

PERFORGAR Lugar como performance

Anna Barros ¹

As conceituações de lugar e de *afecto* na performance são apresentadas e discutidas por meio de três exemplos desse gênero de arte. Situadas no espaço de vinte anos, elas traduzem ansiedades poéticas e tecnologias híbridas, analisadas sob o ponto de vista de uma artista. É dada ênfase ao corpo como gerador de lugares, tanto no ambiente real como no virtual.

Palavras-chave: corpo-lugar, evento, *afecto*, performance, real-virtual.

A arte não é construção, artifício, relação industriosa com um espaço e com um mundo de fora. É realmente o ‘grito inarticulado de que fala Hermes Trimegisto’ que parecia a voz da luz. Merleau-Ponty.

Há muitos anos venho debatendo o emprego de *lugar* em vez de *espaço* como nomenclatura específica a obras de arte; portanto, este texto será sobre lugar-corpo ou mais precisamente sobre o corpo de meu lugar.

Sem querer brincar com trocadilhos, o porque da denominação de “corpo de meu lugar?” Convido-os a fazer uma digressão sobre algumas definições e conceituações de corpo como *lugar* e como gerador de *afecto*.

Na Grécia antiga, duas afirmações dividiam os mais conhecidos filósofos.

“Os aristotelianos acreditavam ser o ‘lugar’ um recipiente natural, onde todos os conteúdos se movimentavam independentemente de nossa experiência. Os que tomavam por base Platão entendiam ser o ‘lugar’ um receptáculo ativo de formas, poderes e sentimentos que energizam e nutrem seus conteúdos” (Walter, 1988: 12).

Desde então o ser humano experienciou várias transformações sócio-culturais e a discussão a respeito das diferenciações entre espaço e lugar tem surgido com interesse renovado nesta era da globalização e da telecomunicação.

¹ Anna Barros é artista multimídia, autora, curadora. Doutorado Sandwich *San Francisco Art Institute* e Pós-doutorado em Comunicação e Semiótica, PUC-SP. Leciona na Pós-graduação Interdisciplinar em Administração, Educação e Comunicação da Universidade São Marcos, SP. Presidente da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP) em 1999-2000.

“O espaço é transformado em lugar quando adquire definição e significado” (Tuan, 2005: 136). Essa afirmação, advinda de um arquiteto, reaparece na arte, seja na crítica contemporânea com Lucy Lippard (1997) seja na qualificação da obra de arte em si, com Maria Nordmann, que chama seus trabalhos de *lugares*, definindo-os como humanizados, dotados de qualidades de luz e som em mudança constante contra o vazio que, para ela, qualifica o espaço. Lippard penetra mais no particular, definindo local como aquele que é oriundo da experiência do conhecimento dos legados sócio-culturais que distinguem um lugar de outro.

Luce Irigaray (1993), em seu posicionamento – o corpo modifica o lugar ou é o próprio lugar – introduz a questão de gênero e enfatiza a diferença sexual, ressaltando que o corpo feminino é o que sofre maiores modificações durante a vida e só há uma maneira de ele estar em um lugar – estar aí diferenciado de acordo com sua especificidade sexual.

No ambiente digital, Mark Hansen empreende a exploração de como o corpo o experiencia e também a ele se adapta, transitando por idéias e conceitos que se assemelham, embora estejam dispostos de maneira diferente; não emprega o vocábulo *lugar*, o qual é substituído por *local*: “O tecido do mundo consiste em uma multidão, uma plenitude de locais (*sites*)... locais acontecem como uma percepção do percebedor”... e ainda “Um *landing site*² é simultaneamente um evento e um demarcador de eventos. Um *landing site* é basicamente um dispositivo heurístico para mapear a maneira pela qual uma pessoa forma o mundo e nele se situa” (Hansen, 2006: 183). A conceituação de *landing sites* ele a tomou emprestada dos escritos conjuntos do arquiteto Shusaka Arakawa e da artista Madeleine Gins (*apud* Hansen, 2006: 189), para os quais o corpo em ação e a arquitetura que o rodeia existem em conjunção inseparável, dando origem ao corpo espacializado, o corpo arquitetônico.

