

Ferreira, L. S. & Ferreira, L. S. (2016). Imagem, imaginário e o fenômeno glocal interativo: reflexões sobre a teleexistência conformada pelo neonomadismo. In M. Oliveira & S. Pinto (Eds.), *Atas do Congresso Internacional Comunicação e Luz* (pp. 142-162). Braga: CECS

LYGIA SOUSA FERREIRA & LOURDES SOUSA FERREIRA

lys.souffer@gmail.com; profa.flourdes8@gmail.com

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
(BRASIL) / UNIVERSIDADE DA AMAZÔNIA (BRASIL)**

IMAGEM, IMAGINÁRIO E O FENÔMENO GLOCAL INTERATIVO: REFLEXÕES SOBRE A TELEEXISTÊNCIA CONFORMADA PELO NEONOMADISMO

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo traçar um breve quadro teórico de conceituação de imagem e de imaginário, para que seja possível analisar a influência de ambos ao serem reescalados para a dimensão tecnológica. Atualmente, a humanidade encontra-se no contexto da cibercultura. Época em que, para acompanhar o ritmo acelerado instituído pelos avanços tecnológicos, os indivíduos se veem dispostos a “acoplar o corpo e a mente” aos mais diversos dispositivos infotecnológicos na tentativa de não ficar ao largo da sociedade. Sob o suporte tecnológico, a imagem e o imaginário regem como utopia, denominada de fenômeno glocal. É por meio do glocal que a imagem e o imaginário atingem o seu status de valor, vigorando como teleexistência, onde a fuga dos corpos é gerada por um “neonomadismo” sem limites que, a um só tempo, o corpo espectral é levado a estender-se na velocidade da luz no espaço virtual, mesmo tendo o corpo físico inerte no espaço geográfico.

PALAVRAS-CHAVE

Imagem luz; glocal, teleexistência; neonomadismo

DEFINIÇÃO DAS IMAGENS

Desde o início da história, filósofos e pesquisadores se debruçam sobre a complexidade que une a imagem, o imaginário e a realidade. Mas antes de entender essa relação, é necessário definir o sentido etimológico da palavra imagem.

No latim, *imago* – imagem – significa retrato de um morto. Na língua portuguesa, o dicionário Aurélio (2004) diz que é a “representação mental, gráfica, plástica fotográfica de pessoa ou objeto; ou a impressão,

lembrança, recordação de momentos ou pessoas”. No grego, o sentido dessa palavra está ligado ao termo *eidōs* (ideia), cujo conceito foi desenvolvido por Platão. Para o filósofo, as ideias estão inseridas no mundo das essências verdadeiras. Mas para Aristóteles, as imagens são aquisições mentais de um objeto real. Durante a Idade Medieval, a imagem era definida como *aliquid stat pro aliquo*, ou seja, algo que está além da concretude do objeto e não possui sentido definido. Na verdade, muitos significados vêm à tona, mas o verdadeiro sentido permanece oculto.

Segundo o semioticista Ivan Bystrina (1995), as imagens são inextinguíveis. Fazem parte de outra existência e ocupam o *status* de segunda realidade¹. Para o autor, elas possuem a capacidade de sobreviver independentemente de suportes materiais, porque se apropriam do imaginário humano. Diante disso, Baitello (1995) ressalta que o envolvimento existente entre imagem e o imaginário ocorre primeiro no inconsciente humano. Sabe-se que a mente é uma verdadeira usina de imagens construídas a partir das experiências vividas. A dinâmica dessa construção se dá, essencialmente, por meio da natureza perceptiva das informações envolvidas no processo do pensamento.

A complexidade das imagens está relacionada ao seu caráter mágico, o qual permite, simultaneamente, representar algo presente ou ausente. Para serem percebidas e/ou interpretadas, as imagens precisam obrigatoriamente de suportes. Eles permitem que a imagem seja concretizada e classificada de acordo com a sua natureza e a sua linguagem. Mas vale ressaltar, mesmo com ajuda dos suportes alguns significados permanecem invisíveis aos olhos humanos. Isso ocorre devido ao fato de sentidos e sentimentos serem imprevisíveis. Ao observar uma imagem, emergem as lembranças presentes na memória, pois como as imagens penetram no íntimo do ser, elas não deixam de evocar as histórias soterradas e “enraizadas nas profundezas invisíveis do esquecimento” (Baitello, 1995).

ORIGEM DAS IMAGENS: O MITO DA CAVERNA

É impossível falar da origem das imagens sem lembrar-se da famosa alegoria “O mito da Caverna”. Para introduzir o tema tratado neste item será importante citar um trecho platônico.

Imagine uma caverna escura, separada por um muro bem alto. Entre o muro e o chão, existe um fino feixe de luz,

¹ A segunda realidade é, de acordo com Bystrina (1995), “nitidamente um fenômeno psíquico, constituída após o nascimento da linguagem”.

deixando a caverna em quase completa escuridão. Os moradores daquele lugar, desde o nascimento, convivem com a ausência de iluminação. Vivem acorrentados e de costas para o muro. Ali, não podem ou já se acostumaram a não fazer movimentos bruscos e a olhar apenas a parede do fundo, sem jamais terem visto o mundo exterior; a visão era apenas das sombras. A vida era apenas das sombras. A vida que passa do lado de fora é projetada como imagens sombrias nas paredes da caverna.

Os prisioneiros se comunicam, dando nomes as “coisas” que julgam ver e ficam atentos escutando os sons vindos do lado de fora. Para eles, são as vozes próprias das sombras. Um dos prisioneiros, inconformado com a condição em que se encontra, decide fugir. Fabrica instrumentos com o qual quebra os grilhões. De início, sente dificuldades de se mexer. Entretanto, enfrentando os caminhos e obstáculos, consegue fugir. Ao primeiro instante, fica totalmente cego pela luminosidade do sol, com as quais os seus olhos não estavam acostumados. Após passar o mal estar, vê, de fato, a realidade. Sente-se dividido entre a incredulidade e o deslumbramento: incredulidade porque será – a partir de então – obrigado a decidir onde “habita” a verdade: no que vê naquele momento, ou nas sombras que sempre conheceu; e deslumbramento, porque os seus olhos nunca tinham enxergado com “tamanha nitidez”. (citado em Chauí, 2003)

O sociólogo Dietmar Kamper, inspirado no sentido da palavra latina “*imago*”, define a imagem como a “presença de uma ausência” (Kamper, 2007, p. 7). Para o autor, as imagens possuem características sombrias, próprias dos habitantes da escuridão. Moram no interior mais profundo do ser, nas cavernas íntimas do ser humano, alimentando o famigerado imaginário, sedento por imagens vazias; assim como os moradores da caverna, ansiosos por sombras de algo inexistente.

