

Entretenimento e Sensorialidades Contemporâneas¹

Vinícius Andrade Pereira² (coordenador)
Ana Amélia Erthal³ e José Cláudio Castanheira⁴
Thaiane Moreira de Oliveira⁵
Rafael Sarpa⁶

Resumo

Explorar as relações possíveis entre o entretenimento e o cultivo de novas sensorialidades, a partir da mediação das tecnologias digitais, pensando quais as implicações disso na emergência de novos códigos e linguagens, nos processos de subjetivação e nas dinâmicas de comunicação na contemporaneidade, é o objetivo desta mesa. Para tanto, práticas de entretenimento tais como o cinema, práticas de escuta tais como o *noise* e o uso de plataformas de *realidade aumentada* serão investigadas como acontecimentos que, ao mesmo tempo que refletem, cultivam novos padrões sensoriais.

Palavras-chave

Entretenimento; Sensorialidades; Afetividades; Arranjos Midiáticos; Ambientes Midiáticos;

Proposta da mesa

Vivemos imersos em uma cultura que pode ser entendida como *pan-midiática* — que permite e estimula o recebimento e o envio de mensagens 24 horas por dia, 365 dias por ano — isso implica que lidamos, agora, com novos *ambientes e arranjos midiáticos* (Pereira, 2008).

Como *arranjos midiáticos* entendemos todo um conjunto de novos modos de diferentes mídias se associarem a outras mídias para efetivar práticas de comunicação. Por exemplo, quando alguém se conecta à Internet com um *laptop*, via *modem móvel*; ou quando um *blog* é acessado e atualizado via *celular*; ou ainda, quando um *outdoor* transmite informações ao *celular* de um transeunte, via *bluetooth*. Em todos esses casos, as análises de

¹ Proposta de mesa temática apresentada ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Doutor em Comunicação e Cultura, professor da FCS e do PPGC-UERJ; Diretor do PAN MEDIA LAB da ESPM; Diretor Científico da ABCiber; vinianp@yahoo.com

³ Mestra em Comunicação Social pelo PPGC-UERJ; contato@anaerthal.com.br

⁴ Mestrando em Comunicação Social pelo PPGC-UERJ; Professor da ESPM-RJ; jc.castanheira@uol.com.br

⁵ Mestranda em Comunicação Social pelo PPGC-UFF; thaiane.moliveira@gmail.com

⁶ Mestrando em Comunicação Social pelo PPGC-UERJ; rasarasar@gmail.com

um meio específico, tomado isoladamente — o *celular*, o *laptop*, o *outdoor* — parecem não mais dar conta da complexidade das dinâmicas comunicacionais em questão.

Os *ambientes midiáticos* podem ser entendidos através de dois tipos de *espaços*, basicamente: o primeiro deles seria aquele constituído como um espaço híbrido, físico e *tecno-digital*, sensível às ações de pessoas e de sinais de diferentes mídias que cruzam o seu interior. Típicos de espaços de entretenimento como parques temáticos, ou espaços publicitários, como lojas e salas voltadas para *branding experience* (experiências de promoção de marcas ou produtos), tais espaços *reagem* e se *comunicam* com pessoas e mídias que se introduzem nos seus interiores, respondendo com mensagens físicas tais como mudanças de cores, temperatura, sons, estímulos físicos etc, ou ainda, enviando mensagens para o celular da pessoa, ou recebendo informações das mídias em movimento (*mídias locativas*, *RFDIs*, etc), por exemplo. Há todo um conjunto de propostas de arte digital interativa que se utiliza desta idéia de *ambientes midiáticos*, como o caso dos *ambientes imersivos* e de tecnologias tais como o *MScape* da *HP*, por exemplo, como veremos.

