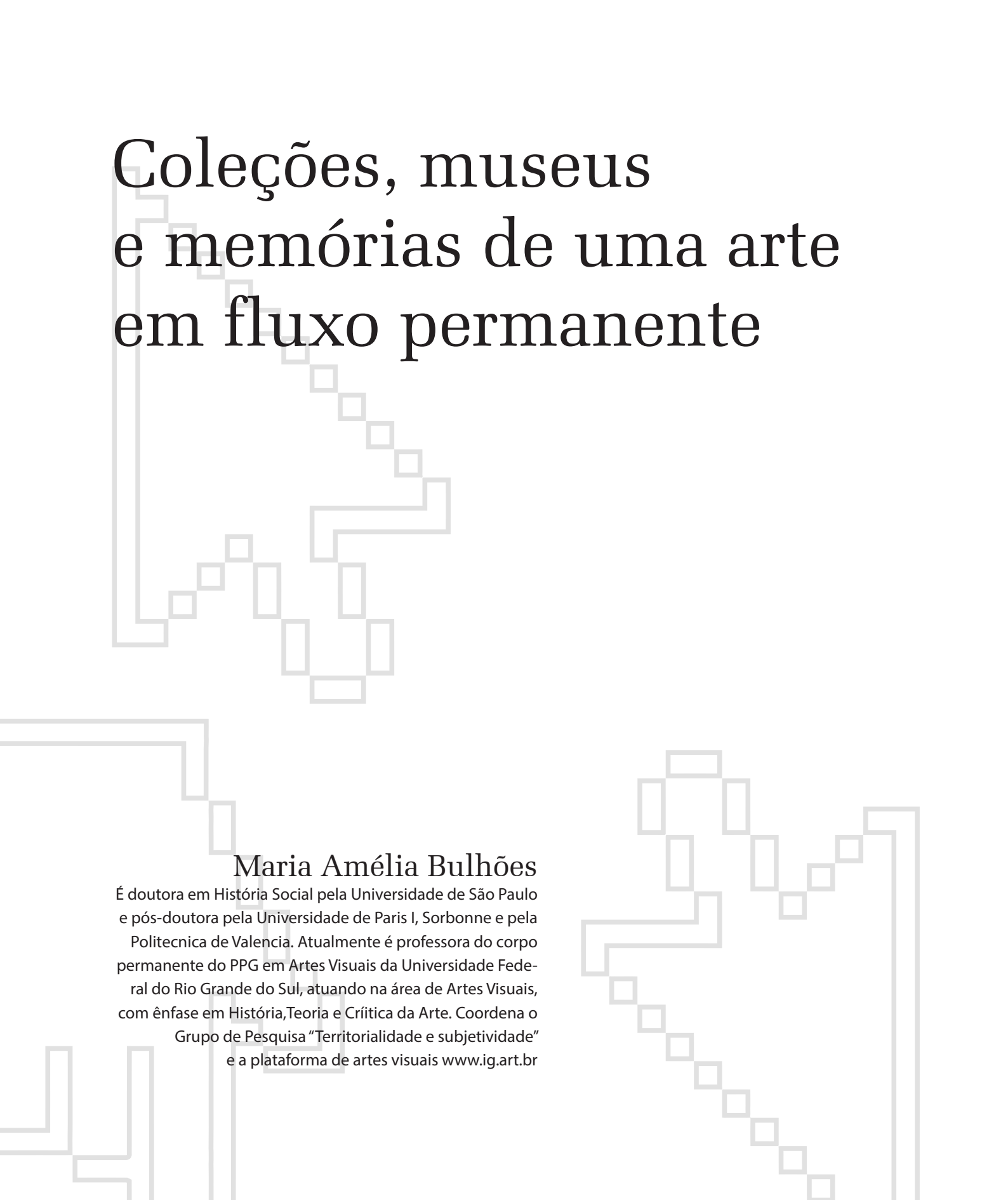


Coleções, museus e memórias de uma arte em fluxo permanente



Maria Amélia Bulhões

É doutora em História Social pela Universidade de São Paulo e pós-doutora pela Universidade de Paris I, Sorbonne e pela Politecnica de Valencia. Atualmente é professora do corpo permanente do PPG em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, atuando na área de Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte. Coordena o Grupo de Pesquisa "Territorialidade e subjetividade" e a plataforma de artes visuais www.ig.art.br



RESUMO

O texto comenta as práticas artísticas *on-line- web-arte* -, destacando as especificidades da *e-imagem* e seus problemas de preservação e memória. Apresenta alguns exemplos de ações na *internet de museus* como ferramenta de difusão e preservação dessa produção. Analisa o *blog Territorialidade* como banco de dados, e sua atuação na conservação da memória desses trabalhos, destacando suas estruturas conceituais e metodologias organizacionais.

