



CORPO E IMAGEM EM *MATRIX*: PERCEPÇÃO, IMAGINÁRIO E VIRTUALIDADE- E NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Luciano Gutierrez Pessoa¹

Resumo

O artigo faz uma breve leitura do filme *Matrix*, de Andy e Lana Wachowski, sob o prisma das relações entre corpo e imagem no mundo contemporâneo, conforme elaboradas por autores como Dietmar Kamper, Norval Baitello Jr., Vilém Flusser, entre outros. Sob a luz desses autores, coloca-se em discussão algumas questões caras ao filme analisado, como as múltiplas relações entre realidade e imagem projetada, assim como, dentro de nossa abordagem, as relações entre imagem visual e imagem em uma perspectiva mais ampla — enquanto percepção, memória, imaginação.

Palavras-chave: Corpo. Imagem. Matrix. Imaginário. Virtualidade.

Introdução

Corpo e imagem são irmãos. Compartilham de uma origem comum. Se ouvirmos o Gênesis judaico, o corpo humano aparece já como imagem e semelhança de Deus, ainda que só mais tarde homem e mulher ganhem consciência de si pela visão. Entre as primeiras ações divinas no Gênesis está a distinção entre luz e trevas, o que nos remete também à visualidade.

De modo mais amplo, na era moderna, o humano é largamente representado em imagens do corpo que tendem a mostrar o rosto, e no rosto os olhos. Em nossas carteiras de identidade, revistas, filmes, há uma vasta cultura do rosto como identificador da pessoa, enquanto que outras partes do corpo restam mais impessoais. Em torno do rosto se reúnem nossas portas de entrada, de percepção, os sentidos da visão, da audição, olfato e paladar — enquanto o tato e a propriocepção se distribuem pelo corpo. No rosto, a expressão e direção do olhar são

¹ Mestrando da Universidade Paulista e pesquisador do Grupo de Pesquisa Mídia e Estudos do Imaginário.
E-mail: pessoluc@gmail.com.

V COMcult

o que custa o virtual?

elementos de nossa expressividade mais fina. Para onde e como olhamos, indicam o que estamos pensando e fazendo. Pelos olhos, vemos e somos vistos. Eles expressam, captam e capturam, e são também presas de sua presa, caça de sua caça.

Lidamos com o que percebemos: animais, corpos, alimentos, que milenarmente abordamos com o olhar (não apenas), para nos aproximar ou fugir, elaborando-os em nossa mente e no mundo sensível. Nesse jogo entre mundos sutis, mentais, imaginários, e o mundo concreto em que agimos com nosso corpo, se situa o conceito de imagem: entre o presente e o ausente, entre o vivo e o morto, entre o humano e o divino.

Seguindo essa discussão, trataremos de imagem enquanto imagem visual e não visual, enquanto memória, imaginário, enquanto ponte para o simbólico, enquanto desejo e imaginação, mas sempre colocando em tensão essa visualidade complexa e natural do ser humano com a questão da imagem projetada da contemporaneidade, que é lida como real.

Como objeto de estudo tomamos o filme *Matrix*, de 1999 — na trilogia que inclui ainda os filmes *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, de 2003 —, em que vemos uma sociedade futura controlada por máquinas, onde o humano é tido como um vírus a ser eliminado, e onde máquinas, programas e pessoas interagem em pelo menos dois níveis de realidade: um mundo virtual entendido como Matrix — e a vida real, em que a última cidade humana, Zion, luta para seguir vivendo.

Matrix cria um cenário sombrio, em que a luz do Sol foi velada pelos humanos na guerra contra as máquinas, para privá-las de energia, mas estas passam a tirar energia dos humanos, cultivando-os em encubadeiras, atados a uma vida virtual, neurologicamente plugados à Matrix. O personagem central é o programador Thomas A. Anderson, que nas horas livres atua como o *hacker* Neo, e é convidado a despertar de seu sono virtual e integrar o grupo de Morpheus e Trinity, que atua dentro e fora da Matrix para salvar Zion.

