

CINEMAS

TECNOLOGIA, ESTÉTICA E POLÍTICA NA ERA DIGITAL

EM REDES

GILBERTO ALEXANDRE SOBRINHO (ORG.)

2 ITERAÇÕES AMBIENTAIS: HÁBITATS DIGITAIS E A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS DE TELAS MÚLTIPLAS*

Dale Hudson
Claudia Pederson
Patricia R. Zimmermann

O conceito de cinemas em redes revela uma dialética entre os movimentos e as conexões de *rede* nos formatos digitais, e a estagnação e o isolamento do cinema em seu formato analógico. O cinema em rede se move e se conecta por entre iterações, para produzir novas formulações de telas como habitats maleáveis. Ele sugere a emergência de mundos de múltiplas telas – espaços que rejeitam as separações arbitrarias entre as pessoas e o ambiente, entre redes e telas, e entre o natural e o construído.

Este capítulo investiga essas produtivas contradições nas atuais ecologias de mídia dos cinemas em redes por meio da análise baseada no conceito de iterações ambientais, uma ideia que combina a noção de nossos mundos como sujeitos à mudança por uma série de pequenas mutações organizadas em torno da operação do iterativo, que repete, dá forma, responde, modifica e se desenvolve por meio de código, interface, envolvimento do usuário e plataforma.

Para construir esse argumento, voltamos-nos para uma série de projetos de novas mídias com origens na Alemanha, na Itália, na África do Sul, na Turquia, nos Emirados Árabes Unidos e nos Estados Unidos, que utilizam iterações ambientais para construir habitats digitais. Esses projetos sublinham que cinemas em redes demandam uma multiplicação de locais, estratégias e práticas situadas.

Nossa análise se move e se conecta através de três camadas, para demonstrar as complexas construções do imaginário do cinema em rede localizado ambientalmente: habitats onde múltiplos organismos e espécies coabitam; entrelaçamentos do computacional e do biológico; e mapeamento virtual e imaginário de novas geografias. Os próprios projetos mencionados se movem e se conectam com as maneiras como nós, cada vez mais, vivemos através de habitats digitais, os quais acessamos em múltiplas telas ao longo do dia. Esses projetos

* Trad. do inglês Letizia Osorio Nicoli.

estendem e complexificam suposições acerca das relações digitais como função do ambientalismo. Assim, este capítulo busca aprender, valendo-se de projetos que trabalham em conexão com essas suposições e reavaliações, para pensar, por meio da mídia digital, sobre os nossos hábitos e coabitantes, *on-line* e *off-line*.

Iterações ambientais

O termo iterações sugere mutações e reconfigurações. É derivado da biologia e da genética, áreas em que as iterações são concebidas como mudanças de incrementação na estrutura, sequência e *design*, por erro ou inserção. Em matemática e ciências da computação, iterações são repetições de uma função, um aplicativo, um *software* ou *hardware*, que incluem pequenas mutações, trabalhando assim sucessivamente e cada vez mais se aproximando da solução dos problemas. Iterações podem ser recursivas ou fractais, autossimilares ou espelhadas, de forma similar aos padrões na natureza. Reconcebidas como, ao mesmo tempo, sistemas conceituais e biológicos, as iterações oferecem um caminho para penetrar as práticas fluidas e suscetíveis de projetos de novas mídias que constroem mudança e engajamento com o ambiente como parte de suas estruturas conceituais e tecnológicas. Simulações se tornam ambientes para a vida artificial, assim como os ambientes físicos o são para a vida sintética. Hábitats digitais revelam iterações ambientais que envolvem e cobrem, recombinao e realinhando o biológico e o computacional. Iterações implicam melhorias e progresso. No entanto, do ponto de vista ambiental, tais noções demandam uma avaliação crítica, particularmente em termos de organismos geneticamente modificados, políticas econômicas neoliberais e eleições ostensivamente democráticas – ainda que essas ideias possam expandir nossa compreensão de movimentos e conexões.

Os primeiros estudos sobre tecnologias digitais e ambientes em rede tinham por característica a ênfase em suas supostas qualidades não corpóreas, imaginadas em termos democráticos. O ciberfeminismo, por exemplo, adotou uma libertação digital do machismo visual das tecnologias analógicas. Ciborgues e inteligência artificial (IA) pensariam e agiriam independentemente dos humanos, sem estar contidos pelas formas dos corpos digitais – animais humanos e não humanos, todos biológicos e, às vezes, projetados por bioengenharia – que tipicamente atribuímos a esse tipo de operação. Foi com a computação pessoal com interface gráfica para usuário, da qual os exemplos mais notáveis são o Apple Macintosh e o Microsoft Windows em 1984 e 1985, que essa tecnoutopia foi recuperada pelos

poderes simétricos da cultura visual. Avatares e salas de bate-papo (*chatrooms*) e, mais tarde, ambientes de RPG (*role-playing games*) conduziram um retorno ao machismo, racismo e especificismo visuais – anos antes dos ciborgues e da IA de Hollywood hiperfeminilizados, hipersexualizados e, geralmente, hiperbrancos. Há uma tendência em compreender melhor o invisível quando ele é tornado visível, como ocorre com o código eletrônico em representações numéricas de “0” e “1”. Da mesma forma, tendemos a ignorar nossa maneira de habitar redes distribuídas que distorcem nossa noção de tempo, espaço e corpo. Iterações mais recentes de tecnologias digitais, como a internet das coisas, tornaram-nos mais conscientes de nossa natureza incluída em tecnologias, ao mesmo tempo em que desviam nossa atenção para a maneira como objetos inanimados (como automóveis e geladeiras) não apenas coabitam nossos espaços como também pensam junto conosco. Hoje “vemos” nosso *smartphone* conversar com nosso micro-ondas, e que nossos hábitos mudaram em conjunto com nossos hábitos. Entretanto, iterações ambientais se conectam com danos biológicos, ambientais e climáticos provenientes de água, ar e terra contaminados. Ecossistemas são perfurados por condomínios fechados, fronteiras militarizadas e zonas livres. Cada passo que damos com nossos iPhones e Fitbits são rastreados pelas tecnologias de GPS (*global position system*) numa era de vigilância ubíqua, *big data* e *hacktivism*.

