



Universidade Federal do Rio de Janeiro
Escola de Belas Artes

Monografia de Graduação em
Artes Visuais - Escultura

FLUXUS

Bytes, bits e outras tantas
possibilidades

Autor: Marcelo Franco (KHÁOS)
Orientador: Floriano Romano

2020



RESUMO

FLUXUS: BYTES, BITS E OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES

O FLUXO DE DADOS no cotidiano da vida contemporânea e seus desdobramentos, em ações simples ou complexas, é um dos recortes que norteiam esta pesquisa. A tese central é a de que o homem do Séc. XXI, apesar de se sentir angustiado com o excesso de informação ao qual é cotidianamente exposto consiga, através da experiência das artes visuais, ressignificar esse sentimento transformando-o em uma espécie de pertencimento. Nesse sentido, Esculturas, Instalações, Performances, Arte Pública, etc. se apresentam como algumas "DAS OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES" para dar conta do excesso angustiante apresentado pelo mundo tecnológico e virtual. O homem, apesar da angústia pela sobrecarga de informação, ainda é capaz de reinventar o espaço, o movimento e as próprias necessidades, gradativamente transformando bits e bytes (tecnologia) em mais uma entre as muitas ferramentas na construção de mundos possíveis artística e visualmente palatáveis.

Palavras-chave: Artes Visuais; Arte e Tecnologia; Fluxo de Dados; Homem x Máquina; Escultura.



ABSTRACT

FLUXUS: BYTES, BITS AND MANY OTHER POSSIBILITIES

THE DATA FLUXUS (and its unfolding) in daily contemporary life, as simple or complex actions, is one of the aspects that guide this research. The central thesis is that the man of the 21st century, despite feeling anguished about the excess of information to which he is daily exposed manages, through the experience of the visual arts, to re-signify this feeling, transforming it into a kind of belonging. In this sense, Sculptures, Installations, Performances, Public Art, etc. present themselves as some "OTHER POSSIBILITIES" to account for the distressing excess presented by the technological and virtual world. Humankind, despite the anguish of information overload, is still capable of reinventing space, movement and its own needs, gradually transforming bits and bytes (technology) into one more among the many tools in the construction of artistic and visually palatable possible worlds.

Keywords: Visual Arts; Art and Technology; Data Flux; Man x Machine; Sculpture.

INTRODUÇÃO

O FLUXO DE DADOS no cotidiano da vida contemporânea e seus desdobramentos, em ações simples ou complexas, é um dos recortes que norteiam esta pesquisa. A tese central é a de que o homem do Séc. XXI, apesar de se sentir angustiado com o excesso de informação ao qual é cotidianamente exposto consiga, através da experiência das artes visuais, ressignificar esse sentimento transformando-o em uma espécie de pertencimento.

De algum modo, o homem parece viver novamente um pouco da estupefação descrita por Baudelaire (e, posteriormente, revista tantas vezes por Benjamin) no advento pós revolução industrial, do aparecimento das grandes cidades, das multidões e das transformações visuais dos grandes centros urbanos.

Naquela ocasião os *flâneurs* Baudelairianos observavam com atenção, todas as mudanças na vida social que se apresentavam na capital francesa. Tudo parecia novo, numa conformação social que ultrapassava a compreensão de cidade do senso comum da época. O convívio com um certo excesso: de pessoas, de tipos, de gêneros, de atividades, etc. fazia com que aquilo que era até então conhecido, se transformasse em algo novo, inusitado, fora do controle. Simbolicamente novo para a decodificação à partir da noção existente de mundo até então, o que significa dizer que aquele era, de fato, um novo mundo.

Qual a ponte existente com a contemporaneidade nesse início do Séc. XXI? O EXCESSO.

Por um lado, no início do Séc. XIX, é possível ver que o homem ocidental (Europeu) precisa dar conta da multidão, um EXCESSO no advento da reformulação dos centros urbanos, administrando as sensações causadas pela nova forma de vida. Tudo muda: A relação consigo mesmo, a relação com o outro, a relação com os outros, a relação com a própria cidade e a relação com o mundo.

Por outro lado, já no final do Séc. XX, o homem (agora global e conectado) precisa dar conta de um outro EXCESSO: o da informação. Não somente pela quantidade monstruosa de dados produzidos diariamente, como também pela tecnologia que aparece (dentre outras coisas) como mecanismo de armazenamento e de produção. O desafio passa a ser administrar a quantidade de informação disponível (e continuamente crescente) a cada dia. Um mundo à parte, paralelo... na verdade um mundo virtual. Parecendo, mais uma vez, um novo mundo.

A contraposição desses dois mundos (físico e virtual) passa a fazer parte da vida cotidiana do homem, de forma cada vez mais presente, talvez onipresente. O mundo, tal qual conhecido hoje e, em constante modificação, já não pode ser compreendido sem a sua interface tecnológica. O homem, aquele originário dos grandes centros urbanos do século XIX, já não se surpreende mais com as multidões de

pessoas, mas parece se angustiar com o excesso de atividades paralelas que lhe são atribuídas cumulativamente.

A vida contemporânea, com a mencionada interface tecnológica, exige do homem uma agilidade de manipulação de dados sem precedente. E aqui, capítulo à parte qual não será abordado nesse momento, vale mencionar o papel do capitalismo e do liberalismo econômico nas sociedades contemporâneas globais e todas as demandas que sobrecarregam os indivíduos cotidianamente.

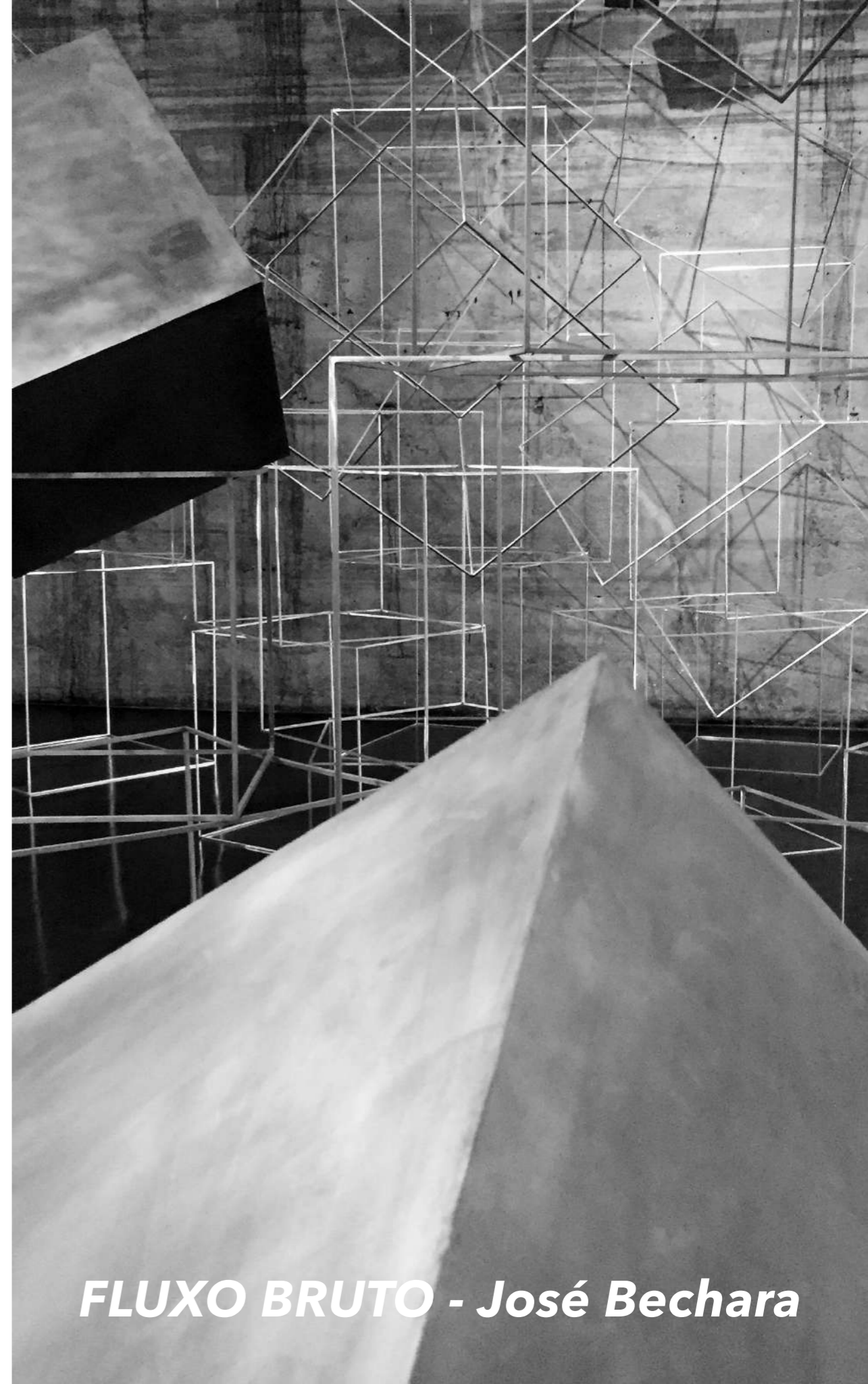
A vida do homem contemporâneo parece ter se tornado um FLUXO turbulento (portanto em tensão!) entre o mundo físico e o mundo virtual.

A construção do objeto qual trata este trabalho, se dá à partir da reflexão sobre a circulação constante de dados, correspondente à relação entre o HOMEM, a TECNOLOGIA e a ARTE. Uma tensão aparentemente presente em todos os aspectos da vida contemporânea. Daí, a origem de uma série de trabalhos intitulada FLUXUS, onde questões como HUMANIDADE, TECNOLOGIA, EXCESSO, TENSÃO, FLUXO DE DADOS e ARTE passam a ser os acionadores da reflexão e da produção artísticas.

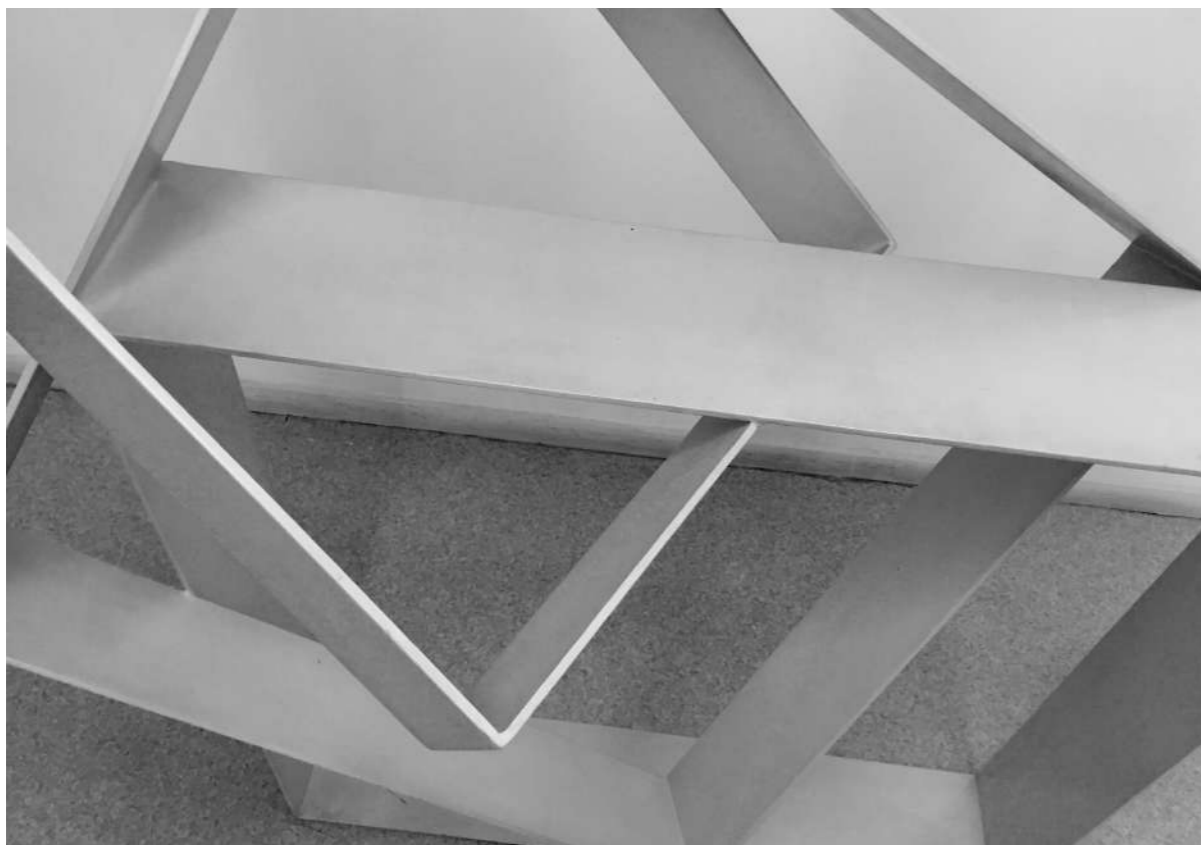
São usados como referência os trabalhos de Paul Cézanne, não somente pela forma com que ele começa e desconstruir a representação de mundo vigente na sua época mas, sobretudo, pelo aparecimento repetitivo de formas geométricas em sua pintura. Pintura essa que é simplesmente pintura e não uma “representação do mundo”.