O autor acredita que no transcurso da história é possível perceber a importância das imagens. Durante a Revolução Francesa, a tríade razão-ciência-técnica ocasionou a derrubada da idolatria das imagens da Idade Média. Porém, o princípio da técnica e da possível superação científica contribuiu para a projeção de um mundo ideal, cuja existência só residia no princípio “luminoso” do imaginário coletivo. A Segunda Guerra Mundial, com a barbárie, conduziu o projeto de superação técnico-científico ao precipício. Com pessimismo tenaz, Adorno e Horkheimer constatam que no mundo racionalizado, a mitologia foi reescalada e atingiu *status* profano.

Não há como negar que as imagens fazem parte da essência e da existência humana. Como já anteriormente abordado, elas nasceram nas cavernas da percepção humana e transformaram-se num “oásis de escuridão em meio à luz do dia” (Kamper, 2007, p. 6) Depois, fizeram-se presentes no mundo das palavras, dando significado ao que é perceptivo, extrapolando os limites fortes da razão, até revelarem-se despidamente, ao universo exterior, quando finalmente rompem os grillhões e passaram a serem vistas do lado de fora da “caverna humana”. O primeiro sinal dessa exteriorização remete-se ao Período Paleolítico, época em que o homem ainda vivendo no nomadismo, passou a construir instrumentos de auxílio para sua sobrevivência e a desenvolver a arte rupestre. Desde então, as imagens foram sendo projetadas em suportes. Mas mesmo assim, continuavam sendo fruto da introspecção humana. No entanto, com o passar dos anos, sobretudo, após o desenvolvimento da tecnologia, as imagens proliferaram-se desordenadamente e deixaram de restringir-se a criação humana e individual. A capacidade de reprodutibilidade proporcionada pelos meios tecnológicos contribuiu para que elas perdessem a essência e a profundidade. A luz da velocidade tecnológica, ao mesmo tempo em que ofusca o significado original da imagem, permite a sua proliferação e a torna ainda mais evidente a sua capacidade de sedução.

[...] Os homens hoje vivem no mundo. Não vivem na linguagem. Vivem na verdade das imagens do mundo, de si próprios e dos outros homens que foram feitos, nas imagens do mundo, deles próprios e dos outros homens que foram feitos para eles. E vivem mais mal do que bem nessa imanência (permanência) imaginária. Morrem por isso. No ápice da produção de imagens existem maciços distúrbios. Existem distúrbios das imagens que tornam enormemente ambígua a vida das imagens e a morte das imagens. (Kamper, 2007, p. 8)

O autor afirma que o imaginário humano tornou-se refém das imagens. Hoje, elas vigoram soberanas. O cotidiano está repleto de marcas, símbolos, dígitos e ícones. Até mesmos os sentimentos humanos são expressos por meio de códigos (*avatares*, *emoticons* etc.) no espaço virtual. A imagem tecnológica ofuscou a realidade, permitindo o indivíduo enxergar somente as formas sombrias projetadas pela luz artificial da mídia no interior das residências. Porém, evadir da caverna das imagens artificiais gera outra dificuldade, nada que emerge somente do real consegue sobreviver. Afinal, é por meio da relação imagem-imaginário que a vida movimenta-se

e ganha sentido. A dupla premissa diz: “como imagens, os homens são mortais, sem imagens talvez pudéssemos ser mortais” (Kamper, 2007, p. 3). Tal afirmativa leva a compreender que o ser humano nunca deixará de produzir imagens. Elas movem o imaginário. E o imaginário é vida, é a ação imortalizadora do ser humano.

A SEDUÇÃO DAS IMAGENS

De acordo com Baitello (1995), o ser humano possui a característica de criar seres que atuam sobre seus criadores. Esses seres originam-se no imaginário e ganham vida através das imagens. A história dessa ação aparece, primeiramente, sob as figuras titânicas onipotentes, depois, sob a forma de “deuses justiceiros e reparadores” (Hilma cit. em Baitello, 1995) e mais tarde, são representados nas figuras políticas e nas relações entre dominadores e dominados, até todos esses símbolos serem destronados pela tecnologia.

O semioticista Belting (cit. em Baitello, 1995) propõe a compreensão da complexa atividade sedutora das imagens a partir das categorias operativas denominadas de “imagens endógenas e imagens exógenas”. As endógenas possuem valores dominantes que conduzem a força imaginativa à interiorização. Podem-se citar inúmeros exemplos artisticamente produzidos pela cultura humana em diversas áreas: na arquitetura, na pintura, na fotografia, na literatura, no teatro, que conseguem remeter o indivíduo às profundezas íntimas de seu ser. Opostamente, as imagens exógenas possuem valores exteriorizantes. Elas são criadas e recriadas pela tecnologia e sobrevivem por meio do processo inflacionário. E essa desmesurada proliferação das imagens provoca a perda de seus significados.

Diante do descontrole das imagens causado pelos aparatos tecnológicos, sobretudo, pela mídia, Flusser (2007) afirma que a invasividade e a onipresença da imagem é a terceira catástrofe provocada pelo homem. Ainda de acordo com o autor, a primeira catástrofe seria a transição da fase arborícola para o nomadismo. A segunda, o assentamento do nômade: a posse e o cultivo da terra; e a terceira equivale à perda dos espaços de privacidade e de projeção em que são invadidos pelo “furacão da mídia”.

