

Visibilidade Mediática: por uma reconfiguração do imaginário no Ciberespaço

Arioaldo Folino Junior
Pontifícia Universidade de São Paulo – PUC/
SP, São Paulo, Brasil
Universidade Nove Julho – UNINOVE/SP,
São Paulo, Brasil

Resumo

O cyberspace é um ambiente que propicia a desconfiguração da relação primária entre a realidade e o imaginário, propondo, de maneira não passível de escolha, outro ordenamento do imaginário social (CASTORIARDIS, 1982) que altera a partir deste, uma nova posição do indivíduo dentro da sociedade multicultural. Neste ambiente, ser cibermediático tem suas exigências e tal condição exige estar em constante estado de alerta, hiperconectado, disponível, atualizado; deve-se transpor e propor uma nova realidade diante do imaginário resignificado. Assim, a situação “do fenômeno glocal” unida, concomitantemente à experiência do tempo real, faz fecundar a visibilidade mediática dentro da cibercultura (aqui tomada como categoria de época, sinônima de civilização mediática avançada, organização sociotecnológica contemporânea do capitalismo tardio) (TRIVINHO, 2007).

A suspensão da realidade por um dado tempo em prol da invenção de um real mais real do que o real, em conformidade com a noção de hiper-real (BAUDRILLARD, 1991) faz com que haja uma profusão de perfis e ações identitárias subjetivas.

As subjetividades que colonizam o espaço das redes sociais digitais estão, antes e ao mesmo tempo, colonizadas pelo imaginário de sucesso, fama e realização alardeados pelas indústrias cultural e cibercultural. A subjetividade contemporânea é fruto da confluência das culturas mediática, narcisista e pós-moderna.

Tais questões requerem que se pense sobre a experiência da constituição dos sujeitos nos espaços e tempos virtuais a partir dos arranjos de identificações possíveis pelas plataformas de apresentação e presentificação do eu – redes sociais.

Este trabalho é parte de minha pesquisa de doutoramento realizada no Programa de Comunicação e Semiótica (COS) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP) - Brasil, que investiga a temática da comunicação virtual, identidade e imaginário infantil na cibercultura, e propõe apresentar neste recorte, uma incursão diante do conceito de “glocal” e visibilidade mediática, buscando, a partir destes, refletir sobre as

reconfigurações do imaginário.

Palavras Chaves: *Cibercultura, Glocal, Imaginário Infantil, Visibilidade Mediática*

Introdução

A experiência de ser cibermediático é sedutora, as redes sociais de relacionamento contribuem exacerbadamente com os deslocamentos conceituais de sujeito e identidade, a esse processo, pode-se somar as novas condições possíveis, a partir das tecnologias do tempo real, que alteram e restabelecem novas culturas e comportamento no ciberespaço, afetando nossa auto-experiência mediada pelo marco da economia de mercado globalizado do capitalismo.

Ser cibermediático tem suas exigências e tal condição nos conduz a estar em constante estado de alerta, hiperconectado, disponível, atualizado. Deve-se transpor e propor uma nova realidade diante do imaginário resignificado, estar atento a tudo e a todos, dentro da sua comunidade virtual, ser ou se submeter, recriar o corpo, ser imagem, avatar, desgarrar-se de si, poder ser outro.

A glocalização unida, concomitantemente à experiência do tempo real, faz fecundar a visibilidade mediática dentro do cyberspace. Em relação ao cyberspace Trivinho corrobora:

O cyberspace pode ser encarado como um constructo tecnológico que absorve em si cada vez mais o conjunto de práticas cotidianas, dos desejos de interação ilimitada, ele vigora como macrossimulacro imagético do desmantelado espaço social efetivo, fincado sobre o território geográfico. Por conseguinte, organiza-se como simulação do real, do social, na medida em que se impõe em bloco à consciência e ao imaginário do usuário tele interagente como sendo o próprio real ordinário com seus fluxos sociais, políticos e culturais (TRIVINHO, 1998:118).

Pode-se perceber que o *cyberspace* é um ambiente que propicia a desconfiguração da relação primária entre a realidade e o imaginário, propondo, de maneira não passível de escolha, outro ordenamento do imaginário social, alterando a partir deste, uma nova posição do indivíduo dentro da sociedade cibercultural.

