



O desenho móvel da rede

João Barreto da Fonseca
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Francisca Selidonha Pereira da Silva ES
Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

RESUMO

As experiências decorrentes do uso de aparelhos celulares são resultantes de pactos coletivos, que pressupõem um funcionamento em rede, espaços de imersão e esconderijo e também de compartilhamentos solidários, consolidando-se como um universo exterior e incontrolável, teia sensível de agenciamentos múltiplos. O sistema nervoso e movediço da rede, acessado de maneira móvel, funciona como um sensor multiuso que virtualiza a percepção transmutando processos e entidades em problemáticas que são atualizadas como acontecimentos banais ou extraordinários, mas marcados pela fugacidade e pela velocidade. Programado para comunicar-se em movimento, o celular tornou antigas práticas comunicacionais ainda mais instáveis e provisórias, compondo um neo-realismo digital ao instalar novos procedimentos éticos e estéticos

PALAVRAS-CHAVE: *Aparelhos celulares; rede; morte*

Cada imagem captada e transmitida num aparelho celular é uma pista do desenho da rede, da ligação entre os pontos, a partir da exibição de seus nós. Mas a tentativa de desenhar a rede é inglória, pois o que a caracteriza é justamente seu caráter provisório. Apesar de sua ancoragem territorial, toda movimentação de aparelhos celulares no espaço físico tem seu mapeamento dificultado por suas próprias características. Os casos mais “palpáveis” são as manifestações conhecidas como *flash mobs*, em que os portadores de aparelhos se comunicam através de mensagens do tipo instantâneas (*flash*) e marcam encontro de duração limitada, em posições geográficas definidas, para tratar de assunto específico. O recurso se aplica tanto a manifestações políticas, como denúncia



de fraude eleitoral e formações de passeata por *impeachment* de presidente, também a encontros fortuitos e inócuos sem assunto a tratar. Os aparelhos celulares são armas de combate desse “faroeste numérico”, para usar uma expressão de Pierre Musso.

Daí a metáfora da figura do detetive como especialista em locomoção em rede, hábil em assuntos de conexão e acessibilidade. Porém, os detetives são *hackers*, especialistas em imagens e locomoção na grande malha. Um paralelo poderia ser estabelecido entre o *snuff movie* e a pedofilia que, apesar de comum e consentida no Brasil até a primeira metade do século XX (a notar pelos casamentos entre pessoas de idades bem distintas), se refugiou, depois de banido, nas malhas da rede.

Já as parcerias *just-in-time* são processos instantâneos que buscam um *savoir faire* em determinadas situações – um tipo de adesão por afinidades não políticas. Um exemplo é o que se apelidou de comunidade-álibi, criada para conectar pessoas em torno de um objetivo socialmente condenável. A agregação *just-in-time* via celular alivia o constrangimento da presença em uma reunião dessa natureza e garante o tratamento urgente que as situações requererem.

As comunidades-álibi são criadas para fornecerem desculpas para pessoas que desejam faltar ao trabalho, à faculdade ou cancelar algum tipo de compromisso. A intenção não é buscar um conselho amigo. As pessoas que buscam esse tipo de associação não manifestam culpa em relação aos seus atos, mas, por outro lado, não gostariam de uma exposição pública. No entanto, elas precisam contar com a experiência e o conhecimento de alguém que nunca viram e que não irão conhecer. Esse tipo de recurso evita a exposição e também a dívida com outra pessoa. Por se tratar de uma comunidade desterritorializada, a ajuda pode vir de qualquer lugar, enriquecida pela diversidade e pela distancia. São exemplos que ilustram as brechas na nova sociabilidade moral e compõem o neo-realismo digital.

A comunidade-álibi ainda confere à condição social contemporânea, mediada por celular, um aspecto ubíquo: imagine o apelo ao desconhecido via celular e obtenção de uma saída para um problema cotidiano. É a oração *high-tech* para os espíritos mais transcendentais, os portais do paraíso, o compartilhamento na visão ciberholística de Margareth Wertheim.



A resolução de um problema pessoal lembra o fato de que o celular é muito pessoal e apropriado para comunicações íntimas. Mas há casos em que a presença dos que se conectam na rede é solicitada para justamente exibir o seu *élan* de frivolidade, como registrou o jornalista Robert Walker: uma multidão se forma em frente a uma loja na Times Square para olhar um Tiranossauro rex de brinquedo e cai no chão gritando em desespero (Rheingold, 2002, p. 197).

