

Performances multiespécie na produção artística contemporânea

Multispecies performances in contemporary art

Clayton Policarpo¹

Resumo

Frente a crescente emergência de seres sencientes –com a eclosão de sistemas computacionais capazes de realizar tarefas complexas e mediante avanço de pesquisas relacionadas ao comportamento e capacidade cognitiva dos demais seres biológicos – já não há qualquer território ou área do conhecimento que possa se postar como intacto à participação de agentes não humanos. No campo da arte, ao explorar o potencial criativo expresso em trabalhos que contam com engajamentos interespecie somos destituídos de uma exclusividade na criação, ao tempo que novas perspectivas estéticas podem ser desveladas. O presente artigo pretende realizar uma leitura de trabalhos produzidos nas últimas décadas que tomam partido de interações entre seres provindos de diferentes naturezas em seus processos de concepção, desenvolvimento e difusão, de modo a apontar para possíveis encaminhamentos e potencialidades em ambientes heterogêneos.

Palavras-chave: arte contemporânea, performance, Antropoceno, performance multiespécie

Abstract

In the face of the growing emergence of sentient beings - with the emergence of computer systems capable of performing complex tasks and by advancing research related to the behavior and cognitive capacity of other biological beings - there is no longer any territory or area of knowledge that can stand as intact the participation of non-human agents. In the field of art, by exploring the creative potential expressed in works that rely on interspecies engagements, we are deprived of an exclusivity in creation, while new aesthetic perspectives can be unveiled. This article intends to read works produced in the last decades that take advantage of interactions between beings from different natures in their processes of conception, development and diffusion, in order to point to possible directions and potentialities in heterogeneous environments.

Keywords: contemporary art, performance, Anthropocene, multispecies performance

¹ Doutorando e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD), PUC-SP. Professor temporário do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. Integrante dos grupos Realidades (ECA-USP) e Transobjeto (PUC-SP). Email: clayton.policarpo@gmail.com

Nas últimas décadas, diversas áreas têm se dedicado a investigações que buscam romper com um modelo antropocêntrico de construção do conhecimento, difundido em toda cultura ocidental, ao que tem sido chamado de “virada do não humano” (GRUSIN, 2015). Assomam-se a esse processo um série de eventos que corroboram a instauração de uma revisão das noções de humano e humanidade, bem como dos processos de produção que lhes são característicos. Mediante um horizonte que reitera a convicção de um estado e de uma sociedade que derivam da associação de atores diversos, muitos dos quais não possuem forma humana, o entendimento de uma extensão interespecie das relações repercute nas ciências, nas tecnologias e nas humanidades, no mesmo momento em que o não humano tem se convencionado como uma expressão sintomática do contemporâneo.

No âmbito das artes, instauram-se debates acerca da capacidade de agentes para além do humano desenvolverem expressões criativas. Para o presente artigo, buscamos recuperar algumas experimentações artísticas que se fazem valer da ação performativa de seres biológicos e animais não humanos em sua constituição. Assim, faz-se necessário um breve retrospecto das artes performance – enquanto prática, método e visão de mundo –, de modo a vislumbrar aproximações possíveis para produção e pesquisa que atuem nas intersecções entre arte, filosofia e ciência.

A performance como um paradigma

Com a origem que remonta aos experimentos de vanguarda da arte, na primeira metade do século XX, sobretudo os surrealistas e dadaístas, a performance se estabelece a partir de proposições díspares, que envolvem corporificação, localidade, presença e materialidade, ao tempo que propõe questionamentos aos modelos social e artístico do modernismo. As proposta de obras que buscam exceder o objeto de arte, e instituem o tempo presente e a materialidade como instâncias que lhes são inerentes, têm pautado os movimentos criativos não apenas nas artes visuais, mas também no teatro, na dança e na música. Ademais, não é infrequente que áreas para além das artes se engajem com preceitos de performatividade, como é o caso de designers, arquitetos, arqueólogos, cientistas, pesquisadores que têm sistematicamente adotado a performance, elevando-a à posição de um dos maiores paradigmas do nosso século (Salter, 2010, p. xxi).