Hoje, com a indústria da interatividade, as massas são dissipadas sob a premissa de um Ser único, uma personalidade individual nas redes ciberculturais. O indivíduo passou a ser na sua perspectiva, o único centro desta rede, sempre buscando conquistar e manter o egocentrismo do processo, mesmo que, de fato, não seja

real, mas da ordem de um imaginário virtual.

Diante disso, formas consagradas de relacionar-se com o outro, de perceber a si mesmo, de ser e estar no mundo, foram substituídas por virtualidades criadas pelas linguagens e códigos das novas tecnologias.

Assim, o crescente fenômeno da cibercultura contribuiu substancialmente com a desreferencialização do real e dessubstancialização do sujeito. E embora não sejam responsáveis pelos fenômenos de fragmentação, multiplicação ou implosão do sujeito moderno e sua indefectível identidade, as plataformas ciberculturais de comunicação, relacionamento e projeção espectral das subjetividades operantes concorrem para sua potencialização.

Nesse processo, há inserido na cibercultura um excesso, um algo a mais do indivíduo em relação a si mesmo, produzindo tal ego, que o indivíduo passa querer um mundo para ser seu mundo e que seja oriundo de si mesmo. Ele figura e configura um novo universo por e para si mesmo, obliterando as fronteiras da realidade e do imaginário, do *eu* (sujeito) para a o *eu* (múltiplos avatares) de sujeitos.

Diante do arco exposto, faz-se pensar sobre a experiência da constituição dos sujeitos nos espaços e tempos virtuais a partir dos arranjos de identificações possíveis pelas plataformas de apresentação e presentificação do eu, qual a nova formação do imaginário diante do espectro glocalizado?

1.A Visibilidade Mediática e O Fenômeno Glocal

Para elucidar a questão específica da visibilidade mediática, é preciso, inicialmente, contextualizar a fenomenologia do glocal¹, modo básico de organização do tecido sociocultural e político-econômico da civilização tecnológica do século XX - como ambiente de cultura na civilização mediática, pois é nele que a visibilidade, juntamente com a existência do tempo real, se fecundam.

O glocal pode ser entendido como um processo social midiático que transpassa a situação global e local, pois hibridiza estas situações em tempo real utilizando-se de aparato tecnológico em rede. Vale evidenciar que não há condição de existência do glocal sem que haja, necessariamente, a presença de tecnologias do tempo real, pois ele precisa de aparatos tecnológicos mediáticos que perfaçam esta premissa.

Por tal fato, percebe-se que o fenômeno glocal passa a ser mais facilmente identificado no âmbito

1 O termo “glocal” foi evocado pela primeira vez, criticamente, em ciências humanas, por Paul Virilio (1995), e caracterizado de forma sucinta como *fenômeno glocal* em Trivinho (1999).

do *cyberspace*, mas, apesar dessa compreensão, é possível de reconhecê-lo na esfera de outras tecnologias de comunicação outrora já desenvolvidas, como o telefone, rádio, televisão. Ainda, devemos compreender o glocal diante da existência de alguns elementos, tais como: aparato tecnológico, tempo real, estar em rede transmitindo fluxos sígnicos de qualquer ordem, termos a presença de um sujeito em acoplamento ao aparato e à rede.

O fenômeno glocal colabora com o fato de existência dos não-lugares e faz com que haja um reescalamento da percepção geográfica territorial de contato humano para um lugar imaterial de intenso fluxo espectral de luz densamente povoado das redes comunicacionais.

O glocal não deixa de ser um resultado da dromocracia² tecnológica que alicerça a formação estrutural e simbólica da civilização mediática atual. Para que ocorra a condição glocal, o indivíduo, juntamente com seu aparato, precisa estar conectado, em tempo real, rizomaticamente à rede, passando assim a ser, estar e pertencer a este sistema. O indivíduo passa, então, a ter um sentimento de inclusão, de pertencer a este sistema tecno-comunicacional. O indivíduo, por meio de seu acoplamento ao seu aparato tecnológico, imerge no ambiente glocal, o que o faz sentir-se sujeito ativo por muitas vezes, mesmo estando passivo, protegido em seu bunker tecnológico. Esta configuração faz com que haja uma ligação entre o simbólico e o imaginário, resignificando a relação entre eles.

