



## **Avatar: novo tipo de autorretrato imersivo e participativo<sup>1</sup>**

Roberta Steganha<sup>2</sup>

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP

### **RESUMO**

Este artigo pretende fazer o resgate dos conceitos de retrato e autorretrato. Queremos fazer um processo de hibridização e síntese, dessa forma, atualizando os conceitos com os anseios e objetivos da sociedade contemporânea. Para isso, recorreremos ao conceito de avatar para fugir da observação contemplativa que uma imagem traz para partir para uma experiência mais interativa e em regime de imersão, onde todos os sentidos corporais serão estimulados através do prazer que a obra de arte pode gerar ao público-autor.

**PALAVRAS-CHAVE:** fotografia; comunicação; artes visuais; avatar; autorretrato.

### **Introdução**

Desde o início da “era da informação” e do novo modelo de sociedade vigente, a em rede, a humanidade tem passado por várias transformações. O advento das tecnologias alterou a forma como o indivíduo está e como ele se percebe no mundo, seja na comunicação, na educação, nas artes ou qualquer outra área. “A passagem das tecnologias analógicas para aquelas digitais comporta a alteração do processo de repasse das informações, alterando a direção dos fluxos comunicativos e, sobretudo, a posição, e a identidade dos sujeitos interagentes” (DI FELICE, 2008, p. 44).

No caso das artes visuais esse novo momento também traz implicações. “O mundo das artes, como outras atividades, foi sacudido pelas ‘novas comunicações’; sofre seus efeitos, e parece leviano tratar esses efeitos como mutações superficiais” (CAUQUELIN, 2005, p.56). Enquanto a arte moderna aumentou a separação entre

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

<sup>2</sup> Doutoranda do Curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da UNICAMP, email: ro.jornal@gmail.com



autor, público e comprador, na arte contemporânea, de acordo com Cauquelin, ‘nós passamos do consumo à comunicação’. Em vez de falar sobre produtores e consumidores como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes do processo agindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (JENKINS, 2008). O mundo em que vivemos hoje nos bombardeia com imagens a todo o momento. Mas esse fenômeno apesar de ter se intensificado mais nos últimos tempos não é recente.

Segundo Benjamin (2012), essa profusão de imagens aparece pela primeira vez com a xilogravura, pois com essa técnica tudo passa a ser possível de ser reproduzido. “Em sua essência, a obra de arte sempre foi reproduzível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens” (BENJAMIN, 2012, p.180). Ainda de acordo com o autor, com a litografia a técnica de reprodução tornou-se mais complexa, pois permitiu não apenas a cópia, mas também criações originais. Mas isso durou poucas décadas, pois logo a fotografia se consolidou e com isso “o processo de reprodução das imagens experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível da fala” (BENJAMIN, 2012, 181). Bastava ter uma câmera para poder fotografar, ou seja, o barateamento dos equipamentos impulsionou o crescimento da fotografia e consequentemente, gerou uma abundância de imagens já desde o analógico, mas que foi potencializada pelo digital e pela facilidade de compartilhamento do material.

No entanto, de acordo com Baitello (2005), esse excesso de informações visuais trouxe, na verdade, “o surgimento de uma instância crescente de imagens que se insinuam para serem vistas enquanto decresce em igual proporção a capacidade humana de enxergá-las” (BAITELLO, p. 96). Há muito mais imagens no mundo do que seres humanos capazes de contemplá-las. Por isso, na sociedade contemporânea não basta mais ter imagens, afinal isso há em excesso, precisamos ser a imagem.

Para Flusser (2008) precisamos estar face à imagem, ou seja, não queremos mais apenas apertar o botão do equipamento fotográfico, mas sim ser parte da imagem, do que foi fotografado, ou seja, uma paisagem de mar não é apenas uma paisagem contemplativa, queria me sentir mergulhando nesta água, uma natureza morta não é apenas algo desprovido de vida, é uma vida diferente, conseguida através de traços marcantes que convidem o público a conhecer mais daquela cena e claro, um autorretrato



não é mais um simples retrato com as características físicas do modelo, mas sim uma representação de como aquela pessoa pensar ser e estar no mundo.