A institucionalização das artes da performance, que permitiu uma visibilidade enquanto prática específica, ao mesmo tempo que buscou separá-la de outras dimensões que não se autodefinem como tal, possibilitou um espaço de destaque no cenário artístico e a emergência de toda uma rede de estudos e pesquisa, bem como mostras direcionadas para a área. Tendo em vista a variedade de frentes de pesquisa dedicadas ao tema, e mesmo à abrangência que a arte da performance adquiriu nas últimas décadas, não há a pretensão de realizar uma investigação extensa sobre a prática. O levantamento aqui proposto busca alçar compreensão acerca de um espectro ampliado da performance, que excede as realizações centradas em ações no corpo do artista e que se efetivam em um espaço-tempo específicos.

O objeto de arte, no contexto contemporâneo, já não pode ser apreendido como encerrado em si ou como um produto estático, alheio às forças que o compõem (ainda que tal modelo remanesça em algumas produções e discursos). Mesmo que não seja significativamente afetada pelo público, a obra tende a se configurar e se atualizar enquanto a cristalização de uma série de dinâmicas e processos. Assim, a partir do resgate de algumas vertentes das ações e métodos performativos, esperamos delinear um recorte dentro de um panorama da arte contemporânea, que seja capaz de contemplar a participação de agentes não humanos.

Nos anos 1950, Jackson Pollock partiu de uma investigação em pintura através de experimentações da técnica e da linguagem pictórica. Allan Kaprow foi o primeiro a

associar a pintura de Pollock com uma dança (Cufer, 2012, p. 24). “Com a tela enorme estendida no chão, o que tornava difícil para o artista ver o todo ou qualquer seção prolongada de ‘partes’, Pollock podia verdadeiramente dizer que estava ‘dentro’ de sua obra” (Kaprow, 2009, p. 40). Retirada do cavalete vertical, a tela passa a ocupar o chão do ateliê, onde o artista imprimia sua gestualidade, o que exigia não apenas uma nova consciência, mas uma consciência acrobática, capaz de atuar em uma superfície que era ao mesmo tempo suporte para o movimento e para o olhar. Uma coreografia que explicitava o ato físico de pintar, e que ampliava as dimensões de ação do corpo dentro da pintura. Em *“The American Action Painters”*, Harold Rosenberg descreve a pintura como um ato inseparável da biografia do artista. “A *act-painting* é da mesma substância metafísica que a existência do artista. A nova pintura quebrou todas as distinções entre arte e vida.” (Rosenberg, 1952, p. 23). Embora Rosenberg não mencione Pollock, o público familiarizado com o cenário artístico estadunidense fez a associação de imediato.

Apesar da insatisfação expressa por alguns críticos (vide Greenberg, 1962), as noções de processualidade e temporalidade assomam-se as diversas pautas expedidas na segunda metade do século XX e manifestam-se como características transversais às práticas artísticas do pós-modernismo. No campo da pintura, diversos artistas se apropriam da tela como interface para registro de ações, por vezes realizadas mediante a presença de um público, que se efetivam como resquícios de gestos e performances, ocorridos em uma temporalidade irrecuperável e fugidia. A exemplo, o artista francês Yves Klein que, a partir da década de 1960, apresenta uma série de telas criadas por meio de gestos e ações realizados por performers com o corpo nu e coberto de pigmento azul.

A desmaterialização da obra, promulgada por Lippard e Chandler ([1971] 2013), ao renunciar à mera materialidade da arte – e transformá-la em conceito, energia e movimento – não implica em uma supressão da tangibilidade ou materialidade da experiência estética. O objeto-obra não se dissipa no vazio, mas se estende para uma condição de impermanência e continuidade, em relações que perpassam pelas diferentes etapas que integram a constituição da obra. Em intervenções tridimensionais de grande escala, que instigam o público a circundar as obras perceber novas angulações e perspectivas do espaço; em pinturas e intervenções que imprimem um transcurso do tempo, que funcionam como índices de ações já executadas; em obras que demandam diferentes graus de participação do público e/ou demais agentes externos à sua concepção: a performatividade é manifesta como uma condição onipresente nas artes contemporâneas.

