

Altar Virtual... Uma reprojeção espiritual e comunicativa

Camila Hamdan ¹, Bruna Penha ² e Marlei Sigris ³

Resumo: O artigo analisa alguns aspectos folkcomunicacionais, culturais e midiáticos de Altares Virtuais, especificamente o "Planeta na Web Altar Virtual", disponível no provedor Terra. O trabalho parte de dados coletados no ciberespaço para a relação destes com teorias pertinentes em Antropologia e Comunicação. No primeiro momento, buscou-se situar algumas questões relativas à sociedade pós-moderna, mostrando características sócio-culturais que são direcionadas, no decorrer da análise, a algumas características da sociedade brasileira. Tais características simbólicas que envolvem hibridismo cultural e religioso são reprojatadas para o Altar Virtual, como forma de extensão das buscas espirituais e comunicativas do ser humano. No segundo momento, mostra-se como estas reprojeções de símbolos como entidades, velas e incensos, permitem ao indivíduo construir seu próprio Altar a partir da estrutura pré-estabelecida pelo *site*, e, também, a possibilidade de imprimir traços pessoais, textuais e gráficos em que o nível de realidade é apresentado pela escolha de uma planta que simula a existência de vida nesse ambiente. No Altar Virtual, o processo de construção e as interações decorrentes formam um ritual eletrônico em uma comunidade virtual com aspectos híbridos e folkcomunicacionais.

Palavras-chave: Altar Virtual; ciberespaço; Antropologia; pós-moderno; hibridismo cultural; reprojeção; ritual eletrônico; folkcomunicação.

Introdução

Colocar o objeto deste artigo como sendo o Altar Virtual do Planeta na *Web* não basta para defini-lo, mas apenas para intitulá-lo. Para defini-lo de forma mais adequada, precisamos descrevê-lo em seus aspectos culturais, vendo a cultura como “um tipo muito especial de produção humana” (Santaella, 2004, p. 54), acatando a proposta de Walter Benjamin de que o ponto de vista produtivo é fundamental para compreender a dinâmica cultural. Partindo deste pressuposto, as respostas a algumas indagações, propostas por Santaella, serão um apoio fundamental para definição do nosso objeto. Questões como “onde e quando” a cultura é produzida, referentes “aos pontos de vista geográficos, regionais, étnicos e ao ponto de vista histórico” (ibid, p. 55), quando relacionados à cibercultura, tornam-se desterritorializados, globalizados, pertencentes ao momento

¹ Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: camilahamdan@gmail.com

² Bacharel em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) . E-mail: brunapenha@gmail.com

³ Professora Mestre da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), orientadora.

histórico pós-moderno em que vivemos. Vemos surgir a construção de um ciber mundo, no qual paredes de espaços públicos e privados crescem.

Outra indagação que acompanha a produção cultural é a questão “por quem” ela é produzida, aplicada “ao ponto de vista dos agentes produtores e de seus coadjuvantes, ou seja, as forças econômicas que apóiam os agentes e tornam a produção possível” (ibid.). Neste aspecto, o Altar é produzido pela revista eletrônica *Planeta na Web*, hospedado no provedor Terra, como forma expandida da revista *Planeta*, publicada mensalmente pela Editora 3.

Observando o aspecto de que a revista e o *web site* apresentam um público, a questão de “para quem” esta produção se destina nos direciona para os caminhos de seu consumo. A revista *Planeta* apresenta como público-alvo “as pessoas que estão insatisfeitas com o modo de vida atual (como o consumo exagerado, a falta de ética, a destruição ambiental, etc.) e buscam explicações e caminhos alternativos para o descontentamento interior”⁴. Portanto, segundo os próprios produtores do *web site*, a construção do Altar Virtual tem como objetivo contribuir para esta busca, servindo como um novo caminho para a insatisfação do homem contemporâneo. “Partimos, porém, da idéia de que o homem é um ser holístico, ou seja, é parte de um grande e complexo todo”⁵.

