

Noosfera e Mídiosfera: O Imaginário Humano e o Engenho da Mídia

João Artur Izzo

Universidade Paulista

Índice

1. Introdução	1
2. Mídiosfera: Influência Externa	5
3. Nova Realidade Cognitiva	6
4. Mídiosfera: Manipulação de Sentidos e Reciclagem	7
5. Conclusão	9
6. Referências Bibliográficas	9

Resumo

Este artigo tem por objetivo mostrar o que significa noosfera e mídiosfera, estabelecendo diferenças e semelhanças. Ambos os conceitos relacionam-se com o modo de perceber o mundo e também com as formas de comunicação que interagem com os indivíduos. Este trabalho busca analisar a noosfera como algo intrínseco ao ser humano, à imaginação e à capacidade de criar mitos. Em contrapartida, contextualiza a mídiosfera, conceito atual que abrange manipulação da mídia, formas de linguagem e significações de novos suportes tecnológicos. Hoje, mais do que nunca, com a sociedade contemporânea valorizando a imagem, com a superficialidade dos meios de comunicação cada vez mais evidente e com a massa imersa

num vazio existencial, é fundamental investigar a noosfera e a mídiosfera. O primeiro conceito como ferramenta da imaginação humana e o segundo como poderoso veículo de interesses.

Abstract

This article has for objective to show what means noosphere and mediasphere, establishing differences and similarities. Both concepts link with the way of noticing the world and also with the communication forms that interact with the individuals. This work search to analyze the noosphere as something intrinsic to the human being, to the imagination and the capacity of creating myths. In another hand, contextualize the mediasphere, current concept that includes manipulation of the media, language forms and significances of new technological supports. Today, more than never, with the contemporary society valuing the image, with the superficiality of the communication means more and more evident and with the submerged mass in an existential emptiness, it is fundamental to investigate the noosphere and the mediasphere. The first concept as

tool of the human imagination and the second as powerful vehicle of interests.

1. Introdução

Os hominídeos do período paleolítico viviam nas árvores e, por isso, tinham necessidade instintiva de usar os pés e mãos. O instrumento de corte era a boca. A mandíbula, conseqüentemente, era muito forte. Quando a vida na árvore se tornou inviável eles foram para a savana. Sem as dificuldades de sobrevivência no alto das árvores, começaram a raciocinar, mesmo que de forma rudimentar. Já neste período formou-se no inconsciente o *mito da queda*. Eles desceram das árvores e isso gerou uma gama extensa de significados que perdurariam durante todo o processo evolutivo: o ato de cair relaciona-se ao inferno que está embaixo, cair é perigoso, bichos assustadores como serpentes e aracnídeos estão embaixo e a ameaça é rasteira, sempre à espreita. Ir para o chão é lidar com o desconhecido. Se o homem tinha uma visão curvada na árvore, no chão ele precisou ficar ereto, vertical. E o que aconteceu nessa verticalidade? Curvado, a espinha dorsal exercia pressão impedindo o crânio de crescer. A verticalidade causou uma descompressão que gerou um suporte fisiológico possível para o desenvolvimento da massa cefálica. Portanto, a atividade cognitiva ficou maior. Ao liberar as mãos, a boca deixou de ser instrumento de corte e a mão passou a ser utilizada como uma valiosa ferramenta para os mais diversos fins. Iniciou-se a capacidade de desenvolver sons, de concatenar pensamentos e promover a arte pictórica.

