

Configurações sociais de um conflito em redes digitais¹

Henrique Z.M. Parra²

Resumo

O objetivo do texto é caracterizar teoricamente a emergência de um conflito (social, estético e político) que se desenvolve a partir da própria constituição do ciberespaço. Tal análise será realizada por meio de analogias que estabelecemos entre algumas características das mídias digitais em rede e das imagens de síntese. Em seguida, descrevemos algumas experiências onde esses conflitos se evidenciam. Neste percurso, problematizamos as dinâmicas subjacentes às configurações sócio-técnicas dos dispositivos de comunicação digital, para lançar algumas questões sobre possíveis relações entre esses conflitos no ciberespaço e as tensões e configurações da esfera política.

Palavras-chave: política; *médium*; imagem; *hacker*; ciberespaço; poder.

A forma da superfície e à emergência de um conflito

A revolução da micro-eletrônica na segunda metade do século XX somada à rápida expansão das redes telemáticas no final deste período são frequentemente identificadas como vetores sócio-técnicos que participam de profundas transformações em diversos segmentos da vida social, econômica e política. A emergência e crescente presença da cibercultura como expressão societal – tomada não apenas como uma forma de comunicação, mas como um conjunto de práticas, instituições, relações, linguagens e modos de subjetivação – dá forma a um universo diverso de relações sociais mediatizadas que está em interação permanente com outras esferas da vida não “conectada”. Neste contexto, nos interessa interrogar a constituição das mídias digitais e da Internet como novos *médiuns*, como suportes com características e qualidades de outra “natureza”, que se manifestam como uma outra interface, uma outra superfície onde a interação, a produção e o ordenamento social ganham novas dobras e contornos. Ademais, tal *médium* parece adquirir outras qualidades na medida em que se confunde com o conteúdo expresso, uma vez que ambos são, em parte, produtos da linguagem (reduzida ao código). Tal abordagem parte de uma analogia (ou inspiração) ao trabalho de

1 Artigo científico apresentado ao eixo temático “Vigilância, ciberativismo e poder”, do III Simpósio Nacional da ABCiber. O presente texto foi desenvolvido a partir da tese de doutorado “*O Leviatã e a Rede: mutações e persistências político-estéticas*”, defendida pelo autor em 2009 na Unicamp. O texto aqui apresentado sintetiza algumas reflexões oriundas de um trabalho empírico que pode ser encontrado na tese online (<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=000448289>) ou em outros artigos publicados e disponíveis em:

(<http://xama.incubadora.fapesp.br/portal/ensaios>)

2 Doutor em Educação pela UNICAMP, Mestre em Sociologia e Bacharel em Ciências Sociais pela USP: polart@riseup.net

Rancière a respeito da emergência da “página romanesca” na literatura: uma “*superfície não é simplesmente uma composição geométrica de linhas, [...] é uma forma de partilha do sensível*” (Rancière, 2005, p. 23).

Em outras palavras, interrogamos a maneira como o ciberespaço (aqui tomado como esta “*superfície*”), torna-se o palco de uma acirrada disputa sobre as suas próprias condições de visibilidade e enunciação: por exemplo, o quê e quem pode ser visto e sob que condições? Afinal, tais conflitos versam sobre as possibilidades de definir as formas de pertencimento, a distribuição dos sujeitos, dos recursos simbólicos e materiais que se dão através deste *médium*, refletindo, portanto, outras configurações sociais e políticas do mundo.

No início o ciberespaço se apresenta como um território de relativa “planeidade” ou horizontalidade propiciada pela interação em rede, dando a impressão de que estamos diante de uma nova equivalência entre os diferentes atores que ocupam o ciberespaço; uma outra distribuição capaz de dissolver antigas hierarquias de temas, autoridades, formas de dominação e legitimação do poder. No entanto, é apenas na fronteira onde/quando o ciberespaço pode se realizar como uma superfície distinta, em oposição a um território previamente estratificado, que a Política acontece: “*a política ocupa-se do que se vê e do que se pode dizer sobre o que é visto, de quem tem competência para ver e qualidade para dizer, das propriedades do espaço e dos possíveis do tempo*” (Rancière, 2005, p. 17). É neste acontecimento que se altera tanto a produção de enunciados como a própria forma de visibilidade e, portanto, o regime de exercício do poder em uma determinada sociedade. Fora disso, se tratamos do que já está previamente localizado, identificado e regulado, estamos no terreno da gestão dos conflitos, portanto, na arena “*policia*” (Rancière, 1996).

