

THE MAGIC OF THE INTERNET VS THE MAGIC OF DESIGN: UM ESTUDO DO AFETO E DA PRESENÇA NOS LIVROS DE ARTISTA

Larissa Andrioli (IAD/UFJF)

João Queiroz (IAD/UFJF)

Resumo: Fica claro, ao observarmos o mercado editorial hoje, que o livro físico não mais disputa lugar com o livro digital. Este embate ficou para trás ao se notar que existe uma diferença significativa em dois pontos importantes na análise da questão: tratam-se de produtos que surgem de técnicas e tecnologias completamente diferentes (e que, portanto, atingem resultados muito distintos), além de visarem a públicos também diferentes. Deste modo, ambos os formatos podem caminhar juntos, explorando aquilo que não pode ser explorado pelo outro, e criando experiências de leitura únicas. Tendo este panorama em mente, a presente pesquisa pretende discutir a materialidade do livro físico através do design gráfico, partindo, para isso, de uma possibilidade de observação do objeto: a produção de presença associada à produção de *stimmung*. Para entender como as duas se relacionam entre si e como se podem aplicar ao livro, utilizo-me da descrição de um livro da editora londrina Visual Editions: *Tree of codes*, de Jonathan Safran Foer, em contraste com um e-book lançado pela mesma editora, *Entrances & Exits*, de Reif Larsen – este em parceria com a Google, resultando na biblioteca de livros digitais Editions at Play, que conta apenas com obras que brincam com ferramentas digitais. A partir deste contraste, o objetivo desta pesquisa é tentar esboçar uma chave de análise para estes dois tipos de livros que têm sido cada vez mais difundidos no mercado editorial: o livro de artista, que investe pesadamente em recursos para equipar sua materialidade e sua apresentação física, e o livro digital que surge após um melhor entendimento do ebook como novo recurso de apresentação de narrativas, e não mais como apenas uma ferramenta de apresentar textos simples.

Palavras-chave: Presença. Afeto. Livros de artista. Visual Editions. Editions at Play.

Introdução

A editora inglesa Visual Editions se lançou no mercado em 2010, com o objetivo de criar novas experiências com histórias. Suas fundadoras, Anna Gerber e Britt Iversen, iniciaram os trabalhos investindo em livros impressos de alta qualidade, sob o mote “We create great-looking stories”. Desde sua fundação, a editora já lançou seis livros, todos com a mesma proposta de experiência: livros que contem sua história não só através das palavras, mas também pelos aspectos visuais e sensoriais ali investidos.

Foi assim que surgiram livros que já são considerados clássicos da literatura visual contemporânea, como *Tree of codes*, de Jonathan Safran Foer, e *Kapow!*, de Adam Thirlwell.

Inicialmente investindo somente em livros impressos, em agosto de 2011 a editora lançou seu terceiro livro, juntamente com um aplicativo para iPad: ambos se chamavam *Composition no. 1* e tinham, dentro de si, o mesmo conteúdo – a publicação de Marc Saporta, lançada pela primeira vez na década de 1960 –, embora cada um o trabalhasse de forma diferente. O livro impresso era uma série de folhas soltas – de um lado o texto, do outro, obras de Salvador Plascencia – alocadas dentro de uma caixa cuidadosamente trabalhada com trechos embaralhados do livro. Já o aplicativo continha também as 150 páginas do livro, mas ativava o modo aleatório quando se iniciava a leitura, e não possibilitava que o leitor escolhesse a ordem em que lia os textos. Este projeto, desenvolvido paralelamente em dois fronts, o impresso e o digital, continha em si o embrião da iniciativa que viria a público em janeiro de 2016.