Para determinar as qualidades dos *landing sites*, complementares em nossa percepção de um determinado sítio, contamos com três diferentes categorias que constituem nosso mundo: a perceptual que registra as qualidades locais; a imaginária, que preenche as falhas perceptivas, mas também é responsável pela geração de um espaço *afetivo*, e a do *landing site* arquitetônico, que nos fornece uma posição. Este último porém é visto como híbrido dos dois outros. A questão proposta assim se

² A palavra *landing* aqui é usada com sentido metafórico e, em português, pode ser traduzido como um lugar de convergência. Preferi deixá-la na língua original.

objetiva: se a arquitetura delimita a percepção espacial ao colocar elementos familiares em demasia ou elementos dispostos em uma organização inusitada, ela “subverte a submissão do corpo ao espaço-tempo” (Hansen, 2006: 186) e, em consequência, demanda uma ampliação perceptiva.

Segundo Arakawa e Gins, há um componente específico, que faz com que sua teoria se estenda além da teoria de Henri Bergson quanto ao aspecto do corpo afetivo. Para eles, este aspecto afetivo se concentra no fato de que o espaço é animado pela movimentação cinestésica do corpo, que se estende em imaginação a todo o campo perceptivo, afetando assim o espaço ao redor e tornando-o afetivo. “O que gera os *landing sites*? O movimento e o poder do corpo” (Hansen, 2006: 189).

No campo da psicologia, a importância do ambiente quanto à percepção espacial é parte importante da teoria da percepção espacial de James Gibson (1979). Os sistemas sensoriais, que para o autor substituem os sentidos, estão sempre unidos na experiência do mundo e a ele mesmo, numa relação mútua, enfatizando o fato de que fornecem informação e não estímulo. Gibson introduz o sentido de propriocepção que engloba a percepção do corpo por ele mesmo incluindo o sistema háptico. Nós nos movemos em um ambiente e nos comportamos de acordo com ele; nós percebemos processos, mudanças, seqüências, o que demonstra a íntima relação do corpo com o lugar onde se encontra.

Merleau-Ponty faz do tato um aliado inseparável da visão na percepção do mundo, o que constitui uma das fundações da intercorporeidade (eu/mundo). Para ele, o corpo não está no espaço nem no tempo, mas apenas os habita “eu sou no espaço e no tempo... Meu corpo tem seu mundo ou compreende seu mundo sem precisar passar por ‘representações’, sem subordinar-se a uma função ‘simbólica’ ou ‘objetivante’” (1994: 195).

Resumindo as várias conceituações abordadas, pode-se dizer que meu corpo gera o lugar que habito, com toda a parafernália sgnica de vivências e mudanças que definem meu eu no mundo neste momento – um momento eternamente em mudança.

A arte se comunica por meio do *afecto*. “Para Aristóteles, o *afecto* seria qualquer modificação sofrida pela alma; o *afecto* seria produzido pelas qualidades sensíveis e aconteceria na alma” (Medeiros, 2002: 246). Embora Bergson veja *afeição* (*affection*) como um correlato do corpo que acompanha necessariamente qualquer ato de percepção, Arakawa e Gins ampliam a visão da *afeição* do espaço pelo corpo – especificamente pela capacidade de imaginar que o corpo tem nos *locais de convergência do imaginário*–, e assim projetam a “afetividade (*affectivity*) para além dos confinamentos físico-fisiológicos do corpo” (Hansen, 2006: 185). O que se aplica melhor às vivências da Cibercultura.

