

## Eu “Nós”, ciborgues pós-modernos?

**Mara Alice Sena Felipe\***

**RESUMO:** O trabalho aborda o papel do homem e a noção de interação com os meios eletrônicos que percorrem o inevitável caminho de construir e desconstruir conceitos. Noções como interface, interatividade, hipertexto, hipermissão, virtual, ciberespaço, cibercultura, indicam não só uma mudança no status da literatura dentro do contexto histórico e cultural, mas apontam para um novo direcionamento nas relações do homem com tudo que cria, da palavra como ordenação do pensamento ao moderno e sofisticado computador.

**Palavras-chave:** Mídia; Cultura digital; Pós-modernidade

“ O ciborgue é um tipo de eu - pessoal e coletivo - pós-moderno, um eu desmontado e remontado”

Donna Haraway

Por linhas transversais e conexas, a humanidade assistiu nas últimas décadas a impressionantes contradições na esfera da produção, da circulação e do consumo de bens simbólicos. Nunca a oferta cultural foi tão abrangente, e nunca se registrou uma oligopolização tão acentuada dos centros difusores de conteúdos. Em face da mundialização de hábitos e gostos, abalam-se as identidades clássicas entre os povos. Os laços comunitários enfraquecem-se na maré do individualismo e na exacerbação dos apelos consumistas. Ao mesmo tempo, a Internet conecta pessoas e instituições distanciadas geograficamente, e encurta os acessos a múltiplos conhecimentos.

Como o mundo chamado pós-moderno dá-se num meio que mantém grande parte da ordem capitalista – transformada e algumas vezes irreconhecível – as

---

\* Doutoranda em Estudos Literários pelo programa de pós-graduação em Letras - Faculdade de Letras da UFJF.

atividades voltam-se para o ganho, não apenas como forma de subsistência mas como medida de seu valor. Estabelece-se uma forte relação entre retribuição monetária e sucesso. O dinheiro não aparece como algo unicamente a ser transformado em propriedade. O que se deseja é a retribuição na forma de um reconhecimento dado geralmente pelo mercado.

Talvez estejamos vivendo naquela que Deleuze (2000) chama de sociedade de controle, que surge em substituição às sociedades disciplinares recentes. Enquanto estas tinham por equipamento máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem, as atuais, *high-tech*, operam por máquinas de uma outra espécie, máquinas de informática e computadores, “cujo perigo passivo é a interferência e, o ativo, a pirataria e a introdução de vírus. Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo”.

Como parte desta engrenagem econômica, as máquinas substituem o trabalho repetitivo, seja intelectual, seja manual. Mas a relação homem-máquina perde parcela do aspecto crítico denunciado na modernidade: a submissão do homem à máquina. A robotização é um desvio inesperado. Na medida em que se dá uma glamourização dos objetos técnicos - máquinas e equipamentos – especialmente por seu caráter eletrônico, há uma estética que atua sobre o trabalho. Vislumbra-se uma beleza nas máquinas e equipamentos como também nas relações entre o ser humano e a máquina. Os aspectos repetitivos e enfadonhos, que sem dúvida permanecem são envolvidos pela visão do todo, que em geral possui uma plasticidade inegável. A imagem do trabalho domina seu conteúdo e torna-se uma forma de convencimento da sua importância e necessidade.

Os estudos atuais sobre a interação do homem com os meios eletrônicos, percorrem o inevitável caminho de construir e desconstruir conceitos. Estes, no universo constituído pela comunicação contemporânea, não têm características rígidas e possuem entre si uma relação muito estreita. Noções como interface, interatividade, hipertexto, hipermídia, virtual, ciberespaço, cibercultura, indicam não só uma mudança no status da mídia dentro do contexto histórico e cultural, mas apontam para um novo direcionamento nas relações do homem com tudo que cria, da palavra como ordenação do pensamento ao moderno e sofisticado computador.

