



El cine tiene que volverse instrumento¹

Las experiencias de cuasi-cine de Hélio Oiticica y Neville D'Almeida²

► Escribe **Katia Maciel**

Artista e investigadora. Pos-doctorado en Artes Interactivas por la University of Wales, Sydney, Australia. Profesora en la Escuela de Comunicación de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, donde coordina con André Parente el N-Imagem. Realizó videos e instalaciones exhibidos en numerosas exposiciones colectivas e individuales de Brasil y el extranjero. Autora de *Poeta, heroi, idiota: o pensamento de cinema do Brasil* (NçlMagen, 2000) y organizadora de *Brasil Experimental. Arte/vida: proposições e paradoxos* (Contra Capa, 2005), *Redes Sensoriais. Arte, ciência, tecnologia* (Contra Capa, 2003) y *Jean Baudrillard: a arte da desaparição* (UFRJ, 1997).

Traducción: Eva Noriega y Malena Di Bastiano.

Colaboración: Melissa Mutchinick.

Revisión técnica: Eduardo A. Russo.

Cuasi, en latín, quiere decir "como" o "del mismo modo que". Sin embargo, las experiencias de cine pensadas por Hélio Oiticica (1937-1980) y Neville D'Almeida inventaron una forma que va más allá del cine. Mientras que en su dispositivo original el cine reúne la arquitectura del teatro italiano y un sistema de proyección que fija al espectador en el espacio que existe entre la pantalla y el proyector, la serie de obras titulada *Cosmococas*, creada por estos dos artistas, reformula la idea de dispositivo cinematográfico al producir una nueva sensación de espacio en una situación no narrativa.

De las conversaciones entre ambos surge un diálogo entre el cine y el arte que genera nuevas situaciones para la participación del espectador. El título "Bloco de experiências in Cosmococa-program in progress" resume la propuesta de este conjunto experimental así planteado. La idea de bloque (*bloco*) se refiere a la ausencia de continuidad entre una experiencia y otra; el nombre *Cosmococa* señala el uso de la cocaína como materia, como forma y, también, como referencia a la película que D'Almeida haría a partir de los conceptos de parodia y *escracho* presentes en el Cinema Marginal; *Program in progress*, en tanto, insiste en la idea de serialidad y de una obra que permanece incompleta, siempre en desarrollo y abierta al "participador".³

¹ Expresión de Hélio Oiticica para Augusto de Campos en *Héliotape* (1973), texto originalmente publicado en Hélio Oiticica y Neville D'Almeida, *Cosmococa: programa in progress*, Rio de Janeiro/ Buenos Aires/ Inhotim, Proyecto Hélio Oiticica/ Fundación Eduardo F. Constantini/ Centro de Arte Contemporáneo Inhotim, 2005.

² Artículo publicado originalmente en Katia Maciel (org.), *Transcineas*, Rio de Janeiro, Contra capa, 2009.

³ Concepto creado por Oiticica para caracterizar al espectador como parte de la obra. Sin la participación del espectador la obra no existe. Por ejemplo, sin que nadie lo vista, un parangolé es sólo un abrigo colgado de la percha.

Abreviadas como CC y numeradas, las *Cosmococas* constituyen una serie de experimentos cuyos elementos son, según la descripción de Oiticica, "un carrusel de diapositivas, una banda sonora, unas instrucciones y el tiempo". Oiticica y D'Almeida proyectaron CC1 *Trashiscapes*, CC2 *Onobject*, CC3 *Maileryn*, CC4 *Nocagions* –dedicada a los hermanos Campos– y CC5 *Hendrix-War*. CC6 *Coke's head soup* fue creada en sociedad con Thomas Valentin, CC7 es un homenaje de Oiticica al pensador de arte Guy Brett,⁴ CC8 *Mr.8* o *D of Dado* fue dedicada a Silviano Santiago y CC9 *Cocaoculta Renôgone*,⁵ a Carlos Vergara.

