novas relações de espaço, tempo, presença, memória. Estão em causa as estruturas hipertextuais, a comunicação em telepresença, os ambientes multiusuários e a possibilidade de performance com audiências refratadas no tempo e no espaço.

Navegando em suportes hipermídia, por ambientes imersivos, os interatores contemporâneos recuperam a idéia de "tempo real" em contraposição ao tempo simbólico do espetáculo. Os novos dispositivos performáticos promovem outros agenciamentos em que o paradigma da simulação e da interatividade desconstrói os modelos cênicos da representação operando a comunicação *on-line* com o evento.

As redes da internet – na nova revolução telemática – dão voz e interatividade aos interatores, que passam a ser sujeitos de uma cena

* Renato Cohen foi professor do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP e do Instituto de Artes da Unicamp, coordenava o Núcleo de Estudos da *Performance*. Autor de *Work in Progress na Cena Contemporânea*, São Paulo: Perspectiva, 1988. Dirigiu o Grupo Mídia Ka de *Performance* e Tecnologia.

multiplicada, polifônica, e não meros receptores distanciados. O mundo sensorializado estende nossa pele e nossa consciência a todos os espaços da rede, tecendo os nós da “noosfera” e dos novos meios comunicantes.

A presença de novos suportes telemáticos, no contemporâneo, viabiliza demandas que se anunciam desde os anos 60: no âmbito da contracultura – as expressões da *body art*, da videoarte, da *videoperformance* buscavam transições e experimentações no corpo (como mídia primária) e em seus amplificadores e extensores nos mídias eletrônicas. Trabalhos inaugurais do grupo Fluxus, entre outros, permeiam as passagens entre o corpo orgânico e o vídeo, na via da arte conceitual. A partir dos anos 80, os novos mídias tecnológicos (*net-art*, *web-art*, arte-satélite) com dispositivos de mediatização, virtualização e telecinagem da presença passam a impor outras direções às experiências radicais da *performance*: Johannes Birringer¹ nomeia um novo espaço monádico de performance – a sala telemática (espaço físico computacional, sensorializado) recebendo *inputs* em tempo real – em contraposição à sala instalação, remetida às artes plásticas. Em sua criação *Vespucci* (1999),² *performers* e cantoras líricas atuam com sinais e dados – que chegam em tempo real – e roteiros e cenários permutados na rede. Banco de dados em Cd-Rom colocam o público interator em contato com todo o hipertexto da criação, num eixo paradigmático, e não apenas no eixo da seleção do criador clássico.

As telas digitais, de cristal líquido, os espaços da *cave*, os artistas plugados e sintonizados na rede passam a substituir os espaços materializados das Artes Plásticas. Certamente, as artes computacionais, com as redes, promovem uma mudança de paradigma na arte e na comunicação, preconizada no moderno e materializada no contemporâneo, colocando o usuário-interator “dentro” da cena, experienciando o processo em sua totalidade: como define Artur Matuck, o interator estará navegando ou circuitando um dispositivo criado por um metaartista (*Media Design*) muitas vezes dispondo dos mesmos dados e parâmetros desse construtor.

Essa totalização das artes em códigos, visuais, sonoros, legíveis e táteis, tem sua gênese nas idéias da *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total), sugerida por Richard Wagner, que propõe partituração e sincronia dos signos artísticos, incorporando a cinética, a visualidade, o uso de simultaneidade e as arquiteturas do texto. Essas operações foram realizadas com exuberância na cena moderna e performática de Robert Wilson, entre outros, cuja ópera minimalista *Einstein on the Beach* (1976) operava essa superposição de códigos sob o signo da disjunção entre o corpo, a voz e a imagem.

1 Em Birringer, Johannes. “Contemporary Performance/Technology”. *Theatre Journal* 51, pp. 361-381, 1999.

2 *Vespucci* (Direção Johannes Birringer, 1999), Dalas, USA, Alien Nation Co.

A arte *performance*, desde a modernidade, tem sido, por natureza, a arte de revolução de suportes, operadora dos trânsitos entre o corpo, o conceito e a mediação.

