

## POR UMA ARTE DIGITAL POVERA

**Mestrando Rômulo Vieira (UFSJ)**  
**Mestrando Fábio Passos (UFSJ)**  
**Mestrando Igino Silva (UFSJ)**  
**Doutor Flávio Schiavoni (UFSJ)**

### INTRODUÇÃO

No final da década de 1960, a arte entrou em processo de desmaterialização, o que fez com que ela deixasse de lado sua definição universal, assim como o culto a objetos. Junto a isso, temas como estrutura, transformação social e troca veloz de informação começaram a ganhar grande importância nesse ambiente. Desse modo, os artistas passaram a analisar suas próprias realidades, interferindo nelas e até mesmo alterando-as (LUMLEY, 2005; RUEPP, 2014).

Nesse contexto, surgiu na Itália a Arte Povera (arte pobre, em tradução livre), um termo cunhado por Germano Celant (Dempsey, 2011), que referia-se à um tipo de arte pautado no uso de materiais de baixo custo ou naqueles pouco convencionais no meio artístico, como areia, madeira, jornais, terra, trapos e outros, almejando atingir um estado poético a partir de equipamentos simples. O objetivo era “empobrecer” a arte e eliminar as barreiras entre ela e o cotidiano, além de tecer uma severa crítica ao consumismo e aos processos industriais, onde obras de arte eram associadas à riqueza e ao poder (LUMLEY, 2005).

A Arte Povera também criticava a ordem tecnológica que começava a ganhar destaque naquela época, assim como a industrialização e a mecanização. Segundo os precursores do movimento, isso ameaçava apagar as memórias, tradições coletivas e patrimônios culturais do país. Celant descrevia o movimento como um desejo de escapar dos limites de um sistema social que recompensa a conformidade e limita a experiência, forçando os artistas a produzirem objetos burgueses para um mercado de arte que requer a estabilidade da linha de montagem (GAFÀ, 2014).

Dentre as ideias principais que estruturam o movimento, estão: contraste de materiais manufaturados, industrializados, velhos e novos; crítica ao surgimento da cultura do consumidor; oposição ao Minimalismo norte-americano, ao Modernismo e à Pop Art; e finalmente, a constante acusação à modernização de destruir a memória e as experiências locais (NG, 2019).

Quanto às características mais marcantes deste movimento, estão o uso de materiais que recordava a uma era pré-industrial; crítica à sociedade do consumo, capitalismo e processos industriais; críticas a comercialização do objetos artístico; arte anti-formalista; aproximação com movimentos de vanguarda europeia, como surrealismo e dadaísmo; criatividade e espontaneidade; uso de valor pobres e marginais e de temáticas do cotidiano (NG, 2019).

Os autores de maior destaque no movimento foram Michelangelo Pistoletto, considerado um dos protagonistas do movimento e responsável por esculturas, como exibido na Figura 1 (AIDAR, 2019), além de pinturas, instalações e performances; Giovanni Anselmo, escultor italiano e um dos principais representantes do movimento naquele país; Mario Merz, reconhecido por suas constantes representações de iglus; a escultora Marisa Merz e Jannis Kouenellis, pintor grego, famoso por utilizar elementos vivos em suas instalações (ARTE REF, 2019).

A Arte Povera foi um dos mais influentes movimentos de *avant-garde* a emergirem na Europa na década de 1960 e um dos movimentos artísticos mais importantes da Itália no século XX. Havia ainda algumas semelhanças com os movimentos Fluxus e Realismo Nouveau, combinando materiais

acessíveis e subvertendo suas funções usuais.



Figura 1. Venus de los trapos, obra de Michelangelo Pistoletto (Aidar 2019).

## ARTE POVERA NO BRASIL: RECEPÇÃO E SIMILARIDADES

A Arte Povera começou a adentrar o Brasil devido a uma correlação feita por críticos e artistas com a Arte Ambiental, um movimento que também ascendeu no final da década de 1960 e que envolvia diferentes formas de expressão, usando a natureza como inspiração ou matéria-prima para as obras. Celso Favaretto foi o primeiro crítico a fazer essa comparação no país, dizendo que ambos os estilos ampliavam a consciência, liberação de fantasias e renovavam a sensibilidade (FAVARETTO, 1992; ANDRADE, 2011).