Um outro modo de se entender os *ambientes midiáticos* diz respeito à constituição dos ambientes virtuais como os metaversos,⁷ ou os espaços virtuais 3D, típicos de games do tipo *MMORPGS*.⁸ Neste caso, a comunicação se dá a partir de uma relação de exploração do ambiente através de um *avatar*, ou na forma de um *caminhar*, como nos jogos de tiro em primeira pessoa, mediada por uma interface gráfica, onde a pessoa interage diretamente com os objetos e atores presentes no referido ambiente. Exemplos podem ser visualizados através de todo tipo de games de ação em primeira pessoa, como dito, em *metaversos*, como o *Second Life*, ou ainda, em propostas como a de espaços 3D de comunicação, como a da *Gemini*. (PEREIRA, 2008)

Se podemos aceitar a ideia proposta por Marshall McLuhan, de que o aparecimento de uma nova tecnologia implica em uma reprogramação do nosso sistema sensorial, podemos dizer que temos pela frente o desafio de compreender como nossos sistemas sensoriais estão se modificando hoje, dentro da cultura pan-midiática e, conseqüentemente, quais novos

⁷ *Metaversos* são mundos virtuais *on line*, que através de *avatars*, permitem a frequência e a constituição de grupos que exploram o ambiente, que pode ganhar ou não dinâmicas de jogo e de comunidade. Exemplos, *Gaia online*, *Zwinktopia*, *Habbo Hotel*, *Second Life*, *World of Warcraft*, *Galaxies* etc.

⁸ Sigla para as palavras *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, ou *Multi Massive Online Role Playing Game*.

códigos emergem, consoantes com as supostas alterações em processo. (McLuhan, 1964; Pereira, 2004c).⁹

O que conjecturamos, portanto, é a idéia de que os meios de comunicação possuem lógicas que estruturam suas gramáticas e suas linguagens e que, na contemporaneidade, articulados a outros meios de comunicação e espaços previamente existentes, são capazes de promover novas experiências sensoriais, gerando, enfim, novos novos códigos sonoros, visuais, táteis etc, que podem afetar as práticas de comunicação.

A partir dessas idéias iniciais, podemos delinear o que este mesa propõe explorar: Destacar a perspectiva de que a cultura contemporânea, marcada pelo excesso de tecnologias digitais, desenvolve novos *arranjos e ambientes midiáticos* que geram, por sua vez, novos modos de percepção e, assim, novos modos de comunicação que precisam ser melhor compreendidos. Esta perspectiva nos permite apresentar parte de um vasto conjunto de objetos que, aqui explorados, constituem parte do novo cenário midiático que poderá nos ajudar a compreender as práticas de comunicação na contemporaneidade.

Ou seja, em resumo, podemos dizer que esta mesa pretende explorar as relações possíveis entre os novos arranjos e ambientes midiáticos, as sensorialidades que tais ambientes e arranjos cultivam, a emergência de novos códigos auditivos, sonoros e táteis e suas implicações nos processos de comunicação na contemporaneidade.

Para tanto, propomos uma dinâmica de exposição de “papers” que se desenvolverá, tal como se segue.

Pesquisas Neuro-Culturais e o campo da comunicação na contemporaneidade.

Vinicius Andrade Pereira

Em primeiro lugar o proponente e coordenador desta mesa irá situar parte do conjunto de questões aqui esboçadas, em um viés epistemológico que permita apostar nos temas e objetos a serem explorados, como pertinentes ao campo da comunicação e da cibercultura. Para tanto recorrerá a conceitos tais como os de *arranjos e ambientes midiáticos*, acima mencionados, além de outros como *G.A.M.E.S.2.0*, *sensorialidades* e *afetividades*, passando

⁹ O jogo entre singular e plural aqui se faz como menção aos diversos sentidos que o termo *meio* ganha na obra de McLuhan. A respeito, ver *As tecnologias de Comunicação como gramáticas: meio, conteúdo e mensagem na obra de M. McLuhan*. Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Niterói, 2004

por campos de estudo tais como o das *pesquisas neuro-culturais*(DEKERCKCHOVE e DEVOS) e o da *neuro-fenomenologia*(BOIVIN), dentre outros.

A proposta visa a formatar as bases para a reafirmação do campo da comunicação e da cibercultura como aberto aos diálogos com as neuro-ciências, por um lado, e com a fenomenologia, por outro, como possibilidade para a superação de antinomias clássicas no estudo da comunicação — tais como forma X conteúdo, natureza X cultura, sentido X materialidades etc — que parecem não mais dar conta da complexidade das práticas de comunicação e de entretenimento na contemporaneidade. Espera-se que como esta breve comunicação, as relações entre cultura digital e comunicação, a partir do foco nas novas sensorialidades, possa ser compreendida em seus elementos fundamentais.

Na seqüência, algumas possibilidades de estudos das questões postuladas serão apresentadas, a partir de objetos e práticas culturais relacionadas ao entretenimento contemporâneo. Tais estudos poderão tornar mais tangível o campo de pesquisas que aqui se aventa.