Para Vilém Flusser, as possibilidades de construção de imagens numa sociedade cada vez centralizada na tecnologia. Para ele, as imagens produzidas pelas máquinas tecnológicas já estão programadas para essa finalidade. Elas estão previamente inscritas na própria memória de funcionamento dos programas. Na verdade, os programas são formalizadores

de um conjunto de procedimentos conhecidos, onde parte do elemento constitutivo de determinado sistema simbólico, bem como, as suas regras de articulação são inventariados, sistematizados e simplificados para ser colocada a disposição de um usuário genérico, preferencialmente leigo. O autor denomina o usuário que interage com os objetos tecnológicos e extrai delas as imagens técnicas de “funcionário”. Para o funcionário ou usuário – utilizando o termo comum – as máquinas infotecnológicas são “caixas pretas” cujo funcionamento e mecanismo gerador de imagens não são totalmente conhecidos. O usuário lida apenas com o canal produtivo, mas não com o processo codificador interno. Porém, isso não importa, tais “caixas” tecnológicas seduzem por meio de um discurso “amigável”. Ou seja, elas podem funcionar e colocar em operação o programa gerador de imagens técnicas mesmo quando o indivíduo que as manipula desconhece o que se passa em suas entranhas. O usuário deve dominar o *input* e o *output* das “caixas pretas”, além de saber como acionar os botões adequados, de modo a permitir que o dispositivo ative as imagens desejadas. Assim, o sujeito escolhe, dentre as categorias disponíveis no sistema, a mais adequada para construir o que deseja. O poder da escolha faz com que o funcionário acredite estar exercendo a liberdade de criar as suas próprias imagens.

As imagens criadas com o auxílio da tecnologia são muito mais livres e enigmáticas. Por isso, exercem o poder de dominar, de “hipnotizar” os olhos humanos. No que se refere à sedução, Baudrillard (1996) lembra que esse é um processo dual. “Ninguém pode seduzir, se não estiver seduzido. Ninguém pode jogar sem o outro, é a regra fundamental” (Baudrillard, 1996, p. 92). Logo, as imagens não seduzem o imaginário humano sozinhas, como revela o autor, afinal, o homem sempre esteve seduzido por elas.

O sujeito deseja, o objeto seduz. A relação existente entre sujeito e objeto não é estabelecido por meio de trocas, mas pela lei da compensação. Assim agem as imagens. Elas seduzem o imaginário compensando as carências íntimas do ser humano, causando-lhe prazer.

Vale ressaltar que o poder sedutor das imagens não está somente ligado aos suportes tecnológicos. Afinal, a vida humana alimenta-se de imagens. As imagens possuem a capacidade de movimentar a existência do ser. Os gregos, por exemplo, cultuavam os deuses, seres imortais com capacidade de agirem na vida dos seres humanos². Na tribo dos xamãs, a figura da serpente possuía um significado especial, simbolizava a força da

² Na concepção greco-romana, os deuses eram seres supremos. Presidiavam os fenômenos atmosféricos, recolhiam e dispersavam as nuvens, comandavam as tempestades, criavam relâmpagos. Por outro lado, mandavam chuva benéfica para fecundar a terra.

natureza sobre as ações humanas (Bystrina cit. em Baitello, 1995, p. 31). Os relatos bíblicos do cristianismo também revelam o poder das imagens. Por exemplo, a figura da serpente também é mencionada. No entanto, diferentemente da tribo xamânica, ela não é adorada, mas é utilizada como instrumento das ações de divinas. A figura da serpente exerce um simbolismo dual no cristianismo. No contexto de Adão e Eva, aparece como símbolo da fraqueza humana. Assim como, revela-se instrumento da “força divina” no momento em que Moisés precisa libertar seu povo da escravidão no Egito³. Outra simbologia importante no cristianismo é a prática da ceia, ainda repetida durante a missa nos dias de hoje. A partilha do pão e do vinho é a possibilidade do homem estar mais próximo de Deus. O símbolo da aliança entre o ser divino e a humanidade, concretiza-se na imagem da hóstia sagrada.

As imagens também estão presentes nos sonhos. Sabe-se que não é apenas o homem que sonha outros animais também o fazem. Segundo Bystrina (cit. em Baitello, 1995), o sonho humano acontece na fase REM do sono, porém não fica apenas nela. As imagens que se produzem durante a noite, muitas vezes estão desconexas com a realidade física ou social do sonhador. Apesar disso, conseguem causar sensações múltiplas (tristeza, alegria, impacto) como se realmente tivessem ocorrido. O autor relata que em comunidades primitivas de aborígenes australianos, o sonho exercia a função criadora. Para o autor, o sonho é o próprio momento de criação. As narrativas aborígenes recordam do “sonho criador de Deus”, quando, em sete dias, povoa o planeta com a rica diversidade de plantas e animais, além de fazer o homem a sua imagem e semelhança. A partir de então, o ser humano acredita ser “imagem e semelhança de Deus”, mas convive com a imperfeição própria de sua natureza, é mortal. Por isso, o indivíduo busca incessantemente as imagens. Elas agem como possibilidade de ofuscar o medo da morte. Somente as imagens conseguem imortalizar o sujeito e fazê-lo atingir a perfeição, característica dos seres divinos.

Dentro ou fora dos sonhos, as imagens dão sentido ao mundo real. As expressões artísticas, os mitos, as imagens reverenciadas nas religiões ou em culturas diversas revelam o quanto a imagem é importante na vida do ser humano. Baitello (1995) lembra que, após algum tempo, as pinturas rupestres depositadas no interior das cavernas pelos ancestrais humanos, contribuíram para a criação de objetos como adornos, utensílios,

³ De acordo com o relato bíblico, na época em que os israelitas estavam no Egito e queriam sair em busca da terra prometida, Moisés diante do faraó atirou seu cajado que se transformou em serpente. Os servos do faraó fizeram o mesmo, mas o cajado de Moisés devorou todas as outras serpentes.

apetrechos. Este deslocamento da imagem estática, existente apenas do plano imaterial, para o mundo real com finalidades práticas no cotidiano, pode ser entendido como a primeira forma de mobilidade das imagens.

Primeiro, as imagens deixaram de existir apenas na imaginação humana e passaram a habitar o interior das cavernas. Mas, não perderam a sua essência: serem figuras representativas da introspecção humana. Ao deslocarem-se das paredes frias das cavernas para o mundo real, as imagens libertaram-se do obscuro e passaram a viver sob a luz do dia. Elas ganharam o espaço aberto e apoio dos suportes luminosos da tecnologia. Então, “ao invés de imagens inscritas, o que passamos a ter são imagens sobrescritas, uma fina película de pigmentos que se colocam sobre uma superfície” (Baitello, 1995, p. 53).

