

## Trânsitos Poéticos: Entre Tinta, Pele e Pixel

### *Poetic Transits: Across Ink, Flesh, and Pixel*

José Lauro Nunes Marques<sup>1</sup>  
Universidade Federal de Santa Maria

#### Resumo

O artigo propõe uma reflexão sobre a construção poética a partir do trânsito entre mídias na prática artística contemporânea, com foco nas intersecções entre pintura, tatuagem e videoarte. Ancorado em uma abordagem autorreferencial, investiga como o entrelaçamento de técnicas analógicas e digitais produz fricções que ampliam as possibilidades de subjetivação e invenção estética. A experiência do artista enquanto sujeito que cria e se observa em processo é analisada por meio de obras que atravessam diferentes suportes, tensionando fronteiras disciplinares e provocando deslocamentos na maneira de produzir e perceber a arte. A videoarte é abordada não apenas como linguagem visual, mas como território de atravessamentos sensíveis e temporais, capaz de instaurar quebras na linearidade narrativa e propor novos modos de presença. Ao longo do texto, discute-se o papel da arte como campo expandido de experimentação e pensamento. Nesse percurso, o artigo se constroi como um exercício de escrita em trânsito, atravessado por práticas híbridas e pela urgência de recombinar, deslocar e ressignificar imagens, materiais e experiências no contexto contemporâneo.

**Palavras-chave:** Arte contemporânea, Videoarte; Pintura; Tatuagem; Artes Visuais;

#### Abstract

*This article proposes a reflection on poetic construction through the transit between media in contemporary artistic practice, focusing on the intersections among painting, tattoo, and video art. Anchored in an autobiographical approach, it investigates how the interweaving of analog and digital techniques generates frictions that expand the possibilities of subjectivation and aesthetic invention. The artist's experience as a subject who creates and simultaneously observes themselves in process is analyzed through works that traverse various supports, challenging disciplinary boundaries and provoking shifts in how art is produced and perceived. Video art is approached not merely as a visual language but as a territory of temporal and affective crossings, capable of disrupting narrative linearity and proposing new modes of presence. Throughout the text, art is discussed as an expanded field of experimentation and thought. In this trajectory, the article unfolds as an exercise in writing-in-transit, permeated by hybrid practices and the urgency to recombine, displace, and re-signify images, materials, and experiences within the contemporary context.*

**Keywords:** Contemporary Art; Video Art; Painting; Tattoo; Visual Arts

## INTRODUÇÃO

<sup>1</sup>Graduado em Artes Visuais - Bacharelado em Desenho e Plástica pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Integrante do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART) e do Grupo de Pesquisa Arte Impressa. Sua pesquisa articula processos analógicos e digitais, investigando a expansão da imagem técnica em territórios sensíveis. Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-1924-1546>. E-mail: [joselauronunesmarques@gmail.com](mailto:joselauronunesmarques@gmail.com).

Neste trabalho abordo aspectos práticos e conceituais que atravessam minha produção artística recente, centrada em obras que se iniciam pela videoarte e se expandem para outras linguagens, como a pintura e a tatuagem. A série analisada é composta pelas obras SINESTESIA (videoarte), RASTRO (videoarte), Ateliê (pintura) e DECALQUE (videoarte), desenvolvidas como parte da minha pesquisa de conclusão de curso em Artes Visuais.

A partir da exploração das especificidades técnicas do vídeo esses trabalhos instauram narrativas que extrapolam os limites da tela, ativando conexões com o corpo, com gestos e com as imagens que se tornam ponto de partida e eixo articulador de uma pesquisa em que a linguagem audiovisual não opera como meio isolado, mas como catalisador de deslocamentos poéticos entre mídias. Para tanto, dessa fricção entre imagem, som e tempo, nasce uma pergunta que insiste: como o vídeo, em sua tessitura técnica e sensível, abre caminho para que outras linguagens desabrochem em atravessamentos poéticos? E quando isso ocorre, o corpo já não é tema, nem moldura - é trânsito, superfície, um espaço onde subjetividades se escrevem sem fim, dissolvendo limites entre suportes e poética.