O glocal então é um fenômeno comunicacional subsidiado por uma cadeia de acoplamentos simbólico – imaginário, entre o indivíduo, máquina e um não lugar – lugar glocal, hiperconectado universalmente, o que leva o indivíduo a ter uma sensação de superpresentificação, ou seja, de poder estar presente em todo o lugar (aqui geograficamente dizendo), sem de fato estar, mas, estando, agindo, interferindo e acompanhando.

No ambiente glocal, as redes impulsionam a alta visibilidade mediática, onde fecunda-se a busca do indivíduo por aparecer, tornar-se espetáculo de si.

Segundo Trivinho:

A visibilidade mediática – na verdade, intermediática – constitui a “protuberância” tecnossimbólica e imaginária do processo de glocalização planetária para deslizamento veloz de textos, imagens e/ou sons – de

2 O conceito de dromocracia, cunhado por Virilio, em 1977, num contexto de discussão sobre as relações entre campo político e campo bélico no âmbito da história ocidental, refere-se a uma dinâmica societária subordinada ao imperativo da velocidade.

um contexto glocal a outro, de uma rede a outra, de um media a outro, de um produto (ciber)cultural a outro –, quase sempre regido por agendas temáticas diuturnamente sufragadas por audiências (de massa e/ou ciberespaciais) (TRIVINHO, 2010: 3).

Diante de tal visibilidade, no contexto glocal, a relação do indivíduo passa a não ser mais pautada no estar físico, presente, total, mas na relação pseudo corporal do estar agindo ou, pelo menos, achando que está nesta grande rede. Esta reconfiguração de posição se coaduna com a ampliação e exacerbação do imaginário, seja ele relativo à questão geográfica, temporal ou até mesmo de concepção e recriação do sujeito – escolha de diversos avatares.

A exacerbação possível do imaginário, segundo Castoriadis (1982), tende a provocar um deslocamento de sentido, onde símbolos são investidos de outras significações, fazendo com que o imaginário se separe do real. Devemos deixar claro que o mundo das significações tem de ser pensado não como uma réplica irreal de um mundo real, de algo colocado sabe-se lá por quais relações abstratas indedutíveis, mas, sim, devemos lembrar que essa força de significações, resignificações e pluralização do imaginário, não passa de uma posição inicial de um contexto social-histórico e do próprio imaginário social capitalista.

A reconfiguração do imaginário perpassa, também, pela questão exponencial que a velocidade tecnológica impôs ao tempo – morte do tempo, pois o tempo cronológico – relativo ao ciclo do dia – foi corrompido por uma nova lógica temporal, maquiavelicamente chamada de tempo real, um tempo que pode ser compreendido tecnicamente como forma de luz. Assim sendo, no âmbito glocal, o tempo real, passa a ser unidade comum da civilização mediática³ atual, corroborando o processo de visibilidade mediática.

Na civilização mediática há um exacerbamento de sentidos fragmentados, uma pluralidade diversificada de índices simbólicos e imaginários, designados pelo sistema glocalizado e pelos agentes, sujeitos e atores da

própria ação decorrente da visibilidade mediática⁴.

1.A dissolução do real e o estabelecimento da hiper-realidade na sociedade

No olhar de Baudrillard (1991) a sociedade vive imersa em uma histeria característica do nosso tempo: histeria da produção e da reprodução do real. Onde diante de suas palavras observa-se que a outra produção, a dos valores e das mercadorias, a dos bons velhos tempos da economia política, desde há muito não tem sentido próprio. O deslocamento único do capital, diante de seu poder concreto de acúmulo, passou a transpor uma nova ordem, a ordem de uma nova dissuasão, perante a uma hiper-realidade e simulação existente, ou formada, formulada pelos agentes envolvidos.

Baudrillard elucida o pensamento acima:

O capital foi o primeiro a brincar à dissuasão, à abstração, à desconexão, à desterritorialização, etc, e se foi ele que fomentou a realidade, o princípio de realidade, foi também ele o primeiro a tê-la liquidado no extermínio de todo o valor de uso, de toda a equivalência real, da produção e da riqueza, na própria sensação que nós temos da irrealidade das questões e da onipotência da manipulação (BAUDRILLARD, 1981: 33).