As imagens ao se sustentarem em suportes cada vez mais simples e fáceis de reprodução em larga escala, proliferam-se exarcebadamente e passam a ocupar para todos os espaços da vida. É impossível estimar quantas imagens externas atingem o imaginário dos habitantes do planeta. Com certeza, a quantidade delas é tão grande que a capacidade da imaginação humana jamais conseguiria mensurar. Principalmente, porque são construídas pelas velozes “máquinas de fazer imagens” (Sfez, 1994, p. 34). A partir do momento em que as imagens passaram a habitar o planeta, perderam a sua essência e tornaram-se referência de si mesmas (Sfez, 1994, p. 75). De acordo com Baudrillard (1996), o mundo real é cada vez mais dispensável e distante para as imagens. Elas deixaram de ser vetor de mediação entre homens-homens e entre homens-mundo para serem vetores de dispersão da realidade.

As imagens se tornaram seres autosuficientes e independentes. Fizeram um pacto com a luz da mídia e cegaram os olhos humanos. Hoje, a sociedade encontra-se numa situação bem parecida com aquela vivida pelo morador da caverna, sedento em se libertar do mundo das imagens. Porém, a dificuldade é enxergar, de fato, a realidade. Afinal, os olhos já estão acostumados a ver somente a superficialidade das imagens. É, justamente, na superficialidade que reside à sedução das imagens. Ela desafia o imaginário a “descobrir os seus segredos”, a enxergar além da superfície. Mas, isto não é possível. Nunca se consegue atingir o âmago da imagem. Não existe meio de desvendar todos os mistérios dela. “Por mais que olhemos, não penetramos, não atingimos nunca o dentro, a escuridão que é aquilo que gerou a nossa vida e a nossa capacidade imaginativa, nossa capacidade de produzir imagens” (Baitello, 2005, p. 72).

A IMAGEM E O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO NA CIBERCULTURA

No domínio do pensamento acadêmico, as palavras parecem serem difíceis de definir. Foi assim com o termo “pós-modernidade”, cuja popularidade entre os teóricos das ciências sociais não cessou em ser investigado até meados da década de 90. Exaustivamente, falava-se de “sociedade pós-moderna”, “sociabilidade pós-moderna”, “estética pós-moderna” entre outras variações, mas todos os conceitos possíveis revelavam certa incerteza quanto o processo de transição da modernidade para a pós-modernidade. Algo semelhante acontece com a palavra cibercultura que, hoje, desfruta de significativa notoriedade nos meios acadêmicos. O termo quase sempre se refere ao contexto cultural totalmente dominado pela tecnologia.

Segundo Lemos e Cunha (2003), toda cultura é desde sempre uma “tecnocultura”. Porém, a cibercultura equivale à esfera da experiência contemporânea na qual a tecnologia passa a ser pensada como fator central determinante das vivências sociais, das sensorialidades e das elaborações estéticas. Ou seja, ela é muito mais do que uma tecnocultura. A cibercultura representa o momento em que a tecnologia se coloca como vetor essencial de articulação da sociedade.

Desde a Revolução Industrial, as experiências tecnológicas mantêm um relacionamento paradoxal com a humanidade. Ao mesmo tempo em que impulsionam a evolução da história, também se constituem em problemas explícitos para a humanidade. No que tange às tecnologias comunicacionais, o surgimento dos meios de massa se convertem em temática central desde meados da década de 40. Nesse sentido, Adorno e Horkheimer consideram que a comunicação massiva se constituía como força determinante. Os debates no campo das ciências humanas e sociais giravam em torno da “ação alienadora” da mídia, concebidos como “reprodutoras” das ideologias vigentes. A “indústria cultural” (cinema, rádio, televisão) era concebida como instrumento de padronização de comportamentos e como limitadora do senso crítico, visando o fortalecimento do sistema. Atualmente, já é possível perceber que os meios de comunicação (de massa ou interativos) não reproduzem e nem fortalecem o sistema, eles são o próprio poder e o próprio sistema que conduz a sociedade.

Sabe-se que durante algum tempo os *mass media* reinaram absolutos. Mas, na década de 90, começaram a perder espaço para a mídia interativa que rapidamente caíram no gosto do usuário (consumidor tecnológico). Afinal, a comunicação passiva dos meios de massa foi transformada em comunicação interativa. O indivíduo passou a atuar como agente direto do processo comunicacional mediado pela máquina. Não há como negar que

se vive um momento de inaudito fascínio pela tecnologia. A miniaturização das máquinas de comunicar, bem como sua crescente mobilidade presente em aparatos como telefones celulares, *palmtops* e *notebooks* tornaram a comunicação mediada num fenômeno ubíquo. O lema é “comunicar sempre, cada vez com mais frequência”. Nesse sentido, Sfez (1994) acrescenta que todas as tecnologias de vanguarda se aliaram a comunicação. Assim a cibercultura pode ser definida como o instante supremo de realização da comunicação tecnológica, mas também não se reduz a só isso. Na verdade, ela é a uma nova configuração social e imaginária.

Felinto (2005) recorre à antropologia para lembrar que esta geração não é a primeira a se maravilhar com as rápidas e extraordinárias mudanças provocadas pela comunicação. No entanto, a marca ontológica que diferencia a cibercultura de outros períodos precedentes é a propalada passagem do paradigma “analógico” para o “digital”. O fenômeno cibercultural assinala sua especificidade com base nesse novo modelo tecnológico, cujas características ultrapassam todo e qualquer modelo anterior. A maior delas foi à informatização do mundo. Toda natureza, inclusive a subjetividade humana pode ser compreendida por padrões funcionais passíveis de digitalização em sistemas computadorizados.

Um dos melhores exemplos de processos de “informatização” é o mapeamento do genoma humano em computadores que desafiam as seqüências genéticas binárias. Nesse sentido, o pós-humanismo representa o desdobramento direto da “visão de mundo” cibercultural. Se o sujeito pode ser traduzido em partículas de informações discretas, por que não seria possível aperfeiçoá-lo por meio da manipulação consciente dessa mesma informação? Só não seria possível, como também já existem métodos (ou *softwares*) capazes de duplicar ou modificar pessoas e/ou objetos (como o *photoshop*, o processo de *rotoscopia digital* dos cinemas, até a biotecnologia, a clonagem e a manipulação de células troncos). No universo cibercultural, cada átomo converte-se em informação e comunicação. Logo, a informação pode ser compreendida como conceito-chave da cibercultura.