Desde a pré-história, o ser humano confronta a si mesmo nos labirintos da imaginação. Pinturas em cavernas apontam para

um potencial imaginativo sem igual. O homem primitivo achava que a imagem era um duplo do representado, um desdobramento. A imagem tinha um caráter privado. Pensamento pré-lógico, mágico e primitivo. Pensamento para criar cenas e expressar seus medos mais íntimos através da arte rupestre. Tempestades, trovões, bestas selvagens, o medo do desconhecido e todo o leque de receios e sentimentos inerentes à época eram pintados rusticamente em paredes rochosas, demonstrando que o imaginário humano seria uma das constantes da evolução. Passando por épocas distintas, cada civilização edificou sua própria representatividade imaginativa dentro de circunstâncias específicas: os maias, os incas, os egípcios, os gregos e romanos, os orientais e tantos outros povos transformaram idéias, criaram mitos e imagens simbólicas dentro de estruturas complexas de significação tanto no campo individual como no coletivo. Pode-se supor que cada civilização encerra um repertório de significados mais amplos, caros à sua existência e que ecoam dentro de um repertório significativo individual. Cada civilização encara a vida e a morte de modo bem específico, observando o mundo sob uma perspectiva única. Diante do até então exposto, noosfera é o desenvolvimento de idéias gerais acerca da vida engendrada pela coletividade e pelo indivíduo.

Como os deuses, as idéias são seres desenfreados; escapam rapidamente ao controle dos espíritos, apoderam-se dos povos e desenvolvem fabulosa energia histórica. Como pode acontecer de darmos vida a seres de espírito, que lhes ofereçamos, depois nossas vidas e que eles acabem por se apoderar delas? [...]

As idéias são ainda mais teimosas e os fatos quebram-se contra elas com mais frequência do que elas quebram contra eles (MORIN, 2001, pp.148-149).

Tais idéias são intrínsecas ao homem, que cria individualmente e coletivamente imagens, conceitos, seres imaginários, mitos e significados. A noosfera trabalha as imagens endógenas do cérebro. Estas imagens endógenas dialogam com o inconsciente coletivo. Dialogam com os arquétipos coletivos e individuais, fazendo uma ponte entre o mundo cultural, imaginário e o mundo da vida, como nos diz Edgar Morin:

A noosfera não é apenas o meio condutor/mensageiro do conhecimento humano. Produz, também, o efeito de um nevoeiro, de tela entre o mundo cultural, que avança cercado de nuvens, e o mundo da vida. Assim, reencontramos um paradoxo maior já enfrentado: o que nos faz comunicar é, ao mesmo tempo, o que nos impede de comunicar (MORIN, 2001, p.141).

Dentro da humanidade, ao longo de séculos, milênios, desenvolveu-se uma técnica peculiar de criar universos particulares. Esta capacidade de imaginar, como já mencionado, surgiu na pré-história com desenhos simples e seguiu por toda a história do homem, refinando-se. A noosfera está ligada ao significado das coisas, aos símbolos e às tentativas de compreender o que é o ser humano dentro de um universo vasto que ultrapassa explicações. Inseridos na noosfera desenvolveram-se os seres mitológicos, os deuses, os heróis, os demônios e uma gama de criaturas imaginárias que refletem anseios

e medos humanos. “Ser humano é ter mitos. A visão de mundo mítica não pode ser eliminada” (BIERLEIN, 2003, p.341).

O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada em perspectivas múltiplas e complementares [...] o mito conta uma história sagrada, relata um acontecimento que teve lugar no tempo primordial, o tempo fabuloso dos começos [...] o mito conta graças aos efeitos dos seres sobrenaturais, uma realidade que passou a existir, quer seja uma realidade total, o Cosmos, quer apenas um fragmento, uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, é sempre, portanto, uma narração de uma criação, descreve-se como uma coisa que foi produzida, como começou a existir [...] (ELIADE, 2001, pp.12-13).

Desde cedo, o homem aprendeu a dimensionar sua vida através de simbologias. Na antiga civilização romana, o significado de objetos fálicos, por exemplo, estava em consonância com a época e representava um ideal de poder masculino. Do mesmo modo, a imagem da flor de lótus simboliza elevação e expansão espiritual e também encerra a essência feminina na cultura asiática. Tais significados nasceram na noosfera, são idéias gerais que tornam a vida mais fácil de ser conduzida e explicada. Na Idade Média, com a Santa Inquisição, a imagem do diabo como ser maquiavélico, pronto para seduzir o ser humano, também se concretizou no ideário da época e, ainda hoje, está bem fincado no inconsciente coletivo. Interessante constatar que o conceito diabólico contempla dois campos: o individual e o coletivo. Baschet diz:

