



Da Identificação à Incorporação: os múltiplos eus do ciberespaço¹

Ana Mery Sehbe De Carli
Professora da Universidade de Caxias do Sul

RESUMO

O artigo estuda os múltiplos eus que surgem na pós-modernidade e mais recentemente na cultura ciber. O sujeito fixo, centrado da era moderna cede espaço para as sucessivas identificações facilitadas pelos diferentes momentos da comunicação e pelas incorporações nos ambientes virtuais imersivos. O cinema desempenha aspectos relevantes na liberação das múltiplas identidades constitutivas do sujeito e, ao mesmo tempo, mostra na forma do entretenimento, as questões paradigmáticas da sociedade. Filmes como *Matrix* e *Avatar* abordam, além das identificações por afinidades eletivas, as incorporações em avatares, no mundo virtual.

PALAVRAS-CHAVE: múltiplos eus; identificação; interação; incorporação; ciberespaço.

O problema não é ser isto ou aquilo no homem, mas antes o de um devir inumano, de um devir universal animal: não tomar-se por um animal, mas desfazer a organização humana do corpo, atravessar tal ou qual zona de intensidade do corpo, cada um descobrindo as suas próprias zonas, e os grupos, as populações, as espécies que o habitam. (DELEUZE, 1996, p.21.)

O pensamento e o comportamento coletivo são levados às telas dos cinemas com diversas finalidades, entre elas, a de facilitar, para o homem, a compreensão das questões paradigmáticas do seu tempo. A informação e o entretenimento são parceiros na produção de filmes para a indústria cultural. Assim funciona o princípio recursivo da cultura: nós produzimos a cultura que nos produz, diz Morin. (1991).

Na pesquisa “O corpo no cinema variações do feminino” (DE CARLI, 2009), estudou-se o cinema como representação dos anseios, temores e desejos da sociedade, especialmente das mulheres. Da análise de 32 filmes, surgiu a classificação do corpo feminino em sete categorias, entre elas: o Corpo voador plugado, que, agora, volta emprestando alguns conceitos à este artigo. Ele é representado por Trinity, heroína do filme *Matrix* (1996), que luta com desenvoltura, pilota helicóptero e sobrevoa arranha-céus na metrópole virtual. O filme surpreendeu o imaginário das pessoas com a dupla vivência dos personagens, no mundo real e no mundo digital. Hoje, experiências

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.



virtuais, não tão imaginativas quanto no cinema, já estão no cotidiano dos usuários do ciberespaço,² seja através dos jogos eletrônicos, da *second life*, do RPG,³ das cavernas digitais, ou em outras formas de imersão na rede.

O corpo plugado ao ciberespaço vive experiência virtual interativa, cria campos de atuação social abertos, na medida em que o “usuário interagente” substitui o “observador passivo”. (SANTAELLA, 2003, p. 271).

Santaella (2003, p. 202-203) subdivide o corpo plugado em cinco tipos que correspondem a graus crescentes em intensidade de imersão no ciberespaço. Parte do nível mais superficial, que é o uso cotidiano do computador, até o mais imersivo, que se dá nas cavernas de realidade virtual. Dos cinco níveis de imersão, três em especial nos interessam agora: o primeiro, é a imersão através de avatares; nele, o corpo tem uma representação gráfica, uma máscara digital que o identifica a uma vida no ciberespaço. O cibernauta incorpora um avatar para se mover, comunicar, encontrar com os outros em ambientes virtuais de entretenimento, de negócios, enfim, de simulações. O segundo, é a telepresença, a imersão que se refere ao sentimento de estar presente em um local físico distante; são experiências de presença e ação a distância, que exploram ubiquidade e simultaneidade. São os sistemas robóticos que prolongam os sentidos do corpo, permitindo ver, tocar, movimentar-se a distância, graças às próteses robóticas. E o terceiro, é a imersão em ambientes virtuais, o nível mais profundo; é quando o corpo todo está envolvido na RV – Realidade Virtual. Um complexo sistema de informação ilude os olhos, os ouvidos, as mãos, o corpo dos usuários; as sensações são ampliadas, e o impacto da experiência corpórea e mental é forte; a vivência confunde realidade e imaginário, mundo real e ilusão, mundo real e mundo virtual. Segundo Santaella (2003, p. 304), esse é um campo das experiências biocibernéticas, que geram grandes controvérsias. As controvérsias resultam da ambivalência da corporificação e descorporificação e dos efeitos psíquicos e mentais experimentados nos ambientes virtuais de imersão. Sabemos que cada vez mais pessoas estão inserindo-se no universo