Pelo lado da Matrix, há um software de segurança, Smith, programado para acabar com os humanos. Neo versus Smith, o novo versus o padrão, o previsível. Dentro da Matrix há também o Oráculo, mulher negra de meia idade, classe média, que parece ter acesso ao devir, e que recebe Neo em sua cozinha verde e rosa. E há o Arquiteto, senhor de cabelos bran-

V COMcult

o que custa o virtual?

cos, terno branco, que em sua sala branca diz ter criado a Matrix, da qual Neo seria apenas uma peça, pensada para melhorar o sistema.

Morpheus acredita ser Neo o “escolhido” para salvar Zion e acabar com a guerra entre humanos e máquinas, e treina-o para lutar dentro da Matrix, onde tudo parece possível, e onde se opõem a razão e o sistema ao devir e ao sonho. “*O que é ‘real’?*” — pergunta Morpheus a Neo — “*Como você define o ‘real’? Se está falando do que consegue sentir, do que pode cheirar, provar, ver, então ‘real’ são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro*”. É a respeito desse cenário de dupla realidade, da sobrevivência humana entre imagens, máquinas e sonhos, entre simulacro e natureza, que vai se desenvolver nossa análise.

Corpo e imagem

Do corpo, ser humano em sua veste de barro e sopro, céu e terra, pele e ossos, habitat e habitante, podemos nos perguntar com Dietmar Kamper — de *qual corpo*² falamos? Antes de qualquer pergunta, somos. E desse ser e sentir que tende ao sem nome, que caminhos percorre nosso corpo-consciência? Com Baitello Jr. (2014, p.80):

[...] o corpo vivo e concreto é movimento, por ser movimento, é tempo e memória, e por ser tempo, é abstrato e fugaz; por ser fugaz, tem na sua própria materialidade seu maior obstáculo. Assim, o corpo só é concretude quando se constrói com abstrações. O corpo material é puro espírito, porque se constitui de história e histórias, de vozes do passado e do futuro, de arqueologias oníricas e de sonhos arqueológicos.

Que imagens (visuais ou não) temos de nós mesmos, de nosso corpo? Com que imagens nos fazemos? Lembranças de um dia no oceano da memória, das origens, da infância. A luz através das folhas de uma árvore. Nascemos, lembramos, sabemos, imaginamos com nosso corpo. *Somos* nosso corpo e nossas imagens, em íntimo enlace. O mesmo ocorre com todos os sentidos. Nossa experiência é por eles mediada, e assim como não conhecemos o processo pelo qual uma percepção visível se torna uma complexa imagem mental, também não conhe-

² *Qual corpo?* foi o nome do evento organizado por Dietmar Kamper em Potsdam-Berlin, na Alemanha, em 2000, aqui comentado por Baitello Jr. (2014, p.79-89).

V COMcult

o que custa o virtual?

emos os processos nos outros sentidos, nem em que medida interações entre sentidos podem gerar outros modos de percepção. Em *Mente e Natureza*, de 1979, Gregory Bateson apontava para a dificuldade de compreender tais processos.

Observei que não somente os processos de percepção visual são inacessíveis à consciência, como também que é impossível construir em palavras qualquer descrição aceitável do que deve ocorrer na mais simples ação de ver. Para aquilo que não é consciente, a linguagem não fornece qualquer meio de expressão (BATESON, 1986, p.39).

Se o corpo tem seus mistérios, a imagem convoca um universo ainda mais insondável, a profundidade do *ver*, que muito além do avistar, vai envolver ações como distinguir, compreender, lembrar, intuir, julgar etc. A imagem parte do visível e aponta para o invisível, para nossos processos de percepção e consciência. A imagem, nos diz Kamper, envolve uma passagem histórica

da magia à representação, do “realismo da imagem” que compreende a realidade como um “ser na imagem”, à moderna doutrina dos sinais, que percebe enfim apenas nexos de “reenvio” [...] A partir disso se pode concluir a favor de uma realidade sagrada não perfeitamente eliminável da imagem e, por outro lado, existe a possibilidade de compreender melhor os enormes efeitos que brotam da profusão de imagens exatamente na época da perfeita abstração (KAMPER, “Imagem”, s/d, p.2-3).