Diante desse panorama e de todos os elementos nele incluídos, como explicar o fenômeno cibercultural? A explicação só poderia vir da categoria que possibilita penetrar no interior de todos os sistemas e os obriga a afinar conceitos, quer trate do simbólico, do estético, do conhecimento e de seus prolongamentos dirigidos ao social. Ele se encontra no centro de todos os dispositivos do saber. “Força central, condição inevitável da vida em sociedade” (Felinto, 2005, p. 20), o imaginário se encontra na fundação de todas as formas de conhecimento, nas práticas e nas representações sociais.

Vale recordar que há algum tempo atrás, a categoria do imaginário desfrutava de popularidade acadêmica. Principalmente na década de 70, a temática atingiu seu ápice nos trabalhos de Durand e Castoriadis (1986). Depois, os estudos sobre o imaginário passaram por arrefecimento. Porém, no âmbito da cibercultura, o imaginário reaparece como conceito importante, impondo-se no campo científico. Autores como Sfez (1996), Lemos e Cunha (2003), Trivinho (2007) e Rüdiger (2002) denominam a força social que projeta sobre a tecnologia determinadas imagens, expectativas e representações coletivas de “imaginário tecnológico”. Dessa forma, a cibercultura poderia ser definida como imaginário tecnológico fecundado a partir do paradigma digital. Esse imaginário tecnológico compreende aos processos, projetos e sonhos que se plasmam em aparatos materiais e ao impacto que esses objetos ensejam no cotidiano por meio do imaginário coletivo.

A cibercultura se manifesta como imaginário no qual o paradigma digital chega para realizar um sonho imemorial da humanidade: a superação das limitações humanas através do rompimento espaço-tempo, a manipulação da realidade convertida em padrões de informação, “a conquista absoluta da natureza e das leis do cosmo – em uma só palavra – a divinização do *homo ciberneticus*” (Felinto, 2005, p. 32). As crenças (os mitos, as metanarrativas etc.), aparentemente, superadas pelo conhecimento científico, retornam – no contexto cibercultural – na forma de “fetichismo” tecnológico no qual máquinas adquirem valor imanente e são pensadas como seres dotados de “inteligência artificial”.

Além do fascínio pelas máquinas “inteligentes” e pela comunicação de uma forma geral, a cibercultura também contribui para mudanças de comportamento e nas relações sociais. Lemos e Cunha (2003) recorda do aparecimento da atitude *cyberpunk*, a saber, um estilo de vida (*underground*) inspirado no movimento homônimo de ficção científica que associa “tecnologias digitais, psicodelismo, tecnomarginais, ciberespaço, ciborg e poder midiático, político e econômico dos grandes conglomerados multinacionais” (Lemos & Cunha, 2003, p. 200). Segundo o autor, “os cyberpunks são *outsiders*, criminosos, visionários da tecnologia. Eles encarnavam, na ficção e na vida real, uma atitude de apropriação vitalista da tecnologia”, orientada pelo tema “*do it yourself*”. Esse *underground hightech*, direta ou indiretamente, é herdeiro da contracultura tecnocrática das décadas de 60 e 70, contudo não há mais rejeição às tecnologias, ao contrário, a apropriação e o desvio na lógica de produção, consumo e a utilização delas abre uma possibilidade para escapar do controle social imposto pelos tecnocratas. A libertação pretendida vai além de possíveis coerções sociais, abrange também

a superação das limitações do próprio corpo humano, seja por meio de próteses, de manipulações biotecnológicas e até o uso de drogas. Tal fato é semente da utopia do corpo perfeitamente saudável, lembra Sfez (1996).

A apropriação das tecnologias informáticas pode, então, ser compreendida em duas direções: uma pessoa, com o propósito de manter o corpo livre e superpotencializado e a outra social. Neste caso, promove-se a “democratização” da tecnologia: todos podem e devem usufruir dos benefícios gerados pelos avanços tecnológicos. Esta era a ideologia propagada pelos *cyberpunks*, “*computers for the people*”.

Vale ressaltar, essa utopia democrática da informatização não atingiu o seu objetivo. Apenas uma minoria conseguia dominar os conhecimentos técnicos específicos. Para rebelar-se contra a “exclusão” provocada pela tecnologia, jovens chamados *hackers* passaram a usar a tecnologia contra os infotecnocratas. Passando algum tempo, os jovens da era *hightech* ao perceberem que o mercado tecnológico cresceu e tornou-se rentável, transformaram-se em poderosos empresários da microinformática. É o caso de Bill Gates, presidente e fundador da Microsoft, Steve Jobs e Steve Wozniak, fundadores da Apple e inventores do famoso Macintosh. Ou seja, os jovens idealistas *hippies* tornaram-se *yuppies*, executivos infotecnocratas bem sucedidos.

O imaginário cibercultural não é somente alimentado pelos ideais libertadores propagados pela tecnologia. Mas, principalmente, mantido pela magatecnoburocracia da informatização, virtualização e ciberespacialização das sociedades contemporâneas, a qual Trivinho (2001) define como “rede institucional internacional responsável pela produção e circulação de bens ciberculturais (*hardware*, *software* e *netware*, em seja qual formato for) e pela fomentação acelerada do *cyberspace*” (Trivinho, 2001, p. 214).

É importante lembrar que a informatização aconteceu. Porém, não atingiu o objetivo inicial (a democratização), livre acesso a todos. O que houve foi um reescalonamento da infotecnocracia. A atitude socialista transgressora transformou-se numa atitude conservadora de perpetuação do *status quo*. A reprodução infinda das estruturas sociais e culturais e das dinâmicas políticas e econômica pretendidas pela magatecnoburocracia para alimentar o capitalismo cibernético, estabelecem a cibercultura como cultura de controle velada, escondida por trás das promessas de interatividade, velocidade e informação.

A DITADURA DA IMAGEM E DO IMAGINÁRIO: NUANCES DA TECNOLOGIA

Segundo Castoriadis, o imaginário “é a introjeção do real, a aceitação inconsciente de um modo de ser partilhado com os outros” (Castoriadis, 1986, p. 67). Para o indivíduo penetrar no interior da caverna do imaginário social é necessário compreender, aceitar e participar de suas regras. Ao apropriar-se mentalmente dessas regras, o sujeito consegue criar novos procedimentos que dão origem a novas ações imaginárias. Este processo de construção e reconstrução é natural e acontece devido o imaginário sair de sua condição original (imaginário radical) e passar para a dimensão social.