² O ciberespaço é o nome genérico para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, algumas familiares, outras só recentemente disponíveis; algumas sendo desenvolvidas, outras ainda ficcionais. Todas têm em comum a habilidade para simular ambientes virtuais dentro dos quais os humanos podem interagir.

³ O *Role-Playing Game (RPG)*, traduzido como jogo de interpretação de personagens, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Os RPGs são tipicamente mais colaborativos e sociais do que competitivos. Os RPGs agradam porque eles alimentam a imaginação, sem no entanto limitar o comportamento do jogador a um enredo específico. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. acesso em: 19/04/2010.



dos corpos plugados. O universo mais representativo é o dos jovens, que se transferem, ao menos, 4 horas/dia para o mundo dos videogames, em PCs próprio ou nas *lan houses*, e ainda conectam-se nas redes sociais.

As linguagens multiplicam-se na cultura ciber, na medida em que os meios de comunicação oferecem novas facilidades para seus usuários. A convergência das linguagens visual, sonora e verbal, para um único suporte, dá nova “pele” a comunicação; enquanto a instantaneidade, representada pelo contato em tempo real, e a simultaneidade, representada pela oportunidade de estar lá e aqui, ao mesmo tempo, mudam a noção de espaço, de tempo e de realidade. No ciberespaço, os sujeitos conversam, trocam conhecimento, realizam negociações, compartilham emoções, fazem projetos, brigam, marcam encontros, apaixonam-se, jogam, mudam de personagem e vivenciam situações; fazem tudo o que fazem as pessoas quando se encontram, mas o fazem interfaceados pelo computador, deixando seus corpos para trás.

A expressão “deixando seus corpos para trás” aparece seguidamente no discurso de Santaella (2003, p.120-122), quando fala da cultura do pós-humano, ou da fruição do humano no ciberespaço. Nossa experiência, somada à argumentação da autora, não deixa dúvidas de que o corpo físico, o lugar geográfico, a hora do dia não são dados limitantes nessas comunidades flexíveis, de pessoas ligadas por meio das redes de socialização que crescem exponencialmente na internet.

Maffesoli (1996) fala, no capítulo “Da identidade à identificação”, que deixamos para trás os traços da identidade fixa, enaltecidos pela modernidade e constituímos, na contemporaneidade, identidades movediças flexíveis e ao mesmo tempo, nos misturamos às novas tribos, aos novos grupos compartilhando as afinidades eletivas. A identidade fixa dá lugar as identificações sucessivas, em função dos diferentes momentos da comunicação. Outra questão levantada pelo autor é que o sujeito flexível, o sujeito que compartilha e interage nos diferentes espaços da comunicação, pode descontrair e deixar aflorar outros eus, outras facetas que existem dentro de si próprio. Maffesoli (appud F. JAQUES, 1996, P. 311) fala que no interior das pessoas, há um discurso de várias vozes:

Assim como há identificações sucessivas, em função dos diferentes momentos da comunicação, pode haver identificações de diversas facetas da própria pessoa. Pode-se falar de uma relação triática na comunicação com o si, relação mais rica, visto que comporta três pólos em vez de dois: o eu constitui-se como um isso diante do ti interior.

O que surge na citação acima é a admissão de que identificações sucessivas desmancham a ideia de uma identidade fixa, típica da modernidade. A multiplicidade



ultrapassa a distinção sujeito e objeto. O sujeito torna-se uma multiplicidade de objetos, que entram em discussão uns com os outros. Uma polifonia de vozes, e olhares, um eu desdobrado.