Además de esas experiencias, Oiticica concibió *Neyrótica*, una no narrativa de Nueva York vivida por el artista en secuencias fotográficas con muchachos de la ciudad, proyectadas con música. *Helena inventa Ángela Maria* y *Norma inventa Benguel* serían otros proyectos de reconstrucción de personajes, de inversiones entre las celebridades y sus narrativas fotográficas. Se trata, en todos estos casos, de proyectos que discuten la idea de una imagen que no representa.

Por un cine sensorial

En 1973, cuando fueron proyectadas las *Cosmococas*, Oiticica ya había realizado muchos trabajos que incluían al "participador". Si en su inicio con el Grupo Frente (1957) sus pinturas investigaban el espacio dentro de la tela delante del cual el espectador permanece inmóvil, como artista neoconcreto⁶ inventó nuevas estructuras que invitaban al cuerpo a recorrer

sus *Bilaterais* (1959) y *Relevos espaciais* (1959) colgados, o a entrar en sus *Penetráveis* (1960). Luego siguió con *Bólides* (1963), que por su condición de transobjetos⁷ se transformaban en las manos de los visitantes; *Parangolés* (1964), que vestía el ritmo del cuerpo, y *Éden* (1969), en la cual el artista construía un mapa sensorial. En este ambiente, poblado por bólidos y *penetrables*,⁸ el espectador integra la obra, es parte del campo experimental, de la taba de las sensaciones.

Esto me vino con las nuevas ideas que alcancé sobre el concepto de lo "Suprasensorial", y para mí todo arte busca llegar a esto: es la necesidad de un significado "Suprasensorial" de la vida, de transformar los procesos artísticos en sensaciones de vida.⁹

Suprasensorial es una proposición abierta al "participador" de la obra para que elabore sus propias sensaciones fuera de todo condicionamiento. El desplazamiento del campo de experiencia conocido hacia lo desconocido provoca una transformación interna en las sensaciones del "participador", afectando en profundidad su estructura de comportamiento. Más que un nuevo concepto de arte, lo *suprasensorial* surge como un nuevo concepto de vida. En una carta a Brett, Oiticica afirma: "Lo Suprasensorial se ha vuelto un punto claro para mí, siento que la vida en sí misma es el seguimiento de la experiencia estética".¹⁰

Sin embargo, en *Tropicália* (1967) ya proponía una experiencia de dislocación en el uso de la imagen en movimiento. Entre guacamayos, laberinto y tele-

⁴ Guy Brett era amigo de Oiticica y fue curador de la exposición "Whitechapel experience", realizada en 1969 en la Whitechapel Gallery, Londres. El autor se fascinó con la producción del artista y produjo varios textos sobre su obra.

⁵ Referencia a un amigo de Oiticica, Renô de Souza Mattos, asesinado ese año.

⁶ El Neoconcretismo fue un movimiento del arte brasilero que tuvo lugar en Río de Janeiro entre 1959 y 1961. Los neoconcretos radicalizaron la propuesta constructivista como una renovación del lenguaje geométrico contra el racionalismo mecanicista de los postulados constructivistas, con una integración de aspectos expresivos y orgánicos en el pensamiento de la obra. El Grupo Neoconcreto estaba integrado por los pintores, escultores y poetas: Lygia Clark, Franz Weissman, Amílcar de Castro, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Aloísio Carvão, Décio Vieira, Willis de Castro, Hércules Barsotti, Osmar Dillon, Roberto Pontual y Ferreira Gullar.

⁷ Concepto creado por Oiticica para definir a los Bólides como estructuras más allá del objeto.

⁸ Bólido área 1 (arena), bólido área 2 (heno), bólido cama, penetrável PN5, Tenda Caetano-Gil, Penetrável Cannabiana PN 6 (espiga).

⁹ Hélio Oiticica, *Hélio Oiticica*, Catálogo, 1997, p. 12.