Uma parceria entre a Visual Editions e o Google's Creative Lab Australia, a Editions at Play surgiu como um projeto sem previsão de se estabelecer como uma editora fixa, e ao longo de 2016 já publicou quatro livros: *All this Rotting*, de Alan Trotter; *STRATA*, de Tommy Lee Edwards e I Speak Machine; *The Truth about Cats & Dogs*, de Sam Riviere e Joe Dunthorne; e *Entrances & Exits*, de Reif Larsen, que aqui será abordado mais pausadamente. O espírito da Visual Editions é claramente preservado na Editions at Play, já que no site da primeira é possível ler:

We believe in creating new and playful reading experiences, both on and off the screen. We believe in publishing books as beautiful cultural objects, championing great writing by some of the greatest writers in the world. We believe in making digital books that go beyond books as PDFs because frankly we think readers deserve more. And we believe in working with amazingly talented commercial and cultural partners from around the globe to keep making Great Looking Stories. (Disponível em: <http://visual-editions.com/about>)

Assim, quando comparamos esta proposta da editora com a proposta apresentada no site da parceria com a Google, podemos ver que estão extremamente alinhadas com relação à questão da tecnologia utilizada como ferramenta de produção de experiências:

The goal of Editions At Play is to allow writers to create books which change dynamically on a reader's phone or tablet using the internet, and to engage the next generation of readers on their phones as well as

in print. We want to create books that are powered by the magic of the internet. [...] The printed novel in ‘book’ form has been around for about 400 years. eReaders started to appear in the late 1990’s, and in 2016 mobile phones are set to be the most popular way to read ebooks. [...] **There is absolutely nothing wrong with regular books. We love regular books.** And we love reading. We believe in finding new ways to explore the book. **We believe in creating new contexts of reading. We believe in creating delightful and surprising reading experiences.** (Disponível em: <https://editionsatplay.withgoogle.com/#/about> - grifos meus)

Como podemos ver pelas partes grifadas, a intenção da EaP não é combater ou desvalorizar a publicação dos livros impressos convencionais – até porque isso iria contra a proposta da editora parceira –; mas, então, por que seu surgimento? A resposta vem a seguir: eles acreditam na criação de novas formas e contextos de experiências literárias. E como isso pode ser feito?

People sometimes say that physical books have qualities that do not transfer well to digital. We want to show that digital has narrative qualities that cannot transfer to print.

What kind of qualities?

Dynamic qualities. For instance books which are written for the web can be: data-led, locative, generative, algorithmic, sensor-based, fluid, non-linear, expandable, cookie-ish, personalised, proximal, augmented, real-time, time-sensitive, adaptive, collaborative, and share-y.

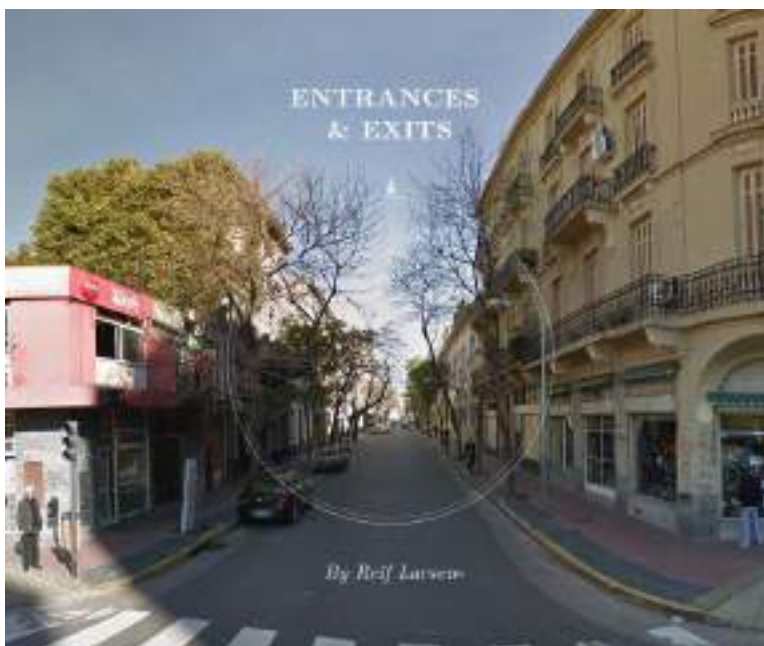
A base de criação dos livros da EaP, portanto, é a produção de material que não possa ser experimentado de forma tradicional: se, por um lado, os livros impressos têm cheiro, textura, peso – todas características que nos afetam sensorialmente durante a leitura –, por outro, ele também é estático, fixo, não-dinâmico, único. E isso pode ser transformado pelos livros eletrônicos quando paramos de pensar neles como um PDF e passamos a encará-los como uma ferramenta aberta para criar obras colaborativas, compartilháveis, espaço-dependentes.

