



RELAÇÕES ENTRE CORPO E TEMPO PRESENTE NA ERA DO VIRTUAL: ANÁLISE DO FILME AURORA (*VANISHING WAVES*), 2012

Josemary Galvão Costa¹

Resumo

As relações humanas e a percepção de tempo têm passado por transformações na sociedade pós-moderna. O elo do corpo com o lugar chamado "aqui" e o tempo chamado "agora" tem se desmembrado em várias camadas, estabelecendo na virtualidade um onirismo antes imaginado apenas nos sonhos. *Vanish Waves* (Aurora) - título original da produção lituana de 2012 - assinado por Kristina Buožytė, é um exemplo de como a arte expressa pelo cinema trata estas questões contemporâneas, não somente colocando o assunto no enredo, mas convidando o espectador para uma imersão no tema. Entre os principais referenciais teóricos e metodológicos estão Laurent e Marie (2009) e Andrew (2002).

Palavras-chave: Cinema. Onírico. Corpo. Tempo presente. Pós-modernidade.

Introdução

Nos dias atuais em que a tecnologia tem afetado a forma das pessoas se comunicarem e que os relacionamentos interpessoais perpassam os ambientes virtuais, exigindo uma "multipresença" do indivíduo, várias questões a respeito do tempo, do lugar, do significado do corpo e da presença têm inquietado a sociedade pós-moderna.

Esta realidade têm feito vários pesquisadores estudarem as mais diferentes formas do homem se relacionar com o tempo presente, da mesma forma que na modernidade lidava com presente/futuro, assim como anteriormente o homem lidava com a questão passado/presente/futuro. O filósofo francês Sébastian Charles na introdução que faz ao pensamento de Lipovetsky no livro "Os Tempos hipermodernos" ressalta que na antiguidade o presente era "desprovido de essência" pela perspectiva religiosa apocalíptica do futuro fazendo as pessoas valorizarem o passado por medo dos dias vindouros. Para o autor, a modernidade inverteu a ordem da temporalidade, tornando o futuro, "e não mais o passado, o *locus* da felicidade vindoura e do fim dos sofrimentos" (LIPOVETSKY, 2004, p.14), ressaltando que embora haja uma propensão em pensar que na pós-modernidade o presente

¹ Docente, graduada em Tecnologia em Processamento de Dados com especialização em Arte e Educação na Faculdades Integradas do Vale do Ivaí, Londrina. E-mail: josemarygalvao@yahoo.com.br

V COMcult

o que custa o virtual?

passou a ocupar este lugar de busca da felicidade, admite não ser tarefa simples analisar a questão do tempo nesta era.

Com relação à indagação sobre o tempo presente, Baitello Jr (2014), assim como outros autores, chama o que está acontecendo de "perda do presente" e associa isto ao fato do corpo, como mídia primária de comunicação, estar (des)valorizado diante do poder econômico e político da comunicação através da mídia digital, da "inflação das imagens", da "crise da visibilidade e pelo estado de acomodação e passividade do homem contemporâneo diante do conforto da modernidade.

Para muitas pessoas que optaram pelo virtual como território preferencial de existência, o corpo físico se tornou um limitador de possibilidades, como afirma Le Breton (2003). Para este autor, tais pessoas chegam a considerá-lo uma prisão da qual se sentem livres quando mergulhadas neste mundo imaterial onde não importa a idade, o sexo, a raça ou mesmo a forma "real" de seu corpo físico.

Vivemos hoje numa sociedade digital, onde o que desagrada é passado em *zapping* para o próximo, como comenta Baitello Jr. (2014, p.61), numa busca desenfreada pelo agradável, pelo confortável, pelo que dá prazer, fazendo com que o homem moderno supervalorize os conceitos hedonistas e procure satisfazer os seus desejos esquivando-se de qualquer ameaça de sofrimento. Bauman (1998, p. 8) destaca que "o princípio de prazer está aí reduzido à medida do princípio de realidade".