## **Fotografia**

“No momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma” (BENJAMIN, 2012, p.186). Com a fotografia não foi diferente, ela também está em constante mutação. Até mesmo os gêneros retrato e autorretrato, que sempre tiveram uma conotação de eternização vêm se desvencilhando da ‘aura’ da obra, conseguida através da presença da obra física e única. “A arte de nosso tempo, ela própria, no que tem de mais ousado, se coloca no horizonte do precário, desprezando o conforto das formas fixas e a tutela sereníssima do eterno” (BENSE, 2009, p.13).

Desta forma, um retrato não é mais um simples retrato, como quando Van Eyck pintou ‘Os Esponsais dos Arnolfini’, em 1434, onde o que importava era o realismo da cena e seus detalhes. De tão realista e vibrante que o quadro é, ao olhá-lo “é como se pudéssemos fazer uma visita aos Arnolfini em sua residência” (GROMBICH, 2008, p. 240). Para o autor, neste quadro temos pela primeira vez na história o artista como testemunha ocular do fato que se desenrola à sua frente. Assim como o artista, nós também nos sentimos presentes na cena. Ele, aliás, estava tão presente que até faz seu autorretrato no quadro.

Mas, no caso específico da fotografia, na contemporaneidade o que temos não é apenas o retrato fiel da realidade como em Van Eyck ou um grau considerável de realismo, ou pelo menos de uma preocupação com esse fato, como acontece desde os escultores gregos na busca pela superação do escorço. “O artista tinha intenção de imitar um rosto real, com todas as suas imperfeições” (GROMBICH, 2008, p.89). Com o advento da fotografia, conseguimos através de dispositivos mecânicos congelar o cotidiano numa espécie de realismo objetivo proporcionado pela câmera fotográfica. Entretanto, para a sociedade contemporânea, onde a câmera fotográfica está presente em todos os lugares e classes sociais através de *gadgets* como celulares, computadores e *tablets* e conseqüentemente, sua divulgação através da rede mundial de computadores,



esse conceito apenas não basta, pois com a evolução dos dispositivos eletrônicos o realismo se tornou ‘comum’.

“Nas últimas duas décadas, as redes digitais propiciaram, ao lado de uma nova interação com a mídia, novas formas de interação entre indivíduos e novos tipos de sociabilidade” (DI FELICE, 2008, p. 47). Essa expansão deve-se ao incorporamento da rede no cotidiano dos indivíduos. Portanto, o que as pessoas buscam no momento do retrato atualmente não são mais dados fiéis, mas a representação de como ela pensar ser e estar no mundo.

Com o alto grau de interatividade que a imagem digital permite, o estatuto do homem frente à imagem muda radicalmente, não só porque ele deixa de ser observador para se tornar participante como também porque esta condição de participante o converte em co-criador do espaço, já que o resultado apresentado é definido por sua intervenção (FERREIRA, 2009).

Esse fato ajuda a elucidar o fascínio pela representação gráfica através de avatares, seja conseguido pelo lúdico ou de uma imagem de perfil no *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr* ou *YouTube*. Quem está, na verdade, naquela imagem não é o ser humano, mas sim o modelo ideal entendido para se relacionar neste novo universo virtual, ou seja, seu avatar.

Ao contrário de uma apropriação de imagens, trata-se aqui de uma expropriação do próprio corpo em função de uma imagem. Como o alimento das imagens é o olhar e como o olhar é um gesto do corpo, transformamos o corpo em alimento do mundo das imagens – refiro-me aqui a um dos tipos de “iconofagia” possíveis inaugurando um círculo vicioso. Quanto mais vemos, menos vivemos, quanto menos vivemos, mais necessitamos de visibilidade. E quanto mais visibilidade, tanto mais invisibilidade e tanto menos capacidade de olhar. Assim, o primeiro sacrifício desse círculo vicioso termina por ser o próprio corpo, em sua complexidade multifacetada, tátil, olfativa, auditiva, performática e proprioceptiva (BAITELLO, 2002, p. 3).