Fredric Jameson é enfático ao afirmar que a tecnologia de nossos dias não possui a capacidade de representação daquela observada no estágio do capital imediatamente anterior ao nosso, quando a exaltação da máquina gerava uma excitação do futurismo, especialmente a celebração da metralhadora e do automóvel por Marinetti. Para ele, temos menos a ver com a energia cinética do que com novos tipos de processo reprodutivo e, nas produções mais amenas do pós-modernismo, a materialização estética de tais processos acaba freqüentemente caindo na forma mais cômoda da mera representação temática do conteúdo. Afirma Jameson:

Nossa tecnologia não está representada pela turbina, ou pelos silos ou chaminés de fábrica de Sheeler, nem pela elaboração barroca das tubulações e das esteiras transportadoras, ou mesmo pelo perfil aerodinâmico dos trens – todos veículos de uma velocidade ainda concentrada e em repouso – mas, antes pelo computador, cuja forma exterior não tem nenhum apelo visual ou emblemático, ou então pelos invólucros das várias mídias, como o desse eletrodoméstico chamado televisão que não articula nada, mas implode, levando consigo sua própria superfície achatada. (JAMESON, 1996, p. 63)

O computador representa uma sociedade cada vez mais consumista, inserida nesta, que vem sendo chamada por muitos teóricos, de cultura pós-moderna, em que a própria "cultura" se tornou um produto, o mercado seu próprio substituto, um produto exatamente igual a qualquer dos itens que o constituem. O pós-modernismo é o retrato da própria produção de mercadorias como processo, em que tudo aponta para a afirmação de uma sociedade de consumo consolidada, sociedade das mídias, sociedade da informação, sociedade eletrônica ou *high-tech*.

Para Jameson (1996), avaliar a cultura hoje não é simplesmente arbitrar, mas enfrentar o chamado pós-modernismo como um componente do estágio atual da história, e investigar suas manifestações culturais - como o computador, o vídeo, o cinema, a literatura, a arquitetura, a retórica sobre o mercado - não só como veículos para um novo tipo de hegemonia ideológica, a que é funcional para o novo estágio do capital globalizado, mas também como configurações que permitem ao crítico de cultura destrinchar os germes de "novas formas do coletivo, até hoje quase impensáveis" .

(...) sugiro que nossas representações imperfeitas de uma imensa rede computadorizada de comunicações são em si mesmas, apenas uma figuração distorcida de algo ainda mais profundo, a saber, todo o sistema mundial do capitalismo multinacional de nossos dias. A tecnologia da sociedade contemporânea é, portanto, hipnótica e fascinante, não tanto em

si mesma, mas porque nos oferece uma forma de representar nosso entendimento de uma rede de poder e de controle que é ainda mais difícil de ser compreendida por nossas mentes e por nossa imaginação, a saber, toda a nova rede de poder descentrada do terceiro estágio do capital. Esse processo de figuração é mais bem observado em uma nova modalidade de literatura de entretenimento contemporânea - sinto-me tentado a chamá-la de 'paranóia high-tech' - em que a narrativa mobiliza a ligação de circuitos e redes de um computador global imaginário cuja complexidade está além da capacidade de leitura da mente humana normal (...). (JAMESON, 1996, p.64).

Reproduzindo Eduardo Galeano em seu artigo sobre os meios de comunicação, publicado em janeiro de 1996, no *Le Monde Diplomatique*, observa-se que

nunca el mundo há sido tan desigual en las oportunidades que brinda, pero tampoco ha sido nunca tan igualador en las ideas y las costumbres que impone. La igualación obligatoria que actúa contra la diversidad cultural del mundo, impone un totalitarismo simétrico al totalitarismo de la desigualdad de la economía (...). La igualación cultural, en cambio, no se puede medir. Sus demoledores progresos, sin embargo, rompen los ojos. Los medios de comunicación de la era eletrónica, mayoritariamente puestos al servicio de la incomunicación humana, están imponiendo la adoración unánime de los valores de la sociedad de consumo, y nos están otorgando el derecho de elegir entre lo mismo y lo mismo, en un tiempo que se vacía de história y en un espacio universal que tiende a negar el derecho a la identidad de sus partes. (...) Pero este mundo comunicadísimo se parece cada vez más a un reino de mudos. (...) Nunca tantos han sido tan incomunicados por tan pocos. Cada vez son más los que tienen el derecho de escuchar y de mirar, pero cada vez son menos los que tienen el privilegio de informar, opinar y crear.

