

REDES SOCIAIS COMO ESPAÇOS DE REPRESENTAÇÕES, SOCIABILIDADES, CONHECIMENTO E ARTE NA PÓS- MODERNIDADE

Leci Augusto

Universidade de Brasília

leciaugusto@gmail.com

Resumo

As comunidades da internet, por exemplo, expõem ou potencializam o imaginário dos usuários e viabilizam as relações sociais envolvidas neste ambiente virtual. O ciberespaço também possibilita modelos de comunidades, onde os usuários participam em ritmo próprio, levando o tempo que for necessário para ler, refletir, escrever e revisar antes de compartilhar perguntas, insights e informações com os outros. Neste sentido, o objetivo deste artigo é discutir as possibilidades de uso das redes sociais como espaços de representações, sociabilidades e aprendizagem em arte na pós- modernidade e que possam constituir novas formas de vivenciar práticas pedagógicas no ensino de teatro, no curso de formação de professores em rede - Pró-Licenciatura em Artes Cênicas, Universidade de Brasília.

Palavras-chave- comunidades virtuais, Arte, educação a distância

Abstract

The communities of the Internet expose the imagination of potential users and enable the social relations involved in this virtual environment. The cyberspace also includes models of communities, where users participate in their own pace, taking as long as is necessary to read, reflect, write and review to share questions, insights and information with others. In this sense, the purpose of this article is to discuss the possibilities for use of social networks as spaces of representations, sociability and learning in art in post-modernity and which could be new ways of teaching art experience in teaching theater, in the course of teacher training network, graduation in Scenic Art, University of Brasilia.

Keywords - virtual communities, art, tele- education.

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, em 9 de agosto de 2005, tornou-se público a RESOLUÇÃO CD/FNDE/Nº 34/2005 do Ministério da Educação e Fundo Nacional de Desenvolvimento, que estabelece critérios e procedimentos para a apresentação, seleção e execução de projetos de cursos de licenciatura para professores em exercício no ensino fundamental e médio. A Educação a Distância (EAD) foi implementada no ensino superior como uma

modalidade que surge para propiciar a formação de professores em exercício, os chamados "professores leigos", assim como a formação de novos professores para Educação Básica, configurando-se como uma política pública de expansão de vagas nas instituições públicas. O Governo Federal alicerçou suas ações a partir do sistema de avaliação da Educação Básica, que apontou as deficiências na escolarização. Um consórcio de várias Instituições de Ensino superior (IES) federais se estruturou no ano de 2000, com a mediação e interlocução da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação (SEED/MEC), possibilitando um modelo final de Educação a Distância para o ensino público, gratuito e de qualidade. Neste processo estão envolvidos vários Estados da Federação (Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Minas Gerais, Amapá, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Bahia, Pernambuco, Pará, Alagoas, Paraná e Distrito Federal. No Distrito Federal, a Universidade de Brasília está consorciada com a Universidade Estadual de Montes Claros, a Universidade Federal de Goiás, a Universidade Federal de Rondônia e a Universidade Federal do Maranhão, é responsável por vários cursos, entre eles, o Pró-Licenciatura em Artes, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília que oferta os cursos de licenciatura em Artes Cênicas, Artes Visuais e Música.

2. CURSO PRÓ-LICENCIATURA EM ARTES CÊNICAS – (UNB/EAD)

Em diferentes contextos educativos, observa-se no ensino das linguagens artísticas a busca por metodologias que contemplem tanto a formação do cidadão como, simultaneamente, ao fazer artísticos, em particular o fazer teatral. Este tema, também tem sido foco de discussão constante nos estágios dos cursos de formação de artistas-educadores, principalmente em EAD (educação a distância). Emergentes destas discussões surgem metodologias alternativas, criadas a partir das experiências vividas e fruto da relação dialógica com a sociedade, conforme as propostas educativas apresentadas, por exemplo, pelo *Teatro do Oprimido* de Augusto Boal, centrado na educação política e de ação e reflexão, pela concepção educacional de Paulo Freire, ou da proposta de Viola Spolim, que aborda o jogo teatral como possibilidade de desenvolvimento da sensibilidade, percepção e conhecimento das especificidades

