

C(ANAIS) DE TRÂNSITO TELEMÁTICO

Larissa Ferreira

Mestranda em arte e tecnologia na
Universidade de Brasília. Performer e
videasta. Integrante do Grupo de
Pesquisa Corpos Informáticos.

O presente artigo discute o aspecto da socialidade potencializada na cibercultura, sobretudo aponta as ações coletivas entre artistas que se conectam via rede como importantes atos agenciadores de socialidade/mundanidade. Dentre as linguagens artísticas desdobradas para o ciberespaço enfatizamos a performance telemática. Essa se utiliza de softwares específicos, em corpos interfaceados que potencializam a comunicação intersubjetiva na cibercultura. A performance telemática opera por atos artísticos e sociais, onde artistas e interagentes colaboram para a constituição da obra-processo. No trânsito telemático constituídos pela multiplicidade de redes (sociais, artísticas, econômicas), faz-se necessária uma abordagem crítica sobre o ciberespaço, no que tange a constituição das múltiplas redes telemáticas, a fim de localizar por quais linhas de fuga as redes artísticas, e em especial a performance telemática, driblam os espaços de poder quando constituem os coletivos desterritorializados.

Palavras chaves: redes telemáticas, teleperformance, socialidade, coletivo desterritorializado.

This article discusses the aspect of sociality stronger in the cyberculture, mainly outlines the collective actions among artists who connect via the network acts as important agencies of sociality / mundane. Among the artistic languages unfolded to emphasize the cyberspace performance telematics. This is used for specific software, in which bodies interfaced to maximize communication intersubjective in cyberculture. The performance telematics operates by artistic and social events, where artists and interagentes cooperate in the formation of the work-process. In this traffic telematic made by the multiplicity of networks (social, artistic, economic) is a necessary critical approach on the cyberspace in order to locate which lines of escape for the artistic networks, in particular the performance telematics, dribble the spaces of power of where are the collective deterritorialized.

Key words: networks, teleperformance, sociality, collective deterritorialized.

Preliminares de uma rede que é arte

Os projetos artísticos telemáticos¹ que se constituem como sites de realização (PRADO, 2003), e não como sites de divulgação, experienciam o ciberespaço como loco de criação, difusão e recepção das obras. A arte telemática opera uma modalidade distinta de rede, as redes artísticas. Essa rede é composta por obras que se caracterizam por sua incompletude, por serem obras-processo que estão sempre por se constituir no encontro com o fruidor interagente². A realização das obras telemáticas está atrelada a distancia entre artista/obra e interagente. Porém, essa distância é apenas física, uma vez que o aspecto da colaboração borra a distância simbólica entre autores e participantes. “Uma poética da distância com os meios telemáticos coloca em trânsito as culturas onde estão situados os emissores, considerados ao mesmo tempo como receptores, propondo por isso mesmo uma transculturação imediata, simultânea.” (PLAZA, 1998, p.224). Na obra-processo não há objeto feito, o que há é o objeto se fazendo por colaborações diversas, um “*ready made* em processo” que se atualiza a partir da comunicação e troca de intersubjetividades.

Na confluência entre arte, participação e comunicação, a autora Giannetti coloca que a questão da revolução das comunicações está em transformar os meios discussivos em meios participativos, sendo a *World Wide Web* a tecnologia necessária para potencializar essa revolução. “Uma revolução das comunicações não depende unicamente da tecnologia, mas, principalmente da potencialização da comunicação interpessoal” (GIANETTI, 2006, p.89). Em trabalhos colaborativos a arte em rede incita a participação e contribui para a revolução das comunicações e a reinvenção da própria arte.