Especificamente no contexto da cibercultura, as manifestações podem continuar sendo compreendidas a partir da “diagnose” de Castoriadis (1986). No entanto, o imaginário tecnológico, diferentemente das “ações imaginais” vivenciadas no passado, está fincado em processos complexos e efêmeros. Apesar de ainda possuir umbilicais ligações com o patrimônio afetivo, imagético, simbólico, individual e grupal, o imaginário tecnológico infiltra dois novos elementos capazes de sustentar todos os outros já citados: a velocidade e a informação. Eles passam a constituir o “magma de significações”, agindo como grandes estimuladores das atividades concretas do cotidiano e assim, produzindo sentido “no viver na cibercultura”.

Durante muito tempo, a voz do imaginário foi calada e relegada a uma posição secundária e até mesmo marginal, sendo concebida como parte maldita do espírito humano. Na modernidade, por exemplo, foram cortados os laços com as fontes vitais da imaginação em detrimento da supremacia da razão. Agora, parece que a humanidade tenta recuperar o tempo perdido. Kumar (1997) destaca a irônica situação contemporânea, na qual a vitória da ciência e da técnica (anteriormente inimigas da imaginação) conduz paradoxalmente ao ressurgimento do imaginário como força vital. A civilização da imagem dos meios de comunicação reinstala no mundo o domínio do imaginário. A sociedade passa de um extremo ao outro: da exclusão absoluta do imaginário ao desejo da substituição do racional pela imaginação. Por isso, Felinto enfatiza: “quando o imaginário está por toda a parte, quando o seu poder é ubíquo, sem centro e inteiramente pervasivo torna-se tão perigoso quanto à razão totalitária” (Felinto, 2005, p. 28)

Essa afirmação possibilita reportar a Freud – que na pista de Le Bon (cit. em Freud, 1971) pretende explicar a “alma das massas” e a sua capacidade de “invetividade”. Logo na introdução do texto “Psicologia das massas e a análise do eu”, Freud afirma que os indivíduos quando relacionam-se com seus familiares, amigos e com a pessoa amada, fica sob a influência de

apenas uma pessoa ou de um número reduzido de pessoas. Mas quando o autor fala de psicologia social ou das massas, o sentido de influência sofre reescalamento: o indivíduo passa a sofrer interferência de um grande número de pessoas; pessoas que apenas temporariamente estão ligadas a ele por algo e que o motiva a *ser* e *agir* de acordo com o grupo, absorvendo características que são particulares a esse grupo o qual pertence.

Para o psicanalista, o indivíduo ao se inserir num grupo adquire um poder invencível, o qual permite render-se a instintos que, se estivesse sozinho, com certeza teria mantido reprimido. Dentro do grupo, todos os membros tornam-se anônimos, favorecendo que o “espírito de responsabilidade” desapareça inteiramente (Le Bon cit. em Freud, 1971, p. 90). O autor ainda lembra que o grupo é conduzido pela “voz da fascinação”. Ela conduz o grupo pela sua ação hipnótica. Por isso, todos os sentimentos e pensamentos inclinam-se na direção determinada pelo “hipnotizador”. Sob a influência de apenas uma sugestão, serão realizados atos com irresistível impetuosidade. Essa impetuosidade é ainda mais irresistível porque a “voz de comando” é a mesma para todos os membros do grupo, favorecendo assim, a aceitação imediata, por meio do contágio de sentimentos, ideias sugeridas que possibilitam o sujeito transformar-se num “autômato” que deixou de ter sua própria vontade.

O comportamento das massas, de certa forma, reforça o sentido de imaginário social proposto por Castoriadis, quando o autor afirma que o imaginário é o modo de ser partilhado inconscientemente com os outros. Seguindo a lógica desses argumentos e relacionando com a atuação do imaginário tecnológico nos dias de hoje, é possível compreender que o imaginário tecnológico atua na esfera social, mudando comportamentos, modificando os valores e implantando novos meios de relações sociais, devido “convocarem” a massa, ou melhor, os usuários a corresponderem a voz de comando da tecnologia da informação.

Esse “inconsciente tecnológico” dos usuários é alimentado por meio de discursos devotados que anuncia o surgimento de um novo tipo de consciência, capaz de expandir-se sem limites pela rede (Rüdiger, 2002). Nessa expansão, o corpo torna-se maleável, podendo, inclusive, romper os limites do espaço e do tempo (numa ação mais complexa que o estado de bilocação) ou até mesmo, desaparecer, já que o corpo deixa de ser matéria para converter-se em códigos padrões da informatização. A narrativa organizadora em torno da qual se desenrolam todas as ações do imaginário tecnológico, implica na ideia de desaparecimento de todo o obstáculo ou materialidade envolvendo as noções de imediatez e de transparência. Essa

narrativa ou utopia sem a qual o imaginário tecnológico não poderia sobreviver é denominada de “fenômeno glocal”.

A UTOPIA DA IMAGEM E DO IMAGINÁRIO: O FENÔMENO GLOCAL INTERATIVO

A interatividade é o processo comunicacional, envolvendo agentes com igual poder de decisão e ação no ambiente virtual. Ele equivale ao principal paradigma cibercultural, pois desafia todas as elementares teorias da comunicação. Computadores, softwares e redes telemáticas, agindo como mediadores, instauram o paradigma “horizontal-interacionista” (Silva, 2003).

Até pouco tempo, a comunicação era dominada pelos modelos tradicionais, modelo ponto-a-ponto (ligação telefônica) e um-todos (impresos em geral, rádio e televisão). Mas, com o advento da tecnologia da informação, a interatividade surgiu para “desbancar” e “reconfigurar” todos os modelos já existentes. A interatividade representa o esquema “todos-todos”, cuja característica principal é permitir que os usuários tornem-se emissores e receptores simultaneamente. Tal situação é observada, por exemplo, quando um computador está conectado à Internet, oferecendo infinitas possibilidades de ação do usuário. Esse parece ser o ponto mais fascinante e sedutor; dá a sensação de poder e de domínio da situação. O usuário sente-se autônomo para fazer as suas escolhas e acessar o que desejar. Afinal, ele está protegido pelo *bunker* tecnológico. O *bunker*, segundo Trivinho (2007) significa redutos construídos com objetivo logístico de proteção, resistência ou defesa contra investidas inimigas em contextos de guerra, favorecendo a retaguarda ao processo progressivo de contra ataque. Nesse sentido, o usuário protegido pela a sua parafernália tecnológica sente-se livre para “deixar” o corpo material e “penetrar” na rede com seu corpo imaterial. O autor enfatiza que o “emissor e, em especial, o receptor, meramente distintos no processo real, obliteram-se para ressurgir como usuários teleinteragentes” (Trivinho, 2001, p. 124).