Metaforicamente, relacionamos esta planeidade “virtual” (no sentido de “em potência”) do ciberespaço à planeidade da imagem de síntese. Esta, na medida em que é produzida a partir da simulação computacional, introduz novas questões no sistema de representação visual que fora consolidado pela imagem técnica analógica. Aqui, não se trata de discutir as propriedades de convergência ou interpretação numérica do digital, capaz de reduzir as diversas manifestações materiais (luz e som, por exemplo) sob a forma do código digital. Também não iremos interrogar a frequente idéia de ruptura na relação de contigüidade com o “real”, presente nos argumentos que reivindicam a indicialidade da imagem técnica

analgógica. Muitas vezes, tais discussões confundem a imagem com seu *médium*, como se a imagem de síntese, ao ter abolido o suporte físico e ao se apoiar na interpretação do código numérico, tivesse também perdido sua relação com o mundo “real” ou “material”. Talvez seja necessário problematizar o que é este “imaterial” do digital. Afinal, é difícil pensar na difusão de uma imagem que prescindia de uma materialidade qualquer para ser visível.

Diante disso, a distinção elaborada por Hans Belting entre o *médium* e imagem pode ser, sob uma certo ponto de vista, útil para nossa reflexão. Tal diferenciação ganha maior relevância numa situação de predomínio dos suportes digitais, na qual a relativa "autonomia" entre imagem, som e texto e seus suportes é freqüentemente confundida com a estranha idéia de "som digital" ou "imagem digital". Para Belting (2004) o *médium* pode ser entendido como todo suporte utilizado pela imagem para se “encarnar” e ser transmitida. Mesmo as imagens mentais ou interiores terão o nosso corpo como um *médium* vivo para se manifestarem. Já as imagens visíveis devem estar necessariamente inscritas num *médium*, pois é através dele que elas alcançam a presença necessária à transmissão de sua mensagem icônica e pública. Assim, enquanto a imagem precisa de um *médium* qualquer para "acontecer", ela existe (e resiste) para além do seu *médium*.

É com base neste fundamento que Belting argumenta que o controle político sobre as imagens dá-se, na realidade, sobre o *médium* em diferentes intensidades. Portanto, é sobretudo o *médium*, em suas especificidades técnicas e no uso cultural estabelecido, que irá in-formar tanto o campo de visibilidade como nossa percepção, uma vez que o *médium* configura um modo próprio de sensação e subjetivação. Basta pensar, por exemplo, nas diferentes formas de comunicação que se constituem a partir do cinema, da televisão e dos computadores em rede. No caso do digital, a intervenção ocorre num nível ainda mais elementar: o código da linguagem de programação.

Por isso, interessa-nos problematizar algumas dinâmicas subjacentes à formação deste *médium*. A relevância disso para nosso debate é que o surgimento de um suporte aparentemente "imaterial" introduz novas questões (que estão longe de serem respondidas) sobre a dimensão visual das formas contemporâneas de exercício do poder, presentes tanto em alguns usos das tecnologias digitais como na política de subjetivação³ mobilizada por elas.