A performance³ telemática (ou teleperformance) constitui uma das práticas artísticas que se dão no ciberespaço. Na performance telemática o corpo interfaceado expande-se para a rede mundial de computadores; o corpo telepresente se faz ver e sentir na Internet. Por meios de programas de videoconferência, corpos reúnem-se no ciberespaço e performam conscientes da veracidade do encontro, ainda que não possam tatear-se ou sentir-se em ares exalados. Presenciamos a intensidade dos corpos em telepresença⁴; o espectro “daquele” (distante) tornado “este” (próximo) pela simultaneidade temporal. Esses e aqueles se conectam por meio de softwares, trocam gestos, letras, sons, singularidades. Na teleperformance, importa as potencialidades (capacidades de ser) que podem ser agenciadas em corpos plugados que não são meros receptores de informação, são emissores também, uma vez que a performance é acentral e reclama para si (e para todos) a interlocução entre corpos (plugados ou não). A performance telemática só é possível pela capacidade de *feedback* imediato que o ciberespaço permite, potentes canais de retroação operam uma comunicação retroativa.

As redes performáticas se constituem também como redes sociais, já que são experienciadas no seio de uma (ciber) coletividade que se integra e se desintegra como socius. A arte implicada em modos sociais se interessa pelos espaços que ela ocupa, e no caso do ciberespaço, faz-se necessário apontar que espaço é esse. Para evitar pareceres deslumbrados sobre o ciberespaço, começamos por definir que relações de poder são traçadas nessa ambiência. Utilizando-se de parâmetros comparativos entre a cultura de massa e a cibercultura, apontamos como a segunda, ao operar modificações nas relações de poder, pode contribuir para a desmassificação do sujeito.

Aspectos sociais: do espaço vertical ao horizonte das redes telemáticas

A sociabilidade e o vínculo social constituem fatores importantes para a aceitação e difusão de um corpo social⁵. Este corpo generaliza-se e constitui uma cultura de massa produzida com fins de universalizar práticas, condutas e comportamentos. Essa hegemonia volta-se para a afirmação do sistema capitalista, baseado não somente na economia, mas, sobretudo na constituição de um sujeito corrompido em seu desejo, em seus laços sociais fraudados, em religiosidade que produz fiéis consumidores. A subjetividade é esvaziada, e sujeitos confundem-se com outros tantos (não) sujeitos numa comunicação massificada que arregimenta o sistema capitalista.

Na sociedade de massa desenvolve-se a economia de falsos laços sociais, com fins de garantir uma coesão de condutas e pensamentos, a partir da repetição/reprodução dos modos de se relacionar; apolítico, acrítico, alienado... Fabricam-se modos de ser e modos de pensar. A sociedade televisionada vê sua imagem e semelhança em imagens fabricadas. A TV, ícone da sociedade de massa, surge como brinquedoteca de crianças e induzem comportamentos; passivos infantes assistem sem pronunciamentos. A TV faz calar aquele que assiste porque quer ser ouvida, em pronunciamentos de novelas que fazem chorar mais que a própria realidade. Sem comunicação, corpos de mesma face exploram os mesmos gestos e produzem encontros apartados por imagens partidas pelo *surfing* televisivo (a troca constante de canais). A verticalidade da comunicação (que comunicação?) em imagens/informações que em sentido único atravessam a sala e nos arrebatam como bombas de passividade. Para Couchot (2003, p.86), o regime de comunicação que caracteriza as mídias de massa é apenas um aspecto particular do modo comunicacional em geral. Esse processo comunicacional não é auto regulado, não existe nenhum *feedback*, pelo menos imediato entre a emissão e a recepção. Opera-se uma comunicação do tipo *mass media*, não retroativa.

Uma rede de televisão é uma hierarquia distributiva dotada de uma fonte, a origem do sinal, e muitos escoadouros homogêneos, o destino dos sinais. As redes de computadores, por outro lado, forma uma treliça de processadores heterogêneos, todos eles podendo atuar como fontes e como escoadouros. (SANTAELLA, 2003, p.89).