A folkcomunicação é a comunicação das classes populares, é o meio pelo qual elas traduzem uma narrativa massiva para uma linguagem mais popular. Enfim, é a forma como as classes populares se expressam publicamente. Tendo em vista que a folkcomunicação está inserida nos processos multimidiáticos do mundo globalizado, é importante ressaltar a afirmação de que “a Cultura de Massas reúne culturas diferentes e serve de elo de ligação entre essas culturas numa constante interação, englobando a um só golpe a cultura popular (ou folclore) e a cultura erudita”⁶. Entretanto, “o processo de intercomunicação da cultura de massa não permite distinção entre cultura popular e cultura erudita”⁷. O Altar Virtual do *Planeta na Web* é o reflexo desta sociedade, enquanto projeção de símbolos e de discursos neste espaço multimidiático. É para esta análise que o presente artigo se encaminha, partindo de alguns aspectos históricos e culturais reprojatados neste ambiente virtual.

⁴ Disponível em http://editora3.terra.com.br/publicidade_portugues/planeta/apresentacao.htm. Acesso em 21/jun/2006.

⁵ Ibid.

⁶ BREGUEZ. Disponível em <http://www.igutenberg.org/breguez28.html>. Acesso em 01/ set/2006.

⁷ Ibid.

Hibridismo Cultural

O Brasil foi formado como uma sociedade “híbrida de índio – e mais tarde de negro – na composição” (Freyre, 2005, p. 65). Tal hibridismo que forma a estrutura cultural brasileira já se instaurava, segundo Gilberto Freyre, na sociedade portuguesa, por conta de sua mobilidade e miscibilidade que deu a esta uma “singular predisposição (...) para a colonização híbrida” (Freyre, 2005, p. 66)

A hibridação em si é a combinação de práticas discretas que existiam separadas e que vêm a formar novas estruturas. Estas práticas já seriam híbridas, não havendo, assim, forma pura de cultura que viesse a passar pelos “ciclos de hibridação” (Brian Stross apud Canclini, 2003, p. XIX).

As práticas religiosas dos vários povos que formaram o Brasil colonial e que formam o Brasil contemporâneo, também são híbridas e estão em constante movimento nestes ciclos. O Altar Virtual do Planeta na *Web* é espelho deste quadro. A utilização das chamadas salas virtuais e salas de bate-papos, construídas a fim de reunir pessoas, diferenciadas por grupos que se separam em categorias, possibilitam a construção de comunidades virtuais, com características comuns.

“Essa metáfora da sala virtual foi estendida pela possibilidade de ambientes *on-line*, de larga escala, construídos colaborativamente, “cidades virtuais” nas quais é possível ter uma sala própria. Esses são chamados Muds e Moos” (Santaella, p. 119). Neste sentido, a existência de Altares Virtuais na internet vem também como metáfora, e agrega a característica de possibilitar a construção coletiva.

No *site* Planeta na *Web* Altar Virtual são disponibilizadas ao usuário dezesseis categorias: pagão, pessoal, espiritual, esotérico, familiar, saúde, santos, pedidos, animais, esportes, personalidades, nova era, elementais, natureza, religioso e ecumênico, conforme as características reais ou de interesse do usuário.

Como criar um Altar Virtual

Primeiramente, observa-se que os mecanismos e os meios de comunicação do homem pós-moderno mudaram, e que seus desejos e necessidades como ser sociável,

reprojetam-se no campo do virtual. A internet, por possuir um mar de páginas dispostas como labirintos, faz com que os caminhos que levam o usuário a guiar-se para o Altar sejam de várias formas observadas.

Alguns visitantes usam diretamente a URL⁸ de sua página de entrada para chegar ao Altar. Outros, que não entrarem pela página principal, podem tê-lo encontrado por acaso, usando um mecanismo de busca que não necessariamente os direcione à página de entrada.

O usuário, ao “entrar” na página inicial I, que representa o *index*, depara-se com esta imagem⁹, centralizada no Altar Virtual, e com o texto seguinte:



“Seja bem- vindo, Altar Virtual Planeta na Web. O espaço sagrado na internet se transformou. Agora, você tem mais opções para criar seu cantinho de meditação, oração, celebração, paz e amor. São novas imagens, ornamentos e flores para embelezar o seu Altar Virtual. Cadastre-se e crie um lugar onde é possível escrever mensagens e acender velas e incensos para quem você quiser. O seu Altar Virtual pode ser público, caso queira compartilhar seu espaço com outras pessoas, ou privado. As velas e incensos duram uma semana e as flores levam dez dias para crescer. É importante lembrar que o seu Altar será automaticamente excluído, após ficar 15 dias sem receber uma nova mensagem”¹⁰.