No contexto contemporâneo, a “performance” (experimentação) contrapõe-se aos paradigmas da representação: aos espaços auráticos da cena (edifícios-teatro, museus) contrapõe-se o espaço vivo das ruas, dos galpões, dos domínios da rede (*Web-Art*). À recepção passiva da obra nomeia-se o interator. À conhecida equação cênica texto-público-atuante, matriz do teatro, interpõe-se, na *performance* uma cena descontínua, amplificada, operada em espaços-tempo simultâneos, com outros níveis de presencialidade: Karen O'Rourke performa, ao vivo, em telepresença para platéias de outros países. Eduardo Kac (*Time-Capsule*) implanta *chips* em seu corpo – metáfora de memória, subjetividade e da sociedade de controle.

Fabian Wagminster, no encontro Repercute – Reflexiones sobre Performance, Cultura y Tecnología, recentemente realizado em Los Angeles e de que participamos (ver: <http://www.aliennationcompany.com/projects/repercute.htm>), aponta a similaridade entre a arte digital e a arte *performance* pela efemeridade dos eventos, pelo aporte da arte conceitual e dos campos de imanência,³ por seu caráter imaterial, desenhando rastros, cartografias de processo em seus agenciamentos.

O aporte das novas tecnologias que amplificam os mecanismos de mediação, virtualização e refração da percepção, e captação de códigos sensíveis que demarcam tempos, espaços, corporiedade vão legitimar uma série de experimentos, eventos – da ordem de uma cultura das bordas – que passam a se inscrever no campo da cultura.

A questão que se propõe na arte da *performance* é a de uma mediação e intervenção nos planos de realidade, superando os limites entre os campos do real e da ficcionalidade, entre sujeito e receptor da obra, dando complexidade e polissemia à produção do evento, que passa a ser culturalizado.

Esses novos espaços dramáticos, advindos da *performance* e conquistados na modernidade, na égide do relativismo, de uma nova estética das intensidades, do ultra-realismo, operam no trânsito das artes, dos corpos-instalados, das palavras amplificadas, dos primeiros suportes eletroacústicos. A *performance* instala-se como arte híbrida, ambígua, oscilando entre a plena materialidade dos corpos e a fugacidade dos conceitos.

Nessa direção, a *performance* contemporânea – mediada por novos suportes – reinstaura a capacidade mitificadora e a demanda por produção de novo sentidos que se somam a essas sintaxes vertiginosas. Há um

³ Imanência no sentido utilizado por Gilles Deleuze (*O que é a Filosofia*, Ed.34) como criação de campos de sentido e materialidade na cena e no evento.

retorno ao “tempo real”, tempo da experiência, tempo do contato – mesmo que virtualizado – entre múltiplas possibilidades de subjetivação. Da mesma forma, a *performance* como arte sintática e de mediação, por natureza, cria operadores que articulam as novas relações entre homem e seus extensores máqunicos, sejam eles avatares (ver Victoria Vesna <http://vv.arts.ucla.edu/>), corpos híbridos (ver Stelarc <http://www.stelarc.va.com.au/>) ou telepresenças.

Os novos mídia telemáticos introduzem à cena as potencialidade de mediatização e virtualização, alterando e estendendo nossas percepções de corpo, presença e acontecimento. Retomando operações já presentes no teatro moderno, como a busca de um corpo hibridizado ou “pós-humano”,⁴ a *performance* retoma o *leit-motiv* das relações homem máquina: na rota das sur-marionetes de Gordon Craig, nas utopias futuristas de Khlébnikov, Shlemmer e El Lissitski, que intentam um corpo que atravesse os médiuns (Khlébnikov fala de uma linguagem mediúnica, o *zaum*) e ultrapasse os limites do corpo físico.

A questão central da arte da *performance* – busca de mediação e intervenção nos planos de realidade, superando e criando ambigüidades aos estatutos do real e do ficcional – está amplificada pelos novos mídia tecnológicos.

No campo da virtualidade, trabalhos de telepresença como os de Johannes Birringer, colocando seu corpo pulsante, em tamanho real, para distantes platéias, em transmissões de rede, conferem vida e mistério a sua presença impalpável.

Essas novas arenas de performance consubstanciam espaços dramáticos sustentados pela noção de evento, de acontecimento, em contraposição aos espaços da repetição e reiteração de textos.