¹⁰ *Ibidem*, p. 135.



visión, Oiticica construyó "una especie de ensalada multimedia sin mucho sentido ni punto de vista".¹¹ La precursora de Penetrável PN3, llamada *Imagético*, nos lleva a un aparato de televisión como un *objet trouvé*. Al llegar a la salida del laberinto está la imagen como un ruido más entre tantos otros que atravesamos: las estampas impresas, el cortinado y las esquinas de la arquitectura conforman una exuberancia de imágenes que se acumulan en nosotros antes que nos devore la saturación televisiva.

Desde *Bólido homenagem a Cara de Cavalo* (1966), trabajo en el que utiliza por primera vez una imagen como forma de manifiesto en contra del asesinato del bandido Cara de Caballo, amigo de Oiticica, por los policías, hasta *Tropicália*, en su perspectiva antropofágica radical, el artista problematizó el uso de las imágenes en el arte, pero no en los sentidos pop u op, que clasifica como puramente sensorio-motores, sino como una forma de confrontación política y perceptiva. A partir del concepto de *arte ambiental* o *Suprasensorial*, desdobra su obra en una serie de experiencias inaugurales que trabajan con la inclusión del espectador en un medio creado por el artista.

Por lo tanto, la idea de inmersión del "participador" contenida en las *Cosmococas*, de un espacio que puede ser activado, enriquece la investigación del artista. Oiticica reconoce que en el cine, "el poder de la imagen como matriz-de-comportamiento que mantiene al espectador en una posición inmutable no era solo visual: era conceptual".¹² De hecho, lo que las *Cosmococas* presentan como imagen es una imagen-relación, es decir, una imagen que se constituye a partir de la relación de un espectador implicado en su proceso de recepción.¹³ Es a este espectador, transformado en "participador", en quien se delega la articulación entre los elementos propuestos, y en esa relación es que se establece un modelo posible de si-

tuación a ser vivida, una relación que es exterior a sus términos. No es el artista quien define qué es la obra, ni el propio sujeto implicado; es la relación entre esos términos la que instituye la forma. Por lo tanto, lo que las *Cosmococas* proponen es esa misma relación como forma sensible.

En *Chance-Relations*, las anotaciones de Oiticica sobre la *Cosmococa* CC4 *Nocagions*, aparece la naturaleza de esa relación que se establece como estructura al azar (*random*).¹⁴ En cada proyección se podía modificar el orden de las diapositivas. Oiticica consideró que el mismo dispositivo podía ser aleatorio, ampliando las posibilidades del participador. Las primeras cinco *Cosmococas* sitúan a ese participador en el centro de la experiencia, a partir de diferentes estrategias: la no linealidad, las variaciones del punto de vista y el agenciamiento entre los elementos de la obra, y la recepción colectiva que admite, al mismo tiempo, modos diferentes para cada participante.

No se trata sólo de generar una situación, sino también de hacer que cada uno viva nuevas sensaciones-cine, como si, incluso dentro de un grupo, cada participador pudiera escoger su propia película. En ese sentido, se deconstruye la idea de un público homogéneo y silencioso ante narrativas que le son extrañas y se crea un cosmos de sensaciones producidas, primero, por y en el cuerpo de cada integrante de las experiencias que se desarrollan. Cuando Oiticica utiliza en sus anotaciones la palabra "performance", parece referirse a ese tipo de experiencia única a ser experimentada en cada sesión.

En dichas sesiones inmersivas, con diapositivas en todas las perspectivas, lo que se configura es una alteración del modo de recepción clásico que transforma al espectador en un jugador que opera al máximo de sus capacidades de elección y de gestión de los elementos propuestos: sentado, acostado o colgando

¹¹ *Ibidem*, p. 178.

¹² *Ibidem*, p. 179.

¹³ Jean-Louis Boissier, "L'image relation", 2004.

¹⁴ Hélio Oiticica, "Quase-cinemas", 2002, p. 115.

de una red (hamaca paraguaya), es en su cuerpo donde el dispositivo cine se actualiza.