Com Kamper podemos pensar a longa trajetória da imagem, que cumpre desde sua origem um papel de ponte entre vivos e mortos, como *duplo* do morto, e por essa via instrumento de transcendência pelo qual elaboramos nosso mundo e nosso mistério. Pela imagem, alcançamos o intocável, dizemos o indizível. Mas na era moderna no ocidente, a partir do Renascimento, vão firmar-se outros aspectos da visualidade, por exemplo associados à razão, à clareza das ideias, ao discernimento, à inteligência, e também à sedução. A cultura ocidental arcaica, que na aurora da escrita parece já explorar as ambiguidades do visível, como na relação e revelação simbolizada pelas Musas e outras figuras da mitologia grega, vai assistir, se-



não em Platão, mas já em Descartes³, um mundo em que a nitidez visual adquire um valor de verdade e certeza, associadas progressivamente à ciência, ao mundo da escrita impressa, em que fala e imagem codificadas se tornam também mecanicamente reproduzíveis.

Imagem técnica: isenção, abismo e reprodutibilidade

É nesse mundo da ciência que a imagem técnica, gerada por aparelhos, por máquinas fotográficas (cujos princípios remontam ao Renascimento), vai atingir no século XIX o caráter de representação visual perfeita, supostamente isenta de intenções e dos desvios naturais do sentir e do fazer humanos. A imagem, como a tecnologia que a produz, torna-se espelho tão fiel que parece não haver engano. A imagem técnica torna-se referência de verdade e objeto do desejo de realidades que parecem ao alcance da mão.

De fato há uma estranheza em rever o olhar de Lewis Payne a um passo da morte em 1865. “*Está morto e vai morrer*”, diz Roland Barthes em *Câmara Clara*. A superfície da imagem técnica, aqui especialmente a fotografia analógica, é também uma pegada do real, a face do morto, mas o morto não é mais alguém que conhecemos. O objeto mágico ainda atua, mas o foco parece estar agora na tensão entre a presença hiper-verossímil do fantasma, e o fato de ser ainda um simulacro. A força e a tragédia da imagem técnica são em parte a potência desse abismo. É e não é. Está e não está.

A respeito da superficialidade e das tecno-imagens, Vilém Flusser apontou em sua obra para a sequência de abstrações que a humanidade teria atravessado ao passar do tridimensional para a imagem, nas cavernas; depois das imagens (cena) para a escrita linear (processo); e depois da escrita para a imagem técnica, de pontos sem dimensão. Flusser faleceu em 1991, mas sua fala cabe no presente, como no futuro de *Matrix*.

³ Nos *Principia Philosophia* (1644), Descartes diria que “a visão forte ou clara se produz quando a coisa é vista numa grande luz; ela é fraca ou obscura quando a coisa é vista numa luz tênue, tal como no eclipse do Sol ou ao luar” (apud Paulo Neves, in DESCARTES, 2008, p.54).

V COMcult

o que custa o virtual?

As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos. De maneira que, ao recorrermos a tais imagens não estamos retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zerodimensionalidade. Não se trata de volta do processo para a cena, mas sim de queda do processo rumo ao vácuo dos *quanta*. A superficialidade que se pretende elogiar é a das superfícies que se condensam sobre semelhante abismo (FLUSSER, 2008, p.13).