## **Avatar**

Avatar é um termo muito antigo, que deriva do sânscrito e tem ligação com o hinduísmo e relação com o divino. No entanto, mais recentemente o termo adquiriu um



novo sentido relacionado ao universo da informática. “Um avatar é uma imagem gráfica como um personagem num videogame. Em muitos jogos e salas de bate-papo, os participantes escolhem um avatar para poderem entrar num ambiente comum”. (MURRAY, 2003, p. 114).

No entanto, o ‘personagem’ pode ser uma representação da pessoa que o opera ou não para interagir neste ambiente partilhado, vivenciado através da rede mundial de computadores. O avatar será a identidade da pessoa, portanto, uma nova espécie de autorretrato na ‘Sociedade da Informação’.

No espaço imersivo que se utiliza da imagem digital, a figura de um sujeito-interventor: aquele que, imerso, remodela através de sua ação um espaço inicial proposto. Com a imagem digital evidencia-se portanto a transformação radical das noções de autor e espectador, intensificando um movimento que já podia ser percebido na arte a partir do início da segunda metade do século XX, quando o artista já podia ser encarado como propositor de uma experiência e a intervenção do participante vista como condição fundamental para a realização da obra. A novidade trazida pela imagem digital é a ampliação desta proposta artística para os mais diversos campos de atuação (FERREIRA, 2009).

Uma experiência recente que ilustrou essa problemática foi o *Second Life*, ou Segunda Vida em português, que era um ambiente virtual que refletia a própria estrutura da Internet. Era uma rede dentro da rede, um espaço onde as pessoas podiam viver uma vida paralela, e/ou, uma extensão de suas vidas reais em um regime de imersão. O SL foi lançado em 2003 pelo físico americano Philip Rosedale. O que começou com apenas mil estudantes na Califórnia, virou num curto espaço de tempo, milhões de participantes em todos os cantos do planeta. Seu rápido crescimento explica-se pela sensação ‘participativa’ de estar imerso, ou seja, de realmente viver esta realidade.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. ‘Imersão’ é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água [...]. Num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que esse novo ambiente torna possível. (MURRAY, 2003, p. 102)

Entretanto, para interagir no SL, era preciso um avatar, que era a identidade do



usuário no SL. Dentro do metaverso, os participantes, em um ambiente de três dimensões, se relacionavam na esfera social, educacional e econômica. No entanto, esta inovação não foi bem-sucedida, principalmente, porque o uso do software envolvia dinheiro. Para ter o avatar dos sonhos, era necessário gastar dinheiro real no mundo virtual e nem todos ainda estavam dispostos a isso, especialmente no Brasil, onde grande parte da população dispõe de poucos recursos econômicos para sobreviver.

Até o momento, pode-se dizer que mais recentemente o *Second Life*, e anteriormente o *The Sims*, fizeram incursões ligando fotografia digital, realidade virtual e comunicação. Apesar das tecnologias citadas acima não terem tido grande alcance popular, acreditamos que elas abriram caminhos para um modelo de autorretrato digital interativo, pois a obra de arte deve também ser fruto das tecnologias de sua era, não vivendo apenas da ‘aura’ da obra de arte que se dava pelo tempo e pela existência de um único original. A fotografia, ao fazer incursões com a realidade virtual e a comunicação no processo artístico não apenas reproduz o objeto retratado, mas também o atualiza, dando-lhe realmente sentido de contemporaneidade.

Evoca uma realidade de segundo grau, que substitui a realidade que tínhamos o costume de tomar como um dado objetivo. [...] A realidade da arte contemporânea se constrói fora das qualidades próprias da obra, na imagem que ela suscita dentro dos circuitos da comunicação(CAUQUELIN, 2005, p.81) .

### **Autorretrato contemporâneo**

Com a argumentação acima queremos enfatizar que a arte deve refletir o seu tempo e não há como refletir a sociedade contemporânea desmembrada das tecnologias que propiciam a interatividade.