Referimos-nos, por exemplo, à utilização da imagem em situações de simulação computacional, realizadas tanto pelas artes como pelas ciências e pelos dispositivos de

3 Tomamos a noção de “política de subjetivação” como o campo de forças que forma um regime do sensível com um modo de subjetivação específico (Rolnik, 2007).

controle estatal para dar existência (sob a forma visível) a determinados processos ou conteúdos que não “existiam” ou que estavam ausentes no campo sensível. Afinal, não é curioso observar que os mesmos procedimentos e tecnologias de visualização sejam utilizados para produzir obras “ficcionalis” pela arte, enquanto a ciência e o poder os utiliza para gerar evidências que almejam o status de “realidade objetiva”? Em outras palavras, dependendo da cultura interpretativa mobilizada pela imagem, do suporte que lhe dá visibilidade e da regulação dos seus significados, sua utilização social pode lhe conferir contornos próprios que podem transformá-la num mecanismo que transporta (ou reforça) um modo de pensamento específico.

Neste sentido, ao tomarmos o ciberespaço como um *médium* onde as diversas linguagens (texto, som e imagens) combinam-se de maneira multimodal e a relação entre os sujeitos (criadores e receptores) pode ser potencialmente multidirecional, horizontal, distribuída e colaborativa, indagamos (nos termos de Rancière): será que esta interface contém uma força que pode modificar a política inerente à lógica representativa estabelecida, na qual a organização hierárquica dos temas e das linguagens é análoga à ordem político-social?

Uma questão subjacente a essas reflexões – e que não temos a pretensão de responder – pode ser lançada da seguinte forma: se o período marcado pelo surgimento e consolidação dos meios de comunicação de massa (e analógicos) corresponde à consolidação das grandes instituições sociais fundadas sobre os princípios da “representação” (sindicatos, partidos, governos etc) e a uma forma centralizada de produção, legitimação e difusão dos conhecimentos (escolas, universidades, disciplinas, empresas de notícias etc), que relações podemos estabelecer entre a emergência de outra hegemonia medial⁴ e as configurações contemporâneas das formas de produção de conhecimento e de exercício do poder?

Sinteticamente, argumentamos que há uma crescente tensão promovida pelos sujeitos e organizações econômica e politicamente dominantes, numa tentativa de colonizar os potenciais inaugurados pelas mídias digitais, fazendo o uso de diversos mecanismos regulatórios (econômicos e jurídicos) consolidados no contexto dos meios analógicos. No

4 Relativo ao predomínio de um *médium*/suporte específico (nesta caso o digital) para a comunicação, registro, organização e difusão do conhecimento.

cenário atual, ainda que os meios digitais inaugurem dinâmicas que apontam para o estabelecimento duma outra hegemonia medial, não se pode perder de vista a persistência das formas culturais instituídas, suas significações e regulações que se consolidaram a partir dos meios técnicos de produção e difusão analógica.

Portanto, neste momento de simultaneidade entre diferentes formas de organização sócio-técnica (seja no mundo do trabalho, da cultura ou do exercício do poder), configura-se uma disputa entre as formações sociais concorrentes. De maneira simplificada, estamos diante de agenciamentos subjetivos e sociais (na cultura, nos modos de pensamento e organização social) que operam alternativamente segundo princípios: (a) de unicidade, identidade, representação, centralidade e hierarquia; (b) conflitando com forças de multiplicidade, (des)identidade, apresentação-simulação, descentramento e horizontalidade. Isso não significa que essas últimas sejam melhores ou mais emancipatórias que as do conjunto anterior. De fato, não são e tampouco existem como um bloco monolítico.

Neste cenário, os sujeitos e as instituições jogam com esta indeterminação para obterem conquistas (econômicas, sociais, subjetivas) a seu favor, ora afirmando-se como particular e uno, ora como genérico e múltiplo. O poder, neste caso, emerge como a capacidade de controlar e estabilizar o sentido dessas ambiguidades. Se o processo de aceleração societal e a crescente mediação cibercultural têm levado o exercício do poder a dirigir sua aplicação para a gestão do futuro e, portanto, objetivando controlar um campo de virtualidades (trata-se de gerenciar a incerteza), temos um gradual deslocamento do *locus* de intervenção e disputa rumo ao universo do virtual. Podemos apontar, como expressões desta mutação societal: a crescente importância da economia financeira globalizada; o surgimento de novas formas de valorização mercantil e apropriação privada dos bens comuns imateriais (antes considerados externalidades plenas); a crescente interpenetração do pensamento informático-cibernético com a genética, a neurociência e a nanotecnologia, em suma, expressões renovadas da tecnociência sob a regência de uma “*metafísica da informação*” (Martins, 2006).