“El espacio es en cierta medida film” (*Héliotapes*)

En el texto “Color, tiempo y estructura” Oiticica insiste en los límites del plano y defiende una pintura del espacio, cuyo movimiento ocurra en el tiempo.¹⁵ Sus *Relieves espaciales* (1959) y sus *Núcleos* (1960) resuelven en aquel momento los principales ejes de su investigación. No sólo por proponer nuevas relaciones, comparadas por el artista con la estructura musical que se sustenta en las relaciones, sino también por su sentido arquitectónico que virtualiza el espacio real.

La propuesta de las *Cosmococas* incide directamente sobre la cuestión de esta virtualización del espacio. La arquitectura está hecha de imágenes, de proyecciones puras, cuya oscilación es aquella calculada por el movimiento que se produce entre las imágenes y no en las imágenes. El participante es usuario de un dispositivo proyectivo que, al mismo tiempo que muestra las imágenes fijas, mueve la percepción de aquellos que se encuentran inmersos en esa arquitectura.

En su inicio, el cine fue construido a partir de los dispositivos fotográfico y teatral; esto es, la posición del proyector repetía la posición de la cámara en su relación con lo fotografiado, y lo que era puesto en escena repetía una situación teatralizada. Recién cuando la cámara se emancipa del proyector como montaje y como filmación en movimiento el cine encuentra un lenguaje propio y se aparta de la idea de escena.

La radicalidad del *bloque de experiencias Cosmococas* instaura una doble dislocación con relación al dispositivo cine. Por un lado, se multiplica la pro-

yección, que se extiende como una construcción; por otro, el uso de las imágenes fijas retorna a lo fotográfico, que antecede y forma la experiencia del cine. Es como si Oiticica mirase, al mismo tiempo, hacia el origen del cine y hacia su futuro. Las *Cosmococas* son, simultáneamente, una deconstrucción y una reconstrucción de la experiencia del cine. De la misma forma que afirma no abandonar la pintura cuando lanza sus telas en el espacio, tampoco abandona el cine cuando lo transforma en relaciones puras, en música.

El espacio, entonces, se vuelve inmaterial, pura imagen; no una imagen perceptiva, sino una imagen-sistema en la que la sucesión produce la duración, en la que el tiempo se hace presente por medio de las relaciones establecidas. En ese sentido, Oiticica encuentra en el cine la materia tiempo que faltaba en sus experimentaciones con el espacio.

Entre-cines

Lejos de la mala conciencia del Cinema Novo, el Cinema Marginal se libera de los dilemas de la intelectualidad de izquierda y de los compromisos con la estética de indole glauberiana, y asume temas como drogas, cuerpo y sexo, en la lógica de *Bandido da luz vermelha* (*El bandido de la luz roja*, 1968),¹⁶ en donde “uno se rebaja y desmoraliza”.¹⁷ Histeria, desvío y fragmentación son marcas que se repiten en la construcción de los personajes de los films de Rogério Sganzerla, Julio Bressane, Andrea Tonacci y Neville D’Almeida, entre muchos otros. Desde el punto de vista narrativo se crean secuencias desconectadas que presentan situaciones que hacen estallar las tramas; no hay ninguna idea de representación de lo vivido, apenas imágenes-caos lanzadas a un espectador en estado de shock. La agresividad surge del horror a lo abyecto mostrado en las escenas,

¹⁵ Hélio Oiticica, “Color, tiempo y estructura”, 1997, p. 34.

¹⁶ Film de Rogério Sganzerla, propulsor del Cinema Marginal.

¹⁷ Lema que el bandido repite a lo largo del film.



por ejemplo, de crímenes y vómitos. La reacción del público deja de ser intelectual, como en el Cinema Novo, y pasa a ser visceral.

Glauber Rocha llegó a tildar al Cinema Marginal de "Udigrundi" como una versión tupiniquim del Underground Cinema de Nueva York. La cólera glauberiana es inevitable ante un cine que abandona la misión de *inventar un pueblo*, como defendía el Cinema Novo, y se contenta con mostrar un Brasil alejado de las utopías y crudo ante el caos urbano.