Com o advento da telemática, o ciberespaço surge como a arquitetura das inter-redes⁶. O espaço telemático surge em seu potencial comunicativo aberto, retroativo, sem barreiras físicas, espaço de encontro e a princípio sem censuras. O espaço telemático compõe-se na multiplicidade de uma serie de redes que se agrupam a partir de interesses comuns. Dentre as quais; redes sociais, redes artísticas, redes econômicas.

Nas redes econômicas o capitalismo baseado na tecnologia informacional utiliza a comunicação telemática como fundamental para a sua constituição. Para Castells (1999, p.570), surge o “capitalismo informacional global”, onde a economia se organiza em redes globais de capitais que dependem do conhecimento e da informação produzidos/aperfeiçoados pela tecnologia da informação. Tecnologia da informação e

economia se constitui como interdependentes, já que o desenvolvimento da tecnologia da informação depende das cifras investidas para o seu avanço e a economia depende de tais avanços. “O capital financeiro condiciona o destino das indústrias de alta tecnologia (...). Por sua vez, a tecnologia e a informação são ferramentas decisivas para a geração de lucros e apropriação de fatias do mercado.” (CASTELLS, 1999, p.568)

Como já fora dito, o capitalismo (antes mesmo da telemática) organiza a pirâmide social e interfere na subjetividade dos indivíduos. Mas, se o capitalismo informacional global influencia os modos da tecnologia da informação, ele também gerencia os aspectos sociais que sucedem no espaço das redes - ciberespaço? Em outras palavras, os processos sociais que se dão na rede telemática (CMC- comunicação mediada por computador, comunidades virtuais, redes artísticas) são organizados pelo capital informacional global, assim como são as estruturas sociais fora do espaço telemático? Antes disso faz-se necessário definir as redes sociais que constituem o aspecto sócio-comunitário do espaço telemático.

Espaço compartilhado das Redes sociais

A comunicação mediada por computador (CMC) constitui comunidades virtuais localizadas em sites de relacionamento (Hi5, Orkut, MSN, outros), IRCs (internet realy chats), comunidade de jogadores MUDs⁷ e Moos⁸, newsgroups, salas de chats, troca de emails, videoconferências.

A dinâmica social atual do ciberespaço nada mais é que esse desejo de conexão se realizando de forma planetária. Ele é transformação do PC (Personal Computer), o computador individual, desconectado, austero, feito para um indivíduo racional e objetivo em um CC (Computer coletivo), os computadores em rede. (LEMOS, 2002, p.71)

As comunidades virtuais correspondem aos agregados sociais telemáticos, cuja comunicação se dá de forma a-central, sem concentrar a emissão da mensagem a um centro produtor. “A relevância política da CMC resulta de sua capacidade para desafiar o monopólio dos poderosos meios de comunicação detidos pela hierarquia política e talvez assim revitalizar a democracia dos cidadãos.” (RHEINGOLD, 1993, p.339). O que se processa é a dinâmica todos para todos e não um para um, como em outros meios de comunicação (televisão, rádio). A cibercultura desmonta uma série de esquemas da cultura de massa, por proporcionar a interatividade, a livre circulação de idéias, o não controle das informações veiculadas. Nessa tentativa de desmassificação fugitivos da sincronia televisiva encontram-se na diacronia do ciberespaço. Em palavras mediadas, corpos interfaceados escutam outros corpos interfaceados. Já não tão calados, os sujeitos querem se ouvir.

