



“Ciberespaço”, transe e magia¹

Gisela Solheid MEISTER²
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

O desafio em traçar paralelos entre “ciberespaço”, transe e magia facilita-se pela constatação de que tecnologia e crenças, ou práticas associadas a sistemas religiosos, evoluem de modo concomitante. A observação de rituais xamânicos e atividades desenvolvidas no “ciberespaço” permite constatar proximidades entre seus conceitos. Tanto espaços virtuais imersivos quanto espaços ritualísticos admitem uma interação entre os participantes a qual favorece trocas de informações, propiciando inclusive um compartilhamento de sensações. Desse modo, ao considerar que o universo - natural e/ou sintético - permite o acesso a estados alterados de consciência, pode-se atestar a aliança entre magia e conhecimento. Importante salientar que as representações - das cavernas de Lascaux à ciberarte - valem como alternativa que se renova na constante busca do homem em transcender.

PALAVRAS CHAVE: identidade e cibercultura; mediação virtual; comunidade virtual; transe e magia.

As pessoas vão se render ao culto.
Jaron Lanier, guru da realidade virtual.

A teoria cibernética, fundamentada em duas dimensões de sistemas de comunicação, compreende uma estrutura - complexidade computacional - e uma representação física da informação – distinção analógico-digital. A representação digital exige uma tabela de códigos com base em símbolos físicos arbitrários. A representação analógica está baseada na proporcionalidade entre as mudanças físicas de um sinal e as mudanças na informação que ela representa. Ou seja, conforme a excitação de um homem é possível que o volume de sua voz aumente ou diminua.

É fundamental esclarecer essa dicotomia - analógico-digital – quando objetiva-se a compreensão de qual tipo de representação é empregada pelos neurônios no cérebro humano e

¹ Trabalho apresentado no NP - Tecnologias da Informação e da Comunicação, no VIII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação, no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de comunicação e Linguagens da UTP-PR, email: gicameister@terra.com.br.



pelos cérebros artificiais. No entanto, a partir da constatação de que sistemas analógicos atingem os mesmos níveis dos sistemas digitais, é possível concluir que eles são equivalentes epistemológicos. Logo, apresenta-se viável a proposta de estabelecer relações entre “ciberespaço” e transe ou magia.

Sabe-se que “ciberespaço” - palavra cunhada por William Gibson em *Neuromancer*³ [1984] - designa o espaço criado pelas comunicações mediadas por computador. Ou seja, o domínio *on-line* ou o espaço de dados, que anteriormente ocupava o centro do pensamento de cada um, define-se segundo seu autor, como:

Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável (GIBSON, 2003, p.67).

M. Wertheim, por sua vez, comprova essa complexidade ao considerar:

Quando ‘vou ao’ ciberespaço, meu corpo permanece em repouso na minha cadeira, mas ‘eu’ – ou pelo [menos] algum aspecto de mim – sou transportado para uma outra arena, que possui sua própria lógica e geografia, e tenho profunda consciência disso quando estou lá (WERTHEIM: 2001, p.169).

A partir desse novo espaço, emerge entre as décadas de 1980 e 1990, o estilo *cyberpunk*⁴, cujos adeptos desenvolvem novos princípios de vida, experimentações artísticas e rituais relacionados ao universo da informação. Traçado por eles mesmos, um paralelo entre o “ciberespaço” e rituais xamânicos⁵, permite a compreensão de que conceitos alquímicos integram a lista das potencialidades do “ciberespaço”.

Enquanto índios pintam o corpo, usam máscaras e dançam, ou ainda, em outras religiões pessoas cantam, giram, fumam e consomem bebida durante os rituais, nas interações em ambientes virtuais, o corpo age acoplado ao computador por interfaces – usadas durante as *performances* – permitindo que, por meio da conectividade, energias sejam enviadas e recebidas. As duas situações favorecem a alteração das ondas cerebrais que predispõe à

³ *Neuromancer*, criação de William Gibson, é considerada a obra que deu origem ao gênero *cyberpunk*, “um novo subgênero da ficção científica”, segundo Antunes, no prefácio à edição brasileira (2003).