Hoje vislumbra-se na sociedade uma força exacerbada em produzir e reproduzir, em ressuscitar o real que lhe escapa. É por isso que toda produção material, é hoje, ela própria, hiper-real. Apesar de ela

4 Equação social imperativa: a de uma existência (pessoal, grupal, governamental, corporativa etc.) inteiramente condicionada à aparição na visibilidade mediática. Segundo a fleuma autoocrática desse axioma cultural epocal, hipostasiado em habitus cotidiano indiscutido, um existente (indivíduo, grupo, objeto, marca etc.) não subsiste per se; vige, como tal, se, e somente se, nos e através de media, sejam eles de massa, interativos ou híbridos, fixos ou móveis. [(TRIVINHO, Eugênio). Visibilidade mediática, melancolia do único e violência invisível na cibercultura: significação social-histórica de um substrato cultural regressivo da sociabilidade em tempo real na civilização mediática avançada. São Paulo: cópia reprográfica e digital, 2009. 13p. [Texto apresentado no XIX Encontro Nacional da COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (GT “Comunicação e Cibercultura”), realizado na PUC-Rio, em junho de 2010.]

3 O conceito de civilização mediática, por sua vez, diz respeito a um modelo de civilização – aquele desenvolvido e consolidado ao longo do século XX – cujo funcionamento, em todos os setores e instâncias sociais, políticas, econômicas e culturais, dependem dos *media* (de massa e informáticos), de sua disponibilidade histórica, de sua produção simbólica e imaginária e de sua capacidade de articulação e modulação da vida humana. (TRIVINHO, 2007)

conservar todo o discurso da produção tradicional, torna-se apenas a sua refração. Neste sentido o hiper-realismo traduz-se pela alucinante semelhança do real consigo próprio.

Atualmente a sociedade crê que a informação é criadora de comunicação, e mesmo com seus excessos, existe e faz-se existir, e em seu âmago de excesso de sentido, crê em sua riqueza e na sua finalidade social. Baudrillard (1991) aponta que num universo em que existe cada vez mais informação e cada vez menos sentido, o que pode ser concebido a partir de três hipóteses: ou a informação produz sentido, mas não consegue compensar a perda brutal de significado em todos os domínios; ou a informação não tem nada a ver com o significado, é outra coisa, um modelo operacional de outro tipo, exterior ao sentido e à circulação do sentido propriamente dito; ou ainda numa terceira hipótese, existe uma correlação rigorosa e necessária entre os dois, na medida em que a informação é diretamente destruidora ou neutralizadora do sentido e do significado. A perda do sentido está diretamente ligada à ação dissolvente, dissuasiva, da informação, dos *media* e dos *mass media*.

Assim, a sociedade existe sob o excesso informacional, vive com a desreferencialização do real, aonde os simulacros e as simulações tornam-se referência da realidade vivida.

Vale ressaltar um apontamento sobre simulação utilizado por Baudrillard (1991) que diz que, dissimilar é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem; ainda, os simulacros possuem três categorias (simulacros naturais, produtivos e de simulação), onde este último é baseado na informação, no modelo, no jogo cibernético – operacionalidade total, hiper-realidade, com o objetivo de controle total.

O simulacro está cada vez mais presente na sociedade, chegamos ao ponto em que não sabemos o que é a realidade e o que é criado. Uma situação simples torna-se um monstro e muitas vezes não é real, não passa de uma verdade inventada. Hoje os espaços virtuais nos propõem ambientes de realidade – muitas vezes sob o codinome de redes sociais ou plataforma de relacionamento, onde pode se ser e não ser, ter ou não ter, líder e poder.

A presença da hiper-realidade, o real para além do real, faz com que o imaginário fique cada vez mais renegado, pois a hiper-realidade toma para si o real, propõe um novo real, e sufoca o imaginário.

Já não existe o espelho do ser e das aparências, do real e do seu conceito. Já não existe coextensividade imaginária; é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um

número indefinido de vezes a partir daí. Já não se tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera. (BAUDRILLARD, 1991: 8).

1. Hiper-realidade e o desaparecimento do imaginário

A hiper-realidade próspera na sociedade, presentifica-se cada vez mais nas mídias, no virtual, nos aparatos tecnológicos presentes no *cyberespace*. O cyberspace é um ambiente que propicia a desconfiguração da relação primária entre a realidade e o imaginário, propondo, de maneira não passível de escolha, outro ordenamento do imaginário social, alterando a partir deste, uma nova posição do indivíduo dentro da sociedade cibercultural.