2. Performance e Mediação

Os novos suportes midiáticos vão propor outras linhas de investigação à *performance*: trabalhando corpos, bases de dados, comunicações, informações a distância, as operações transitam de forma heurística sob o novo paradigma da simulação-interação. São construídos, maquinicamente, sistemas de simulação, que reinterpretem dados e situações a distância. O paradigma da simulação, de certa forma, reitera o campo de representação, por trabalhar a referencialidade, porém opera o território da criação de realidades virtuais.

Fabian Wegminter, no evento Repercute – Ucla⁵ já nomeia o campo de “sistemas performativos” em que sistemas de computação e rede realizam a *performance* sem intervenção direta do interator humano: o exemplo citado era o de uma criação realizada em Buenos Aires, na qual

4 O performer australiano Stelarc constrói um corpo de próteses tecnológicas e defende a idéia da obsolescência do corpo humano físico.

5 Ver o site <http://www.aliennationcompany.com/projects/repercute.htm> (compilação de Johannes Birringer).

os dados corporais de transeuntes, captados por sensores, alimentavam e afetavam um banco de dados em Los Angeles que a partir desse *input* desenhava gráficos e palimpsestos. O experimento, de autoria de Mariano Sardón, aludia a um conto de Borges que diz que a presença, material está sempre desdobrada em outra dimensão. O mesmo experimento tangenciava, também, discussões éticas de captura de imagens e dados com desconhecimento dos envolvidos.

A partir dessas inferências podemos, preliminarmente, estabelecer uma pequena tipologia de trabalhos, com tecnologia, em que se experimentam diversos níveis de inter-relação entre os campos da *physis* e da *teckné* nas redes telemáticas:

Corpos Estendidos – Termo utilizado para designar telepresença, presença viabilizada a distância para plataformas segmentadas no tempo e no espaço. Proporciona níveis de interação simulada. Trabalha o real simulado no virtual e devolvido ao real (por exemplo, com um *performer*, em presença, na França, simulando seu corpo na rede e sendo apresentado, em tempo real, para platéia presencial no Brasil).

Corpos Híbridos – Trabalhos diversos, como os do Fura del Baus, de Stelarc, de Eduardo Kac, entre outros, com instalação de sensores e aparatos no próprio corpo, corroborando as inter-relações modernistas do homem-máquina. Nesse grupo a tecnologia não opera como campo tele e sim como corpo híbrido. A interferência se dá no corpo do *performer* e não a partir desse corpo. Essa operação pode estar conectada à rede com sensores comunicantes ou não.

Hipermídias – Prolongamento das pesquisas modernistas, de uso de máquinas e suportes eletrônicos, no campo digital, que opera outros níveis de memória e de criação de realidades visuais. As telas amplificadas de cristal líquido criam imagens que alcançam o estatuto da “hiperrealidade”, muitas vezes operando como cenários virtuais ou mundos imaginários projetados.

Nessa ordem inclui-se a maior parte dos trabalhos intertextuais e hipertextuais, criando redes de imagens-mundo, desde o cinema de Peter Greenaway até o recente trabalho do grupo teatral americano Wooster Group: em *Phedra* (Nova York, 2001) os *performers* têm suas coreografias e movimentos anunciados previamente em telas DVD, que projetam um devir corporal, em paralelo ao espaço textual e cênico de sua *performance*.

Denominamos hipermídia um sistema de vários suportes conectado às redes.

Criação de Ambientes e Interferências – *Performances* que operam com sinais, índices, rastreamentos de campos e corpos

sensorializados. Representam uma última geração de pesquisa, ao sair da representação icônica e trabalhar, majoritariamente, nas traduções indiciais. O grupo alemão Knowbotic Research realiza *performances* com entrada – *on line* – de sinais de tempo da estação alemã da Antártica ou com sinais do trânsito de Tóquio. Cria uma nova linhagem de *performance* que opera, em interação, com sinais ambientais, uma *performance* de *environment*. A americana Maída Whitters cria *performances* com sinais ao vivo da Nasa da aurora boreal em diversos pontos do sistema solar. Os brasileiros do Sci-Arts realizaram *performances* transformando sinais de trabalhos apresentados em salas simultâneas.