⁴ *Cyberpunk*, segundo William Gibson [1984], é uma espécie de “pichador virtual” que se utiliza de seu conhecimento acima da média dos usuários para realizar protestos contra a sistemática vigente das grandes corporações, sob a forma de vandalismo com cunho depreciativo, a fim de infligir-lhes prejuízos sem, contudo, auferir qualquer ganho pessoal com tais atos.

⁵ Xamanismo, segundo Prado (2000), é uma experiência mística característica de religiões primitivas. O ritual do “vão” do xamã para o céu - iniciação ou sacrifício -, pode ser considerado como a expressão mais antiga de experiência mística conhecida do gênero humano.



percepção de imagens hipnagógicas, que distintas dos sonhos, remetem a flashes de significados e/ou rápidas visões.

Philippe Quéau, diretor da divisão Informação e Informática da Unesco, conforme citado por Prado (2000), define o mundo virtual como uma “base de dados gráficos interativos explorável e visualizável em tempo real sob forma de imagens sintéticas tridimensionais de forma a dar um sentimento de imersão na imagem”. Prado, ao recorrer ao postulado do pesquisador marroquino, complementa:

(...) a linguagem do virtual não é simplesmente uma técnica a mais na história das representações, é, literalmente, o surgimento de uma nova escrita comparável à invenção da imprensa ou ao surgimento do alfabeto. Uma escrita interativa e imersiva que emerge nas comunidades virtuais, nas cidades e mundos virtuais, na realidade virtual onde se apresenta necessário penetrar nessa escrita, dominar sua gramática e seu estilo (PRADO, 2000).

Ainda que não se reconheça nele nenhum princípio unificador, o xamanismo pode ser considerado como uma das mais antigas práticas espirituais. Seus líderes ou xamãs⁶ - depois da ingestão da infusão da planta *ayahuasca* ou de mascar tabaco concentrado - trabalham em estado de transe e utilizam suas mentes para aprender a respeito do mundo. Suas técnicas, que pretendem tornar possível a comunicação com outras espécies, são compostas de uma linguagem indireta e densamente metafórica. Vivenciando intimamente os fenômenos naturais, criam mutações energéticas que provocam chuva, assim como promovem a cura de um espírito doente.

O transe, fenômeno que é capaz de acessar um estado de consciência alterado, freqüentemente vincula-se a uma mudança de comportamento. Possibilitado pelo duplo etérico⁷ – intermediário (ou ponte de ligação) entre corpo astral e corpo denso - ocorre tanto em rituais religiosos ou tribais, quanto no “ciberespaço”. No entanto, as prováveis modificações, resultantes desse acesso, estão disponíveis apenas para aqueles que detém o conhecimento esotérico ou o código digital.

Rituais, naturais ou sintéticos, prevêm um corpo atuante e preparado para responder às ações propostas. Alquimistas, cujo método empregado é antigo ou recente [digital], contam com ferramentas próprias, as quais proporcionam acesso a esse poder. É pertinente citar Taveira (“De humano...”) que relembra o pensamento de Gauthier: “O mergulho no virtual é

⁶ Xamã (de saman do Tunguso-Manchurian, pelo inglês shaman e pelo francês Chaman): “aquele que sabe”. O xamã não é apenas místico, mas o guardião do conhecimento tradicional da tribo e em grande parte, o próprio criador desse conhecimento (PRADO, 2000).

⁷ Duplo etérico responsável por distribuir prana (energia vital dos chakras). Por seu intermédio, experimentam-se as sensações. (FERAUDY: 2004, p.63)

isso: uma facilidade fabulosa nos deslocamentos”. Porém, mesmo que essas condições legitimem possessões do tempo, átimos temporais ocorrem entre eles.