Convidado a desenvolver um altar com seu próprio estilo, o usuário faz gratuitamente o cadastro. Neste, o novo usuário coloca um e-mail para receber informações sobre a frequência do acesso e possíveis atualizações, uma senha que permite o acesso exclusivo para o desenvolvimento do *web site*, seguido pela confirmação da senha e o clique no botão ‘cadastrar’. Em seguida, ele é recebido com o texto, “Seja bem-vindo! Você agora faz parte do Altar Virtual Planeta na Web. Crie o seu lugar sagrado na Internet, acenda velas ou incenso, veja a flor crescer e visite outros altares. Divirta-se!”¹¹ e logo abaixo, um *link* que o conduzirá à página de construção do altar.

⁸ *Universal Resource Locator*, (Localizador Universal de Recursos).

⁹ Imagem disponível em: <http://istoe.terra.com.br/planetadinamica/altar/site/capa.htm>

¹⁰ Disponível em: <http://istoe.terra.com.br/planetadinamica/altar/site/capa.asp>

¹¹ *Ibid.*

Nesta página, sob o título “Crie um novo Altar”, há a opção da escolha de uma categoria dentre as 16 opções anteriormente apresentadas. Após a escolha, o nome do altar seguido de sua descrição obedece à ordem da construção.

Num segundo momento, o usuário vê uma limitada quantidade de imagens, nove fileiras horizontais contendo quatro imagens em cada, totalizando 36 figuras dispostas com opção de seleção e ampliação através do clique sobre a imagem, possibilitando desenvolver o caráter visual. Estas imagens não seguem a linearidade categórica, mas as simbolizam, e permitem que sigam o padrão básico de construção de *web site* através da representação de uma imagem principal, a partir de imagens estabelecidas, na escolha de apenas uma das apresentadas: Buda, coração, cristais, cruz, estrela de Davi, espiral, Iemanjá, Jesus Cristo, krishna, lua e estrela, mahalakshimi, mandala, om, pentagrama, shiva, sol, Santo Antônio, Terra (Gaia), Virgem Maria segurando o menino Jesus, yingyang, anjos, Deuses Gregos, elementais (duendes), Nossa Senhora Aparecida, Papa, Gandhi, Santo Expedito, os quatro elementos, bola de natal, velas, Papai Noel, Reis Magos e fogos de artifício¹².

Para quem não quiser usar as figuras disponíveis como imagem central do Altar há a possibilidade de usar qualquer outra fotografia ou imagem que esteja na internet através do clique com o botão direito do *mouse* sobre uma imagem que se queira e com a cópia em propriedades do endereço (URL) em que esta se encontra. De posse do endereço, a transposição para a página do Altar torna-se simples, bastando que ‘cole’ no espaço em branco destinado ao *link* da figura. Assim, a figura escolhida passa também a aparecer no Altar. Os dados de informações em um primeiro momento podem ser gerados fora do meio digital, como dados analógicos (como a fotografia e o desenho) obtidos através de variadas entradas. Pelo *scanning*, se faz a captura de imagens (2D), que através da leitura de dados são digitalizadas e, posteriormente, dispostas na rede.

Em seguida, há a escolha de ornamentos laterais através da disponibilidade de um banco de imagens com 30 figuras que simbolizam as mesmas figuras apresentadas anteriormente.

No último estágio da construção, sob a frase “Escolha a flor que vai crescer no altar”, o nível de realidade é representado através da possibilidade da escolha de uma planta que é “artificialmente plantada” pelo usuário. Neste momento, a disposição de 10 espécies

¹² Estes nomes foram retirados do código fonte do *web site*.

de plantas – dispostas entre girassóis, rosas, cactos, trepadeiras, samambaias, antúrios, copos-de-leite, crisântemos, gérberas e tulipas – simulam a vida neste ambiente¹³.

Ritual do Altar Virtual e estabelecimento de códigos no processo comunicativo

Mesmo contendo símbolos diversos, o Altar Virtual direciona o usuário a um ritual próprio do ciberespaço. Esta condução leva os usuários a ter códigos comuns para ações comunicativas. Ter um código comum significa garantir ao ritual uma “gramaticalidade interna” (Contrera, 2005, p. 115) que garante aos usuários o reconhecimento de ações já codificadas, como, por exemplo, reconhecer que uma vela branca acesa é um pedido de paz, reverência, pureza ou inocência que complementa o discurso, assim como tem seu sentido complementado.