A revelia da sistematização, que busca configurar um campo em particular, são identificáveis aproximações e leituras que denotam a recorrência de um espectro performativo em territórios dissonantes da arte. Para além da definição corrente, de uma ação que se configura em tempo real e sujeita às intempéries, a performance adquiriu um caráter ubíquo e transversal às práticas artísticas contemporâneas – “tudo é performance, exceto o que não é.”² A “condição performance” já não se limita à atualização de um ato do corpo no tempo e no espaço, mas persiste nas inscrições promovidas por uma atuação ou gestualidade, por si, inacabadas.

Em um retrospecto das artes do pós-modernismo, é possível verificar a presença de noções inerentes à temporalidade e performatividade em práticas que excedem os

² A frase “nas artes contemporâneas, tudo é performance, exceto o que não é” é uma apropriação deliberada de um aforismo promulgado pelo antropólogo Eduardo Viveiros de Castro: “No Brasil, todo mundo é índio, exceto quem não é” (Viveiros de Castro, 2006).

modelos institucionalizados da performance. Uma evidência da onipresença da performance por entre diferentes gêneros artísticos é *A máquina performática*, de Gonzalo Aguilar e Mario Cámara (2017). O livro é pautado por uma recuperação do caráter performativo da literatura brasileira, que “excede a hegemonia textual como única fonte de autoridade” e, ao abrir o texto a uma multiplicidade de conexões e “construir uma sequência que recupere signos ínfimos e despercebidos” (Aguilar & Cámara, 2017, p. 11-12), expande a literatura para um campo experimental. Na constatação de uma instabilidade recorrente entre os mais diversos agentes – bem como a verificação de um caráter processual, que é oblíquo a diferentes áreas de pesquisa e atuação – outras atividades do cotidiano adquirem aspectos de continuidade e materialidade, antes exclusivos do domínio da arte.

Situada em meio a uma série de reivindicações e processos que demarcam uma fragmentação de um ideário de sujeito autocentrado, a performance corrobora o reexame da própria condição humana e, ao exceder os domínios excessivamente antrópicos dos moldes verbais e linguísticos, gera um território propício para expandir adiante dos formatos epistêmicos tradicionais. Neste decurso, a própria consciência de corpo e corporalidade passam a abarcar existências outras, que excedem o projeto da modernidade, e que antes eram resignadas a favor da manutenção de uma presumida soberania e constância de uma compreensão específica acerca do humano. Uma vez que relutam a uma definição totalizadora, e lidam com uma linguagem e modo de pensamento que não podem ser substituídos por qualquer outro sistema disciplinar, as práticas performativas inspiram novos caminhos de investigação e leitura para a virada do não humano.

Performances multiespécies: o não humano na arte

É fato que performers humanos agem e se apresentam em diálogo com o espaço, tecnologia e objetos externos ao corpo; direcionando-os para seus objetivos específicos. Contudo, algumas questões vêm à tona: como entidades não humanas podem performar na arte, mesmo quando isentas de consciência ou intenção? Para além de medidores de eficiência, podem os objetos e animais performar a fim de incorporar uma expressão genuína?

Na performance, no contexto das artes visuais, a atribuição de agência a elementos não humanos não é uma pauta inédita. Objetos, animais, sistemas são, por vezes, dotados de certo protagonismo nas obras, ao tempo que são utilizados como instrumentos para investigações acerca do potencial de interação entre o corpo humano e o meio em que este se insere. No livro *Performance como Linguagem* (2013), Renato Cohen afirma que “o atuante não precisa ser necessariamente um ser humano” (ibid., p. 28). Citando como exemplo instalações e objetos criados pelo artista brasileiro Guto Lacaz, Cohen propõe uma radicalização do conceito de atuante “que pode ser desempenhado por um simples objeto, ou uma forma abstrata qualquer” (ibid.).