Os enquadramentos e as repetições, utilizados como referências, podem ser vistos também nos trabalhos de Donald Judd, Sérvulo Esmeraldo, José Bechara, Hélio Oiticica e Milton Machado.

É possível acreditar que a transgressão em FLUXUS resida em fazer com que aquela digitalização do mundo físico, que permite traduzí-lo em virtual, seja ressignificada em bytes e bits tridimensionalizados. Afinal, o tridimensional físico é a própria antítese da razão de existência daqueles mesmos bytes e bits. UM BYTE E TRÊS BITS apontam uma infinidade de POSSIBILIDADES de transgressão.



FLUXO BRUTO - José Bechara



QUADRADOS - *Sérvulo Esmeraldo*

PRIMEIROS TRABALHOS

Etapas de construção da reflexão artística:

- Fluxus 1 - Escultura em gesso e acrílico;
- Fluxus 2 - Pintura com acrílica em papel jornal;
- Fluxus 3 - Desenho em papel com pastilhas.

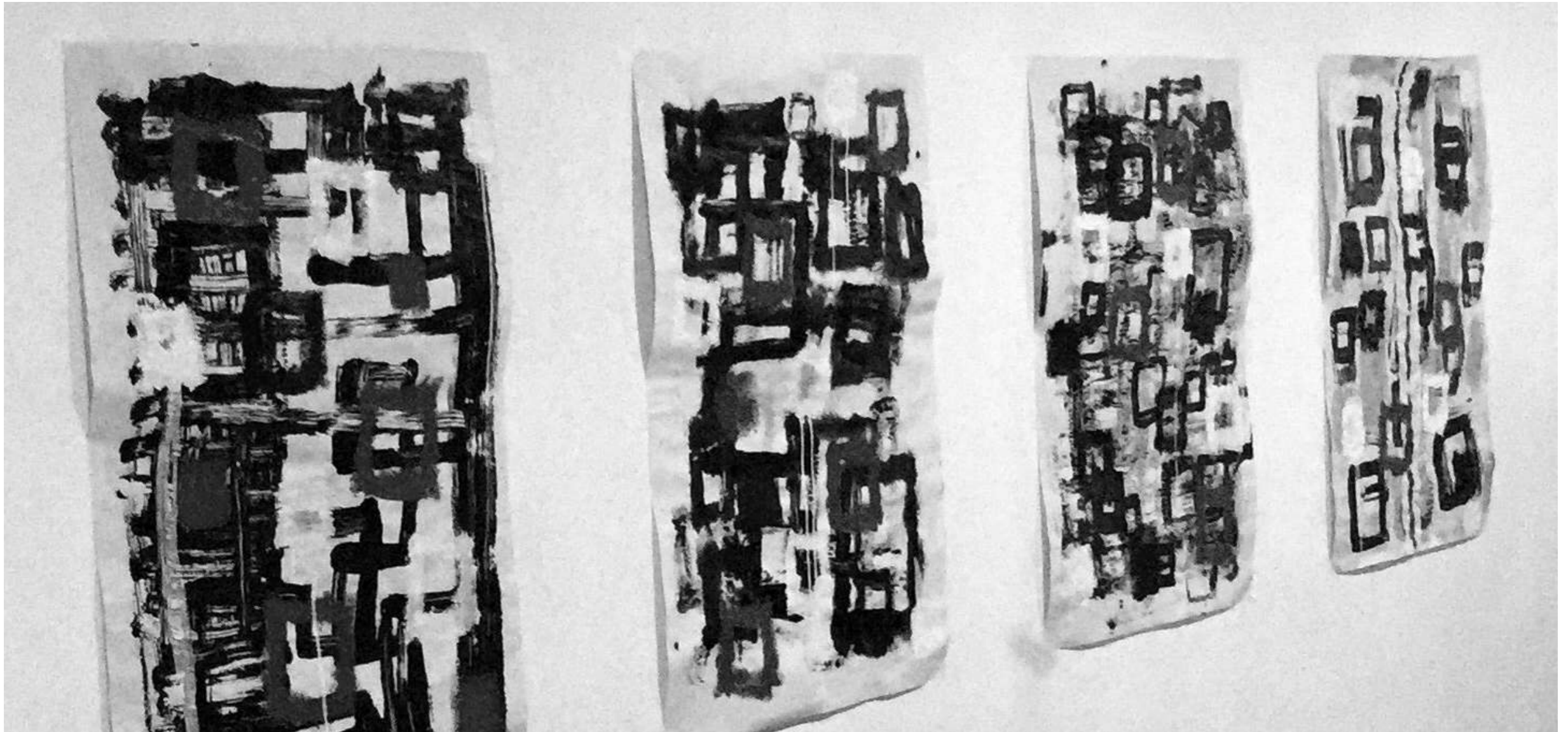




Fluxus 1 - Escultura em gesso e acrílico

O desafio à partir do qual são produzidos os trabalhos desta série gira, em princípio, em torno de uma certa noção de velocidade. Pensar fluxo de informação e de dados, seja no cérebro humano ou em um computador, implica necessariamente dar conta de uma fluidez contínua (não estática) que parece escapar ao toque mas que, curiosamente, se mantém presente nos sentidos. A

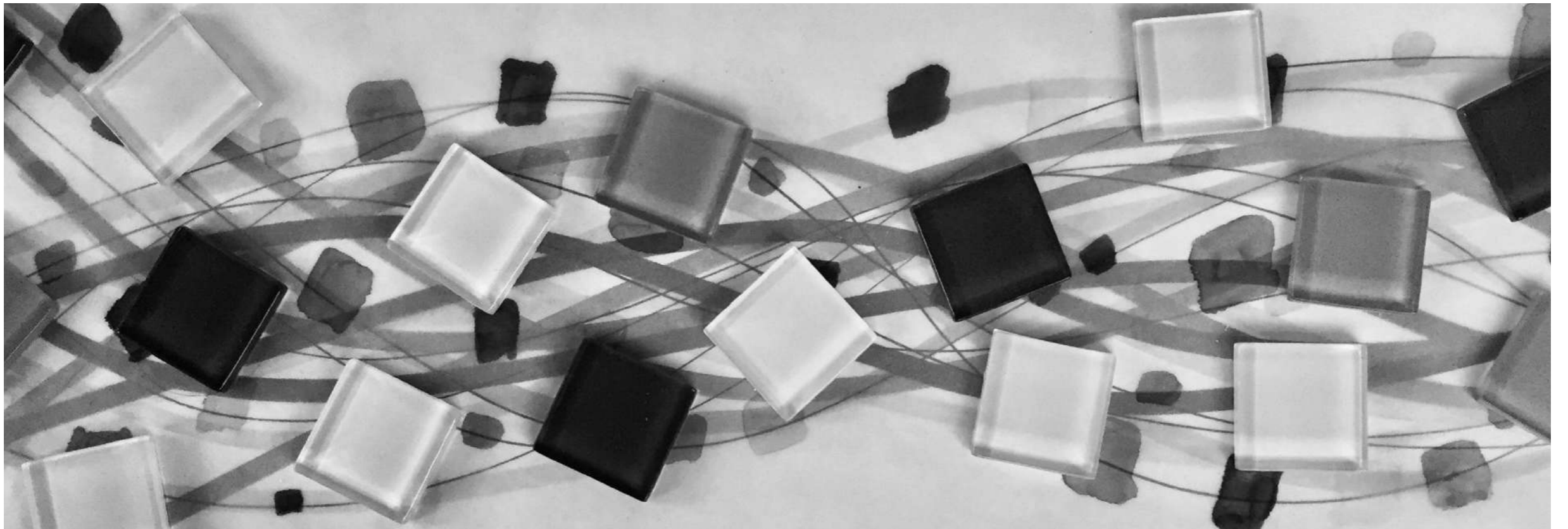
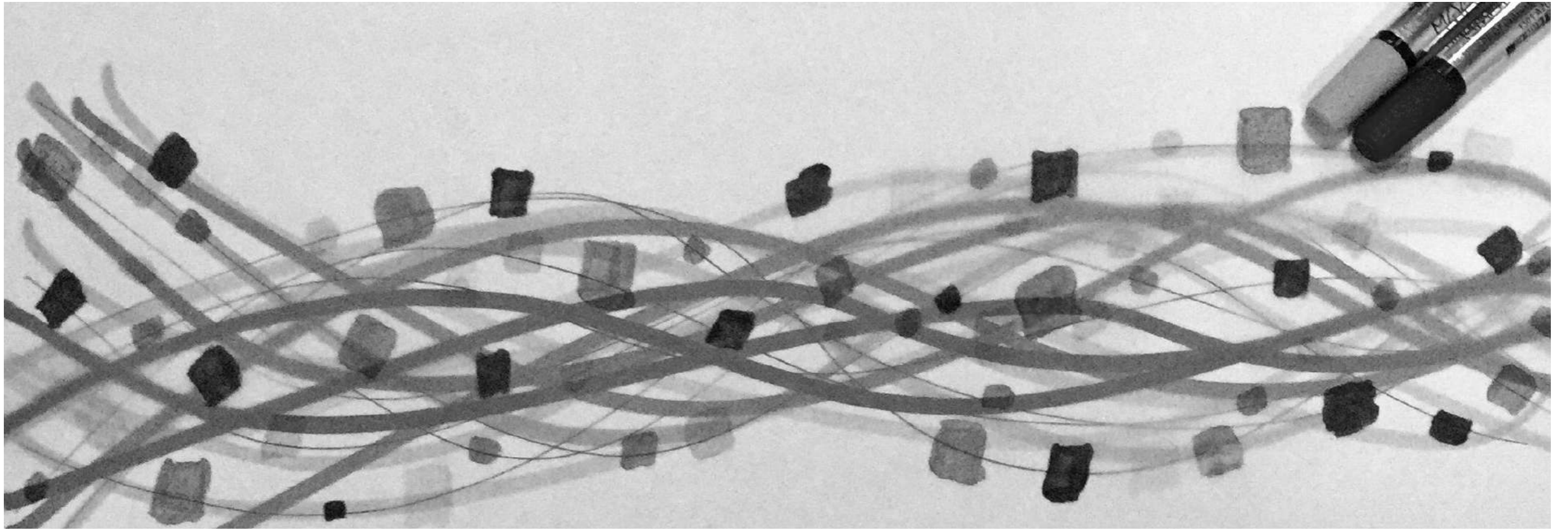
dimensão para além do toque, do alcance físico, que se mostra presente na representação social sobre o virtual. A primeira produção será FLUXUS 1, uma escultura em gesso e acrílico, que ao mesmo tempo (1) organiza o fluxo de dados e (2) deixa o excesso representado nas bases.