O cinema, como uma das formas mais completas de expressão da arte, sensível a este novo comportamento humano, não fica omissa a esta questão e mergulha fundo nos mistérios que fazem o indivíduo buscar no virtual uma das formas de estar presente no mundo. Um dos filmes que registra este comportamento e que aponta para uma atitude de isolamento na pós-modernidade é *Aurora* (2012), dirigido por Kristina Buožytė. A escolha dele para análise aqui apresentada deve-se ao objetivo proposto de investigar as relações do corpo e do tempo presente numa era onde o virtual já é considerado "real".

Sobre o filme e o método de análise

Optou-se pela utilização das ferramentas de análise fílmicas descritas por Laurent e Marie (2009) e os parâmetros para decomposição analítica listados por Aumont e Marie

V COMcult

o que custa o virtual?

(2004, p.49) para a observação investigativa do longa-metragem, dividida em dois focos: o processo de construção das cenas e os recursos utilizados para envolver o espectador num outro espaço-tempo e o comportamento do cientista Lukas (Marius Jampolskis), personagem principal desta trama.

Lukas vive desconectado do mundo ao seu redor e tem o seu prazer ligado ao mundo virtual, preferindo vivenciar o contato com a fantasia (jogos virtuais e pornografia) em detrimento do "real" (se relacionar sexualmente com a esposa ou com uma prostituta).

O cientista participa de um projeto no qual é estudado a transferência de informação neural de uma paciente em coma, Aurora (Jurga Jutaite) para ele. Nesta experiência sua mente é transposta para as imagens de projeção da mente dela. Um mundo insólito com ambientes que evocam artistas de movimentos e épocas distintas. Lukas passa assim a dedicar uma fatia maior de seu tempo presente ao onírico, perdendo ainda mais o interesse pelo "real".

Aurora, também conhecido pelo seu título em inglês *Vanishing Waves* é o segundo longa-metragem da lituana Kristina Buožytė, com roteiro seu e do francês Bruno Samper, diretor artístico, responsável pelo design e efeitos visuais das cenas, também roteirista com ela em *Kolekcionierė* (2008). Samper antes de trabalhar com Buožytė escrevia scripts de jogos eletrônicos, conforme entrevista concedida ao site Collider (SAMPER, 2014).

Esta parceria artística traz o tema proposto em sua essência. De um lado, Buožytė com sua pesquisa em teatro e cinema que já em seu primeiro filme explorara a partir de Gailė (Gabija Ryškuvienė), personagem principal, a falta de conexão com o mundo ao redor, uma mulher incapaz de sentir qualquer tipo de emoção; e de outro, Samper com sua experiência nos ambientes virtuais de *videogames* e nas técnicas para levar o espectador a uma imersão no mundo do inconsciente, do sonho e do delírio.

Desde o início, *Vanishing Waves* convida o espectador a abrir os sentidos para uma experiência sinestésica. Como numa câmara de privação da visão, ou como em qualquer atividade de despertar dos outros sentidos, na qual os olhos são vendados para dar ênfase a outro sentido de nosso corpo. Temos no escuro do cinema, uma tela preta de duração de 38 segundos (28" até 1'06") em que só o som governa. Neste momento a audição do espectador é instigada a mergulhar na trama, pois como enfatiza Constantino, (2014, p.168): "[...] somos

V COMcult

o que custa o virtual?

seres sonoros. Um ruído, um trecho de canção ouvido na rua, uma frase num filme, criam conexões inesperadas nos remetendo ao vivido ou imaginado, à realidade ou ao sonho".

Os vários planos brancos e pretos permeiam o filme, seja nas transições entre o mundo fora e dentro das projeções da mente de Aurora, seja em momentos em que fotogramas com a tela vazia preta ou branca duram segundos, atraindo-nos para um "silêncio imagético", um tempo para o pensamento, ou para desligar por alguns segundos o nosso sentido mais usado, para que os outros sentidos tenham espaço de imersão e sintonizem o espectador ao tempo de *Vanishing Waves*. Constantino (2014) escreveu sobre esta relação de espaço e tempo:

Há um silêncio quando se trabalha de maneira tão envolvente que tudo em volta desaparece, só ao olhar para o relógio nos damos conta que muitas horas se passaram e nem percebemos - este silêncio de concentração é bem conhecido dos estudiosos, e nos leva a outro espaço-tempo (CONSTANTINO, 2014, p.49).