A denúncia de fraudes e a mobilização-relâmpago são formas de intervenção em que a velocidade de transmissão da informação é fundamental para que a reação ocorra antes de um ato considerado lesivo ou autoritário se legitimar. Assim, a exposição do desenho da rede é uma demonstração de força, de impacto, ancorada na materialidade e na presença de pessoas que carregam no espaço físico o seu espaço digital.

O *flash mob* é um comportamento social que tem origem na materialidade do telefone celular e nas condições que essa materialidade apresenta, principalmente por seu caráter portátil e móvel. Laços facilmente construídos são também desfeitos na mesma razão: as relações estabelecidas pelas atividades do *flash mob* não têm intenção de durabilidade. O celular, então, caracteriza-se como fomentador de relações inscritas sob o signo do efêmero, do volátil.

Uma vez que a responsabilidade de segurança, no Estado mínimo, é transferida para os cidadãos, movimentos sociais e organizações não governamentais tornam-se cada vez mais comum a busca de imagens violentas, cuja exibição é por si só um gesto informativo e também um pedido de justiça.

A busca de imagens para abastecer as televisões também são gestos políticos. São formas de intervenção. A televisão, como tecnologia irradiante (Guillaume, 2004, 50), consagra-se como um nó privilegiado da rede alimentando-se de links que são potenciais conexões. É justamente a parceria com uma tecnologia de outra geração que veio redefinir o que seria a TV convencional, principalmente pelas características que Guillaume chama de comutativa. É a TV contaminada pelo espírito “wiki”. Como o universo da rede está em expansão assim como os paramentos tecnológicos que a alimentam, pode-se destacar que suas características rizomáticas estarão mais acentuadas, principalmente no que se refere à conexão, multiplicidade e heterogeneidade.



E ainda pela acentuação das características complementares do que Deleuze chamou de sociedade de controle: a interferência e a pirataria.

É o tempo do *reality show*. Assim, para abastecer uma rede com transmissão ininterrupta somente uma outra rede de informação, transformando toda ação, seja ela extraordinária ou banal, em sinal. Na inexistência de celebridades para dar conta de cobrir todo o raio de ação da rede, a incidência de visibilidade vai recair sobre o indivíduo comum. Daí, a multiplicidade de imagens comuns, a busca do *snuff movie* cotidiano em qualquer lugar, com qualquer elenco. Se tudo vira visibilidade, os desastres, as catástrofes, o assassinados, a destruição é encarada como uma “democracia visual” que nivela tudo por baixo (Baudrillard). De certa forma, a situação foi prenunciada por Benjamin que, de modo diferente, argumentou que todo o caos da modernidade poderia ser apreciado sob um ponto de vista estético

A impossibilidade de verificar se o olho do poder está de fato em atividade gera uma situação insustentável de tensão e a submissão se torna mais eficiente. Essa complexa relação panóptica, entre visibilidade e vigilância, responde por efeitos magistrais no cinema, que podem, por extensão, ser aplicados na leitura do sistema vigilância e autovigilância contemporâneo. Vale citar *Era uma vez no oeste*, de Sérgio Leone, em que pessoas são abatidas por pistoleiros fora do plano. É o poder de quem olha e o abatimento de quem é visto. O panoptismo como bem alardeou Foucault e seus seguidores é um sistema incorporado.

Na arte há várias experiências que elevaram as possibilidades panópticas à máxima potência. Curiosa é a criação do videoartista japonês Mako Idemitsu, sobre membros de uma família que são torturados, por nunca conseguirem escapar do olhar vigilante da mãe, que está sempre à espreita através dos monitores de televisão. A experiência batizada de *Hideo, sou eu, a mamãe* tenta mostrar que a “qualidade” do que se faz é que justifica a instalação de uma câmera de vigilância. O mesmo se pode dizer em relação às imagens mediante aparelhos celulares ou a instalação de uma webcam. Além da ampliação da visão, com alcance até onde você esteja, há também um certo compartilhamento, um certo pacto em relação ao que se deve e ao que não se deve fazer em determinados ambientes.