Seguindo este raciocínio, o catálogo da EaP é composto por livros que precisam ser lidos em dispositivos móveis e apresentam cada um uma particularidade relacionada à sua narrativa. *All this Rotting* é um livro frágil, cuja estrutura e escrita se alteram e somem aos poucos, à medida que o leitor movimenta seu dispositivo; *The Truth about Cats & Dogs* é um diário de criação compartilhado, que pode ser lido intercaladamente; *STRATA* é um universo distópico inteiro, com movimentação similar a de vídeo games e

conjuntos de textos técnicos e literários, acompanhada de trilha sonora; e *Entrances & Exits* se apropria de uma das ferramentas mais utilizadas na internet hoje – o recurso Street View do Google Maps – para criar uma narrativa.

1. *Entrances and exits*: mapeando histórias

Ao abrir o aplicativo, somos apresentados ao que seria a capa do livro: uma fotografia de uma rua sobreposta por um círculo duplo e uma seta indicando para seguir em frente. Acima do círculo, temos o nome do livro, e, embaixo, o nome do autor. A fotografia possui uma iluminação fria, mostrando que claramente foi trabalhada em edição. É interessante notar, inclusive, que a cada acesso ao livro a capa é composta por uma imagem diferente. Ao clicar dentro do círculo, somos redirecionados para um índice que lista os capítulos e seções do livro: “i. Title” redireciona para a capa novamente; “ii. Legend” nos leva a uma legenda para os símbolos que nos ajudam a navegar pelo aplicativo; há 24 capítulos, sendo os cinco primeiros nomeados “Tavistock Terrace” e os outros como “Location unknown”, que são desbloqueados durante a leitura; “iii. Streetview bibliography” nos leva às coordenadas de cada locação do livro; e “iv. Acknowledgements” finaliza o livro com os agradecimentos.



Ao clicar no link para o primeiro capítulo, somos apresentados à imagem de uma mulher em uma bicicleta; a imagem é distorcida, esticada, como se estivéssemos avançando em uma locação no Google StreetView – e é exatamente isso que estamos vendo. Apontando para a mulher, temos o duplo círculo com a seta, acompanhados da frase “We met at a New Year’s Eve Party”, e ao clicar sobre o círculo temos acesso ao primeiro fragmento da história que começamos a ler.

A narrativa é em primeira pessoa e se passa em Londres, em 2008; o narrador ou narradora fala sobre sua companheira, Sue, e sobre o relacionamento deles(as): como se conheceram (ou como construíram a narrativa de quando se conheceram), a reciprocidade do sentimento no relacionamento e o hábito que ela tinha de andar de bicicleta sempre, mesmo quando estava cheia de coisas.

À medida que vamos avançando, vamos conhecendo mais sobre o relacionamento dos(as) dois (duas), conhecendo mais sobre a rotina, problemas e dificuldades a partir das imagens externas que remetem às casas em que moraram ou os locais que frequentavam. A navegação dentro da imagem é quase igual à navegação no próprio Streetview: não é possível avançar ou retroceder, mas pode-se fazer um giro completo nela, estabelecendo os arredores da locação. Mas, se o leitor desejar, pode acessar o link na “Streetview bibliography” que leva ao cenário de cada capítulo, e lá é possível perambular pelos arredores da imagem.