cognitivas ligadas à prática da improvisação, afirmando que o jogo teatral na educação é importante forma de aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora. Por outro lado, associadas à pesquisa metodológica de ensino e aprendizagem da linguagem artística estão as tecnologias digitais, que modificam nossas formas de educar, aprender e sentir, possibilitando repensar a noção de arte, do ensino de teatro e da própria educação. Estamos em época de transformação que gera novas formas de conhecimento, novas técnicas de transmissão de informações e dos avanços da arte e da tecnociência, e suas ações continuam modificando o espaço e o tempo, as relações sociais, a economia, o corpo, a cultura e na aprendizagem das várias linguagens da arte, que exigem novas posturas do educador e novas metodologias de ensino, que venha a transformar o pensamento tradicional, propondo um referencial teórico-prático mais coerente com as inovações artísticas advindas da convergência entre arte e tecnologia e de uma arte que pensa as tecnologias digitais e de comunicação também como meio de expressão de sua poética.

Edgar Morin (2001) compreende que a questão fundamental da educação do futuro é saber como ter acesso às informações e como ter a possibilidade de articulá-las e organizá-las. Indica que, entre outros fatores, para se pensar o futuro, é fundamental a valorização da “consciência antropológica, que reconhece a unidade na diversidade”. Esta capacidade de reconhecimento do outro é princípio fundamental na educação contemporânea e implica que a comunicação entre os pares esteja comprometida em estabelecer relações interativas intersubjetivas em sua práxis.

Sobre o termo – interatividade –, Lévy (1999) ressalta “a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação”, esta é uma constatação que pressupõe que o beneficiário não seja nunca passivo. Sendo assim, na educação, no ato de comunicação, entende-se que o aprendiz decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso, sempre de forma diferente dos colegas e professor.

A perspectiva dialética apontada por Paulo Freire (1996) e Edgar Morin (2001) baseia-se em uma concepção de homem e de conhecimento, em que o homem é entendido como um ser ativo e de relações, e o conhecimento é construído pelo sujeito na sua relação com os outros e com o mundo. Isso significa que qualquer conteúdo precisa

ser trabalhado, refletido, reelaborado pelo homem nas relações dialógicas, para construir o conhecimento.

2.1 Indivíduo

Adam Schaff (1995) é da opinião de que o indivíduo - ser social-, é formado pelos aspectos sociais e genéticos em processo de influência mútua. Conseqüentemente, a compreensão das mudanças no modo de produção e as correlatas mudanças técnico-científicas na sociedade implicam, necessariamente, mudanças nas relações sociais e no modelo de ser humano.

Reconhece-se que há um movimento social no ciberespaço que, segundo Pierre Lévy, está configurado a partir da interconexão, da criação de comunidades virtuais e da "inteligência coletiva" (Lévy, 1998), que corresponderia a um desejo de comunicação, de inteligência coletiva e dos diversos dispositivos cognitivos (rádio, TV, livro, pessoas, internet, celulares, etc.) que utilizamos nas interações que resultam em processos sociais. Para o autor, a inteligência nunca é individual, é sempre coletiva e a "interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras, cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa. A interconexão tece um universal por contato" (Lévy, 1999). É neste coletivo do ciberespaço que se realiza a identidade cultural e que se complexifica a cultura. Peter Anders (1998) fala que o ciberespaço é um ambiente cognitivo, social, baseado na informação e suas ferramentas nos ajudam a pensar, seus objetos estendem nosso pensamento para além dos nossos corpos. Dai sua relevância como espaço educativo, já que nossa posição dentro do ciberespaço define a nossa relação com seu conteúdo.

2.2. Comunidades virtuais/ Redes Cibernéticas

Atualmente, podemos entender as comunidades virtuais como aquelas que se organizam, sobre uma base de afinidades por intermédio de sistemas de comunicação telemática. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesse, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem ponto de partida, nem

uma coerção. Apesar de “não-presente”, essas comunidades estão repleta de paixões, projetos, conflitos e amizades. Elas estão em lugares de referência estável: em toda parte onde se encontram seus membros móveis. “A virtualização reinventa a cultura nômade” (Lévy, 1998).