Apesar das semelhanças, a manifestação italiana enfrentou algumas recepções desfavoráveis. Hélio Oiticica, um dos expoentes da Arte Ambiental, era enfático ao diferenciar os estilos, dizendo que a preocupação da Arte Povera retomava uma “arte objetual”, enaltecendo o potencial expressivo de objetos de baixo custo e restringindo-se ao material em si, enquanto a Arte Ambiental focava na relação entre obra e espectador (OITICICA E VERGARA, 1978; FAVARETTO, 1992).

Entretanto, nem todos os artistas adotaram uma posição contrária à Arte Povera. Rubens Gerchmann (GERCHMANN, 1973) assimilava o movimento italiano com a arte brasileira daquele momento no quesito de serem essencialmente contra a tecnologia e por usarem materiais pobres. Outros artistas que endossaram essa semelhança foram Carlos Vergara, que apresentava um estilo parecido com Alighiero Boetti, Artur Barrio, caracterizado pelo uso de lixo em suas obras e Frederico Moraes (MORAIS, 1970), que centrava a discussão na desmaterialização da arte e na crítica a uma sociedade consumista (ANDRADE, 2011).

Para autores contemporâneos como Lucilla Saccà (SACCÀ, 2000) e Carlos Basualdo (BASUALDO, 2002), a relação entre os dois movimentos de vanguarda se dava pelo fato de substituírem o culto da imagem por ações físicas, assim como escaparem de uma definição formal para suas obras e se oporem ao minimalismo. A autora ainda acentua a arte brasileira como mais violenta e crua, devido ao período de opressão da ditadura militar. Basualdo, por sua vez, indica que um possível afastamento deve-se ao fato da dificuldade do artista brasileiro ter acesso a recursos tecnológicos de

ponta, usando materiais humildes mais como fator ideológico do que como característica.

## ARTE POVERA E SEU POTENCIAL ARTÍSTICO CONTRAHEGEMÔNICO

Para poder entender ou afirmar sobre o potencial artístico contrahegemônico da Arte Povera, devemos primeiramente desvendar um pouco sobre este conceito e entender suas nuances, onde e como se aplica, e a que se refere. O pensamento contrahegemônico, como já indica seu nome, se trata de um movimento que se contrapõe às formas hegemônicas de pensamento, típicas do pensamento ocidental moderno. Este último se fundamenta na constituição de linhas abissais e conseqüentemente no pensamento abissal, formando um sistema de distinções (visíveis e invisíveis) que dividem a realidade social em dois universos distintos e não-dialéticos, o Norte e o Sul. Nestes, a emancipação e regulamentação de um é baseada na submissão, apropriação e violência do outro (SANTOS, 2009).

Esta distinção e hierarquização cultural, social, religiosa e principalmente epistemológica (SANTOS, 2009), estrutura e sustenta o colonialismo (este como uma prática de controle e exploração diretos) e a colonialidade (esta como uma ideia, instalada subjetivamente) (QUIJANO, 2009).

Originado e explicado na geopolítica histórica, para Quijano (2009) o marco fundador desta distinção situa-se no descobrimento da América, onde se configurou as novas identidades sociais da colonialidade (negros, indígenas, brancos, mestiços) a partir do colonialismo. Entretanto, apesar da sua origem no século XV/XVI, aponta-se o período do Iluminismo como responsável por viabilizar a consolidação desses ideais na Europa.

Desde o século XVIII, sobretudo com o Iluminismo, foi-se afirmando a mitológica ideia de que a Europa era pré-existente a esse padrão de poder, que já era, antes de tudo, um centro mundial de capitalismo que colonizou o resto do mundo, elaborando por sua conta, a partir do seio da modernidade e da racionalidade. Nessa qualidade, a Europa e os europeus eram o momento e o nível mais avançados no caminho linear, unidirecional e contínuo da espécie. Consolidou-se assim, juntamente com essa ideia, outro dos núcleos principais da colonialidade/modernidade eurocêntrica: uma concepção de humanidade segundo a qual a população do mundo se diferenciava em inferiores e superiores, irracionais e racionais, primitivos e civilizados, tradicionais e modernos (QUIJANO 2009, p.75).