Palavras-chave: coleções, memória, e-imagem, web arte

ABSTRACT

This written discusses on artistic practices *online-web-art*, with special attention to *e-image* and its conservation and memory condition. It presents some examples of actions on the *internet of museums* as a tool of dissemination and preservation of this production; it points the *blog Territoriality* as database and his performance in memories conservation of these works, his conceptual structures and organizational methods.

Keywords: collections, memory, and-image, web art

Internet e memória

A colocação no ar, em 2007, do *blog* "Territorialidade/territoriality", fez parte de um projeto de pesquisa sobre web arte¹ que vai na direção de muitos questionamentos. Ele se propõe a documentar essa produção *on-line* que se esparrama pelo universo virtual, em um fluxo contínuo, dando a ela um lugar de repouso, um ponto de encontro. Lidando com trabalhos cuja volatilidade põe em xeque a permanência da arte, documentar o que vai sendo localizado, informando dados técnicos, comentando as obras e captando algumas de suas páginas foi uma forma de organizar o material da pesquisa.

O *blog* resulta de um trabalho que vem sendo desenvolvido sobre web arte, um tema sobre o qual existe pouca reflexão no País. Sua maior contribuição é dar visibilidade a esse tipo de produção que em certo sentido vai na contramão dos interesses de colecionadores e instituições, que veem na acessibilidade da rede uma ameaça ao sentido exclusivista da arte. Sua recepção deslocalizada, sem um espaço físico específico determinado, que se realiza no equipamento do espectador/participante, além disso, foge ao esquema tradicional da arte e de seus espaços hierárquicos, sendo antiarática em sua essência e em seu funcionamento.

A internet, que teve sua difusão generalizada ao público na segunda metade dos anos 90, é um fenômeno fortemente marcado pelos recursos digitais que proliferam atualmente, tais como computadores, mídias móveis e outras possibilidades de comunicação que interconectam as pessoas, em diferentes regiões do mundo, em uma rede de aparatos que modificaram seus cotidianos, seus valores e seus padrões culturais. Ciberespaço é o termo normalmente utilizado para se referir a um espaço de comunicações utilizando na internet, que é um conglomerado de redes interligadas pelo protocolo IP, *a world wide web* (www), uma rede remota internacional, que proporciona a transferência de arquivos e dados para milhares de pessoas ao redor do mundo via computadores, mais popularmente designada como web. No ciberespaço desenvolve-se um processo de democratização e partilha da informação, além de uma possibilidade de aproximação até pouco tempo inimaginável. Ali, podem-se fazer amizades e relacionamentos, conhecer locais e ver imagens sem a exigência de visitas físicas. Gente que jamais entrou em um museu ou uma galeria pode frequentar *sites* de artistas de forma regular e participativa. Os artistas que trabalham nesse meio estão conectados com as questões da arte contemporânea, suas obras são criativas, originais e promotoras de interessantes diálogos.

Segundo José Luis Brea(2007), a energia simbólica que as práticas artísticas *on-line* ensejam perde o caráter rememorativo e recuperador da obra de arte, para direcionar-se a uma ação produtiva relacional. Assim, por sua contingência existencial, essas imagens deixam de se comportarem como memória de arquivo para se tornarem memória de processamento, de interconexão de dados e sujeitos. Brea identifica nos seus processos de produção a existência de uma memória RAM, que se constrói como inteligência coletiva, resultante

da cooperação entre praticantes e usuários. Ao analisar o que assim denomina, ele afirma que, no mundo contemporâneo, são as redes de conexão as responsáveis pela produção de conhecimento e não mais as estruturas de armazenamento de dados. Dessa forma, os inúmeros nós de circulação e transferência de informações que se observam na rede são os verdadeiros produtores da cultura. A polêmica entre os defensores do armazenamento dos dados digitais (memória ROM) e defensores da produção do conhecimento pelas conexões dentro da rede (memória RAM) deixa perceber que esse é um problema ainda em aberto. De qualquer forma, fica evidente que a sociedade da comunicação estabelece novas relações de trabalho e novas formas de estruturar o pensamento, e que as artes visuais não estão fora deste debate.

Anne Cauquelin (2005) corrobora com essas ideias ao afirmar que a arte contemporânea se caracteriza por um funcionamento em rede, onde cada ponto é a rede total, e estar nela garante a capacidade de produzir arte. Segundo ela, toda a cultura atual dirige-se a uma tendência eminentemente relacional, em que as práticas artísticas se tornam primordialmente políticas, abandonando o regime de mercado, para se integrar às novas economias de distribuição. Assim, a análise e o debate da arte produzida *on-line* não pode ser deixada de fora do mundo da arte pois, como se pode observar, no ciberespaço ampliam-se as possibilidades de participar. Qualquer indivíduo ou grupo, utilizando-se das tecnologias disponíveis, pode criar seu lugar de arte na rede, inserindo-se em um sistema de relações específicas que abre frestas nos controles hierárquicos do sistema.