Performances em Tempo Real – Trabalhos na linha de espetáculo, na categoria de arte telemática, usando redes em tempo real, como *Vespucci*, de Johannes Birringer, cujos *performers* recebem, a todo momento, pela rede, *inputs* sonoros e visuais da Nasa, ou o recente trabalho do encenador americano Bob Wilson, *Monsters of Grace*, na linha denominada *Cyberstage* (<http://www.cyberstage.org/archive/newstuff/monsters.html>).

No Brasil, grupos como o Sci-Arts, obras como as de Tânia Fraga, Diana Dominguez, das *designers* Rejane Cantoni, Daniela Kutchat e a *performer* Ivani Santana produzem trabalhos de corpo sensorializado que operam em tempo real com o ambiente instalado, proporcionando varreduras de imagens, sons e realidades mediadas (ver - *Op-era*, 2000).

Interescrituras – Trabalhos com realização de dramas e textos – em autoria compartilhada na rede.

Uma seqüência importante de trabalhos é a de hiperdrama (Michael Joyce) e construção compartilhada de textos na rede, com comunicação interativa entre autor-obra-interator. (Ver - *Twelve Blues*), http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html).

3. Eventos: Constelação e Hyperpsique

.....*Mantra Cósmico, Rede de presenças, a conectividade da net cria uma corrente de consciências, de sonoridades, de narrativas que são tecidas a distância. No espaço-tempo geodésico das 12h às 24h (horário SP) uma rede se constela criando uma geografia de 35 artistas e quatro cidades em link – São Paulo, Columbus (Ohio), Plymouth (UK) e Brasília. O Conceito é o do tempo real, do tempo epifânico e único. O espaço está aberto para a performance presencial e telemática. Espaço aberto para os interatores da rede e para os livre-depoimentos. Uma ação que tem seu peso na materialidade do corpo e sua leveza no deslocamento das imagens...* Renato Cohen (texto guia do site Constelação)

Constelação (Sesc, Mostra Ares e Pensares, nov/2002-<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/>) e Hyperpsique (Mostra Latinidades, Sesc Pompéia, agosto de 2003) são dois eventos distintos de telepresença e uso de redes em que se operacionalizam algumas questões tematizadas.

O evento Constelação, de que participei como criador e mediador, constituiu-se de rede *linkando*, em tempo real, quatro centros de irradiação (Sesc-São Paulo, Caixa Center-UK, Ohio Media Center-Columbus, EUA e Centro de Mídia-UnB), num período de 12 horas. Estavam previstas *performances* – para público presencial e na rede, algumas delas em interescritura entre dois centros –, bem como interação dos internautas dialogando com a seqüência de trabalhos.

As cenas eram apresentadas – em São Paulo – em três telões alimentados por *data show* – um primeiro amplificando a *performance* local, um segundo abrindo imagens em tempo real, que chegavam dos diversos centros, e um terceiro previsto para excertos dos internautas e que, na prática, acabou sendo disponibilizado, como poesia concreta, para amplificar o *chat* que se desenvolvia na tela do computador.

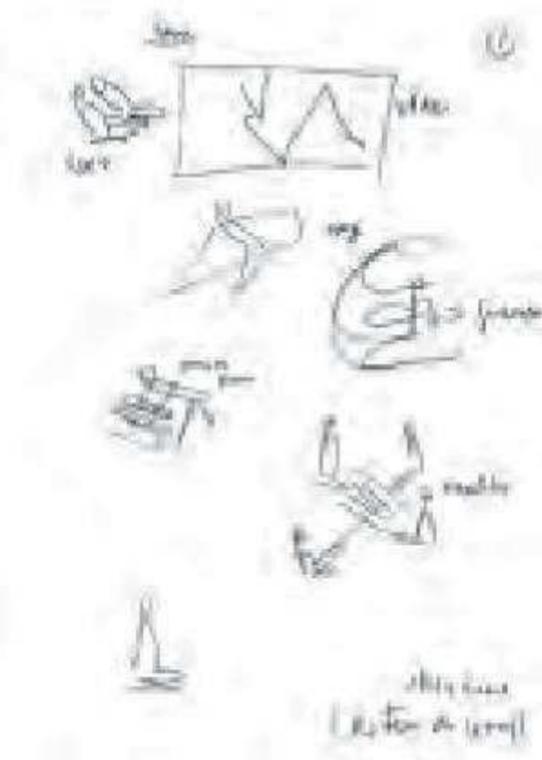
O dispositivo foi montado por Paulo Costa e operava os *softwares* de telepresença Windows Media Player 7.1, Quicktime Player 5/6, I Visit, além do tradutor Flash MX Player (o *design* da operação está disponibilizado no *site* citado).