Salienta-se, portanto, que as formas de dominação do que se pode chamar de “norte global” materializam-se no plano visível (SANTOS, 2009). Porém, suas raízes estão intrincadas profundamente nas estruturas sociais que constituem a realidade, inclusive na contemporaneidade. Entretanto, apesar do descobrimento da América ser localizado como o ponto de eclosão desta nova estrutura, as distinções entre “norte e sul globais” são conceituais e esta linha abissal que divide os dois hemisférios pode-se apresentar distinta aos limites geográficos tradicionais, como podemos analisar a partir das palavras de Dussel:

O Iluminismo construiu (foi um *making* inconscientemente espalhado) três categorias que ocultaram a ‘exterioridade’ europeia: o orientalismo (descrito por Edward Said), o ocidentalismo eurocêntrico (fabricado, entre outros, por Hegel) e a existência de um ‘Sul da Europa’. O referido ‘Sul’ foi (no passado) centro da história em volta do Mediterrâneo (Grécia, Roma, os impérios de Espanha e de Portugal, isto sem fazer referência ao mundo árabe do Magrebe, já desacreditado dois séculos antes), mas nessa altura já era um resíduo cultural, uma periferia cultural, porque, para a Europa setecentista que fazia a revolução Industrial, todo o mundo Mediterrânico era um ‘mundo antigo’ (DUSSEL, 2009, p.283).

Entre os pontos de ação contrahegemônica podemos destacar a epistemologia, que visa validar os conhecimentos subalternos por anos negligenciados ou apagados, e movimentos artísticos,

que também são questionadores dos padrões estéticos e sócio-estruturais da condição hegemônica. Entende-se com esta premissa que a arte seja “capaz de ativar e promover ações socioculturais que objetivem mudanças paradigmáticas referentes à autodeterminação epistêmica dos “povos do sul” (CARVALHO et al., 2019).

Portanto, a partir da conceitualização da Arte Povera, levando em consideração seus fundamentos filosóficos e estéticos, pode-se considerá-la subversiva e contrahegemônica mesmo tendo este conceito partido de um movimento europeu. A contraposição feita por ela aos movimentos artísticos da Pop-Art, Minimalismo e Modernismo; o repúdio ao consumismo; aos sistemas de arte estruturados em poder e riqueza; e o empobrecimento material trazendo-a próximo ao cotidiano, garantem um posicionamento crítico às estruturas artísticas e sociais da contemporaneidade.

Além da oposição conceitual e filosófica que a Arte Povera faz ao sistema hegemônico, pode-se vislumbrar que sua crítica nasce dentro da reflexão do próprio processo sócio-histórico que a produz. Assim, o empobrecimento material na composição de suas obras além de refletirem, jogam luz e escancaram a condição do avesso, a realidade das entranhas resultantes de um sistema assimétrico, que se sustenta sobre a espoliação de um “norte” sobre um “sul”, fazendo com que sua síntese artística seja o jorrar das sobras resultantes desta relação.

## A ERA DA INFORMAÇÃO E A ARTE DIGITAL

Era da Informação é o nome dado ao período que sucede a Era Industrial e é marcado por grandes transformações sociais, como o início e fim da Guerra Fria, ascensão e queda de democracias, contestação do patriarcado, atenção aos direitos civis, mulheres adentrando o mercado de trabalho, crises financeiras e climáticas, e outros. Um ponto em comum para que essas mudanças ocorressem de forma acelerada foi a popularização dos computadores e dos meios de comunicação em tempo real (CASTELLS, 2011).

O termo ‘tempo real’ refere-se a sistemas de informação, telecomunicação e tecnologias multimídias que proporcionam uma rápida e precisa troca de mensagens, além de fornecer um *feedback* quase instantâneo, desempenhando papel imprescindível nos tempos atuais. Essas mudanças chegaram também no meio artístico, com o que ficou conhecido como Arte Digital.