## VIDEOARTE

Nos estudos sobre videoarte contemporânea, Christine Mello aponta que o vídeo, em sua expansão nas práticas artísticas, deixa de ser compreendido exclusivamente como obra finalizada para assumir o papel de processo e circuito — uma rede de interligações entre mídias e linguagens. Ao ser valorizado como procedimento e meio relacional, o vídeo passa a configurar territórios que operam para além da linearidade, abrindo espaço para articulações poéticas, técnicas e subjetivas que atravessam suportes diversos (MELLO, 2005).

É sob essa perspectiva que se insere a primeira obra a ser analisada neste estudo: SINESTESIA <sup>2</sup>(figura 1). A videoarte partiu da necessidade de elaborar, poeticamente, um período de esgotamento mental em que considerei abandonar o campo artístico por me sentir deslocado e não pertencente a ele. Essa produção transforma este período traumático em narrativa sensível, acompanhando o processo

---

<sup>2</sup> SINESTESIA, disponível em: <https://vimeo.com/937865889>

interno que culmina na escolha de permanecer, ainda que mediado pela incerteza. Curiosamente, essa incerteza, retratada no vídeo, se dissipou fora da tela quando percebi que havia conseguido converter um período de dor em linguagem estética, compartilhável e conceitual. Desde a concepção até a pós-produção, todo o processo reafirmou a percepção de que o vídeo não opera como ciclo fechado, mas como uma poética em expansão. Ou seja, uma linguagem plural, capaz de acolher minhas afinidades visuais e sensíveis, ao mesmo tempo em que permite que esses elementos se articulem não apenas como estilo, mas como parte ativa de uma construção transmidiática.

**Figura 1** - Frames da videoarte “SINESTESIA”, 2023



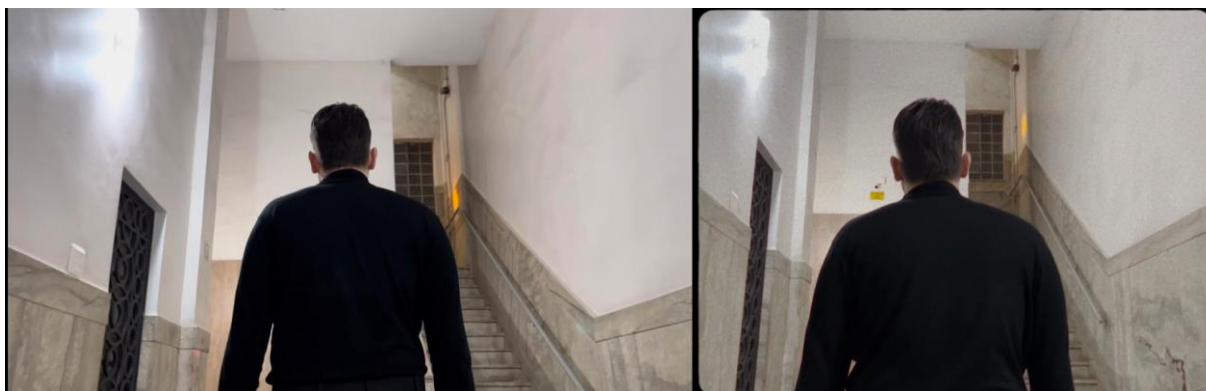
**Fonte:** Arquivo pessoal.

A linguagem poética presente no vídeo e no cinema há muito deixou de ser um meio restrito a círculos especializados. Mais do que nunca, o audiovisual se dissemina como linguagem cotidiana, tornando-se ferramenta sensível de criação e expressão em diversos contextos. Este movimento não é visto aqui como uma crítica à democratização dessas mídias, mas como a constatação de que as formas de ver, produzir e experienciar o vídeo extrapolam os campos tradicionais da arte e do cinema, integrando-se ao tecido sensível da vida contemporânea. Nesse sentido, vejo que uma das maneiras mais potentes de continuar gerando sentido por meio desta

linguagem é explorar suas especificidades técnicas enquanto dispositivos de intensificação subjetiva.

Na videoarte *SINESTESIA*, procurei desenvolver uma visualidade que remetesse o mais próximo possível à captação em película 35 mm (figura 2), não apenas como referência estética a sua granulação e coloração, mas como ponte afetiva com memórias vinculadas ao passado. A tentativa de reconstruir a aparência analógica no ambiente digital revela, assim, um gesto de anacronismo poético em que a temporalidade resiste ao presente e reativa camadas emocionais da experiência, afinal, assim como a película pode ser revisitada em um contexto digital, esse sentimento, embora evocável, não representa o tempo ao qual estamos inseridos, que está profundamente marcado pelo imediatismo da era digital.