Canclini aponta em *Consumidores e Cidadãos* (1995) para a necessidade de se pensar o consumo como o caminho inevitável para a construção da cidadania em tempos globais: “As sociedades podem ter alcançado um limiar histórico no qual não é mais possível pensar idéias como cidadania e democracia na ausência do consumo”. Enquanto Alberto Moreiras (2001) sugere um estado de “contraconsumo”, como um modo particular de relação com o consumo, partindo de dentro do consumo, a exemplo do que propõe Bhabha, de uma “contramodernidade” como uma forma de constituição “de outro modo que não a modernidade”.

Para Bhabha,

[as] culturas de contramodernidade pós-colonial podem ser contingentes à modernidade, descontínuas ou em desacordo com ela, resistentes a suas opressivas tecnologias assimilacionistas; porém, elas também põem em campo o hibridismo cultural de suas condições fronteiriças para ‘traduzir’, e portanto reinscrever, o imaginário social, tanto da metrópole como da modernidade (1998, p. 26)

Fato evidente é que os hábitos de consumo, os valores e as identidades culturais, abalados pelos impactos da globalização e pela panacéia neoliberal, reformulam-se com a emergência do componente tecnológico como suporte na discussão e na definição de políticas públicas e comunitárias de comunicação. As interações sociais nas redes reivindicam lugar no pódio de interlocução com as demais mídias globais. Como e por que desconsiderar a Internet, se previsões cautelosas asseguram que, em um decênio ou até antes, poderemos ter algumas centenas de milhões de cidadãos a ela plugados, atrás não somente de entretenimentos, mas de intercâmbios, criações e militâncias? Como e por que minimizá-la, se em suas entranhas se move uma pluralidade que, a despeito de contradições, comporta resistências ao domínio das corporações e seus aliados nas esferas de poder?

É grande a tentação de condenar ou ignorar aquilo que nos é estranho ou ameaçador de alguma forma. Podem até passar despercebidos os novos estilos de saber, simplesmente porque não correspondem aos critérios e definições que nos constituíram e que foram herdados da tradição, e aqui a constituição de um novo tipo de temporalidade social em torno de um "tempo real" parece ser um deles.

Não há dúvida que em função desta temporalidade diferenciada haja uma aceleração do ciclo da mercadoria, a ascensão das características estratégicas e operacionais das relações, talvez uma forma de apagamento das memórias e da singularidade dos lugares, mas como afirma Lévy:

Podemos sempre lamentar o "declínio da cultura geral", a pretensa "barbárie" tecnocientífica ou "a derrota do pensamento", cultura e pensamento estando infelizmente congelados em uma pseudo-essência que não é outra senão a imagem idealista dos bons velhos tempos. É mais difícil, mas também mais útil apreender o real que está nascendo, torná-lo autoconsciente, acompanhar e guiar seu movimento de forma que venham à tona suas potencialidades mais positivas. (LÉVY, 1993, p.118)

A arte e a literatura com toda a parafernália das tecnologias, incorporadas também como um de seus meios de expressão, convidam os sujeitos, agora de todo o planeta, a fazerem parte dela e aprenderem a interagir. Encontrando outras formas para se voltar ao sujeito, ao outro, chamar a sua atenção, de um modo diferente do que até então

tinha feito, a arte contemporânea propõe modos de participação na obra inteiramente inusitados.

Para o escritor Homi K. Bhabha (1998), a cultura se encontra diante de um trabalho fronteiro que "exige um encontro com 'o novo' que não seja parte do continuum de passado e presente". É um pensamento que cria a idéia do novo como ato insurgente de tradução cultural, que não apenas retoma o passado como causa social ou precedente estético, mas o renova, refigurando-o como 'entre-lugar' contingente, que inova e interrompe a atuação do presente.

A presença do computador como veículo para uma nova linguagem e ponte de contato com o outro poderia estar inserido no que Bhabha (1998) chama de o "Terceiro Espaço", que representa tanto as condições gerais da linguagem quanto a implicação específica do enunciado em uma estratégia performativa e institucional. O que esta relação inconsciente introduz é uma ambivalência no ato da interpretação. Bhabha cita Marshall Sahlins ( Culture and Practical Reason), no ponto em que este tenta definir a diferença da cultura burguesa ocidental:

Temos de nos preocupar não tanto com a dominância funcional quanto com a estrutural - com diferentes estruturas de integração simbólica. E a essa diferença básica em formato correspondem diferenças na atuação simbólica: entre um código aberto, em expansão, que reage por permutação contínua a eventos que ele mesmo encenou, e um código aparentemente estático que parece conhecer não eventos, mas apenas suas próprias pré-condições. A distinção básica entre sociedades "quentes" e "frias", desenvolvimento e subdesenvolvimento, sociedades com e sem história - e também entre sociedades grandes e pequenas, em expansão e fechadas em si, colonizadoras e colonizadas. (BHABHA, 1998, p.67).