Iterações ambientais e hábitos digitais fundem o computacional e o biológico para explorar dimensões digitais de nossos ambientes, de forma a incitar a reflexão sobre os efeitos da mineração de fontes raras para fornecer energia aos nossos aparelhos móveis e sobre o modo como redes de computadores estão organizadas como colônias de insetos.¹ Na ecologia e na ciência ambiental, um hábitat é onde vive um organismo. Diferentes organismos – animal, planta e bactéria – coabitam e compartilham hábitos, ainda que, por vezes, uma espécie venha a consumir a maioria dos recursos em um hábitat de múltiplas espécies. Animais humanos seguidamente destroem hábitos naturais de outras espécies, provocando migrações e adaptações, ainda que normalmente considerem seus coabitantes acidentais como uma espécie invasora. Hábitats existem em fluxo. O antropoceno reconhece que ecossistemas que existem há séculos e formam o hábitat de uma miríade de espécies podem ser subitamente aniquilados pelas intervenções dessa única espécie – o animal humano.

Cape Mongo, de François Knoetze, apresenta cinco criaturas do lixo, recicladas dos dejetos humanos, que percorrem uma Cidade do Cabo moderna, onde revelam

1. Para estudos nessas áreas, ver Veronese (2015) e Parikka (2010).

forças competitivas circunscritas em habitats de espécies e raças múltiplas. Cada vídeo de *Cape Mongo* é composto de *live performance* e imagens de arquivo do tipo *found footage*, e oferece uma iteração diferente da análise crítica da Cidade do Cabo por Knoetze. Outros projetos incluem aqueles que imaginam habitats divididos por organismos biológicos e computacionais. *Live architectures*, de Chiara Passa, faz animações com Google Earth, apontando para a liquidez de tais ambientes. *Computers watching movies*, de Ben Grosser, especula acerca de como o mundo seria visto pelos computadores se tivéssemos de dividir com eles o sofá e assistir a um vídeo. O projeto reconfigura a teoria de recepção midiática para um momento pós-humano.

Outros projetos se voltam para desequilíbrios com base em gênero, raça e religião como parte de nosso habitat social. *Can you hear me?*, de Shazia Javed, reencena e reenquadra o modo como as vozes das mulheres muçulmanas podem ser ouvidas sobre os ruídos gerados pelo que estão vestindo. De forma similar, *Declaration of Sentiments: Wesleyan Chapel*, de Leah Shafer, reencena e reenquadra a leitura de *Declaration of Sentiments*, de meados do século XIX, que anuncia o direito aos direitos das mulheres nos Estados Unidos – algo que vem sendo colocado em xeque no século XXI. *The new empire*, de Banu Colak, é um exame poético acerca das tensões entre habitats geopolíticos e naturais, focado na erosão e formação dos estados-nação. *Spore's y tubesoundscape and his wildlife*, de Mauro Ceolin, recombina o som de criaturas artificiais do *game* Spore, disponibilizado por jogadores no YouTube. Finalmente, o vídeo ultracurta-metragem *Capacities*, de Kuesti Fraun, é uma visão cômica da capacidade humana de criar imensas quantidades de lixo, somada à incapacidade humana de lidar com isso.

Esses projetos de novas mídias implicitamente criticam e intervêm em uma série de suposições acerca da “digitalidade”: a ideia de que ambientes ou mundos virtuais e físicos são desconectados; a ideologia prática de que o virtual é imaterial; e a fantasia utópica de que ambientes virtuais representam, de alguma forma, uma oportunidade de uma comunidade mais democrática, e até mesmo a paz mundial e a igualdade global. Nossa invocação de ambiente e habitats refuta esses argumentos, ao insistir nas materialidades dos espaços vividos, da mesma forma que nas materialidades do tecnológico. Questionamos como podemos identificar as pequenas mutações mobilizadas quando os espaços vividos se mesclam com as tecnologias de códigos, algoritmos, interfaces, usuários e telas, na construção de um habitat digital de múltiplos mundos de cinema. Aqui, simulações se tornam ambientes, e ambientes são questionados e desnaturalizados. Esses trabalhos mobilizam e criam novos habitats, onde o biológico, o tecnológico, o político e o geográfico são recalibrados.

Onde os organismos e as multiespécies vivem

Nosso cotidiano acontece em habitats naturais e não naturais que produzimos e negociamos ativamente. São lugares de encontros, apesar de nossa constante cegueira e surdez em relação aos nossos coabitantes. Artistas abordaram esse tema de maneiras inovadoras, forçando-nos a escutar e ver aquilo que fomos treinados a ignorar, rejeitar ou desconsiderar pela mídia comercial. Este subtítulo se dedica à análise de *Cape Mongo* (África do Sul, 2015), de François Knoetze, e *Can you hear me?* (Canadá, 2015), de Shazia Javed, obras que oferecem uma oportunidade de considerar a comunidade multicultural em termos de religião e espécies como iterações ambientais contemporâneas.

Composto de cinco diferentes versões – *VHS* (<https://vimeo.com/116067928>), *Glass* (<https://vimeo.com/117475897>), *Metal* (<https://vimeo.com/117475896>), *Paper* (<https://vimeo.com/117475895>) e *Plastic* (<https://vimeo.com/117475892>) – *Cape Mongo* acompanha a jornada de cinco míticas “criaturas do lixo” pela Cidade do Cabo. O vídeo e a performance são intitulados com base na gíria *mongo*, para um objeto jogado fora e mais tarde recuperado. O termo também tem outros significados, que carregam o título de Knoetze do reino do não humano ao humano. *Mongo* é um termo pejorativo para pessoas supostamente sem inteligência, uma versão abreviada de “mongoloide”, que, por sua vez, carrega um aspecto retrógrado, de quando era usado como classificação etnográfica, sob o pretexto de racismo científico, e, mais tarde, usado para descrever pessoas com deficiência intelectual. O termo também dá nome à marca da interface interativa Shell JavaScript, que auxilia codificadores a avaliar a funcionalidade de um *script*. Em um mundo cada vez mais globalizado, a contextualização local se torna urgente e indispensável. Ao incorporar fisicamente suas criaturas do lixo, Knoetze nos convida a olhar e ouvir mais atentamente.