Domingues (2004) postula que em estados de possessão do tempo presente, algo está sendo trocado. Experiências de dinâmica temporal favorecem átimos temporais, ou seja, o fragmento de tempo em que se realiza algo em total possessão de algum momento. Uma experiência a partir de um tempo construído, mas totalmente possuído, é a que o filósofo italiano Mario Perniola relaciona com momentos idênticos aos do transe e do ritual. “Para atingir o estado de transe repetimos alguns comportamentos e temos uma experiência de tempo que não é somente um instante, mas uma experiência de tempo em total possessão”, relembra a pesquisadora brasileira (DOMINGUES, 2000).

Quanto às características do ambiente, ritualístico ou virtual, Prado (2000) indica alguns pontos comuns:

1. senso partilhado de espaço: mesmo terreno, sala ou prédio;
2. senso de presença partilhada: contam, no mínimo, com um avatar que colabora na determinação, potencialidade e percepção dos objetos propostos e que ainda pode interagir com todos;
3. senso de partilha de tempo: interação em tempo real;
4. uma forma de comunicação: o gesto, o texto ou a voz é compartilhado;
5. uma forma de partilha: os espaços permitem que os participantes possam alterar os cenários.

Símbolos secretos ou palavras de poder também compõem o repertório de seus universos, ou seja, os pontos riscados (fig. 1) e a linguagem dos computadores (fig. 2) exemplificam essa proximidade pela complexidade. Decifrar esses sinais exige o domínio de um repertório específico, ou seja, ritos de iniciação são imprescindíveis no “ciberespaço” assim como em todo processo mágico.



Figura 1: ponto riscado de Oshossi (Oxossi)

Fonte: www.nativa.etc.br



Figura 2: linguagem digital *Command Prompt*

Fonte:www.raymond.cc

É possível admitir que o universo esteja compreendido no conhecimento e na magia, ou melhor, que qualquer movimento, produzido pela vontade dinamizada, leve à rápida evolução de forças: naturais ou artificiais. Desse modo, compreende-se que o poder consciente da palavra pode revelar uma força invocadora capaz de provocar fenômenos.

O devanágari - idioma sagrado entre os hindus - cuja raiz está no sânscrito, exemplifica de modo visível sua forma invisível de produzir vibração. Sua linguagem de cores e figuras geométricas, usada para fins mágicos, baseia-se nas cinco formas fundamentais da geometria: ponto, linha, circunferência, triângulo e quadrado. Suas combinações milenares formam mantras⁸ que, entoados como orações, ativam sensações auditivas, as quais facilitam o acesso a estados alterados de consciência.

O som é um eficaz e poderoso agente e representa uma das chaves para abrir a porta da comunicação entre o plano físico e o astral. Xamãs atribuem a cada som articulado um outro som, correspondente no plano astral. Do mesmo modo, no transe perceptivo, advindo das imersões virtuais, recursos sonoros são simulados com a mesma intenção.

Ancestrais, os rituais xamânicos, assim como o atual “ciberespaço”, oferecem metáforas que habilitam a compreensão do constante enigma quimérico. Na contemporaneidade, no entanto, independente do número de dimensões reconhecidas pela ciência, o conceito de “ciberespaço” talvez jamais tenha alcance no universo físico. Wertheim (2001, p.167) esclarece: “(..) descobrimos um ‘lugar’ *além do hiperespaço*”. A idéia - codificada em religiões e/ou mitologias -, que remete à imagem da sociedade que vive em uma teia ou inter-relacionada, pretende explicar as extensões não físicas da essência humana.

⁸ Ferreira (2004, p.1270) esclarece que mantra - do sânscrito *Man*, mente e *Tra*, alavanca - é um instrumento para conduzir o pensamento.



Sherry Turkle, socióloga do “ciberespaço” da MIT, em *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995) propõe uma analogia com as máscaras – objetos transformadores – com a intenção de comprovar que os ambientes fantasiosos são facilitadores da expressão dos múltiplos aspectos do Eu.