Da mesma forma, a crescente disputa sobre o domínio da produção cultural e de uma economia do imaterial (nas diversas formas de propriedade intelectual) não visa apenas garantir direitos futuros de exploração econômica inquantificáveis, visa também à possibilidade de intervir sobre o campo dos desejos e da imaginação, terreno do virtual por excelência. Nesta dimensão, as configurações sócio-políticas do regime imagético desempenham um importante papel. Ao que tudo indica, é no tensionamento dessas

indeterminações, nesta luta pela reconfiguração de outras formas de enunciação, partilha e pertencimento no/do ciberespaço, que uma outra Política⁵ está se constituindo.

Liberdade de conhecer versus existência aparelhada

O ciberespaço tem dado abrigo ao surgimento e proliferação de uma multiplicidade de novas formas de interação, comunicação, práticas econômicas, políticas e culturais. Sua imbricação com o mundo “fora da rede” tem crescido exponencialmente, de forma que nossas ações cotidianas dão-se cada vez mais através de redes telemáticas. Fala-se, inclusive, de um “mundo duplicado” ou de uma “segunda vida”, como se o ciberespaço já estivesse abarcando a totalidade da vida de alguns indivíduos.

Na base de muitas dessas transformações, encontraremos disposições individuais e sociais que alimentam uma outra sociabilidade e cultura que dão forma a uma “cultura digital”, a uma “cultura da Internet” e a uma “cultura *hacker*”, que têm sido caracterizadas de diversas formas (Wark, 2004; Castells, 2003; Himanen, 2001; Raymond, 1998). Neste texto, interessa-nos destacar apenas alguns elementos comuns que permeiam essas noções, em especial, o que gravita em torno da defesa e promoção das formas de livre acesso e compartilhamento da informação. Em certa medida, são essas práticas de livre acesso que estão na base do desenvolvimento das tecnologias digitais em suas diversas camadas (principalmente do *software*) e que moldaram as possibilidades de uso inscritas nas tecnologias de comunicação em rede. A emergência de tal cultura relaciona-se também às profundas modificações nas formas de subjetivação e produção identitária, na formação de novas sociabilidades e redes sociais, na organização das relações econômicas e na divisão social do trabalho, nos modos de participação e organização política.

É difícil e seria incorreto atribuir à origem desta cultura a apenas um grupo social, uma vez que diversos segmentos (*hackers*, técnicos-empresários, pesquisadores universitários, comunidades virtuais) participam de maneira integrada na sua constituição. Há, todavia, uma disposição específica e comum a esses grupos em torno de uma noção ampliada de um “*ethos hacker*”. É importante frisar que não se trata de apontar um sujeito, um representante

5 É neste sentido mais amplo que aproximamos a “Política” da noção de “nova partilha do sensível” (Rancière, 2005), ou mesmo da idéia de um “novo regime estético” (Guattari, 2000), pois estes termos articulam simultaneamente os modos de subjetivação e percepção às configurações do mundo social através do reconhecimento da importância da dimensão comunicativa (e em nosso caso a visibilidade) no interior dos processos psico-sociais.

ou uma categoria social de um processo em curso. Quando nos referirmos a este *ethos*, pensamos num “modo de ser” sem totalidade ou teleologia, que está presente em diversos indivíduos e grupos que partilham de princípios e práticas comuns.

Neste sentido, o espalhamento desses princípios alimenta no ciberespaço diversas práticas de organização de redes sociais, de produção e organização colaborativa do conhecimento, de uma relação de autonomia e desejo criativo que almeja ir além das possibilidades inscritas no aparelho (para usar um termo de Flusser) e no programa ou, numa acepção mais filosófica, ultrapassar as configurações do instituído.