Por extensão, num mundo de câmeras espalhadas por todos os lados, está todo mundo na mira. Trata-se de uma mira coletiva. Não só no sentido de produzir uma vigilância, mas também um conhecimento descentralizado, hipertextual, no qual o observador também é participante e emissor de fluxos de mensagens, ajudando assim na realização de um trabalho em grupo. A rede não se refere apenas à relação entre seres vivos, mas também a bancos de dados, arquivos mortos, atualizados e virtuais, enfim uma rede completamente multimodal. A vida se tornou um hipertexto.



O vídeo produzido no celular instaura uma realidade dividida entre corpo, mente e máquina, mas sem borda definida entre o espaço físico e digital. O corpo e a mente, vulneráveis e absorvidos pela máquina, como em *Videodrome*, de Cronenberg. A máquina não é só um componente de registro, mas a razão do registro; e o corpo é a interface com os processos de interação e tem ampliadas (às vezes, esquecidas) suas funções tradicionais como organismo. É quando a tecnologia vira carne. De *Videodrome* vinha uma constatação: “A televisão é a retina da mente”. É o mandamento do novo estágio de visibilidade otimizada. Há também o grito-manifesto: “viva a nova carne”. É quando a carne vira máquina e vice-versa, num mundo em que não se exclui a máquina nas abordagens ao real.

Cronenberg acentuou sua pesquisa em *ExistenZ*, no qual elementos de interface com os jogos, como o *joystick*, se integram ao corpo, num estágio em que não caberia mais a distinção em realidade fabricada (no caso, a imagem do monitor) com imagem “real”, porque em ambas a vida estaria sendo vivida. O nome *joystick* é derivado do equipamento utilizado nas aeronaves para provocar alteração de nível e enviar dados aos computadores – e que provoca interferência notória no mundo físico. Na sua utilização em *games*, pegou-se emprestado o sentido de pilotar, transferindo a sua manipulação uma noção de comando do mundo virtual. Nos celulares, no entanto, a idéia de comando, a sensação de uma síndrome do dedo, está mais acentuada devido à união do comando com o que é comandado: grosso modo: do *joystick* com o avião, do mouse com o computador.

A diferença entre o vídeo e o celular, no tocante à união carne e máquina, talvez seja de grau e não de natureza. Com a mobilidade, não há necessidade de se dirigir a um centro para receber a dose diária de raios catódicos, como no filme de Cronenberg. O celular, portátil, anexado ao corpo, é a nova carne, ou o tumor que produz alucinações, que duplica o mundo com imagens. O aparelho que virou carne ou a carne que virou máquina se torna evidente em manifestação do tipo *flash mobs* em que cada pessoa é um nó: uma conexão de carne e máquina.

A videodrome ou síndrome do vídeo tem como sintoma a alteração dos corpos e das consciências a partir da conexão entre as pessoas e a máquina, que gera um tipo de sadomasoquismo identificado como uma mutação perceptiva e sensorial. “O termo mais



correto dever ser “padecer” no sentido de que *o padecer* do sujeito sob *videodrome* é ao mesmo tempo, um desejar e um sofrer” (Canevacci, 2001, p. 228).

A síndrome do vídeo do celular é mais acentuada. No filme de Cronenberg, a doença é entendida como um estado de conexão em que as pessoas são a própria alucinação, num tempo em que a alucinação do vídeo é a própria vida. Laurie Anderson diz em uma música “We`re in Record”, frase que pode ser entendida de duas maneiras: “estamos gravando” ou “estamos dentro da gravação” – sentença atualizada por outra, *on-line* no sentido de entrar na máquina e fazer dela carne. Como diz Canevacci é o híbrido incorporado, que Cronenberg tentou “atualizar” em *ExistenZ*, no qual o sonho da conexão/hibridização contínua já se concretizou.

As imagens voláteis que vão parar na TV podem ser entendidas, no entanto, como uma nova geração do vírus da videodrome, cujas características são similares à primeira em se tratando de imagens de assassinatos e mortes, como a da rede TV Extremist, como são chamados os vídeos de mutilação, decapitação e sangramentos do YouTube. Uma personagem de Cronenberg diz : “É tudo pornô”. Se videodrome é a morte ao vivo, possibilitada pela tecnologia de transmissão do vídeo, é também *snuff video*: é a morte capturada em sua duração, flagrada em seu momento.