Essas obras, entretanto, abrem novas questões conceituais, uma vez que a e-imagem se comporta de forma bastante peculiar. Ela é uma imagem fantasma, cuja natureza espectral se realiza na inexistência de uma visualidade fixa - materializada física e espacialmente -, passível de contato, como os possibilitados pela pintura ou a escultura. Essa imagem-acontecimento ocorre no encontro de emissões e recepções e se realiza através de uma interface – tela de um computador - seu lugar de existência. Neste sentido, sua captação é fugaz e movediça. As e-imagens, funcionando com autonomia operativa, circulam sem um controle maior de sua visibilidade, apresentando-se, muitas vezes, de forma diferenciada, de acordo com as especificidades do equipamento receptor e das condições de emissão. Fundamentalmente, essa é uma arte em fluxo, uma vez que o processo criativo não define um produto final, mas uma proposta em aberto, que pode continuamente ser alterada. Essa condição de imagem em processo estabelece inúmeros debates em relação à sua preservação e à sua memória, uma vez que não contém em si possibilidades de aprisionamento em coleções e museus, como a arte matérica enseja.

Giselle Beiguelman, em seu texto de 2012, “Memórias do futuro de uma arte sem passado”, apresenta algumas questões cruciais na consideração da memória das práticas artísticas *on-line*. Suas perguntas permanecem ecoando. “Como preservar a memória de bens culturais que resistem à objetificação, que muitas vezes só existem contextualmente, como é o caso da net art? Como lidar com memórias tão instáveis, que se esgotam juntamente com a duração dos equipamentos e cujas tipologias não correspondem aos modelos de catalogação das coleções de museus e arquivos?”

Museus e práticas artísticas on-line

Já nos primórdios da web arte, ou net arte como também é conhecida, alguns museus se preocuparam com sua inserção em suas coleções, bem como com as formas de armazenamento e a preservação. Assim, desenvolveram projetos, disponíveis na internet, que funcionam ao mesmo tempo como exposição de sua coleção e memória documental dela. Alguns destes projetos em funcionamento comentaremos a seguir.

Variable Media Initiative é um projeto do Museu Guggenheim (Figura 1), em Nova Iorque, EUA, criado em 1999, sob coordenação de John Ippolito.

The screenshot shows the Guggenheim Museum website. At the top, there is a navigation bar with colored tabs for 'NEW YORK', 'VENICE', 'BILBAO', 'ABU DHABI', 'INTERNATIONAL EXHIBITIONS', and 'GUGGENHEIM FOUNDATION'. Below this is the large 'GUGGENHEIM' logo. A secondary navigation bar includes links for 'visit', 'support', 'calendar & events', 'about', 'exhibitions', 'collections', 'education', 'interact', 'press room', and 'shop'. A third bar highlights 'ABOUT THE COLLECTION', 'COLLECTION ONLINE', 'CONSERVATION', and 'LIBRARY & ARCHIVES'. The main content area is titled 'The Variable Media Initiative' and includes a search bar and a breadcrumb trail: 'Home > New York > Collections > Conservation > Conservation Projects > The Variable Media Initiative'. On the left, there is a sidebar with categories like 'ABOUT GUGGENHEIM CONSERVATION', 'CONSERVATION PROJECTS', and 'TIME-BASED MEDIA'. The main text describes the Variable Media Initiative as a nontraditional preservation strategy. It includes a photograph of a sculpture and a 'PLAN YOUR VISIT' section with contact information for the Solomon R. Guggenheim Museum. A 'PRESERVE' button is visible at the bottom right.

Figura 1 - <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/conservation/conservation-projects/variable-media>

Conhecida como uma proposta de preservação, Variable Media Initiative surgiu a partir de esforços do Museu para resguardar obras baseadas em mídias e trabalhos performáticos de sua coleção permanente. O projeto integra a análise dos materiais com a definição de um trabalho de arte, independente de seu meio, possibilitando assim que ele seja compreendido mesmo quando seu meio se torna obsoleto. A ideia de descrever uma obra não apenas pelos materiais usados, mas pelo modo como ela se comporta, é crucial na metodologia desenvolvida.

Artport é um projeto do Museu Whitney de Arte Americana (Figura 2), em Nova Iorque, EUA, criado em 2002, com curadoria de Christiane Paul.