Cinema Sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas

Ana Amélia Erthal

José Cláudio Castanheira

A comunicação “Cinema Sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas”, que reúne os pesquisadores Ana Amélia Erthal e José Cláudio Castanheira, irá explorar possíveis relações entre sensorialidades e práticas de *expectatorialidades* de cinema na contemporaneidade.

A proposta do envolvimento dos sentidos não é novidade no cinema. O *early cinema* ou “cinema de atrações” (este último termo cunhado por Tom Gunning e Andre Gaudreault), situa-se, segundo boa parte dos autores, entre as primeiras exibições experimentais e o ano de 1907, quando as narrativas lineares começaram a se estabelecer como modelo dominante. Esse cinema era caracterizado por eventos e projeções em que, principalmente, aspectos materiais das exibições envolviam e convidavam os espectadores a participar de um modo mais efetivo da experiência. Exploravam uma identificação sensório-motora inconsciente por parte do público. Um acontecimento não apenas para ser visto, mas para ser sinestesticamente sentido, capaz de causar novas formas de consciência e percepção da realidade.

O que se pretende mostrar nesta comunicação é que existe uma semelhança entre os processos específicos do cinema de atrações e o cinema que temos experimentado atualmente, que também está fortemente vinculado a uma rede tecnológica e que demanda cada vez mais dos sentidos e da participação ativa do espectador. A aposta é na complexificação dos mecanismos sensoriais em um ambiente de intensificação de processos, de uma maior velocidade e de uma enorme maleabilidade dos novos meios de comunicação.

O caminho escolhido para essa associação traça paralelos entre a realidade virtual que as cabines de Cinema 4D e a tecnologia IMAX (entre outras) oferecem atualmente com os panoramas do século XIX, a *Hale's Tour* e outros dispositivos criados para estímulo dos diversos sentidos em uma experiência imersiva. Além de utilizar elementos sensoriais diversos, nem a narrativa, nem uma lógica de causa e efeito são o mais importante nesses formatos, o importante é garantir realismo ao espetáculo. Dessa forma, o conjunto sensorial e as modalidades perceptivas estariam sendo expostos a um modelo de interação mais participativo com a convergência sinestésica amplificada dos sentidos e que, por conseguinte, nos levaria a uma experiência muito próxima da experiência da realidade, do que pode ser sentido e que propõe novos códigos de comunicação.

A (Des)Materialização dos Corpos nos Ambientes de Realidade Aumentada

Thaiane Moreira de Oliveira

Esta terceira comunicação irá refletir sobre as experiências cognitivas vivenciadas através dos dispositivos de Realidade Aumentada, entendida como plataformas que combinam o ambiente real com objetos tridimensionais da realidade virtual, gerados através do computador. Tais plataformas são, hoje em dia, utilizadas em práticas diversas que vão desde a medicina ao marketing e entretenimento.

Entendendo o conceito de imersão como a capacidade de um ambiente, ou sistema, levar seus receptores para dentro desta outra dimensão de realidade, produzindo, assim, um *efeito de real* (Barthes, 1972) para quem vivencia a experiência de imergir através tecnologias, esta comunicação irá explorar questões em torno do caráter imersivo da experiência sensorial mediada pelas imagens projetadas através das tecnologias de Realidade Aumentada, simulando uma realidade ilusória. Com isso, buscar-se-á estabelecer um diálogo acerca do conceito de desmaterialização corpórea – visto que, com o rompimento das fronteiras espaciais e temporais, não se torna mais necessário a presença física para a

efetivação da comunicação, estando essa sujeita a representação imagética da realidade virtual – com a perspectiva de uma abordagem sobre a materialidade do corpo, que se encontra em constante transformação ocasionada pela hiperestimulação projetada a partir das tecnologias do imaginário.

O foco central da comunicação encontra-se no mapeamento de possibilidades percepto-sensório-cognitivas através do uso de aplicativos dos ambientes de Realidade Aumentada, a fim de apresentar uma perspectiva acerca do corpo mediado pelas tecnoimagens, no qual as mutações corpóreas permitem uma relativização de sua materialidade, porém não a deslegitima.