Fluxus 2 - Pintura com acrílica em papel jornal

Em seguida, é considerada uma nova realidade da humanidade como um certo enquadramento, daí alguns estudos com quadrados que resultam em FLUXUS 2 - Pinturas em papel jornal e tinta acrílica, sobre monotipias em acrílica. Aqui acontece uma aproximação ao excesso da informação e do fluxo de forma aleatoriamente repetitiva.

Em FLUXUS 3, aposta-se no fato de que o excesso não seria necessariamente caótico e desordenado. De fato, esse Fluxo de dados do mundo virtual possui uma lógica (pros computadores, é claro!) que não faz necessariamente sentido pro cérebro humano: os CÓDIGOS BINÁRIOS.



Fluxus 3 - Estudos com Desenho em papel com grafite, marcadores e pastilhas

A REFLEXÃO BINÁRIA

O Código Binário é um sistema de numeração formado por apenas dois algarismos: o 0 e o 1. Todos os dados armazenados por microprocessadores são necessariamente traduzidos por grupos de Bytes (conjuntos de oito bits). E os bits, por sua vez, são a representação de duas formas antagônicas de energia, que podem ser representadas pela sua relação binária: 0/1; aceso/apagado; claro/escuro; ligado/desligado; tudo/nada; presença/ausência; preto/branco, etc.

Em outras palavras: TUDO pode ser digitalizado, mas para que isso aconteça é imperativa a transformação em códigos binários. Em Bytes e Bits. Toda a revolução tecnológica utiliza os códigos binários para processamento de dados e, aqueles fluxos de dados apresentados desde o início desta pesquisa, também o são: Bits e Bytes... grupos de zero e um.

```
10101 01100101 00100000 01100110
00111 01010101 01001101 00001010
01100 01100101 01101001 01110010
00000 01100011 11101001 01110101
10101 01100100 01100101 01101001
01001 01100101 01101100 00100000
00001 01100111 01100101 01101001
00001 00100000 01110000 01100001
00111 01010101 01001101 00001010
01110 01110101 01101110 01100011
01100 01100001 01101110 11100111
00101 00100000 01110000 01100101
00001 00100000 01101100 01100001
00000 01100101 01101100 01100101
00001 00100000 01101111 00100000
00011 01101111 00001010 01001111
01001 00100000 01110001 01110101
00001 00100000 01100011 01101111
01110 11100111 01100001 00001010
10101 01101101 01100001 00100000
01110 11100111 01100001 00100000
10010 00100000 01110101 01101101
01111 00001010 01001111 01000111
```

Daí, a resolução em observar as possibilidades que se apresentam ao construir o tridimensional à partir da lógica binária. Se os bits podem ser representados por formas antagônicas múltiplas, então:

De combinações de oito bits (1 BYTE) com zeros e uns, passa-se a considerar esses valores substituídos por cores

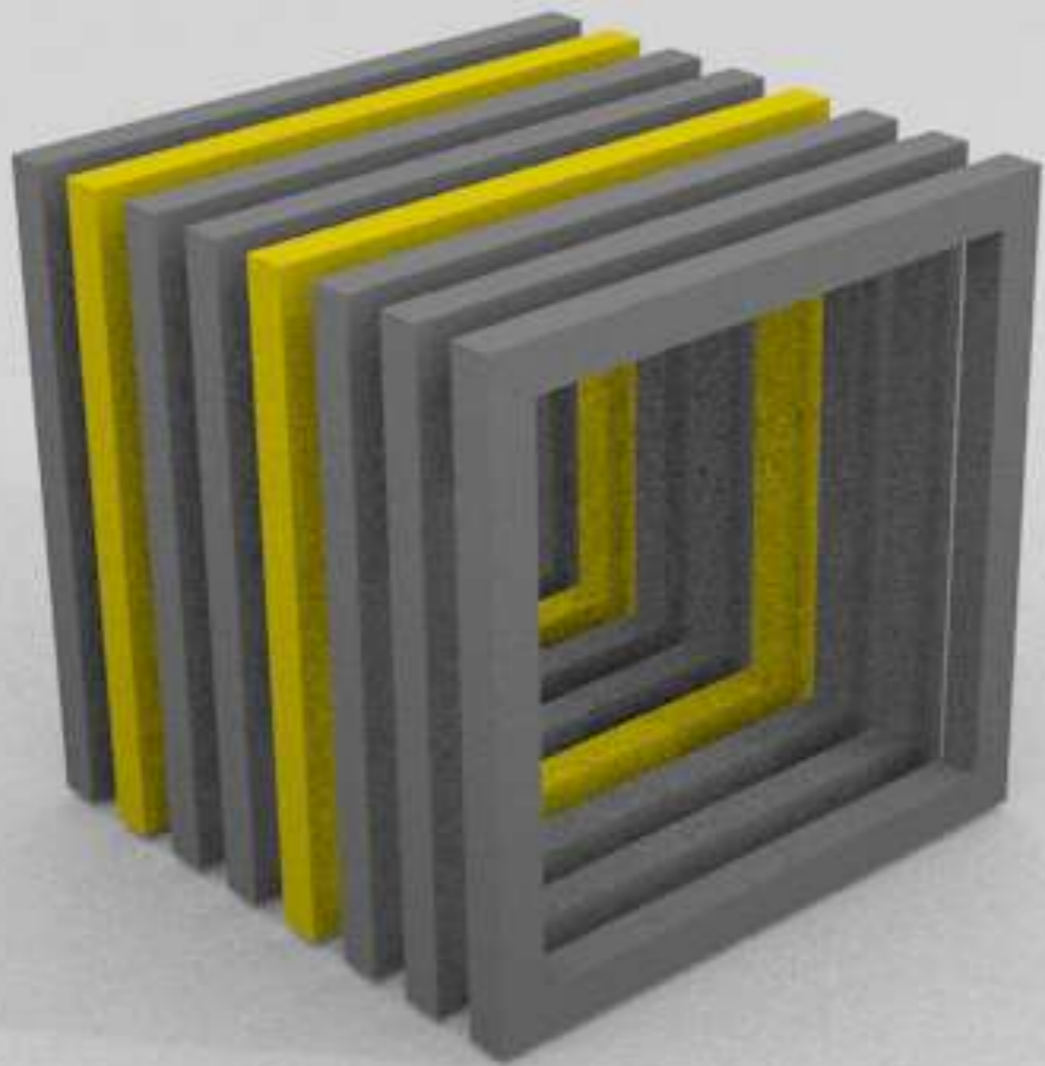
escuras/cores claras. Nesse exemplo que segue com Cinza escuro/Amarelo.