O diabo medieval pode ser definido como uma outra instância que funciona em múltiplos níveis: tanto individuais quanto coletivos. De um lado, os fantasmas diabólicos laçam raízes no lugar mais profundo dos seres; a figura do diabo oferece uma solução para os conflitos íntimos e ajuda a consciência a se constituir, a pensar a si mesma. De outro lado, a figura terrível e poderosa do diabo, unificando contra si todo o panteão cristão, duplicando negativamente as instituições, participa da afirmação das modernas formas de estado e de sua violência necessária (BASCHET, 2002, p. 315).

O diabo representa, na cultura ocidental, tudo o que ser humano não quer ver em si mesmo. Reflete os erros e assume a culpa por atos impensáveis. Este modo de pensar é um exemplo bem claro da noosfera, que trata de idéias consensuais e conceituais, adotadas pela coletividade. Outros exemplos claros são as superstições, como cruzar com gato preto, atravessar embaixo de uma escada, talismãs e outras idéias estabelecidas de azar e sorte. Todas estas regras estão inseridas dentro da noosfera, que representa o domínio da imaginação, do homem e da criatividade.

A noosfera nasce com o pensamento, ele a gera. Memória e tempo são fundamentais: criação de símbolos que não são apenas índices e tem sempre uma elaboração social coletiva.

As representações, símbolos, mitos, idéias, são englobados, ao mesmo tempo, pelas noções de cultura e de noosfera. Do ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus

programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Do ponto de vista da noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de certa existência (MORIN, 2001, p.139).

Presta-se a uma partilha, uma forma comunitária. As experiências da noosfera nascem de uma experiência mais concreta como, por exemplo, festas ligadas ao imaginário cultural de anos e anos. O imaginário não é só local, mas seu grau de contaminação e seus conteúdos do imaginário cultural acontecem numa experiência espaço/temporal concreta. Tudo o que é vivido presencialmente é mais complexo daquilo que é vivido apenas virtualmente. O corpo vivencia e transforma a imagem mental mais concreta e complexa. Ela vem acompanhada pelo diferencial do sexto sentido, o sensorio motor, o trabalho corporal que interfere na imagem mental. A passagem da memória para a capacidade de memória que combina o grupo com o que aquilo significa é feito dentro de uma lógica temporal. Então surge a narrativa que tem como base organizar os acontecimentos de forma que façam sentido na ordem espaço temporal não imediata. O pensamento é permeado pela lógica da narratividade por isso toda forma de linguagem embute uma narrativa. Narrativa é a construção de algo comum. As primeiras grandes narrativas foram organizadas através da sobrevivência e são chamadas de mitos.

Nos séculos XX e XXI, tais noções mitológicas ainda existem bem delineadas. No cinema, por exemplo, não faltam exemplos de que o imaginário popular ainda precisa se alimentar de mitos e heroísmos. A saga do diretor e produtor George Lucas demonstra com clareza a avidez com que o público as-

simila enredos com forte caráter mitológico. *Guerra nas Estrelas*, de modo simplificado, narra a trajetória de um herói auxiliado por um mentor que precisa encarar o mal. Além de *Guerra nas Estrelas*, a recente safra de filmes baseados em histórias em quadrinhos demonstra que a imagem do herói está longe do esgotamento. Só para ficar em quatro exemplos, *Homem-Aranha*, *Superman*, *Batman* e *Homem de Ferro*, filmes baseados em histórias em quadrinhos e sucessos absolutos de bilheteria da recente safra cinematográfica demonstra que a idéia do herói, do sacrifício em prol da humanidade e dos poderes além da capacidade humana não perdeu apelo junto ao público. Pelo contrário, o sucesso destes filmes mostra que o mito do herói ainda pulsa no inconsciente coletivo, que deseja ver algo fora do comum nas telas do cinema. Algo que faça a audiência fugir, ao menos por um tempo, da realidade. O cinema é o domínio da imaginação, onde se sonha acordado e onde os ideários da noosfera se concretizam na frente dos olhos. O cinema é um microcosmo do mundo, um simulacro da realidade. E neste simulacro, a imagem é tudo, assim como a imagem é tudo para o mundo. Hodiernamente, a imagem espectral, como Baudrillard afirma:

[...] representa aqui simbolicamente o sentido dos nossos atos, que formam em redor de nós um mundo à nossa imagem. A transparência da nossa relação ao mundo exprime-se bastante bem pela relação inalterável do indivíduo ao respectivo reflexo no espelho: a fidelidade de semelhante reflexo testifica, de certa maneira, a reciprocidade real entre o mundo e nós. Simbolicamente, portanto, no caso de a imagem nos vir a faltar, é

sinal de que o mundo se torna opaco e os nossos atos nos fogem – encontrando-nos então nós sem perspectiva sobre nós mesmos. Sem esta caução, deixa de haver identidade possível: torno-me outro em relação a mim próprio, estou alienado (BAUDRILLARD, 1981, pp. 234-235).

2. Mídiosfera: Influência Externa

Se a noosfera é intrínseca ao homem, a midiosfera é algo externo. Trata-se de uma influência criada por meios de comunicação de massa. É a esfera das mídias, da informação pré-fabricada, da manipulação e dos conglomerados. A midiosfera foge do domínio do homem, pois o homem é submetido aos seus pressupostos. Com a internet, a televisão e com os meios de comunicação cada vez mais interativos, não sobra espaço para a imaginação, para a proliferação da noosfera, sempre invadida pela midiosfera. Neste caso, a interação é negativa, pois não há como controlar o fluxo de informações e a overdose de imagens que replicam na midiosfera. Tal fluxo altera o modo de perceber e imaginar. A midiosfera cria seus próprios seres imaginários, produz seus mitos, suas notícias e fatos instantâneos. Desta forma, estabelece uma nova tradição que é totalmente oposta à tradição mais comum da noosfera: o imaginário do homem produzido na própria imaginação do homem.

Com a crescente consolidação dos meios tecnológicos, o imaginário do homem é manipulado pelos meios de comunicação. As imagens são cuidadosamente estruturadas, a construção de sentido é planejada em cada

detalhe e o que se vê é a repetição paulatina de conceitos e de signos com propósitos subliminares, cujo interesse está agregado a valores de ordem econômica de grandes conglomerados de mídia. Todas as qualidades apontadas pelo discurso tecnológico e virtual que é pautada na mídia possuem um forte vínculo com o capitalismo e o mercado. Toda essa tecnologia tem seu estrato essencial guiado pelos valores estabelecidos pelo mercado, na eficiência e nas estratégias de guerras, para ter-se uma informação funcional imediata. Mídia feita para a catástrofe, sempre alarmista, priorizando o corpo, as tragédias e o esporte. A cultura contemporânea investe no dinheiro, no trágico, no colapso e na quantidade. Ter é essencial.

De fundamental importância nos dias atuais, os conceitos de noosfera e midiosfera precisam ser compreendidos dentro de um contexto que os coloque em rota de colisão para que ambos sejam entendidos separadamente e como os dois se relacionam.

3. Nova Realidade Cognitiva

Ciberespaço é o conjunto que engloba uma nova cultura de pensamentos, técnicas e atitudes dentro de um ambiente tecnológico e midiático. Este ambiente é um dos braços da midiosfera. As informações, decisões e sensações que promovem uma transcendência dentro do ciberespaço, uma capacidade de ir além das possibilidades normais só é possível devido à extensão da capacidade individual: memória, imaginação e leitura. O ciberespaço possibilitou a criação de novas plataformas de computadores, cada vez menores e mais adaptadas a habilidades humanas, mas que requerem no-