Na cibercultura, ainda que práticas de socialidade e sociabilidade coexistam, notadamente operam-se práticas de socialidade. A sociabilidade está ligada às formas institucionalizadas das relações sociais, a maneira como o Estado opera na constituição dos vínculos e relações sociais. Já a “socialidade”, para Maffesoli (in LEMOS, 2002, p.86), constitui o substrato de toda a vida em sociedade, desde as sociedades primitivas (momentos festivos, ritualísticos) até as sociedades tecnicamente avançadas. Não

institucional, tribal e dionisíaca as práticas de socialidade rebelam-se contra o fixo e a dominação; diferenciam-se da sociabilidade por ser um conjunto de práticas quotidianas que escapam ao controle social. “O tribalismo, o presenteísmo o hedonismo das comunidades virtuais abalam a rigidez das formas sociais modernas [...]. A cibercultura seria a inclusão de pequenas catástrofes em meio à infra-estrutura tecnológica mundial. (LEMOS, 2002, p.7) A ordem do discurso (FOUCAULT) e o controle social visam objetivos que se cruzam em sua reivindicação por poder. No ciberespaço, agenciam-se desvios na ordem do discurso, pois ao invés de papéis pré-estabelecidos que preservem o discurso como espaço fechado, opta-se pela não hierarquia na composição do conhecimento valorizado como coletivo, democrático, difundido, acentral. A própria comutação⁹ pode ser definida como mobilidade da ordem do discurso, pois desordena as frações rijas entre os praticantes da emissão e os praticantes da recepção. Ao agenciar a desordem do discurso, as redes sociais agenciam socialidades.

Já os autores Deleuze e Guattari (1997, p.21), propõem a “mundanidade” em oposição à “sociabilidade”. Tais grupos mundanos estão mais próximos dos bandos e das maltas, são do tipo rizoma (horizontal, não hierárquico), por oposição ao tipo arborescente (vertical e hierarquizado). Socialidade e a mundanidade correspondem a agenciamentos de um mesmo coletivo.

Acontecimentos, decisões, ações e pessoas estariam situados nos mapas dinâmicos de um contexto comum e transformariam continuamente o universo virtual em que adquirem sentido. Nessa perspectiva o ciberespaço torna-se ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados.(LÉVY, 1994, p.29).

O ciberespaço é “espaço do saber” (LÉVY, 1994), na medida em que destaca a importância da coletividade na escrita de sua própria história. O espaço do saber é sitio agenciado por coletividades, na medida em que o autor define a inteligência coletiva como uma das principais características desse espaço. Tal inteligência pressupõe um tratamento da informação distribuído e coordenado por toda parte, sem submeter-se à hierarquia de órgãos sociais e máquinas de estado. Prioriza-se fluxos de conhecimento ao invés de massas de informação, navegar no saber e pensar juntos. A democracia na ampla distribuição do conhecimento, onde “Todo pensamento é já uma tribo” (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.47). O Espaço do Saber se constitui em coletividade, laço social e saber compartilhado. Num momento em que o saber e o poder se fortalecem mutuamente, o espaço do saber desterritorializa essa relação biunívoca para devolver a muitos a sua potência (capacidade de ser), por meio do conhecimento compartilhado.

Surge não somente um novo espaço de vínculo social, mais que isso, ampliam-se as noções de cultura, tecidas entre ciberpunks, ciberativistas, ciberfeministas, blogueiros, netativista, hackers; corpos plugados compõe a cibercultura. Voltando a questão colocada anteriormente, se as redes sociais são definidas pelas redes econômicas... Em certa medida não, já que as redes sociais são horizontais em sua mobilidade e prioriza as práticas de socialidade no espaço do saber. Reclamam para si (e para todos) a não hierarquia dos processos comunicacionais e de conhecimento.

E as redes artísticas? Por quais linhas de fuga percorrem o ciberespaço?

Coletivo desterritorializado: Redes artísticas sociais e AMC

As redes artísticas, a nosso ver, também se constituem como redes sociais, sendo nominadas como redes artísticas sociais. O caráter social está nas obras colaborativas que denotam sua potencia em unir, agrupar, encontrar. No espaço compartilhado da telemática a cultura “telenoica” (ASCOTT in COUCHOT, 2002, p.248) rompe com a cultura paranóica centralizada no eu, para ser sujeito- NÓS¹⁰. Todavia, preferimos tratar as redes constituídas pela teleperformance como coletivo desterritorializado e não como comunidades virtuais. O conceito de comunidade virtual se constitui notadamente a partir das atividades comunicacionais, palavras trocadas em newsgroups, chats, bate papos grupais, emails. “As comunidades virtuais são os agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em numero e sentimentos suficientes para formares teias de relações pessoais no ciberespaço.” (RHEINGOLD, 1993, p.18).