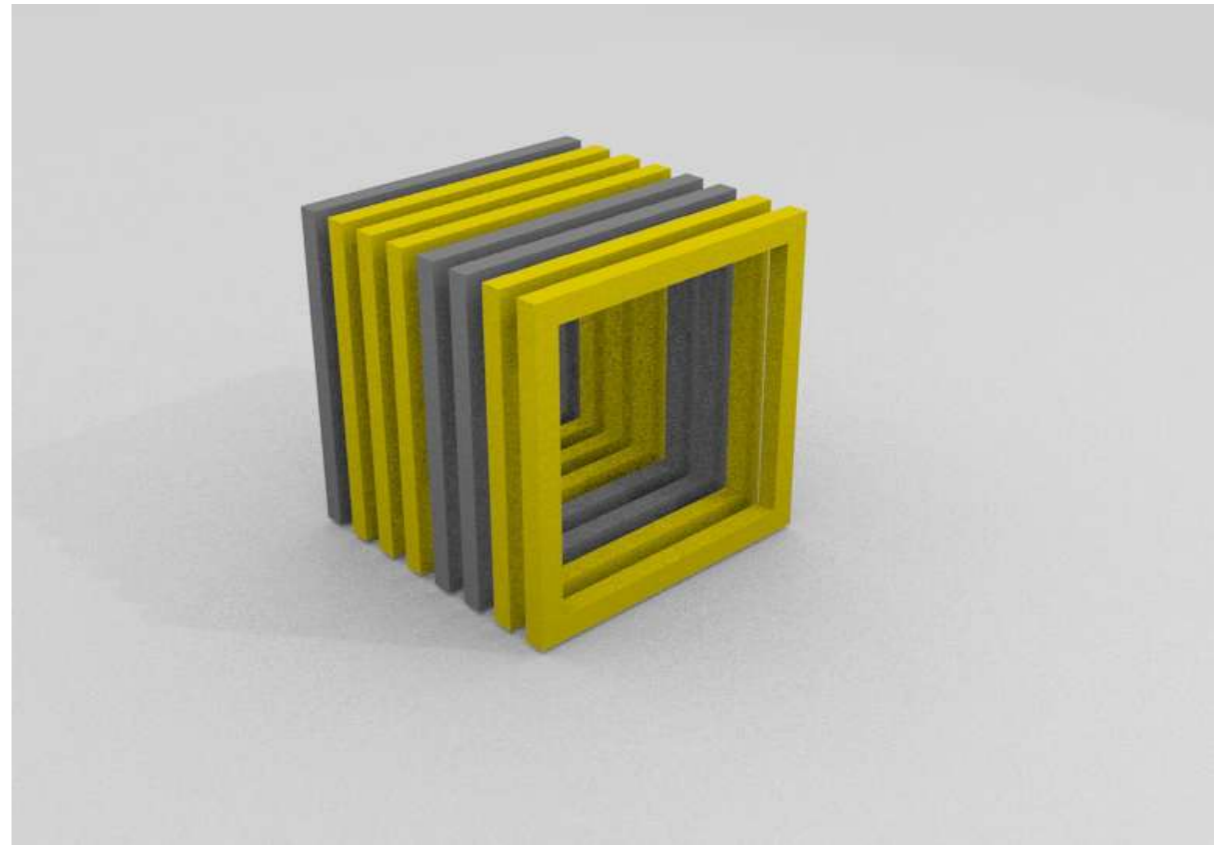
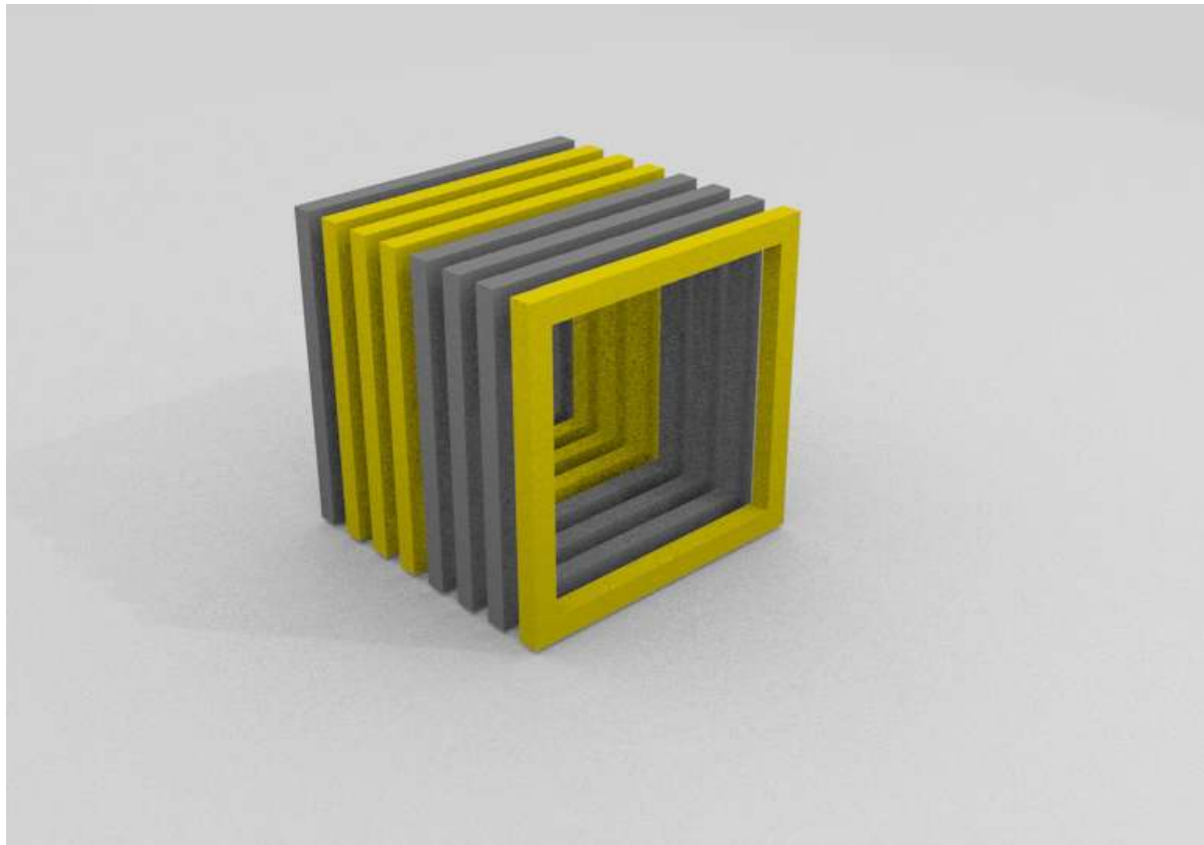
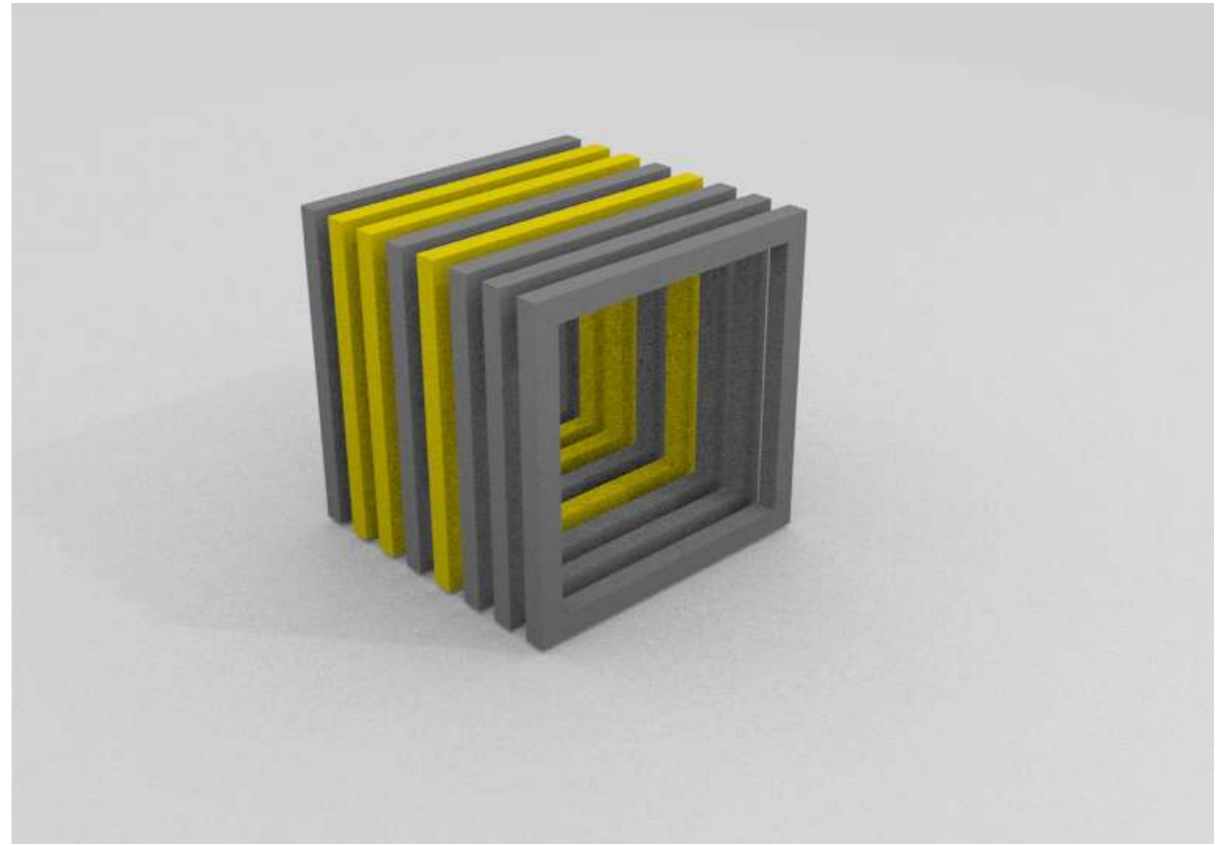
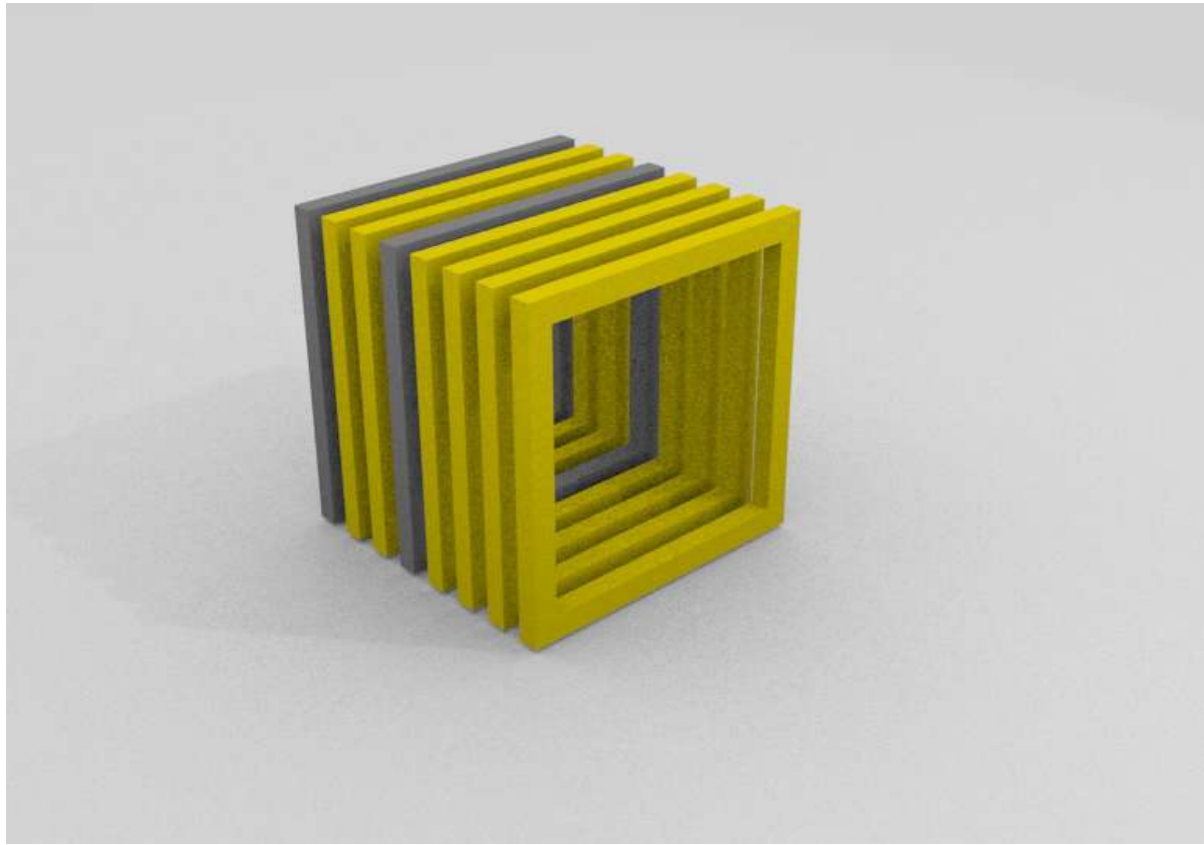
Abaixo é apresentado, um quadro de transposição de um BYTE aleatório e, na página seguinte, algumas outras combinações.

Notar que é mantido o enquadramento inicialmente proposto à partir de FLUXUS 2.

0 1 0 0 1 0 0 0







UM BYTE, TRÊS BITS [...] POSSIBILIDADES

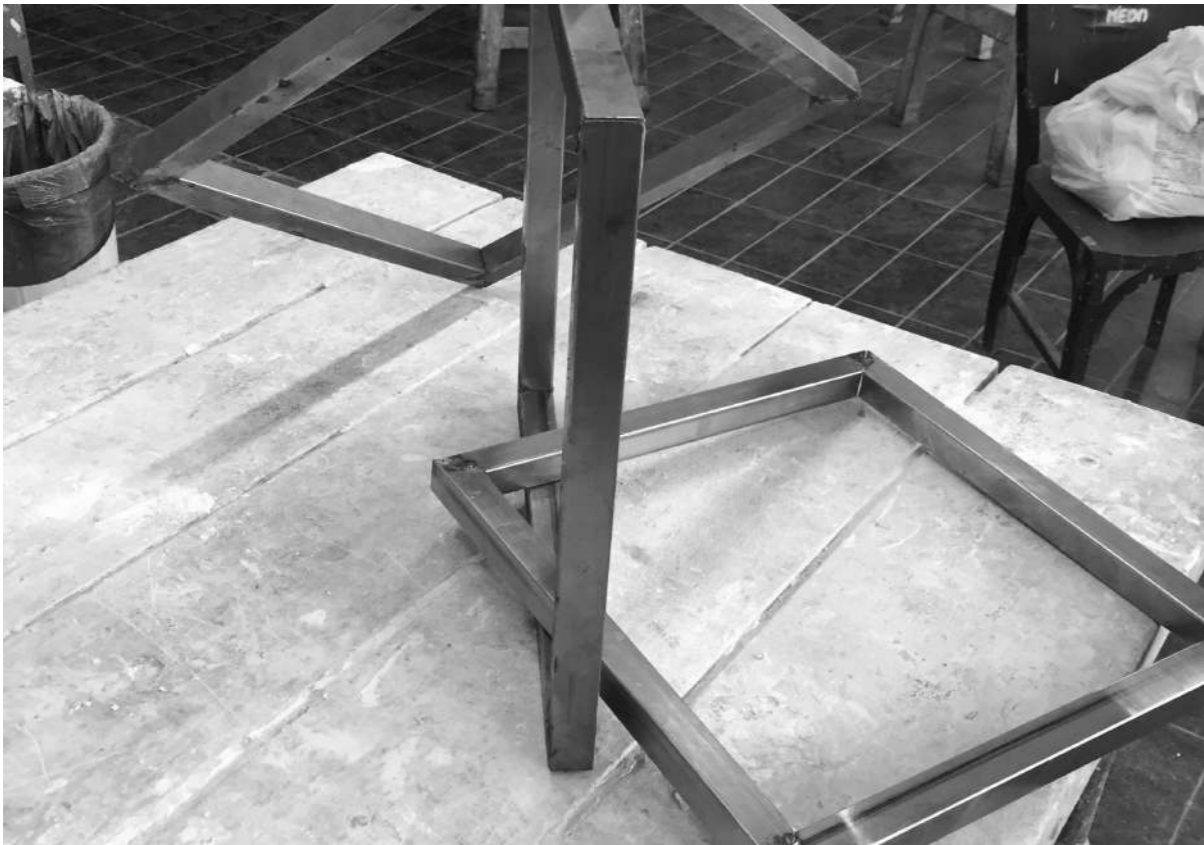
"UM BYTE", "TRÊS BITS" e "OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES" são os trabalhos seguintes, realizados na Série FLUXUS: Esculturas feitas em metal e deixadas para oxidação natural.