Cada personagem emerge das crescentes pilhas de lixo da cidade. Ao repropor um termo de significado multivalente, Knoetze logra nos pedir para ver e ouvir por nós mesmos. O autor não oferece lugares de fala reconhecíveis nem tampouco organiza suas ideias num formato acessível como um vídeo de uma conferência TED. Apesar de nos preocuparmos com os efeitos nocivos das emissões de carbono e dos resíduos não recicláveis, tendemos a considerar essas práticas como parte dos efeitos tóxicos do racismo e da segregação. O reconhecimento tardio da contaminação de água em Flint (Michigan), nos Estados Unidos, sugere como as pessoas são, por vezes, tratadas como “lixo”, ao serem forçadas a se sustentar usando lixo como alimento e abrigo. O projeto de Knoetze

evoca o marcante documentário *Ilha das Flores* (Brasil, 1989), de Jorge Furtado, que mostra mulheres e crianças catando comida em um aterro sanitário onde porcos já haviam se alimentado, em uma desigualdade social que ignoramos.²

O contexto da Cidade do Cabo é significativo dentro do projeto de Knoetze, que substitui a palavra *town* (cidade) por *mongo*, sugerindo assim a intercambialidade ou equivalência entre lugares de habitação e processos de reabilitação e recuperação. A Cidade do Cabo é destino de migrantes e expatriados de toda a África e além, o que a torna racialmente/eticamente, nacionalmente e culturalmente diversa. A ascensão da África do Sul pós-*apartheid* à posição de poder econômico global emergente, juntamente com Brasil, China, Índia e Rússia, acelerou os efeitos produtivamente desestabilizadores das mudanças sociais advindas da justiça restaurativa do Comitê de Verdade e Reconciliação (Truth and Reconciliation Committee). Ao mesmo tempo, políticas neoliberais incrementaram a diferença econômica entre comunidades ricas e pobres. Como resultado, Knoetze extrai um amplo espectro de respostas e reações de passantes, desde curiosidade até medo, quando ele mesmo se fantasia de criatura do lixo e anda pela cidade. Cada jornada se revela uma iteração ambiental diferente nessa prática artística ampla.

Durante essas jornadas, as criaturas do lixo “revisitam os espaços de seus passados imaginados – locações associadas a sua existência material e à constituição de suas relações sociais – como se enfrentassem as tendências consumistas da cidade”, explica Knoetze.³ Percorrendo desde os desolados pátios de contêineres às movimentadas ruas de Bo Kaap, entre *shopping centers* de concreto e áreas verdes de subúrbio, suas jornadas revelam não apenas o ciclo vital dos bens de consumo, mas também uma desigualdade endêmica e a alienação social da moderna Cidade do Cabo. Os vídeos combinam documentação de performances ao vivo em esculturas vestíveis feitas exclusivamente de lixo e imagens do tipo *found footage*, envolvendo moradia, segurança alimentar, desigualdade social e segregação racial, cobertas pelo movimento “Lacrimosa”, da obra *Réquiem* (1791-1792), do compositor europeu Wolfgang Amadeus Mozart. A letra – “Lacrimosa dies illa/Qua resurget ex favilla/Judicandus homo reus” ou “Lúgubre será o dia/Em que das cinzas ressurgirá/O culpado para ser julgado” – traz a possibilidade de recuperação da ruína que a Europa causou ao mundo durante a vida de Mozart.

2. Para discussão sobre esse filme, ver Stam (1997).

3. François Knoetze, descrição do projeto para *trailer* do YouTube. [Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=04Hpd_cfUSw. Acesso em 8/1/2015.]

Capo Mongo foi exibido diversas vezes, recebendo elogios por seu sucesso estético e político. “Knoetze arranca a venda da classe média, forçando-nos a confrontar duras verdades: que o coturno da autoridade segue esmagando os pobres, enquanto os ricos permanecem absortos, abrigados em suas bolhas cobertas de arame farpado”, como os críticos da África do Sul contextualizam os vídeos e a instalação (Matthews e Mthembu 2015). Outro crítico descreve a resposta afetiva à montagem das imagens de *found footage* que interrompe a progressão das criaturas pela cidade e encontros com micropúblicos: “Usando um plano da personagem amada pelas crianças africanas, Liewe Heksie, em fragmento, seguido de um plano de um africano branco espancando brutalmente a cabeça de um homem negro, provoca, no espectador, um sentimento nauseante de nostalgia e horror” (Koen 2015). Tal como a justaposição desses fragmentos de vídeo, a própria geografia da cidade é desigual e díspar, com áreas historicamente marginalizadas, que são legados da segregação racial sob o Group Areas Act (1950-1991) e outras leis do *apartheid*, localizadas nas proximidades físicas – ou mesmo visíveis – das comunidades fechadas recém-estabelecidas, que, por sua vez, são evidências das políticas econômicas neoliberais desde o fim do *apartheid*.

O vídeo de curta-metragem de Javed, *Can you hear me?* (<https://www.youtube.com/watch?v=Hpsn8yE6AL0>), explora as formas como os vídeos virais atuam como politização do debate em debates que já foram politizados. A principal diferença entre o debate que esse vídeo apresenta e os debates no qual ele intervém são suas políticas. Ainda que o Canadá seja constantemente elogiado por sua política modelo entre os nativos em relação à diversidade, inclusão e equidade, na qual se destaca sua política favorável a refugiados, isso não ocorreu sem dificuldades, sobretudo com os legados do racismo evidente nos sentimentos de “White Canada forever” (Canadá branco para sempre), que datam dos filmes estatais produzidos para recrutar imigrantes do norte europeu no início do século XX. O National Film Board/Office National du Film investiu recursos e talento para corrigir esse nacionalismo exclusivista, incluindo filmes revolucionários como *You are on Indian land* (Canadá, 1969, Mort Ransen), que encena um protesto em nome do direito político à terra para nações indígenas. O vídeo de Javed mostra uma espécie de protesto, advogando pelo direito das mulheres muçulmanas de serem ouvidas em meio à cacofonia da mídia não muçulmana e a supostos especialistas em islamismo, que alteram a forma como vemos o mundo. O vídeo pode ser visto como uma adaptação ou atualização da análise de Edward W. Said (1997) sobre o prolongado orientalismo na cobertura midiática ocidental da Revolução Iraniana, bem como da análise de Lila Abu-Lughod (2013) das imposições imperiais, na suposição de que mulheres muçulmanas precisam ser “salvas”.

Can you hear me? propõe uma série de questões complexas por meio de diferentes iterações de uma única e ostensivamente simples pergunta: por quanto tempo você está disposto a ouvir uma mulher muçulmana? O vídeo de dois minutos e 66 segundos é composto de cenas de uma mulher jovem, representada pela atriz Nawal Salim, perguntando se alguém a escuta. Por vezes vestida com o rosto e o cabelo cobertos por um *niqab*, ou com o rosto descoberto e o cabelo coberto pelo *hijab*, ou com rosto e cabelos descobertos, a personagem de Javed pergunta se sua voz pode ser ouvida sobre o que se imagina que sua vestimenta diga a seu respeito. Ela olha a sua volta e indica grupos de pessoas que podem ou não ouvi-la a cada troca de roupa. Em lugares predominantemente não muçulmanos, porém culturalmente heterogêneos, como Mississauga, subúrbio de Toronto, o que uma mulher muçulmana veste é percebido como mais eloquente do que suas palavras ou ações. A jovem mulher pondera a razão de alguns vizinhos ouvirem sua voz apenas quando ela veste ou não certos adereços.