É denominada Arte Digital qualquer tipo de arte feita através de meios tecnológicos ou apresentada através deles. Seus primórdios datam de 1967, quando o coletivo Experimentos em Arte e Tecnologia (EAT) propôs uma colaboração entre esses campos. Embora as criações daquela época não fossem propriamente digitais, devido a primitividade dos objetos, o EAT definiu os alicerces para o movimento que explorava o progresso tecnológico como forma e meio de se expressar (ASHBY et al., 2018, RODRIGUES, 2012).

O avanço desse modelo prosseguiu pelas décadas seguintes, primeiro explorando a conectividade oferecida pela televisão, depois com os gráficos de cores renderizadas e animações proporcionadas por computadores, até a expansão da internet, que ocorreu na década de 1990 e permitiu que esse campo começasse a ser explorado, moldado e desafiado, além de tornar a arte universalmente acessível, como era desejado por movimentos de vanguarda no século XX.

A Arte Digital geralmente é dividida em duas categorias: obras de arte orientadas a objetos e objetos visuais orientados a processos. A primeira categoria define as tecnologias digitais como meio para se alcançar um fim, funcionando como ferramentas para criação de fotografias, pinturas e esculturas. A segunda categoria, por sua vez, define a tecnologia como o fim em si, onde suas características são exploradas para criação da arte (CHATEL, 2018)

Seus pontos principais são marcados pela relação entre artistas, cientistas e engenheiros explo-

rando as conexões entre seus campos de atuação, além da expansão das matérias-primas e ferramentas, abrindo lugar para uso de luzes, sons e *pixels*.

Esse meio artístico é composto por vários subtipos. Marie Chatel atribui um destaque especial a 8 deles: pintura digital; fotografia digital; escultura; instalações digitais; vídeos, animações e imagens em movimento; Internet art e net.art; *software art* e mixed media (CHATEL, 2018).

A pintura digital tem um estilo muito semelhante à pintura tradicional, fazendo alusão a suas ferramentas e estilos. Entretanto, aqui elas são realizadas em ambiente computacional e apresentam recursos visuais específicos das máquinas, como repetição e distorção dos elementos para alcançar imagens abstratas.

A fotografia digital consiste em utilizar imagens advindas de câmeras fotográficas, *scanners*, *smartphones* e satélites. Uma vez obtidas as imagens, elas são misturadas com outros elementos, distorcendo o conceito de realidade. Técnicas tradicionais como colagem e montagem também são utilizadas.

As esculturas, por sua vez, são pautadas em um tipo específico de *software*, o *Computer Aided-Design* (Desenho Assistido por Computador), que permite a criação de objetos e modelos físicos, facilitando o controle de uma geometria complexa. Impressoras 3D também são usadas para prototipagem desses modelos.

As instalações digitais apresentam uma relação próxima com as esculturas, mas se relacionando de forma diferente com o público, já que na maioria das vezes, elas são interativas e imersivas. Fazem ainda grande uso de tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada, além de contarem com sistemas de inteligência artificial que respondem a estímulos dos visitantes (BOLOGNINI, 1992).

A Internet art e net.art destacam os desafios e complexidades envolvidas em um sistema computacional. Aqui, o foco está mais em interpretar um aparato tecnológico como arte do que usá-lo para produzir outro tipo de material. Seguindo essa mesma linha de pensamento, tem o *software art*, concentrando-se na engenharia computacional, na linguagem de máquina e nos sistemas de comunicação.

Por fim, a mixed media permite que elementos de naturezas diferentes se combinem, como imagem estática e movimento, realidade aumentada, sons, fotografias e outros. Desse modo, fornece uma experiência completa ao público.

Conforme a tecnologia se tornou mais comum na vida cotidiana, a Arte Digital também ficou mais acessível. Esse campo ainda contribuiu para que a arte fosse mais facilmente distribuída e visualizada. Entretanto, muitas ferramentas e *softwares* para a produção de arte são extremamente caros, e em sua maioria, são proprietários e não permitem muitas modificações por parte dos artistas. Sendo assim, ocorre uma cisão entre meios tecnológicos e aqueles que produzem arte.