Alguns exemplos emblemáticos de atuantes não humanos nas artes visuais podem ser localizados em experimentos realizados nos anos 1960 e 1970. Em *I Like America and America Likes Me*, ação proposta por Joseph Beuys³, em 1974, o artista se dispunha a conviver com um coite durante três dias, moldando suas condutas mediante o comportamento do animal selvagem, em uma galeria de Nova York. Alguns anos antes, Hans Haacke propunha um esculturas cinéticas nas quais o movimento era

³ JOSEPH BEUYS: ACTIONS, VITRINES, ENVIRONMENTS, 2005, London – UK. Tate Modern, 2005. Site da exposição. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/joseph-beuys-actions-vitrines-environments/joseph-beuys-actions-4>>. Acessado em junho de 2020.

gerado por sistemas “vivos”. Em *Grass Cube*, 1967, um punhado de grama cresce sobre um cubo de acrílico disposto na galeria, enquanto que em *Weather Box*, 1963/1964, é possível observar o ciclo de condensação da água no interior de uma peça translúcida, em resposta ao calor do ambiente. Nas palavras de Haacke, suas obras são “um agrupamento de elementos sujeitos a um comum plano e finalidade que interajam para chegar a uma meta conjunta” (Haacke, apud Wroe, 2015).

No início dos anos 1980, Hubert Duprat inicia uma série de experimentos com insetos da ordem Trichoptera, animais que possuem uma fase imatura aquática e na fase adulta apresentam asas e grande parte do corpo coberto por cerdas (Duprat & Besson, 1998, p. 176). De acordo com o artista, o trabalho envolve “a modificação do habitat natural da larva e, mais precisamente, a substituição dos materiais de construção que ela normalmente encontra (areia, cascalho, raminhos de plantas, cascas de planorbídeos e de outros caracóis de água) com novos materiais” (ibid., p. 173). Ao inserir as larvas dos insetos em aquários com flocos de ouro e pedras preciosas, Duprat impede que construam ostensivos casulos de proteção, que são “uma espécie de *ready-made* assistido, objetos encontrados alterados e promovidos ao nível de obras de arte” (ibid.). O filósofo e crítico Christian Besson (ibid., p. 176), em diálogo com Duprat, nos diz que o trabalho do artista perturba a etologia comum do inseto, introduzindo um ruído que tende a complexificar seu *Umwelt*. Ainda de acordo com Besson, “no desvio do comportamento das larvas, na manipulação artística, o efeito é duplo. Do ponto de vista biológico, um evento aleatório desencadeia a auto-organização. Do ponto de vista humano, a intenção do pesquisador que produz esse efeito” (ibid.).

A performatividade que acompanha a dimensionalização da experiência estética não apenas transcende o papel do artista, como também está condicionada a uma série de ações que são desempenhadas por agentes provindos de outras naturezas. Das contingências desencadeadas pelas obras acima mencionadas, a temporalidade da ação é um elemento determinante, contudo esta corresponde a demandas que excedem o período reservado para observação e visitação dos trabalhos, e mesmo as temporalidades do humano. Embora seja questionável que haja uma intencionalidade artística nas ações nas ações acima descritas, são os comportamentos e dinâmicas oferecidos pelo coiote, pela grama que cresce sobre o cubo, pelos ciclos da água e pelas larvas de insetos que permitem a efetivação dos trabalhos de Beuys, Haacke e Duprat. A performance e a performatividade não se circunscrevem ao corpo do humano – seja o corpo do artista ou do público – mas avançam, de modo inelutável, sobre outras formas de existência.

O animal não humano na arte contemporânea

Nos trabalhos gerados a partir de tecnologias midiáticas a interação entre humanos, animais e interfaces adquire contornos inéditos. Diante da recente ambição de se criar uma consciência artificial, capaz de identificar e solucionar problemas complexos, sem a mediação do sujeito humano, a consciência animal e sua dimensão estética passam a ser explorada como um modelo pelos estudos de criatividade computacional. A *Exposição de Arte e Estética de Inteligência Artificial*, realizada em 2016, no Instituto Okinawa de Ciência e Tecnologia (Oist), trazia, em uma de suas alas, pinturas feitas por chipanzés. As obras integravam uma seção intitulada “Arte de Máquina / Estética de Máquina” que, segundo os organizadores, seria o mais próximo que podemos chegar de uma arte genuinamente não humana. De acordo com Hideki Nakazawa, curador da mostra, os animais são capazes de criar sem nenhuma finalidade utilitária, enquanto obras de arte produzidas por máquinas e algoritmos ainda dependem da formalização de uma série de instruções (Nakazawa, 2018).