Noise, Sub-Culturas Musicais e Audibilidades Contemporâneas

Rafael Sarpa

A quarta e última comunicação, proposta por Rafael Sarpa, aborda os movimentos musicais *noise* procurando explorar de que modo a mobilização de recursos como altos volumes, ruído e estaticidade formal se incidem sobre o corpo e a escuta, promovendo a formação de novas sensorialidades. Neste processo, tais estímulos demandam do corpo outros tipos de resposta do que aqueles demandados por outros gêneros musicais aos quais tais movimentos poderiam ser aproximados, atravessando o campo auditivo com estimulações de ordens táteis e aversivas.

Pensar os comprometimentos, continuidades e rupturas que o *noise* e suas audibilidades apresentam em relação a outros movimentos (sub)culturais na área da música contemporânea, buscando compreender quais os códigos sonoros são tensionados e reafirmados com o referido gênero, talvez possa permitir uma melhor compreensão de como os novos ambientes e arranjos midiáticos compõem suas sonoridades, como mais um conjunto de signos nas dinâmicas da comunicação da cultura pan-midiática.

Referências bibliográficas

Comunicação: Pesquisas Neuro-Culturais e o campo da comunicação na contemporaneidade

BERTALANFFY, Ludwig Von.; Teoria Geral dos Sistemas; Ed. Vozes;1975.

BARRET, E. e REDMOND, M(orgs.): *Medios contextuales en la practica cultural. La construcción social del conocimiento*. Barcelona, Paidós, 1997.

BENJAMIN, W.; *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica, em Walter Benjamin, Magia e Técnica, arte e política – Obras Escolhidas I*, São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOIVIN, N. *Material Cultures, Material Minds. The impacts of Things on Human Thought, Society and Evolution*. New York: Cambridge Univ. Press, 2008.

BOLTER, Jay D. *Remediation – Understanding New Media*. Com Richard Grusin, Cambridge, Mass.; London, England: The MIT, 1998.

DOMINGUES, D. (org): *A arte e Vida no Século XXI*. São Paulo: Unesp, 2003.

Goody, J.: *The logic of writing and the organization of society*, Cambridge. Cambridge, University Press, 1986.

GOODY, Jack; *A Lógica da Escrita e a Organização da Sociedade*.Lisboa: Ed. 70.1986.

GREEN, S. e BAVALIER, D., *Action video game modifies selective attention*. Nature 423, 534-537(2003).

HAVELOCK, E. A. *Preface to Plato*. Cambridge, Massachusetts; London: The Belknap Press, Harvard University, 1963.

INNIS, H. *Empire and Communications*. Toronto:Press Porcépic Ltda, 1986.

_____. *The Bias of Communication*. Toronto: University od Toronto Press, 1999.

KERCKHOVE, Derrick de; *A pele da Cultura: Uma Investigação Sobre a Nnova Realidade Eletrônica*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

_____ e De Vos ; *Lê monde de l'alphabet*.(Texto não publicado. Arquivos do McLuhan Program in Culture and Technology, Universidade de Toronto), 1991.

LEVY, P.: *As tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro:Ed. 34, 1997.

MCLUHAN, H.M., *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: The New American Library, 1964.

ONG, W.: *Oralidad y Escritura. Tecnologías de la Palabra*. FCE:México, 1987.

O'REILLY, T.: *What is Web 2.0*. (Documento eletrônico: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>)

PEREIRA, V. A., Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos. *Razón y Palabra*, v. 52, p. 52, 2006.

_____. *Consciência e Memória como objetos da comunicação: o approach de Marshall McLuhan*. FAMECOS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS. Porto Alegre, 2004(a).

_____. *As tecnologias de Comunicação como gramáticas: meio, conteúdo e mensagem na obra de M. McLuhan*. *Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação*. Niterói, 2004(b)

_____. *Tendências das Tecnologias de Comunicação: da fala às mídias digitais.*, in Sa, S. e Enne, A., *Prazeres Digitais: Computadores, Entretenimento e Sociabilidade*. Rio de Janeiro: e-Papers Serviços Editoriais Ltda., 2004.(c)

PISCITELLI, A.: *Ciberculturas 2.0 – En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

RIESENHUBER, M. *An action video game modifies visual processing*. In *Trends in Neurosciences* – vol 27. n. 2, Fev. 2004.

SIMMEL, G.: *A Metrópole e a Vida Mental*. In: VELHO, Otávio G (org.) *O Fenômeno Urbano*. Ed. Guanabara, Rio de Janeiro. 1987.