El Cine Underground americano exhibía, también a fin de los años 60, imágenes de lo marginal de la cultura de masas. Algunos films de Andy Warhol, por ejemplo, mostraban la droga impregnando los cuerpos filmados (*Flesh*, 1968), largas horas de sueño (*Sleep*, 1963) o también retratos en movimiento (*Screen test*, 1965). Las imágenes eran capturadas a 24 cuadros por segundo y proyectadas sobre una tela a 16 cuadros por segundo. El hecho de usar telas de pintura como soporte para la proyección ponía directamente en debate la relación entre pintura y cine, o sea, proponía al cine como una "pintura en movimiento". Se trataba, entonces, de lo opuesto a la celebración pop que Warhol tanto trabajó en su obra: en esas imágenes, el artista celebraba lo marginal y banal del *star system*. Las *Cosmococas* muestran también lo opuesto a las estrategias tropicalistas de elogio a la mezcla y de reciclaje de los elementos populares, una vez que las figuras celebradas surgen del polvo, lejos de la imagen glamorosa de las estrellas.

En *Histoire (s) du Cinéma*,¹⁸ Jean-Luc Godard repite varias veces en *off*, en el inicio del film, "Histoire avec un S", Historia con S, Historias del Cine. Godard se refiere, al mismo tiempo, a las muchas versiones de la historia del cine, como a los muchos films que constituyen cada uno de ellos una historia, y muestra, con imágenes y sonidos, que todas esas versiones son montajes:

[...] pensando en la evolución de GODARD, lo que más me interesa no son las "innovaciones cine", sino en qué medida esas innovaciones devoran la razón de ser del cine. [...] en experiencias extremas de cine, toda "innovación" es "decoración" y, en un intento por ver más allá, es el "fin del cine" como un lenguaje trascendente. ¿El cine pasaría a ser instrumento?¹⁹

De acuerdo con Oiticica, después de Godard se hacen evidentes los límites del cine como experiencia vococentrista y narrativa. Se trata de acelerar y multiplicar los montajes cine, incorporando y fragmentando el lenguaje como proceso no lineal y no acabado.

Cosmococas

La materia escogida por los artistas para la composición de las *Cosmococas* es la cocaína.²⁰ Este *cosmos*, sin embargo, no se confunde con los aspectos de miseria y violencia hoy manipulados por el tráfico de drogas. En la década de 1970, cuando esas experiencias fueron pensadas, el uso del polvo blanco daba materialidad a la irreverencia de artistas que no querían ser confundidos con los sistemas dominantes del arte y el cine. El blanco sobre blanco al que se refería Oiticica no es el fondo, sino el primer plano de una serie de experiencias que no hacen apología de la droga, de la misma manera que Baudelaire tampoco hacía un elogio del hachís, sólo nos inundaba con sus sensaciones, desviando nuestros comportamientos instituidos.

CC1 *Trashiscapes*

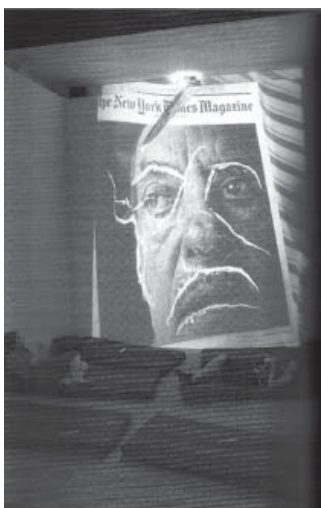
En la cubierta de la revista *New York Magazine* vemos la foto del cineasta Luis Buñuel con una navaja

¹⁸ En esa obra, Godard utiliza el video como medio de investigación, de descripción y de deconstrucción de toda la memoria visual y sonora del cine.

¹⁹ *Cuadernos*, apuntes del 22 de junio de 1973, pp. 10-11.