Em tempos pós-modernos marcados pela aceleração do tempo e a contração do espaço, a repetição de cada um destes fotogramas ora inteiro preto, ora todo branco, guia o espectador para outro "espaço-tempo". Este silêncio de concentração a que se refere Constantino (2014), poderíamos chamar de um silêncio de contemplação que nos permite uma pausa no recebimento deste fluxo contínuo e desenfreado de imagens desconexas que nos assediam, as quais Baitello Jr. (2014) descreve como imagens que nos "cegam", pois:

somente vemos ícones, no sentido mais tradicional da palavra, de imagens sacras; somente vemos logotipos e marcas, imagens desconectadas de seu ambiente, de seu entorno, da sua história. Já quase não vemos mais nexos, relações, sentidos (BAITELLO JR, 2014, p. 144).

Este "calar" das imagens pode ser comparado com o silêncio na composição musical 4'33" de John Cage, uma peça estruturada em três movimentos na qual nenhuma nota é executada por quatro minutos e trinta e três segundos. A música é formada pelo som do ambiente onde está sendo executada ou como as pinturas *Untitled* (Figura 1) e *White Painting* (Figura 2) de Rauschenberg. Aquela com mais de quatro metros, esta com quase três metros respectivamente, entre outras telas totalmente pretas ou brancas, que fazem o observador trazer a tona as imagens ocultas dentro de si.

V COMcult

o que custa o virtual?

Figura 1 - *Untitled*, Robert Rauschenberg, 1951 (221cm × 434.3cm)



Fonte: WHITNEY, 2002

Figura 2 - *White Painting [three panel]*, Robert Rauschenberg, 1951 (182,88cm x 274.32cm)



Fonte: SFMOMA, 1998.

Sobre as pinturas brancas de Rauschenberg, segundo Cavalheiro (2007), Cage comenta:

[...] pintar tudo branco, sem imagens ou outras cores, supõe para o compositor achar-se em presença de uma sorte de tábua rasa, de um grau zero que transforma o olhar. Nesta procura, não há um foco de atenção que cativa o olhar, o que se busca são elementos, tais como sombras, poeira, irregularidades da tela etc. Essa ausência de um centro de interesse abre a possibilidade de que tudo constitua um centro, sem

V COMcult

o que custa o virtual?

interferência. Assim, a pintura branca converte-se numa superfície fluida, uma vez que não há um modo de contemplação que constitua um “modelo”, qualquer olhar é bem-vindo (CAVALHEIRO, 2007, p.2).

Desta "transformação do olhar" observada por Cage, e deste despertamento da audição nestes trinta e oito segundos da primeira sequência do filme, olhando para uma tela preta e ouvindo a voz dos cientistas apenas de um lado do cinema ou do fone de ouvido, entramos na segunda sequência de *Vanishing Waves* na qual o espectador é envolvido pela música do sueco Peter Von Poehl, vindo de todas as caixas de som e ocupando todo o ambiente, conduzindo o espectador para longe do mundo "real", dando continuidade à indução para a ficção na qual tudo é aceito como verdade e o "espectador não fica tentando compreender o filme, mas fica contente em percebê-lo, isolado de todo resto, valioso por si só" levando-o a um estado que Hugo Münsterberg chamou de "atenção extasiada", segundo Andrew (2002. p.32).

Neste momento do filme (1'07"-2'44") as imagens abstratas vão surgindo em *fade in*, mescladas com animações que vão entrando e saindo lentamente, simulando as sinapses cerebrais fazendo a apresentação dos créditos do filme, e as cores que transitam como um filtro sobre as imagens são as usadas na transição do "real" para o inconsciente durante todo o filme. Esta sequência é encerrada com um *Fade out* para um fotograma branco e toda sua representação (Figura 3).

Figura 3 - Segunda sequência do filme



Fonte: Aurora, 2012

VCOMcult

o que custa o virtual?

O prazer no "virtual" e a perda do prazer fora dele

O primeiro fotograma em que aparece a imagem do casal é precedido por um plano no qual a câmera está fixa, enquadrando um pedaço da tela de um computador (Figura 4) quando se ouve os sons da digitação seguido por um *raccord* de olhar que leva o espectador a Lukas digitando com os olhos fixos na tela do computador e sua esposa no segundo plano (Figura 5).