O ritual eletrônico que se apresenta inicia-se no ambiente real e depende exclusivamente do objetivo e das ferramentas para a ação, logo, a realização deste tipo de ritual depende da utilização do microcomputador.

“Ao estarmos conectados, nos entregamos a um ritual iniciático e desencadeamos um processo que nos permite viver sensações que estendem nossa percepção de mundo. Interagir pode ser comparado a participar de uma cerimônia e, pela *performance* ou desempenho do corpo, atingir algum conhecimento, significado ou emoção”.(Domingues, 2004, p. 2).

A iniciação corresponde à interação entre os mecanismos de interface *software* e *hardware*, assim, o usuário, ao entrar na rede global de informações, a internet, projeta-se para o universo não local constituído no ciberespaço. Num segundo momento, o encontro com informações, ocasionais ou direcionadas pelo objetivo inicial, se dá em um ambiente ainda mais interativo, que possibilita a construção de um local hipertextual, como o *web site* Planeta na *Web* Altar Virtual.

A interatividade é uma das grandes diferenças entre a comunicação das culturas de massa e das mídias e a comunicação na cibercultura¹⁴. Enquanto nas primeiras há um consumidor que não tem poder de interferir nos produtos simbólicos – produzidos por poucos – que consome, na cibercultura há o usuário que, através das redes de transmissão,

¹³ Idem.

¹⁴ Nova forma de socialização causada pela “explosão no processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações” (Santaella, 2004, p. 60).

pode acessar e trocar informações, conectado com todo o mundo. Desta forma, é pela interação que o usuário interfere diretamente em parte do que consome e, principalmente, a produção do material simbólico presente no ciberespaço pode ser feita por qualquer pessoa que a ele tenha acesso.

No Altar Virtual, o ritual se configura por ações interativas dentro do padrão de organização estabelecido. Segundo Contrera (2005), o padrão de organização se dá pelo estabelecimento de hierarquias e elementos componentes do ritual que, para o grupo, têm valores consensuais. É a partir destes consensos que o ritual adquire uma gramaticalidade que reforça aspectos de coerência e coesão entre os elementos componentes. As velas e os incensos são exemplos de elementos organizadores dos altares virtuais. Cada cor de vela tem seu significado no altar, embora estes significados das cores estejam passivos a mudança: “as cores vibram em diferentes frequências energéticas, e têm significados simbólicos que podem mudar de acordo com a religião, a cultura, o país e as crenças pessoais”¹⁵. É listado, no *site*, possibilidades de significados – a vela amarela, por exemplo, simboliza lembrança, devoção, divindade, renúncia, desapego, intelecto – que estabelecem códigos comuns que compõem o processo comunicativo nos altares.

Outro aspecto organizacional explicado por Contrera é a delimitação espaço-tempo que um ritual apresenta. “Quando o traço temporal é reforçado há o estabelecimento de ritmos” (Contrera, 2005, p.120), que no caso dos altares virtuais é o ritmo de visitaç o, vital para o espaço construído, servindo-lhe de alimento. Quanto ao traço espacial, o que ocorre é “a criação de espaços valorados de maneira distinta, considerados especiais, sacralizados pela mídia”¹⁶ (Contrera, 2005, p.120). Este traço é explícito no Altar Virtual quando na página principal nos deparamos com o privilegiado espaço “OS DEZ MAIS”, reservado aos altares mais visitados. Ou seja, os altares com o ritmo de visitaç o mais freqüente ganham lugar de destaque acima do espaço disponível para todos os altares públicos.

Assim, a construção de um altar virtual implica na distribuição de símbolos, em sua maioria disponibilizados pelo *site*. Estes símbolos que estruturam um altar também se configuram em códigos comuns, principalmente, por serem a reprojeção do que, fora do ambiente virtual, já é simbolicamente carregado de significado, logo, “os conteúdos

¹⁵ Disponível em http://istoe.terra.com.br/planetadinamica/altar/site/pop_velas.asp

¹⁶ Segundo Santaella, o termo mídia pode ser empregado a todos os meios de comunicação, inclusive os mediados por computador.

apresentados por meio do ritual são significativos para o grupo social” (Contrera, 2005, p.121).