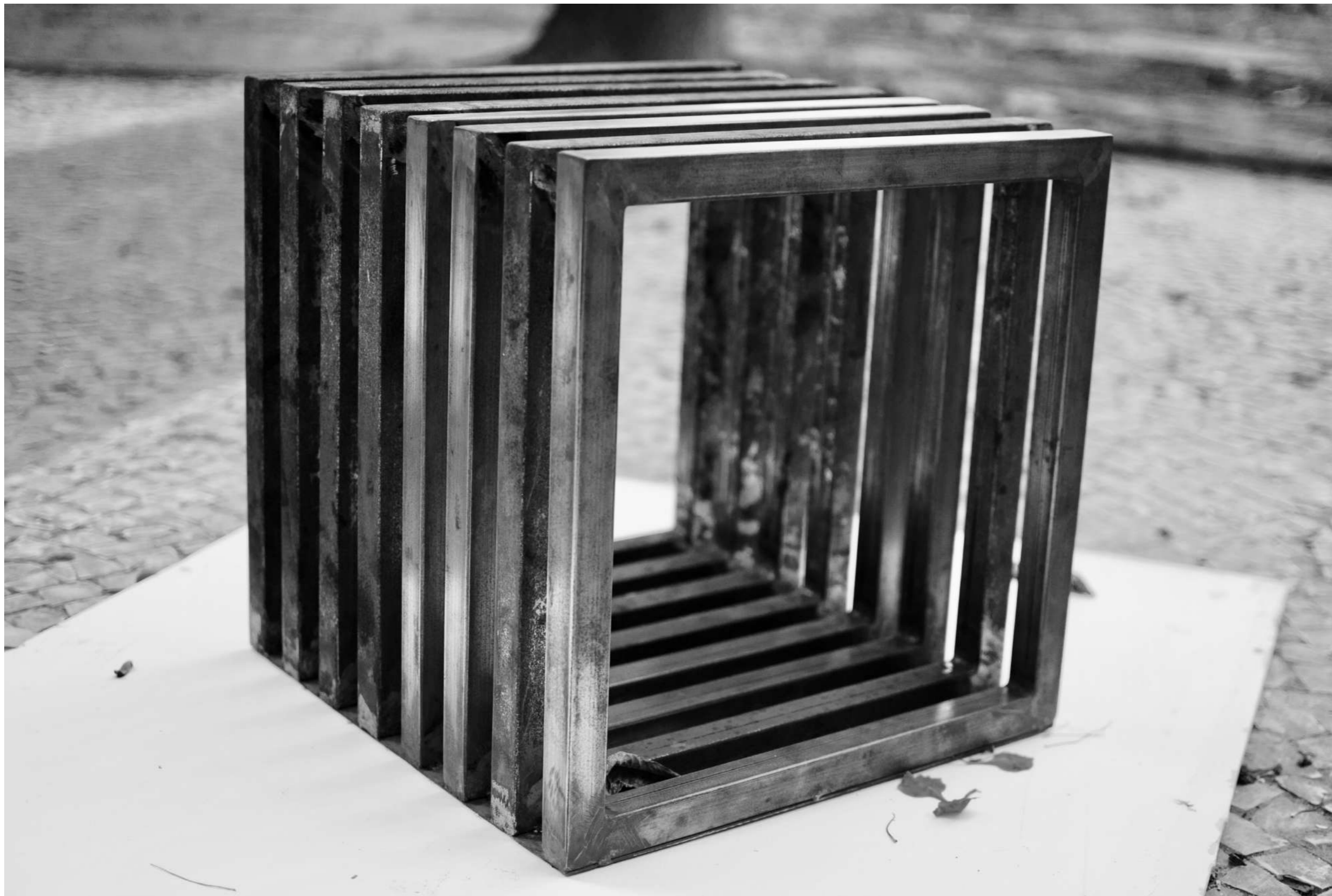
Em "UM BYTE" ao invés de pintar os bits, como apresentado anteriormente, é decidido apresentar a relação binária à partir de ferro oxidado/não oxidado;

Em "TRÊS BITS" encontram-se novas possibilidades escultóricas utilizando a não linearidade. Os Bits passam a ser montados de modo a construir outras formas, com maior liberdade, tal qual as inúmeras possibilidades combinatórias existentes, e;

Em "OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES" a lembrança da materialidade antes da digitalização do mundo... de fato, tudo pode ser transformado em digital.







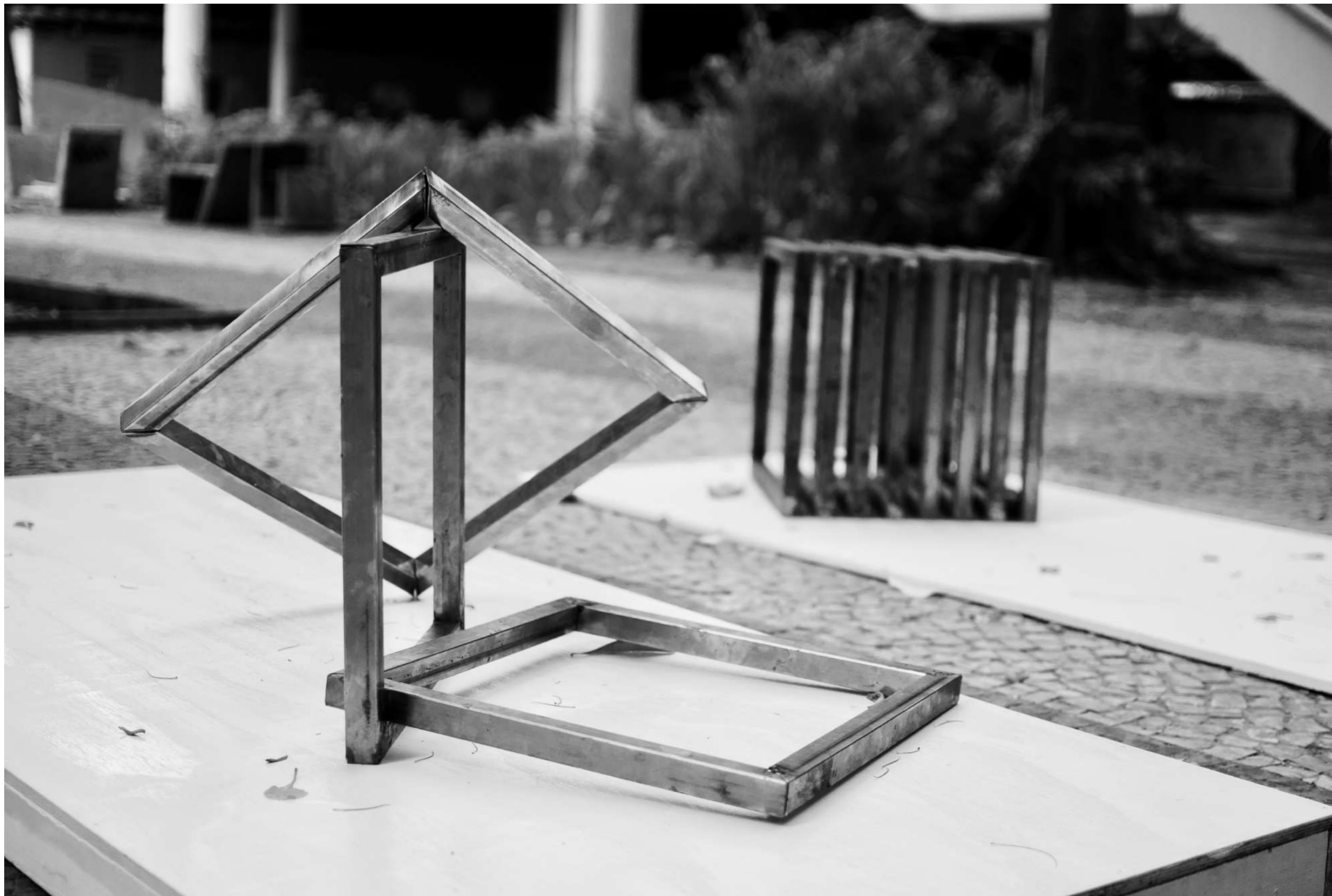
UM BYTE - Escultura em metal



TRÊS BITS - Escultura em metal



OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES - Escultura em metal



TRÊS BITS E UM BYTE - Esculturas em metal



DAS OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES

Os caminhos possíveis para o desenvolvimento de um trabalho artístico requer tempo. Os desdobramentos aparecem nas situações mais inusitadas e sem muita regra. À partir daqui são apresentados os desdobramentos do segundo ano da pesquisa, onde tenta-se reconstituir o percurso de avanço no “Projeto Fluxus” apresentando as obras produzidas até o final de 2019. A tese de que “o homem contemporâneo vive em constante angústia por conta do excesso de informação prevalece central”, no entanto ao longo do projeto visualiza-se que, como forma de administrar o problema o homem esteja se transformando em uma espécie de simbiose entre o real e o virtual, através de práticas intermediadas por processos artísticos.

A relação parece avançar no sentido de transformar-se de “HOMEM X MÁQUINA” em “HOMEM + MÁQUINA”. Um novo paradigma se apresenta, fazendo com que a já mencionada “tradução” binária passe a fazer parte do próprio homem. Não somente na integração representada por seu entorno, no dia a dia, mas também na sua própria composição: o corpo humano como semi-composto pelo virtual.

Essa integração da vida humana cotidiana com a tecnologia, numa espécie de integração total (vale lembrar que não por escolha, mas por consequência) faz lembrar do Projeto da Escola Bauhaus, de meados do século XX, qual tenta compreender o cotidiano do homem com as artes de forma utilitária. A estética Bauhausiana, permite entender a possibilidade de remodelar o mundo à partir de um novo padrão.

Se em Bauhaus, tudo deveria ser feito com referência no design e nas artes, no mundo contemporâneo tudo parece ser feito com referência na tecnologia, na virtualidade e na visualidade.

Os problemas com relação às tensões - causados pelo excesso de informações - não desaparecem, mas passam ser percebidos à partir de uma outra perspectiva: a da possibilidade de experiência total possibilitada por uma formatação que possui as artes visuais no centro da produção.

Um dos problemas com essa perspectiva é que, a importância de acomodação de uma nova realidade não necessariamente se debruça sobre o conforto do indivíduo. Aliás, assim como no modernismo, o "enquadramento" parece ser mais importante que o conforto. O mundo, ao invés das modernas linhas retas e geométricas, passa a ser redesenhado por fluxos de bits e bytes. Esse redesenho pouco tem a ver com o conforto humano à partir de sua relação com aquele mundo estritamente físico, mas sim com o conforto que o homem passa a encontrar ao se readaptar à nova configuração. Curiosamente, obrigado pelo próprio desconforto uma vez que esse é um caminho que parece não ter volta.

O corpo, que não tem como ser negligenciado, é cada vez mais forçado a uma readaptação qual, a princípio, nenhuma relação parece ter com conforto. Não a toa uma das polêmicas atuais gira em torno do "homem aumentado" do chamado transhumanismo. Um homem potencializado através das máquinas e que traz para o centro do debate o risco de perda gradativa da "humanidade": a cyborguização.