O lugar dá à luz o tempo e se define em constante mutação; a mutação gerada pelo movimento, deslocamento, mudança de posição, é o *vir a ser*, o que permite a percepção; podemos conceituar lugar como evento, evento significando ser, dar lugar, acontecer. Na arte, todas as realizações temporais, como instalações, intervenções, performances, em técnicas tradicionais ou em novas tecnologias, cabem na categoria de evento.

O material artístico básico para o desenvolvimento reflexivo deste texto vem de três situações performáticas bem distintas em suas coordenadas constitutivas. Por coincidência as três têm mulheres na direção e na atuação. A diferença conceitual, poética e tecnológica é grande, o que enriquece uma reflexão sobre elas.

1. *Ri-to-Day*, 1987, Museu da Imagem e do Som – MIS, São Paulo, performance multimídia, Anna Barros
2. *Banho*, 2004 - 2006, SESC-Pinheiros, São Paulo, performance- instalação e multimídia, Marta Soares.
3. *Replexo*, 2006, SESC-Pinheiros, São Paulo, teleperformance, Corpos Informáticos com direção de Bia Medeiros.

As duas últimas, fizeram parte do evento *Luz da luz*, de minha curadoria.

Por que citei uma obra minha e das mais antigas? Quando aceitei o convite para escrever este texto, percebi mais uma vez a importância de textos escritos por artistas,

porque neles há uma busca de unir a criação com o intelecto reflexivo em sua própria obra da qual é o primeiro público e crítico.

Inquietação e desejo são ingredientes do fazer artístico.

Meu percurso artístico teve início com a expressão corporal na dança, – principalmente na dança Coral de Rudolf Laban – onde a improvisação dominava. Dessa experiência que se estendeu por 12 anos, deriva o meu sentido de percepção corporal e espacial atualizado em instalações. A performance concretizou-se em poucas obras.

*Ri-to-day*³ é uma performance ao vivo, que tem por tecnologia a projeção de slides do programa de TV Panorama e o vídeo em circuito fechado da própria performance, projetado em três monitores, no primeiro lance de escadaria do hall do Museu da Imagem e do Som (MIS), São Paulo.

O espaço arquitetônico do museu recebe uma cenografia que acolhe o evento e dita o uso do espaço com som, luz e movimento carregado de formas sensíveis, bem como a ação das duas performers: a da autora e a de Renata Mattar, cantora, que transformam o espaço de coordenadas arquitetônicas em lugar vivido. É gerada uma atmosfera ritualística pela movimentação lenta e concentrada das duas, uma subindo e a outra descendo, enquanto a cantora modula uma melodia sem palavras, o dizer não articulado da arte visual. A artista vai envolvendo os três monitores tentando fazer desaparecer a imagem tecnológica da performance pela concentração no tempo-espaço real. A performance iniciou-se com a artista em pé na base da escadaria, imóvel, escutando a frase “*Abre hoje a exposição*”, em forma de litania, enquanto eram projetados slides do programa Panorama, sobre divulgação da arte, então, na TV Cultura, o que gerava atenção e concentração.

Sirvo-me desta performance para trazer considerações sobre o corpo versus a arquitetura na formação do lugar. A razão da escolha desse enfoque resultou de uma experiência pessoal muito forte quanto ao local onde a performance se realizava. As ações perpetradas, como o subir e o descer das escadas e a localização do encontro das

³ Ri-To-Day, foi realizada no MIS, São Paulo em 9 de dezembro de 1988. Direção e performer Anna Barros, cantora Renata Moraes Mattar, iluminação Carlos Bertolucci.

performers no primeiro patamar portavam conotações sógnicas e ritualísticas de movimentação que me deixaram curiosa da definição de corpo como arquitetura.

“O corpo é sempre um corpo no espaço – ou melhor, um corpo espacializado – ele é por necessidade um corpo arquitetônico.” São palavras de Mark B. N. Hansen, (2006) no livro em que apresenta suas idéias sobre as relações entre a qualidade de incorporiedade e o código digital. O corpo arquitetônico deriva do seu funcionamento apropriado, em combinação com o espaço arquitetônico.