Considerando que a constituição do pensamento simbólico é a origem de toda a linguagem humana, que o pensamento simbólico, em suas origens, é resultado de um processo de sociabilização que se estabelece e se valida por meio de rituais, que constitui uma memória comum, estabelecendo um imaginário e que todo o ritual tem um líder, nos altares virtuais o líder é o usuário construtor de um altar, pois é ele que, ao escolher os símbolos do altar, o carrega de significado, ou seja, ele é o iniciador do que dará sentido aos discursos deixados no altar.

Enquanto comunidade virtual que utiliza o hipertexto, a comunicação ocorre não apenas através dos símbolos, mas também pela produção de discurso. Para elucidar esta questão, tomamos três altares bastante distintos e seus respectivos discursos. São os altares "Quero ser mamãe", "Decida a sua vida" e "Pai Xangô". Todos já estiveram na lista dos dez mais visitados.

Dentre estes altares, o único feito especificamente para fazer um pedido é o "Quero ser mamãe". Entretanto, pedidos, oferendas e simpatias são encontrados em todos os altares. O altar "Pai Xangô" tem como mensagem guia uma instrução de como conseguir alguns desejos: "*ascenda uma vela vermelha peça ao pai Xangô, para abrir seus caminhos, nos casos de justiça, contratos, trabalhos e amor*"¹⁷. As simpatias também são deixadas com instruções, pois seguem como correntes:

"Para o amor. Oração forte para chamar alguém. SIMPATIA INFALÍVEL, PORÉM NÃO SE PODE VOLTAR ATRÁS... SALVE POMBA-GIRA MARIA MULAMBO!. (...) Vou divulgar SEU nome em troca deste pedido, DE TRAZÊ-LO HOJE E SEMPRE para MIM. Obrigada. Copie e cole um pedido igual a este aqui em 7 altares diferentes e dentro de 7 dias seu pedido será realizado. Oração Forte Para Amarrar Alguém. Simpatia infalível, porém não se pode voltar atrás..."¹⁸.

Este discurso foi encontrado em versões diferentes no altar "Quero ser mamãe". Entretanto, foi repetido nos demais altares, com mudança apenas nas iniciais da pessoa a quem a simpatia foi encaminhada. Este fato nos leva a suspeitar que os discursos foram repetidos por pessoas diferentes.

O altar "Decida a sua vida" – em que a mensagem acima descrita se repete duas

¹⁷ Disponível em <http://istoe.terra.com.br/planetadinamica/altar/site/capa.htm>. Acesso em 07/set/2006.

¹⁸ Ibid.

vezes – foi feito como uma advertência às próprias práticas efetuadas no *site*.

"Por que você procura por símbolos, misticismo ou seres pseudo-espirituais para se amparar neste mundo tão cheio de incertezas? Por que você procura por coisas menores se Jesus existe? Por acaso você deseja resultados também menores? Ou será que você é capaz de afirmar com honestidade que algo ou alguém é maior do que Jesus? Você só poderá dizer; - Deus é maior que tudo. Sim, Deus é maior, mas Jesus, O Cristo, é Deus manifestado aqui na terra para o resgate da nossa vida em todos os níveis. Jesus, O Cristo, é Deus-Filho! As coisas que você escolhe nesta vida são as mesmas que vão te acompanhar na outra - pense nisso. Jesus pode estar com você agora e sempre. Para Jesus não há limites, tudo é possível, e para quem está com Ele também! É só chamar por Ele. Acenda uma vela, faça uma prece, preste uma homenagem a Jesus que é nosso Irmão, nosso Mestre e nosso Senhor. ***Distribua esta mensagem para todos que puder - Jesus te Abençoa".¹⁹

Mesmo que entre os discursos seja possível perceber disparidades, eles adquirem certa coerência enquanto elemento dinâmico e interativo do processo comunicativo. As simpatias para amor, por exemplo, ganham coerência, mesmo em espaços que não teriam nenhuma ligação com o assunto – como o "Decida a sua vida" e "Quero ser mamãe" –, quando têm a repetição como meio para a efetuação de seu objetivo.