Figura 4 - Ecrã do computador em primeiro plano - 2'50"



Fonte: Aurora, 2012

Figura 5 - A esposa de Lukas em segundo plano - 2'56"



Fonte: Aurora, 2012

Esta profundidade de campo é uma metáfora do que acontece na sequência retratada na figura 5. Nela a esposa de Lukas sai da cozinha e começa fazer carinho e beijá-lo, tentando seduzi-lo. Ele sorri, continua digitando e olhando para tela do computador. Ela não desiste de provocá-lo, ao contrário desliza a mão pelo seu corpo para tocá-lo, mas ele junta as mãos dela interrompendo o carinho, beija-as e diz que precisa terminar o trabalho para o dia seguinte. As imagens dos fotogramas abaixo (Figura 6) registram as expressões que os atores emprestam aos personagens no intuito de dar pistas ao espectador de como é a relação de Lukas com a esposa e de como as tramas da fantasia já o seduziram, fazendo dela o seu "real".

V COMcult

o que custa o virtual?

Figura 6 - A tentativa frustrada de sedução da esposa de Lukas



Nos 42 segundos que se seguem a partir da saída da esposa da sala, ao som da digitação espaçada e dos movimentos do mouse, fica mais clara ainda esta analogia. A câmera

V COMcult

o que custa o virtual?

dá um giro de 360 graus, num *travelling* circular no sentido horário, mostrando os limites do ambiente, dando a noção de passagem de tempo, até voltar para luz do computador, sugerindo que o personagem assiste a um filme pornográfico pelo ritmo dos movimentos da luz da imagem no *ecrã* do computador, seguido pelos sons quase inaudíveis do zíper da calça abrindo, e pela luz na mesa que revela o movimento do braço dele se masturbando.

Lukas é um personagem preso ao mundo virtual e com muita dificuldade de lidar com o "real". Em relação a este tipo de comportamento Buožytė fala em entrevista a *Vague Visages*: "*I think this is a problem with many people. They feel better inside their heads and imagination than real life*" (BUOŽYTĖ; SAMPER, 2014). O rosto de alegria, ainda dentro do tanque de privação dos sentidos, na sua primeira volta da conexão das duas mentes, quando ainda nem tinha encontrado Aurora (Figura 7) e a expressão de tristeza no mundo "real" enquanto recebe sexo oral de uma prostituta (Figura 8) retratam isto.

Figura 7 - Lukas voltando da experiência "virtual" (16'43")



Fonte: Aurora, 2012

V COMcult

o que custa o virtual?

Figura 8 - Lukas fora do virtual, recebendo sexo oral de uma prostituta (92'37")



Fonte: Aurora, 2012

Nas cenas em que está em casa, na sua vida cotidiana, Lukas só aparece com expressões de alegria quando está no computador ou no *videogame*.

O mundo fora do virtual retratado em *Vanishing Waves* é um mundo escuro e triste, enquanto dentro da experiência "virtual" é cheio de cores, luz e vida. Samper (BUOŽYTĚ; SAMPER, 2014) conta que filmaram no inverno para conseguirem esta realidade fria e cinza e não muito atraente. É que o mundo da mente ocorre no verão com cores mais quentes. Assim esse contraste expressionista foi proposital para que o espectador não ter vontade de sair do mundo da Aurora, criando uma cumplicidade com o desejo de Lukas.

O onírico é mostrado com uma trilha sonora que convida o espectador a permanecer ou instiga-o a querer saber o que vai acontecer. Os sons vindos do próprio corpo, começados na câmara anecóica em que o cientista é colocado para o experimento, aparecem muitas vezes durante as conexões das duas mentes e nos momentos nos quais Lukas está jogando *videogame* ou fazendo alguma atividade na sua rotina fora da mente de Aurora mas sempre conectado ao virtual.