Parece mesmo impossível pensar em apreender o "todo", uma vez que as transformações permitidas e exigidas pela técnica são de uma agilidade impressionante. Mas, justamente, a velocidade de transformação é em si mesma uma constante - paradoxal - da cibercultura. Ela explica parcialmente a sensação de impacto, de exterioridade, de estranheza que nos toma sempre que tentamos apreender o movimento contemporâneo das técnicas. Sendo assim, para as classes sociais ou regiões do mundo que não estão ligadas nesta ebulição criativa, de produção e utilização lúdica dos novos

instrumentos digitais, para estes a evolução técnica é vista como o surgimento de um "outro" ameaçador.

As novas tecnologias consistem na atividade multiforme de grupos humanos, um devir coletivo complexo que se cristaliza em volta de objetos materiais, de programas de computador e de dispositivos de comunicação. Como esclarece Lévy (1999), "é o processo social em toda sua opacidade, é atividade dos outros, que retorna para o indivíduo sob a máscara estrangeira, inumana, da técnica". É neste ponto que intervém o que Lévy chama de inteligência coletiva - o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum - que é um dos principais motores da cibercultura.

Para Augusto de Campos (1993), um dos principais nomes da literatura brasileira, trata-se de um momento de transição, que oscila entre indefinições regressivas e automação desumaníaca, em que a modernidade, em vez de recuar, "como querem alguns retrovisionários pseudoarautos de um suspeito pós (de fato, anti ou pré) moderno, pode sair do impasse para vãos imprevisíveis, fora do lugar (comum do livro), no país além-do-espelho do computador, e partir, via olho via som, para uma ampla viagem intermídia ou multimídia".

Os novos recursos tecnológicos parecem induzir não a um retorno, mas antes, a uma potencialização das vanguardas. Não a um pós mas a um ultramoderno. Que não exclui o passado, mas não sucumbe a ele. E obviamente inclui o livro e as técnicas artesanais (a guerrilha cultural da poesia não pode recusar nem o xerox nem a prensa manual, bombas caseiras indispensáveis à sua ética antimercadológica). De outra parte, a automação, que tanto apavora os humanistas, pode quem sabe humanizar-se através da poesia e, enriquecendo-se conceitualmente, ganhar a dignidade que os meros ludismos do eletrentenimento não lhe podem conferir. Do joystick ao joycestick. 'Sem presumir do futuro...' (CAMPOS, 1993)

É importante ressaltar que nas interações com as máquinas, mesmo na geração de imagens e textos por computador, as formas estão em constante devir e as manifestações literárias e artísticas com o suporte das tecnologias são, na sua maioria, efêmeras, variáveis, mutantes, um campo de possibilidades que se altera conforme as escolhas ou programas dos dispositivos e as variáveis dos sistemas.

A tecnologia é antes um chão em atividade constante. Ela unifica e

fragmenta nossas vidas. São dois movimentos, dois ritmos que não nos deixam repousar. Ao fragmentar, expele meios e equipamentos que já desenhavam o nosso ambiente e que se tornaram obsoletos. Ao unificar, liga aspectos que antes nenhuma relação possuíam entre si. Somos objetos desses ritmos e temos de construir a nossa vida entre eles. A tecnologia é, hoje, um forte elemento de nossa existência. Mesmo controlada pelo estado ou pelos detentores do capital privado, termina por conduzi-los por caminhos não previsíveis.

A situação pós-moderna é de uma convivência amorosa com a tecnologia, que é admirada mesmo quando mortífera. Temos com ela um envolvimento estético e lúdico. Esteticamente, a admiração dirige-se aos novos objetos que raramente deixam de ser glamourosos. Tornam-se atraentes pela embalagem, pela miniaturização, pela relação tamanho-alcance. Há quase sempre um aspecto sedutor a torná-los desejados. Em termos lúdicos, vê-se que muitos objetos da inovação tecnológica como que aumentam a capacidade de brincar, de realizar jogos, de obter divertimentos. Cópias, transmissões à distância, composição de imagens, isso só para falar em termos de meios eletrônicos. O que nos espera em termos de biotecnologia? Um futuro de “dollies”, clones humanos talvez, para o bem ou para o mal, quem sabe...