No ciberespaço, existem diversos tipos de comunidades e são construídas por diversos tipos de interesses, projetos, afeições, conhecimentos. A característica principal das redes sociais da internet, de acordo com Lúcia Santaella (2010) está na dinamicidade e na emergência, adaptação e auto-organização, próprias dos sistemas complexos. Com formação livre, o valor intrínseco desta tecnologia é a liberdade dos cidadãos de criarem e publicarem suas informações, tornando-se emissores.

Castell (2003) entende que o desenvolvimento das práticas comunicacionais da cibercultura está se constituindo sob diversos formatos - fóruns de discussão, weblogs pessoais ou coletivos, fotoblogs, emails, chats -, que utilizam a troca de mensagens do tipo SMS (*short message service*), aos sistemas mais sofisticados como os jogos eletrônicos - MUD (*Multi User Domains*), que são jogos feitos para multiusuários, em ambientes virtuais, onde se pode criar, conversar, navegar. Acessa-se ao MUD através de um comando que liga o computador do jogador ao computador onde reside o programa MUD. Na maioria destes jogos, a comunicação é feita através de texto, o que possibilita a criação de uma “nova forma de literatura de escrita coletiva” (Turkle, 1995), onde a palavra é ação e os participantes criam as situações, assim como a si próprios, para, na interação, viverem a experiência de uma identidade escolhida. No jogo, suas ações são comparadas, pela autora, com aquelas realizadas no teatro de improviso, ou mesmo a uma espécie de *Commedia dell’arte*, neste gênero não há texto escrito *a priori* e costumava-se usar máscaras na representação.

No faz- de - conta das existências criadas nos MUDs, o que está exposto é a personagem, um eu virtual, flúido e mutável. O eu real está preservado pelo virtual. Cada pessoa pode ser quem desejar ser e estar onde quiser, tudo é lícito. Os MUDs “são o domínio privilegiado para representação de papéis e as identidades falsas” (CASTELL, 2003).

2.2.1. Obras de Cindy Sherman (1954-).



As obras ilustram a mudança do sujeito do iluminismo, cuja identidade era fixa, estável, reconfigurada pelo nascimento histórico das políticas de identidade - uma para cada movimento, resultando nas identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas, do sujeito pós-moderno.

Michell Mafessoli (2004) fala que, na experiência da vida cotidiana, “a perda do próprio corpo no corpo coletivo, seja metaforicamente, seja *stricto sensu*, parece ser a característica da comunhão sensível ou afetiva que vem substituir a sociedade, puramente utilitária”.

As comunidades expõem ou potencializam o imaginário dos usuários e viabilizam as relações sociais envolvidas neste ambiente virtual. O número de comunidades é equivalente à variedade e diversidade de tribos, grupos e perfis de pessoas que integram e interagem no imaginário da sociedade contemporânea. O ciberespaço também possibilita modelos de comunidades, onde os usuários participam em ritmo próprio, levando o tempo que for necessário para ler, refletir, escrever e revisar antes de compartilhar perguntas, insights e informações com os outros. Com a apropriação do pólo da emissão de mensagens pelos protagonistas, o modelo de difusão da comunicação é “todos-todos”, em substituição ao modelo da indústria cultural - “um-todos”, cujos indivíduos eram receptores passivos.

Fazendo um levantamento histórico do termo interatividade, Lucia Santaella (2007) aponta o vasto campo semântico de abrangência da palavra e os diferentes graus e modalidades de interação. Cita teórico que relacionam o termo às tecnologias reativas e interativas. No entanto, de forma mais simples, ela relaciona o termo à palavra diálogo, visto que, no diálogo, estão explícitos os pólos do processo comunicativo. A autora também confirma que os vários tipos de processos interativos da comunicação, mediada por computador, possibilitaram mudança no “esquema clássico da comunicação, pois muda o estatuto do receptor por meio da participação-intervenção, muda a natureza da mensagem e muda o papel do emissor”.