O extremo é mais gesto, por ser mais movimento, e garante o deslocamento necessário da atenção por movimentar os sensores da rede. Munsterberg em suas comparações iniciais entre cinema e teatro acreditava que a prosa estaria ligada à ação, por vincular gesto à qualidade de atenção. Dizia que tudo que ganha a atenção, por qualquer dos sentidos, ganha contornos mais definidos na consciência. Em sua pesquisa, chegou à conclusão que o que destoa ganha a atenção por ser essencialmente narrativo e por criar impacto na organização mental.

Apesar do tão alardeado fim da geografia, a partir da concepção do espaço minimizando a importância da distância, os *flash mobs* são gestos coletivos que elaboram desenhos cartográficos que valorizam o posicionamento. É a atenção avinda da movimentação e a impressão do deslocamento. Para Kevin Kelly (2007), que criou todo um tratado de mobilidade para maximização da performance financeira, a nova economia opera em espaços em vez de lugares e cada vez mais as transações vão migrar para esses novos



espaços. “A vantagem dos espaços está enraizada menos na sua não-geografia virtual e mais nas suas ilimitadas habilidades para absorver conexões e relações” (p.2 de 9).

A movimentação nervosa excita os sensores da rede. Não é à-toa que as ações na economia que visam otimizar performances são conhecidas como “movimentações” financeiras. A atenção está à cata dos movimentos radicais, que geralmente ganham relevo nas narrativas, sejam elas históricas, jornalísticas, cinematográficas e outras. Tanto Paik no seu iconoclasta *Zen for film*, ou Scorsese, na trama cinematográfica tradicional de *Kundum*, buscam a narrativa mínima como sinônimo de placidez. Para Murray (2003, p. 101) a mobilidade que ganha a atenção pode ser entendida virtual e imersiva porque o cérebro está programado para sintonizar as histórias com uma intensidade que “pode obliterar o mundo a nossa volta”.

O gesto extremo pede o registro. Em um acontecimento que ganhou a mídia nacional um assassino filme a si próprio no momento em que executa a sua vítima. O assassino ao filmar já está solicitando uma conexão a um ponto que vai permitir sua visibilidade para uma rede, como um realizador que já prevê seu público. Ao mesmo tempo requer um conhecimento de sua posição na rede, como uma declaração de existência, como o criminoso que deixa rastros para ser pego. Talvez o sucesso da frase “não existe crime perfeito” seja a exigência da visibilidade do gesto extremo. “O princípio da aventura permite-me fazer a fotografia existir” (Barthes, 1984, p. 36). Um outro caso, descartando aqui as razões inconscientes, dois rapazes deixam para trás um celular com o histórico de sua ação criminosa.

Se um assassino filma a morte de sua vítima com o celular da própria vítima, ao contrário de uma pessoa que é capturada por uma câmera de vigilância, requer visibilidade. Sua percepção sobre a utilização do aparelho guarda traços não só de sua experiência, como da de outros, supondo uma associação à memória de sua espécie. A lembrança evocada é a da própria câmera primordial, aquela que vai revelá-lo. Não há como negar que assassinos têm noções da propriedade de comunicabilidade do aparato.

A visibilidade do celular, da senha de banco ou da *mot de passe* na internet, está associada ao status, é privilégio. E a tecnologia digital é sua possibilidade de inserção. As tecnologias do *snuff movie* contemporâneos funcionam como investimentos maquímicos



que fazem reposição de perdas e inserções na rede, responsável pela sensação de pertencimento a uma comunidade. As tecnologias carregam em si, como as revoluções, a idéia de correção, a possibilidade de evocar outra história. A técnica aí está operando na exacerbação de limites. A técnica não vê limites.

Entre o celular, os corpos envolvidos e a televisão há uma interface: não existe nenhum componente sagrado, tudo pode entrar em relação de interface desde que se possa construir o código apropriado, que seja capaz de processar sinais por meio de uma linguagem comum. Exibida a cena, soa como uma narrativa imaginária, que acontece no tempo real da transmissão. Na filmagem e na transmissão, o humano e o tecnológico são co-existentes, co-dependente e se redefinem, absorvidos pela rede.



As violentas imagens contemporâneas estão contidas no regime de acentuação das singularidades. Não é diferente dos diários do orkut e weblogs: múltiplas opções, que tentam converter o banal em celebridade com a promessa de uma liberdade individual, expressada no culto à personalidade e na exacerbação narcísica. São ferramentas para construção de subjetividades que se articulam na exterioridade, sob o regime da ação, sob a ordem da performance, do movimento. Sua legitimação está na rede.