Conceitualmente, o evento apropriava a idéia de tempo real, estendido na rede – com o horário “geométrico” das 12h às 24h (SP) como norte, e o uso de todas as seqüências de cenas criadas ao vivo, abertas a qualquer interferência, dialogismo e intertextualidade: o que percebemos foi uma grande polifonia visual, com *performances* apropriando-se de cenários e poéticas de outros artistas que chegavam pela rede. Não conseguimos receber áudio dos outros centros, o que alterou bastante o experimento. Trabalhamos com áudio e amplificação local. Em determinado momento, o *chat*-legível, que se desenvolvia num computador, foi colocado em telão para toda a platéia.

A extensão de tempo – aproximando-se do tempo de certos ritos que trabalham com o tempo expandido, em contraposição ao tempo agônico do cotidiano – a sensibilidade dos *performers*, aproveitando os elementos sinestésicos, amplificados, numa ópera de sentidos, e as sincronidades que se operavam envolveram todos num campo mítico de ocorrências.

A seqüência de eventos, encadeados, e a entrada de diversos *inputs*, sonoros, visuais, verbais, criavam um campo de comunicação emergente, e, como curador, desempenhei a função de “direção de cena”, selecionando materiais que iam para os telões e encadeando os eventos.

Renato Cohen, *storyboard*



Registramos, a seguir, o roteiro dos trabalhos apresentados (a descrição completa e os *links* estão no *site* do evento), bem como dois *still*, do I-Visit, recebidos em Brasília e cedidos pelo grupo Corpos Informáticos (Direção: Bia Medeiros) que performavam de Brasília: as imagens vistas nessa tela eram semelhantes ao que projetávamos nos telões.

Roteiro – Constelação

Lali Kotozinski (São Paulo)

bailarina trabalha com dança e tecnologia, pesquisadora do Centro CailaStar (Inglaterra)

Johannes Birringer (Ohio Dance Centre)

artista hipermídia, diretor do AlienNation Co., coordenador do Centro de Mídia da Ohio Dance University, um dos pioneiros na arte telemática

Dança Telemática – Cyber Goal Keeper

Dança com sinais sonoros, visuais e interferências ao vivo de Ohio, EUA

<http://www.lalik.net>

<http://www.dance.ohio-state.edu>

<http://www.aliennationcompany.com>

<rtsp://128.146.187.3/osu> (canal de transmissão QuickTime)

Luisa Donati

web-artista e pesquisadora

Sinais de UK – Bauhaus

Sinais gráficos em tempo real – Caila Star, UK

<http://wawrwat.iar.unicamp.br/incorpos/index.htm>

<http://wawrwat.iar.unicamp.br/vemos...nosolham/index.html>

<http://wawrwat.iar.unicamp.br/euentrevoce/index.html>

Wilson Sukorski

músico eletroacústico de carreira internacional, desenvolve sistemas inteligentes de sonoridade

ZOUNDZ 2

Sonoridades telemáticas em suporte Flash/MP3

<http://www.lsi.usp.br/~sukorski/>

Bia Medeiros

Carla Rocha

Gla Mac Dowell

Viviane Barros

Cyntia Carla

Robiara Becker

Intervenção Telemática: Corpos Informáticos Brasíliaespectros@corpos

Performance enviada pela rede em tempo real

Corpos Informáticos: criação de *performances* em *net art*. Coordenado por Bia Medeiros, o Corpos é pioneiro em arte na rede no Brasil

<http://corpos.org/telepresence>

<http://corpos.org/telepresence2>

Lucio Agra

poeta, artista multimídia, professor da PUC-SP

Ursonate

Performance da *Ursonate* do poeta dadaísta Kurt Schwitters. Trabalho em multimídia, com interferência de animações virtuais

Participação: Vanderlei Lucentini e Rogério Borovik

<http://www.kurt-schwitters.com>

<http://www.abaforum.es/users/2010/110.htm>

<http://www.soroptimist.de/kshome.htm>

<http://www.bajazzo.com/blonk>

Grupo Neotao

Intervenção

Trabalhos diversos de arte computacional, mapas gráficos a serem dispostos na rede propondo interatividade com os internautas