Considerações Finais

A evolução tecnológica dos meios de comunicação, iniciada pelo sistema impresso, hoje, chega às vias da telemática. Como vimos, o Altar Virtual é um ambiente no qual a comunicação ocorre na interação usuário-computador, na interação entre os usuários e no estabelecimento de códigos comuns, através de símbolos que auxiliam o processo comunicacional. Por utilizar o sistema global de informações, a internet, o processo de difusão das informações ocorre em rede, permitindo a interação, elaborada e transmitida por meio da linguagem hipertextual.

Nas sociedades complexas em que surge a cibercultura, essencialmente heterogênia, a folkcomunicação ocorre nesta "mistura" entre popular e erudito, moderno e tradicional, hegemônico e subalterno, que se processa nos ciclos de hibridação. Este fenômeno não apenas é reprojetoado no Altar Virtual, como também é uma característica intrínseca deste.

Entretanto, não é apenas neste fenômeno que é possível perceber os aspectos folkcomunicacionais do Altar Virtual. Segundo Joseph Luyten (1996), a definição mais

¹⁹ Disponível em <http://istoe.terra.com.br/planetadinamica/altar/site/capa.htm>. Acesso em 07/09/2006.

precisa de Folkcomunicação é “a comunicação através do folclore”. Tendo definido folclore como toda a manifestação oriunda do povo e comunicação como “[...] a interação entre pessoas em ambos os pólos, “comunicador” e “receptor”, sejam intercambiáveis, de modo que o elemento “comunicativo” seja, ao mesmo tempo, “receptivo” e vice-versa” (Luyten, 1996, p. 21).

No Altar Virtual, o *feedback* se processa na interação por meio de discurso, que só é possível à medida em que o usuário se utiliza do elemento simbólico da vela ou do incenso. Isto faz com que o usuário seja um co-autor, portanto, ele é ao mesmo tempo receptor e comunicador.

O folclore não está propriamente presente no Altar, mas elementos folclóricos são apropriados pela mídia, neste caso, a revista eletrônica *Planeta na Web*, enquanto produtora do Altar Virtual. A revista se apropria através dos símbolos e os usuários imprimem elementos folclóricos, à medida que efetuam práticas como simpatias e expressam suas crenças.

Com as pesquisas transdisciplinares que têm sido desenvolvidas entre os campos da comunicação, da computação, da arte e da tecnologia, e que resultam na construção de imagens sintéticas, que são imagens artificiais, desenvolvidas através de programação, ou seja, numéricas, surge a possibilidade de uma reprojeção ainda maior do corpo, que é a imersão do usuário em um ambiente virtual. Desta forma, a produção humana no ciberespaço ganha dimensões imensuráveis e, neste espaço, a expressão popular não está se perdendo, mas está ganhando novos territórios na dinâmica cultural das sociedades complexas.

Referências Bibliográficas

BREGUEZ, Sebastião. **Comunicação, folclore e globalização: Os meios de comunicação de massa estão destruindo o folclore ou a sociedade está sendo formada por uma só cultura?** Instituto Gutenberg, 1999, Boletim nº 28, Série eletrônica, disponível em <<http://www.igutenberg.org/breguez28.html>> (Acesso em: 01/ set/2006).

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** 4ª edição, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

CONTRERA, Malena Segura. **Ontem, hoje e amanhã: sobre os rituais midiáticos.** In: Revista Famecos, nº 28, Porto Alegre, 2005.

DOMINGUES, Diana. **Ciberespaço e Rituais: tecnologia, antropologia e criatividade.** In: Horizontes Antropológicos, Vol. 10, nº 21, Porto Alegre: 2004.

FREYRE, Gilberto. **Casa-grande & senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal.** 50ª edição, São Paulo: Global: 2005.

LUYTEN, Joseph. **Conceito de Folkcomunicação.** In: MARQUES DE MELO, José, org. - Mídia e Folclore: O Estudo da Folkcomunicação segundo Luiz Beltrão. INTERCOM, 1996. Disponível em www2.metodista.br/unesco/luizbeltrao/arquivos.02.luizbeltrao.documentosfolkcom98.pdf. Acesso em 05/09/06.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura.** 2ª edição, São Paulo: Paulus, 2004.