Timothy Leary e Eric Gullichsen, no artigo *O Cyberpunk como Alquimista Moderno*, comparam as telas de computador aos espectros mágicos em função das possibilidades do surgimento de realidades alternativas. O *mouse*, segundo eles, é como o bastão mágico que controla o fogo do monitor e amplifica a força criativa do operador. E, os *chips RAM* são como os *buffers* (piscinas), a água - elemento capaz de receber e retransmitir informações.

A universalidade da criação oriental do *tão* remete a uma comparação com o código binário. Tanto o equilíbrio entre *yin* e *yang*, quanto os números “0” e “1” estão implementados nos programas dos cérebros e nos dos discos operacionais.

Estabelecer um retorno ao século VI a.C., permite lembrar que Pitágoras, o grande Mestre Iniciado [ou filósofo] – assim como Cristo, Buda ou Maomé - nunca escreveu seus ensinamentos. O filósofo grego relacionou os números aos deuses e a alma que, essencialmente matemática, ao libertar-se da carne ascende a um domínio matemático divino. Esse antigo conceito, no entanto, atualiza-se e permanece legítimo. Ou seja, (re)validado pela tecnologia digital, hoje o homem pode ser numericamente reduzido, ou seja, a “ciberalma” (WERTHEIM, 2001) comporta o domínio dos dados.

A transcendência do corpo físico para um corpo cibernético possibilita a superação dos recursos mortais. Esse novo homem não é mais definido pelos átomos do corpo, mas sim, por seu código de informação que passa a representar sua essência pelo padrão de dados. Ou seja, ele viverá eternamente no domínio digital. Para H. Moravec, ciber-religioso da Universidade Carnegie Mellon: “morte não haverá mais!” (MORAVEC apud WERTHEIM: 2001, p. 15)

A metempsicose ou o retorno do retorno da alma consiste em outro conceito que partilhado por Pitágoras, atualiza-se no “ciberespaço”. É interessante perceber que o escritor Rudy Rucker, fundador do movimento literário *cyberpunk*, em sua *Ware Tetralogy* (1982, 1988, 1997, 2000), considere reencarnações múltiplas. Sua série apresenta idéias filosóficas e crenças místicas, como por exemplo, personagens que após um período no Vazio (cibercéu), recebem permissão para viver novamente. De modo contrário, Gibson, em *Neuromancer* expulsa seu personagem Case do “ciberespaço” que, tal como Adão, é punido e deve ficar aprisionado na carne. Deve-se salientar, no entanto, que Rucker considera ainda que, tanto

humanos, quanto robôs são todos uma combinação de hardware, software e existência ("*A person is just hardware plus software plus existence*").

Outra relação possível que permite a combinação de números com a religião, aponta para B. Mandelbrot, "pai da geometria fractal". Ele assegura que sua criação é resultado da combinação do trabalho de Georg Cantor - um místico da Ordem Rosacruz que, no século XIX, combinou matemática e crença religiosa - com os estudos empíricos de H. E. Hurst.

K. Hayles enfatiza: "(...) talvez em nenhum momento, desde a Idade Média, a fantasia de deixar o corpo tenha sido tão disseminada e nunca foi tão fortemente associada com tecnologias existentes" (HAYLES apud WERTHEIM, 2001, p. 192).

A religiosidade no homem, da Idade Média até o Renascimento, crente da divisão entre corpo e espírito – *soma* e *pneuma* – imaginou a Cidade Sagrada como a representação [ou ilusão] de sua recompensa máxima. Esse seria o local do eterno refúgio de beleza e harmonia, acima e além do conturbado mundo material. Bosch e Dante - exemplos de habilidade de como invocar outro mundo - comprovam a persistência do homem em seu objetivo de atingir múltiplos níveis de realidade.

No entanto, a partir do século XVII, um desvio no conceito teológico estacionou a alma na concretude do corpo físico e a cultura dos Iluministas esteve dominada por preocupações situadas longe do universo espiritual. Contudo, no final do século XX o homem retoma, junto com o ciborgue, ao dualismo que faz emergir uma nova bipolaridade.