Essa noção de corpo-arquitetura fez-me voltar à memória as esculturas da série *Mulher-casa* (Femme Maison), 1946-47, de Louise Bourgeois, onde, em uma situação metafórica ela faz de uma casa a cabeça de um corpo de mulher.

Hansen não usa a palavra *lugar*, a qual substitui por *local* (site), dividindo-o em três categorias diferentes, partilhando assim a posição do arquiteto japonês Arakawa e a de Gins ao descreverem como o corpo se associa ao espaço:

- Locais de convergência do perceptual (*perceptual landing sites*) – onde são registradas as qualidades do aqui e do ali.
- Locais de convergência do imaginário (*imaging landing sites*) – onde são preenchidas as brechas existentes na captação perceptiva.
- Locais de convergência arquitetônica (*architectural landing sites*) – onde é conferida uma situação de posição; são híbridos por serem parte perceptuais, parte imaginários.

Portanto, o *afecto* estaria acontecendo nos locais de convergência do imaginário, mas o conceito de corpo como arquitetônico acontece por sua somatória ao conjunto desses locais. Para Arakawa e Gins, a arquitetura tem sua origem “Nos movimentos e nos empenhos do corpo”.

Bergson vê a percepção concentrar-se na informação relevante no momento, a cada corpo, no ato de perceber ao qual se soma a *afeição* (*affection*); o que impede haver percepção sem *afeição*, a qual é necessariamente um correlato do corpo. Arakawa e Gins expandem o corpo *afetivo* mais além “A *afeição* do espaço pelo corpo – e, em especial pela capacidade do corpo de gerar imagens ou locais de convergência do imaginário – projeta a *afetividade* além dos *confinamentos físico-fisiológicos do corpo*.”

(Hansen, 2006: 185), o que é de especial interesse para este texto quando aborda o virtual.

Nossas ações desenrolam-se em um ambiente total, que é percebido mais pelo tato do que pela visão. Gibson descreve como isso se dá com a teoria dos gradientes (derivados das diferenças relacionais textura – luz), os quais são informação de estímulos. A incidência da luz (por sua qualidade de iluminação) sobre a textura mutante do mundo é uma das condições da percepção (que resulta das múltiplas experiências sensoriais, incluindo a da visão e do tato unidas): “Para mim, a percepção é uma compreensão do mundo” (1982: 89) e ainda das qualidades descritas por Arakawa e Gins nos locais de convergência do imaginário, pois só percebemos as partes do mundo que estão escondidas por causa do nosso ponto de vista, pela memória e pela imaginação.

Voltando à *Ri-To-day*, a arquitetura em que essa performance se desenrolou tem qualidades normais, sem que tenham sido alteradas as características próprias de locais de convergência do arquitetônico, em suas qualidades que se referem ao espaço-tempo, o que não demanda uma super atuação das qualidades perceptivas presentes no local do imaginário, como em certos trabalhos de Arakawa e Gins quando deslocam as coordenadas definidoras desse binômio em nossa cultura⁴. Há uma demanda maior e inédita da percepção espaço-tempo quando são alteradas essas relações e há perda de confiança no ambiente em que nós nos locomovemos.

A qualidade de híbrido, que perpassa as três performances em análise, faz-se presente na forma com que os corpos se unem no real e no espectral da imagem em vídeo, em circuito fechado.