Um terceiro modelo de rede social, que vem atendendo a uma demanda crescente no Brasil e no mundo contemporâneo, são as comunidades de conhecimento, que

utilizam ambientes preparados para a prática de educação a distância, são os ambientes virtuais de aprendizagem. Entende-se que a aprendizagem se realiza na interação, na troca, na experiência, podendo se realizar, a princípio, em qualquer lugar do ciberespaço, como observamos em fóruns de discussão, listas, blogs, etc., mas, devido às peculiaridades do processo ensino-aprendizagem, observa-se que a criação e inserção de algumas ferramentas nestes ambientes determinam e contribuem para que a aprendizagem ocorra de forma sistematizada.

Lévy (1999) afirma que qualquer reflexão sobre educação passa pela análise prévia do aprender no ciberespaço, isto porque o autor entende que as tecnologias amplificam e modificam numerosas funções cognitivas humana, por exemplo a memória através do uso de hiperdocumentos, os bancos de dados, a percepção e o raciocínio pela modelização de fenômenos complexos.

Os processos construtivos em rede ocorrem a partir de motivações, experiências de vida e conhecimentos anteriores do indivíduo, os quais interagem com os novos conhecimentos para produzir novas e singulares interpretações da realidade. Espera-se que as novas informações sejam capazes de promover mudanças estruturais e qualitativas na forma do estudante encarar o mundo. No contexto de desenvolvimento da prática de EAD em curso de licenciatura em Artes, esperam-se resultados divergentes, respostas singulares que contribua com o diálogo, autonomia, participação ativa do aluno na produção dos saberes.

É comum que as comunidades virtuais criem laços afetivos e intelectuais, podendo as relações e os contatos, dos vários tipos, serem transportadas para fora do ciberespaço. Mesmo considerando que as relações no ciberespaço podem oferecer um campo de relações mais aberto, mais participativo e distributivo, Lévy (1999) é da opinião de que as relações *on line* não substituem as *off line*, ou os contatos físicos. Turkle (1995) parece ser de opinião contrária. A autora relata uma experiência de um Jovem americano, que, em sites de relacionamentos sexuais, teve uma experiência positiva e prazerosa, acrescenta que os ecrãs podem realizar nossas fantasias, tanto eróticas quanto intelectuais.

Acredito que muitas pessoas recorrem aos computadores para convívios em comunidades, que possam afetar ou alterar suas vidas, nas novas experiências comuns que os liguem ao outro. Mesmo que seja para a exacerbação do emocional e do sensível, na busca do gozo, do frívolo, conforme Mafessoli (2004) que reconhece “nesse ludismo um dos fatores essenciais da vida social que esta renascendo nas sociedades contemporâneas”.

Diversas comunidades estão *on line* para participação, intervenção ou mesmo exploração. As trocas ou intercâmbios artísticos em rede abrem uma área de "jogo" e um espaço social lúdico que acentua o sensível, as estratégias de compartilhamento e o entendimento que a rede, enquanto espaço de produção de sentido, é também espaço de experimentação sensível e da multivocalidade. Huizinga (2007) é da opinião de que o homem, assim como os animais, experimenta imenso prazer e divertimento no jogo. Para o autor, “o jogo é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido”.

Ao observarmos as características do jogo proposto pelo teórico, podemos perceber o que faz e o que sente o *homo ludens* nas comunidades do ciberespaço. Para o autor, a intensidade do jogo e a fascinação que exerce não podem ser explicadas por análises biológicas. Isso significa que, se formos capazes de brincar e jogar é porque o jogo é livre e é liberdade, por se tratar de evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, realiza uma satisfação que consiste na própria realização do jogo.

No jogo, a “limitação do espaço é mais flagrante do que a limitação do tempo” . O que certamente nos aproxima do ludismo das comunidades virtuais e das possibilidades das trocas de máscaras, a criação de outros - *fakes*. Durante o tempo do jogo, tudo é movimento, alternância, mudança, acaso.

Mafessoli (2004) ressalta que, na pós-modernidade, o liane social, baseado na emoção compartilhada ou no sentimento coletivo é exatamente o que constitui o festivo, o lúdico, o dionisíaco, que integra, na vivência, a paixão e o sentimento comum. É também no jogo que repousa a fragmentação do eus sociais.