Por outro lado, os animais, alimentos, pessoas, que por milênios procuramos, caçamos, no mundo das imagens já não se esquivam. Provavelmente irão nos seduzir, a ponto de se pensar quem é a caça ou o caçador. A imagem técnica nos caça e nos alcança, não apenas pela exibição massiva, mas também pela sedução e estratégia, sendo mais conhecedora de sua presa que o inverso. Como a serpente no paraíso, que nos atrai com um fruto, a imagem nos chama para vender algo, sob um véu de texturas, olhares e sorrisos que sugerem uma aventura sem riscos. Nos captura exatamente porque acreditamos possuí-la. Mas a cada posse corresponde um pertencimento, e somos presas de nossas presas. A imagem é masculina e feminina, e a ela doamos, alegres ou tediosamente a nossa atenção.

Há 50 anos, Edgar Morin avaliava a invasão da imagem sobre nossas vidas, na cultura de massas, que hoje vivemos mais do que nunca:

No começo do século XX, o poder industrial estendeu-se por todo o globo terrestre. A colonização da África, a dominação da Ásia chegam a seu apogeu. Eis que começa nas feiras de amostras e máquinas de níqueis a segunda industrialização: a que se processa nas imagens e nos sonhos. A segunda colonização, não mais horizontal, mas desta vez vertical, penetra na grande reserva que é a alma humana. A alma é a nova África que começa a agitar os circuitos dos cinemas (MORIN, 1984, p.13-14).

Doamos à imagem nosso tempo, nossa energia, nosso espaço e nossos olhos, acolhemos um bombardeio como se fossem flores. E essas telas, visões, vão se abrigar em nossa memória, em nossa imaginação, como plumas, na música de Caetano⁴. Entre lembranças e

⁴ “*Meu canto esconde-se como um bando de ianomânis na floresta / Na minha testa caem, vêm colar-se plumas de um velho cocar*” (“Fora de ordem”, Caetano Veloso).

V COMcult

o que custa o virtual?

esperanças, a vendedora de seguros e um novo aço inoxidável vêm colar-se ao meu corpo, à minha alma.

Cinematrix: o corpo se torna imagem

Em *Matrix* o corpo tornado imagem é a realidade paralela em que os humanos acreditam viver. A fuga de Neo para o mundo real espelha a saída do filósofo na alegoria da caverna de Platão. Se há 2500 anos, aquele que abandona a primeira realidade é estranho para os demais, em *Matrix* há um software para destruí-lo. A saída de Neo nos reporta à saída de Adão e Eva do Paraíso, assim como ao mito de Prometeu, punido por roubar o fogo dos deuses. Corresponde ainda ao caminho do herói, na acepção de Campbell, rumo a uma nova realidade.



Deusa primitiva (CAMPBELL, 1990, p.174). *Atalanta fugiens*, Michael Maier, Oppenheim, 1618 (ROOB, 1997, p.10).

No filme, Morpheus não explica a Matrix a Neo em todos os detalhes, nem poderia. O herói terá de conhecê-la por si mesmo. Em certa medida a Matrix é inescapável, é a esfera de realidade em que vivem quase todos, a Grande Mãe tornada virtual, equivalente ao universo.

V COMcult

o que custa o virtual?

Mas aqui, ao contrário do papel de nutridora, é a mãe que se alimenta de seus filhos, à semelhança de um pai Cronos temeroso de seu destino.

Óbvia e paradoxalmente, o Oráculo é figurado como uma típica "mãe" de classe média, meia idade, sempre na cozinha com um sorriso, biscoitos e um bom conselho. Como Morpheus, ela é negra, porque sonda a sombra. Mãe e Matrix/Matriz, Oráculo e Programa, em polos aparentemente opostos, igualmente geradoras e cientes de seus mundos. Já o Arquiteto, criador da Matrix, é também um Prometeu, o precavido (e aqui o fogo é roubado dos humanos, criadores das máquinas), em seu ambiente branco e impecável. Mãe e Pai, mulher negra e homem branco, escuridão e clareza, devir e razão, o humano e a máquina.