*Banho*⁵, com Marta Soares, uma performance que é tida como interativa, no sentido de trocas de ações diretas com a audiência, torna-se profundamente envolvente;

⁴ Ver *Ubiquitous site*Nagi's Ryonji* Architectural Body* <http://www.reversibledestiny.org/nagi.php>

⁵ A Instalação Coreográfica, *O Banho*, tem música de Lívio Tragtenberg e desenho de luz de Wagner Pinto. Foi realizada com subsídio do Programa Rumos Itaú Cultural Dança e com suporte da Bolsa para Pesquisa e Criação Artística da John Simon Guggenheim Foundation. Sua estréia ocorreu na Galeria Vermelho/São Paulo, em março de 2004, no Evento Rumos/Dança do Itaú Cultural, uma temporada no SESC-Belenzinho, São Paulo em outubro do mesmo ano, e uma temporada no Espaço SESC-Copacabana, Rio de Janeiro, em maio de 2005. Prêmio APCA, 2004.

primeiro por acontecer muito próximo do público; segundo pela nudez – uma completa exposição e, ao mesmo tempo, por uma contensão dentro de si mesma –, pelo silêncio da performer que se une ao do público, pela projeção de imagens, o que às vezes ocorre sobre os corpos da própria audiência, e, por fim, pelo assunto que é exposto em nota no folder sem ser explicitamente trazido à tona, a não ser pelas imagens fantasmagóricas que criam a *ambience*. Soares permanece dentro de uma banheira, executando movimentos inspirados nos movimentos dos doentes mentais, fotografados por Charcot e equipe, de pacientes histéricas, no hospital Salpêtrière, em Paris. Criação, direção e performance da artista, *O Banho*, é uma representação sobre as percepções decorrentes das lembranças da vida de Sebastiana de Mello Freire, D.Yayá, mulher da elite paulistana que, ao ser diagnosticada doente mental, permanece enclausurada por quarenta anos em sua casa na Bela Vista, São Paulo. Essa situação forçada nos lembra outro momento semelhante na História da Arte, o enclausuramento psiquiátrico da escultora Camille Claudel, por seu irmão, o poeta Paul Claudel.

Das três performances é a única que representa algo, e que, embora não tendo uma narrativa linear, aborda uma questão aberta sobre a subjetividade dessa mulher enclausurada, a qual foi despojada de todas as referências a sua vida anterior, ainda que permanecendo em sua própria casa.

Essa limitação ao local de moradia da doente, traz uma outra questão sobre lugar, aqui unindo o corpo e o local onde viveu, sob o enfoque de ausência do que chamamos de realidade. “Enquanto no normal cada acontecimento motor ou tátil faz alçar à consciência uma abundância de intenções que vão do corpo enquanto centro de ação virtual, seja em direção ao próprio corpo, seja em direção ao objeto, no doente, ao contrário, a impressão tátil permanece opaca e fechada sobre si mesma” (Merleau-Ponty, 1994: 157). Como fica o *afecto*, definido como correlato ao corpo e acompanhante do ato da percepção, se ele é o grande responsável pela geração de lugar?

O resultado da percepção de alguém que vive em outra dimensão da realidade resultaria na definição de que espécie de lugar? Na performance, ele permanece como um lugar fechado à nossa percepção, só acessível pela imaginação; portanto, seria a percepção a única ligação possível na geração de *afecto* pelo público. Mesmo os movimentos, ditos como inspirados em movimentos de internos tratados por Charcot, não nos levam ao mesmo *afecto*. Um dos mais belos momentos de descrição desse espaço, que nos é vedado, está no *The Bell Jar*, de Sylvia Plath, onde ela descreve suas

sensações passo a passo no caminho da perda da razão, em uma tentativa de comunicar o incomunicável.

Em *O Banho*, seria interessante saber como seríamos afetados se não conhecêssemos a história que lhe deu origem. O local seria então transferido para o momento em experimentação e não para o histórico. Como uma re-apresentação, a performance fica dividida entre o vídeo que descreve um local tornado histórico e o momento presente – quando a ação executada pelo corpo vivo ultrapassa em força a representada no vídeo. Em arte não é o somatório dos elementos que constituem o trabalho, mas sua inter-relação. O lugar se define pelo conjunto e não pode ser segmentado. Ele tem qualidades mistas estabelecidas por momentos e técnicas que se associam para gerar a obra.