Uma outra questão está relacionada ao hiato que parece estar criado entre (1) esse mundo tecnológico e virtualmente readaptado e (2) o mundo das demandas e desequilíbrios sociais. A exclusão social agrava ainda mais a exclusão tecnológica... de fato, a exclusão social também SE AGRAVA ainda mais com a exclusão tecnológica. Esta é uma relação que, não somente não tem retorno, como se complexifica a cada dia.

Ao longo de 2019, FLUXUS desdobra-se para pensar essa relação conflitante - portanto TENSA - da produção artística, de certa forma romantizada, (1) pela referência totalizadora Bauhausiana e (2) pelo cotidiano excludente dos desequilíbrios sociais. O mundo contemporâneo, tecnológico, digitalizado, visual e excludente parece demandar uma leitura que ignore o entorno para se sustentar como se apresenta.

Em FLUXUS, debruça-se sobre (1) uma leitura dessa suposta reconfiguração da vida humana ocidental ao mesmo tempo em que existe um incômodo com (2) a crítica social que essa reconfiguração produz. Este momento do trabalho, tal qual mostrado nas páginas que se seguem, parece ter se desdobrado em três grandes eixos, à saber: O ESPAÇO, O INDIVÍDUO e O MOVIMENTO.

O que é nomeado como O ESPAÇO se materializará em instalações artísticas em (1) áreas internas e (2) áreas externas. Interiores, Paisagismo, Arquitetura e Arte Pública, serão algumas das referências utilizadas para criação de obras idealizadas como "Site Specific". Se no início as esculturas tinham sido pensadas para ambientes internos, o próprio movimento das obras levou-as para espaços abertos. Como se gradativamente tivessem incorporado uma fluidez que fizesse com que o trabalho se expandisse de "dentro dos locais", para "fora dos locais" e até se "alastrasse" pelo mundo físico.

O INDIVÍDUO é apresentado através de performances, neste momento duas: "Lady Tech" e "Human Engines". A primeira, está relacionada à uma crítica às formatações que se dão socialmente e a segunda é uma reflexão sobre como o homem, nessa relação com o

tecnológico, vira simplesmente mais uma parte da engrenagem.

E, por fim, O MOVIMENTO - qual ironicamente se fez presente nos dois outros eixos - é pensado no fluxo constante e em mutação (reconfiguração) da vida humana e nos efeitos que a tecnologia traz no que tange o tempo por conta da velocidade. Uma realidade mutante, que pode ser ressignificada a todo o tempo e de infinitas formas. Como o próprio título do trabalho propõe... DE OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES.

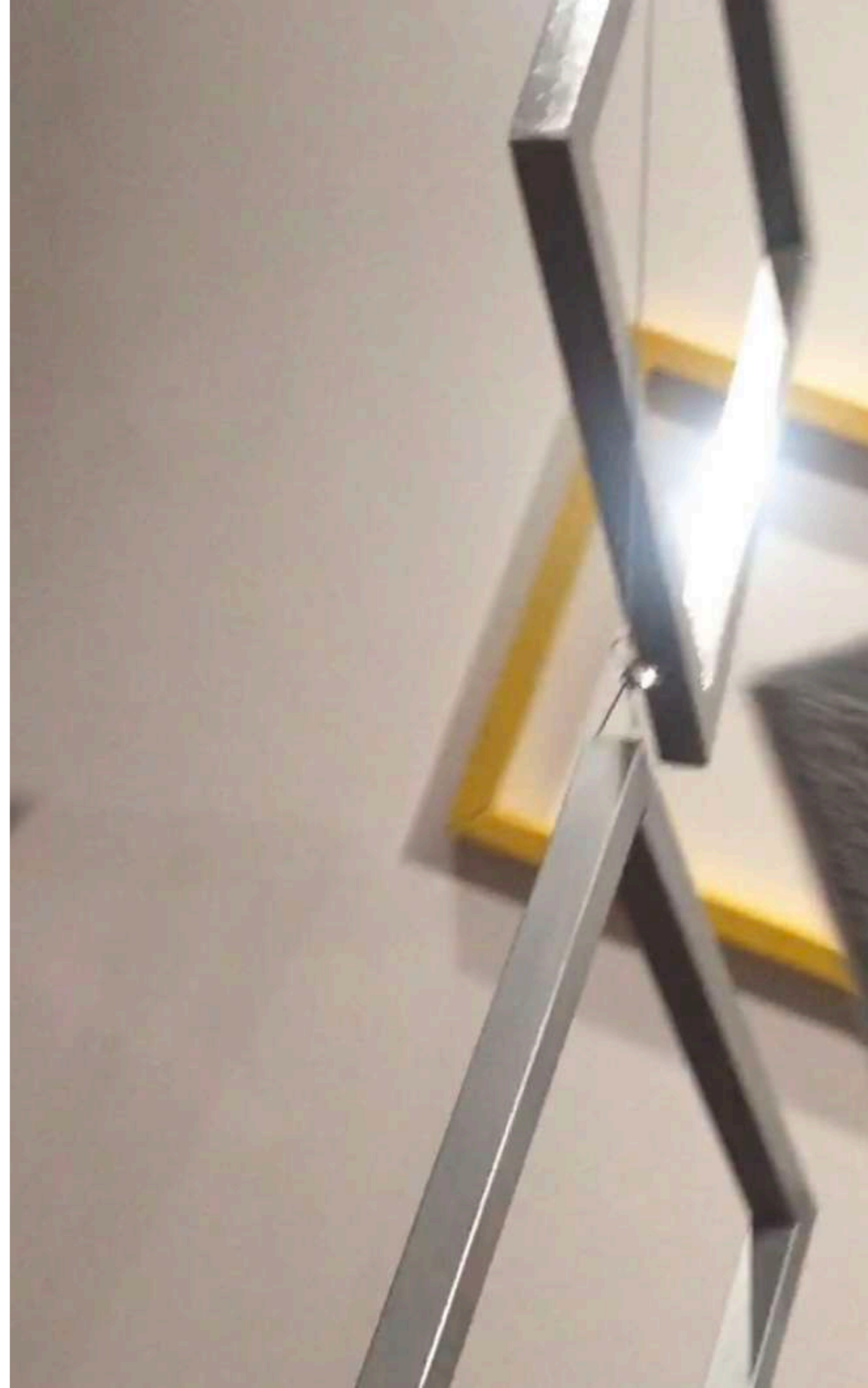
INSTALAÇÕES

(EM ÁREAS INTERNAS)

Instalação realizada na:

VII Bienal da EBA

Paço Imperial /Rio de Janeiro / 2019





Fluxus - Instalação em área interna com esculturas em metal

A obra FLUXUS se mostrou gradativamente muito maleável... no sentido de adaptável. Originalmente pensada para instalações internas, permite uma variação na montagem por conta da existência de módulos separados. A composição é absolutamente particular ao espaço proposto, possibilitando rearranjos variados no

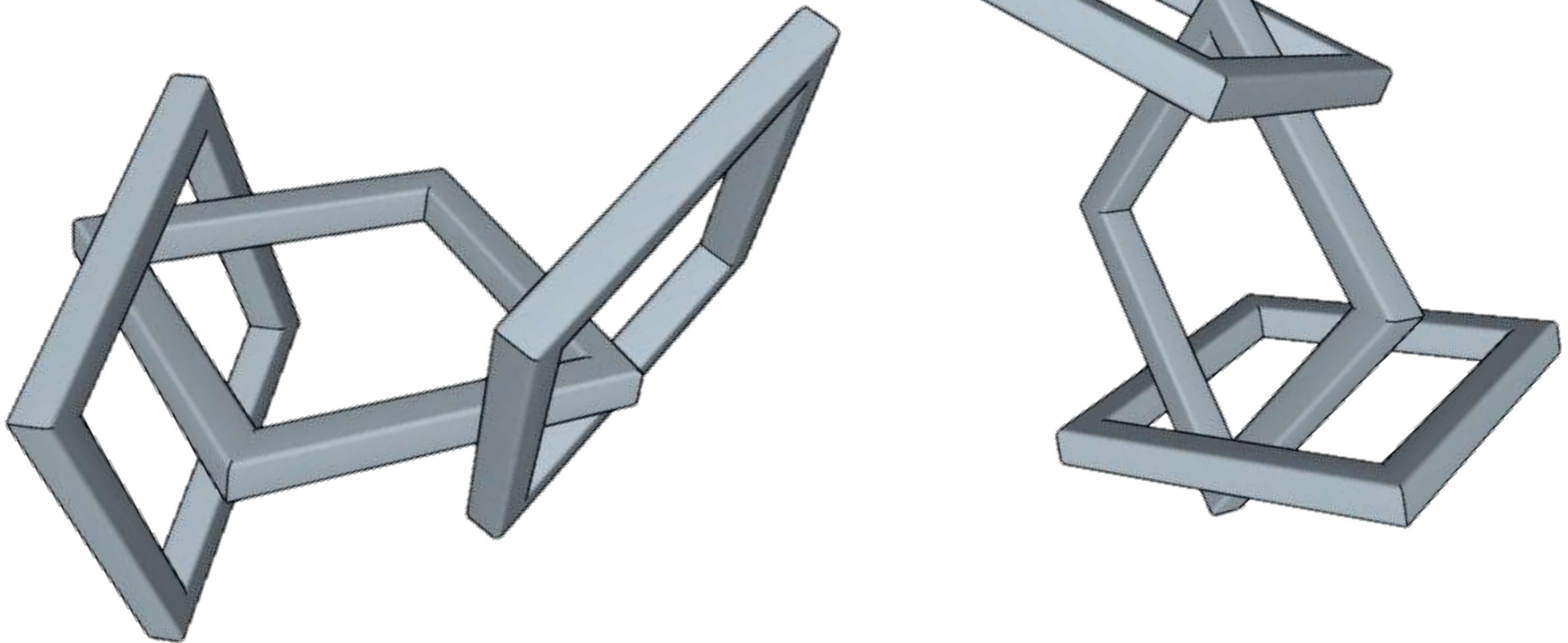
que diz respeito à disposição, quantidade e ordem das peças.

Uma outra característica do trabalho, é a possibilidade de utilizar uma mesma peça em variadas posições diferentes, fazendo com que a própria espacialidade transforme o trabalho em "outros

trabalhos". Uma escultura colocada em pé vira outra completamente diferente quando colocada deitada, de lado ou de cabeça para baixo.

A constante sugestão de movimento, desembocou em experimentos de efeito cinético. Módulos pendurados

e acoplados a pequenos motores que permitiram que algumas peças girassem no meio da instalação, sugerindo uma constante transformação, em termos de perspectiva, sempre retornando a um determinado ponto de partida em um fluxo contínuo e compassado.