**Figura 2** - Quadro comparativo de pré e pós edição



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Embora acredite que a videoarte não exija complementos estilísticos para se afirmar enquanto agente poético, ela possui o potencial de se desdobrar em outras formas plásticas e expositivas. Em *SINESTESIA* utilizo de um dispositivo técnico – um televisor analógico de tubo – como elemento de articulação entre o corpo e o espaço, assim como entre o sujeito e a própria mediação tecnológica. A obra se apresenta com duração de 2 minutos e 43 segundos, o que impõe um limite temporal à experiência. No entanto, ao transpor esse mesmo aparelho televisivo para o contexto de uma videoinstalação (figura 3), a relação entre o conteúdo exibido na tela e o próprio suporte físico do vídeo estabelece uma comunicação contínua e reflexiva, de caráter metalinguístico.



A integração entre o dispositivo técnico e a subjetividade torna-se, nesse contexto, um vetor fundamental na construção poética. Essa relação materializa-se como uma estratégia de ressignificação da temporalidade de uma obra que remete a um processo de cura. Não se trata de manipular o tempo em si, mas de configurar uma experiência na qual a obra – originalmente efêmera em sua estrutura narrativa linear – passa a operar em uma repetição contínua, característica da instalação, permitindo que sua carga simbólica seja amplificada mediante a repetição e o diálogo que configuram-se como algo que transcende sua temporalidade, alcançando uma dimensão que sugere uma continuidade quase eterna.

**Figura 3:** Videoarte SINESTESIA reproduzido em televisor de tubo



**Fonte:** Arquivo pessoal

## **PIXEL E TINTA, PELE E TELA**

A videoarte RASTRO <sup>3</sup>surge do desejo de integrar as linguagens da tatuagem e da pintura como forma de expandir o campo de experimentação poética a partir da decisão de permanecer no curso de Artes Visuais. De um lado, a tatuagem — prática inicialmente externa ao contexto acadêmico — ofereceu um espaço de segurança durante um período de incerteza, simbolizando a possibilidade de continuidade artística mesmo fora dos circuitos institucionais. De outro, a pintura, linguagem inaugural da minha trajetória, representa o elo afetivo com o percurso de graduação.

Ao aproximar essas duas práticas, proponho um deslocamento no entendimento da imagem: da superfície da tela para a epiderme, do gesto do pincel ao traço proveniente da agulha, promovendo uma rede sensível entre memória e presença. Esse trânsito entre suportes articula-se por meio das operações técnicas da videoarte, como sobreposições, cortes rítmicos e camadas sonoras que deslocam os limites entre documentação e representação poética em uma obra que por representar o momento atual durante a produção não se detém a um desfecho definitivo.

**Figura 4:** Frame da videoarte “RASTRO”, 2024



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Observa-se, em RASTRO, como primeira particularidade técnica, a transição gradual no formato da tela que parte de um enquadramento 9:16 - mais amplo e

---

<sup>3</sup> RASTRO, disponível em: <https://vimeo.com/1069229371>

comumente usado na contemporaneidade - e estreita-se progressivamente até alcançar o aspecto 4:3 (figura 5). Esse enquadramento, recorrente em obras captadas com dispositivos analógicos e já presente em SINESTESIA, retorna como um elemento de continuidade e ressignificação, funcionando não apenas como uma moldura visual, mas como um recurso simbólico de centralização poética. Se anteriormente esse formato expressava um desejo de resgate e de reaproximação com a memória, agora ele opera como um espaço de organização e de maturação subjetiva.

**Figura 5** - Quadro comparativo quanto a mudança de formato da tela



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Contudo, essa organização presente em RASTRO não deve ser confundida com um centro fixo. Ao contrário, é possível compreender a obra como rizomática, no sentido proposto por Kevin Kelly (1994), ao abordar uma convergência entre práticas diversas que se interligam sem hierarquia fixa. Em seu ensaio *Out of Control*, Kelly descreve sistemas vivos, tecnológicos e sociais como redes orgânicas, cujas inteligências emergem da interação entre as partes, e não da obediência a um centro controlador. Essa lógica se aplica à estrutura deste trabalho poético, onde diferentes linguagens — pintura, tatuagem, vídeo, som — coexistem como zonas de fricção, não como meras ilustrações umas das outras.