Aqui temos a expressão em forma de arte de como nestes tempos pós-modernos o imaginário tornou-se fonte de atração e o virtual uma espécie de câmara anecóica, nosso tanque de privação dos sentidos. Segundo Gonçalves e Nuernberg (2012, p. 166) "hoje em dia é comum deparar-se com pessoas que não conseguem mais conviver apenas com a realidade

V COMcult

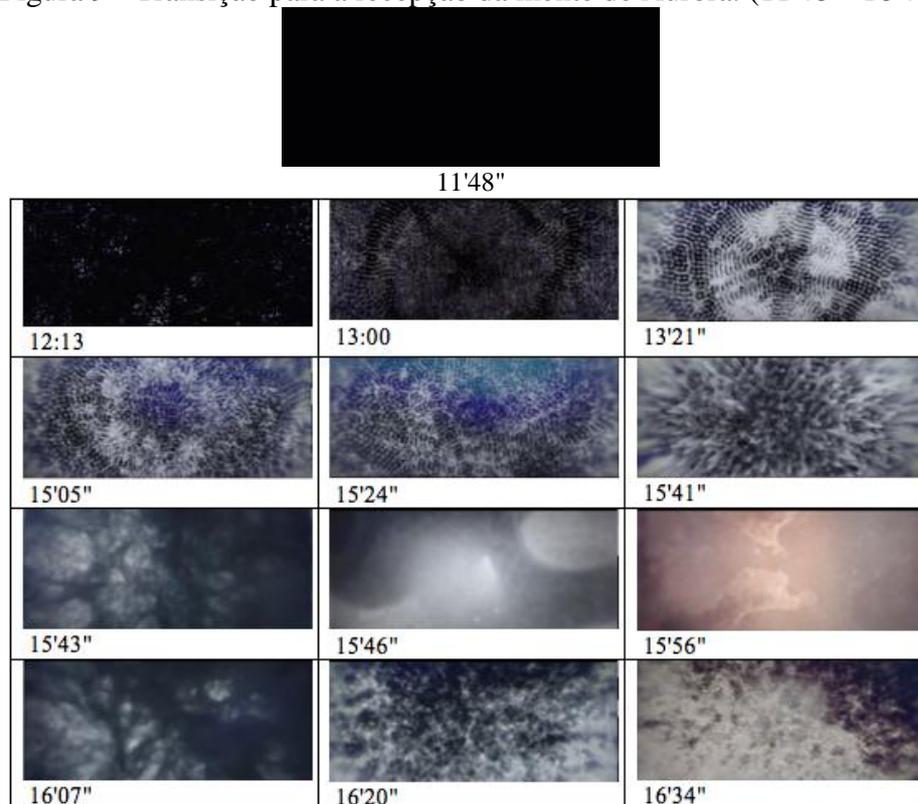
o que custa o virtual?

comum, pois estão inseridas nos espaços virtuais e, muitas vezes, dependentes das opções que o mundo virtual pode lhes oferecer".

Lukas teve seus sentidos externos isolados, colocando-o assim em estado parecido com o coma de Aurora. Samper em Buožytė e Samper (2014) compara o processo de preparação do cientista para conexão neural com uma boneca Matryoshka, separando-o por várias camadas do mundo exterior à experiência.

As opções de fuga para o mundo da mente em *Vanishing Waves* principiam com alguns fotogramas pretos, seguidos pelos efeitos de luz e som. Ruídos que sugerem os sons escutados nas câmaras anecóicas, e vão acrescentando vários outros simulando aceleração, movimento e água, onde outros tipos de sentidos são despertados. Tanto as imagens da transição (Figura 9) como do *ecrã* do computador dos cientistas que acompanham a conexão, assemelham-se a quadros expressionistas abstratos feitos de luz e em movimento.

Figura 9 - Transição para a recepção da mente de Aurora. (11'48"- 16'41)



Fonte: Aurora, 2012

V COMcult

o que custa o virtual?

Os cenários nos transportam para ambientes muito similares aos de *videogames* ou lugares perdidos da mente humana.

Vanishing Waves transborda arte, na música, nos ruídos e nas diversidades sonora, liberando o som de forma lúdica pelas caixas de som, com voz em um só canal, e projetando em quem assiste os mais variados efeitos sonoros. As cores que pintam as animações e cenas desde o início numa riqueza simbólica inesgotável, revelam e ocultam com seu desenho de luz envolvente e marcante que leva o espectador ao estado de contemplação e imersão, conduzindo a sua mente a uma liberdade assistida pela progressão do enredo do filme.