## ARTE POVERA DIGITAL

O desenvolvimento tecnológico, que ganhou força no final do século XX e perdura até hoje, permitiu que o cotidiano fosse tomado por máquinas. Essa nova realidade alterou não somente as relações sociais, mas também os produtos culturais, que passaram a se valer dessas novas mídias para uma extensa profusão de práticas. O universo digital também corrobora com o fazer artístico, já que é um ambiente criativo, massificado e de fácil acesso (PUJATTI E LEITE, 2018)

Nesse contexto, as interfaces computacionais ganham um importante destaque, uma vez que permitem ao artista trabalhar com conceitos de baixo nível na área tecnológica. Pujatti e Leite indicam ainda que o humano se reafirma por meio destas interfaces, já que por trás de mouses, teclados, luvas e cabos, há sempre um artista com energia natural que se funde à energia das máquinas (PUJA-

TTI E LEITE, 2018).

Entretanto, a velocidade com que esses equipamentos ficam obsoletos é muito grande. Os dispositivos rejeitados transformam-se então em lixo, sucata eletrônica, resíduo ou simplesmente e-lixo. Gerado pelas mais variadas fontes, incluindo residências, empresas e governos, eles podem ser: cabos elétricos, baterias, *smartphones*, notebooks, televisores e lâmpadas (DE BORTOLI E CASTAMAN, 2020).

A partir disso, artistas, artesãos, designers e engenheiros encontraram nesses materiais sem valor agregado, inspiração e matéria-prima para fazerem suas obras. Galard recorda que é característico da arte acolher achados fortuitos e criar novas técnicas a partir dos materiais recém obtidos. De encontro a isso, Plaza e Tavares apontam que o suporte oferecido por aparatos digitais dão origem a novas formas de representação, inaugurando assim, poéticas sintéticas e numéricas a partir do objeto, tornando-o um elemento do processo criativo (SOEIRO E CARVALHO, 2020; GALARD, 1997; PLAZA E TAVARES, 1998).

Diante de todas as definições fornecidas até aqui, os autores do presente trabalho classificam Arte Povera Digital como uma forma de expressão artística pautada no aproveitamento de resíduos eletroeletrônicos e no *upcycling*, com fortes influências do movimento *maker*. Os artefatos produzidos devem ser sustentáveis e feitos de maneira responsável, com objetivo de reutilizar materiais eletrônicos e atribuir a eles valor artístico e estético. Essa forma de arte também tece críticas ao consumismo e a obsolescência programada.

## DISCUSSÃO

Um dos primeiros filósofos a analisar os impactos da tecnologia na sociedade foi Herbert Marcuse. Dentre os impactos citados pelo autor, estão: abundância de tecnologia para uma parcela da população e contínua escassez para outra; estabelecimento de padrões e demandas por parte da classe dominante; submissão de trabalhadores a grandes empresas; poder econômico retido nas mãos de quem controla a produção e perda da individualidade do pensamento (MARCUSE E KELLNER, 2001).

Para além de suas contribuições artísticas, a Arte Povera Digital pode auxiliar em alguns desses problemas. Uma vez que propõe a reutilização e/ou atribuição de nova função a artefatos eletrônicos, que muitas vezes são vistos como artigos de luxo, esse movimento pretende romper com o estabelecimento de padrões, assim como atribuir aos indivíduos a capacidade do pensamento próprio. Essa questão do reaproveitamento aliada a crítica ao consumismo, pretende também diminuir a distância entre pessoas que têm acesso a um bem de consumo e outras que não o tem. Vale destacar ainda que, em tempos atuais, a classe dominante faz crer que para produzir arte de qualidade, necessita-se de equipamentos topo de linha. A Arte Povera Digital vem para quebrar este paradigma e permite pensar uma outra Arte Digital.