Assim, o enquadramento 4:3 não surge como um fechamento, mas como uma dobra na superfície da obra, uma pausa que intensifica o campo poético ao mesmo tempo em que redireciona o olhar que antes possuía uma visão ampla dos acontecimentos. A pintura não ilustra o vídeo, a tatuagem não documenta a imagem, e o vídeo não submete as demais linguagens à sua temporalidade; todas compartilham um mesmo corpo de obra, produzindo um campo sensível em rede. Essa coexistência sem subordinação traduz uma estética da interdependência, em que o sentido não é

fixo nem linear, mas se move entre camadas, como um organismo vivo que cresce em várias direções. Trata-se de uma composição onde a criação não nasce da soma, mas da tensão entre os meios — daquilo que pulsa e se constroi nos entremeios, fazendo com que deste modo, a obra, deixe de ser um objeto a ser finalizado e passe a operar como um sistema afetivo e visual em constante fluxo.

Nesse arranjo rizomático, tal como proposto por Kevin Kelly, o corpo assume o papel de nó ativo dentro da rede criativa — não apenas como suporte da tatuagem, mas como agente que articula e atravessa diferentes linguagens. A videoarte, embora represente um recorte interno mediado por terceiros, exigiu minha presença enquanto imagem, mesmo que de maneira indireta. Essa aparição não obedece a uma lógica de protagonismo, mas decorre da necessidade de coabitar simbolicamente o campo tensionado pela confluência entre práticas diversas. Nesse sentido, durante a realização da videoarte, o procedimento simultâneo de tatuagem e pintura inaugura, na tela, a construção pictórica de uma imagem capaz de provocar minha própria inserção enquanto sujeito criador (figura 6). Ao mesmo tempo, essa construção instaura um fluxo pendular entre o fazer e o representar, entre o corpo que age e aquele que se deixa inscrever, constituindo uma dinâmica em que a presença se afirma por meio da intersecção poética entre linguagens e suportes.

**Figura 6** - Fase inicial da pintura dentro da videoarte "RASTRO"



**Fonte:** Arquivo pessoal.



A pintura, nesse contexto, deixa de operar como finalidade e passa a ocupar um lugar relacional. É por meio dela que o resultado da tatuagem - oculto no vídeo - se revela, ao mesmo tempo em que se instaura uma nova camada de representação do processo. A borda pictórica, antes elemento formal, assume aqui o papel de interface: retorna em novo contexto, ampliando seu sentido. Ao se fundir à minha silhueta, essa moldura deixa de apenas delimitar e passa a acolher, sugerindo uma expansão do gesto de introspecção presente no aspecto 4:3 da videoarte (figura 7). Ambos os enquadramentos - o da videoarte e o da pintura - operam como campos de contenção e abertura, buscando equilibrar técnica e subjetividade. A pintura não apenas deriva da videoarte, mas a tensiona, instaurando uma relação de fricção entre linguagens. O que antes se manifestava como ritmo, corte e sobreposição no audiovisual, converte-se agora em gesto, camada e espessura na superfície pictórica. Em vez de uma tradução literal entre os meios, procuro criar zonas de ressonância, onde o sensível emerge não pela fidelidade técnica, mas pelo atrito entre suportes e temporalidades distintas.

**Figura 7** - Isolamento digital da borda e silhueta abordada no texto



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Essa conversão tem origem em uma fotografia dos bastidores da produção audiovisual, em que os atores são posicionados em cena (figura 8). Trata-se de uma imagem que atua como ponto de ancoragem, um vestígio do real. Conforme analisa Mello (2008), a fotografia carrega uma natureza indicial - ela testemunha, registra a presença. No entanto, ao ser deslocada para o campo pictórico, essa função se dissolve. O registro perde sua evidência imediata e se transforma em matéria plástica, aberta à subjetividade do gesto e às dilatações do tempo da pintura. Assim, o que era testemunho visual torna-se evocação poética. O índice da realidade se desfaz na manipulação manual da imagem, permitindo que a pintura atue não como representação fiel, mas como reinvenção sensível, atravessada por camadas temporais e afetivas.