Gupfinger e Kaltenbrunner (2018), artistas-pesquisadores do Instituto de Estudos de Mídia, da Universidade de Linz, interessados em desenvolver obras de arte sonora que possam ser executadas por animais, sugerem quatro categorias que buscam explorar o potencial de agência de entidades não humanas (ibid., p. 3). Para o texto que se segue, a partir da classificação realizada por Gupfinger e Kaltenbrunner, é proposta uma expansão dos estudos que envolvem a criação estética com auxílio de animais, de modo a alçar um campo mais amplo, ao tempo que contempla o uso de diferentes linguagens tecnológicas na mediação entre animais e humanos. Tomando como base o grau de ação e performatividade desempenhado pelos animais em obras contemporâneas, são elencadas cinco diferentes categorias, que embora busquem evidenciar a intensidade de agência dos organismos que compõem a obra, não se configuram em uma linearidade com relação à evolução tecnológica. São elas: (1) obras que simulam a experiência animal; (2) o movimento do animal como fonte de controle; (3) o animal como performer involuntário; (4) animais treinados para realizar ações; (5) animais como performers voluntários.

A primeira categoria *obras que simulam a experiência animal* não possui correspondência com as classes enumeradas Gupfinger e Kaltenbrunner, e se define por trabalhos que buscam reproduzir determinados comportamentos do animal, ou mesmo possibilitar a reconstrução parcial da experiência e, portanto, da consciência não-humana. É o caso, por exemplo, de alguns dos experimentos em games que utilizam de tecnologias de realidade virtual para colocar o interator no papel de um animal, simulando comportamentos e sentidos.

Em *Desertesejo*, trabalho desenvolvido por Gilbertto Prado em 2000, e atualizado nos anos de 2014 e 2018, é incitada a navegação em um ambiente virtual multiusuário em VRML, onde é simulada uma experiência de se atravessar o deserto do norte do Chile. Em sua interação, o usuário poderá escolher tomar a forma de um dos três avatares disponíveis: a cobra, a onça ou a águia. Tais animais não estão representados nas imagens de *Desertesejo*, mas no ponto de vista assumido pelo interator. “Se escolhermos a cobra, navegaremos no deserto rastejando na areia como uma cobra; se escolhermos a águia, sobrevoaremos o deserto como a águia; e, finalmente, se escolhermos a onça, correremos pelo deserto como esse animal” (Machado, 2018, p. 73).

Já as obras em que *o movimento do animal é fonte de controle* geralmente envolvem formas primitivas de vida como bactérias ou outras classes mais simples, como vermes. Uma vez que tais criaturas possuem capacidades sensoriais muito limitadas, não parecem perceber e reagir qualquer estímulo estético, e sua participação é meramente passiva. Em *Genesis*, apresentado em 1999 no festival Ars Electronica, Eduardo Kac introduz um gene sintético em um conjunto de bactérias exibidas no espaço expositivo que, ao serem submetidas à luz ultravioleta, sofrem mutações e alteram o seu código genético (Kac, 1999). Para a criação de seu “gene de artista”, Kac parte da tradução de um trecho bíblico do livro de Gênesis para código Morse, e depois do código Morse para DNA (a partir uma equivalência entre o padrão de traços e pontos do Morse aos quatro constituintes fundamentais do ácido desoxirribonucleico – timina, citosina, adenina e guanina). A sentença “Deixe que o homem domine sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os seres vivos que se movem na terra” é reconfigurada a partir da mutação no corpo das bactérias e, após a exposição, novamente vertida para o inglês e exibida no site do artista.