Na fantasia literária e no cinema, essa questão da multiplicidade de “eus”, da “relação triática” ou dialógica é abordada. Na história *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carrol, são comuns as metamorfoses da protagonista. Num dado momento, Alice encontra a lagarta fumando narguilé e, com uma voz lânguida e sonolenta, a lagarta pergunta: Quem é você? E Alice responde: “Eu... eu... no momento não sei, minha senhora... pelo menos sei quem eu era quando me levantei hoje de manhã, mas acho que devo ter mudado varias vezes desde então.”

Alice ingere as poções mágicas do país das maravilhas, e seu corpo muda de tamanho várias vezes, mudando conseqüentemente sua percepção a respeito dos objetos do mundo que a cerca. A própria Alice sob o olhar dos outros bichos e objetos falantes é percebida diferentemente nas diferentes circunstâncias. A metamorfose do ser que olha e é olhado sugere que “identificações sucessivas podem ocorrer em função dos diferentes momentos da comunicação” (MAFFESOLI, 1996). Alice é flexível, ora espicha, ora encolhe. É o enigma da história de Lewis Carrol, que sempre retorna; recentemente, na versão do diretor de cinema Tim Burton (2010), que é considerado o mestre na construção de realidades paralelas.

Se diferentes momentos da comunicação determinam identificações múltiplas e um desabrochar de *eus*, as novas tecnologias interativas e imersivas da cultura ciber já desprezam opostos simplificadores como “corpo real” e “corpo virtual”. Assim, Santaella (2003, p.199-204) interfere sustentando que as sensibilidades e as subjetividades, nas experiências do ciberespaço, são mais complexas, escapam das dicotomias e merecem denominações mais apropriadas, como: “corpos carnis” e “corpos alternativos”. Domingues (2009, p.27) diz que: “As tecnologias ubíquas e móveis trazem o virtual para fazer parte do real, nos conectam em todo o lugar, fazendo com que se possa estar sempre agindo em ambientes digitais, mesmo desplugados.” Assim, a novíssima geração digital, permeabilizada de computadores – *desk top* e *mobiles* – vive, no dia a dia, simultânea e intensamente, experiências presenciais-virtuais, sem se preocupar em distingui-las ou pensá-las como oposição, apenas desfrutam da tecnologia disponível.

Na ficção do cinema, o paradigmático filme *Matrix*, mostra os personagens Neo e Morpheus numa realidade artificial, justaposta ou mesmo sobreposta à realidade vivida.



O livro de ficção científica *Neuromancer* (1984), de Gibson, que dá origem ao filme, fala exatamente desse mundo paralelo, sintético e vívido de sensações, o ciberespaço. No filme, Neo é acusado pelo sistema de levar uma vida dupla: uma como programador de uma empresa de *software* e outra dentro dos computadores, onde é um *hacker* e tem cometido todos os tipos de crimes por computador previstos na legislação.

Morpheus, numa analogia ao clássico – *Alice no país das maravilhas*, conversa com Neo, frente ao espelho que reflete seu duplo especular, e lhe oferece duas pílulas para escolha: "A azul, faz você voltar a dormir, na sua cama, e retornar à condição de cidadão na *Matrix*; a vermelha, faz você ficar no país das maravilhas e eu lhe mostro onde fica a toca do coelho. O que lhe ofereço é a verdade". Aí, existe o reconhecimento de ao menos dois *eus* circunstanciais, um virtual que habita a *Matrix* e outro real que vive na nave Nabucodonossor. No diálogo que segue Morpheus define a *Matrix*:

A *Matrix* está em todo lugar, é o mundo que foi colocado diante dos seus olhos para que você não visse o mundo real [...] a *Matrix* é o mundo gerado por computador [...] sua aparência, seus cabelos, suas roupas, é o que chamamos de projeção auto-residual [...] esse mundo é um programa carregando [...] não somos reais, mas como pode-se definir o que é real? Real é o que experimentamos – gosto, cheiro, som, [...] tudo o que vivemos, uma simulação neuro-interativa, que é o que chamamos de *Matrix*.