Em relação ao virtual Baudrillard cita:

Não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo. Não podemos imaginá-lo, pois o virtual caracteriza-se por não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social – não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro. (BAUDRILLARD, 1999: 71).

Diante da hiper-realidade presente neste ambiente social, deve-se pensar sobre o imaginário social. Castoriadis (1982) apresenta que a sociedade, de certa forma, fora constituída ao longo de seu trajeto social-histórico, pelo imaginário, onde ele contribui para a existência presente e futura do indivíduo e da constituição social. Ademais, na sociedade atual, a hiper-realidade tomou lugar do real, o que faz pensar, que não há mais espaço para a ação do imaginário social, simplesmente há algo para além do real, um outro real, não articulado pelo imaginário.

Diante disso, pode-se refletir que se é com a contribuição do imaginário que a sociedade se institui, como fica o mundo de hoje, onde o imaginário parece sufocado pelo hiper-real, parece estar por vir uma nova reconfiguração de imaginário.

1. Por uma discussão da reconfiguração do imaginário

Tudo o que se apresenta no mundo social-histórico está indissociavelmente entrelaçado com o simbólico. A sociedade se sustenta e se organiza pelas relações simbólicas, mas as determinações simbólicas não se esgotam em sua substância e subsiste a um componente essencial na sociedade, o componente imaginário de todo símbolo e simbolismo.

Falamos de imaginário quando queremos falar de alguma coisa “inventada” que se trate de uma invenção “absoluta”, ou de deslizamentos, de um deslocamento de sentido, onde símbolos já disponíveis são investidos de outras significações que não suas significações “normais ou “canônicas”. Nos dois casos, é evidente que o imaginário se separa do real, que pretende colocar-se em seu lugar (CASTOTIARDIS, 1982: 154).

O imaginário deve utilizar o simbólico, não somente para exprimir-se, mas, também, para existir, para passar do virtual a qualquer coisa a mais, compreende-se então o imaginário como imagem.

O indivíduo possui um imaginário (individual e coletivo) movido pela pulsão por seu desejo, e até mesmo pela frustração, por um problema muitas vezes relacionada a falta.

Assim, uma vez que estes problemas estão inscritos no imaginário, o indivíduo presente no universo glocalizado, dromocrático e atemporal, sofre em sua constituição novos arrajamentos sógnicos, o que remete a questão de qual reconfiguração o momento atual exige e projeta ao imaginário.

Os indivíduos tentam resolver os próprios problemas de imaginário, mas fato é que, num ambiente cyberspacial glocalizado, as reconfigurações do imaginário apontam a uma ou mais imagens de uma realidade da cronologia do tempo real, uma imagem “luz”, veloz e deslocada de seu lugar, mas capaz de provocar uma ilusão, derivativa de um imaginário calcado nesta ilusão, e suscetível a consubstancialização de uma nova ordem da realidade ou até mesmo de uma crença.

Estando então o imaginário calcado na imagem, pode-se, ainda, ponderar sobre a reflexão desta imagem na imaginação do indivíduo e tomarmos como base, a imaginação como um ato mágico que fomenta o pensamento, as sensações e as percepções.

Pode-se intuir qual fragmentação profunda ocorre no processo glocal, pois tudo é espectralização de luz em tempo real, trazendo a realidade proposta ao indivíduo, dromo tecnológico, a efeito de uma única realidade possível daquele tempo. Neste mesmo ambiente

o indivíduo passa a se reconfigurar, por exemplo, enquanto avatar, e igualmente contribui para a nova referenciação de imaginação e imagem.

O imaginário fomenta e fecunda o espetáculo do indivíduo cibercultural, todavia, o espetáculo, com suas relações mediadas por imagens é a afirmação do caráter imaginário, a grande magia do real consiste em simular o que não é: uma verdade absolutamente externa ao observador, mas vivido, a tempo e, em tempo “real”, contribuindo com a fragmentação, desreferencialização e o descentramento do sujeito diante de si e da sociedade que se apresenta. Guy Debord (1992), aponta para a questão do espetáculo, onde aponta que o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. Assim, o espetáculo com suas relações mediadas por imagens é a afirmação do caráter imaginário do ser cibercultural.