A arte comunicacional¹¹ (POOPER in FRAGOSO, 2005, p.104), interessa-se pela participação do fruidor e pela possibilidade comunicacional desse encontro, e os coletivos teleperformáticos integram a arte comunicacional. Todavia, a teleperformance é prioritariamente arte mediada por computador, e não comunicação mediada por computador (CMC), ainda que essa arte seja comunicacional. A nosso ver, AMC (afectos mediados por computador) seria a sigla adequada para definir os atos/encontros entre corpos que performam em telepresença. Pois na teleperformance o que importa é a troca de gestos e afectos¹², e não a troca de palavras.

“A arte só existe se ela afeta. Fazer de forma que uma experiência do sensível seja possível para aqueles que o marketing condiciona esteticamente torna-se uma prioridade e uma responsabilidade.” (STIEGLER, 2005, p.55).

Os coletivos performáticos desterritorializados não almejam reconhecer-se como comunidades virtual, pois o que conta é a desterritorialização das práticas, os gestos que se encontram na efemeridade. As ligações entre esses coletivos compõem-se e decompõem-se como linhas de fuga que não se querem fixar como comunidades virtuais. Dentre os coletivos desterritorializados¹³ citamos a rede ADAPT (Associação de Dança e Performance Telemáticas), as teleperformações realizadas entre o grupo de pesquisa Corpos Informáticos, coordenado por Bia Medeiros (participação e agenciamento de eventos teleperformáticos que reuniram performers no Brasil, Grécia, EUA e Canadá). O projeto Perforum que aconteceu entre 1999 e 2001, conectando performers do grupo Perforum Desterro em Florianópolis (coordenado por Yara Guasque) e Perforum SP em São Paulo (coordenado por Artur Matuck). Destacamos também o trabalho do grupo de pesquisa Poética Tecnológica na Dança, coordenado por Ivani Santana, confluindo propostas de dança, performance e telemática. Além do evento Constelação, organizado por Renato Cohen reunindo 35 artistas e quatro cidades; São Paulo, Columbus (Ohio), Plymouth (UK) e Brasília.

Para refletir sobre as linhas de fuga das redes artísticas sociais, nos apoiamos na premissa de Castells, sobre a sociedade estruturada por relações historicamente determinadas de produção, experiência e poder.

A produção é a ação da humanidade sobre a matéria (natureza) para apropriar-se dela e transformá-la em seu benefício, obtendo um produto, consumindo parte dele e acumulando o excedente para investimento conforme os vários objetivos socialmente determinados. Experiência é a ação dos sujeitos humanos sobre si mesmos, determinada pela interação entre as identidades biológicas e culturais desses sujeitos em relação a seus ambientes sociais e naturais. Já o poder, é a relação entre os sujeitos humanos que, com base na produção e na experiência, impõe a vontade de alguns sobre outros pelo emprego potencial ou real de violência física ou simbólica (CASTELLS, 1999, p. 51).

Em contextos hierárquicos, a produção é organizada com base nos sujeitos que detêm os meios para a sua produção, haja vista que manipulam não somente as produções materiais (produtos consumíveis), mas, sobretudo, a produção simbólica (subjetividades). Redes de comunicação, instituições sociais, multinacionais, centralizam a produção material e simbólica. Todavia, a humanidade é produtora coletiva e influi na organização do poder. Ao contrário das produções centralizadas, os consumidores da internet também são produtores, na medida em que dão forma e mobilidade à rede quando fornecem os conteúdos. A produção realizada por interagentes/usuários potencializa a experiência como a ação dos sujeitos sobre aquilo que os constitui enquanto humanidade (si mesmos), em relação com seus ambientes socioculturais e naturais (já contaminados pela tecnocultura).