No filme é bem caracterizado o corpo nômade, que transita entre o mundo físico e o paralelo virtual. Santaella (2003, p.190) cunha a expressão “corpo plugado”, para “a mente desencarnada do corpo que interage no universo infinito dos fluxos digitais”, caracterizando uma das formas de existência pós-humana. O corpo carnal fica plugado, enquanto uma versão tridimensional virtual desse mesmo corpo seria teletransportada para outro lugar. Trata-se de uma revolução antropológica em andamento. Isso é o que acontece no filme de ficção *Matrix*. Telefone, fones de ouvido e um terminal de computador são as interfaces que permitem acesso à metrópole virtual, edificada por um vasto sistema tridimensional de dados digitais codificados em várias formas arquitetônicas, icônicas e coloridas. Essa conexão pode promover a transposição do corpo carnal em constructos informáticos ou em avatares, à sua imagem e semelhança. Os heróis Morpheus, Neo e Trinity são desmaterializados quando entram no mundo digital paralelo. Lá, seus avatares realizam incríveis acrobacias, inéditas para qualquer mortal. Deslizamentos, quedas, saltos, lutas, vertigens, voos, levitações acontecem no ciberespaço, sem qualquer constrangimento à gravidade.



O eu do ciberespaço e o eu do espaço real acabam com a ideia do eu unificado. E as dicotomias de corpo e mente, por sua vez, somem na *Matrix*, lá a mente tem um corpo em combate, e essa existência complexa experimenta “dissipações, regenerações, desordens, reordenações”. O eu interior, tecnicamente acoplado ao ciberespaço, comanda as performances do corpo no espaço virtual e assume esse desempenho como experiência de vida. Aparece a relação triática mais rica, “visto que comporta três pólos em vez de dois: o eu constitui-se como um isso diante do ti interior”, como visto acima, um eu no comando, outro em ação, num corpo objetivado.

Ainda no cinema, e mais recentemente *Avatar* de James Cameron, também dá mostras dessa tríade do sujeito transportado para um avatar biológico. O personagem Jake Sully, um ex-mariner, paraplégico por contingências da guerra, é convocado para missão em Pandora, uma lua extraterrestre, que está sendo explorada e colonizada pelo imperialismo capitalista. Lá ele integra o programa Avatar e, nessa condição, incorpora um avatar biológico criado à imagem e semelhança do povo de Na’vi. Nessa perspectiva, Jake se desdobra, comanda, com sua mente ativa, além do mariner paraplégico, o novo eu Na’vi corporificado. O híbrido Jake Sully passa por um aprendizado que lhe é prazeroso, vive e desfruta desse novo corpo esguio, de três metros de altura, mais hábil que um humano normal, e muitíssimo mais hábil que sua condição real de paraplégico. A tecnologia, mesmo que na ficção, ultrapassa o corpo obsoleto, como bem caracterizou Stelarc em suas experiências e estudos:

É hora de perguntar se um corpo bípede, que respira, com visão binocular e um cérebro de 1400 cm cúbicos é uma forma biológica adequada. Ele [...] é intimidado pela precisão, velocidade e poder da tecnologia e esta biologicamente mal-equipado para se defrontar com seu novo ambiente extraterrestre. [...] Considerar o corpo obsoleto em forma e função pode ser o auge da tolice tecnológica, mas mesmo assim ele pode ser a maior das realizações humanas. Pois é só quando o corpo se torna consciente de sua posição atual que ele pode planejar estratégias pós-evolutivas. (1997, p. 54).

Stelarc reconhece a estrutura do corpo como não muito eficiente nem muito durável; por isso, reclama da ausência de um projeto modular do corpo, que pense na reposição através da protética, da robótica, enfim, de ciberestratégias nas quais o homem não se sinta constrangido pela ação do seu corpo obsoleto. Pode ser radical e exagerado o pensamento de Stelarc, mas é um desafio à ciência, que já aparece na ficção cinematográfica.



Jake, o herói de *Avatar*, atua em um novo corpo Na'vi, mais eficiente que o seu corpo humano danificado. Sua vida é melhor e sua autoestima está elevada por ser um Na'vi. Não isento de uma crise de identidade, Jake Sully, num dos seus relatórios sobre a atuação em Pandora declara:

Está tudo ao contrário agora. Como se lá fora fosse o mundo real e esse aqui fosse o sonho. Nem acredito que se passaram três meses. Estou quase me esquecendo da minha vida antiga. Eu não sei mais quem eu sou. [...] Eu vou terminar essa missão. Só falta uma coisa. É uma cerimônia, é o estágio final para eu me tornar um homem, eu serei um deles. [...] Não vão confiar em mim. Eu poderei negociar os termos da mudança. Os Na'vis dizem que cada pessoa nasce duas vezes, a segunda vez é quando você ganha seu lugar no povo para sempre.