Em seus experimentos em bio-arte e ao que chamou de “arte transgênica”, Kac desenvolveu projetos que alcançaram grande repercussão mundial. Um de seus trabalhos mais emblemáticos foi o *GFP Bunny*, realizado em 2000, e que deu vida a Alba, uma coelha verde fluorescente criada a partir de uma mutação sintética de um gene luminoso encontrado em uma espécie de água-viva (Kac, 2002, p. 37). A criação de Alba pode ser citada como um exemplo da categoria do *animal como performer involuntário*.

Neste segmento, os animais desempenham um papel ativo na efetivação da obra, contudo as ações por eles desempenhadas são involuntárias e, por vezes, refletem meros automatismos que não expressam qualquer criatividade ou improviso.

Em *Canções Submersas*⁴, trabalho de Vivian Caccuri apresentado no festival Emoção Art.ficial 4.0, em 2008, o movimento de quatro carpas, dispostas em uma piscina no espaço expositivo, modifica em tempo real as faixas musicais que são ouvidas pelo público. Cria-se uma “cacofonia fluida” que pouco tem a ver com a intenção dos peixes, mas é ativada e alterada mediante a sua performance no espaço. As carpas da instalação sonora assumem o papel de performers involuntários na co-criação da obra.

Enquanto as demais categorias parecem utilizar da ação animal como inspiração ou impulso mecânico na ativação de obras predominantemente antropocentradas, os trabalhos que se encaixam na classe de *animais como performers voluntários* buscam evidenciar um gesto estético eminentemente animal, ao ponto de não importar se a produção é agradável para os parâmetros humanos de arte.

Gupfinger e Kaltenbrunner (2018) se apoiam em pesquisas recentes no campo da biologia cognitiva focadas no estudo de como os animais ouvem a música humana e como expressam suas próprias habilidades musicais. Descobriu-se que espécies como papagaios cinzentos, cacatuas, elefantes, primatas, pombos e carpas são capazes de discriminar entre diferentes compositores e gêneros musicais, e preferem a música ao silêncio, ao tempo que também movem-se em sincronicidade rítmica ao ritmo musical (ibid.).

Em *Metamusic*⁵, projeto desenvolvido pelos artistas-pesquisadores em parceria com o coletivo *Alien Productions*⁶, são criados instrumentos e ferramentas que proporcionam a produção de sonoridades eletrônicas por animais não-humanos. Inicialmente pensado como uma ambientação sonora para os animais em um zoológico, *Metamusic* tornou-se uma proposta de instalações sonoras eletrônicas para uso dos próprios habitantes do local. Desde 2012, os artistas, em colaboração com os papagaios cinzentos do zoológico, têm desenvolvido e modificado instrumentos para possibilitar a criação musical dos pássaros, adaptando o design dos instrumentos e suas sonoridades para as habilidades motoras e capacidades sensoriais dos performers não-humanos.

Uma arte para (*além dos*) humanos?

Embora a estratégia possa assentir a existência de um modelo de criação não-humano, seja pela validação a partir de circuitos de exibição e recepção das obras, ou a partir de uma análise do potencial criativo de entidades diversas, o modelo de arte que se impõe permanece pautado pela tradição antropocêntrica de criação de conhecimento. Mas seria possível outro modelo?

A provocação dos experimentos em arte, longe de se lançar em um gesto de cumplicidade à já esgarçada noção de sujeito, tem se figurado como um contraponto pungente, impelindo dúvidas e questionamentos quanto ao homem e seus limites. Neste processo, e mediante a evolução de dispositivos e sistemas, a tecnologia, mais uma vez, assume o protagonismo de um agente outro, capaz de pautar a destituição do humano de uma essência de “humanidade” imutável e inquestionável.

⁴ Registro da obra *Canções Submersas*, de Vivian Caccuri, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4Nc-KVvPLSw>>. Acessado em agosto de 2019.

⁵ Sobre o projeto *Metamusic*: <<http://metamusic.at/>>. Acessado em julho de 2019.