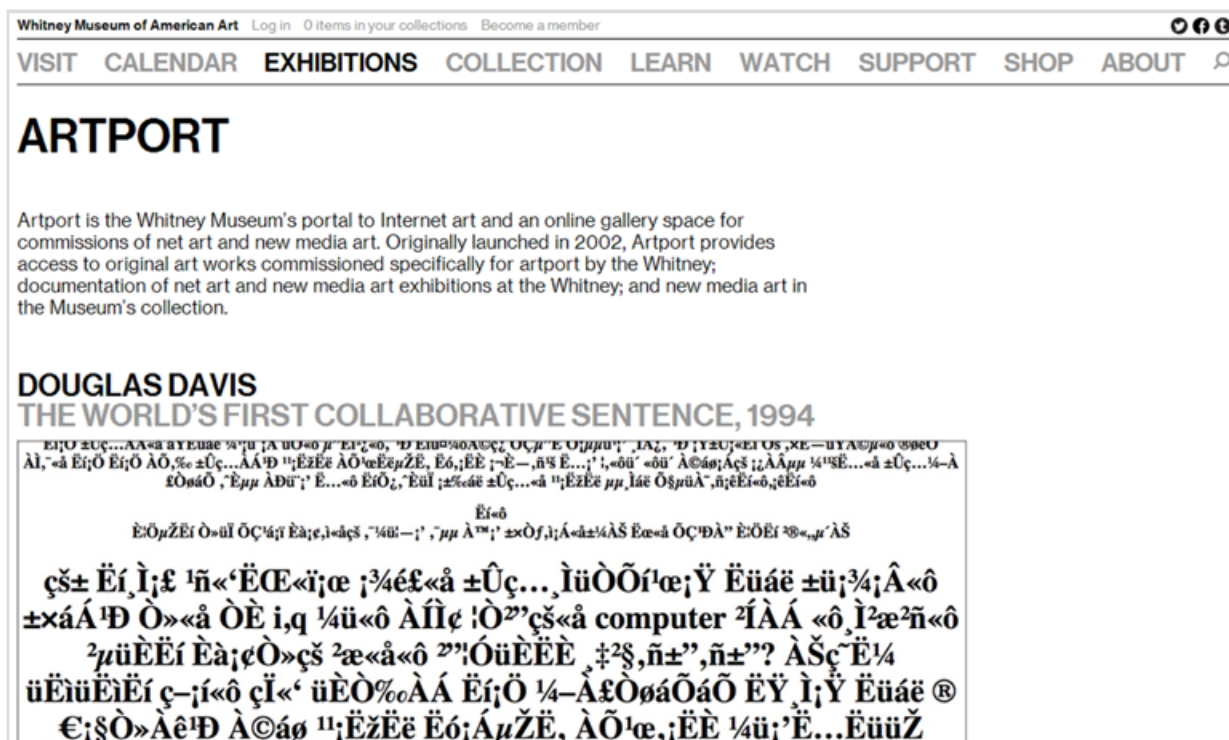


Figura 2 - <http://whitney.org/Exhibitions/Artport>

Artport é um portal net art e arte digital, além de servir como galeria para projetos comissionados pelo Museu. Todo mês um artista é convidado a apresentar seu *site* e seus projetos mais importantes na categoria “Gate Pages”. O Artport também oferece *link* de acesso a informações sobre exposições que já ocorreram e estão ocorrendo no Whitney Museum. Assim, o projeto é basicamente uma extensão do seu *site* institucional, pois, além de transmitir sua proposta, ele divulga o que está ocorrendo no próprio Museu.

NETescopio (Figura 3) é um projeto do Museu Extremadura e Ibero-Americano de Arte Contemporânea, MEIAC, em Badajoz, Espanha, criado em 2008, com a coordenação de Gustavo Romano.

Figura 3 - <http://netescopio.meiac.es/index.php>



Projeto em contínuo desenvolvimento, NETescopio é destinado a preservar, catalogar e difundir obras artísticas criadas para a rede, funcionando como um banco de dados. Sendo um usuário com senha cadastrado no site, é possível adicionar mais obras artísticas, além de modificar dados já publicados. Desta maneira, o Museu expande seu campo, fazendo o NETescopio fortalecer os vínculos da comunidade produtora de arte *on-line*.

Observa-se neste conjunto de projetos uma unidade dos dois primeiros em termos de divulgação e preservação da própria coleção, enquanto o NETescopio, mesmo estando ligado a um museu, funciona como uma forma mais aberta de difusão para a comunidade artística. Este último, por ser mais recente, explora as ferramentas da web 2.0, com recepção de dados dos internautas estabelecendo relações com os artistas que desenvolvem esse tipo de trabalho e, assim, ampliando seu acervo documental. Essas propostas não esgotam as inúmeras discussões de preservação e divulgação da web arte, mas evidenciam como essa questão está preocupando, demandando esforços e experiências por parte de museus no campo da arte.

Projeto de pesquisa é a origem do arquivo/coleção/museu *on-line*

Venho trabalhando com territorialidades na arte contemporânea desde 1999, tendo passado a abordar, com este enfoque, as produções em mídias digitais a partir de 2005, sendo que, a partir dessa data, iniciou-se uma abordagem de produções específicas de web arte. A abertura de interesse para essa nova área decorreu da descoberta desse original tipo de prática artística, cujo crescimento nos últimos anos, com o advento da web 2.0, vem sendo imenso e diversificado. E, também, da compreensão de sua importância no panorama cultural contemporâneo por seu acesso democrático, generalizado e globalizado, que vem ao encontro de muitas questões da minha pesquisa.