Na contemporaneidade, o "ciberespaço" é o Reino idealizado – o Céu - no qual o domínio digital está "acima e além" dos problemas do ainda conturbado mundo material. Para o organizador dos ensaios *Cyberspace: First Steps*, M. Benedikt, "o ciberespaço é o novo domínio natural para a realização de uma Nova Jerusalém" (BENEDIKT apud WERTHEIM, 2001, p.15). A informação, traduzida pela metáfora da Nova Jerusalém, assim como o Jardim do Éden ou a Cidade Sagrada, representam viver em plenitude. A constatação de que tecnologia e religião evoluem juntas permite, ainda, a compreensão de que o "ciberespaço" proporciona as condições ideais para a hierofania.

Segundo M. Wertheim (2001, p.29),

(...) a espiritualização do ciberespaço é parte integrante de um padrão cultural muito mais amplo que é, ele próprio, uma reação ao reducionismo rígido.

O cotidiano na era digital tem possibilitado formas de comunicação próximas às daquelas das sociedades tribais, grupos étnicos ou religiosos. A lógica participativa e o pensamento

mágico, que almejam um mundo espiritual ou aumentar a capacidade de sentir, estão presentes tanto nos rituais quanto nas interações com a tecnologia. O corpo, chamado para agir, sempre reage.

Enquanto o homem permanece vinculado, segundo M. Minsky (conforme citado por WERTHEIM, 2001, p. 14), “na maldita mixórdia da matéria orgânica”, a realidade virtual – versão contemporânea do fantástico – permite novas experiências sensoriais. A interatividade – uma das possibilidades das tecnologias digitais no “ciberespaço” – representa uma revolução tecnológica na História. O sistema interativo imersivo supera a dicotomia corpo/mente. O corpo – estrutura mental e sensória – próximo do sonho, configura-se por outra experiência do real, na qual o virtual não é menos real do que qualquer outra experiência sensorial vivida naturalmente. Espaços de imersão 3D, por exemplo, permitem um transe perceptivo ao tornar difuso o limite entre sonho e realidade. A declaração de Domingues (2002) de que este “é um estado de sonhar e decidir nossos sonhos”, além de esclarecer, é convidativa.

Contudo, deve-se sublinhar que indícios nas cavernas de Lascaux (15.000 a.C.) podem sugerir a ocorrência das primeiras *performances* imersivas. Os desenhos nas paredes, feitos por xamãs, revelam a crença na possibilidade de aquisição de poder e mistério, que propiciados pela alteração dos estados de percepção, foram obtidos naquele local ritualístico.

Investigador do impacto das novas tecnologias no conhecimento, De Kerckhove postula que, ambientes imersivos fornecem novas sínteses, novas velocidades e novas percepções e M. Krueger, pioneiro nas pesquisas acerca da realidade virtual, complementa essa concepção ao defender que esses espaços propiciam intensos estados psíquicos com o poder de expandir o ilusionismo.

O “ponto de ser”, termo sugerido por De Kerckhove (1999), amplia o “ponto de vista” pela capacidade de atuação do espectador. Esse poder de ilusão permite ao cérebro experimentar estados de natureza fenomenológica e fisiológica. Porém, enfatiza Domingues (comunicação pessoal, 2006), é imprescindível compreender que “toda imersão é interativa, mas nem toda interatividade é imersiva”.

Qualquer interação, no entanto, remete ao milenar desejo humano de ganhar poderes diferenciados em relação ao ambiente. Rituais mágicos ou ambientes interativos favorecem o aparecimento de um espírito de coletividade ou de uma comunhão que se articula, mesmo das combinações mais diversas, possibilitando novas reorganizações.