Embora haja uma guerra com dois lados bem marcados, na Matrix todos são código, integrados ao sistema (o que parece se confirmar no encontro entre Oráculo e Arquiteto no final da trilogia), tudo remete à cor verde, da gravata de Morpheus à cozinha do Oráculo, a cor dos caracteres do código na abertura do filme, que lembra os sistemas operacionais dos PCs na década de 1980. E desde o início, do enquadramento que avança para dentro dos caracteres, há o convite de transpor um limite, para dentro do código e do coração da Matrix.

Personagens cujos nomes remetem ao tecnológico e ao virtual, Link, Mouse, Switch, Lock, trafegam entre referências a mitos e religiões, Morpheus, Trinity, Apoc, Anderson, ou Cypher, (semelhante a *Lúcifer*), palavra de origem árabe, conforme Flusser, e que este relaciona às ideias de *cifra* e *vazio*. Dentro e fora da Matrix, contracenam assim o devir e a razão, o caos e o cosmos, nem sempre de forma tão clara ou previsível. No mundo escurecido pelo velamento da luz solar, o guia de Neo é Morpheus (na mitologia grega, filho de Hipno e Nix, o Sono e a Noite), em Matrix representado por um ator negro, também metáfora da escuridão, de territórios de passagem e do insondável, de morte e renascimento, e do mundo dos sonhos, da aparência. Segundo Brandão:

O vocábulo grego Μορφεύς (Morpheús), Morfeu, ao menos em etimologia popular, sempre foi considerado como um derivado de *μορφή* (morphé), *forma*, *aparência*. É que sendo um dos mil filhos de Hipno, o Sono, Morfeu tinha a capacidade de tomar a forma de seres humanos e mostrar-se aos mortais adormecidos durante seus sonhos (BRANDÃO, 2000, vol.2 p.147).

V COMcult

o que custa o virtual?

Essa terra noturna é também onde toda luz tornou-se artificial, assim como no cinema, na TV, e em todas as telas que nos cercam, pequenas cavernas do cotidiano. Na Matrix, também os óculos escuros indicam certo velamento, voluntário ou não, da visão. Quando Platão nos fala da consciência ligada à visualidade, de uma pequena luz artificial comparada ao Sol, parece profetizar nossas salas de cinema, com a imagem projetada e as pessoas inertes olhando na mesma direção, e a metáfora se amplia se entendermos o “estar diante de uma tela” como chave para as mudanças na percepção e no pensamento ocorridas no século XX.

Cinema, do grego κίνημα, *kínema*, movimento. Na tela a imagem parece se mover, mas o corpo espectador resta sentado, sedado, mortificado (Kamper, Baitello). Para falar de corpo e imagem em Matrix, convocamos referências teóricas que nos levam a questionar a imagem ubíqua no mundo contemporâneo. Nesse contexto, o livro *Simulacros e Simulação* de Jean Baudrillard aparece no início do filme, como o objeto oco onde Neo esconde discos de dados. Crítico agudo desse mundo de fachadas, Baudrillard chegou a ser convidado para contribuir na trilogia, mas preferiu declinar. Na palavra de Kamper essa presença desmedida da imagem é também uma via de padecimento do corpo.

A hipótese geral é a de que os media são fatores de descorporificação. O corpo humano ou é transformado em prótese ou tendencialmente substituído, sendo que no melhor dos casos sobra um resto incomodante. [...] num mundo mediatizado, no qual o eu idêntico ao espírito veiculado é utilizado como padrão básico, o corpo aparece como “o outro” e, com isso, não atua somente como fator prejudicial mas também como um novo modelo de alteridade irreduzível (KAMPER, O medial, o virtual, o telemático, s/d, p.2-3).