No início do contato com a web arte, impôs-se como tarefa básica o levantamento de obras e artistas, algo não tão fácil como se pode inicialmente imaginar. Esses trabalhos encontram-se dispersos na rede, sem lugares ou indicações específicas para sua localização. Um número desconhecido de propostas se encontra no ciberespaço; elas precisam ser descobertas através de diversos processos de pesquisa *on-line* e, também, da leitura de alguns autores especializados, dedicados ao nicho tecnológico. A bibliografia sobre o tema é fundamentalmente estrangeira, seus artistas são pouco conhecidos no meio de arte e sua relevância é difícil de determinar. Como esse é um tema bastante recente e mesmo marginal, no campo da arte, no Brasil, tive dificuldade na identificação de seus espaços e de suas redes de relacionamento. Superadas as primeiras dificuldades na localização dos trabalhos, ao explorá-los, deparei-me com outro problema: como obter informações básicas sobre eles, tais como autor ou equipe, localidade de origem, data de criação, dados técnicos etc. Novas explorações e descobertas.

Por isso, a organização de um banco de dados foi etapa fundamental para guardar o que estava sendo levantado em um arquivo, com trabalhos de artistas nacionais e internacionais, e em permanente expansão. A riqueza do material obtido e a certeza de seu ineditismo e seu valor para pesquisadores pesou na decisão de disponibilizá-lo, como forma de partilhar os resultados da pesquisa. O local mais adequado para sua difusão foi evidente desde o início: o ciberespaço, e a forma escolhida foi um *blog*.

“Territorialidade/territoriality” (Figura 4) surgiu como um banco de dados *on-line* sobre web arte, que seleciona e documenta trabalhos, organizando-os em categorias. Ele resultou do desen-

volvimento de uma metodologia de pesquisa específica e foi construído a partir do arquivo de trabalho. Criado em 2007, o *blog* integra o projeto “Territorialidades na arte contemporânea”, desenvolvido na UFRGS com apoio do CNPq e coordenado por mim. Uma questão a destacar é que este é um banco de dados temático, tendo como foco territorialidade e obras que se relacionam de alguma forma com esta problemática. Assim, muitos importantes e destacados trabalhos de web arte não se encontram aqui elencados por não se inserirem no tema. Cada obra está apresentada com seu título, *link* de acesso, nome(s) do(s) autor(es), local de origem, data de criação. Além disso, coloca-se um pequeno descritivo para

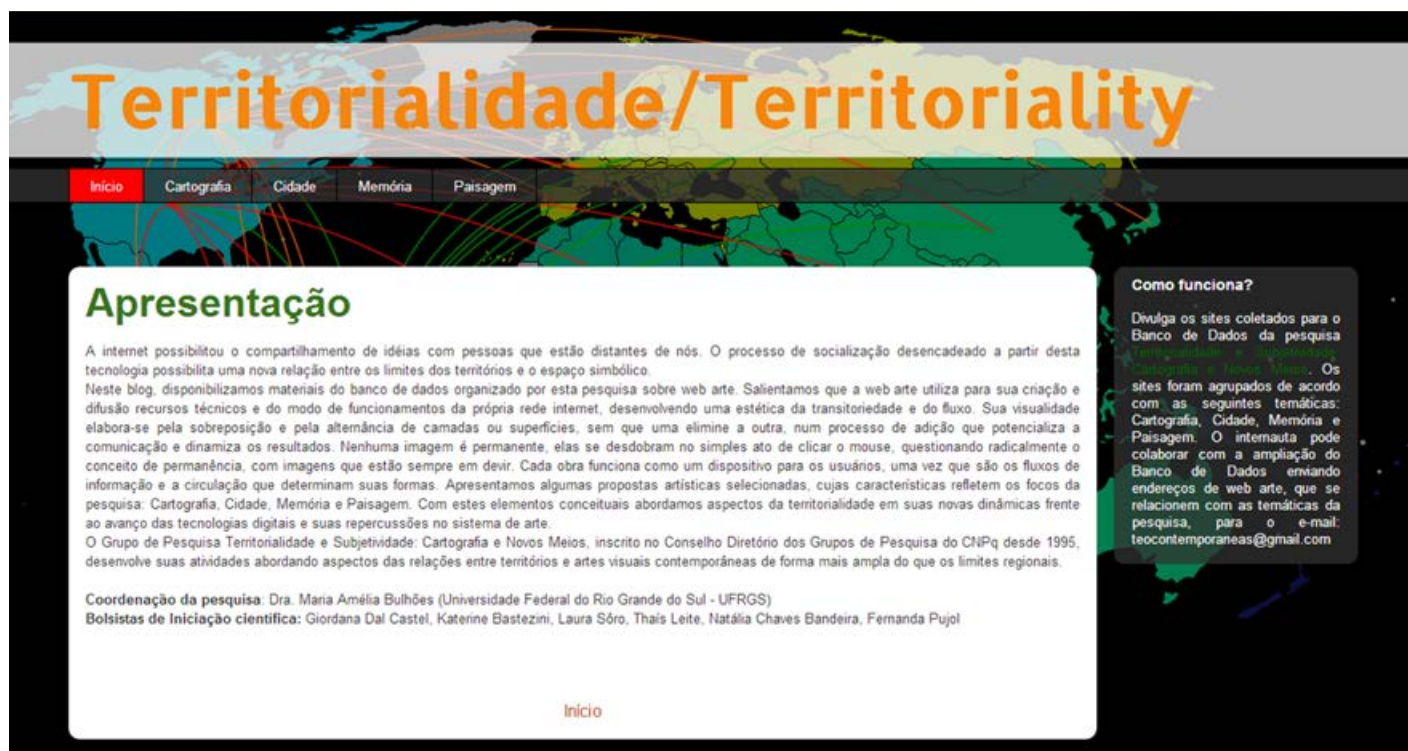


Figura 4 -<http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/p/paisagem.html>