2. *Tree of codes*: o livro esculpido

Sua capa, criada por Jon Gray, do estúdio gray318, possui elementos gráficos que chamam a atenção mesmo vista de longe: sobre base branca, foram impressas formas pretas, circulares e irregulares por toda a capa, remetendo a um padrão polka dot malfeito. Em alguns trechos, entretanto, essas “manchas” são apagadas e substituídas por letras, formando o nome do autor (em letras vermelhas) e o título do livro (em letras pretas). A tipografia, que lembra a família Times, tem a particularidade de estar alocada de forma irregular, de forma que, embora as letras estejam, em sua grande maioria, espaçadas com um grande intervalo entre si, alguns pares de letras aparecem próximos, como é o caso de “re” em “tree”, “fi” em “safran”, “er” em “foer” e “co” em “codes”. Assim, o espaço entre as letras sugere que, entre cada uma delas, havia outra, que foi apagada, exceto nos casos mencionados, nos quais a proximidade entre as letras indica

que, na configuração original do texto que se esconde na capa, elas já se encontravam juntas.

Na quarta capa, abre-se um espaço em branco em meio às formas circulares para os trechos de críticas sobre o livro, que não poderiam ser mais animadores: “Revolutionary” (The New York Times) e “a true work of art” (The Times) são alguns dos comentários. Ao abrir o livro, as formas circulares se repetem na parte interna da capa, e uma linha delas é projetada na primeira página interna. Esse padrão de linhas de formas circulares se repete, aparecendo em todas as páginas até a dedicatória. É quando viramos esta página que descobrimos a que se referia Olafur Eliasson na quarta capa ao dizer que Foer “welds narrative, materiality, and our reading experience into a book that remembers it actually has a body”. A primeira página, que teoricamente abrigaria o início da narrativa, está vazia. E por “vazia” quero dizer não só “em branco”, mas também “vazada”. Como se o texto que estava ali antes tivesse sido recortado, deixando uma página com buracos onde antes havia uma página com texto. Através desses buracos, podemos ver que há palavras nas outras páginas, mas todas elas estão também recortadas, como se um texto tivesse sido removido dali, deixando algumas palavras para que se formasse um novo texto.

Na verdade, é exatamente o que aconteceu. O próprio Foer explica no final do livro: “[f]or years I had wanted to create a die-cut book by erasure, a book whose meaning was exhumed from another book”. E depois de tentar com diversos objetos-base diferentes, desde uma enciclopédia até um catálogo telefônico, ele se decidiu por *The Street of Crocodiles* (1934), de Bruno Schulz. Assim, apagou desde pontos até parágrafos inteiros, deixando somente o que interessava para formar a nova narrativa. Mas o corpo do livro anterior continuou presente, como destacou Eliasson, marcado pelas cicatrizes feitas por Foer. Cicatrizes que contam uma história diferente e modificam o olhar do leitor sobre o objeto que tem nas mãos. A materialização do corpo do livro é algo que a Visual Editions deseja realizar em suas publicações, porque, nas palavras das próprias fundadoras da editora, “the more we live on screen, the more we need stuff in our lives that we love” (Kurland). E esse afeto que elas desejam criar através das suas edições é gerado por livros que fisicamente se propõem a afetar as pessoas pelo toque da pele. O projeto gráfico interno de *Tree of Codes* foi criado pelo estúdio Sara De Bondt e recusado por todas as gráficas que a VE procurou, até que a die Keure, na Bélgica, aceitou o desafio de produzir um livro com uma lâmina de corte diferente para cada página. A finalização do livro foi feita à mão pela Beschutte

Werkplaats. A produção de um livro como *Tree of Codes* investe na mobilização dos sentidos do leitor, provocando-os.