Inegável é esta tênue linha que separa o humano da máquina. Vale perguntar: onde termina a máquina e começa o humano? Quem somos nós que trazemos no corpo, dito humano, o que há de mais artificial? Ciborgues talvez, com implantes, enxertos, transplantes e próteses ou, ainda, plugados em um computador, que por sua vez se liga a uma rede infinita de outras máquinas e autômatos. Donna Haraway pode estar certa ao afirmar que esses ciborgues da vida real são sujeitos, indivíduos que estão ativamente rescrevendo os textos de seus corpos e sociedades.

O homem pós-moderno, que questiona sua identidade e espaço nesta era da incerteza, pode vir a se identificar com o monstro criado por Victor Frankenstein, com a replicante Rachel do filme *Blade Runner* ou mesmo com Andrew, o robô que queria ser humano, criado por Isaac Asimov no livro *O homem bicentenário*. Estes ciborgues da ficção colocam em questão o status de homem ou mulher, humano, artefato, membro de uma raça, entidade individual ou corpo. O que está em questão afinal de contas é a sobrevivência e a imagem do ciborgue pode sugerir uma saída do labirinto dos dualismos,



um trabalho de construir e destruir máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais.

Antes de uma recusa veemente das novas tecnologias se faz necessário avaliar como estes dispositivos tecnológicos insinuam-se como elemento revitalizador de lutas e de microlutas correlatas, na atmosfera de permutas solidárias e de multidifusões interativas própria da cultura de redes. Ou, ainda, questionar qual é o seu papel histórico e social, seu funcionamento e especificidades, enfim, qual a amplitude dessa nova ferramenta no contexto social.

A contemporaneidade deixa-se levar pelo desenvolvimento tecnológico, sem a esperança da solução de todos os problemas, nem a certeza raivosa de que o bem será destruído. É um caminho estreito. Há nele uma espécie de aceitação passiva, talvez uma contemplação mais do que neutra do que a invenção tecnológica está por oferecer. Ao mesmo tempo, o reconhecimento dos novos recortes que a vida desenha. E não é pouco.

Como se fosse a própria linguagem que falamos, escrevemos e lemos, a tecnologia toma um lugar generalizado. Dificilmente há como opor-se a ela. A disposição pós-moderna é deixar-se flutuar ao seu sabor, mesmo que possa resultar em algum momento no desaparecimento da espécie, mas é também, como afirma Linda Hutcheon (1991), “uma das forças totalizantes que o pós-modernismo existe para desafiar. Desafiar, mas não negar”. É um flutuar problemático, por reconhecer que a tecnologia costuma trazer inúmeras dificuldades, inclusive de natureza ética como, por exemplo, as alterações genéticas que podem se originar dos experimentos da biotecnologia.

A idéia de um ambiente tecnológico, ou melhor, de ambientes com mais densidade tecnológica é indispensável para entender a sensibilidade pós-moderna. A situação tradicional e moderna de formação de um enclave do homem na natureza é substituída pelo espessamento da realidade tecnológica. O ambiente tecnológico exige dos seus membros um processo continuado de aprendizagem e também um distanciamento crescente de seus mundos de origem. Distanciar-se da origem é um desenraizamento, que a vertical experiência pós-moderna aceita com naturalidade. Não se trata de um desenraizamento estático, mas de um movimento constante de perda de antigas raízes e ganho de novas.

Ao conviver com a tecnologia ocupamos sucessivamente posições ativas e passivas. Fazemos parte do conjunto que vai produzindo a tecnologia, avançando por terrenos desconhecidos e perigosos. Somos usuários e consumidores, atuando em meios um pouco menos desconhecidos, mas que contêm elementos letais. Não conhecemos perfeitamente o efeito das novas substâncias que ingerimos e pouco sabemos dos efeitos colaterais dos objetos que utilizamos. Isso quer dizer: aventura tecnológica.