O movimento também é pautado na economia solidária, que consiste em trocas recíprocas de conhecimentos e relações não-hierárquicas entre fornecedores e utilizadores. Dessa forma, problemas relacionados ao acesso não-heterogêneo à tecnologia, diferenças socioculturais entre centros urbanos, periferias e áreas rurais agravadas pelo uso da tecnologia e *apartheid* social podem ser minimizados.

Dos problemas ambientais que são mitigados pelo movimento, estão: remoção da natureza de equipamentos compostos por metais pesados e elementos químicos; redução no consumo de energias não-renováveis; menor geração de resíduos, perturbações ecológicas e riscos à saúde. Ainda, auxilia na educação ambiental, onde o sujeito e a coletividade constituem valores sociais, atitudes, conhecimentos, habilidades e competências para a conservação do meio ambiente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A arte pode utilizar de meios de comunicação de massa para conduzir um debate sobre seu estado atual, ao mesmo tempo em que cria sua estrutura para o futuro, adaptando-se e adequando-se às novidades que acompanham cada era. Uma análise sobre a contemporaneidade é de vital importância para seu funcionamento e para a compreensão de seus signos e códigos. Este sempre foi o papel da arte, e que fica cada vez mais evidente diante das rápidas transformações que o mundo vem passando.

Analisar a inserção da computação e das interfaces digitais é de fundamental importância para a estética e a história da arte, relacionando-se diretamente com o rompimento de fronteiras na produção e circulação artística, como bem defende Pujatti.

Como exposto, a Arte Povera Digital apresenta-se como mais um caminho para o uso de equipamentos tecnológicos na arte, atentando-se especialmente àqueles que são relegados, considerados de baixo valor e às vezes, sem conseguir realizar a função para a qual foi inicialmente concebido. Este conceito permite ainda a estreitar os laços entre arte e sustentabilidade, como visto em (VIEIRA, SCHIAVONI, 2020) e (SILVA, SCHIAVONI, 2019).

O presente artigo, em momento algum, tenta tomar para si a autoridade de dizer o que é e o que não é arte a partir do reuso de interfaces eletrônicas mas aproveita-se de conceitos históricos e de um movimento artístico para estruturar uma prática já existente. É um encontro da vanguarda artística com o digital.

## REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. Arte Povera. *Website do Toda Matéria*. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/arte-povera/>> Acesso em: <20/03/2020>.

ARTE REF. Arte Povera: A transformação de materiais cotidianos em arte. *Website do Arte Ref*. Disponível em: <<https://arteref.com/movimentos/arte-povera-a-transformacao-de-materiais-cotidianos-em-arte/>> Acesso em: <20/03/2020>.

ASHBY, Sam, ABBAS, Basel, RAHME, Ruanna Abu. *You Are Here: Art After the Internet*. New York, EUA: HOME and Space, 2018.

BASUALDO, Carlos. Contra a eloquência: notas sobre Barrio. 1969-1980. Catálogo de exposição Regist(R)os, Museu de Arte Contemporânea de Serralves, Porto, Portugal, p. 233-237, 2000.

BOLOGNINI, Maurizio. Programmed Machines: Infinity and Identity. *Website Bolognini*. Disponível em: <<https://www.bolognini.org/lectures/GA04.htm>> Acesso: <20/02/2020>.

CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture. Volume I*. Hoboken, EUA: Wiley-Blackwell, 2009.

CHATEL, Marie. What is Digital Art? Definition and Scope of the New Media. *Website Medium*. Disponível em: <<https://medium.com/digital-art-weekly/what-is-digital-art-definition-and-scope-of-the-new-media-f645058cfd78>> Acesso: <20/03/2020>.

ANDRADE, Marco Antônio. Arte Povera e Arte Brasileira: Recepção e Similaridades. *Comitê História, Teoria e Crítica da Arte*, p. 2170 – 2179, 2011.

CARVALHO, Fábio dos Passos; SIQUEIRA, Adilson; SCHIAVONI, Flávio Luiz. A música como

epistemologia contrahegemônica e decolonial. In: Arte além da arte: Anais do 2º Simpósio Internacional de Relações Sistêmicas da Arte (2019, São Paulo, SP) [recurso eletrônico] / Maria Amélia Bulhões, Bruna Fetter, Nei Vargas da Rosa (Orgs.) – Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2020. P. 278-286.