O vídeo nos convida a pensar sobre nossos preconceitos, que inadvertidamente podem silenciar as perspectivas de mulheres muçulmanas. Ele também evoca a luta por democracia no Canadá, onde um juiz do Quebec se recusou a ouvir o caso de Rania El-Alloul, porque ela vestia um *hijab*, e o estado canadense implementou medidas para banir o *niqab* nas cerimônias civis. Outras democracias com políticas similares e práticas que silenciam mulheres muçulmanas incluem França, Suíça e Estados Unidos. Em outras palavras, o vídeo de Javed nos propõe refletir sobre quais as vozes que são ouvidas sob os sistemas de representação política ditos democráticos. Disponibilizado no YouTube, o vídeo foi divulgado pelas mídias sociais, como grupos do Facebook e *posts* do Twitter, além de mídias comunitárias, como South Asian Focus e The Mississauga News. Como artista e militante, Javed também questiona a prática de áreas de oração separadas para homens e mulheres na mesquita local. A autora realoca os efeitos em curso de nossa política crescentemente globalizada dentro do cotidiano local dos habitats, seja comparando pessoalmente a uma celebração de Ramadã ou procurando por notícias *on-line*.

Entrelaçando o computacional e o biológico

Como práticas insurgentes de projetos políticos de novas mídias, iterações ambientais e construções de habitats demandam um envolvimento dinâmico entre

o computacional e o biológico – usualmente separados em binários improdutivos, sendo o primeiro apresentado como uma conquista estelar na atividade e habilidade humanas e o segundo visto como imutável, exterior e além do alcance do domínio humano. A construção de habitats na arte das novas mídias sugere uma estratégia política/estética de entrelaçamento e interligação entre o computacional e o biológico, para problematizar e atraparhar esses binários, por vezes destrutivos. Em vez de operar num modo estritamente intervencionista e ativista, esses projetos de novas mídias refutam a cisão entre o computacional e o biológico, para produzir uma série de desarranjos, recalibrações e reimaginações. Ocupam uma desconcertante zona limítrofe entre duas polaridades. Nesta seção, analisamos as obras *Capacities* (Alemanha, 2011), de Kuesti Fraun, *Declaration of Sentiments: Wesleyan Chapel* (Estados Unidos, 2015), de Leah Shafer, e *Computers watching movies* (Estados Unidos, 2013), de Ben Grosser – todos nos exigem perceber o entrelaçamento entre o computacional e o biológico em nossos habitats digitais.

Capacities (<https://dl.dropboxusercontent.com/u/26297963/CAPACITIES.mp4?dl=1>) é um ultracurta-metragem que comenta nossa recusa cotidiana em tomar consciência da vasta quantidade de lixo que produzimos. O roteiro curto abala nossa confiança na capacidade das companhias e dos departamentos sanitários de acompanhar o ritmo de nossa crescente e robusta vazão de dejetos não separados e não reciclados. Em menos de nove segundos, o vídeo conta uma história constrangedoramente familiar, mesmo para países ecologicamente mobilizados como a Alemanha. O cenário é a esquina de uma cidade. A *mise-en-scène* estabelece o performativo do ecológico. Flores cor-de-rosa caem em cascata das sacadas de um edifício de cinco andares. Uma placa de sinalização ocupa o centro da imagem: *Joachimstrasse*. Sinais indicando vagas de estacionamento e uma ciclovía sugerem não apenas ambientalismo metropolitano, mas acenos estatais a impulsos ambientais. Um pequeno receptáculo de lixo vermelho está suspenso em um poste, porém, em um primeiro olhar, pode ser confundido com uma caixa de correio. Vestindo boné e casaco pretos, com o rosto escondido, um homem carrega uma lata de alumínio. Ele a coloca na cesta vermelha, cujo fundo explode, espalhando uma pequena pilha de latas pela calçada, imitando a cascata de flores que pendem das sacadas dos apartamentos. O vídeo remete à brevidade dos filmes de comédia no chamado cinema primitivo do século XIX, como *L'arroseur arrosé* (França, 1895), dos irmãos Lumière, baseado numa contemplação ambiental das contradições da vida urbana moderna.

Capacities mobiliza uma série de inversões conceituais cômicas das contradições dialéticas sobre o tema dos habitats de ecologia das telas. Como

filme de plano-sequência, faz referência à estética pictórica dos primeiros cinemas com uma câmera fixa em plano geral. Ainda assim, incita o espectador a “GIFizar” a experiência em visualizações repetidas, criando um *looping* manual ao apertar *play*. O vídeo evoca os marcantes GIFs compartilhados pelas redes sociais. Ele também evoca as primeiras pinturas modernistas com sua composição de uma série de caixas: floreiras, sinalização pública, lixeiras, edifícios e ruas. Somente o homem vestido de preto se movimenta nesse hábitat de edifícios de concreto e carros estacionados. Adotando uma modalidade de esconder e revelar, um tropo das estruturas narrativas clássicas de Hollywood, *Capacities* parece simples e primitivo, mas, na realidade, cria camadas de ideias ecológicas complexas ao encenar contradições. O homem se move, mas os carros não. A luz do sol invade o lado esquerdo do quadro, enquanto o direito permanece escuro. O homem segura uma lata, mas, ao depositá-la na lixeira, de seu fundo caem diversas latas, evocando a análise de sistemas e sua relação *one-to-many*. Ruídos de carros ao longe, quase inaudíveis, contrastam com a cacofonia percussiva do monte de latas atingindo o solo sob a lixeira vermelha. A ideia de urbanismo ecológico como um conceito se choca com o processo habitual e mundano de jogar uma lata no lixo. A grande inversão dialética de *Capacities* justapõe o idealismo conceitual do ecológico com a materialidade do hábitat espacial urbano, demonstrando as pequenas atuações do ecológico dentro do ambiente construído, as capacidades computacionais dos vídeos curtos-metragens *on-line* com as biólogias das plantas e dos detritos.