3. *Stimmung* e presença na utilização de imagens

Em seu ensaio “Uma cultura e a nova sensibilidade”, de 1966, Susan Sontag afirma que “nós somos o que somos capazes de ver (ouvir, tocar, cheirar, sentir) inclusive mais forte e mais profundamente do que somos o conjunto das ideias que armazenamos em nossa cabeça” (p. 300, tradução minha). A reflexão de Sontag parece mais adequada do que nunca quando observamos o mercado editorial hoje, que apresenta cada vez mais ofertas de edições que apostam em um melhor acabamento estético como diferencial. Esta melhoria aparece desde os recursos mais simples – a escolha adequada do material das folhas e do estilo tipográfico, o investimento em uma capa bem desenhada – até a criação dos projetos gráficos mais inovadores.

Em 2004, Hans Ulrich Gumbrecht publicou *Produção de Presença – o que o sentido não consegue transmitir* (edição brasileira, 2010), livro no qual apresenta um conceito fundamental para os estudos contemporâneos de literatura, que é a noção de presença. A partir de uma releitura de Heidegger, ele desenvolve sua argumentação, baseada em seus estudos das materialidades da comunicação, e tenta discutir a formação hermenêutica dos estudos de literatura.

O primeiro e principal ponto a ser discutido é a questão da experiência estética como um espaço para a oscilação entre presença e sentido. Isso ocorre, por vezes, como uma interferência, de modo que, em alguns momentos, o sentido se destaca, enquanto que, em outros, a presença tem um efeito maior. Gumbrecht ressalta diversas vezes que seu estudo não é uma tentativa de apagar as leituras dos efeitos de sentido. Define-se, então, a materialidade como “fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido” (p. 28). Portanto, para falar de presença é essencial que pensemos em algo físico; a presença de que tratamos é uma referência espacial, algo tangível. A produção de presença designa, enfim, os processos que iniciam ou intensificam o impacto de objetos presentes sobre o corpo humano, já que “produção”, no conceito gumbrechtiano, retoma seu sentido do latim, que é o ato de trazer para diante um objeto no espaço.

O conceito de Gumbrecht firma, portanto, o compromisso de “lutar contra a tendência da cultura contemporânea de abandonar, e até esquecer, a possibilidade de uma relação com o mundo fundada na presença” (p. 15). A produção da presença fala, por fim, de uma tangibilidade da comunicação, um movimento permanente no espaço que oscila entre maior e menor proximidade, maior e menor intensidade. As formas literárias se encontram sempre num estado de tensão, em permanente oscilação entre dimensão de sentido e dimensão de presença, de materialidade.

Gumbrecht distingue dois tipos de cultura: a cultura do sentido e a cultura da presença – a primeira tem a mente como principal referência do homem, enquanto o corpo ocupa esse lugar na segunda. Na cultura da presença, o homem e sua materialidade encontram-se como parte de algo maior, e não à parte do mundo, como acontece na cultura de sentido. Um mundo de presença está fundado na noção de *eventness*, que não se trata da inovação ou da surpresa. O autor associa esse conceito ao início de uma apresentação de orquestra: apesar de sabermos o horário para o qual o início está agendado, somos atingidos pelos primeiros acordes, que produzem a sensação de *eventness*. A experiência estética da presença está ligada, principalmente, à intensidade. Os momentos de intensidade da presença nunca são garantidos, não podemos contar com eles, e, mesmo assim, sempre que surgem oferecem a nós algo que nosso mundo cotidiano, calcado na metafísica e na proposição de sentidos, nos nega. Por isso os objetos de experiência estética nos fascinam tanto, por contrastarem com um mundo saturado de sentidos que não nos dá o que precisamos. Por vivermos nesse mundo centrado na consciência e na produção de sentidos, precisamos ter experiências tangíveis, que se aproximem de nossa pele.