DE BORTOLI, Lis, CASTAMAN, Ana. Oficina de arte com sucata eletrônica: uma alternativa para a educação ambiental baseada na reutilização e aprendizagem criativa. *Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental*, 37/4, p. 61 – 80, 2020.

DEMPSEY, Amy. *Estilos, Escolas & Movimentos*. São Paulo, Brasil: Cosac & Naify, 2011.

DUSSEL, Enrique. Meditações anti-cartesianas sobre a origem do anti-discurso filosófico da modernidade. In: Epistemologias do Sul, org. SANTOS, B. S e MENESES, M.P, Biblioteca Nacional de Portugal, Janeiro de 2009.

FAVARETTO, Celso. *A invenção de Hélio Oiticica*. São Paulo, Brasil: EDUSP, 2015.

GAFÀ, Daniel. *Arte Povera – Italy's 'Poor Art' of the 1960's*. Tese de Doutorado, Universidade de Malta, Malta. 2014.

GALARD, Jean. *A Beleza do Gesto*. São Paulo, Brasil: Imprensa Oficial, 1997.

GERCHMAN, Rubens. Uma Arte Brasileiro/Latino-Americana. *International Center for the Arts of the Americas*, p. 163 – 167, 1973.

LUMLEY, Robert. *Arte Povera: Movements in Modern Art*. Londres, Inglaterra: Tate, 2005.

MARCUSE, Herbet, KELLNER, Douglas. Tecnologia, guerra e fascismo: Coletânea de artigos de Herbert Marcuse. São Paulo, Brasil. Unesp, 2001.

MORAIS, Frederico. Contra a arte afluyente: o corpo é o motor da “obra”. *Revista de Cultura Vozes*, Rio de Janeiro, Brasil, 1/64, p. 45-59, 1970.

NG, Tracee. Arte Povera: movement overview and analysis. Website The Art Story. Disponível em: <<https://www.theartstory.org/movement/arte-povera/history-and-concepts/#nav>> Acesso em: <19/03/2020>.

OITICICA, Hélio, VERGARA, Carlos. Objeto na Arte: Brasil nos anos 60. In: *Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*, São Paulo, Brasil, 2021.

PLAZA, Julio. *Processos Criativos Com Os Meios Eletrônicos*. São Paulo, Brasil: Hucitec, 1998.

PUJATTI, Leonardo, LEITE, Édson. A interface digital na arte. In: *XI Congresso Internacional de Estética e História da Arte*, São Paulo, Brasil, p. 186 – 193, 2018.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder e Classificação social. In: Epistemologias do Sul, org. SANTOS, B. S e MENESES, M.P, Biblioteca Nacional de Portugal, Janeiro de 2009.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. *Arte Digital*. Tese de Doutorado, Universidade Nova de Lisboa, Portugal. 2012.

RUEPP, Ana. A força do criador. *Website Sapo*. Disponível em: <<https://e-cultura.blogs.sapo.pt/tag/arte+povera>> Acesso em: <20/03/2020>.

SACCÀ, Lucilla. *Barrio: ecos de revolta*. São Paulo, Brasil: Paço das Artes, 2000.

SANTOS, Boaventura de Souza. Para além do Pensamento Abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. In: Epistemologias do Sul, org. SANTOS, B. S e MENESES, M.P, Biblioteca Nacional de Portugal, Janeiro de 2009.

SILVA, Igino; SCHIAVONI, Flávio. 2019. Sustainable Interfaces for Music Expression. In: *Proceedings of the 17th Brazilian Symposium on Computer Music*, 63–68.

SOEIRO, Márcia, CARVALHO, Marcos. O lixo que valora a arte. Não publicado. 2020.

VIEIRA, Rômulo; SCHIAVONI, Flávio. 2020. Fliperama: An affordable Arduino based MIDI Controller. In *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression*, 375–379.