Declaration of Sentiments: Wesleyan Chapel (<https://vimeo.com/leahshafer/sentimentswesleyanchapel>) é o terceiro de uma série de vídeos realizados por Shafer que exploram o documento *Declaration of Sentiments* (1848), que anunciava um movimento pelos direitos civis, sociais, políticos e religiosos das mulheres nos Estados Unidos. O filme explora hábitats históricos do feminismo norte-americano como compostos por espaço, palavras, tecnologia computacional e sistemas de edição, e agência. O vídeo brinca com as noções de arquitetura como hábitat historiográfico, que é tanto estático como móvel, tanto computacional como biológico. Da mesma forma, encena uma historiografia feminista, ao reiterar que a história é composta de múltiplas temporalidades e de vozes polifônicas. O vídeo desconstrói a ideia de estagnação do monumento histórico com a câmera em constante movimento no espaço, e o agenciamento de imagens fraturadas sobrepostas em camadas, para moldar uma nova arquitetura da práxis feminista computacional. O vídeo liberta múltiplas vozes, múltiplas telas, múltiplas histórias como simultaneamente contínuas e descontínuas, contradições históricas que provocam mudanças.

A trilha sonora é composta por múltiplos não atores lendo partes de *Declaration of Sentiments*, alguns sem expressão, outros buscando enfatizar certas palavras – uma polifonia de vozes contemporâneas masculinas e femininas com um leve eco, indicando que as palavras foram pronunciadas nos espaços que vemos na tela e sublinhando a biologia viva da fala humana. Essas vozes não têm corpo, são etéreas, porém, têm um chão, sugerindo que os fantasmas do passado vivem resolutos no presente. As imagens exploram o interior de uma capela, sondando o teto, o piso de madeira, as paredes de janelas e os bancos, sem pessoas, mas cheios pela luz. Essa luz também desvanece a parede de janelas, em uma referência às estratégias do cinema de arte, como o uso de grandes planos e a inabilidade em equilibrar os registros de luz interna e externa. Essas janelas superexpostas também evocam os espectros fantasmagóricos das feministas do início do século XIX, que assombram o lugar. O vídeo mapeia uma noção do interior, tomando o exterior e a ondulação da história por meio do presente.

Escrito inicialmente por Elizabeth Cady Stanton como uma iteração feminista da Declaração de Independência (1776) norte-americana, *Declaration of Sentiments* foi assinada por 68 mulheres e 32 homens na Convenção de Seneca Falls, hoje considerada a primeira convenção de direitos das mulheres dos Estados Unidos. O vídeo é um documentário experimental em que um grupo de vozes diversas pronuncia as palavras de *Declaration of Sentiments* na Wesleyan Chapel em Seneca Falls (Nova York), onde a declaração foi lida pela primeira vez, para explorar presenças e ausências de agenciamento em espaços históricos por meio de estratégias computacionais como fragmentos, repetições, descentralizações e colagem visual em camadas. Vídeos desse projeto de Shafer em andamento foram projetados como instalações no Gould Hotel e no Women’s Rights National Historical Park, ambos em Seneca Falls, perto do local onde ela é professora, enfatizando o lugar como um importante nó para o computacional e o biológico, aqui figurados como biólogias do espaço, da região, das tecnologias digitais e das pessoas. Essa iteração do projeto abrange a práxis visual feminista por meio de fragmentos, descentralização e repetição.

Graças à capacidade dos *softwares* de edição digital de mover e sobrepor imagens, *Declaration of Sentiments: Wesleyan Chapel* desconstrói a ideia de uma tela unificada realista – tão sagrada no cinema clássico de Hollywood e no cinema de arte internacional – como uma forma patriarcal. Ao contrário, propõe que a multiplicação e a sobreposição de telas representam uma intervenção historiográfica feminista em unidades patriarcais e estatais fantasmáticas. O filme se inicia com uma imagem pictórica do púlpito de madeira castanha da capela,

pareado com uma câmera digital em um tripé, sugerindo que o púlpito do século XIX se transformou no púlpito da câmera digital do século XXI, em que ambos engendram, literal e figurativamente, uma modalidade computacional feminista, ambas tecnologias com capacidades políticas de intervir nos habitats. Púlpito e câmera representam instrumentos de agenciamento político e discurso feminista. O projeto é particularmente provocativo da perspectiva da erosão dos direitos das mulheres ao redor do mundo, juntamente com a possibilidade da primeira mulher (ou da primeira feminista) presidente dos Estados Unidos nas primeiras décadas do século XXI.

Computers watching movies (<https://vimeo.com/78711521>) mostra o que os sistemas computacionais “veriam” ao se deparar com imagens icônicas dos sucessos de Hollywood: 2001: *Uma odisséia no espaço* (1968), *Taxi driver* (1976), *Noivo neurótico, noiva nervosa* (1977), *Matrix* (1999), *Beleza americana* (1999) e *A origem* (2010). O *software* original de Grosser combina algoritmos de visão computadorizada e rotinas de IA que concedem ao computador um grau de agenciamento para determinar quais cliques ele gostaria de exibir. Esse projeto produz uma série de esquetes temporais, que são apresentados com o áudio do clipe original, incitando os espectadores a refletir sobre seus próprios processos de seleção e recombinação de detalhes das imagens visuais de forma que elas se tornem significativas pessoal e socialmente. Imagens fantasmas de convenções hollywoodianas também emergem sob pontuações musicais fortemente orquestradas e diálogos planejados. Em resumo, o ato maquínico se torna uma ocasião para refletirmos sobre o ato humano de olhar. O projeto nos convida a considerar como treinamos a IA em nossos aparelhos de uma maneira que transforma preconceitos humanos em algoritmos em *bots* – algo que se tornou manchete quando Tay, um *chatbot* de IA da Microsoft, começou a “tuitar” mensagens racistas e machistas, apenas horas após seu lançamento para o público.⁴

Capacities, *Declaration of Sentiments: Wesleyan Chapel* e *Computers watching movies* oferecem distintas estratégias para refletir sobre o entrelaçamento do computacional e do biológico como uma zona de liminaridade, um espaço entre possibilidades. *Capacities* nos pede que consideremos como a tela computacional esconde o biológico. *Declaration of Sentiments* propõe que a biologia daquelas militantes feministas que já não estão vivas possa ser reanimada por meio de telas

múltiplas, realizadas computacionalmente. *Computers watching movies* dá ao cinema analógico um traço biológico, um DNA visual, por meio do computacional. Os três projetos operam como laboratórios para simultaneamente combinar e logo separar o entrelaçamento entre o computacional e o biológico.