Fluxus - Instalação em área interna com esculturas em metal



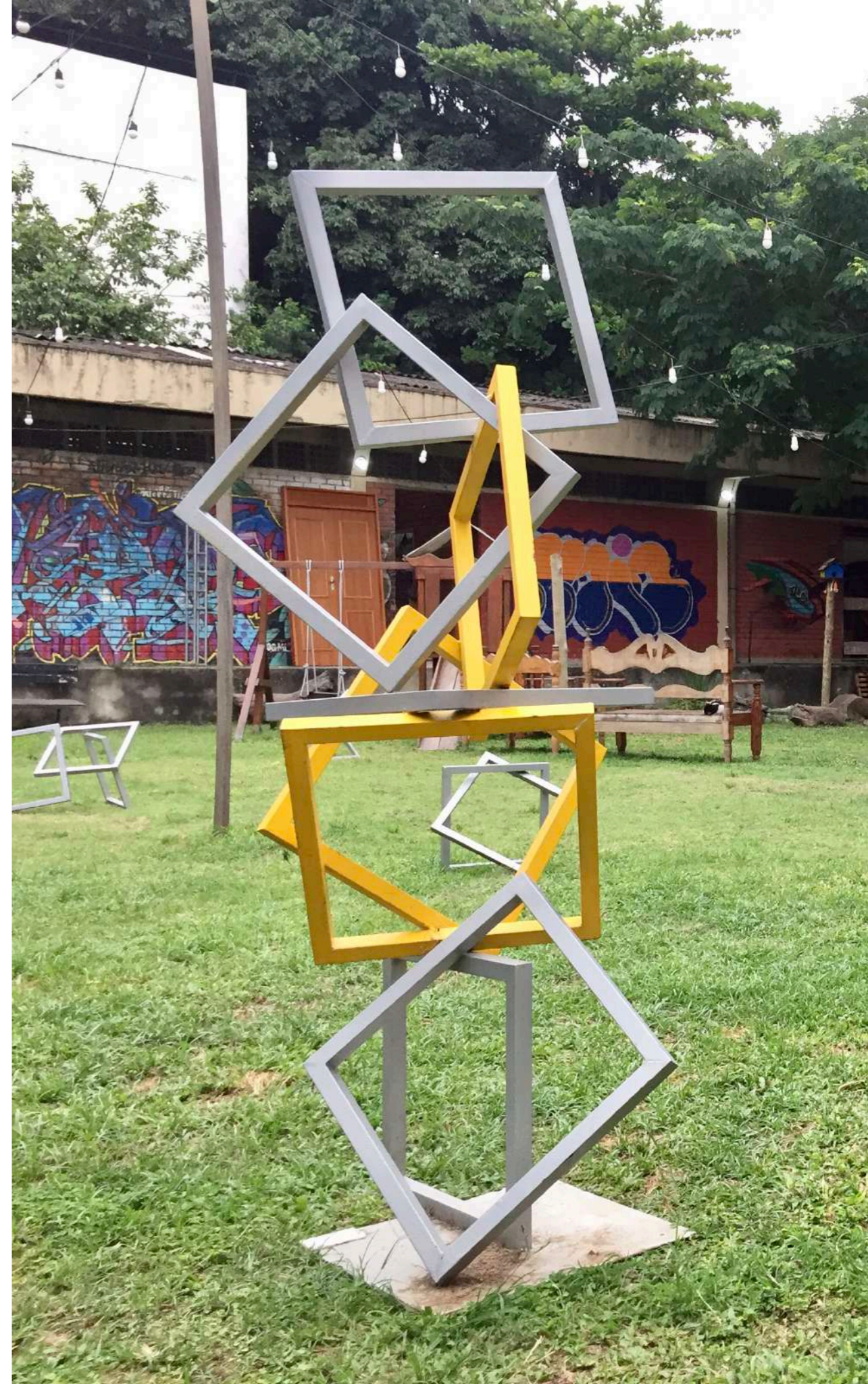
Fluxus - Instalação em área interna com esculturas em metal

INSTALAÇÕES

(EM ÁREAS EXTERNAS)

FLUXUS acaba por sugerir naturalmente um movimento que leva para todas as partes e para todos os lados. Se alastra... se liberta. Esta característica resultou no experimento em instalações em áreas externas. Experimentações feitas na exposição às intempéries climáticas, pensando sua colocação em parques, praças, jardins e áreas externas de museus e centros culturais

Ao contrário das instalações em áreas internas, aqui é possível explorar com maior propriedade a extensão do trabalho. As peças se isolam, à partir de uma disposição que aplique uma determinada distância entre elas... de fato, não se isolam! Separam-se criando como que uma rede de conexões... expandem o alcance sensorial, visual e físico do fluxo de dados materializado.