Esse padecimento surge para Neo no momento em que deixa a Matrix. Seu corpo está atrofiado, seus olhos ardem, pois “nunca foram usados”, como os de Adão e Eva após provarem o fruto no Gênesis. Essa atrofia se aprofunda hoje pelo excesso, na onipresença da imagem técnica, que espelha um mundo abstrato, em que não há responsabilidades nem sujeitos. Na economia de mercado, as “normas da empresa” são as leis divinas. O sistema é o mito intocável do presente. Não importa o produto mas o *style*. Não importa o funcionário, o consumidor, mas o consumo em si. Este o mundo corporativo, racional-capitalista, das coisas acima

V cult

o que custa o virtual?

do humano, onde as trocas restringem-se ao quantitativo, ao discreto, onde o desejo é o desejo do lucro. É o mundo do artifício, da superfície. Mas por trás da pretensa racionalidade estão o desejo, o sonho, a crença, a ignorância, a arbitrariedade, a animalidade, que a princípio não colocaríamos na mesma estante do racional, muito menos em sua base.

Não por acaso, em *Matrix*, há a sugestão da Trindade cristã com Morpheus, Trinity e Neo, que guiados pelo pela intuição, pelo "coração", esperam proteger os humanos do ataque das máquinas. Na *Matrix*, o nome oficial de Neo é Thomas A. Anderson, que para além da semelhança com “Thomas A. Edison”, um certo inventor da lâmpada incandescente, nos diz também que Neo é *filho do homem* (*ander*, do gr. *anér*, homem + *son*, do ingl., filho), referência bíblica a Jesus. É Neo, no terceiro filme, já cego dos olhos físicos, quem vai como um Édipo acertar as contas com a racionalidade da esfinge, ou dos Smiths. Não pela luz da visão objetiva, mas por uma luz “interna” com que se faz implodir, depois de ter sido derrotado e transformado em mais um Smith. Para Neo, como para o Cristo, põe-se a superação de um mundo material, abstrato, racional, pela via do coração. E nesse caminho se anuncia um sacrifício, pelo qual o sonho, humano e divino, poderá prevalecer sobre a morte.

A imagem se torna mundo: o que é real?

Como propõe Flusser, e paralelamente a Morin, Baitello, Kamper, a imagem tradicional parte do mundo para chegar a abstrações, mas mantém com aquele vínculos materiais e sociais, enquanto a imagem técnica parte de pontos sem dimensão para gerar imagens que não mais apontam para o mundo, mas para vacuidades.

A imagem tradicional é produzida por gesto que abstrai a profundidade da circunstância, isto é, por gesto que vai do concreto rumo ao abstrato. A tecno-imagem é produzida por gesto que reagrupa pontos para formarem superfícies, isto é, por gesto que vai do abstrato rumo ao concreto. E como o gesto produtor confere significado à imagem, o modelo sugere que o significado das imagens tradicionais é o oposto do significado das tecno-imagens (FLUSSER, 2008, p.17).

V COMcult

o que custa o virtual?

Se o corpo se tornou imagem, a imagem se torna corpo e mundo. Perfeitos *funcionários*, no conceito de Flusser, tomamos as imagens projetadas como realidade. No livro *Da Religiosidade*, dos anos 1960, Flusser desenvolve os conceitos de *aparelho* e de *funcionário* atento a *O Processo*, de Kafka, mas em curiosa antecipação do mundo de *Matrix*:

o centro é ocupado pelo aparelho, e o horizonte é constituído de funcionários que funcionam em função do aparelho. Reluto em designar o funcionário pelo termo “homem”, já que se trata de um novo tipo de ser [...] Visto de fora o aparelho se apresenta como um vórtice, dentro do qual se precipitam estatísticas [...] e do qual jorram informações. [...] Mas é justamente essa visão de fora que o funcionário nunca poderá alcançar, isto é, se for funcionário perfeito. Está inteiramente englobado pela situação, e não pode superá-la. [...] Superar uma situação é uma característica do homem. É nesse sentido que dizemos que o homem “existe”, isto é, “ek-siste” (supera). [...] Para o funcionário a pergunta pela finalidade do aparelho em função do qual ele funciona é uma pergunta metafísica no sentido pejorativo do termo. Carece de significado (FLUSSER, 2002, p.84-85).