A produção da (i) materialidade da obra-processo se constitui no fluxo das trocas efêmeras. “Tais obras são definidas cada vez mais em termos de sua natureza processual, o que enfatiza sua qualidade aberta ou não acabada e localiza a arte em uma superestrutura de relações sociais comunicativas” (GRAU, 2007, p.238). A obra-processo se compõe por trocas simbólicas no espaço das relações, a experiência é enfatizada no cambio de papéis entre os que produzem (artistas) e os que consomem (fruidores interagentes). Para ver a teleperformance o interagente deve estar online, salvo quando as imagens são projetadas em galerias de arte e/ou espaços expositivos. Quando o interagente se conecta ao software Ivisit¹⁴ sua imagem é automaticamente transmitida no espaço da performatividade (ecrã).



tecendo sua teia. (COUCHOT, 2003, p. 246).

1. Interface do software Ivisit.Evento constelação.
2. Performance entre BSB (Corpos Informáticos - vários pontos), EUA (Johannes Birringer), Canadá (Carla Rocha,

Segue-se a isso uma evolução notável da estética subentendendo-se as artes e a comunicação. Não se trata mais essencialmente de se apropriar do campo da informação, de subverter o funcionamento, de reverter o sentido, de reverter o sentido da comunicação de massa, por ações críticas e pontuais, mas de se conectar, de mergulhar na rede, de aí navegar, de explorar seu espaço e tempo, sempre participando de sua construção e ir

A própria comunautica (FOREST, 2006) opera uma inversão sobre a cultura de massa, ao desordenar os fins do capitalismo informacional global que privilegia a experiência do consumo. Ao se constituir nas inter-redes do espaço do saber, e práticas de socialidade, as redes artísticas operam uma reversão no sentido da comunicação de massa, ainda que não se trate mais essencialmente dessa apropriação/subversão.

Tendências em Movimento

Em lugares não fixos performers/interagentes cruzam idéias/ações e constituem coletivos desterritorializados. As redes artísticas se constituem também como redes sociais, o que implica em análises sobre as relações sociais estabelecidas no ciberespaço. O ciberespaço como espaço do saber e loco de práticas de socialidade, subvertem certas ordens pré-estabelecidas pela condição moderna. Práticas de AMC (afecção mediada por computador) distancia os coletivos teleperformáticos das comunidades virtuais, já que essas operam a CMC (comunicação mediada por computador).

A teleperformance valoriza o processo ao invés do finalizado, a enunciação ao invés do enunciado, o *gestaltung* (formação) ao invés do *gestalt* (forma); obras/processo participam da tessitura das inter-redes. Sobre a teleperformance, podemos dizer que são frases cujas palavras ainda não foram escritas. Permanecem na imaginação e somente em ação poderá ser escrita a punhos de muitos. A teleperformance chama outros corpos plugados para constituir o imaginante (inteligência) coletivo; em fluxos que conectam o espaço liso (DELEUZE e GUATTARI) da rede, ressaltando o ciberespaço em sua potência (capacidade de ser) de ser nômade. Em coletivo performático desterritorializado; voz, gosto, palavra, corpos de muitos compõe o espaço telemático.

NOTAS

1. O termo telemática foi criado por Simon Nora e Alain Minc, em 1987, para significar uma tecnologia que funde os sistemas computacionais e os de telecomunicação. (VENTURELLI, 2004, p.115).
2. Castells aponta que “o mundo da multimídia será habitado por duas populações essencialmente distintas: a interagente e a receptora da interação“. A primeira são aqueles sujeitos que são capazes de selecionar seus circuitos multidirecionais de comunicação e o segundo são aqueles que recebem um número restrito de opções pré-empacotadas. O interagente é próprio da “rede de comunicação eletrônica interativa”, já o receptor encontra-se na “cultura de mídia de massa”. (CASTELLS, 1999, p.458).
3. Utilizo o conceito de performance, pois esse denota o ato-ação ao invés da atuação que o termo performance implica. Já que a tradução para a palavra