Nos últimos anos assistimos – sobretudo entre as gerações mais jovens [...] à difusão de formas culturais próprias das novas tecnologias. As especificidades culturais dos *new media*, há tempos evocadas, assumiram, enfim, contornos preciosos: o uso difuso de SMS e videofones, o *podcasting*, os avatares do *Second Life*... Também as comunidades e chats espalhados pela web, até o reflorescimento da fotografia através do digital. (MICONI, 2008, p. 149)

Mas, isso não significa deixar de lado a poética que todo trabalho artístico traz em



seu bojo, pelo contrário, significa encontrar novas possibilidades, alternativas para aumentar a percepção de arte e quem sabe levá-la a um público maior, representando assim novos caminhos para esse público que é cada vez mais chamado, requisitado a intervir, interagir ou participar da obra de arte. Ele é sempre convidado a imergir, ou seja, para que se tenha uma “diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p.30). A partir disso, um novo horizonte unindo artes visuais e tecnologia encontramos na fotografia digital. Isso se deve ao fato de que “as imagens contemporâneas são virtuais, auto-referentes, ou seja, a imagem pós-moderna é um significante sem referente social” (FERREIRA, 2009). Essa afirmação tem implicação direta no conceito de retrato, pois antes a preocupação do fotógrafo era salientar a personalidade, os traços da pessoa fotografada. “Muitos dos melhores retratos já tirados não são apenas imagens, mas interpretações da individualidade e do caráter”. (BUSSELE, 1977, p.101)

Portanto, se antes ele era a representação real da identidade da pessoa, de suas características físicas pessoais, passamos agora na contemporaneidade para uma nova situação, onde ele perde essa premissa basilar. Para Ferreira (2009) temos agora uma função criadora, capaz de criar novas condições de modelagem do ser e do mundo. “O virtual, portanto, não se apresenta como um “para além do real”; mas se coloca como “uma vontade (ou não) de constituição do real enquanto novo”.

Essa vontade de remodelar o mundo e a si própria ganha novo impulso com o uso de avatares. Esses objetos gráficos, baseados em três dimensões, passam a ser utilizados como representação de como a pessoa gostaria de ser ou estar no mundo atual. Dessa forma, segundo Bystrina (1995), realiza-se uma passagem para uma segunda realidade, na medida em que quem utiliza um avatar, independente de para que fim, envolve-se por vontade própria numa ilusão. Quem participa reveste, portanto, a primeira realidade percebida, como que com um “filme” da segunda realidade, de forma que a primeira realidade torna-se a tela de projeção da fantasia e da imaginação.

O avatar permite uma vida artificial num universo de simulacros. De acordo Baudrillard, que é considerado um dos pré-cursors do conceito de virtualidade, hoje a simulação se tornou para nós a própria realidade, por isso encaramos esse novo tipo de vida apresentada sem tanto estranhamento. “Simular é fingir ter o que não se tem. [...]”



A simulação põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do ‘real’ e do ‘imaginário’. (BAUDRILLARD, p. 09).

É como se com a evolução das tecnologias da informação estivéssemos sendo preparados para lidar com o fim da barreira entre ‘real’ e ‘virtual’ e por isso, não precisamos mais nos contentar em ser o que somos, podemos ser o que quisermos dentro dos limites cada vez mais imprecisos do virtual. Se eu não gosto de ser morena e ter olhos castanhos e ‘gordinha’, resolvo isso fazendo um avatar, um novo eu, loiro e de olhos azuis com corpo escultural e assim tento eternizar, na verdade, não o meu retrato, mas sim o que o meu gosto pessoal considera belo.

### **Procurando a poética**

A busca pelo belo nas artes visuais pode soar estranho num primeiro momento para um observador desatento, pois é imaginado que as formas artísticas tradicionais como pintura, escultura ou gravura retratem a beleza das pessoas e da natureza. No entanto, independente do suporte, a premissa não pode ser verdadeira, porque o conceito de beleza ou feiúria é relativo. “Não existe maior obstáculo à fruição de grandes obras de arte do que nossa relutância em descartar certos hábitos e preconceitos”. (GROMBICH, 2008, p.29).