⁶ Mais informações sobre o coletivo *Aliens Production* disponíveis em: <<http://alien.mur.at/>>. Acessado em agosto de 2019.

A derrocada do sujeito, destacada na produção intelectual dos anos 1960 e parcialmente atenuada nas décadas subsequentes, volta a golpear a condição humana no século XXI, a partir das urgências de uma revisão de seus parâmetros e de uma reformulação ontológica do próprio homem. Uma das questões que incide sob tal contexto é: haveria algum traço distintivo na definição da espécie? Ao explorarmos o potencial artístico de seres não humanos, somos destituídos de uma exclusividade na criação estética. Diante de tal cenário, não há como excluir a possibilidade de animais ou máquina se revelarem como grandes artista, ao tempo que também não podemos afirmar que não possam surgir novas formas de criatividade, ainda não testemunhadas pelo humano. O campo a ser explorado é vasto, de modo que temos ciência de que as insinuações aqui apresentadas, estão distantes de uma resolução.

Referências

AGUILAR, Gonzalo; CÁMARA, Mario. (2017) A máquina performática: a literatura no campo experimental. Rio de Janeiro: Rocco.

COHEN, Renato. (2013) Performance como Linguagem. 3a edição. São Paulo: Editora Perspectiva

CUFER, Eda. (2012) Don't! In.: WOOD, Catherine (Ed.). A Bigger Splash: Painting after Performance. Londres : Tate Publishing. p. 23-29.

DUPRAT, Hubert; BESSON, Christian. (1998) The Wonderful Caddis Worm: Sculptural Work in Collaboration with Trichoptera. Leonardo, Vol. 31, No. 3. p. 173-177

FOSTER, Hal. (2017) O retorno do real: a vanguarda no final do século XX. Tradução Célia Euvaldo. São Paulo: Ubu Editora.

GREENBERG, Clement (1962) "How art writing earns its bad name". p. 67-71.

GRUSIN, Richard. (2015) Introduction. In: GRUSIN, Richard (Ed.). *The nonhuman turn*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

GUPFINGER, Reinhard; KALTENBRUNNER, Martin. (2018) Animals make music: a look at non-human musical expression. *Multimodal Technologies Interact*. Disponível em: <<https://www.mdpi.com/2414-4088/2/3/51>>. Acessado em agosto de 2020.

KAC, Eduardo (1999) Genesis. Disponível em: <<http://www.ekac.org/genesis.portugues.html>>. Acessado em outubro de 2020.

KAC, Eduardo. (2002) "GFP Bunny: a coelhinha transgênica". In: Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. n. 3. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1265/768>>. Acessado em outubro de 2020.

KAPROW, Allan. ([1958] 2009) O legado de Jackson Pollock. In G. Ferreira, & C. Cotrim (Orgs.). *Escritos de Artistas: anos 1960 e 1970* (p. 37-45). Rio de Janeiro: Zahar.

LIPPARD, Lucy; CHANDLER, John. (2013) A desmaterialização da arte. Tradução Fernanda Pequeno e Marina P. Menezes de Andrade. *Arte & ensaios | revista do ppgav/eba/ufRJ* | n. 25 | maio 2013. P. 150-165.

MACHADO, Arlindo. (2018) "El desafio de las artes telemáticas". In: PRADO, Gilbertto; LA FERLA, Jorge. *Circuito Alameda*. Cidade do México: Artes Visuales.

NAKAZAWA, Hideki. (2018) "O que falta para a inteligência artificial produzir obras de arte?". In: Folha de São Paulo, Ilustríssima. 20 de abril de 2018. Tradução Clara Allain. Originalmente publicado na Revista Nautilus, em 15 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/BL6Z72>>. Acessado em agosto de 2018.

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

ROSENBERG, Harold. (1952) The American Action Painters. ArtNews. P. 22-50

SALTER, Chris. (2010) Entangled: Technology and the transformation of performance. MIT Press, Cambridge.

WROE, Nicholas. (2015) Horseplay: What Hans Haacke's fourth plinth tells us about art and the City. Interview. <
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/27/hans-haacke-horseplay-city>>