Nesta acepção, o *hacker* se caracteriza, nas palavras de Mackenzie Wark (2004), por um agir orientado a introduzir uma “diferença” no mundo. Encontramos essa mesma disposição no cientista e no artista quando criam novos “objetos” no universo sensível, quando modificam a linguagem e o nosso entendimento a respeito do mundo. Trata-se, em certa medida, de uma ação estética que re-define as fronteiras do visível e do invisível, do dizível e do executável, alterando as condições de percepção e compreensão sobre um determinado objeto ou situação. O *hacker*, na análise otimista de Himanen, modifica a relação estabelecida entre o homem e a máquina, propondo novas relações entre o trabalho e o não-trabalho, alterando sua divisão sócio-técnica e difundindo, para outras esferas sociais, um modo de existência conectada que dá forma, em algumas circunstâncias, a uma outra ética do trabalho (Himanen, 2001). Com a gradual difusão das tecnologias digitais de comunicação em rede, algumas das características dessa cultura acabariam transbordando para outras esferas das práticas mediatizadas pelas redes digitais.

No campo artístico, essas tecnologias introduziram profundas transformações nas formas de produção e circulação das obras, modificando substancialmente as formas de ver, ouvir, escrever, ler e sentir. Parte dessas modificações reside sobre: (1) o regime da criação, que se torna mais colaborativo, descentralizado e horizontalizado, em domínios onde isso não era tão possível. Por um lado, se há processos de coletivização, de outro as novas tecnologias também permitem que artistas produzam individualmente obras com uma complexidade antes irrealizável; (2) a posse dos meios de produção que se tornam relativamente mais acessíveis; (3) o regime autoral, que ganha novos marcos jurídicos se flexibiliza, indo desde as formas alternativas de propriedade intelectual até as formas de dissolução da autoria; (4) a linguagem, com as possibilidades de síntese computacional; com a utilização da convergência multimídia, e com a capacidade de apropriação de uma infinidade de novos elementos que foram transformados em “matéria-prima”. Graças à codificação digital, toda informação reduzida a

bits pode virar um componente para a criação. Nesses casos, nos referimos a uma diversidade de práticas situada sob o guarda-chuva das “tecnoestéticas”, da “arte-tecnologia”, da arte dos “novos meios” (Manovich, 2001; Wandes, 2006; Machado, 2007a; Greene, 2004; Domingues, 1997).

Trata-se não apenas de expressões renovadas do fazer artístico, mas também de uma mudança no campo das sensibilidades e das subjetividades que se transformam a partir das relações mediadas com maior intensidade pelas tecnologias digitais. Entretanto, apenas uma parte delas se relacionará com as tecnologias digitais no sentido de superar uma relação de subordinação. Há muitos casos em que a tecnologia se transforma em verniz e/ou instrumento técnico que acaba por dominar e circunscrever a produção artística. Da mesma forma, existem experiências que, como já fora descrito por Plaza, são capazes de ativar a indeterminação dos aparelhos tecnológicos e, portanto, logram modificar as suas pré-determinações (Plaza, 1994).

No âmbito da circulação dos bens culturais o cenário modificou-se intensamente. Há uma revolução (e uma guerra) em torno das disputas sobre o controle da produção, acesso e distribuição, onde a velha indústria intermediária do entretenimento colide com as alternativas propiciadas pelas tecnologias digitais de comunicação em rede. O elemento que aqui nos interessa destacar é a emergência de práticas de compartilhamento e recombinação desses recursos. Fala-se de uma “cultura livre”, de uma “cultura da recombinação” (remix), como expressões das novas formas de criação, produção e circulação (Lessig, 2004; Caetano, 2006). Nesses casos, o livre acesso à informação e o direito de compartilhamento de arquivos digitais acaba colidindo com os interesses comerciais dos detentores dos direitos de exploração econômica das obras. Há, inclusive, uma guerra semântica em curso que objetiva criminalizar práticas antes consideradas comuns no ciberespaço (como o compartilhamento de material digital), misturando na opinião pública os entendimentos sobre o *hacker*, o *cracker* e o pirata.