Entretanto, é nosso gosto pessoal, nosso repertório que nos influencia a considerar uma obra bela ou não. É esse ‘preconceito’ que ainda impede muitos de ver a poética nos meios tecnológicos, principalmente, porque a “interatividade e a virtualidade põem em questão a distinção entre autor e observador, bem como o status de uma obra de arte e a função das exposições”. (GRAU, 2007, p.23)

Esse fato é compreensível, pois desde os escultores gregos e suas preocupações com o escorço e com um retrato fiel do corpo humano vivemos uma fase em que os artistas trabalhavam com as mãos e com ferramentas simples. Com o surgimento da fotografia ocorre uma inversão e o olho passa a ser a peça-chave. Todavia, podemos ver ainda uma terceira inversão, com o aparecimento das tecnologias digitais. Agora é o computador que executa as ideias concebidas pelo ser humano. “Com o advento das novas técnicas para gerar, distribuir e apresentar imagens, o computador transformou a





imagem e agora sugere que é possível ‘entrar’ nela”. (GRAU, 2007, p.16)

No entanto, utilizar o computador como auxiliar no processo de criação artística não desmerece ou torna maior ou menor a obra de arte. A estética gerativa de Bense (2009) já se propunha a criar produtos artísticos através das técnicas de programação de computadores, por exemplo.

Diante dessa possibilidade de entrar na imagem oferecida pelo computador, podemos refletir sobre uma nova poética, sobre uma releitura do conceito de retrato e autorretrato. Podemos pensar num resgate híbrido, que ao mesmo tempo recupera a essência da fotografia de ressaltar traços marcantes da pessoa, mas também a atualiza, trazendo uma roupagem nova com os avatares, onde a pessoa pode se retratar ou ser retratada não de acordo com seu aspecto físico, mas sim como ela pensa ser e estar no mundo. Ser retratada de acordo com as ideias de Bystrina (1995), envolvendo-se por vontade própria numa ilusão.

Portanto, a poética se daria no conceito de criação desse personagem, na experimentação, na busca de um avatar que reflita os interesses da pessoa. Atenda isso para única e exclusivamente atingir os objetivos do artista/personagem, sem uma utilidade específica. “É o percurso do artista ao inventar a sua poética de tal forma que, enquanto a obra se faz, se inventa o modo de fazer. A arte não tem compromisso com a verdade e sim com a estesia ou sensibilidade (aliás, algo instável). Assim, a arte se mostra mas não demonstra. (PLAZA, 1997)

Mesmo antes da invenção da fotografia, os homens já buscavam o eterno. Os primitivos desenhavam nas paredes, para deixar ali uma memória tanto do que poderiam ser seus costumes, e/ou desenhando eles mesmos ou animais.

Antes da fotografia, o homem já perseguia formas de gravar suas memórias. Os homens primitivos, através das pinturas rupestres, já registravam cenas de caça nas superfícies das pedras, com certeza, com o objetivo de eternizar aquela cultura e o modo de viver para o futuro (ANDREONI, 2008, p.18).

Agora, com os avatares, podemos através das representações gráficas, como já acontecia na essência das artes buscar o eterno, mas ao mesmo tempo, imprimir nelas o desejo de mudança. A partir dessa nova construção pretendemos mostrar como este



novo tipo de representação artística pode se dar de maneira mais imersiva e interativa, através de um metaverso, conceito que surgiu no romance de Neal Stephenson, *'Snow Crash'* e até os dias atuais é usado para descrever ambientes de imersão que são baseados em três dimensões onde há relações na esfera social, educacional, econômica e até artística entre humanos por meio de avatares.