Assim se exprime Bia Medeiros sobre *Replexo*, performance realizada pelo Corpos Informáticos⁶:

“A proposta diz respeito ao visionar incessante do corpo humano pelas tecnologias de ponta: esquadrihar, revelar, examinar. Refere-se ainda à in-com-possibilidade deste ser recortado, picado, cortado e remontado, enfim revelado. O corpo permanecerá lugar do desejo desejante” (Medeiros).

A meu ver a qualificação *performance em telepresença* difere da *teleperformance*, pois naquela está subentendido que a performance é realizada em frente a um dispositivo técnico que difunde a realização por longínquos lugares, enfatizando assim, a distância. *Teleperformance* seria uma performance na internet, um lugar abstrato, impessoal e multilocalizado, não necessariamente com público presente no espaço comunitário. Essa diferenciação nos leva ao espaço com características diferentes, consoante ao que já foi definido neste texto. Interessante o nome do programa usado *Ivisit* (eu visito), pois implica no deslocamento do sujeito que atua para encontrar outros fora de seu habitat. A busca de inter-relacionamento corpo real/corpo espectral tem

⁶ Coordenação: Bia Medeiros (Universidade de Brasília). Corpos Informáticos: Bia Medeiros, Carla Rocha, Cyntia Carla, Diego Azambuja, Fernando Aquino, Kacau Rodrigues, Marta Mencarini e Wanderson França. Convidados: Marie-Christiane Mathieu e Johannes Birringer, Juliana Cerqueira. Programa Ivisit.net.

movido amplas discussões por teóricos, filósofos e artistas. Esse inter-relacionamento pode também ser atribuído à problemática de lugar, uma vez que definimos corpo como sendo lugar. A intercorporeidade (meu corpo/corpo do mundo) é fundada pela imbricação complexa da visão com o tato (Merleau-Ponty, 1994). Ora, o lugar espectral da Internet não deixa de ser constituído pelo corpo que é o que o gera.

Em um ambiente em mutação nós precisamos nos reinventar. Os artistas têm buscado perceber as diferenças perceptivas no espaço da Net: Carlos Basualdo declara seu interesse pela “proximidade dessa distância e pela estranha relação com a fé que ela parece impor”; Kate Hayles “Minha resposta a essa situação é tentar apontar as maneiras pelas quais todas as tecnologias, incluindo a tecnologia virtual, são logicamente corporificadas; elas não poderiam existir no mundo se o não fossem”⁷

Nós não podemos mais confinar a corporificação ao corpo, não podemos mais contê-la dentro da pele (orgânica) porque as técnicas contemporâneas facilitam a dissolução da distinção mundo-corpo (uma não divisão) que é fundamentalmente informacional em sua (im)aterialidade e porque a atividade humana corporificada é, de alguma maneira, o agente dessa dissolução (Hansen, 2006: 94).

Daí a nomenclatura criada por Benayoun: *pele do mundo*⁸.

Uma das características marcantes de *Replexo* é sua inclusão, quanto à parte virtual, em um novo estado da imagem que Virilio denomina de “trajetorial”⁹, um estado entre o “subjetivo” e o “objetivo” que, pelo uso de tempos diversos em uma mesma imagem, faz dela um jogo de memória a flutuar no tempo e no espaço, sem realmente ser o registro de algo único acontecendo no mundo. Nele, a linearidade temporo-espacial desaparece. Esse novo mundo gerado pode ser visto como impuro ou híbrido, cuja origem remonta à colagem.

Desde seu início, a performance se desdobra em dois níveis: o do espaço-tempo real (designação advinda do início da *arte da ação* na década de 60) e o espaço global da internet, virtual e maquínico por essência. Portanto, as qualidades corporais e presenciais imbricam-se, tecendo um lugar onde as qualidades desses dois níveis se fundem. O que resta de puro é a capacidade de afeição característica das ações da arte, que acentuam o papel do corpo como “conversor” de força em afeto, projetando a

⁷ Essas declarações estão sob forma de entrevistas no livro de SCHOLDER, Amy e CRANDALL, Jordan, edited by. *Interaction. Artistic Practice in the Internet*.