SINGER, B. *Modernidade, Hiperestimulo e o inicio do sensacionalismo popular*. In Charney, L. e Schwartz, V.(orgs.) *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.

Comunicação: Cinema Sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas

ALTMAN, Rick. **Silent film sound**. New York: Columbia University Press, 2004.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BUKATMAN, Scott. “Spectacle, attractions and visual pleasure”. In: STRAUVEN, Wanda (Ed.). **The cinema of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

CROCKER, Stephen. "Sounds complicated: what sixties audio experiments can teach us about the new media environments". In: MARCHESSAULT, Janine (Ed.); LORD, Susan (Ed.). **Fluid screens, expanded cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp; Editora Senac São Paulo, 2007.

GUNNING, TOM. Attractions: how they came into the world. In: STRAUVEN, Wanda. **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006a.

_____. "The cinema of attraction[s]: early film, its spectator and the Avant-Garde". In: STRAUVEN, Wanda (Ed.). **The cinema of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006b.

_____. "Um retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema". In: CHARNEY, Leo (Org.); SCHWARTZ, Wanessa R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

IHDE, Don. **Listening and voice: phenomenologies of sound**. New York: SUNY Press, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Critical edition. Corte Madera, CA: Gingko Press, 1964.

_____. "Inside the Five Senses". In: HOWES, David (Ed.). **Empire of the senses**. New York: Berg, 2005

NANCY, Jean-Luc. **À l'écoute**. Paris: Éditions Galilée, 2002.

PARENTE, André. "A forma cinema: variações e rupturas". In: MACIEL, Kátia (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

PEREIRA, Vinícius Andrade. "G.A.M.E.S. 2.0. - Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades." In: XVII Encontro da Compós, São Paulo. **[Anais...]** São Paulo: UNIP, 2008 Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf> Acesso em: 10 out. 2009.

_____; CASTANHEIRA, José Cláudio S. "Mais Grave! Como as tecnologias midiáticas afetam as sensorialidades auditivas e os códigos sonoros contemporâneos." In: XVIII Encontro da Compós, Belo Horizonte. **[Anais...]** Belo Horizonte: PUC-MG, 2009. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1167.pdf> Acesso em: 10 out. 2009.

_____. "Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias." In: **Revista Fronteiras: Estudos Midiáticos**. VIII(2): 93-101. São Leopoldo: Unisinos, maio-agosto, 2006.

SHAW, Jeffrey. “O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme”. In: LEÃO, Lucia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

STERNE, Jonathan. **The audible past: cultural origins of sound reproduction**. Durham: Duke University Press, 2003.

WASSON, Haydee. “The networked screen: moving images, materiality, and the aesthetics of size”. In: MARCHESSAULT, Janine (Ed.); LORD, Susan (Ed.). **Fluid screens, expanded cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: E. P. Dutton & Co, Inc, 1970.

Comunicação: A (Des)Materialização dos Corpos nos Ambientes de Realidade Aumentada

BARTHES, Roland. O Efeito de Real. In: *Literatura e Semiologia: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1972, p. 35-44.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira & PEREIRA, Vinícius Andrade. *Mais grave! Como as tecnologias midiáticas afetam as sensorialidades auditivas e os códigos sonoros contemporâneos*. In: 18º Encontro Anual da Compós. Belo Horizonte. Compós 2009.

CHARNEY, Leo & Schwartz, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac e Naify, 2001.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteen Century*. Cambridge, MIT, 1992,

FELINTO, Erick. *Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico*. Revista Galáxia, n.6, outubro 2003.

FERNANDES, José Carlos Silvestre. *O Horla no Holodeck: Imersão e a Presença do Outro*. In: Anais do II Simpósio da ABCiber - Associação Brasileira dos Pesquisados em Cibercultura. São Paulo: Pontifca Universidade Católica, 2008.

FERRAZ, M. C. F. *Percepção, subjetividade e corpo: do século XIX ao XXI*. In: Fernando Pessoa. *Arte no Pensamento*. Vitória: Fundação Vale do Rio Doce, 2006.

FERREIRA, Emmanoel. *Games e imersão: a realidade híbrida como meio de imanência virtual*. In: Anais do II Simpósio da ABCiber – Associação Brasileira dos pesquisadores em Cibercultura. São Paulo, Pontifca Universidade Católica, 2008.