vas redes para suportar uma infra-estrutura capaz de armazenar dados, tornar estes dados presentes em tempo real e capaz também de criar mundos virtuais. A onipresença crescente dos computadores e de dispositivos relacionados à sua difusão em nosso ambiente requer transformação do relacionamento complexo entre a tecnologia e o ser humano. Esta integração crescente da tecnologia em escala mundial, continental, regional, chegando aos aparelhos eletrônicos e ao nosso próprio corpo mostra como a cibercultura tomou conta do modo de vida da sociedade. A midiosfera interfere e interage nas dimensões evolutivas da noosfera influenciando em dimensões fundamentais do espírito humano: a comunicação, a informação e criatividade. A rapidez que uma informação torna-se obsoleta dá origem a uma sensação de angústia e uma pressa na busca de um tempo aparentemente perdido. E a evolução ligada à informação, transmissão de idéias e conhecimentos pela integração das redes continua a crescer sem limites. A estes fatos, soma-se a exteriorização das funções cognitivas humanas como memória (*palm*s, *handhelds*, *pen-drives*), visão, audição e tato (*web-cam*, *web-phone* e *gloves*), comunicação (*web*), entre outros aparatos que emulam ou complementam funções específicas do ser humano. Deste modo surge uma realidade cognitiva nova, guiada pela tecnologia e manipulada pela midiosfera. Para resolver o problema de relacionamento com a tecnologia é necessário aprender e assimilar o que é novo, mas com uma percepção seletiva. A noosfera ou esfera do pensamento ou espírito humano foi assim definida pelo paleontólogo e místico jesuíta Teilhard Chardin. Conceito usado para explicar o nascimento e o desenvolvimento

antropológico da mente humana a partir do qual o infofilósofo Pierre Lévy introduziu a idéia da inteligência coletiva, ligando-a a rede mundial onde ocorre o surgimento de um sistema universal sem totalidade. Um sistema virtual complexo que, para ser acompanhado, precisa de atenção constante:

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (Lévy, 1996, p.16).

A esfera do pensamento ou espírito humano está crescendo com a cibercultura, o acesso fácil e rápido ao conhecimento humano, a democratização (a rede tem a relação de um a um, e não um para muitos, como a TV) prevê um desenvolvimento ontológico, cultural e antropológico da mente humana ainda mais profundo do que acontece nos dias de hoje, novas transformações tecnológicas devem acelerar este processo e os fatores humanos e espirituais devem ser preparados para que este avanço atinja o bem-estar de todos os povos e contribua para uma solução de graves problemas do planeta: doenças, desequilíbrio social e ecológico. Ainda que perspectivas sombrias rondem a humanidade, as perspectivas tecnológicas apontam para uma revolução, dependendo do desprendimento do espírito humano e da boa formação para usar adequadamente os recursos disponíveis. Em suma, a mídiotesra precisa ser sobrepujada pela noosfera. O domínio da imaginação humana, da interação e das tradições precisa estar aparelhado

ao domínio midiático. É necessário um olhar mais seletivo, mais sintonizado.

4. Mídiosfera: Manipulação de Sentidos e Reciclagem

Em um período tecnológico que demanda uma alta flexibilidade entre as redes móveis, intercomunicações entre sistemas de rádio, telefones móveis, internet, TV digital, satélites em comunicação espacial e geração de dados, o conceito de mídiotesra revela-se cada vez mais complexo. Cria-se uma sensação intermitente de acessibilidade em uma mídiotesra de sujeitos virtuais em conexão latente com o mundo. Esta sensação, chamada por muitos teóricos de consciência digital, é o ponto de partida para mudanças no comportamento social e subjetivo, que agora se dá não somente no mundo presencial, mas espalha-se pela rede mundial de computadores, pelos circuitos de segurança fechados de TV, pelas mensagens SMS e pelas diversas estruturas virtuais de relacionamento. As redes móveis permitem que o privado e o individual transitem incognitadamente pelo fluxo de dados e só se revelem quando impelidos a tal. Sob este ponto de vista, pode-se observar que a fusão dialética de dois ambientes distintos, porém com semióticas compatíveis, promove produção de conhecimento e surgimento de novas formas de comunicação.