Talvez seja profícuo pensar sobre o exercício de negociação entre os diferentes significados que os grupos e indivíduos conferem aos artefatos quando de sua criação. Além da potencialidade informativa, as novas imagens podem ser associadas a novos sistemas, e funcionam tanto para a análise quanto para a síntese, servem para a prova criminal (ou, pelo menos, para obtenção de pistas) e também para instigar os sentidos, integrando-se também a regimes bem diversos. Assim, as imagens da *snuff TV* já contêm, em sua ambigüidade, expressões da realidade de vigilância e também uma estetização máxima do caos.

Uma pequena digressão para mostrar as relações entre assassinato, rede e clamor público: Os trabalhos de Muybridge e Marey transmitem um sentimento tipicamente moderno da dinâmica que reflete o novo ritmo de vida da idade da máquina, cuja extensão podemos ver em trabalhos como *Peeping-Tom*, de Michael Powell, que explora ao mesmo tempo duas vertentes da imagem: a investigativa/científica e a narrativa/artística – situação similar a das imagens de telefonia celular.

O personagem central do filme, um assassino serial, com uma câmera de cinema, registra o momento da morte de mulheres em estúdio. Sua câmera carrega um instrumento pontiagudo, como uma lança, na ponta. Ele quer evidências, provas de um fato a ser observado (e a conseqüente criação de um procedimento a ser repetido - daí a serialidade). Ao mesmo tempo é construída uma ficção.

Em *Peeping Tom (A tortura do medo, 1960)*, a experiência se concentra na possibilidade de se entrar em contato com o instante, de capturar o móvel. O enigma está na prisão do instante que passa. Justamente o momento da morte. Daí a contribuição da fotografia em movimento na busca do instante contínuo. Este parece ser também outro paradoxo curioso, possível a partir da combinação do cinema com o *snuff movie*, em busca do momento da morte - assim como foi a foto de guerra.

A partir de Bergson, é possível pensar o tempo como ininterrupto e indivisível e no corpo (uma imagem entre imagens) como um centro de ação no universo de imagens



sólidas e bem ligadas. O papel da percepção é avisar o corpo sobre um conjunto de ações possíveis nesse conjunto de imagens que é o universo. Para Bergson os contornos visíveis dos corpos são o desenho de nossa ação eventual sobre eles. “Matéria então é a conjunto de imagens e percepção da matéria, a imagem remetida à ação possível de uma certa imagem determinada que é o corpo” (Ferraz, 2006, p. 239-40).

Então, a partir desse pensamento, o momento da morte estaria apenas no fotograma, que espacializa o tempo, pois a projeção coloca o espaço em implosão, dando de volta à morte o seu fluxo contínuo incapturável. Já que fotografia é a morte (Barthes, 1984), a foto de morte, o Santo Graal da fotografia, seria uma possibilidade de matar a morte?

Podemos problematizar esta ambigüidade a partir do personagem central da trama de Michael Powell, que é, ao mesmo tempo, um foquista e um cinegrafista, responsável, no entanto, pela nitidez (a espacialização, a medida, a morte) e pelo fluxo, pelo movimento do objeto fotografado, pelo retorno ao caos. O personagem apresenta o paradoxo do movimento: os cortes imóveis (fotograma) e a imagem média, a qual pertence o movimento, segundo Deleuze (1985, p. 10)

A obsessão pelo momento da morte e sua duração encontram expressão na tentativa de espacialização do tempo. Esta é uma condição inerente à imagem, independente de ser fixa ou em movimento, pois conforme lembra Virilio, a fisiologia do olhar depende do movimento dos olhos: “...O golpe de vista´ mais instintivo, menos controlado, é antes de tudo uma espécie de vistoria, uma varredura completa do campo de visão terminando pela escolha do objeto do olhar” .

O foquista marca o local do corpo, que é um centro de ação produzindo percepção. Mas a ação para o cinegrafista não é pontual, é permanente, porque é fluxo. O corpo fotografado faz parte do conjunto de imagem, que é matéria. A imagem, nesse caso, como queria Bergson, tem estatuto de ser.

A morte como imagem também é fluxo. A imagem volátil dos aparelhos de telefonia móvel estaria menos afeita à espacialização do tempo, uma vez que a imagem é puro fluxo, sucessões reticulares, e não mais um fotograma. Sem guardar um espaço reservado para determinado acontecimento, a combinação de feixes eletrônicos depende dos momentos anteriores e seqüentes.