- inglesa performance é desempenho e/ou atuação, o conceito de performance desenvolvido por mim se aproxima do performer como presença de si mesmo.
4. Em 1979 Minsk cunhou o termo telepresença. Sua inspiração partiu da novela de Robert Heinlein de 1940, “Waldo”. Telepresença é o conceito de ser remoto, significa estar aqui e estar em algum outro lugar ao mesmo tempo. (SANTAELLA, 2003, p.169).
 5. “Ora, não é o consenso que faz surgir o corpo social, mas a materialidade do poder se exercendo sobre o próprio corpo dos indivíduos.” (FOUCAULT, 1992, p.82).
 6. Sinônimo de redes de redes. (COUCHOT, 2003, 249).
 7. MUD significa *multi user dungeons* (masmorra multiutilizador)- mundos imaginários onde se utilizam palavras e linguagens de programação para improvisar melodramas, construir outros mundos e respectiva panoplia decorativa, resolver enigmas. RHEINGOLD, p.183, 1993. Moos são MUDs orientados para objeto.
 8. Os Moos são ferramentas baseadas nas redes computacionais para trabalhos e jogos colaborativos que permitem a intercomunicação em tempo real e em espaço virtual de multi-salas, assim como permite compartilhar recursos de informações de redes. (SANTAELLA, 2003, p.118).
 9. Para couchot (2003), a comutação é o emissor tornado receptor e o receptor tornado possivelmente emissor.
 10. Sujeito-Nós: neologismo criado por Couchot (2003) para indicar uma subjetividade coletiva e interpessoal.
 11. Frank Pooper divide a produção de mídia informatizada em duas categorias: Arte Computacional e arte Comunicacional. Arte Comunicacional é aquela que em que os artistas estão interessados na participação do fruidor na realização da obra, tem como principio a comunicação e como objetivo a interação. A arte Computacional interessa os processos de criação e seus resultados diretos. (in FRAGOSO, 2005, p.104).
 12. O poder de ser afectado apresenta-se então como potencia de agir. (DELEUZE, 2002, P.33).
 13. ADaPT (<http://dance.asu.edu/adapt>), Corpos Informáticos (<http://www.corpos.org/>), Projeto Perforum (www.udesc.br/perforum), Evento constelação (<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/programa.htm>), Poética Tecnológica na Dança (<http://www.poeticatecnologica.ufba.br/>).
 14. O Ivisit é um dos *softwares* de videoconferência utilizado para a teleperformance. Outros softwares e programas utilizados: *CuSeeMe, Quicktime Player, Windows Media Player, Skype, NetMeeting*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- COUCHOT, Edmund. *A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *Mil Platôs vol. 5*. RJ: Ed.34, 1995.
- FOREST, Fred. *Como viver junto numa realidade real*. 26º Bienal de São Paulo, 2006. http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2132&cd_materia=2053 Acessado em 28/11/08.
- FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 2006.
- _____. Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1992.
- FRAGOSO, Maria Luiza (organização). *Arte computacional no Brasil: reflexão e experimentação*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2005.
- GIANNETTI, Cláudia. *Estética Digital*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da realidade a imersão*. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.
- LEMO, André. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulinas, 2002.
- LEVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. Paris: Loyola, 1994. 212p.
- MAFFESOLI, Michel. *Sobre o Nomadismo: vagabundagens pós- modernas*. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- REINGOLD, Howard. *A comunidade Virtual*. Lisboa, Gradiva, 1993
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulos, 2003.
- STIEGLER, Bernard. *Reflexões (não) contemporâneas*. Chapecó: Argos, 2007.
- VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço tempo imagem*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.