Santaella (2007, p. 84) salienta que a noção de sujeito e de subjetividade dele derivada, foram forjadas no cartesianismo. De acordo com essa noção, a existência do sujeito é idêntica ao seu pensamento, e o sujeito é o senhor no comando do pensamento e da ação. Esse pensamento atravessou séculos. De algumas décadas para cá, são muitos os pensadores que questionam *a idéia do eu* legada por Descartes. Santaella pontua que uma das contribuições mais revolucionárias de Freud, no final do século XIX, foi propor uma visão radicalmente descentrada do eu. Lacan, na esteira, demonstrou que o ego é, na realidade, uma coleção desordenada de identificações, e a ilusória unidade do eu é uma projeção do imaginário.

Não só na Psicanálise surge a idéia do eu no plural, na sociologia Morin, fala de desdobramentos da pessoa ou da estrutura plural da pessoa, que pode viver, de um modo concorrente, várias vidas ao mesmo tempo. Morin (1997), um grande estudioso, “não apenas do cinema, mas do homem imaginário”, refere-se à situação estética vivida no cinema, onde intensamente envolvidos nas histórias que nos dizem respeito, vivemos projeções/identificações, incorporando e integrando o ambiente sensório-afetivo que os filmes conseguem agenciar. Morin diz que o cinema “não é apenas sobreimpresso na vida real, mas faz parte da realidade ântropo-social [...] Vivemos o cinema num estado de dupla consciência [...] duas consciências antinômicas num mesmo ser”.

Maffesoli (1996, p. 304-332) diz que o *eu* é só uma frágil construção, ele não tem substância própria, mas se produz através das situações, das experiências que o moldam. O ambiente estético predominante na socialidade contemporânea convida pessoas a experimentarem em comum emoções coletivas, o que propicia uma série de identificações. Maffesoli reconhece, também, que é significativo o número de



intelectuais que se dedicaram a relativizar a preeminência do eu que tem a persistência e a solidez de uma entidade única e onipresente.

A ruptura maior da identidade fixa está na filosofia desestruturalista de Deleuze e Guattari. Eles encarregaram-se da tarefa de desfazer os três grandes estratos civilizatórios que têm engessado o eu, são eles: o organismo, a significância e a subjetivação. (DE CARLI, 2009, p. 181). Essa é uma tarefa difícil porque corresponde a descolar o corpo do organismo, a alma da significância e da interpretação, e o sujeito da sujeição, todos fundamentos da realidade dominante. Aí a aclamação de “corpos esvaziados em lugar de plenos, [...] e o que se retira é justamente o fantasma, o conjunto de significâncias e subjetivações”. Para então surgir o corpo sem órgãos – CsO, denominação que os desestruturalistas deram para “aproximações do eu: superfície deslizante, fluída, amorfa, que se metamorfoseia, que se revela na conexão de desejos, conjunção de fluxos, contínuo de intensidade”. (DELEUZE, 1996, p.22)

Ainda para falar desse sujeito múltiplo, pensadores usam várias expressões e imagens. Deleuze usa a metáfora da dobra, o *eu* dobra-se e desdobra-se em várias camadas entretecendo situações com fios que se tocam a cada dobra, num contato transversal. Foucault, fala das contingências da vida, que passam a subvalorizar e esboroar as preservadas essências. Santaella (2007, p.92-93) atualiza a questão do sujeito múltiplo na cibercultura com Poster, emérito estudioso das mídias interativas e do cinema, que diz que a combinação das enormes distâncias com a imediaticidade temporal, que é própria das comunicações eletrônicas *online*, reconfigura a posição do indivíduo, de maneira tão drástica que “o eu, fixo no tempo e no espaço, capaz de exercer controle cognitivo sobre os objetos circundantes, já não se sustenta. A comunicação eletrônica sistematicamente remove os pontos fixos, as fundações que eram essenciais às teorias modernas”.