²⁰ Oiticica nunca vio las *Cosmococas* montadas. Las CC1 y CC2 fueron expuestas en Rotterdam, París, Barcelona, Lisboa y Minneapolis recién en 1992, la CC5 en Nueva York, en 1995; siempre sobre la base de sus instrucciones y con la presencia de Neville de Almeida.

superpuesta en la línea blanca que corta el ojo del director, como la imagen del ojo cortado en su film *El perro andaluz*. La imagen de Buñuel es multiplicada por las proyecciones, pero el participante es *invitado* a echarse en la estera y limarse las uñas. La idea de corte, tan fundamental en el cine, es experimentada por un espectador distraído a partir del *corte* de sus propias uñas. La música característica nordestina descontextualiza las imágenes que se tornan puro ruido para la deconstrucción del visitante.



Trashiscapes, 1973

CC2 *Onobject*

"Alguna cosa como Yoko", fijan las instrucciones. La cubierta del libro de Heidegger *La pregunta por la cosa* aproxima los procesos conceptuales del pensador y de los artistas. La cubierta de Yoko y los contornos de polvo muestran la desacralización del conocimiento por medio de diferentes movimientos artísticos, al mismo tiempo que indican una cuestión común a la complejidad filosófica y a la sensibilidad artística: ¿qué es una cosa? ¿Se trata de una cosa o de la representación de una cosa?

CC3 *Mayleryn*

Cinco proyectores iluminan las fotografías de Marilyn Monroe maquillada con cocaína. El polvo recorta el ojo, marca la ceja, pinta los labios, el blanco cubre y descubre: "El maquillaje se esconde en la propia disposición que asume como si fuera parte del diseño".²¹ Oiticica superpone objetos sobre una foto y fotografía las interferencias: navaja, cuchillo, tijera, dólar, papel. En una sala blanca, con el suelo lleno de arena y cubierto de vinilo, nos hallamos inmersos en una secuencia de imágenes que revelan la intervención del gesto del artista sobre fotos de una fotografía de la diosa de Hollywood en las cuatro paredes y en el techo, en un tiempo fragmentado, entrecortado y puntuado por el ritmo de la música latina.



Mayleryn, 1973

CC4 *Nocagions*

Una piscina en medio de tapas de John Cage, maquilladas con hileras de polvo blanco sobre el fondo blanco del libro *Notations*. El agua es más una

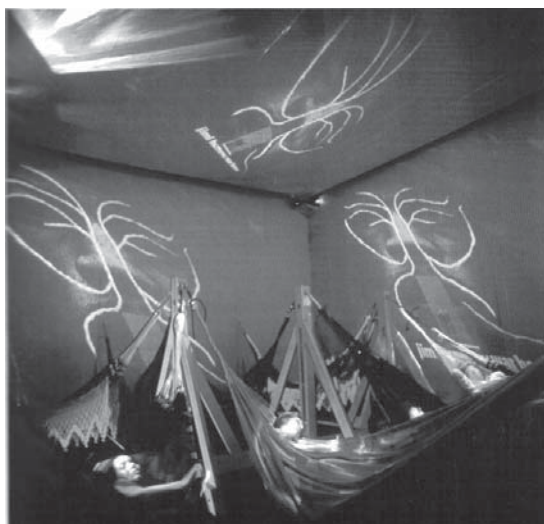
²¹ Hélio Oiticica, *op. cit.*, 1997, p. 177.



imagen y superficie natural para la proyección de los movimientos de los participantes. Oitica se refiere a ese proyecto como una posible poesía, música, cuasi-cine, experimento cinético, multimedia; no se reduce a ser apenas una cosa, sino un programa abierto al ejercicio de la libertad.

CC5 *Hendrix-War*

Se trata de un homenaje a Jimi Hendrix. El polvo acentúa las líneas del rostro del rock. Vemos a Hendrix en las cuatro paredes y oímos su música, mientras que balanceamos una red. Oitica decía que la samba prende al hombre a la tierra mientras que el rock lo retira (*Héliotapes*). Tal vez por eso la danza en las redes suspendidas amplifica el movimiento entre las imágenes proyectadas.