Face a essas dinâmicas, a realização de uma “cultura livre” significaria uma profunda modificação no atual regime de propriedade intelectual e, conseqüentemente, na distribuição do poder político e dos recursos econômicos entre os diversos atores que compõem esta paisagem (Silveira, 2005). No plano da cultura visual, significaria interrogar os mecanismos de apropriação e controle que visam estabilizar e instrumentalizar a imagem de síntese. Neste sentido, o fortalecimento de expressões mais autônomas, tanto em relação à produção-circulação imagética, como às diversas formas de produção de conhecimentos, dá-se conjuntamente aos embates pela constituição de uma outra “estética”.

No plano das formas de organização social nunca se falou tanto em “redes sociais”. Neste caso, estaríamos diante da proliferação de novas modalidades de relações sociais onde estão sendo gestados outros códigos de conduta, outras formas de organização social, de participação, debate e decisão a respeito da vida social. No plano psíquico, as formas de “vida conectada” também estariam alimentando outras formas de subjetivação tornadas possíveis pelas mutações nos modos de interação, regime de visibilidade, agenciamento sensível e afetivo. Aqui, as tradicionais fronteiras entre mundo privado e mundo público adquirem novos sentidos. O mesmo se dá com algumas noções clássicas que gravitam em torno do indivíduo moderno, como individualidade, privacidade e intimidade. Um dos desafios nesta área é que a emergência de outras formas de vida aparentemente mais horizontais, flexíveis, distribuídas e fluídas, ocorre *pari passu* o surgimento de mecanismos sutis de controle e captura.

Na esfera social estão se constituindo organizações da sociedade civil, movimentos sociais e outras agremiações coletivas, que também se formam graças à utilização dos recursos de comunicação digital em rede. De maneira análoga, os partidos políticos e governos, também estão introduzindo outras formas de gestão e participação cidadã através das tecnologias digitais. Resta saber se a apropriação e o uso dessas tecnologias irá fortalecer modos de atuação mais emancipatórios ou se, ao contrário, teremos formas de participação e organização aparelhadas por essas tecnologias.

Na ciência, as possibilidades ampliadas de acesso e de construção de mecanismos de produção colaborativa, modificaram radicalmente a paisagem da produção do conhecimento formal. Tanto que o próprio estatuto das instituições que detinham o monopólio da legitimação sobre a produção e certificação desses saberes passa a ter sua centralidade e autoridade questionadas. Não apenas a escola, mas a forma de ensinar e a própria especificidade de alguns campos científicos são interrogados pela proliferação de novas formas de conhecer, de produzir, compartilhar e organizar informações. Neste campo, pode-se dizer que a ciência e a cultura *hacker* partilham de alguns princípios comuns, como a defesa do livre acesso à informação, a comunalidade do conhecimento, a promoção da difusão e publicização do conhecimento socialmente produzido. Aqui também é evidente a colisão de interesses entre esses princípios da prática científica e a crescente redução da diversidade de formas de conhecimento ao modelo hegemônico da tecnociência, acompanhada dos processos de “fechamento” e privatização (como a expansão dos mecanismos de patenteamento) dos saberes socialmente criados.

Todas essas práticas estão intrinsecamente relacionadas ao surgimento de um modo de vida conectado e interfaceado. Ao mesmo tempo, os devires de tais configurações são bastante indeterminados, sobretudo pelo caráter fragmentado e incipiente da maior parte dessas experiências. Apesar da multiplicação dos recursos de comunicação, falta muitas vezes uma linguagem que seja capaz de criar e dar forma visível ao que está sendo criado.