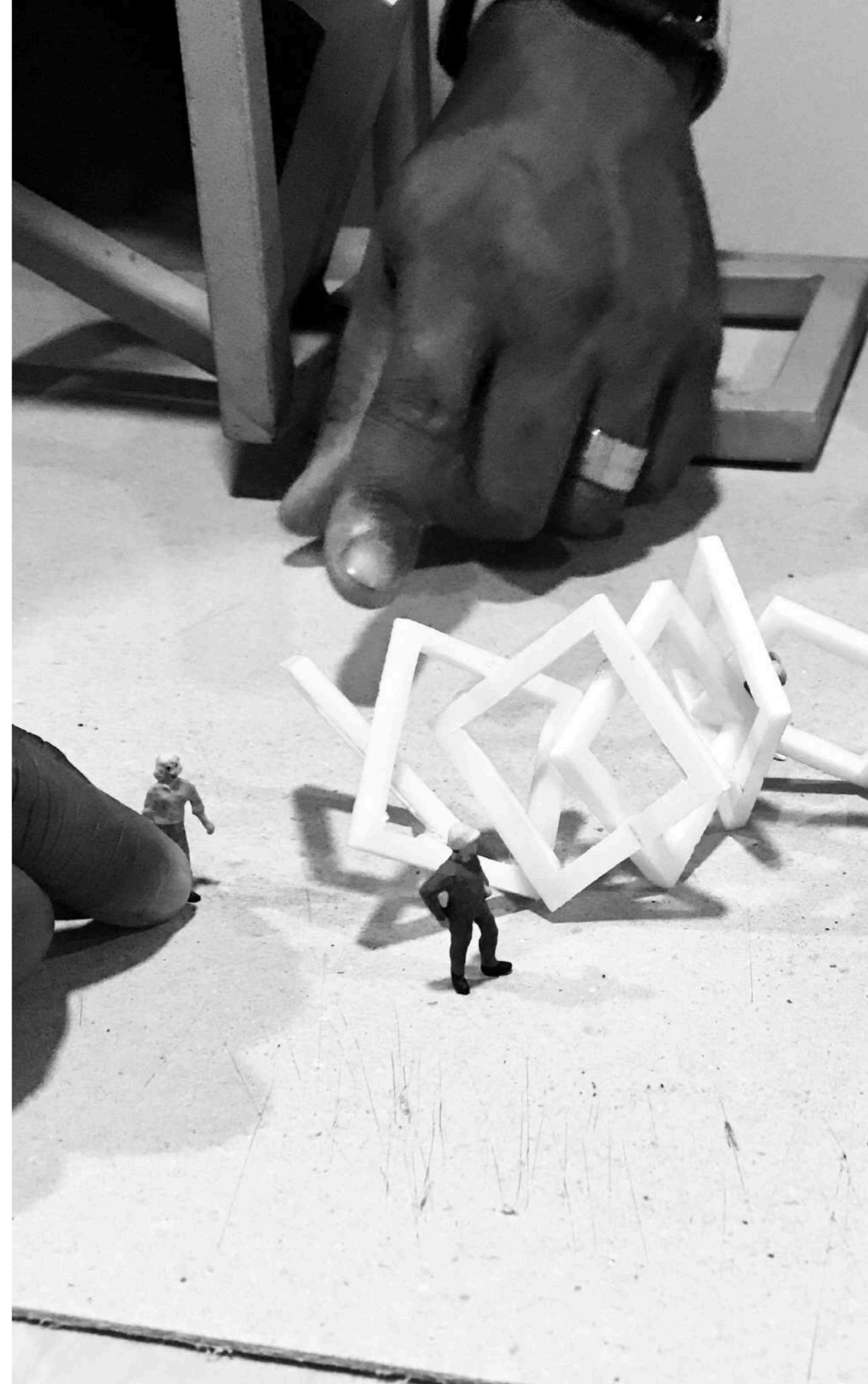


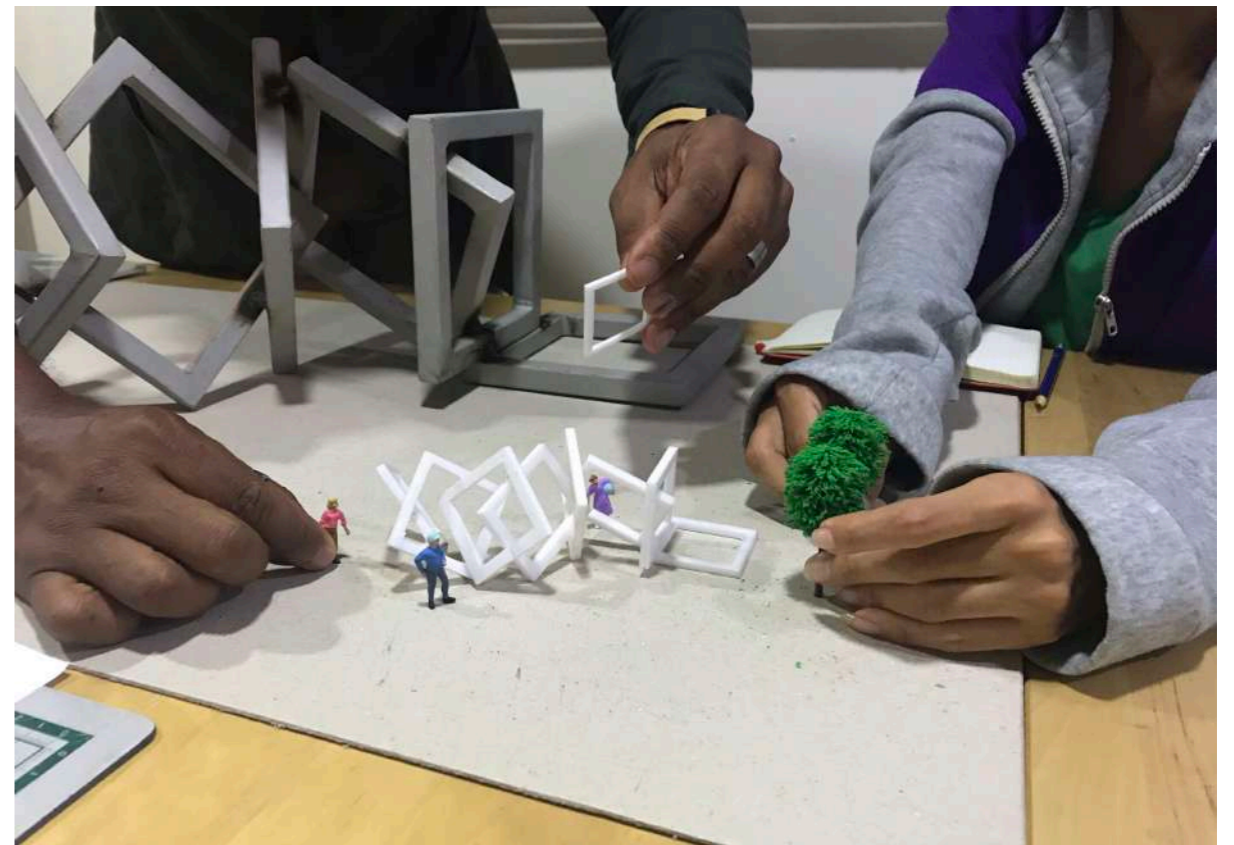


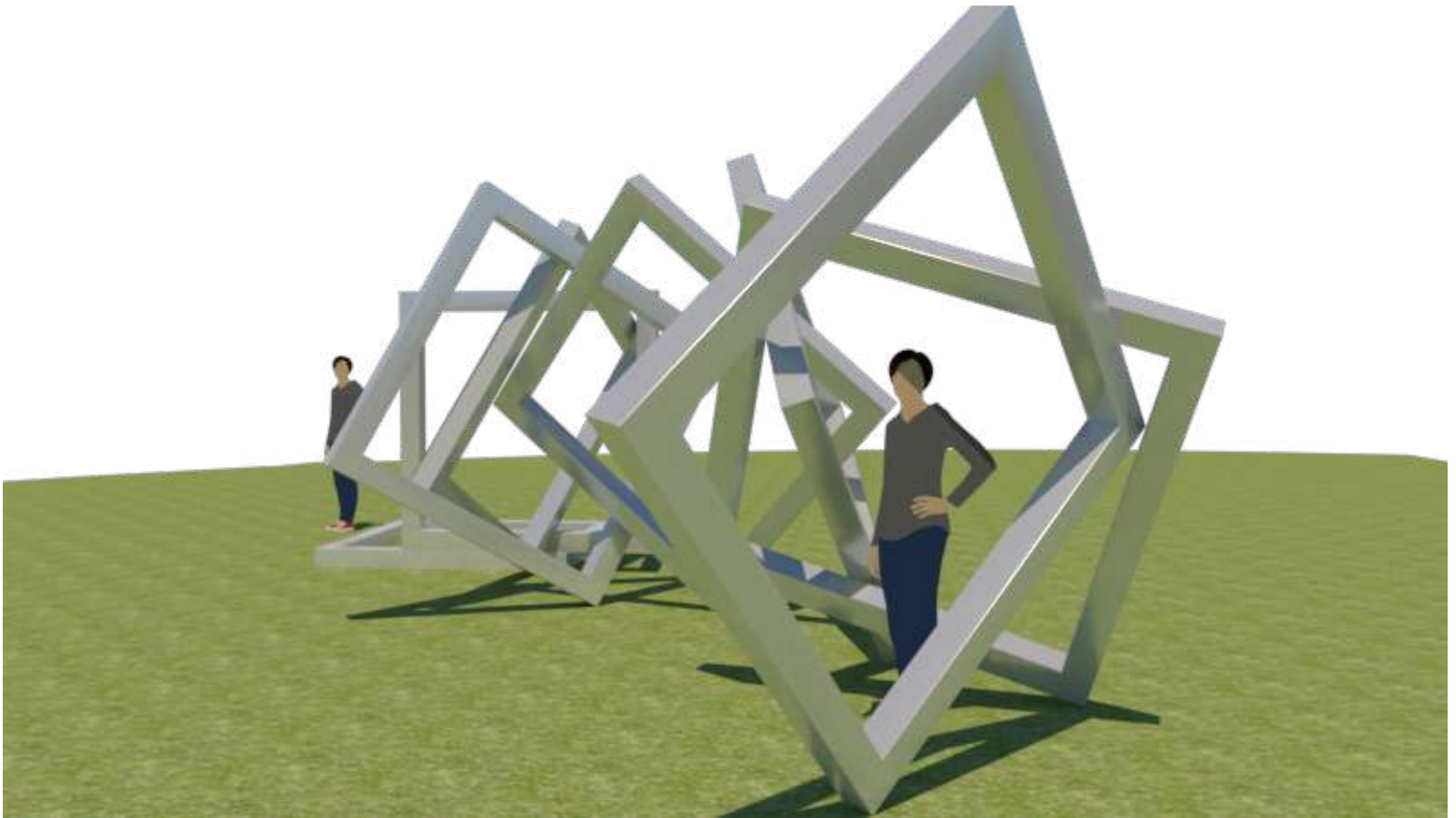
ARTE PÚBLICA

Ainda pensando a arte pública e o espaço físico instalativo, alarga-se um pouco mais o alcance em dois outros sentidos: (1) nas dimensões do próprio trabalho e (2) na inclusão em espaços públicos de circulação.

Neste projeto, projeta-se uma escultura como proposta para o Parque Tecnológico da UFRJ. A modificação nas dimensões se dá por conta de propor "bits" com a medida de 2m X 2m cada um, em contraste ao utilizado até então com 45cm X 45cm cada. A composição escultórica de um Byte (8 bits) ocupará a extensão de aproximadamente 9 metros. Tal feito permitirá que, ao invés de somente "ser atravessado" por essa revolução tecnológica, o homem também consiga atravessá-la. Que a humanidade consiga circular com maior liberdade pelos bits e bytes.









PERFORMANCES

O segundo eixo, relativo ao INDIVÍDUO, está montado em duas performances quais permitem lembrar da existência DO CORPO. O mundo tecnológico, visual e virtual, às vezes, parece apagar a existência da fisicalidade corporal. A simbiose homem-tecnologia parece deixar o homem cada vez mais distante do próprio corpo... como se isso fosse possível com nossos recursos tecnológicos atuais.

Daí a proposta de duas performances artísticas que recolocam o corpo no centro desta relação simbiótica... o corpo não é o acessório substituível da relação. Em "LADY TECH", é apresentado um desfile de modas com modelos - todas mulheres CIS e TRANS - literalmente vestindo o desconforto dos bits e Bytes. Já em "HUMAN ENGINES" mais uma vez o alerta da utilização do indivíduo como peça de uma engrenagem, onde impossível não observar as referências em Chaplin e Pink Floyd.





“LADY TECH”

Performance realizada no:

Ateliê Aberto 2019.2

EBA /Rio de Janeiro / 2019











“HUMAN ENGINES”

Performance realizada no:

Ateliê Aberto 2019.2

EBA /Rio de Janeiro / 2019















"TÁBULA RASA"

"TÁBULA RASA" sintetiza o "estado da arte" da pesquisa "FLUXUS" ao final de 2019, lançando mão do conceito de APAGAMENTO E REINSCRIÇÃO, adicionando ao movimento do fluxo de dados a particularidade da reconfiguração diária, através do apagamento e/ou reorganização dos dados física e visualmente. Um novo mundo a cada instante.

Na instalação (em ambiente interno) serão utilizadas peças novas (com dimensões de 1m X 2 m) em conjunto com as já existentes para criar a sensação do FLUXUS contínuo e crescente, que se alastra nas mais variadas direções e proporções. O projeto prevê: Uma vez por semana, tal qual a rotina diária de tábula rasa romana, reorganizar a disposição das peças em exposição de forma a proporcionar uma nova experiência visual semanalmente.

OBS: "TÁBULA RASA" é o trabalho em andamento (work in progress).







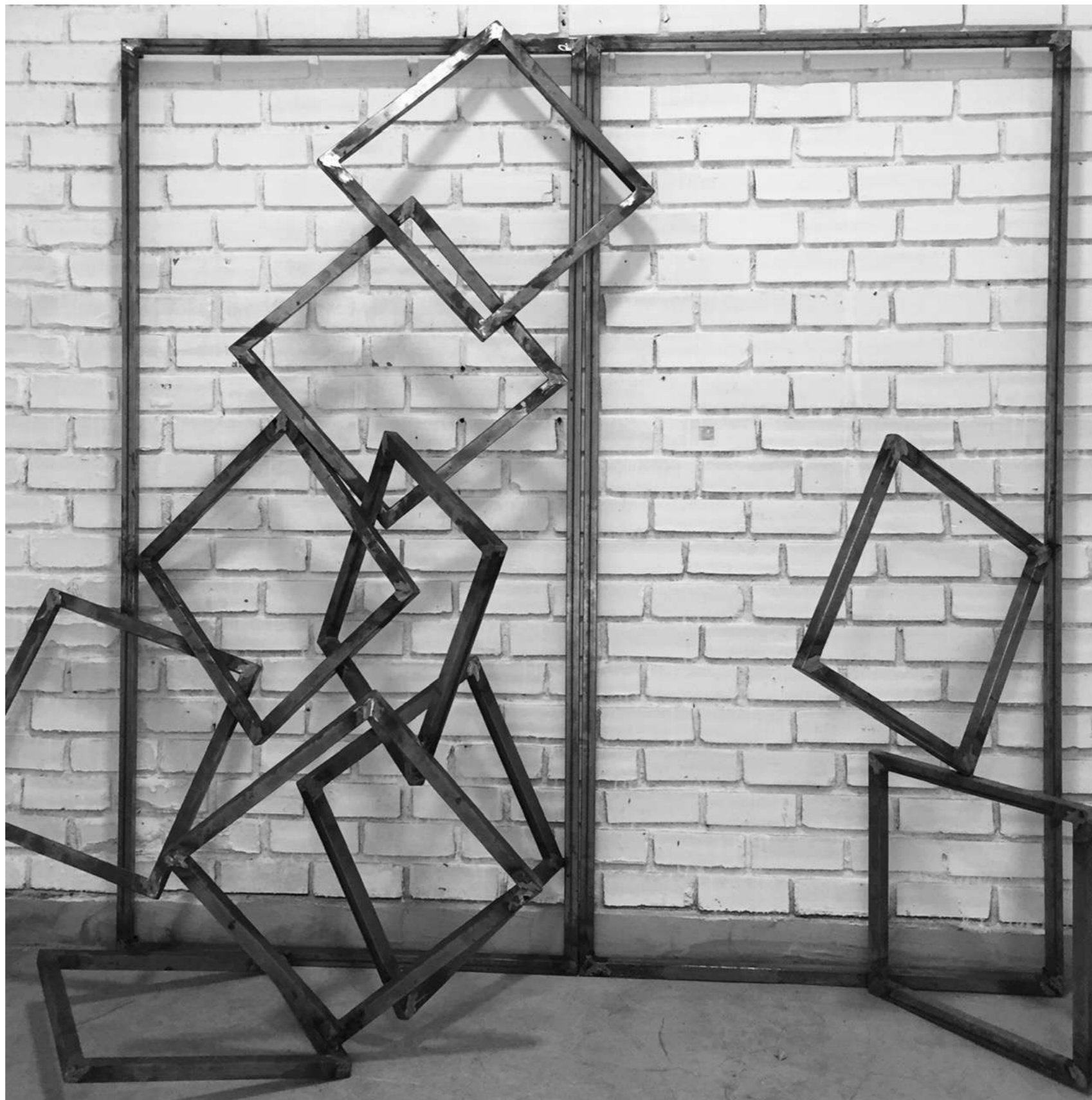
Quadros de bits e bytes - em confecção - para a exposição "Tábula Rasa"



Quadros de bits e bytes - em confecção - para a exposição "Tábula Rasa"



Quadros de bits e bytes - em confecção - para a exposição "Tábula Rasa"



Quadros de bits e bytes - em confecção - para a exposição "Tábula Rasa"

CONCLUSÃO

Pensar os caminhos possíveis para o desenvolvimento de um trabalho artístico requer tempo. Este tempo, ao longo do ano de 2019, permitiu que o avanço da pesquisa em "FLUXUS" amadurecesse em três eixos centrais: (1) O ESPAÇO, (2) O INDIVÍDUO e (3) O MOVIMENTO.

Estes três eixos estão caracterizados na produção de peças em variadas dimensões, que são apresentadas em diferentes combinações e que, em determinado momento, trazem a humanidade de volta ao centro da reflexão.

Esculturas, Instalações, Performances, Arte Pública, etc. se apresentam como algumas "DAS OUTRAS TANTAS POSSIBILIDADES", advindas das ARTES VISUAIS, para dar conta do excesso angustiante apresentado pelo mundo tecnológico e virtual. O homem, apesar da angústia pela sobrecarga de informação, ainda é capaz de reinventar o espaço, o movimento e as próprias necessidades, gradativamente transformando os bits e bytes em mais uma entre as muitas ferramentas na construção de mundos possíveis artística e visualmente palatáveis.





Performance "LADY TECH" realizada no Ateliê Aberto - EBA, Dez 2019

BIBLIOGRAFIA

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BELTING, Hans. O fim da história da arte: Uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naïf, 2006.

CABANNE, Pierre. Marcel Duchamp: Engenheiro do tempo perdido. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2002.

CARVALHO, Flávio. Experiência n. 2. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. São Paulo: Editora 34, 1998.

FOSTER, Hal. O retorno do Real: a vanguarda no final do século XX. São Paulo: Cosac Naïf, 2014.

KRAUSS, Rosalind. Caminhos da escultura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

STEINBERG, Leo. Outros critérios: confrontos com a arte do século XX. São Paulo: Cosac Naïf, 2008.