Hendrix-War, 1973

En una época en que las instalaciones multiplican las pantallas y generan nuevos accesos a las imágenes por medio de sensores y programas interactivos, el dispositivo inventado por Hélio Oitica y Neville D'Almeida habilita estructuras poéticas *low tech* que maravillan nuestros sentidos. Es entonces como instrumento, como medio y multimedia, que el cine es apropiado por estos artistas. "Lo propuesto se da siempre como *play* [...], *chance-play* en un lanzamiento de dados, y nunca como fijación en modelos de participación como invención".²²

Una vez más, Oitica actualiza el lanzamiento de dados de Mallarmé, al ver al participante devenir jugador. Hoy, el arte *game* coloca, tanto en el cine como en muchas instalaciones contemporáneas, la figura del jugador. *Elephant* (2003) muestra al público una perspectiva que se desplaza por detrás de los personajes como en los *videogames*; o sea, nos desplazamos junto con los personajes en vez de simplemente asistir a sus movimientos.²³ Además de eso, el montaje multiplica los puntos de vista sobre el mismo acontecimiento. La instalación de Christian Boltanski también trabaja con la idea del jugador, una vez que, al accionar botones, escogemos en qué momento de la historia reciente decidimos parar las imágenes de las noticias que están aceleradas.²⁴


Hoy también podemos visitar una instalación de James Coleman y asistir a la alteración de las velocidades en sus proyecciones de diapositivas, que provocan la disolución entre las imágenes; o *EVE (Extended Virtual Environment)*, de Jeffrey Shaw, de 1993, en donde el espectador penetra en un espacio circular y asiste a un film proyectado sólo en el punto en donde mira, mientras que el resto del domo permanece sin imágenes, en función de la captura

²² *Ibidem*, p. 181.

²³ Film de Gus Van Sant (2003) sobre la tragedia en el Columbine High School, en Estados Unidos.

²⁴ *Seis septiembres (Six septembres)* es una instalación de Christian Boltanski presentada por el Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris/ ARC, resultante de una invitación del Institut National de l'Audiovisuel para que el artista visite sus archivos. A partir de la fecha de su nacimiento, 6 de septiembre de 1944, Boltanski selecciona noticias cinematográficas, y después televisivas, hasta el 2004. Las secuencias son aceleradas, proyectadas en tres pantallas y dispuestas por un sistema interactivo que permite al visitante detener la imagen.

de sus movimientos por sensores que informan al sistema el punto hacia el cual mira el espectador. La experiencia de Shaw hace coincidir en el mismo espacio-tiempo al espectador y a la imagen, por medio de la omnipresencia del mirar.

Aunque el dispositivo cine esté siendo desplazado por el arte contemporáneo en función también del uso de las nuevas tecnologías de *input* y *output* de la imagen en tiempo real, la investigación conceptual de esos procesos se da hace mucho, desde el *Napoleón* (1927) de Abel Gance, proyectado en tres pantallas en el cine mudo, o en los filtros de cine de la imagen detenida de Michael Snow. De esta historia forma parte, de manera indiscutible, el bloque de experiencias de Hélio Oiticica y Neville D'Almeida, que, además de expandir el cine, incluye de forma única la sensualidad del "participador". 

Bibliografía

BOISSIER, Jean-Louis: "L'image relation", en *La relation comme forme*, Genève, Centre pour l'Image Contemporaine, 2004.

OITICICA, Hélio: "Quase-cinemas". *Hélio Oiticica*, Wexner Center for the Arts y Hatje Cantz Publishers, 2002.

OITICICA, Hélio: "Color, tiempo y estructura", en Catálogo, Río de Janeiro, Centro de Arte Hélio Oiticica, 1997.

OITICICA, Hélio: *Hélio Oiticica*, Catálogo, Río de Janeiro, Centro de Arte Hélio Oiticica, 1997.