O conceito de usuário teleinteragente pressupõe um grau de participação e intervenção mais pleno o que de um receptor num processo de comunicação de massa. É diferente ligar um rádio ou a televisão e receber sinais de emissoras apresentado conteúdos pré-estabelecidos e acessar um *site* e interagir com os *hiperlinks*, traçando caminhos de leitura e/ou pesquisa de acordo com os próprios interesses, tendo a possibilidade imediata de construir e emitir novos conteúdos a partir do que foi consultado e apreendido.

A comunicação interativa desafia o ente humano, anteriormente identificado como protagonista do processo comunicacional. O indivíduo sempre foi o sujeito-agente da comunicação e a máquina figurava apenas como meio ou “canal”. Porém a interatividade exige um novo redimensionamento dos esquemas teóricos de comunicação e também da compreensão das relações sociais, visto que a própria máquina tornou-se alteridade no processo social e comunicacional.

Essa condição revela a extrema dependência do ente humano em relação à máquina. Na modernidade, o sujeito “construía” sua identidade e exercitava sua autonomia a partir da relação EU-TU (pessoa-pessoa). Acreditava-se que o “EU” (*res cogitan*) diferia-se do “OBJETO” (*res extensa*). Então, o sujeito só poderia manter diálogo existencial com o seu semelhante. Hoje, essa concepção sofreu modulações, uma vez que as máquinas passaram a materializar funções humanas. Esse processo é notado na relação com os objetos infotecnológicos, sobretudo, os celulares e os computadores pessoais (principalmente se conectados a rede), atuam como um “segundo eu” (Trivinho, 2001, p. 83), capaz de condicionar o sujeito a percebê-lo como extensão do próprio corpo.

A TELEEXISTÊNCIA E A FUGA DOS CORPOS

“Telepresença”, “teleação”, “telerrealidade”, “terceira janela”, “poluição dromosférica”, “espaço crítico” são algumas expressões usadas por Virilio (1996) para denominar o efeito do imaginário glocal por meio da dinâmica dromocrática.

As práticas glocais ciberculturais pressupõem a teleexistência interativa. Ou seja, a capacidade de existir à distância através das redes telemáticas. Nesse caso específico, a teleexistência pode configurar tanto como telepresença, quanto como teleação. Virilio (1993a, p. 22) diz que a telepresença e a teleação acontecem sob a “aurora do falso dia”. Para o autor, o falso dia é o “dia artificial” que complementa, mas geralmente sobrepõe, o dia real. A “realidade extensiva” (concreto) sempre foi percebida a partir da iluminação direta (sol, eletricidade). Mas, com as tecnologias de comunicação em tempo real, a realidade extensiva dá lugar à “intensiva”, a terrealidade. A telerrealidade é a “realidade” percebida indiretamente pela mediação tecnológica. O corpo imaterial desloca-se, entra no ciberespaço e partir disso, tem acesso à nova dimensão existencial do espaço virtual das redes interativas.

Com a instituição do ciberespaço como lugar privilegiado de ação do imaginário glocal, o “solo” duro da superfície ficou ainda desvalorizado. O

terreno citadino passou a ser local de trânsito, fluxo e passagem. Tornou-se via de acesso, trajeto, sendo tocado por quem não possui alternativas. É quase insensível para aqueles que têm condições de viver sem pisá-lo. Isso acontece nas grandes cidades em que o caos do trânsito e a violência são manifestados com maior intensidade. Desse modo, as práticas glociais são imprescindíveis. Fazer compras, pagar contas, manter contato com amigos e parentes, sem precisar correr o risco de eventuais infortúnios. Porém, evitar as ruas pode significar que estamos perdendo o corpo matéria em benefício de um corpo espectral. Trivinho afirma que “[...] o glocal e a existência em tempo real por ele permitida significam abandono e esvaziamento do espaço urbano extensivo [...] em proveito da feudalização e povoamento da vasta socioespacialização eletrônica em que se transformou o planeta” (Trivinho, 2001, p. 87).

No processo de teleexistência, o usuário abandona o próprio corpo para o corpo “liquefeitos” pela digitalização. O corpo espectral multimidiático torna-se protagonista das relações da realidade virtual. Segundo Le Breton (2003), a “internet tornou-se a carne e o sistema nervoso dos que não conseguem mais ficar sem ela e que só sentem despeito de seu antigo corpo”.

Para Virilio a banalização do alhures também se dá pelo “primado do tempo sobre o espaço que hoje, se exprime no primado da chegada (instantânea) sobre a partida (Virilio, 1993b, p. 43). O audiovisual é [...] o veículo para avançar à alta velocidade, isto é, para não ir à parte nenhuma” (Virilio, 1993b, p. 51). A tela é o ponto coincidente da partida e da chegada. No ciberespaço, a viagem não é realizada pelos indivíduos, mas pelas imagens. Elas deslocam-se enquanto o usuário continua no mesmo lugar, geralmente sentados. Com a propagação da comunicação informática, a sedentariedade se intensificou. Por isso, Virilio (1993b, p. 48) conclui que “em última análise, cada avanço dos transportes não é mais do que um progresso e uma emancipação do assento” e, desse modo, a humanidade caminha para uma “sedentarização terminal”: “o espaço já não se estende, o momento da inércia sucede à deslocação contínua” (Virilio, 1993b, p. 33).