⁸ *Worldskin*. “From Virtual to Public space: Toward an Impure Art”. <http://netzspannung.org/cat/servlet>

⁹ *Trajective*, tradução da autora, buscando uma palavra que contivesse o sentido de transitar; denomina imagens criadas por *cut-ups* e por *remixes*.

afetividade para além dos “*confinamentos físico-fisiológicos do corpo*” (Hansen, 2006: 190) pela capacidade de imaginar. Esta afirmação enquadra-se nessas características híbridas do lugar e na ênfase dada ao lugar espectral da comunicação, onde o corpo humano só pode co-habitar em sua extensão como tecnologia.

Algo que chama a atenção é a relação proposta entre esses dois mundos-lugares, pois a ação que se passa na realidade corporal só tem comunicação com a realidade virtual por meio das imagens “trajetoriais”; em momento algum a ação dos performers existentes nos mais diversos lugares do mundo une-se por provocação afetiva direta. As ações permanecem isoladas gerando uma somatória de imagens. Existe, sim, um inter-relacionamento oriundo da energia que circula entre esses lugares, com as máquinas, que recebem e transmitem e, entre aquelas e o público espectador. Esse inter-relacionamento Bia Medeiros denomina de interação, “estar presente numa localidade física real e remota, por meio de uma imagem de vídeo *live*”. Quanto à qualidade corporal presente em *Replexo*, Hansen traz uma contribuição valorosa para nossa compreensão:

a corporificação hoje só pode ser concebida como uma individuação coletiva, como uma individuação que requer uma certa descorporificação dos indivíduos corporificados. A razão para isso é simples: porque a corporificação humana não coincide mais com os limites do corpo humano, a descorporificação do corpo gera a condição da possibilidade de uma (re)corporificação por meio das técnicas. O corpo humano é corporificado nas e pelas técnicas (Hansen, 2006: 95).

A questão da geração do lugar pelo corpo continua válida se considerarmos a possibilidade da transmissão de *afecto*, por esse corpo, na arte, a um lugar gerado por ele e com qualidades semelhantes, sem limites físicos, desterritorializado. Aliás, o lugar visto como evento não é contido, mas contingente, está sempre em expansão em todas as direções e tempos, traduzindo-se pelo vir-a-ser poético do imaginário.

Referência bibliográfica

- BARROS, Anna. Corpo, Lugar e Novas Mídias. In *Revista USP. Cosmologia*. N. 62. São Paulo: USP, Coordenadoria de Comunicação Social, 2004, junho, julho, agosto, p. 263-274.
- CASEY, Edward S. *The Fate of Place. A Philosophical History*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1997.
- GIBSON, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston, London: Houghton Mifflin Company, 1979.

- HANSEN, Mark B. N. *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*. New York, London: Routledge, Taylor and Francis Group, 2006.
- IRIGARAY, Luce. *Je, Tu, Nous. Toward a Culture of Difference*. New York, London: Routledge, 1993.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *O Olho e o Espírito*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- REED, Edward e JONES, Rebecca. *Reasons for Realism. Selected Essays of James J. Gibson*. London, Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum associates publishers, 1987.
- SCHOLDER, Amy e CRANDALL, Jordan. edited by *Interaction. Artistic Practice in the Internet*. New York: D.A.P./ Distributed Art Publishers, Inc., 2001.
- TUAN, Yi-Fu. *Space and Place*. Minneapolis, London: University of Minneapolis Press, 2005, 4ª edição.
- WALTER, Eugene Victor. *Placeways. A Theory of Human Environment*. Chapel Hill and London: The University of Carolina Press, 1988.