O espectador é colocado como testemunha ativa, um Voyeur das cenas imerso pelos efeitos sonoros, visuais e pelas impressões sinestésicas. Os planos gerais, médios e mesmo os zoons intensos durante o filme, levam o observador a posição de “olhar com” os personagens, não “no lugar” deles (LAURENT; MARIE, 2009, p.22). Em algumas sequências, como a de descobrimento um do outro quando Aurora abre os olhos pela primeira vez (20’36”) o espectador vê a imagem de Lukas desfocada e com a câmera na posição do olhar de Aurora para ele e no plano anterior (20’34 a 20’36) mostra na perspectiva do olhar dele, volta para um *zoom* no qual o rosto dos dois é visto no beijo e novamente a perspectiva do olhar de um e de outro, levando o espectador a experimentar junto a descoberta afetiva um do outro a partir da posição da câmera. O *raccord* de olhar usado muitas vezes neste filme não o tira da posição de testemunha mas o faz cúmplice da trama, como salienta Laurent e Marie (2009):

Desde que os diretores de cinema mudo compreenderam que o espectador prefere estar dentro do que diante (ou seja, "participante da história", em vez de relegado à sua condição de observador excluído do mundo ficcional), apareceu o *raccord* de olhar (LAURENT; MARIE, 2009, p. 47).

O espectador tem a oportunidade de reflexão num nível diferente do discursivo pela condição de cumplicidade e similaridade na qual se encontra. Corpo inerte numa poltrona de cinema, mergulhado nas várias camadas envolventes da virtualidade do filme, mas com os desconfortos da volta de Lukas para o "real" e com os conflitos e insatisfação que o "virtual" passa a trazer para o personagem, por este ser incapaz de trazer o que está "vivendo virtualmente" para o mundo exterior, por saber que não poderá viver para sempre lá e pela perda de controle que começa a ter nos dois mundos.

V COMcult

o que custa o virtual?

Considerações finais

Não há a menor dúvida de que a arte registra, nem sempre de forma imprecisa, as relações humanas e os mais variados reflexos disto no cotidiano. Porém, a maneira como o ser humano lida com suas emoções na chamada pós-modernidade transcende qualquer obra surrealista.

A sociedade pós-moderna em que vivemos é chamada por Baitello Jr. (2014) de "Sociedade Imagética", na qual uma imagem diz muito mais do que a presença do outro. De tal forma que as relações "sem corpo" entraram num movimento crescente e os *ecrãs* passaram a ser elo entre os seres humanos, tornando a interação face a face cada dia mais "obsoleta" em um tempo que não existe tempo a perder. Neste cenário atual os estudos sobre como transformar a fantasia em realidade e o corpo em interface de imersão crescem tão freneticamente quanto o desenvolvimento das tecnologias que permitam estar 24hs do dia conectado ao "virtual".

Vanishing Waves retrata esta imersão na interatividade com o imaginário e a falta de interesse pelo mundo "real". Lukas supostamente vivendo uma relação conjugal entediante, diverte-se e tem prazer solitário em imagens e sons de conteúdo pornográfico ou em jogos como o "Ico" descrito detalhadamente em Playstation (2001) tendo no enredo como protagonista um menino que precisa escapar de uma fortaleza e tem como missão principal ajudar uma menina e sua maior arma é sua conexão com ela. Bruno Samper comenta em Buožytė e Samper (2014) a similaridade do que Lukas está tentando fazer em relação a sua conexão com Aurora.

Nas sequências seguintes é revelada a falta de sensibilidade sensorial de Aurora e fato de que Lukas e a maioria dos espectadores, apesar dos sinais apresentados, não perceberem por estarem envolvidos demais com o prazer da imersão "virtual". E embora Lukas aplique um remédio no corpo físico de Aurora para trazer de volta o perdido, não consegue lidar com a volta das sensações e com a tomada de consciência dela. Em muitos momentos a expressão de Aurora é cansaço, dor e sofrimento. E mesmo a proposta de participar deste experimento no qual "dividirá" com outros cientistas os pensamentos mais íntimos da jovem e bela paciente já é, por si só uma interessante metáfora.