Os internautas, protegidos pelas interfaces e pela distância, experienciam uma situação na qual, os diferentes graus de interação podem acontecer. Tendo sempre em mãos a possibilidade de sair e de entrar no ambiente interacional virtual com outro *nickname*. O gerenciamento de informações propicia, desta forma, a possibilidade de “desconstrução” e reconstrução de aspectos da identidade e, em especial, da escolha da aparência desejada. É neste jogo que se cria uma maior facilidade em “iludir” o interlocutor quanto ao estado emocional vivenciado, tendo em vista a utilização de mecanismos de representações particulares.

3. APLICAÇÕES DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS EM ARTES

Redes sociais, mídias locativas, telefones celulares, GPS, lap e palmtops em redes Wi-Fi, bluetooth, 3G e 4G, tem demonstrado grande penetração no contexto sócio-urbano, nas diversas camadas sociais, o que tem provocado diferentes hábitos, assim como a compreensão dos limites dos espaços entre o público e privado. O acesso *always-on* com voz, dados e sua condição ubíqua têm possibilitado distribuição e colaboração de informações em diversas áreas do conhecimento e alcançando diversos fins, artísticos e educacionais.

Na cidade, espaço urbano ou no ciberespaço, tribos se conectam, em comunicações remotas, trocando informações em tempo real, tele-transportando-se, por espaços e cartografias por GPS, com visualização a distancia em visão computacional de objetos em realidade aumentada, enviando ou recebendo cenas sintéticas, criadas por narrativas colaborativas em vida urbana misturada, por SMS ou MMS, em *happenings*, *flash mobs* e performances que subvertem, transgridem a noção de espaço/ tempo, e que permitem vislumbrar um futuro para as plataformas sociais do co-criar, co-viver, que permitem apropriação dos modelos de interação pelo processo educativo, na formação em artes cênicas.

3.1 Aplicação das tecnologias no ensino e criação artística

3.1.1. Mídias locativas

O uso de celulares tem demonstrado grande penetração no contexto sócio-urbano brasileiro, nas diversas camadas sociais, o que tem provocado diferentes hábitos,

assim como a compreensão dos limites dos espaços entre o público e privado. O acesso *always-on* com voz, dados e sua condição ubíqua têm possibilitado distribuição e colaboração de informações em diversas áreas do conhecimento e alcançando diversos fins. A evolução dos aparelhos celulares tem permitido comunicação por SMS, compartilhamento de áudio, vídeo e fotos, em narrativas públicas.

3.1.2. "flash mob"

As representações surgem das mais variadas formas e expressam os mais variados interesses. O primeiro "flash mob" (mobilização relâmpago) surgiu em 2003, de autor desconhecido. A mobilização aconteceu em Nova York e conseguiu reunir, por mensagens de celular e internet, 200 pessoas. Reunidos na seção de tapetes de uma loja, todos diziam procurar, ao mesmo tempo, um "carpete do amor". Daquela época em diante este tipo de narrativa pública foi acontecendo no mundo inteiro e reunindo os mais diversos tipos de interesse, principalmente, como recurso para ações políticas de protesto populares.

3.1.2.1. Anti-Bullying, Canadá, 2011.



3.1.3. Narrativas urbanas

Consiste na possibilidade de criação de narrativas digitais sobre locais físicos urbanos em diferentes localidades, através do uso de tecnologias móveis e seus dispositivos - SMS, MMS, cellcams, GPS, Google Maps, QRcodes e visão computacional, bem como de plataforma social *on-line* e de tecnologias de Realidade Misturada (RM) e sistemas geo-localizadores com visão computacional e simulação tridimensional. As narrativas são criadas durante os percursos urbanos que são previamente estabelecidos entre os participantes, os quais têm o sentido de presença co-locado, aqui e acolá, ou seja,

na cidade e no ciberespaço, ao trocarem mensagens com outros parceiros, recriando pela imaginação e pela visita aos lugares, personagens, hábitos, a partir de textos, sons, imagens. A experiência física da vida, na cidade e a criação colaborativa de narrativas que usam celulares, como interfaces locativas, por trocas de mensagens que ampliam a relação com o lugar, num processo de vida urbana. Essas narrativas ao serem depositadas na rede são compartilhadas com outros participantes da cidade e ainda com usuários da rede *on line* e /ou comunidades virtuais. Onde as histórias podem ser re-contadas em estados de constante transformação pelos fluxos no espaço físico da cidade e no ciberespaço (ciber+híbrido). No processo, os participantes das narrativas recebem as informações acerca do tema, instruções técnicas sobre o uso das tecnologias da mobilidade, computação ubíqua e vida urbana misturada e, posteriormente, passam-se às etapas de criação na rua, acompanhando-se os participantes nos deslocamentos na cidade e posteriormente em espaço de laboratório, sala de aula, podem ser desenvolvidas as etapas das plataformas *on line*.