### **Considerações finais**

Portanto, o que mostramos neste artigo foi que é possível fazer uma releitura de conceitos clássicos da fotografia como o retrato e o autorretrato unido arte e tecnologia. Esse híbrido resgataria esses termos, mas não da forma tradicional, onde a pessoa tira uma fotografia de si ou pede a um terceiro com um equipamento fotográfico. Seria uma representação atualizada dos conceitos e se daria através de representações gráficas como os avatares.

Dessa forma, acreditamos fazer o resgate desse tipo de fotografia, mas num processo de atualização e síntese com os anseios e objetivos da contemporaneidade. Além disso, acreditamos que dentro dessa representação exista também espaço para o lúdico e poético e por isso, cabe ser estudada nas artes visuais, pois obra de arte pode ser fruto das tecnologias de sua era, não vivendo apenas de 'aura'. Por isso, queremos mostrar como este novo tipo de representação gráfica, a por meio de avatares, pode ser lúdica e ao mesmo tempo poética, além de imersiva e interativa ao deixar o público ser também criador da obra de arte, que assim como a vida está em constante transformação. "A obra digital pode se multiplicar, se modificar indefinidamente, basta dotá-la de parâmetros para que se desenvolva; não existe obra parada, consumada" (CAUQUELIN, 2005, p.156).

O autorretrato pode ser mais que uma mera representação do real. Ele é influenciado pelo novo momento tecnológico que vivemos na 'sociedade em rede'. Ele pode ser uma ciberarte, pois fornece espaço para a poética. Além disso, queremos demonstrar também que essa arte, concebida através de computadores, não é uma arte menor, mas sim fruto da sociedade contemporânea. E por fim, queremos reafirmar que o



autorretrato pós-moderno pode ser imersivo e interativo. Para isso recorreremos ao conceito de avatar e nos guiaremos através das novas tecnologias na busca dessa representação poética em 3D.

### **Referência bibliográficas**

ANDREONI, Marcos. **Fotografia de Casamento**. Santa Catarina: Photos, 2008.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BAITELLO, N. **A era da iconofagia**. Ensaios de Comunicação e Cultura. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

\_\_\_\_\_. **O olho do furacão. A cultura da imagem e a crise da visibilidade**. São Paulo: CISC, 2002.

\_\_\_\_\_. **O animal que parou os relógios**. São Paulo: Annablume, 1999.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Galilée, 1981.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BENSE, Max. **A pequena estética**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. São Paulo: CISC, 1995.

BUSSELE, Michael. **Tudo sobre fotografia**. São Paulo: Círculo do Livro, 1977.

CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

CASTELLS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Dênis (Org.). **Por uma outra comunicação**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins



Fontes, 2005.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1995.

DI FELICE, Massimo (Org.). **Do público para as redes**. São Paulo: Difusão, 2008.

FERREIRA, Luciana. **O Espaço Digital Imersivo**. Anais da 9a COMPÓS (9o encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação) Publicação em CD-ROM. Disponível em: < <http://www.eco.ufrj.br/lucianaferreira>>. Acessado em: 20 nov. 2012.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GOMBRICH, Ernest. **A História da Arte**. LTC, 2000.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

KERCKHOVE, D. D. **A pele da cultura - Investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência: a coalisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Editora 34, 1994.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.

MACHADO, A. **O sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MICONI, Andrea. Ponto de virada: a teoria da sociedade em rede. In: DI FELICE,



Massimo (Org.). **Do público para as redes**. São Paulo: Difusão Editora, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

PARENTE, A. (org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: 34, 1996.

Plaza, Julio. 1997. **Arte, Ciência, Pesquisa: Relações**. Trilhas 6, no. 1 - Julho/Dezembro: 21-32.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet, difusão de informação e jornalismo: elementos para discussão**. In: SOSTER, D. A.; SILVA, F. F. (Orgs.). *Metamorfoses jornalísticas 2: a reconfiguração da forma*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2009.

\_\_\_\_\_. **Redes sociais na internet: considerações iniciais**. Disponível em: <[http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/redes\\_sociais.pdf](http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/redes_sociais.pdf)>. Acesso em: 15 mai. 2010.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.