Mapeamento virtual e imaginário de novas geografias

O espaço é um tópico tão central para as artes digitais quanto para as artes analógicas. Tal como os artistas no passado, artistas contemporâneos que trabalham com tecnologias eletrônicas encontram, em códigos espaciais e metáforas, lentes atraentes para observar mudanças na representação e compreensão de territórios e, assim, falar sobre o significado dessas mudanças. Esta seção analisa *Live architectures* (Itália, 2014–presente), de Chiara Passa, *Spore's y tubesoundscape and his wildlife* (Itália, 2010), de Mauro Ceolin, e *The new empire* (Turquia/Emirados Árabes Unidos, 2014), de Banu Colak. Todos são projetos voltados a novos espaços criados – realidade aumentada (RA) – sobre mapas virtuais, um mundo *on-line* que replica a evolução biológica e um novo estado-nação, em uma nova era imperial, respectivamente. Juntos, eles nos lembram de que mapeamento, geografia e arquitetura são conceitos e formas que tanto refletem como modelam a maneira como organizamos e imaginamos as comunidades e, assim, construímos identidades individuais e sociais. Articulados por diversas mídias e plataformas, esses projetos compartilham entendimentos acerca da mídia como formações culturais e sociais emergentes do espaço, cada vez mais deslocalizadas e globalizadas. No entanto, eles também divergem entre si em suas concepções de habitats digitais. Um projeto os propõe como *condúites* para a democratização da cultura, ao passo que outros assumem atitudes mais ambivalentes, expressas em simulações sintonizadas com a perda de vida e ambientes biológicos em escala global. Passa e Ceolin refletem sobre as camadas digitais adicionadas sobre espaços virtuais, já Colak analisa paisagens mentais e físicas sobrepostas na memória e na história.

Live architectures, de Passa (<http://www.chiarapassa.it/GoogleEarthExtemporaryLandArt.html>) é uma série de projetos interativos *site-specific* que misturam mapeamento (Google Earth) e tecnologias de RA. A série inclui manipulações dos espaços simulados do Google Earth, inserindo formas e volumes que se tornam engraçados, já que chamam a atenção para a geometria cartesiana imposta ao ambiente em coordenadas numéricas que

4. “Microsoft ‘deeply sorry’ for racist and sexist tweets by AI Chatbot”. *The Guardian*, 26/3/2016. [Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/26/microsoft-deeply-sorry-for-offensive-tweets-by-ai-chatbot>. Acesso em 8/2016.]

recebem aprovação científica como objetivas e imparciais. Em "Augmented forces on Google Earth" (<http://www.chiarapassa.it/AugmentedForcesOnGoogleEarth.html>), Passa remodela os espaços subaquáticos do mar de Ostia, adicionando contornos quadrados, em vez dos círculos esperados. Em "Augmented sky-trip on Google Earth – The strawberry ice storm" (<http://www.chiarapassa.it/AugmentedSkyOnGoogleEarth.html>), a autora explora o aplicativo do Google que simula voos, adicionando uma tempestade de morangos, em que cada fruta está inserida em um cubo de gelo. As paisagens "quadradas" de Passa e suas evocações das estéticas *pop* e psicodélica fazem uma referência oblíqua à sensibilidade *hippie*, lembrando-nos de que as noções de simulação se entrelaçam com a busca dos *hippies* pela "consciência expandida". Para além de viagens de LSD, esta última indica uma crença de que os computadores levarão à formação de uma consciência global (uma "noosfera" ou "aldeia global"), tal como a erradicação da distância física foi entendida como produtora de mudança social, ao se afirmar como um meio para intercâmbios culturais e comunicação aberta.⁵ Passa pede que "o público confronte suas próprias suposições, em resposta aos espaços líquidos, aos espaços liminares e às interfaces de internet, que confrontem as fronteiras entre mundos internos e externos".⁶

Nesse veio, *Live architectures* também integra um interesse maior de Passa em usar as tecnologias digitais para democratizar a arte. Ao se afastar do controle institucional dos espaços curatoriais, torna a acessibilidade pública um dos principais temas norteadores de sua prática artística, incluindo animações, videoinstalações interativas, arte digital *site-specific* em espaços públicos, *videomapping*, videoesculturas e, mais recentemente, um aplicativo com base na *web*, cuja galeria

hospeda, mensalmente, mostras de arte digital com curadoria. Além desse círculo utópico e juntamente com projetos similares, o remapeamento da tecnologia de mapeamento do Google, por si só, demonstra o quanto nosso imaginário virtual é "des-historicizado" – e como corporações transnacionais como o Google atuam na modulação entre mundos públicos e privados.

Mesmo que inconscientemente, artistas contemporâneos que usam o *software* de mapeamento do Google estão seguindo os passos do Aspen Movie Map (1978), um projeto realizado no MIT por um grupo multidisciplinar que incluía o diretor de fotografia Michael Naimark. Citado como um dos primeiros exemplos de hipermídia, o Aspen Movie Map consistia em uma viagem por Aspen (Colorado, Estados Unidos) em uma tela de toque controlada pelo espectador. O projeto foi pioneiro de praticamente todos os aspectos de *streetview* e outros serviços de mapeamento conhecidos hoje, incluindo botões de navegação para girar e avançar, integração com mapas em 2D e fotografias aéreas, panoramas gerados por computador e modelagem 3D de construções. Os esforços se concentravam em comercializar a tecnologia, ao passo que as *streetviews* permaneceram como fonte de suprimentos para artistas até a década de 2000, quando o Google e outras companhias ao redor do mundo, incluindo City8 (China), Everyscape (EUA) e Location View (Japão), começaram a lançá-la comercialmente como um produto. Por demandar baixa energia e armazenamento, assim como a *web* tornou a viagem de *proxy* prática, a *streetview* também se tornou, inadvertidamente, uma fonte para artistas de material gratuito e pronto, de galerias e um potencial para públicos dispersos globalmente. *Live architectures* interrompe expectativas de correspondências sem emendas entre as representações produzidas digitalmente na *streetview* e o mundo físico. A artista insere ícones de mapas antirrealistas para subverter fantasias tecnoutópicas sobre democratização da informação por meio de mídias em rede, que podem parecer tão inefetivas quanto as viagens *hippies* de LSD no que concerne à mudança social.