**Figura 8** - Imagem dos bastidores que é inserida no contexto da videoarte "RASTRO"



**Fonte:** Arquivo pessoal.

É nesse entremeio que deixo de ser apenas executor de uma obra e passo a ocupar o papel de curador, um sujeito que não apenas cria, mas se observa criando - um eu em construção constante, moldado pelas passagens entre o digital e o analógico, entre a ação performativa e o olhar reflexivo. A autorrepresentação aqui não se resume à imagem de si, mas se desdobra como instância crítica do próprio fazer. As obras se sustentam em sua incompletude: são processuais, pausa, reverberação - um campo expandido de escuta, em que me torno intérprete de minha própria narrativa.

**Figura 9** - Pintura finalizada fora do contexto da videoarte, intitulada “ATELIÊ”, 2024.



**Fonte:** Arquivo pessoal.



## NEGATIVO

A videoarte DECALQUE <sup>4</sup>foi idealizada com o propósito de evidenciar uma etapa essencial do processo de tatuagem que permaneceu velada nas produções anteriores: o decalque. Essa técnica funciona como um anteparo tanto para o tatuador, ao delimitar o traço, quanto para o tatuado, ao antecipar visualmente a ilustração sobre a pele. Na videoarte anterior, essa fase foi ocultada não por irrelevância, mas para ser explorada isoladamente.

Nos momentos finais deste estudo, torna-se possível refletir de modo mais aprofundado sobre a adoção de uma estrutura fragmentada, compreendida não apenas como recurso formal, mas como estratégia metodológica que possibilitou acolher a imprevisibilidade característica do fazer artístico. Essa decisão não foi apenas estética, mas metodológica, pois me permitiu acolher os desvios, as pausas e as retomadas que surgem ao longo da criação. Nesse sentido, Silvio Zamboni (1998) observa que o trabalho em arte é atravessado por um movimento constante entre intuição e racionalidade, caracterizando-se por sua natureza não linear.

Ao optar por ocultar, em um primeiro momento, o decalque - etapa utilizada por quase todos os profissionais da área de tatuagem - criei a possibilidade de ressignificá-lo, inserindo-o sob uma nova perspectiva e revelando sua carga poética. O decalque deixou de ser apenas uma ferramenta técnica e passou a operar como metáfora do percurso criativo, evidenciando o que, muitas vezes, permanece invisível. Zamboni também ressalta que "o próprio fazer gera novos estímulos, o por fazer", o que se aproxima da minha prática processual, na qual as descobertas emergem da ação contínua e reflexiva. Assim, a fragmentação não implica ruptura e, sim, abertura: ela permite que o trabalho se construa no entrelaçamento sensível entre o que se fez, o que se descobre e o que ainda está por vir.

Nesta videoarte, o corpo do ser ainda veste o blazer presente na obra analisada anteriormente, preservando o vínculo com a narrativa de RASTRO; no entanto, o foco desloca-se para a pele. Os decalques aplicados não revelam imagens finalizadas, mas sim fragmentos do processo criativo — anotações, rascunhos e pequenas ilustrações realizadas desde os primeiros estágios da pesquisa como um todo. Esses

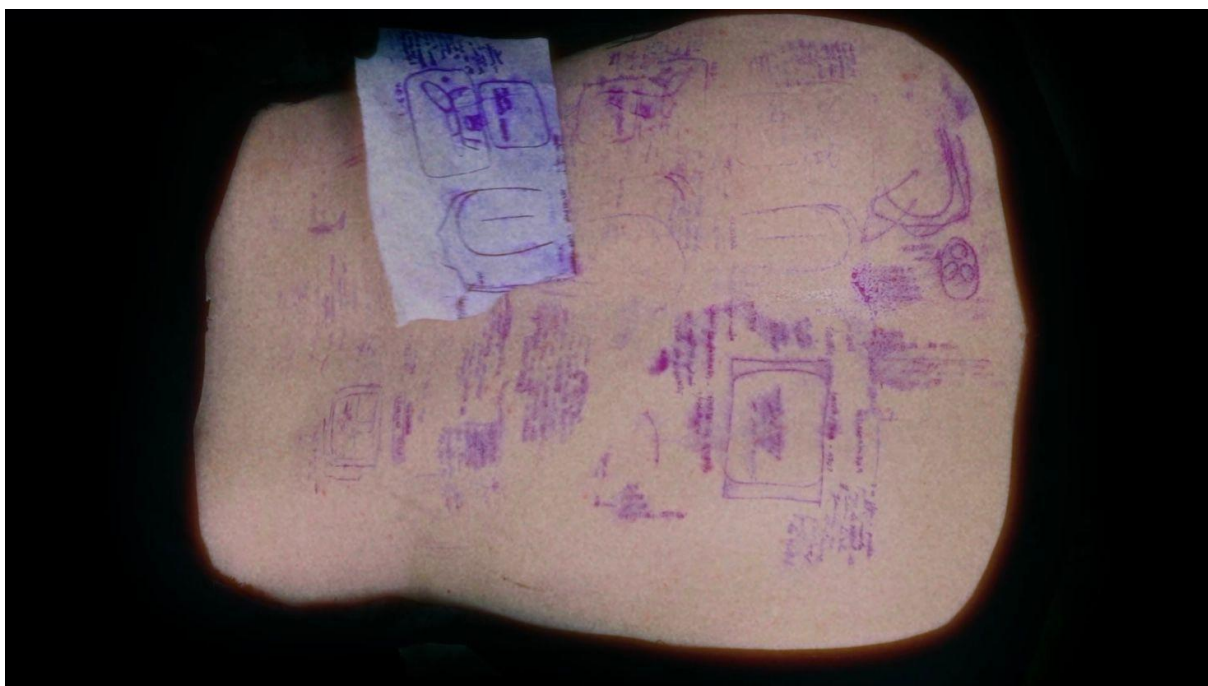
---

<sup>4</sup>DECALQUE, disponível em: <https://vimeo.com/1036577185>



registros funcionam como vestígios do tempo investido na construção poética, evidenciando uma trajetória que parte da desordem inicial rumo à formatação estética e conceitual. Ainda, durante a gravação, emergiu a ideia de expandir simbolicamente o tecido do blazer, incorporando a moda como recurso poético. Na pós-produção, fiz com que esse tecido extrapolasse os limites da tela, criando uma moldura conceitual que remete à própria superfície de criação — seja ela pele, tela ou suporte. Esse gesto propõe um espaço liminar entre o tangível e o simbólico, reforçando a articulação entre corpo, poética e narrativa no interior da obra.

**Figura 10** - Frame da videoarte "DECALQUE"



**Fonte:** Acervo pessoal.

Visualmente, optei por estabelecer contrastes marcantes entre diferentes qualidades de imagem, tensionando a materialidade do vídeo como linguagem. Parte das cenas foram tratadas com uma estética que remete à aparência da película analógica, evocando a videoarte anterior e criando uma continuidade sensível entre as produções. Em contraponto, utilizei uma câmera digital portátil, modelo Sony de 2009, cuja baixa resolução resultou em imagens cruas, pixeladas e de textura irregular (figura 11). Trazer essa baixa resolução, causando um quase apagamento do que era

evidente nas outras imagens, acaba oferecendo uma contranarrativa, uma forma de instigar a prática que revela minha processualidade, tornando-se, portanto, uma decisão poética consciente. Tal escolha está atrelada ao meu interesse pelas imagens técnicas e por dispositivos considerados obsoletos, os quais, ao invés de limitadores estéticos, passam a operar como agentes expressivos. A imperfeição, o ruído e a baixa definição tornam-se, assim, camadas significantes, capazes de instaurar uma poética própria, que desvia do apuro técnico e enfatiza a potência do erro e da precariedade como elementos criativos.

**Figura 11** - Frame da videoarte “DECALQUE”



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Por fim, analiso um dos recursos técnicos empregados nesta produção que é o uso de frames em negativo, cuja simplicidade contrasta com a densidade simbólica que carrega. Mais do que um efeito visual, o negativo opera como metáfora do próprio processo criativo, funcionando como um espelho invertido que revela, de forma latente, aquilo que está em vias de se tornar visível. Nesse sentido, as marcas e ilustrações gravadas na pele — que pertencem ao campo do efêmero e do íntimo — ganham corpo ao serem projetadas como imagem negativa, sinalizando a transição da pesquisa do plano teórico para uma visualidade plástica. Ao inverter os valores da

imagem, esse recurso torna perceptível aquilo que está oculto, sublinhando o potencial transformador do gesto artístico.

**Figura 12** - Frame da videoarte “DECALQUE”



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Complementando essa estratégia, em determinado momento, recorro à sobreposição de imagens, evocando simultaneamente a sobreposição dos decalques na pele (figura 13). Tal recurso expressa visualmente um estado interno marcado por tensões: mesmo diante de um otimismo crescente quanto à minha condição como produtor, persiste um excesso de pensamentos que só se torna evidente quando

sobreposto, condensando-se em uma camada densa de significados que se revela apenas na complexidade da acumulação.

**Figura 13** - Frame da videoarte "DECALQUE"



**Fonte:** Arquivo pessoal.

Dessa forma, Decalque opera como continuidade e deslocamento da obra anterior, ressignificando elementos técnicos como estratégias poéticas. A partir da fragmentação e da materialidade dos registros, instaura-se um espaço de transição entre gesto e pensamento, corpo e linguagem, onde o processo se torna, ele mesmo, forma de expressão.

### **Considerações finais**

Ao considerar a videoarte como um espaço de atravessamento temporal e sensível, este texto buscou enfatizar seu potencial como linguagem que rompe com a linearidade narrativa e a previsibilidade das imagens reproduzíveis. Mais do que técnica, busco tratá-lo como matéria viva - capaz de tensionar o tempo, desdobrar a memória e provocar estados de presença. Ao incorporar corpo, som e experiência, ele se transforma em gesto de inscrição subjetiva, em processo de reinscrição do próprio viver. Trata-se de uma linguagem que permite que o artista, ao se colocar dentro da



imagem, reconfigure a própria lógica do olhar e da escuta, instaurando zonas de ambiguidade e suspensão que ampliam o campo da percepção.

A tatuagem, nesse mesmo percurso, não é compreendida como simples intervenção estética sobre a pele, mas como gesto expandido, onde o corpo se torna superfície de afeto, memória e linguagem. Cada linha traçada é também um vestígio de encontro, de partilha de tempo e sensibilidade. Nesse contexto, tatuar é pintar em trânsito - é traduzir o efêmero em permanência e, ao mesmo tempo, reconhecer que toda permanência é também movimento. A pele se torna suporte vivo, espaço de inscrição do mundo e extensão da poética.

Pensar a prática artística como trânsito entre mídias é, portanto, assumir uma ética da instabilidade, da escuta e da abertura. Não mais a arte como objeto estático, mas como instância viva, como dobra entre o íntimo e o público, entre o gesto manual e os dispositivos tecnológicos, entre o efêmero e o que persiste. Ao me inserir em minha própria poética, não busco apenas narrar um percurso, mas tensionar a fronteira entre sujeito e obra, entre quem faz e o que é feito. Ser artista, nesse contexto, é também ser parte de uma trama em constante reconfiguração, onde o fazer é sempre acompanhado por uma escuta atenta do inacabado.

Por fim, este artigo reafirma a importância de se compreender a arte como território de experimentação, de recombinação e de confluência entre suportes e sensibilidades. O gesto poético, aqui apresentado e analisado, não se fixa: ele escapa, dobra, reaparece, como um corpo em constante negociação com o mundo. A escrita que o acompanha, por sua vez, visa assumir o mesmo movimento — não como discurso conclusivo, mas como vestígio de um processo, como abertura para novas investigações, deslocamentos e diálogos possíveis na produção artística contemporânea.

## REFERÊNCIAS

MELLO, R. **INTERFERÊNCIAS entre TRANSPOSIÇÕES : Uma poética pictórica de acumulação e adensamento de imagens videográficas**. 2008. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Programa de Pós Graduação em Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/13811/000655570.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10/05/2025

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo: novas circunscrições do vídeo.** In: Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2005.

KELLY, Kevin. **Out of control: The rise of neo-biological civilization.** Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1994.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência.** Autores Associados, 2001.