O filósofo italiano Mario Perniola traça um paralelo entre a cognição nos ambientes imersivos e interativos a momentos idênticos aos do transe e do ritual. Domingues (2004), no

entanto, acrescenta que “o corpo conectado ganha poderes especiais e as interações são estados de posseção do tempo em zonas entre o corpo e as tecnologias”. Ou seja, a interatividade admite a construção de um sistema de relação entre o corpo e os sistemas artificiais. Por meio dessa conectividade, o “sujeito interfaceado” (COUCHOT, 1998) ou aquele que interage nos ambientes digitais, pode experimentar um complexo processo de mutações e imprevisibilidades que consegue inclusive, ampliar as sensações.

Nos ambientes de rituais mágicos - freqüentemente reduzidos à idolatria fetichista na avaliação ocidental – essa interação, por meio da dinâmica física, tanto na Umbanda quanto no Candomblé, preocupa-se com a transferência cultural da informação ou de energia. Na Umbanda, Orishás⁹ ou avatares - Oshalá (prana), Ogum (fogo), Oshosi (ar), Shangô (terra), Yemanjá (água), Yori (éter) e Yorimá (manas) - manifestam-se no corpo conforme sua própria vibração energética. As reações do corpo, decorrentes da incorporação espiritual ou de resultados da experiência nos ambientes interativos, devem condizer (ou mesmo surpreender) com aquilo que é sugerido ou induzido.

O participante, envolvido nesse processo, almeja uma dimensão poética dessa experiência, além dos limites habituais. Depoimentos confirmam a tênue fronteira entre o universo natural e o sintético: N. Wiener - fundador da cibernética – declara ter sido influenciado por esse conceito de informação presente na dinâmica física ou de M. Pesce, criador da VRML - “*Virtual Reality Modelling Language*” -, que depois da leitura de *Neuromancer* [GIBSON, 1984], assegura que o “ciberespaço” é a “beleza sublime (...) na arquitetura visível da razão, estava a verdade”.

Importante salientar, que a partir de 1995, em decorrência da tecnologia VRML, foram desenvolvidos sistemas conhecidos como MUD's - *Multi-Users Domains* – os quais incorporaram o conceito de avatar como uma *persona* virtual, por meio de uma representação gráfica baseada em um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas etc.) o qual configura-se como um modelo de movimento aliado a um modelo físico. Vale ressaltar que, nesse espaço, o aspecto pode ser humano, animal, vegetal, alienígena, máquina ou qualquer outro tipo de figura.

Atualmente, tanto a tecnologia quanto os ritos, permitem contatos sensoriais com outros indivíduos em lugar de “qualquer” mundo. É pertinente a declaração de G. W. Carver de que “Deus não só criou o Reino das Plantas e o Reino dos Animais, mas também o ‘Reino do Sintético’” (CARVER apud EGLASH, “Influências...”). Dessa perspectiva, legitima-se

⁹ A palavra Orishá é uma corruptela de sua forma original Purushá – relação entre o universo criado e o Pai Bram. (FERAUDY: 2004, p. 89)



espiritualmente, a combinação entre o artificial e as tradições religiosas de representações analógicas

Além dos espaços de rituais sagrados, a *rave*, menos esotérica, configura-se como nova modalidade de estímulo para que os participantes atinjam algum estado alterado de consciência. Auxiliado ou não pelo *ecstasy*¹⁰ – a música controlada por *DJ's* consegue produzir um efeito coletivo de transe. Entretanto, não é difícil para os brasileiros, tão acostumados aos rituais de origem africana, comparar essa modalidade de celebração com as atividades dos terreiros¹¹. Vianna (2005) relembra que para P. Miller ou DJ Spooky, “a *rave* é o *feedback* mutante entre músicas e máquinas”, ou seja, o DJ assume o status do *xamã* por ser o detentor da tecnologia que propicia estados extáticos.