Spore's ytubesoundscape and his wildlife (https://dl.dropboxusercontent.com/u/2789298/PDF/001_VEspore.mp3) reutiliza efeitos sonoros postados no YouTube por jogadores de *Spore* (2008), *videogame on-line* de fantasia para vários jogadores desenvolvido pela EA Maxis. Criado por Will Wright, responsável também por *The Sims* (2000-presente), *Spore* consiste inteiramente de conteúdo gerado pelo usuário – nesse caso, uma simulação de vida quase darwiniana, que se inicia com células microscópicas que se desenvolvem em organismos sociais, incluindo formas tribais e impérios, culminando em criaturas explorando o espaço. Oferece um jogo que permite ao jogador exercer o controle, ao passo que Maxis

5. A "noosfera" de Teilhard de Chardin e a "aldeia global" de Marshall McLuhan são precursoras influentes para articulações da contracultura de comunicações e comunidades estabelecidas com auxílio de computadores nos anos 1960 e 1970. De acordo com Teilhard de Chardin, a noosfera representa a terceira fase da evolução da Terra, de sua consciência ou de uma mente global produzida pela interação humana, seguindo a geosfera (matéria inanimada) e a biosfera (vida biológica). A aldeia global denota a noção de que desenvolvimentos em mídia, como informação instantânea de movimentos, estão formando grandes intercâmbios e interconectividades culturais, potencialmente criando mais envolvimento com o outro e desenvolvendo uma consciência e uma responsabilidade globais. Dentre outros, Howard Rheingold ("comunidades virtuais") e Steward Brand (*The whole Earth catalogue e Well*) são figuras notáveis, que defendem a comunicação por meio de computadores como meio para a criação de uma consciência global unificada. Brand foi uma grande influência na criação do MIT Media Lab. The Aspen Movie Map foi um projeto anterior ao Architecture Machine Group, precursor do laboratório.

6. Chiara Passa, declaração da artista (sem data). [Disponível em: <http://www.chiarapassa.it/GoogleEarthTemporaryLandArt.html>. Acesso em 8/2016.]

ativamente promove, monitora e constrói comunidades dentro e ao redor do jogo, por uma série de meios, que incluem parcerias com YouTube, hoje uma companhia pertencente à Google, para criar o canal Spore, que estimula os jogadores a postar vídeos das atividades de suas criaturas. A comunidade é crucial para o sucesso do jogo, bem como para a reputação de Maxis e de Will Wright como inovadores criativos. Ceolin se apropria e faz colagens dos sons dos cliques gerados pelos jogadores e postados no YouTube, para criar uma paisagem sonora que, apesar de inteiramente simulada, é registrada como “natural”, no sentido de que nela podem ser reconhecidos passarinhos cantando, gatos ronronando, e assim por diante.

O artista relata que a paisagem sonora “transmite o ambiente de vida virtual de um mundo de *game*, onde novas espécies surgem diariamente, em contraste com nosso próprio ambiente, onde a extinção de espécies ocorre em proporções catastróficas”, o que “nos impulsiona a refletir sobre a mediação da ‘vida selvagem’, em que algumas espécies existem apenas como amostras de DNA em arquivos ou em exemplares em zoológicos após a destruição humana de seus habitats e do planeta todo”.⁷ Nesse sentido, *Spore’s y tubesoundscape and bis wildlife* pode ser entendido como uma tentativa de debater as recentes mudanças na forma como pensamos sobre nós mesmos e sobre os outros em nossos ambientes, bem como os papéis que as tecnologias da informação e as indústrias assumem nessas mudanças. Ceolin está interessado em se aprofundar na instrumentalização da comunicação sob a lógica do capitalismo da informação, sendo a comunicação aqui definida tanto como progresso social quanto como jogo. Similarmente a *Live architectures*, o projeto nos convida a refletir sobre nossas práticas digitais cotidianas. O que está em jogo, quando a comunidade é considerada sobretudo um recurso econômico? E quais as implicações de sujeitar a própria vida a uma lógica semelhante?

The new empire (<https://vimeo.com/139161473>) é a projeção em tela dividida de dois ambientes líquidos sobrepostos por música eletrônica, lembrando o som do vento. Do lado esquerdo, está a imagem em *close-up* de pedaços de vidro quebrado, contendo fragmentos de mapas, ao longo de uma praia lamacenta e despovoada. Os cacos de vidro se assemelham a pedaços de um globo destruído. Do lado direito, a imagem de uma torre solitária aparece em meio aos reflexos de outras torres na água. A arquitetura evoca os cumes denteados de catedrais góticas, estruturas metálicas da torre de Tatlin e a arrojada arquitetura de cidades do golfo como Dubai, Doha e Abu Dhabi. Uma imagem circular combina as duas imagens em um efeito caleidoscópico na parte superior das duas telas, evocando

7. Mauro Ceolin, em e-mail aos autores deste capítulo, junho de 2015.

um vertiginoso efeito de visão de paisagens urbanas em 360°, da perspectiva de uma plataforma de observação imaginária.

O efeito é bastante abstrato, retomando a definição de Colak do projeto como uma meditação visual sobre o conceito de estado-nação, um tópico mordaz para um artista turco, dada as cruéis histórias da Turquia de transição do império decadente que dominava o golfo para um estado-nação em desenvolvimento e atualmente uma economia emergente. Colak assinala que o conceito de estado-nação define fronteiras espaciais, juntamente com identidades individuais e coletivas, em detrimento de sua histórica “fragilidade e efemeridade”.⁸ Da mesma forma, um lado do vídeo indica a preocupação da artista com a transitoriedade dos estados-nação (e dos impérios), o que é visualmente evocado pela maré que sobe e que finalmente desce e carrega as imagens cartográficas de fronteiras e identidades. O outro lado do vídeo reflete seu deslocamento presente, de residente turca nos Emirados Árabes Unidos, e suas impressões desse estado relativamente novo, simbolizado pelo formato brilhante de arranha-céu sobre a água. Como a artista afirma, a forma dessas paisagens, “fragmentadas, em mutação e manipuladas”, ecoa a ideia subjacente de que “narrativas de identidades pessoais e coletivas” devem ser vistas em reflexo, “não como estáticas, mas de múltiplas camadas e dinâmicas”.⁹

A República da Turquia foi fundada como estado-nação moderno e secular por seu primeiro presidente, Mustafa Kemal Atatürk, entre 1923 e 1938. Elogiada por sua democracia, moderna e secular segundo padrões eurocêntricos, a República vê retornarem vestígios do sistema otomano que protegia minorias, fissurando sua estrutura. Em contraste, os Emirados Árabes Unidos são uma federação de emirados hereditários, caracterizados no passado como a parte ingovernável do Império Otomano (Anscombe 1997; Commins 2012). Muitas vezes caracterizado como “uma autocracia com o brilho de um estado progressista e moderno”, os Emirados Árabes Unidos desafiam as suposições europeias acerca de organização política e bem público.¹⁰ Dubai, em particular, serviu de paradigma para acusações e rejeições. Estados-nação se despedaçam em guerras civis – e mesmo nações antigas se quebram em pedaços –, ao passo que Dubai se tornou um modelo de tolerância inter-racial e inter-religiosa, apesar da desigualdade social, como jamais outra após

8. Banu Colak, em e-mail aos autores deste capítulo, junho de 2015.

9. *Idem*.