Ao encarar um fenômeno de presença, entretanto, já nos deparamos com ele envolvido por uma nuvem de sentidos, pois estamos no meio de uma cultura do sentido. Dessa forma, os objetos de experiência estética se apoiam numa oscilação entre os efeitos de presença e os efeitos de sentido. A força da presença e a força do sentido, entretanto, não agem como estabilizadores do objeto estético – pelo contrário: é justamente essa tensão entre as duas potências que o desestabiliza.

Na leitura de um texto escrito, a dimensão de sentido normalmente se impõe, mas sempre há a possibilidade de que a presença se mostre na tipografia, no ritmo da linguagem ou até mesmo na materialidade do papel: na textura ou no cheiro. A defesa de Gumbrecht, e também deste texto, é de que em certo momento, apesar da possível predominância dos efeitos de sentido, possamos parar de nos perguntar o que algo

significa – e permitirmo-nos simplesmente experienciar o objeto de experiência estética como uma possibilidade de sentir a presença deles.

Essa experiência de presença vem atrelada à criação de uma ambiência, de um *stimmung*, como define Gumbrecht em *Atmosfera, ambiência, Stimmung* (2014), em torno e a partir do objeto artístico. A leitura por *stimmung* é anterior a uma proposta semântica sobre a arte, pois encara a obra em sua natureza de coisa, de algo que ocupa espaço no mundo. Antes de sucumbir às leituras que são propostas sobre ela, a arte passa por uma mediação estética que, embora em maior ou menor grau esteja presente em qualquer texto, é explorada mais profundamente nos objetos que compõem o corpus deste projeto.

Em *Tree of Codes* a proposta é jogar não com a escolha do leitor, mas do autor: a seleção feita por Safran Foer entre as frases originais para formar o novo livro está explícita em cada página, e a mobilização de afetos se dá não pelas possibilidades que o leitor tem diante de si, mas pela taticidade do objeto que ele segura. Cada página é uma reafirmação de que livro é matéria – e a matéria que foi modificada (reduzida, no caso) sempre deixará rastros. O leitor é, aqui, afetado pelas cicatrizes (quase literais) do processo de composição da obra

Ao pensarmos nas edições da Editions at Play, entretanto, a questão se torna mais complexa: seria possível criar presença e gerar *stimmung* a partir de livros digitais? Se a presença se baseia principalmente em propriedades físicas da arte, como pensar os livros digitais?

Em geral, quando se fala em livros digitais, pensamos primeiramente em livros em PDF ou outros formatos que são suportados por computadores ou e-readers, o que pode ser chamado de remediação – quando um livro “tradicional” é simplesmente transposto para uma outra mídia, a digital. Mas os livros digitais que se pensam como novas formas de leitura extrapolam essas condições, já que investem em propriedades que somente a virtualidade e a tecnologia digital podem criar. Assim, quando *Entrances & Exits* cria um ambiente imagético em que o leitor pode contextualizar a história que está sendo lida; quando podemos circular pelas locações em que a narrativa se passa; quando o texto e a imagem estão tão intrincados que separadamente não atingem o leitor de forma tão potente; aí temos a criação de um novo objeto, que se utiliza de um meio altamente criticado por afastar o leitor da experiência tradicional de literatura para criar uma experiência de leitura única, complexa e multidimensional.

Conclusão

Se pensarmos como nossa cultura é, hoje, baseada em e permeada por imagens, faz sentido que a literatura esteja cada vez mais atrelada à visualidade. Em *Sobre fotografia*, de Susan Sontag, a autora cita Feuerbach para afirmar que na modernidade a imagem é preferida ao objeto real, pois parece haver um prazer pela ficção ou pela ilusão que a imagem proporciona; e uma sociedade se torna verdadeiramente moderna quando o consumo e a produção de imagens se torna um de seus principais rituais. Para a autora, entretanto, a potência da fotografia está no fato de que, diferentemente do que acontece com textos e pinturas, ela não é somente uma interpretação da realidade, mas também um vestígio material diretamente transferido do real, como uma impressão digital, de modo que podemos argumentar que a fotografia talvez seja a forma mais pura e aproximada de criação da presença e do *stimmung*. Através dela, podemos apreender, além da experiência, também informações, ainda que essa apreensão seja meramente visual e/ou virtual, como quando passamos pelo Google Streetview de uma cidade que nunca visitamos – exatamente o que *Entrances & Exits* faz ao apresentar seus textos integrados a imagens do aplicativo de mapas.