Espaço e ciberespaço, uma vez fundidos pelas tecnologias de comunicação pessoal móveis, possibilitam uma desconstrução do conceito de eu individual em ambientes inéditos. Esta desconstrução é promovida pela cultura de massa, que dissolve a identidade. Mas tal processo é mais sofisticado do que

se imagina. A cultura de massa se apropria dos mitos arcaicos. Todas as motivações e processos que a indústria cultural consegue surgem a partir desse processo e dos procedimentos rituais arcaicos evocando respostas inconscientes.

Essa idéia dos imaginários resgata uma crença ancestral e isso é matéria prima da mídia eletrônica desde o começo. O universo midiático constrói, recorta e seleciona do imaginário ancestral reconstruindo, não espelhando a sociedade, mas a resignificando-a. Essa estética midiática é extraída dos imaginários coletivos originais e não são fieis ou complexos como a sua estrutura. Não possuem a função de reorganização. Trata-se de uma representação. Nas palavras de Ferrara:

Representar é, portanto, tornar o mundo cognoscível e compreensível ao pensamento que é o arquiteto das representações que medeiam as experiências do mundo. Representar é deformar e criar, para o real, mediações parciais, mas reveladoras [...] O real enfrentado na sua dimensão fenomênica e aprisionado em mediações representativas parciais cria a complexa ciência marcada pela imprecisão e pela relatividade do conhecimento que constitui a imagem (outra representação) da ciência no fim do milênio (FERRARA, 2002, p.159).

A midiosfera, potencializada pelas redes móveis, rege uma nova forma de interação e manipulação. Hoje em dia a perspectiva é variável. Tudo depende do ponto de vista e os pontos de vista multiplicam-se ferozmente. Isso ocorre porque a midiosfera é constituída de vários discursos, contestando a si mesma a partir de sua própria criação.

Cada vez mais, nossos conceitos de passado, presente e futuro são forçados a uma auto-revisão. Assim como o passado, em termos sociais e psicológicos, tornou-se vítima do acidente de Hiroxima e da era nuclear, o futuro também está deixando de existir, devorado pelo presente voraz. Anexamos o futuro ao presente, como apenas uma das múltiplas alternativas que se abre para nós. As opções se multiplicam ao nosso redor, e vivemos num mundo quase infantil, em que qualquer demanda, qualquer possibilidade, seja por estilos de vida, viagens, por papéis sexuais ou por identidades, pode ser satisfeita de forma quase instantânea (BALLARD, 1995, p. vi).

As manifestações culturais são contraditórias, a expressão artística é um fenômeno mutável e a cultura de massa está em constante adequação. As coisas, todas as que o ser humano produz, são descartáveis, paradoxais, banais, esquisitas e adaptadas ao sabor da mídia. Conceitos são instalados e depois subvertidos. Linhas de pensamento são esboçadas para, em seguida, serem desafiadas ou apagadas. Melhor, deletadas. O conceito de midiosfera já nasce com uma bomba relógio plantada em seu interior que irá, em curto período de tempo, explodir os próprios pressupostos. Para, em seguida, nascer de novo. Terá a mesma essência, só que em nova embalagem.

Na época em que predomina a midiosfera não há mergulhos profundos, estudos completos ou verticalização nas formas de arte. Estranha, essa época contemporânea. Nela, não se cria, não se rompe e nem se continua nada. Vive-se de migalhas e fragmentos num cenário de regurgitamento de pensamentos e

pobreza de conceitos inovadores. Exemplo: a música que é ouvida aos pedaços nas rádios, nas paradas on-line ou nos tocadores de MP3 tem um quê de coisa pré-fabricada, descartável, sempre causa uma impressão de *dejà-vu*. E, ainda por cima, não há mais o hábito, nem a necessidade ou interesse, de explorar a obra de um artista ou a evolução cultural.