auxiliar o internauta na sua compreensão e também duas imagens de páginas do trabalho. Esse conjunto de informações, que parece bastante óbvio, demanda muito trabalho de pesquisa.

Como base conceitual da pesquisa, parto de que, no mundo globalizado, algumas das principais estratégias utilizadas no diálogo com as diferenças se dão através de processos plásticos que se encontram enraizados nas relações territoriais. No sentido de uma aproximação das experiências concretas dessa articulação, utilizei inicialmente três possíveis abordagens, que correspondem a tendências bastante recorrentes na arte contemporânea. São elas: a interação artista-paisagem, o uso de recursos de memória e a adoção de elementos de cartografia. No trabalho com web arte as relações com as cidades evidenciou-se como uma quarta categoria, de forte presença.

O *blog* Territorialidade/Territoriality suporta um confiável banco de dados contendo informações acerca de mais de 300 artistas que têm trabalhos e projetos com foco em web arte, que se amplia continuamente. Sua estrutura funcional está organizada de acordo com as questões conceituais da pesquisa.

A seção Cartografia (Figura 5) direciona o internauta para trabalhos artísticos voltados a esse tema, considerando-se para essa classificação o uso de mapas, GPS e outros elementos de geolocalização, como básicos em sua estrutura de funcionamento e mesmo de linguagem. Com uma visão mais ampla do mapa, o uso de elementos da cartografia nas artes visuais está ligado ao fato de que ocorreram, ao longo do século XX, grandes mudanças na apreensão e representação do globo. Isso afeta a noção de territorialidade com a ampliação do seu conceito, e com o debate dos processos de intersecção de fronteiras culturais.

Na categoria cidade (Figura 6), os artistas estão selecionados por terem algumas cidades específicas como base de suas propostas e mote para a exploração de suas possibilidades relacionais significativas. A maioria das propostas conecta os usuários propondo novas relações com os espaços urbanos, interferindo e explorando lugares, acrescentando ou demandando informações sobre atividades e locais. A categoria cidade surgiu em consequência da análise das obras *on-line*, uma vez que o tema se apresentava insistentemente como parte de muitos desses trabalhos.

Na seção memória (Figura 7), os artistas foram selecionados por realizarem diferentes formas de abordagem da memória. Eles exploram seus diversos sentidos, criando peculiares experiências vivenciais a partir do mundo virtual. Alguns utilizam recursos de memória coletiva, e, através de suas produções, procuram reativar lembranças esquecidas ou negadas. Abordando memórias individuais ou coletivas, seus diálogos

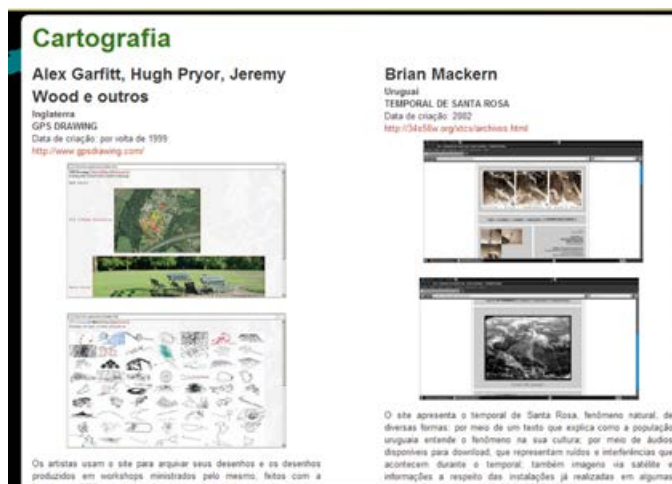


Figura 5 - Cartografia

transcendem o simples testemunho visual ou a cristalização do passado. Através de suas produções, estabelecem uma atitude que rompe com as temporalidades tradicionais e impõe a vivência de um tempo presente permanente, específica do meio que utilizam.

A categoria paisagem (Figura 8) conta com trabalhos artísticos que realizam abordagens do entorno geográfico a partir dos novos recursos tecnológicos disponíveis, questionando a identidade do sujeito e do local. A interação artista-paisagem é um dos fatores que alimenta essa produção artística, atuando no sentido de uma construção de diferenças dentro de um contexto da aparente homogeneização cultural. Do modo como o artista absorve a visualidade de seu entorno e a integra em sua obra, emergem territórios subjetivos que refazem a paisagem, criando novas territorialidades.