10. Para uma introdução aos debates acadêmicos recentes sobre os emirados do golfo, ver Fox, Mourtada-Sabbah e Al-Mutawa (2006); Sultan, Weir e Karake-Shalhoulb (2011); Held e Ulrichsen (2012).

Al-Andalus/Andaluzia, que sucumbiu com a queda de Granada em 1492 (Young 2012). Os Emirados Árabes Unidos não aceitam nem rejeitam por completo o modelo europeu de estado-nação, desenhando sobre ele outros modelos políticos, como códigos tribais e religiosos. Os emirados do golfo testemunharam a chegada e a partida de numerosos impérios, dos otomanos aos portugueses e britânicos, até chegarem ao atual império descentralizado que Michael Hardt e Antonio Negri descrevem como amplamente controlado pelos Estados Unidos.

Mais concretamente, o projeto reflete o interesse de Colak em translocamento, um termo que denota uma mudança ou movimento na locação, bem como um conceito biológico de mutações que se desenvolvem quando um segmento de material genético de um cromossomo se torna hereditariamente conectado a outro. Translocamento enquadra a temática de *The new empire*, evocando tanto os movimentos migratórios pessoais da artista quanto as noções populares de difusão cultural baseadas em metáforas biológicas. O termo expande o conceito de *memes*, de Richard Dawkin. Recuperando o papel histórico de Dubai como um nó em uma rede de portos livres (por vezes, mal interpretados como pontos de parada de piratas, para legitimar o domínio colonial britânico), o projeto de Colak imagina geografias equilibradas entre a dissolução dos estados-nação como um modelo político viável e a inauguração dos contornos culturais emergentes do que ela vê como o novo império. Seu projeto compreende a identidade como parte de modernidades líquidas que evocam as formas de inspiração construtivista da arquitetura de Zana Hadid, em que as locações “dentro” e “fora” colapsam, para revelar perspectivas como multitudes. *The new empire* é uma elegia aos impérios decaídos e aos cada vez mais antiquados estados-nação que ressalta a longevidade e a resiliência do mundo natural, que vive além da vida de nossos impérios humanos.

Especulações

Coletivamente, os projetos de novas mídias analisados neste capítulo carregam um sentido de variações das abordagens para pensar habitats digitais em múltiplas telas e para a realização e construção ativa de novas iterações ambientais. Todos esses trabalhos invocam e fazem referência ao ambiente como espaço vivido aberto ao empenho e à intervenção, como um espaço que recusa binarismos entre o natural e o construído, o humano e o não humano (incluindo aí as máquinas), o mundo material vivido e o reino imaterial dos códigos.

Essas obras se recusam a compreender o habitat como singular, constante, independente e habitual. Em vez disso, propõem o habitat digital como múltiplo, instável, contingente e, por vezes, distante – uma zona liminar de iterações ambientais mobilizadas por pequenas mutações em código, *design*, espaço, lugar, interface, comunidades, geografias e identidades em fluxo. Esses projetos também especulam acerca de formas de imaginar novos habitats por meio de diferentes iterações de possibilidades. Eles formulam cinemas em redes como um processo ativo de construção de habitats. Nessa zona dinâmica, a primazia de filmes ou telas singulares se transforma em mundos de telas múltiplas, que ativam novas conceituações do que constitui o ambiente, nosso lugar nele e nossas responsabilidades em relação a ele.

Referências bibliográficas

- ABU-LUGHOD, L. (2013). *Do Muslim women need saving?*. Cambridge: Harvard University Press.
- ANSCOMBE, F.F. (2012). *The Ottoman Gulf. The creation of Kuwait, Saudi Arabia, and Qatar*. Nova York: Columbia University Press.
- COMMINS, D. (2012). *The Gulf States: A modern history*. Londres: I.B. Tauris.
- FOX, J.W.; MOURTADA-SABBAH, N. e AL-MUTAWA, M. (orgs.) (2006). *Globalization and the Gulf*. Nova York: Routledge.
- HARDT, M. e NEGRI, A. (2001). *Empire*. Cambridge: Harvard University Press.
- HELD, D. e ULRICHSEN, K. (orgs.) (2012). *The transformation of the Gulf: Politics, economics, and the global order*. Nova York: Routledge.
- JAVED, S. (2015). “Letter to an Imam”. [Disponível em: <http://masjidnetwork.net/a-letter-to-an-imam-by-shazia-javed/>. Acesso em 8/7/2015.]
- KOEN, G. (2015). “Cape Mongo: The best thing I’ve seen at Fest”. [Disponível em: <http://www.channel24.co.za/News/Local/Cape-Mongo-the-best-thing-Ive-seen-at-Fest-20150709>. Acesso em 9/7/2015.]
- MATTHEWS, A. e MTHEMBU, S. (2015). “Cape Mongo: The tragedy of now”. [Disponível em: <http://cue.ru.ac.za/2015/07/cape-mongo-the-tragedy-of-now>. Acesso em 7/7/2015.]
- PARIKKA, J. (2010). *Insect media: An archaeology of animals and technology*. Minnesota: University of Minnesota Press.

- SAID, E.W. (1997). *Covering Islam: How media and the experts determine how we see the rest of the world*. Nova York: Vintage.
- STAM, R. (1997). "From hybridity to aesthetics of garbage". *Social Identities*, v. 3, n. 2, pp. 275-290.
- SULTAN, N.A.; WEIR, D. e KARAKE-SHALHOULB, Z. (orgs.) (2011). *The new post-oil Arab Gulf: Managing people and wealth*. Londres: Saqi.
- VERONESE, K. (2015). *Rare: The high-stakes race to satisfy our need for the scarcest metals on Earth*. Amherst: Prometheus.
- YOUNG, R.J.C. (2012). "Postcolonial remains". *New Literary History*, v. 43, n. 1, pp. 19-42.