Assim como as comunicações descentralizadas multiplicam os tipos de realidade que encontramos na sociedade, a variedade de plataformas e *links* de comunicação na rede constitui um sujeito múltiplo, instável, mutável, difuso, fragmentado, enfim, uma constituição inacabada, sempre em processo.

Sabe-se que as tecnologias desenvolvidas pelo homem desencadeiam formas de cultura, de comunicação e de convivência social correspondentes e que mostram diferenças entre si. A cultura oral serve-se de tecnologias diferentes da cultura escrita, que por sua vez serve-se de tecnologias diferentes da cultura das mídias e esta avança para as tecnologias digitais, que determinam a cultura ciber. O sujeito se transforma, na



era digital, em sujeito multiplicado. A vivência das realidades, que se passam na rede, não para na identificação com grupos de afinidades eletivas; ela avança para a incorporação da simulação, da realidade virtual. O que Santaella sinaliza é que os múltiplos *eus* do ciberespaço são diferentes, não são unicamente *eus* de identificação, eles avançam para a incorporação; nossos corpos se misturam com a tecnologia, nosso corpo se expande em realidades maquínicas. Incorporamos outros, objetivamo-nos quando imersos nas diferentes plataformas da rede e mais intensamente em programas de realidade virtual.

Domingues (2002, p. 96-96) mostra a revolução antropológica da relação humano/tecnologias interativas. Diz que os biodados, oriundos do humano, e os tecnodados, oriundos das tecnologias computacionais entram em cópulas estruturais e, conseqüentemente, da mesma forma que o corpo vive experiências nos ambientes virtuais, tecnologizando-se, as tecnologias se naturalizam, pois se transformam durante as interações, incorporando os sinais biológicos.

O filme *Matrix*, lá em 1999, mostrou no imaginário do cinema, quando estamos em estado de dupla consciência, questionamentos sobre realidade. O herói Morpheus afirma que, na *Matrix* não somos reais, temos uma aparência (rosto, cabelo, roupas, sapatos, entorno), uma projeção autorresidual, originária de um programa. Na seqüência, a pergunta arcaica: Mas como você pode definir o que é real? E a resposta: Real é o que experimentamos, gosto, cheiro, tudo o que vemos e vivemos.

Neo, o herói da *Matrix* reconheceu seu avatar naquele espaço ciber, agiu, experimentou, viveu. Jake, o herói de *Avatar* incorporou um corpo Na'vi, viveu e até se apaixonou no mundo de Pandora.

Morin (1997) sempre reaparece quando repetimos que o imaginário é parte constitutiva da realidade humana. Ele próprio deixou-se “possuir pela idéia, já em si complexa e recursiva, de compreender a sociedade com a ajuda do cinema e, ao mesmo tempo, compreender o cinema com a ajuda da sociedade”.

REFERÊNCIAS:

- BURTON, Tim. **Alice no país das maravilhas**. EUA, Walt Disney Pictures: 2010. Buena Vista International.
- CAMERON, James. **Avatar**. EUA, 20th Century Fox Film Corporation, 2009.
- CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Porto Alegre: L&PM, 2006.
- DELEUZE, Gilles; GUATARI, Felix. **Mil platôs**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. V. 1, 2, 3.



- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. Reimpressão.
- DE CARLI, Ana Mery Sehbe. **O corpo no cinema: variações do feminino**. Caxias do Sul: EDUCS, 2009.
- DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.
- _____. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.
- _____. (Org.) **Arte e vida no século XXI: tecnologia ciência e criatividade**. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.
- _____. (Org.) **Arte, ciência e tecnologia**. São Paulo: Ed. UNESP, 2009.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.
- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008
- MORIM, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa, Portugal: Relógio d'Água. 1997.
- _____. **O método IV: as idéias sua natureza, vida, habitat e organização**. Portugal: ed. Seuil, 1991.
- MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens híbridas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.
- STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In: Domingues, D. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Ed. da UNESP, 1997.
- WACHOWSKI, Andy; WASHOWSKI, Larry. **MATRIX**. EUA: Village Roadshow Productions: 1999, Warner Bros.