Os mais eufóricos apressam-se em afirmar a emergência de novas formas políticas e do social, ambos caracterizados pelos fluxos permanentes, pela descentralização, pela des-identificação e até pela des-personificação do poder. Trata-se, nesta acepção, da superação absoluta das sociedades organizadas segundo os princípios da representação política e das diversas formas de autoridade estatal. No entanto, afirmamos que, por enquanto, esta imagem só dá conta de parte do contexto atual e, na realidade, acaba por favorecer a emergência de uma forma de dominação que se apresenta como difusa e impessoal, esvaziando as possibilidades de resistência ou criação emancipatórias. Do nosso ponto de vista, o momento exige atenção justamente à simultaneidade e ao encapsulamento dessas formas distintas de exercício do poder.

O estatuto da imagem de síntese goza desta mesma ambiguidade, funcionando ora como imagem regulada segundo os princípios da representação do real, e ora conforme os princípios da simulação. Reconhecer os mecanismos que fixam a imagem a cada um desses regimes é fundamental para perceber os componentes tecno-políticos que in-formam o *médium* e, portanto, a educação visual promovida pelas imagens.

Homologamente, nos parece que o mundo político sofre de uma ambiguidade similar neste momento de transição medial. Submetemos-nos a Estados de democracias representativas que já não são realmente soberanos, sistemas de governança sem governos, estruturas que se constituíram para gerir e representar um mundo de instituições e sujeitos “físicos” que já não correspondem à desmaterialização e à virtualização da economia, da propriedade, da cidadania, da subjetividade. No entanto, a imagem identitária dessas instituições persiste, resiste. Ela é mobilizada a todo momento para manter a autoridade de um mecanismo que se torna cada vez mais abstrato e politicamente vazio, convertido em máquina de autoprodução de legitimidade (Hardt & Negri, 2001), pois os processos de identificação e pertencimento social não mais coincidem com os canais de mediação e representação política consolidados no século XX.

A pergunta talvez pudesse ser feita de maneira inversa: que formas políticas somos capazes de imaginar que poderiam dar expressão às novas possibilidades de pensamento e

ação inauguradas por uma sociabilidade e um modo de subjetivação cada vez mais mediado pelas redes telemáticas?

Referências

BELTING, Hans. *Pour une anthropologie des images*. Paris: Gallimard, 2004.

CAETANO, Miguel. *Blog: Remixtures*. 2006. Disponível em: <<http://remixtures.com/>>.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI*. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GREENE, Rachel. *Internet art*. New York: Thames & Hudson, 2004.

GUATTARI, Felix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed. 34, 2000.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Império*. São Paulo: Record, 2001.

Himanen, Pekka. *L'ethique hacker*. Paris: Exils, 2001.

LESSIG, Lawrence. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. 2004. Disponível em: <<http://free-culture.cc/>> (inglês) e <http://stoa.usp.br/oerworkshop/files/1333/7582/cultura_livre.zip> (português). Acesso em: 21 de janeiro de 2009.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007a.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTINS, Hermínio. Reflections on the metaphysic of information and the prospects for the human condition. In: *Proceedings of the International Congress on Digital Culture and Citizenship*, Madrid, 2004. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, 2006.

PLAZA, Júlio. Info x Foto: grafias. *Revista Imagens*, Campinas, n. 3, p. 50-55, 1994.

RANCIÈRE, Jacques. *O desentendimento*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução Mônica Costa Netto. São Paulo: Ed. 34/EXO, 2005.

RAYMOND, Eric. *A catedral e o bazar*, 1998. Disponível em: <<http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>>. Acesso em: 11 de março de 2009.

ROLNIK, Suely. *Geopolítica da cafetinagem*. 2007. Disponível em:
<<http://transform.eipcp.net/transversal/1106/rolnik/pt>>. Acesso em: 20 de julho de 2007.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *A mobilização colaborativa e a teoria da propriedade do bem intangível*. 2005. Tese (Doutorado em Ciência Política) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

WANDES, Bruce. *Art of the digital age*. New York: Thames & Hudson, 2006.

WARK, McKenzie. A Hacker Manifesto. *Subsol*. 2004. Disponível em:
<http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html>. Acesso em: 11 de março de 2009.