Com a facilidade dos novos suportes, tudo acontece no modo acelerado. Só que a facilidade extraiu o esforço e fez aparecer um tipo de preguiça cultural. Debate e questionamento crítico são dois itens em extinção. Coisas surgem e morrem tão rapidamente que nem dá tempo de processar. E muito do que nasce hoje em termos artísticos é apenas uma releitura do passado.

O conceito de originalidade perdeu valor. Aposta-se no que é certo e fácil. No caso do cinema, grande parte dos filmes, desde a concepção, já são planejados para serem franquias. É grande o investimento em refilmagens, continuações ou em reciclagens de idéias. Na música, bandas apresentam sonoridade nostálgica ou simplesmente emulam outras bandas, outros tempos. Repetição e mais repetição. Vive-se numa linha temporal estranha. Reverencia-se o passado e não se investe no futuro. Tem-se os dois e, ao mesmo tempo, não se tem nenhum. A tecnologia se encontra diante de um dilema: como fazer para simular um mundo que não interessa mais como referente e trazê-lo de forma representativa ao homem que está solto? Uma das respostas é a cultura do simulacro.

O referente não tem mais importância, o que importa é a imagem, a representação. Não tem o referente concreto. Ou seja, apaga-se o espaço temporal dos sentidos.

Ilusão de que a *mediosfera* é o contato dos deuses: onipresente e onipotente. A *midiosfera* tem um oráculo: o google. Nele, repostas são encontradas. Mas são as repostas da *midiosfera* e é preciso ter cuidado e possuir uma percepção seletiva. O imaginário cultural aumenta o leque da diversidade, já a *midiosfera* pasteuriza a estética, procurando uma única forma. As mentes estão formatadas na cultura de massa. Catequização do espírito humano pela estética de massa.

5. Conclusão

A *midiosfera* lida com a tecnologia e com as diversas formas de configurações midiáticas modernas, com a manipulação da imagem e com a ilusão do programável. A mídia faz apologia de si mesma, retroalimentando-se, reciclando-se e mostrando as mesmas coisas e conceitos com novas embalagens. A imagem e o imaginário da *midiosfera* estão a serviço de si mesmos, de interesses diversos e nunca representa o que as coisas são de fato. Já a *noosfera* é intrínseca ao ser humano, é o domínio da imaginação e criatividade. Mesmo sendo uma característica própria que acompanha o homem desde que este tomou consciência de sua natureza, a *noosfera* sofre influência da *midiosfera*, já que o indivíduo está sujeito ao meio em que vive e às modificações proporcionadas por ele. No caso, a *noosfera* é invadida pela ação da mídia, cada vez mais rápida no tocante às informações e mais voraz no que diz respeito aos interesses de conglomerados.

6. Referências Bibliográficas

- BASCHET, Jéröneme. Diabo. [Trad. José Carlos Estevão]. In. LE GOFF. JACQUES, SCHIMITT, Jean-Claude (orgs.). *Dicionário temático do Ocidente Medieval*. Vol. I [Coord. Hilário Franco Júnior]. São Paulo: EDUSC, Imprensa Oficial do Estado, 2002.
- BIERLEIN, J. F. [Tradução de Pedro Ribeiro]. *Mitos Paralelos*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- ELIADE, Mircea. *Aspectos do Mito*. [Trad. Rogério Fernandes]. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MORIN, Edgar. *O método 4: As idéias: habitat, vida, costumes, organização*. POA: Sulina, 2001.
- LÉVY, Pierre. *O Que é Virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- FERRARA, L. D'Alessio. *Design em espaços*. São Paulo: Edições Rosari, 2002.
- BALLARD, J.C. *Crash: Estranhos Prazeres*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Ed. 70, 1981.
- DAMÁSIO, A. *O Mistério da Consciência*. São Paulo: Companhia das letras, 2000.
- DURAND, G. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Ed. 70, 1995.
- ELIADE, M. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MORIN, E. *O homem e a Morte*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.
- SODRÉ, M. *Antropológica do espelho - Uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- WOLF, Mauro. *Teorias da comunicação*. Lisboa: Presença, 1987