O projeto de pesquisa do qual o *blog* faz parte enfrenta as questões do local/global no campo da arte, e esse tipo de produção *on-line*, por sua ubiquidade, apresenta inusitadas questões para seu desenvolvimento. Discute-se a pertinência do conceito de territorialidade na internet, explorando as possíveis relações entre os campos virtual e geográfico, a partir da análise dos dispositivos utilizados pelos artistas para configurar a presença ausente de territórios geográficos precisos em obras que existem a partir da e na rede. Dispositivos tais como mapas, fotos ou dados e informações concorrem para estabelecer as inúmeras possibilidades de deslocamentos propostas pela obra.

Como a web arte é pouco conhecida dentro do meio artístico, com a indicação das datas dos trabalhos busca-se oferecer ao usuário uma compreensão da trajetória desta produção que se

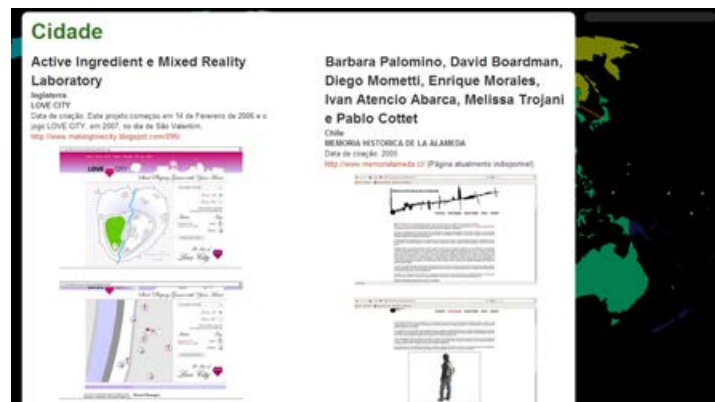


Figura 6 - Cidade

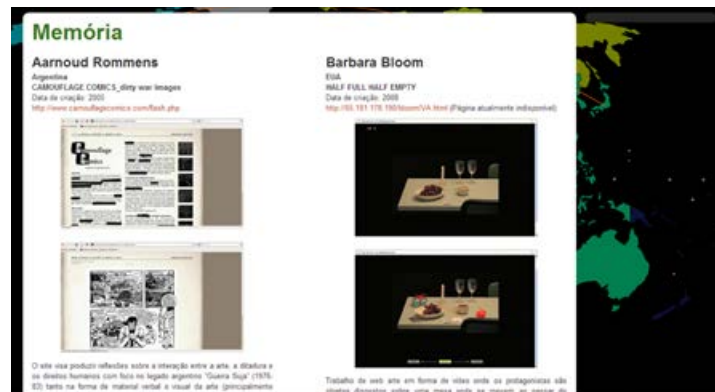


Figura 7 - Memória

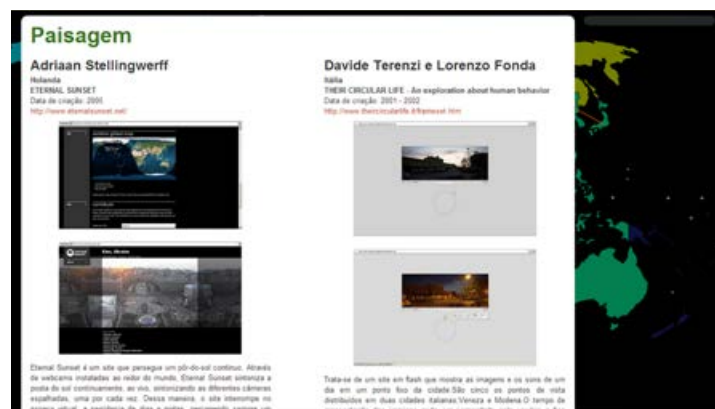


Figura 8 - Paisagem

desenvolveu a partir da segunda metade da década de 90. Nas descrições, evidencia-se como os artistas usam os códigos, criam ferramentas, inovam e derrubam barreiras, destacando-se a importância e o significado cultural de suas ações. Considera-se fundamental colocar em destaque os processos de formulação criativa, observando o caráter participativo das obras, seus aspectos reflexivos e suas relações com o pensamento contemporâneo da arte. Esse tipo de produção artística, ubíqua e em trânsito, exige para sua abordagem um dedicado trabalho de pesquisa. Sua diversidade, volume e diferentes tendências dificultam a seleção desta amostragem. Assim, optou-se por elencar obras e artistas que focam a territorialidade, selecionados a partir do uso de práticas colaborativas, de preocupações com questões contextuais e de foco em atividades experimentais. O *blog* está organizado pelas categorias já informadas – cartografia, cidades, memória e paisagem -, e cada trabalho selecionado é inserido em uma delas. Isso não significa uma classificação das obras, mas sim um esforço organizacional devido à grande quantidade de material disponibilizado. Cada uma delas, em geral, poderia ser colocada em mais de uma ou duas categorias, e tem-se que decidir por uma delas. O foco do banco de dados é ao mesmo tempo amplitude e seletividade, uma vez que se pretende apresentar o maior número possível de trabalhos e ao mesmo tempo mostrar a originalidade e as qualidades desta produção. Não há, entretanto, uma posição de legitimar determinada produção, reconhecendo-a como “arte”, mas sim uma preocupação de apresentar trabalhos criativos e originais, que exploram as possibilidades e ferramentas do meio em que se inserem. Difícil tarefa que se constrói no bojo da pesquisa, dos seminários desenvolvidos e das discussões que ensejam.