No ambiente literário, uma coisa é certa: utilizando o computador é possível passar de referências a referências, de servidor a servidor, de país em país com um simples click do mouse. Trata-se de entrar em um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível, enfim, um espaço mágico. Se na modernidade o tempo era uma forma de esculpir o espaço, com a cibercultura assistimos a um processo onde o tempo real vai aos poucos exterminando o espaço. É ter ao alcance das mãos uma porta aberta para o ilimitado ou, se preferir, um tipo de Aleph borgiano, que permite descortinar o universo pelo olho de uma agulha...

A cibercultura coloca em questão muitos valores já estabelecidos pela sociedade: questiona o poder político centralizador do Estado, bem como seu poder de censura. Permite aos indivíduos uma liberdade de expressão sem precedentes na História, ao mesmo tempo em que "liberta" escritores, músicos e artistas das restrições impostas por periódicos, editoras, gravadoras, museus.

Se é impossível falar alguma coisa da solidez e da permanência em meio a este mundo efêmero e fragmentado, o que cabe ao homem contemporâneo é entrar no jogo (de linguagem). Tudo, da escritura de romances e do filosofar à experiência de trabalhar ou construir um lar, tem de enfrentar o desafio do tempo de giro em aceleração e do rápido cancelamento de valores tradicionais e historicamente adquiridos.

Se formos considerar o computador como uma ferramenta a serviço da democracia, certamente teremos neste novo suporte tecnológico uma alavanca para a articulação das diferenças culturais, na medida em que atua na "assimilação de contrários" e possibilita poderosas mudanças culturais. Neste aspecto, a cibercultura também é um agente de libertação, ao permitir que textos e imagens de todos os tipos circulem em grande escala no mundo inteiro, sem ter que passar necessariamente pelas mãos de editores, redatores ou censores.

Na verdade, não estamos dizendo que o modelo digital é verdadeiro ou falso ou que não haja problemas ou falhas em sua utilização. Mas que pode ser mais ou menos útil, mais ou menos eficaz ou pertinente em relação a um objetivo específico. Neste sentido, fatores muito distantes da idéia de verdade podem interferir na avaliação de um modelo e, citamos, a facilidade de simulação, a velocidade de realização e modificação, as conexões possíveis com programas de visualização, de auxílio ao ensino, enfim... Pensamos na validade do presente em virtude das potencialidades do futuro, como a matriz do futuro, na medida em que ele é a forja da história em contínua metamorfose, em uma revolução permanente.

### **Referências Bibliográficas**

- ANDERSON, Perry. As Origens da Pós-Modernidade. Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.
- BHABHA, Homi K. O local da cultura. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 1998.p.27.
- CAMPOS, Augusto de. Do ideograma ao videograma. Texto publicado em 1993. Disponível em <http://www.dialdata.com.br/casadasrosas/net-art/augusto.html>
- CAMPOS, Haroldo de. A arte no horizonte do provável. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- \_\_\_\_\_. Transluciferação Mefistofáustica. In: Deus e diabo no Fausto de Goethe. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- CANCLINI, Nestor García. Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização. Niterói: UFRJ, 1995, p.20.
- DELEUZE, Gilles. Conversações. São Paulo: Editora 34, 2000.
- DOMINGUES, Diana et al. A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- EAGLETON, Terry. As ilusões do pós-modernismo. Trad. Elisabeth Barbosa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. Trad. Pérola de Carvalho. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- HARAWAY, Donna, KUNZRU, Hari, SILVA, Tadeu da (Org.). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000
- HARVEY, David. Condição pós-moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural . Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2000.
- HUTCHEON, Linda. Poética do pós-modernismo. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- JAMESON, Fredric. Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Editora Ática, 1996.
- LANDOW, George Paul. Hipertext: the convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1992.
- LE MOS, A. Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e

Interfaces Digitais. In: Revista Textos de Cultura e Comunicação, n.º 34, Facom/UFBA, julho, 1996.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MORAES, Denis (org.). Globalização, mídia e cultura contemporânea. Campo Grande: Letra Livre, 1997.

MOREIRAS, Alberto. A exaustão da diferença: a política dos estudos culturais latino-americanos. Trad. Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

ZAJDSZNAJDER, Luciano. A travessia do pós-moderno: nos tempos do vale-tudo. Rio de Janeiro: Gryphus, 1992.