A seguir apresentamos alguns endereços eletrônicos onde efetuamos o acompanhamento de alguns usuários, estes ambientes contribuem com a reconfiguração do imaginário e da realidade: <http://www.facebook.com/empire.alles.9> e <http://www.clubpenguin.com/pt/>.

Para melhor compreensão de como estes sítios influem e se presentificam em relação as alterações de identidade e simulação do imaginário segue breve descritivo. Empires & Alles: plataforma digital de relacionamento, em forma de jogo, com acesso via Facebook, ou seja, só para assinantes, onde constrói-se um império, convida amigos a formarem sua esquadra, e invade outros impérios para conquistar mais território. O jogo apresenta um discurso que o torna um campo fértil que proporciona uma imaginação de conquista e poder. Para o usuário ter mais poder, ele deve além de ganhar batalhas, comprar com moeda real (cartão de crédito) adereços para ampliar sua potência. Aqui a hiper-realidade apresentada proporciona a busca pelo poder, o imaginário aguçado na conquista do espaço e poder (bélico e financeiro). Club Penguin: plataforma de relacionamento – criada e gerenciada pela Disney Corporation, com acesso gratuito após cadastro, mas com condições limitadas para assinantes não pagos. Quando o usuário passar a ser assinante, tem ao seu dispor todas as possibilidades de acesso ao jogo. A plataforma propõe que cada usuário em seu avatar de pinguim, tenha seu iglu (casa), com móveis, roupas, comidas e animais de estimação (Puffles), em diversos ambientes, o usuário pode ao mesmo tempo bater papo com outros pinguins, jogar on line onde ganha moeda e com elas pode adquirir melhorias para seu dia a dia. Frequentemente, há *sic* “festas” ou propostas de lugares novos, onde só participa que tem determinado poder, poder econômico – ser assinante, ter várias moedas do jogo. Neste simulacro,

o imaginário distorce-se diante da hiper-realidade projetada.

Conclusão

Podemos observar nas plataformas supra citadas, que muitas vezes, até mesmo simultaneamente, os usuários se presentificam de diversas formas em seus avatares, ora mais potente e líder de seu grupo, ora subordinado a uma condição inicial desprovida de poder, para num momento seguinte conquistar este poder. Percebemos que estes usuários buscam a todo o momento terem poder – econômico, bélico, ser o centro das atenções e ditarem a regra. Todavia, o que nos traz a reflexão é como esta simultaneidade e velocidade podem corromper, ou ainda rescalonar o imaginário, não só do indivíduo que num mesmo instante está submetido e imerso neste frenesi, mas também o imaginário social, que pode estar por vir. O que queremos aqui deixar para reflexão está pautado na próprio imaginário social histórico apresentado por CASTORIARDIS (1982), pois nos parece que diante da prática hedonista, egocêntrica e fugaz que se apresenta cotidianamente, poderá ter imbricamentos dentro do imaginário social futuro, pois talvez o imaginário de um todo, esteja sendo cooptado por imaginários individuais, de interesses, mundo e visões únicas.

Referências Bibliográficas

- AUGÉ, M. (1994). *Não Lugares. Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Tradução Maria Lúcia Pereira. Campinas, Papyrus.
- BAUDRILLARD, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Tradução: Maria João da Costa Pereira. Santa Maria da Feira, Relógio d'água.
- BAUMAN, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- CASTORIADIS, C. (1982). *A instituição imaginária da sociedade*. Tradução Guy Reynaud. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- DEBORD, G. (1992). *La société du spectacle*. Paris, Gallimard.
- GARCIA-ROZA, L. A. (1997). *Freud e o inconsciente*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- HARVEY, D. (1992). *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Loyola.
- LYOTARD, J. F. (2000). *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro, José Olympio.
- SATRE, J. P. (1996). *A imagem*. Tradução: Paulo Neves. Porto Alegre, L&PM.
- TRIVINHO, E. (1998). *Redes: obliterações no fim de século*. São Paulo, Annablume.
- _____. (2007). *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo, Paulus.
- _____. (2012). *Glocal: visibilidade mediática, imaginário bunker e existência em tempo real*. São Paulo, Annablume.
- VIRILIO, P. (1984). *Guerra pura: a militarização do cotidiano*. São Paulo, Brasiliense.
- _____. (1996). *Velocidade e política*. São Paulo, Estação Liberdade.
- _____. (1996). *A Arte do motor*. São Paulo, Estação Liberdade.