Recentemente, foi acrescentado ao *blog* o Google Analytics, que permite avaliar o alcance do trabalho na rede e que evidenciou a necessidade de oferecer versões em inglês. Decidiu-se por inserir nele o acesso direto ao Google Translate, de maneira que o usuário pode ter tradução em outras línguas. Sabe-se que este aplicativo tem seus limites, mas é uma possibilidade de ampliação dos leitores e de maior alcance geográfico. O funcionamento técnico do *blog* é básico, produzido

no *template* do Blogspot, e permite a leitura dos textos, o acesso aos *sites* das obras e a possibilidade de deixar comentários. Estes últimos às vezes informam sobre trabalhos desconhecidos que, discutidos no grupo da pesquisa, podem ser acrescentados ao banco de dados. Está entre os objetivos dar continuidade ao levantamento e à documentação da produção artística em web arte, atualizando, constantemente, os arquivos, pois se trata de um projeto *in progress*.

Como se dispõe de pouco material sistematizado sobre web arte, o *blog* é um produto importante da pesquisa que está sendo divulgado amplamente no meio *on-line*, no meio acadêmico e também no meio de arte. No início da pesquisa, havia poucos interlocutores, e atualmente o panorama se modificou bastante. Tenho apresentado o projeto em inúmeros eventos de pesquisa, obtendo bastante interesse do público e profícuos diálogos. Um comentário que aparece continuamente é de que se criou uma espécie de "museu *on-line*". Tenho dúvidas sobre essa questão, mas claro que considero o fato de que ele cumpre a função de divulgação e preservação da memória e que o lugar para um museu de web arte é o ciberespaço. Alguns dos trabalhos apresentados já não se encontram mais disponíveis ao acesso; o *blog* da pesquisa fica sendo uma documentação de sua existência. Ele se configura, além disso, como uma espécie de coleção organizada, catalogada e descrita, como normalmente se faz nos museus, entretanto, não desenvolve muitas outras atividades pertinentes a um museu além da difusão, e, como já foi observado, não há uma proposta de legitimação de obras. Ele se aproxima mais da forma de um arquivo documental. Além disso, a web arte é preponderantemente ubíqua e em fluxo, colocando muitos problemas se pensarmos a partir das categorias tradicionais de preservação e constituição de acervos. Sua estética de transmissão não se adapta às tentativas de apropriação matériaca, e a rapidez das transformações tecnológicas às quais sua produção está atrelada torna imediatamente obsoletas todas as inovações. Assim têm-se algumas experiências e muitas dúvidas. Enquanto acompanhamos as discussões, damos continuidade ao levantamento de obras e artistas para ampliar o acervo da pesquisa, divulgar o material disponibilizado na internet, acompanhar seus acessos e desenvolver projetos a partir dele. Esse foi o caso do livro *Web arte e poéticas do território* e da curadoria da *Web arte Bienal de Curitiba 2013*, ambos realizados por mim. Eles não poderiam ter sido concretizados sem contar com o apoio do banco de dados. Outros pesquisadores também desenvolvem atividades a partir deste material, como já foi visto em dissertações e teses de doutorado.

A web arte questiona aspectos tradicionais do sistema da arte, como hermetismo, elitismo e afastamento da realidade, assim como muitos outros segmentos da arte contemporânea também o fazem. Documentar essa arte é lidar com um real possível no mar virtual, fazendo dessa navegação uma aventura empreendida em conjunto para preservar um lugar de desejo e de utopia *on-line*.

NOTAS

¹ Nem todo trabalho de arte que se encontra na internet pode ser assim classificado, somente aqueles que se caracterizam por serem criados especificamente com os recursos da internet e existirem total ou predominantemente on-line, e por serem realizados a partir de programas específicos de composição de páginas na rede world wide web (www), reunindo diferentes recursos multimídias como sons, textos, gráficos, imagens fixas e em movimentos e outros.

REFERÊNCIAS

BREA, Jose Luis. *Cultura RAM*, Gedisa: Barcelona, 2007

BEIGUELMAN, Giselle. *Memórias do futuro de uma arte sem passado*.

Disponível em: <www.desvirtual.com/memorias-do-futuro-de-uma-arte-sem-passado/>

CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea*, Martins Fontes: São Paulo, 2005