Daniel Seda - VJ / *web design*

Rogério Borovik - VJ / *infografia / CG*

Paulo Costa - VJ / *design / interatividade*

Participação: Carlos Eduardo Amadori (PUC-SP)

Artistas Internautas

Espaço de Depoimentos

Artistas diversos que ocupam o espaço democrático da rede e se apresentam como manifesto e depoimento pessoal (Artistas da Unicamp / PUC / Artes do Corpo)

Manifestação de Internautas: selecionados na rede

Depoimento: Gilberto Prado

Centro Mídia

Ohio State University Johannes Birringer

(coord.), EUA

CAiia Star, UK

Centro de Pesquisas Avançadas

Centros Nacionais e Internacionais

Artes Interativas, Uk

Centro Mídia, UnB

Comunicação e Semiótica, PUC-SP

O paradigma em operação era o da conectividade: as imagens remontam a um hipertexto, a um cinema polivisual, cada cena com seu fotograma em avanço. Algumas imagens já apareceram processadas pelos interatores (do I-visit), como a imagem da bailarina (Lali Krotzinski), na tela ZZZzzz, que foi indexada pelo letrismo Constelação criada por este internauta.

O trabalho *Hyperpsique* com o grupo Mídia Ka (direção Renato Cohen), recentemente apresentado, opera o conceito de rede de interescrituras com os *performers* se apropriando de materiais, sonoridades e textualidades da rede internet como partitura de atuação: partindo da relação Mídia-Medusa, a *performance* desenvolvia-se com roteiro predefinido e captação de imagens, em tempo real, da rede. O roteiro básico de *performance* estava apoiado no Web-Drama Gramatron, do ficcionista Mark América (ver <http://www.gramatron.com/>), uma alegoria das sociedades tecnológicas. Referências para o trabalho são materiais de Barbara Kruger, dos *sites* Virtual OM, entre outras.

A pesquisa *in progress* experienciou as relações entre a fisicalidade dos *performers* e a tela virtual, recebendo dados em tempo real, além de propor uma narrativa que atravessa gêneros, simulando repertórios da HQ, do *guignol* e do teatro de imagens.

Bibliografia

ATZORI, Paolo. "Extended-Body an Interview With Stelarc". *Digital Delirium*, s/d, pp. 195-199.

ASCOTT, Roy. "The A-Z of interactive Arts". *Leonardo Electronic Almanac*, n11, vol 3, nov 1995.

BIRRIINGER, Johannes. "Contemporary Performance/ Technology". *Theatre Journal* 51, 1999, pp. 361-381.

_____. *Performance on the Edge: Transformations of Culture*, London-New Brunswick, Athlone-Continuum, 2000.

CANTONI, Rejane. Realidade Virtual – Uma história da imersão interativa. Tese de Doutorado/ PUC-SP, 2001.

DELEUZE, Gilles. *Leibnitz et le Baroque*. Paris: Minuit, 1988.

GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Bantam, 1988.

JOYCE, Michael. "Storyspace as a Hypertext System for Writers and Varying Ability". *Hypertext* 91, N. York : Association for Computing Machinery, 1991, pp. 381-388.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0 The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.

NOVAK, Marcos. "Transmitting Architecture – The Transphysical City". *Digital Delirium*, s/d., pp. 261-271.

PRADO, Gilberto. "Experimentações Artísticas em redes telemáticas e web". *In Interlab – Labirintos do Pensamento Contemporâneo* (org. Lucia Leão), São Paulo: Iluminuras, 2002.

Sites de navegação e pesquisa

<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/>
Curadoria: Renato Cohen

<http://www.aliennationcompany.com>
Curadoria: Johannes Birringer

<http://www.aliennationcompany.com/projects/repercute.htm>
Evento Repercute Curadoria: Fabian Wegminter / Texto: Johannes Birringer

<http://corpos.org/telepresence2/>
Grupo Corpos Informáticos

<http://www.ekac.org/interactive.html>
Eduardo Kac

<http://www.stelarc.va.com.au/>
Stelarc

<http://vv.arts.ucla.edu/>
Victoria Vesna

<http://www.grammatron.com/>
Mark Amérika