FLUSSER, Vilém. *O Universo das Imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FRANÇA, Vera. *Sujeitos da Comunicação, sujeitos em comunicação*. In: VAZ, Paulo B. *Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano*. São Paulo: Ed Autêntica, 2007.

HANSEN, Mark. *Bodies in code*. New York: Routledge, 2006.

JAMESON, Frederic. *A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização*. Petrópolis: Vozes, 2001.

KIRNER, Cláudio. *Mãos colaborativas em Ambientes de Realidade Misturada*. Sociedade Brasileira de Computação, s.d.

Disponível em: <http://www.sbc.org.br/cerv/documentos/anais-WRA2004-1-36.pdf>. Acessado no dia 02 de outubro de 2009.

PEREIRA, Vinicius de Andrade. *Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias*. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos VIII(2): 93-101, maio/agosto 2006.

PEREIRA, Vinicius de Andrade. *G.A.M.E.S.2.0. Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades*. In: Anais do XVII COMPOS - Associação Nacional dos Programas de Pós Graduação em Comunicação. São Paulo: 2008.

SIBÍLIA, Paula. *A desmaterialização do corpo: da alma (analógica) à informação (digital)*. In: Comunicação, Mídia e Consumo, Vol. 3, Nº 6, 2006.

SOARES, Carmen Lúcia. *Corpo e História*. Campinas: Ed. Autores Associados, 2001.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço: de Dante a Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

Comunicação: Noise, Sub-Culturas Musicais e Audibilidades Contemporâneas

ATTALI, J. *Noise. The Political Economy of Music*. Trad. Brian Massumi. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1985.

CASCONE, K. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music", *Computer Music Journal*, vol. 24, no. 4, pp. 12-18, Winter 2000

CHION, M. *Música, media e tecnologia*. Lisboa : Instituto Piaget, 1994.

CSORDAS, T.J. *Embodiment and Experience: The Existential Ground of Culture and Self*. Cambridge, Cambridge University Press, 1994.

FORD, S. *Wreckers of Civilisation: the story of Coum Transmissions & Throbbing Gristle*. London: Black Dog Publishing, 1999.

GUMBRECHT, H.U. e PFEIFFER, K.L. (eds.). *Materialities of Communication*. Stanford, Stanford University Press, 1994.

GUMBRECHT, H.U. O Campo Não-Hermenêutico e Adeus à Interpretação. Cadernos da Pós. Rio de Janeiro: UERJ/IL, número 5, 1995.

_____. Production of Presence: What Meaning Cannot Convey. Stanford, Stanford University Press, 2004.

HEGARTY, P..Noise/Music: A History. London. Continuum International., 2007

HELMHOLTZ, H. On the sensations of Tone as a Physiological Basis for the Theory of Music. New York, Dover Publications, Inc, 1954.

KAHN, D. Noise, Water, Meat: a history of sound in the arts. Massachusets, Massachusets Institute of Technology Press, 2001.

McLUHAN, H.M. Understanding Media: The Extensions of Man. New York, The New American Library, 1964.

_____. e McLuhan, E. Laws Of Media: The New Science. Toronto: University of Toronto Press, 1988.

MENEZES, F. Música eletroacústica - história e estéticas; EDUSP; São Paulo; 1996.

NYMAN, M. Experimental Music: Cage and Beyond. Second edition, Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

LOPEZ, F. Schizophonia vs l'objet sonore: soundscapes and artistic freedom. Publicado apenas online em <http://www.franciscolopez.net/schizo.html>, 1997.

PEREIRA, V.A. e FELINTO, E. A vida dos objetos: Um diálogo com o pensamento da materialidade. Contemporânea – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA. Vol 3, n.º1. Salvador, 2005.

PEREIRA, V.A. Reflexões sobre as materialidades dos meios: Embodiment, Afetividade e Sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. Fronteiras – Estudos Midiáticos, 2006.

ROEDERER, J. G. Introdução à Física e Psicofísica da Música. São Paulo: Edusp, 1988.

RUSSOLO, L. A arte do ruído. In: Música eletroacústica - história e estéticas; EDUSP; São Paulo; 1996.

STERNE, J. The audible past. Cultural origins of sound reproduction, Durham/Londres, Duke University Press, 2003.

VALE, V. e JUNO, A. (Org). RE/Search #6 & #7: Industrial Culture Handbook. San Francisco, CA: Re/search Publications, 1983.