3.1.4. Ustream

Canal de Tv disponível na internet onde as pessoas interessadas em transmitir



performances podem abrir um canal pessoal e convidar seus amigos para apresentação, em hora marcada. O site permite que a plateia interaja por mensagens, quando logadas ao evento. Normalmente, após a apresentação, o autor pode disponibilizar o vídeo, que é gravado durante o período de ação performática. Alguns artistas brasileiros tem usado este sistema para transmissão de performances. Esta tecnologia pode ser perfeitamente adequada as necessidades de ensino dentro de um programa de formação em Artes Cênicas, pois possibilita a interação por telepresença

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa reflexão sobre redes sociais como espaços de representações, sociabilidades e aprendizagem em arte na pós-modernidade possibilitou uma visão geral do funcionamento das comunidades virtuais e seu potencial de operacionalização em contexto educativo formal e formas de vivenciar práticas educativas no ensino de teatro, como um movimento social de apropriação da comunicação e do entendimento do homem pós-moderno, nas relações sociais do ciberespaço e como protagonista do espaço de expressão – emissão.

Os estudos não se findam, visto que, cada assunto abordado pode se aprofundado, debatido, complementado, pelas importantes contribuições teóricas, principalmente aquelas produzidas por intelectuais, pesquisadores, artistas e arte-educadores que trabalham na web e com a web, autores/emissores das mais variadas formas de expressão e processos interativos, em obras cada vez mais abertas, abertas e coletivas, conforme conceito de obra aberta proposto por Humberto Eco (1997), quer dizer, “abertura entendida como ambiguidade fundamental da mensagem artística”. São obras que requerem a imersão ativa e a intervenção do(s) usuário(s). E no campo das artes cênicas, há obras com possibilidades de participação simultânea, como em performances com uso de internet, tais como o partilhar de um tempo e espaço de vida, como acontece nas narrativas urbanas com uso de celulares que permitem o entrelaçamento de características geo-sócio-étnico- culturais diversas. Assim como apropriação do espaço, ambiente em que vivemos.

REFERÊNCIAS:

- Anti-Bullying Flashmob, January 2011. Retirado de:
<http://www.youtube.com/watch?v=MhYyAa0VnyY&feature=fvsr>.
- Anders, Peter (1998). *Envisioning Cyberspace: Designing 3D Eletronic Spaces*. NY: McGraw-Hill Companies.
- Augusto, Boal (2005). *Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas*. Editora Civilização Brasileira.
- Castell, Manuel (2003). *A galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Eco, Humberto (1997). *A obra aberta*. São Paulo, Editora Perspectiva.

Freire, Paulo (1996). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.

Morin, E. (2001). *Os sete Saberes Necessários à Educação do Futuro 3a. ed.* - São Paulo - Cortez; Brasília, DF: UNESCO.

Huizinga, J. (2007) *Homo ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva.

Lévy, P.(1998/9). *O que é virtual*. São Paulo. Edições 34.

Cibercultura. São Paulo. Edições 34.

Mafesolli, M.(2004) *Notas sobre a pós-modernidade: O lugar faz o elo*. Rio de Janeiro: Ed. Atlântica. *A Transfiguração do Político*. Porto Alegre: Sulina.

Santaella, L. (2004). *Navegar no ciberespaço: o Perfil cognitivo do leitor imersivo*. - São Paulo: Palus.

Schaff, A. (1995) *A sociedade informática*. São Paulo: Editora Brasiliense.

Spolin V. (2003). *Improvisação para o teatro*. Tradução de Ingrid Dormien Koudela et Eduardo José de Almeida Amos, Coleção Estudos nº 62, Editora Perspectiva.

Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã: A identidade na Era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água editor.