A obsessão do registro da morte encontra no aparelho celular uma nova dimensão. Cada equipamento tecnológico tem um tempo, uma urgência. A espacialização do movimento, o fotograma, fora de questão sobra a projeção. A imagem do vídeo digital é puro movimento, sem a espacialização (embora haja a título de aproximação com o cinema e com o princípio fotográfico a divisão arbitrária em *frames*), não permitindo mais confundir movimento com espaço percorrido, tornando mais compreensível o fluxo e o entendimento do movimento como indivisível.

O close ainda soa mais paradoxal no cinema. É o movimento novamente espacializado, uma vez que o recorte pressupõe medidas e proporções em relação a outros enquadramentos possíveis no ato fotográfico. Mas seria a implosão dessa espacialização, gerada pela projeção, a partir do movimento, responsável por devolver a morte suas particularidades cênicas? Parecem estas questões de *Peeping Tom*, por encontrar no rosto, na última expressão, a concentração de sintomas do funcionamento anatômico e fisiológico de um organismo.

A fotografia, no entanto, registra as marcas da construção social de um indivíduo. Segundo Jonathan Crary, em suas observações sobre o rosto da modernidade, “é no campo da patologia mental, com suas análises especificamente modernas de histerias, obsessões, manias e ansiedades, que a face, com toda a sua mobilidade intrínseca, torna-se um sinal de um *continuum* inquietante, o somático e o social” (2001, 96).

Se o clamor pelo público é a razão do espetáculo, todo assassino requer sua revelação – o reconhecimento de sua obra. O assassino do celular, no exemplo citado acima, exemplifica essa idéia. São os princípios da própria ciência em jogo: do particular ao universal. Da obsessão íntima à socialização: o espetáculo requer a rede. O espetáculo em *Peeping Tom* (as sessões particulares do momento da morte) ganha mais sentido quando descoberto. O personagem-fotógrafo, no entanto, procura evidências, provas, das experiências feitas em si. Como um auto-exame a partir do outro, como a criação da identidade a partir da diferença. Nos *snuff movies* digitais, há sempre uma busca do sangue, da seiva, em sua aparição mais radical, uma tentativa de encontrar o espanto final e devolver a morte sua duração e sua força. Uma oferenda para pacificar a fúria da deusa Morte.



REFERÊNCIAS

- ARIÉS, Philippe. *O homem diante da morte*. Tradução: Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papirus, 1993.
- AUGÉ, Marc. “Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã”. In: MORAES, Denis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Traduções de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimental. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela total*. Mito-ironias da era do virtual e da imagem. Tradução: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- _____. *Telemorfose*. Tradução: Muniz Sodré. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.
- BAZIN, André. _____. “Ontologia da imagem fotográfica” . In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BECERRA, Martin. *Soicidad de la informacion: proyecto, convergência, divergência*. G Buenos Aires: Grupo Editorial Norma: 2003.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Tradução: Luciana A. Penna. Campinas, São Paulo: Papirus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas II*. Tradução: Rubens Rodrigues Torres Filho, José Carlos Martins Barbosa. São Paulo Brasiliense, 1997.
- _____. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2002
- CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. Tradução: Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- CASTELLS, Manuel. . *A sociedade em rede. Vol. 1*. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CRARY, Johnathan. *Tecnicas of observour*. MIT: October Books, 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo e Godard*. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução: Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.
- GIL, Fernando. *Tratado da evidência*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda. Tradução: Maria Bragança, 1996.
- KASTRUP, Virginia. *A rede: uma figura empírica da antologia do presente*. IN: *Tramas da rede*. Organizado por André Parente. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LÈVY, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas/SP: Papirus, 2005.



MUNSTERBERG, Hugo. “A atenção”. Tradução: Teresa Machado. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

MUSSO, Pierre. “Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica”. In: MORAES, Denis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Traduções de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimental. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

NEGROPONTE, Nicholas. *Being digital*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.

PARENTE, André (org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

RHEINGOLD, Howard. *Smart mobs: the next revolution*. Cambridge, MA: Perseus Publishing, 2002.

VILCHES, Lorenzo. *A migração digital*. Tradução: Maria Immacolata Vassallo de Lopes. São Paulo: Edições Loyola, 2003. ‘

WERTHEIM, Margareth. *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro, Zahar, 2001.