Pessoas saem das telas para andar na rua. No supermercado, no trabalho, no espelho da sala. As roupas, a comida, o carro, o *selfie* — tudo é contaminado pela imagem. E é preciso fotografar, filmar, colocar na internet, senão não existiremos. Somos imagem. E essa superficialidade vai perdendo seus laços com a memória, com a história. A transformação do corpo em imagem, ou ainda a reconstrução tecnológica do corpo (como já se dá em parte) adentrará cada vez mais o território da mercadoria e suas leis, alheias à natureza e à vida. Poderá o corpo reescrito em imagem abrigar outras vidas e mortes, em novas materialidades? Será a ressurreição da carne um perfil autômato no Facebook?

Conclusões / Fechamento

De um modo ou de outro, percorreremos um caminho, e poderemos de fato ser aniquilados por nossas construções. Mas poderemos nós viver uma vida radicalmente diferente? Restará um caminho de integração? Uma questão colocada por *Matrix* é se a racionalidade, a inteligência artificial, teriam condições de contribuir para a continuidade do humano ou se

V COMcult

o que custa o virtual?

seriam afinal o início da história contada por espécies híbridas, mais agressivas, talvez não preocupadas com a nossa permanência.

Matrix aposta na intuição de Neo, no “jogo perigoso” do Oráculo para melhorar o sistema, como outros momentos da história apostaram em heróis e símbolos de continuidade, de afirmação da vida e do sonho. Alternativamente, podemos fazer ao Arquiteto ou à grande máquina, assim como ao funcionário e ao aparelho flusserianos, pergunta semelhante à ouvida por Percival diante do Graal: *A quem você serve?*

Se o *homo sapiens sapiens demens* (Morin), racional e irracional, animal, vive porque deseja viver, sem conhecer propriamente a origem e as consequências desse querer — *Por que ou para que afinal vive a máquina?*

Referências

- BAITELLO JR., Norval. A ciência dos vínculos – in BORNHAUSEN, D.; MIKLOS, J.; SILVA, M. – **CISC 20 Anos: Comunicação, cultura e mídia**. S. J. Rio Preto/SP: Bluecom Comunicação, 2012.
- _____. **A era da iconofagia**. São Paulo: Paulus, 2014.
- _____. Corpo e imagem: comunicação, ambientes, vínculos, in RODRIGUES, David (org.). **Os valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus, 2008, p.95-112.
- BATESON, Gregory. **Mente e natureza**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.
- BRANDÃO, Junito S. **Dicionário Mítico Etimológico**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.
- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- DESCARTES, René. **O discurso do método**. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Da religiosidade**. São Paulo: Escrituras, 2002.
- _____. **O universo das imagens técnicas : Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- GUINSBURG, J. (org.). **A República de Platão**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- HILLMAN, James. **Cidade e alma**. São Paulo: Studio Nobel, 1993.
- KAMPER, Dietmar. A imagem, in Biblioteca CISC, www.cisc.org.br/biblioteca, s/d.
- _____. O corpo, in Biblioteca CISC, www.cisc.org.br/biblioteca.
- _____. O Medial, o Virtual, o Telemático – o espírito de volta a uma corporeidade transcendental. São Paulo: CISC.
- _____. **O trabalho como vida**. São Paulo: Annablume, 1998.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. Rio de Janeiro: Forense, 1984.
- _____. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- ROOB, Alexander. **Alquimia & Misticismo**. Köln, Taschen, 1997.
- SILVA, Maurício R. **Na órbita do imaginário**. S. J. do Rio Preto: Bluecom; São Paulo: UNIP, 2012.
- _____. O espaço sem corpo: A vida na superfície das imagens. XIII Compós, 2004.

V COMcult

o que custa o virtual?

SILVA, Maurício R.; CONTRERA, Malena. O Simbólico e o Ciberespaço: O papel do imaginário na experiência cibernética da cidade. EcoPós, Comunicação, narrativas e territorialidades. – www.pos.eco.ufrj.br – ISSN21758689 – v.16, n.3, p.98-112, set/dez 2013.