A crise da motricidade desencadeada pela “lei da menor ação” chega ao cume com o glocal interativo. Se já era observada na utilização de controles remotos, escadas rolantes e elevadores, tanto mais agora, com o surgimento do ciberespaço e das inúmeras possibilidades de teleação proporcionadas. Vale ressaltar que o acesso à rede em contextos como grandes saguões de aeroportos ou mesmo em espaços variados contribuem para o aparecimento de um sentimento paradoxal. Ao mesmo tempo em que o

usuário está “livre” no ciberespaço, está igualmente encarcerado. Esse fato é denominado por Trivinho (2007) de “nomadismo veicular sedentário nômade”. Ou seja, equivale à mescla entre duas realidades: nômade, porque o corpo espectral navega sem rumo no ciberespaço. Sedentário, devido o aprisionamento do corpo “material” em apenas um local. Em outras palavras, o nomadismo contemporâneo se conforma à invalidez motora.

Para Baitello (2012), a teleexistência glocalizada vigora sob a fase do “neomadismo”, momento epocal em que é possível viajar em segundos pelos templos das imagens.

É possível mesmo percorrer qualquer rua de qualquer cidade ou sobrevoar florestas e estradas ermas pelo Google Maps. O planeta está interinho fotografado para passeio de nossos olhos. A diferença em poder visitar tudo ou quase tudo sem abandonar as próprias cadeiras e poltronas, que abrigam e anestesiaram nossos corpos assentados sobre as almofadas glúteas. Somos neônômade que deixamos o corpo no depósito de corpos, as cadeiras, e viajamos ilimitada e irrestritamente, pagando apenas as conexões, em processo de barateamento, os pulsos telefônicos, igualmente cada vez menos caros, e máquinas imbatíveis (também a cada dia menos raras e menos caras, mais familiares e onipresentes) [...] São máquinas de imagens (mas também de escritas, já que estas nasceram das imagens), que nos tornam íntimos de imagens distantes [...]. (Baitello, 2012, p. 46)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na alegoria platônica, os habitantes da caverna não apenas viam as sombras (imagens) projetadas na parede, mas também nomeavam as imagens associando-as aos sons vindos do lado fora. Para eles, aquele som era a “própria voz da imagem”. Mesmo não conhecendo a realidade existente do lado de fora das paredes úmidas da caverna, os moradores “imaginavam”, arriscando-se a dar sentido ao que “viam”. Enxergavam naquelas figuras mal definidas os seus sonhos, seus medos e seus anseios. Porque é a partir do imaginário que as imagens ganham vida. Vida originada da força imaginal e que acabou impelindo um dos moradores da caverna a procurar ir além.

Afinal, a imagem e o imaginário são as forças fundantes da existência humana. Eles compõem o pensamento simbólico que ativam os sentidos.

E, justamente, pelo fato desse pensamento simbólico ser “a mola criadora”, torna-se difícil de serem definidos. Entender as estruturas da imagem e do imaginário remete a tautologia, uma vez que a única via de acesso a eles depende da própria produção do pensamento simbólico.

A imagem está presentes no imaginário, assim como o imaginário na imagem. Eles estão associados a tudo que permeia a existência humana: o mito, os sonhos, o devaneio, o amor, as fantasias etc. No entanto, o conceito de imagem e de imaginário está envolto num cenário nebuloso, afinal eles são as sombras que se movimentam na parede da mente humana, sendo impossível dar-lhes apenas uma definição. Eles são tudo o que pode existir e tudo o que não existe. Eles podem ser a “porta” que permite a evasão das preocupações cotidianas, ou também a mesma “porta” para entrada das doenças que prendem o homem a solidão sem fim.

A máxima de Descartes, *cogito ergo sum* ou *penso, logo existo* norteou o pensamento racional, mas não deixa de fazer referência a capacidade humana de criação. A imagem e o imaginário funcionam como uma bússola orientadora da existência humana, conduzindo a história e produzindo cultura, assim como todos os processos subjetivos neles imbricados: os sentimentos, sonhos e a até mesmo a realidade.

Hoje, na cibercultura, a imagem e o imaginário ganharam vida própria. Eles, em suporte tecnológico, são vorazes, pois se alimentam constantemente do imaginário humano. No ciberespaço, a imagem e o imaginário criam a sua principal utopia, o glocal. Por meio do fenômeno glocal, a imagem e o imaginário vigoram como teleexistência, proporcionando ao indivíduo uma das experiências mais prazerosas, a possibilidade de “ir” sem sair do “lugar”; a “viagem” é imagética e só ocorre pelas vias do imaginário. O homem sente-se atraído pela sedução das imagens e vai para onde ela o levar. De acordo com Virilio (2000), a humanidade caminha pra uma “sedentarização terminal”. Mas para Baitello (1992), a sociedade já vive na época do neosedentarismo. Uma época a imagem reina absoluta e, por meio do imaginário, influência na dimensão física do corpo e modifica toda a cultura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baitello, N. (1994). *Os meios da incomunicação*. São Paulo: Annablume.

Baitello, N. (2005). *A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Harcker Editores.

- Baitello, N. (2012). *O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Paulo: Editora Unisinos.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Baudrillard, J. (1996). *As estratégias fatais*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Castoriadis, C. (1986). *A instituição imaginária da sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Chauí, M. (2003). *Convite à Filosofia*. São Paulo: Ática.
- Felinto, E. (2005). *A religião das máquinas: ensaio sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- Flusser, V. (2007). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Cosac Naify.
- Freud, S. (1945). *Psicologia das massas e análise do eu*. In: *Obras Completas*. São Paulo: Standart.
- Freud, S. (1997). *O mal estar da civilização*. Rio de Janeiro: Imago.
- Guasco, L. (2009). *A Lenda de Narciso. Coleção Reencontro Literatura*. São Paulo: Scipione.
- Kamper, D. (2007). Imagem. In Biblioteca online do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia – CISC. Retirado de <http://www.cisc.org.br>.
- Kumar, K. (1997). *Da sociedade pós-industrial à pós-moderna: novas teorias sobre o mundo contemporâneo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Le Breton, D. (2003). *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Campinas: Papirus.
- Lemos, A. & Cunha, P. (Org.) (2003). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- Rüdiger, F. (2002). *Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação*. São Paulo: Hacker.
- Sfez, L. (2000). *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola.
- Silva, J. M. (2003). *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina.
- Trivinho, E. (2001). *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual*. Rio de Janeiro: Quartet.
- Trivinho, E. (2007). *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus.
- Virilio, P. (1993a). *A inércia polar*. Lisboa: Dom Quixote.

Virilio, P. (1993b). *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Ed. 34.

Virilio, P. (1996). *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade.

Wiener, N. (1984). *Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix.