



Estética do Processo no Filme-celular: Experiências da Mobilidade¹

Aline LISBOA²

Universidade Federal da Paraíba, PB

Resumo

A realização de filmes via celular apresenta concepções diferentes em seu formato técnico e estético. O artigo em questão tem como proposta compreender de que forma se dá a constituição da estética do processo em filmes feitos com celular, observando de forma salutar as dicotomias entre público e obra; o imanente e o inacabado; a produção audiovisual em multiplataformas e as experiências poéticas da arte-mídia. Pretende-se, por fim, averiguar as correlações existentes entre a estética do processo e as formas expressivas na contemporaneidade, aqui representada por realizações via celular. Através do método indutivo, a pesquisa seguirá por um viés exploratório descritivo com base em seus principais autores sobre o tema, como Lúcia Santaella; Arlindo Machado; Giselle Beiguelman; Lev Manovich e Christine Mello.

PALAVRAS-CHAVE: Contemporaneidade; Estética do Processo; Experiência Mobile; Filme-celular; Produção Audiovisual.

Introdução

“A arte é, sem dúvida, a vitrine mais chique das representações do mundo.” (DOMINGUES, 2003, p. 115). A afirmação da autora nos conduz a um pressuposto que boa parte da humanidade suscita quando se trata da obra de arte: o desejo de compreendê-la. Sabe-se, no entanto, que o sentido da obra é algo deveras complexo, que não apenas encontra significação em seu resultado, como também no processo como um todo, sobretudo através do próprio artista.

A proposta do artigo em questão é discutir se as formas expressivas da contemporaneidade apresentam, de fato, aspectos da estética do processo, esta conhecida também como tecnológica, atrelada a novas formas sensoriais e de percepção. Para tanto, inicialmente examinou-se características particulares dessa estética do processo, com base em investigações anteriores feitas por autores como Santaella

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Mestranda do Programa de pós-graduação em Comunicação e cultura da Universidade Federal da Paraíba-UFPB, e-mail: alinelisboa.silva@gmail.com



(2010) e Beiguelman (2008), em que a partir de experimentações artísticas com dispositivos digitais foi possível averiguar algumas nuances específicas dessa estética.

Em um segundo momento, com base em análises anteriores de filmes-celular – *5#calls* e *Sete vidas* – realizados por Giuliano Chiaradia e Gabriel Bortolini, respectivamente, o trabalho busca analisar, a partir desses curtas-metragens, como ocorre o processo da estética tecnológica e de que maneira ela se adequa às práticas híbridas (e artísticas) da contemporaneidade.

As formas expressivas de poéticas da arte-mídia apresentam possibilidades infinitas, sendo um reflexo do turbilhão metropolitano e suas vivências multifacetadas. Entretanto, uma questão permeia nosso trabalho: seria o produto final ou o processo constitutivo, a obra de arte dessas experimentações poéticas? E ainda, será que poderíamos defini-las? A contribuição se faz aqui presente, a partir de indagações e reflexões deixadas em aberto para discussões posteriores. Embora, haja colocações de autores como Manovich (2005) que levantam hipóteses não apenas de ordem tecnológica, como também cultural, ao decorrer do trabalho.

Estética do Processo e Formas Expressivas da Contemporaneidade

O campo da *media art* nunca esteve tão complexo em suas formas expressivas como na atualidade. A tecnologia aliada à arte tem se tornado pauta importante no que tange aos estudos voltados à área, sobretudo em questões ligadas à produção, distribuição e consumo de bens audiovisuais. Vale dizer que a *multiplicidade*³ é um aspecto bastante representativo das formas expressivas da arte na contemporaneidade, e isso se dá em especial por conta da incursão tecnológica ao campo da estética.

Uma estética recortada pela tecnologia. É desta maneira que os processos criativos têm trazido à tona inovações significativas não apenas no campo das artes, como também na publicidade, moda, no design, cinema, na música, web, e, sobretudo, no campo das mídias portáteis, como celulares, que acompanham o agente participante,

³ A multiplicidade aqui tem sua abordagem como modo de conhecimento do homem contemporâneo. A representação do mundo se dá através de tramas e relações de complexidade, e isso está presente na inserção da tecnologia em relação ao campo da estética. Aqui, o autor Arlindo Machado (2007, p. 239-240) busca evidenciar como esse aspecto da multiplicidade está inserido no contexto da poética da arte-mídia. Ele cita exemplos de artistas como Sandra Kogut, vídeo artista brasileira, com sua obra *Parabolic people*; e ainda discorre sobre o potencial expressivo da montagem, através da obra do cineasta Sergei Eisenstein.



na maior parte das vezes, de forma ubíqua e conectada. Concernente a isso, percebe-se que as estéticas tecnológicas emergentes provocam rupturas com modelos criativos engessados, reorganizando a capacidade cognitiva e perceptiva do interator e interagente.

A ruptura com a forma fixa e perene, bem como a utilização do tempo real na construção da obra são elementos fundamentais que compõem a chamada estética contemporânea. (SANTAELLA, 2008). Em relação às mídias móveis, isso se torna ainda mais latente, visto que a mobilidade é ponto crucial desse tipo de dispositivo, não há como dissociar comunicação, mobilidade, espaço e lugar, afinal todos estes fazem parte de um mesmo circuito fluxo-temporal. Isso acaba por fazer emergir outro caráter bastante particular das mídias locativas, que é a contiguidade, em que esta continua ativa mesmo que o dispositivo não esteja em pleno funcionamento. Nesse sentido, tem-se uma visão sistêmica de troca contínua dos *fluxos informacionais*⁴, terceiro elemento de composição da estética na atualidade.

Multiplicam-se as possibilidades expressivas da arte mídia diante de seu caráter híbrido e transcultural. Desse modo são concebidas novas formas de experimentação, que propiciam a quebra de paradigmas em diversos campos, em especial ao da estética, reincorporando elementos diferenciados e trazendo à tona uma estética do processo, buscando assim novas referências conceituais, se apresentando de maneira iconoclasta, libertadora, imanente e inacabada.

[...] surge uma nova estética, que aqui se propõe, seja a do processo e do conceito, da emergência de padrões, mestiça. No cenário que aqui se vislumbra, caem as dicotomias, borram-se os limites entre autor e público, permitindo o surgimento de processos coletivos de criação. (FOGLIANO, 2008, p.119)

O autor evidencia, portanto como conjecturas de natureza social, tecnológica e cultural trazem à baila novos padrões, modelos e formatos complexos que se transfiguram em expressividades características de seu tempo, como é o caso da estética do processo que apresenta uma dinamicidade em sua composição, sem haver de fato uma definição, um acabamento.

Compreendendo a estética do processo a partir de uma perspectiva de experimentações da tecnoarte, percebe-se como o duo entre criar e fruir ocupa um

⁴ Segundo Priscila Arantes (2008, p.30), os fluxos informacionais são inerentes à sociedade midiática contemporânea e diz respeito à fluidez de trocas informacionais humano-maquínicas, neste caso voltado ao universo dos dispositivos móveis. Os fluxos aqui acontecem a partir das trocas entre as linguagens óticas, visuais, sonoras, como se constituem os dispositivos móveis, uma espécie de multiplataformas.



espaço de relevância, no que tange à composição desse tipo de estética. Logicamente, esse aspecto do agente que cria e frui ao mesmo tempo não é algo relativamente novo, embora aqui esses dois princípios se configurem num âmbito da virtualidade, da *remixibilidade*⁵, de proposições múltiplas e simultâneas, até então pouco realizáveis.

Observados alguns dos fundamentos que constituem a estética do processo, é importante ainda discutir o caráter não contemplativo, no que diz respeito à fruição da obra de arte tecnológica. Como afirma Rocha (2008, p.128), “a impaciência do homem contemporâneo se faz notar na inabilidade do ato contemplativo e na busca por reconhecimento do todo por uma mínima visada, em uma economia estética ou uma ecologia estético-perceptiva”. O contexto da fruição visual metropolitano faz com que surjam condições cognitivas diferenciadas tanto do ponto de vista da concepção, quanto da percepção, constituindo assim um estágio de sensações estéticas bastante peculiares. É o que Crary (2013) vai chamar de *metamorfose da percepção*, ao indicar mudanças no olhar, que de fixo e estático passa a uma reconstrução social do observador, do final do século XIX em diante, problematizando sobre o campo da atenção diante de novos aparatos ópticos.

Questões como o imanente e o inacabado (ROCHA, 2008) também são tidas como relevantes para promover discussões de como vem se apresentando a arte em seus mais diversos formatos. O estado de imanência possui relação direta com as condições de não contemplação e as práticas híbridas. Já o inacabado, desperta no sujeito proposições de uma criação aberta e coletiva, além de proporcionar uma interatividade entre os agentes criativos. A partir de uma criação imanente e inacabada são despertadas sensações provenientes de uma estética processual, em que conceber e fruir se alinham formando uma ação de complementaridade.

Frente a isso, é preciso observar ainda até que ponto, público e obra, possuem certo distanciamento ou mantêm uma relação mais próxima, afinal outro aspecto do imanente e do inacabado é justamente refletir acerca do sujeito e da obra enquanto “dimensão sensível e pragmática da experiência frutiva”. (ROCHA, 2008, p. 131). Como acontece hoje com dispositivos midiáticos como o celular, por exemplo, que apresenta uma gama de possibilidades criativas e de fruição.

⁵ Segundo Lemos (2006), a estética da remixibilidade permite que camadas de imagens se condensem e se misturem, justapondo técnicas variadas de diferentes tipos de mídia. Os processos de criação coletiva apresentam a remixibilidade como característica marcante.



As *práticas híbridas*⁶, mediadas por dispositivos móveis, são exemplos de como o usufruto artístico se molda ao ambiente em situações de deslocamento, de mobilidade, em que o sujeito não possui tempo para contemplação. Nesse sentido criar e fruir são ações contíguas que se complementam, bom exemplo disso é o uso de aplicativos como o *instagram*, em que o usuário fotografa, manipula a imagem e a compartilha na rede, estabelecendo assim a possibilidade de produzir e desfrutar ao mesmo tempo, sem necessariamente contemplá-la.

Assim como o *instagram*, inúmeros são os exemplos que podem ser citados diante da rede. E segundo Beiguelman (2008, p.285):

Isso se dá porque o espaço de ação da cultura das redes é um espaço informacional que vem implodindo, sistematicamente, não só as noções de distância e localidade, mas também os limites entre os lugares da arte, da propaganda e da informação, por um lado, e as relações entre lugar e não-lugar, por outro.

Vale observar, que essas transformações não necessariamente nasceram com o digital. Na década de 1950 artistas como *Andy Warhol* já problematizavam questões como essa em suas obras, entretanto com o advento da cultura das redes a ubiquidade tornou-se responsável por agregar um caráter geoespacial diferenciado, em que os corpos agora são mapeados pelas funções da conectividade e da mobilidade. (SANTAELLA, 2010).

Filme-celular: Experimentação Poética na Era da Mobilidade

A criação de espaços híbridos, através de interfaces móveis e ubíquas, tem delineado novas possibilidades estéticas da produção audiovisual. Esse tipo de produção depara-se com a incorporação de elementos visuais rearticulados, percorrendo assim caminhos diversos, em relação à realização fílmica. Por ser criado a partir do uso do dispositivo portátil, o filme locativo acaba se tornando mais acessível e oferta a opção do “faça você mesmo”, do âmbito da produção. Entretanto, não há como ignorar as limitações técnicas apresentadas por esse tipo de realização, que acaba diferindo bastante do processo tradicional, como um todo.

⁶ Condição estabelecida entre o ser humano e o ambiente em que o uso das tecnologias móveis funciona como extensões do próprio corpo, através da mobilidade, conectividade e ubiquidade, permitindo ao usuário realizar multitarefas simultâneas.



As possibilidades de realização são inúmeras e os fluxos de mensagens que se proliferam de modo veloz no ciberespaço acabam constituindo imagens consideradas *voláteis*⁷. Estas por sua vez, estão associadas diretamente com a imagem pixelizada, de modo que se sobrepõem e complementam-se umas às outras. Essa sintaxe híbrida das imagens na hipermídia conduz a uma “ecologia pluralística da arte”, como afirma Santaella (2010, p.237), sendo que os parâmetros de definições da arte acabam se tornando frágeis e de certo modo relativos; já que o conceito sobre as práticas artísticas, a partir desse viés tecnológico, se expande, estabelecendo novos critérios.

A experimentação de formatos diferenciados acaba unindo processos técnicos inovadores aos estéticos libertadores, como é o caso do *vídeo de bolso*⁸, em que o foco é destinado à liberdade de criação, onde predomina um modelo simples de captura das imagens e, geralmente, seu compartilhamento se dá na web. Alguns festivais, inclusive promovem o incentivo à produção desse tipo de formato, como é o caso do Festival Nacional do Vídeo de Bolso, em sua quarta edição e realizado anualmente pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em que são aceitos os mais variados gêneros, com tema livre, tendo como um dos pré-requisitos a captação via dispositivos móveis.

O *Festival do Minuto*⁹ é outro exemplo que abre espaço para filmes realizados com celular. Criado em 1991, o Festival até então não possuía essa categoria, mas a partir de 2007 tornou-se fixo e online, recebendo então muitas inscrições de filmes feitos com mini mídias, os quais ocupam boa parte dos vídeos inscritos. Pelo fato de ter se tornado online, o Festival do Minuto acaba acessibilizando não apenas os vídeos inscritos premiados e mais acessados, como também dá a oportunidade ao realizador de contar como se deu o processo de produção do microcurta, em um espaço do próprio site. Com isso, pode-se constatar que muitas dessas produções não só foram feitas com celulares, *tablets*, mini câmeras digitais, dentre outros; como alguns dos recursos utilizados em suas finalizações foram utilizados desses próprios dispositivos.

⁷ Imagens líquidas, no sentido de que são ubíquas, nômades e triviais. (SANTAELLA, 2007).

⁸ Utilização de ferramentas digitais portáteis de fácil manuseio, que muitas vezes cabem no bolso, como celulares, câmeras fotográficas digitais, webcams, etc.

⁹ Considerado o maior festival de vídeos da América Latina na atualidade. O Festival do Minuto também realiza exposições offline no Brasil e no exterior, exposições, mostras itinerantes, festivais em escolas e universidades, oficinas, entre outras atividades. Fonte: <http://www.festivaldominuto.com.br/>



Em uma produção do diretor *Giuliano Chiaradia*¹⁰, intitulada *5#calls*¹¹ – traduzida como 5 ligações - essa experiência mobile de utilizar os recursos do dispositivo para fins como edição e finalização foi contemplada de forma satisfatória. O diretor utilizou dois aparelhos celulares para a captura das imagens, realizando um trabalho solitário, sem auxílio de equipe, apenas com as atrizes selecionadas. Entretanto, o que torna *5#calls* mais desafiador é saber que seu processo foi totalmente construído através do dispositivo mobile, o que torna o curta de Chiaradia mais sensorial que narrativo. O filme percorre um caminho formado pela estética do processo, em que aspectos como o imanescente, o inacabado, a volatilidade das imagens, a presença da cultura remix e a fluidez espaço-temporal são marcantes no curta-metragem.



Figura 1 – Cena da 2ª Call com Guta Stresser em um estacionamento do Rio de Janeiro

Fonte: <http://www.setexperimental.com/5calls>

Apesar dos recursos ofertados pela tecnologia móvel, experiências como a de *5#calls* ainda não se tornaram tão frequentes no campo cinematográfico, diferente da

¹⁰ Giuliano Chiaradia é diretor de programas da TV Globo, trabalhou por 10 anos nos departamentos de criação da MTV no Brasil e Estados Unidos, e teve o curta *5#calls* selecionado pelo Festival de Cinema de Cannes em 2012. É formado em Comunicação no Brasil, estudou Cinema na Itália, Roteiro em Cuba, e Direção nos Estados Unidos e desde 2001 tem pesquisado arte e tecnologia para criar novas experiências sensíveis.

¹¹ A partir de análise feita em um trabalho anterior foi possível citar o curta *5#calls* como exemplo bem sucedido da estética do processo. Fonte: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0231-1.pdf>.



arte-mídia, que apresenta em muitas de suas práticas artísticas resultados de desconstruções do vídeo, em um sentido vanguardista. (MELLO, 2008).

Entretanto, se em *5#calls* o diferencial foi produzir, editar e distribuir todo um curta-metragem através do celular; no filme de Gabriel Bortolini, *Sete vidas*¹², o caráter inovador se dá a partir da captação das imagens, também através de um celular, só que de forma aberta e coletiva, criando assim uma *narrativa labiríntica*¹³, disforme e enigmática. O curta conta a história de um celular por ele mesmo – uso de metáforas – e transita através de vários personagens que se apoderam do aparelho a partir de situações inusitadas.

O início da trama ocorre quando o celular é roubado na praia de Ipanema, daí seguem-se vários *plots* de ação: passa por um camelô; um cliente o compra e dá de presente ao filho; o jovem troca-o por drogas com um traficante; depois é jogado em um terreno baldio; vai parar na mão de uma criança e segue com o final em aberto. Todavia, o que nos interessa nesse curta é o modo como o diretor cria as sequências das cenas através da montagem.

Cria-se uma espécie de teia-narrativa que conduz o espectador por um curso não linear, em um formato de criação coletiva e inacabada, com seu final em aberto. Percebe-se assim que *Sete vidas* apresenta elementos característicos da estética do processo, sobretudo por conta de ser uma proposta de vídeo de bolso, que contempla aspectos particulares da estética mobile, inclusive em itens técnicos como o som (limitações do áudio), a fotografia (granulação da imagem, estouro de pixels) e a montagem (cortes secos, câmera trêmula, movimentos bruscos, dentre outros).

¹² Curta-metragem vencedor da primeira edição (2008) do concurso Curta Criativo, evento organizado anualmente pelo sistema FIRJAN (organização que forma parcerias com empresas do estado do Rio de Janeiro, desenvolvendo projetos econômicos e sociais a nível nacional), na categoria ficção. O curta pode ser visto em: <http://www.youtube.com/watch?v=2r9WoQRHPtE>.

¹³ Narrativa não-linear, que percorre caminhos não sequenciais de forma enigmática e intrigante, sem obrigatoriamente apresentar uma solução finalizada.



Figura 2 – Cena da “vida dois” em que o pai compra o celular no camelô para presentear o filho
Fonte: Site Youtube

Tecendo um paralelo entre *5#calls* e *Sete vidas* pode-se afirmar que apesar do segundo não ter utilizado os recursos do celular, de modo a esgotá-los, em todo o processo criativo, ainda assim existem diversas aproximações do âmbito técnico e estético entre os filmes, embora o mais relevante aqui seja observar como ambos seguem cadenciando pela estética do processo, através das particularidades apresentadas.

Além disso, outro fator relevante a ser tangenciado é o que Manovich (2005, p. 49) discute a respeito do “software como vanguarda”, em que o autor denomina “a própria tecnologia como a maior obra de arte de hoje”. Se olharmos por esse âmbito, podemos afirmar que, no caso do filme-celular, o processo de criação através dos softwares e recursos ofertados pelo dispositivo móvel é que são, na verdade, a obra de arte, e não necessariamente o resultado, o produto final apresentado.

Manovich (2005) coloca que as alterações, mudanças, são as responsáveis pelo resultado sendo, portanto, esse processo a vanguarda, a obra de arte. No que se refere à estética do processo, essa discussão não termina nesse ponto, pelo contrário, aguça ainda mais as proposições acerca do pensamento sobre novas experimentações poéticas da arte-mídia. Entretanto, como afirma o próprio autor uma questão de valia a ser levantada é como a tecnologia das novas mídias conseguiu ampliar as potencialidades estéticas das proposições artísticas? E, na verdade quem seriam realmente os artistas de



nosso tempo? - para ele os cientistas e engenheiros da computação, com seus softwares inventivos.

Considerações Finais

Utilizar o potencial dos dispositivos tecnológicos criando novos efeitos, produzindo sentidos diversos. É assim que se configura a estética tecnológica, que acaba por apresentar novos formatos expressivos na contemporaneidade. Essa modalidade estética se faz presente desde anúncios publicitários até telinhas de celulares e tem a multiplicidade, como seu aspecto representativo mais latente.

Foram discutidos tópicos referentes à estética do processo, estabelecendo uma relação com o universo digital, mais especificamente com suas mudanças, transformações e nuances criativas diante da linguagem audiovisual. O foco estabelecido deu-se concernente à realização via dispositivos móveis, refletindo acerca de como o processo constitutivo do filme-celular está diretamente relacionado às formas expressivas da arte no contemporâneo, seja num viés tecnológico, ou até mesmo mais cultural.

Alguns exemplos de realizações feitas através do celular foram apresentados, *5#calls*, de Giuliano Chiaradia, e *Sete vidas*, de Gabriel Bortolini, ambos com a captação das imagens toda através do dispositivo portátil. No entanto, o primeiro procura esgotar as possibilidades ofertadas pelo aparelho em todo seu processo criativo; o que de fato não acontece com o curta de Bortolini. Mesmo assim, os dois filmes se mostram similares em diversos aspectos técnicos e estéticos, sobretudo por conta de, a partir de práticas híbridas, seguirem princípios da estética do processo como o estado imanente e inacabado; a remixabilidade das imagens; a não contemplação, a ruptura com modelos tradicionais e fixos, dentre outros.

Em suma, as discussões aqui trazidas remetem a um universo digital em transmutação. Como se tratam de formas expressivas da contemporaneidade é importante ressaltar que não há uma definição exata acerca dos processos criativos gerados, nem mesmo do que se pode considerar como obra de arte – se o processo ou o resultado – entretanto, faz-se necessário trazer à tona tais discussões, para refletir como



a arte e a tecnologia, através de uma estética processual, tangenciam elementos da vida cotidiana e os representa.

Referências

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. (Org.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

_____. Olhares nômades. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

_____. Entre hiatos e intervalos: A estética da transmissão no âmbito da cultura da mobilidade. In: ARAUJO, Denize Correa. (Org.). **Imagem (Ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. Tradução: Tina Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

Diretor Brasileiro apresenta em Cannes projeto feito no celular. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/diretor-brasileiro-apresenta-em-cannes-projeto-feito-no-celular-4963522>. Acesso em: 22 mar. 2014.

DOMINGUES, Diana. (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

FOGLIANO, Fernando. Processos interativos pelo viés da prática artística. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

LEMO, André. Ciber-cultura-remix. In: ARAUJO, Denize Correa. (Org.). **Imagem (Ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LISBOA, Aline; CARVALHO, Nadja; ANDRADE, Manuela. **A estética mobile do filme 5#calls**. In: Intercom - XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Manaus, 2013. Anais eletrônicos. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0231-1.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2014.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.



PARAGUAI, Luisa. Tecnologias móveis: circulação e comunicação. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

ROCHA, Cleomar. O imanente e o inacabado: entre as dimensões sensível e pragmática da experiência na estética tecnológica. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. ARANTES, Priscila. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

_____. **A ecologia pluralista da comunicação: Conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.