A fotografia ensina ao nosso olhar um novo código visual, modificando e ampliando nossas ideias sobre o que vale a pena olhar, e seu resultado mais extraordinário é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça. É a própria Sontag que afirma que colecionamos fotos como quem coleciona o mundo, e assim nos apropriamos da coisa fotografada, criando, por meio do testemunho fornecido por meio de cada foto, uma crônica de nós mesmo. O que Reif Larsen faz é justamente se apropriar dessa ideia, tomar imagens já disponíveis e criar também sua crônica – embora esta seja ficcional e sobre outras pessoas. Assim, ele cria um *stimmung* propício para que possamos mergulhar mais inteiramente na história, como se estivéssemos observando a coleção de imagens do narrador, aquela sequência de fotos que ele usa para contar sua própria história de vida.

Trata-se de um embuste bem criado, já que, como afirma Mirzoeff (1999), a visualização da vida cotidiana não significa necessariamente que a conhecemos de fato. Se a tecnologia visual é um aparato desenhado para aumentar a visão natural, aqui isso é levado a consequências extremas: não só observamos uma história que se passa em

outro país, como também se cria uma ficção em cima daquilo que estamos vendo, de modo que não sabemos até que ponto estamos lidando com histórias reais ou não.

Entrances & Exits se utiliza dos recursos tecnológicos mais presentes na nossa vida para contar uma história de amor – coisa que poucos autores fazem hoje em dia, já que cada vez menos as pessoas têm interesse por livros impressos. A proposta da Editions at Play de criar novos contextos e novas experiências de leitura surge não de forma completamente inovadora, a partir da invenção de um novo suporte, mas sim pelo reaproveitamento de algo que está na nossa vida, mas no qual nunca esperamos encontrar narrativas. O que projetos gráficos como os apresentados aqui propõem é a diluição da fronteira criada entre as funções corporais e as atividades intelectuais. A partir do contato com eles, torna-se possível experimentar sensações que se unem à leitura tradicional, criando novas formas de experiência da literatura, baseadas não somente na intelectualidade convencional, mas na criação de uma nova possibilidade, através da experiência sensitiva.

Assim como a Visual Editions fez com o livro físico, o que a Editions at Play tenta proporcionar é a sensação de eventness durante a leitura, a começar pela apresentação inicial da narrativa, seja ela em edições impressas graficamente trabalhadas ou em aplicativos que se apropriam de ferramentas do nosso dia a dia para nos contar uma história e nos tocar.

Referências

EDITIONS AT PLAY. *Website*. Disponível em: <<https://editionsatplay.withgoogle.com/#/about>>. Acesso em: 15 ago. 2016

FOER, Jonathan Safran. *Tree of codes*. London: Visual Editions, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença – o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: PUC-Rio/Contraponto, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Atmosfera, ambiência, stimmung*. Rio de Janeiro: PUC-Rio/Contraponto, 2014.

LARSEN, Reif. *Entrances & Exits*. London, Sydney: Visual Editions; Editions at Play, 2016.

MIRZOEFF, Nicholas. Introduction. In: _____. *An introduction do visual culture*. London: Routledge, 1999.

SONTAG, Susan. Against interpretation. In: _____. *Against interpretation and other Essays*. New York: Picador, 2001.

SONTAG, Susan. O mundo-imagem. In: _____. *Sobre fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SONTAG, Susan. Na caverna de Platão. In: _____. *Sobre fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VISUAL EDITIONS. *Website*. Disponível em: <<http://visual-editions.com/about>>. Acesso em: 5 ago. 2016