Em entrevista Samper comentou que ele e Buožytė moldaram o caráter dele como alguém que não se satisfaz com a realidade, que busca um ideal. E acrescenta que em *Vanishing Waves* não se sabe se estamos vendo o "real" ou se ele está projetando seu próprio ideal na cabeça de Aurora. (BUOŽYTĖ; SAMPER, 2014)

Embora o filme retrate esta realidade acelerada, estes mundos paralelos, ele conduz o espectador num outro ritmo, onde há espaço para o pensamento, para a contemplação e para as projeções internas do espectador.

Portanto, *Vanishing Waves* leva não só à reflexão sobre as relações entre a busca de prazer na imersão virtual e a crescente dificuldade de lidar com o mundo "real", como sobre as diferentes percepções de tempo na coexistência nestes mundos. É um filme em que o tempo de duração interior no espectador continua ocupando o seu tempo presente além do tempo de duração dos planos.

Referências

- ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema:** uma introdução. Tradução da 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. 221p.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme.** 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2004. 320p.
- AURORA, (*Vanishing Waves*). Direção: Kristina Buožytė; Direção de Criação: Bruno Samper. Produção: Ieva Norviliene. 124 min. Lituânia, 2012.
- BAITELLO JR, Norval. **A era da iconofagia:** reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2014. 122p.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade.** Tradução da 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. 272p.
- BUOŽYTĖ, Kristina; SAMPER, Bruno. **Sensory Deprivation and Cinema:** a chat with Kristina Buožytė and Bruno Samper of 'Vanishing Waves'. Entrevista concedida a Q.V. Hough, site Vague Visages, 16 dez. 2014. 2014. Disponível em: <<http://vaguevisages.com/2014/12/16/sensory-deprivation-and-cinema-a-chat-with-kristina-buozyte-and-bruno-samper-of-vanishing-waves/>>. Acesso em: 15 jan. 2015.
- CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. **A voz e o silêncio em 4'33.** In: 16º Congresso de Leitura do Brasil, 2007, Campinas. 16º COLE - No mundo há muitas armadilhas e é preciso quebrá-las. Campinas, 2007. Disponível em: <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem14pdf/sm14ss04_08.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2015.
- CONSTANTINO, Regina Marcia. **Uma ecologia para o som:** do rito ao rush. 1. ed. Londrina: O Autor, 2014. 212p.
- GONÇALVES, Bruna Goudinho; NUERNBERG, Denise. A dependência dos adolescentes ao mundo virtual. **Revista de Ciências Humanas**, vol. 46, n. 1, p. 165-182, Abril de 2012. Florianópolis, 2012.
- LAURENT, Jullier; MARIE Michel. **Lendo as Imagens do Cinema.** São Paulo: Ed. Senac, 2009. 288p.

V COMcult

o que custa o virtual?

- LE BRETON, David. Adeus ao corpo. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p.123-137.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004. 129p.
- PLAYSTATION, Ico-ps2. Criado por Fumito Ueda, 2001. Sony Computer Entertainment. Disponível em: <<http://www.playstation.com/en-us/games/ico-ps2>>. Acesso: 30 jan. 2015.
- SAMPER, Bruno. Director Bruno Samper Talks: ABCS OF DEATH 2, Coming Up with “K is for Knell,” Working with Co-Director Kristina Buožytė. Entrevista concedida a Perri Nemiroff, site Collider, 07 out 2014. 2014. Disponível em: <<http://collider.com/bruno-samper-abcs-of-death-2-interview>>. Acesso: 23 out 2014.
- SFMOMA, San Francisco Museum of Modern. Pintura de Robert Rauschenberg, **White Painting [three panel]**, 1951. Aquisição: 1998. Disponível em: <<http://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/25855>>. Acesso em: 27 jan. 2015.
- SILVA, Ana Maria Alves Carneiro. **Reconectando a sociabilidade on-line e off-line**: trajetórias, formação de grupos e poder em canais geográficos no Internet Relay Chat (IRC). 2000. 220f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) –Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2000.
- WHITNEY, Museum of American Art. Pintura de Robert Rauschenberg, **Untitled**, 1951. Aquisição: 2002. Disponível em: <<http://whitney.org/Collection/RobertRauschenberg/2002259ad>>. Acesso em: 27 jan. 2015.