Atesta-se que revolução tecnológica mantém um vínculo direto com a revolução antropológica. Porém, o alcance com que os atributos técnicos podem interferir nessas novas relações entre humanos e seu ambiente, exige atenção. Ainda que diferente de afastar o homem de valores estabelecidos, a tecnologia parece (re)colocá-lo em situações próximas das utilizadas nas sociedades tribais, étnicas e religiosas em seus rituais. A observação dessas atuações, seja em um ritual sagrado ou em uma interação com a tecnologia, é suficiente para comprovar comportamentos que se repetem. Atualizam-se os processos, mas não há nada de novo para o homem cujo objetivo permanente é aquele de somar conhecimentos e emoções, como tentativa de escapar da encarnação física. Enfim, essa busca tem sido constante.

Ainda que o volume do cérebro humano tenha triplicado durante os últimos três milhões de anos, essa trajetória vertiginosa, mesmo desenvolvida e atualizada, se mantém. Ainda que condenado a manter a evolução, o homem corre o risco de desaparecer como as outras 99,9% de todas as espécies que já existiram. Conservar o antigo conhecimento de que a vida, sagrada ou não, deve ser defendida é relevante.

Talvez uma combinação que considere as conquistas obtidas por meio das novas tecnologias, assim como antigos preceitos xamânicos, propicie investigações pertinentes, as quais revertam na sobrevivência dessa espécie para além da imortalidade virtual.

¹⁰ Denominado farmacologicamente como 3,4-metilenodioximetanfetamina e abreviado por MDMA, o *ecstasy* é uma substância fortemente psicoativa.

¹¹ Terreiro denomina o local, o espaço físico, no qual são realizados os rituais de umbanda ou candomblé.



REFERÊNCIAS

DOMINGUES, Diana. **Realidade Virtual: uma realidade na realidade**. In: ARAUJO, Denize Correa (org.). **Imagem (ir)realidade – comunicação e cibermídia**. RS: Editora Sulina, 2006.

DOMINGUES, D. (org.). **Arte e Vida no Século XXI**. SP: Editora Unesp, 2003.

FERAUDY, R. **Umbanda, essa desconhecida**. SP: Ed. Conhecimento, 2004.

FERREIRA, A.B.H. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. PR: Editora Positivo, 2004.

LEMOS, A. e CUNHA, P. (orgs.) **Olhares sobre a Cibercultura**. RS: Editora Sulina, 2003.

MATTA E SILVA, W.W. **Umbanda do Brasil**. SP: Ícone Editora, 1996.

NICOLA, U. **Antologia Ilustrada da Filosofia**. SP: Editora Globo, 2005.

WERTHEIM, M. **Uma história do Espaço de Dante à Internet**. RJ: Jorge Zahar Editor, 2001.

FONTES ON-LINE

DOMINGUES, D. **O sujeito interfaceado imerso em espaços virtuais. 2002.**

Disponível em: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2002/diana.html>>

DOMINGUES, D. **Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade**. Horizontes Antropológicos. Vol.10 . No.21. Porto Alegre. Jan/Jun 2004

Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php>>

EGLASH, R. **Influências Africanas na Cibernética**. Tradução de Dora Wheeler

Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=182&secao=afrofuturismo>>

LEARY, T. e GULLICHSEN, E. **O Cyberpunk como Alquimista Moderno**. Tradução de Eduardo Pinheiro. Arquivo Rizoma.

Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=143&secao=ocultura>

NARBY, J. **Inteligência Natural**. Transcrição da palestra do antropólogo, autor do livro *Cosmic Serpent: DNA and the origins of knowledge*, em 03/07/04, durante o Forum Cultural Mundial, em São Paulo.

Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=185&secao=neuropolitica>>



PRADO, Gilberto. **Desertesejo: um projeto de ambiente virtual multiusuário na Internet.** In: Cadernos da Pós Graduação. Vol. 4. No. 1 Campinas : Instituto de Artes/Unicamp, 2000
Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/textos/gilberto7.html>>

TAVEIRA, H. **De Humano a Cyborg.**

Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=145&secao=mutacao>>

VIANNA, H. **Tecnologia do Transe.** 03 jun. 2005

Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=181&secao=afrofuturismo>>