

Paisagem sonora como artefato da cultura digital: apontamentos iniciais ¹

Belisa Zoehler GIORGIS²
Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS

Resumo

O estudo apresenta um diálogo entre conceitos de Materialidades da Comunicação, paisagem sonora e modelos de escuta. O objetivo é produzir apontamentos iniciais que possibilitem observar a paisagem sonora como elemento da experiência estética, constituindo-se como artefato da cultura digital. O referencial teórico é composto por Friedrich A. Kittler (1999), Mark B. N. Hansen (2015) e Hans Ulrich Gumbrecht (2010), sobre Materialidades da Comunicação; e por Pierre Schafer (2011), Vinícius Andrade Pereira (2006), José Cláudio Siqueira Castanheira (2011), e Vinícius Andrade Pereira e José Cláudio Castanheira (2011), sobre paisagem sonora, som e modelos de escuta. Concluiu-se que é possível considerar a paisagem sonora como um artefato da cultura digital, observando-se como componente estético dependente de mediações específicas e voltado a evocar determinadas sensorialidades.

Palavras-chave: Materialidades da Comunicação; Cultura Digital; Paisagem sonora; Som; Modelos de escuta.

Introdução

O som é um elemento que pode impactar os sujeitos sem que passe, necessariamente, por processo interpretativo, evocando uma sensorialidade, em um âmbito não hermenêutico. Um conjunto de sons é característico de determinados espaços e constitui outros. Isso ocorre por meio da circunstância de como diferentes elementos não necessariamente planejados se agregam, configurando o ambiente sonoro de diferentes locais, assim como também podem ser criados por meio das tecnologias de produção, com a geração, gravação e edição de som, com uma intencionalidade própria. Este conjunto de sons é chamado de paisagem sonora, e ela articula-se em diferentes espaços e para distintas finalidades, como as manifestações midiáticas das quais podemos elencar o cinema, a música e os jogos eletrônicos.

Considerando-se o contexto da cultura digital, o tema deste trabalho é a observação da paisagem sonora como elemento constitutivo da experiência estética e, por

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale, especialista em Cultura Digital e Redes Sociais, graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda e Relações Públicas pela Unisinos, e-mail belisa@gmail.com.

consequência, um artefato da cultura digital, por meio do estabelecimento do diálogo entre o proposto por distintos autores no que tange a essas questões. Desse modo, coloca-se como questão norteadora a forma como se articulam os diferentes conceitos e os detalhes no que se refere às Materialidades da Comunicação e à paisagem sonora. O objetivo é produzir apontamentos iniciais que possibilitem observar a paisagem sonora como artefato da cultura digital.

A metodologia utilizada neste trabalho é a pesquisa bibliográfica. Para a construção do referencial teórico foram consultados Friedrich A. Kittler (1999), Mark B. N. Hansen (2015) e Hans Ulrich Gumbrecht (2010) sobre Materialidades da Comunicação; e R. Murray Schafer (2011), José Cláudio Siqueira Castanheira (2011), Vinícius Andrade Pereira (2006) e José Cláudio Siqueira Castanheira e Vinícius Andrade Pereira (2011) sobre paisagem sonora, som e modelos de escuta no contexto da cultura digital.

O estudo divide-se nas seguintes seções: a primeira detalha questões a respeito das Materialidades da Comunicação; a segunda aponta conceitos relacionados à paisagem sonora e a modelos de escuta; a terceira traz o tensionamento entre os autores utilizados nas duas anteriores, para produzir observações preliminares a partir das inter-relações possíveis no âmbito deste trabalho; por fim, são apresentadas as considerações finais. Passamos, então, à seção dedicada às Materialidades da Comunicação.

Materialidades da Comunicação

O excesso de inscrição sobre o sentido encontra espaço no corpo, que abriga o que está para além do significado, abrangendo energias a-significantes que caracterizam o período da diferenciação da mídia e que se proliferam de forma massiva (KITTLER, 1990, apud HANSEN, 2015). Relaciona-se a isso o olhar voltado a uma estruturação de um conceito expandido de circuitos complexos, com base no corpo, que resultam em uma imbricação da sensação humana corporificada com fluxos materiais do mundo (KITTLER, 1999). Dessa forma, o corpo e sua relação com as coisas do mundo vinculam-se ao que transcende o significado.

Compreendem-se nesse âmbito questões como a da inscrição técnica de uma imagem sendo autônoma em relação a uma atividade humana, embora implique o humano na experiência que é, nesse processo, expandida, e também a observação do humano e da máquina como dois sistemas semelhantes por serem não programáveis, porém distintos

entre si (KITTLER, 1990; 1997b, apud HANSEN, 2015). A conjunção do humano com o maquínico é o enfoque, considerando, por exemplo, a implicação do humano na experiência expandida por meio da inscrição técnica de imagem. A partir disso, propõe-se uma transformação da noção do simbólico, por meio de uma nova rede de discurso e a articulação de um retorno ao corpo.

No entanto, não necessariamente ou exclusivamente este corpo é humano. A operação de computações humanas e maquínicas passa a ser abrangida por uma expansão de métodos psicofísicos e pela designação de materializações singulares de processos programáveis que se articula por meio de uma generalização do corpo (HANSEN, 2015). A base sensorial da mediação técnica, presente na realidade sensorial que compõe a materialidade do computador e que é ofuscada pelas camadas do *software*, está relacionada com os processos computacionais sendo considerados como temporais e geradores de sensibilidade, antes de uma distinção entre sistemas humanos e não humanos (HANSEN, 2015). A crítica ao *software* (KITTLER, 1997 apud HANSEN, 2015) se articula em razão de considerar-se a homologia entre homem e máquina como dois sistemas materialmente distintos e não programáveis. Isso por conta de que os processos computacionais são processos temporais, e a programação tem a finalidade de designar operações a serem realizadas em um substrato material, em um tempo experiencial.

Observa-se a habilidade de armazenar o tempo por meio do cinematógrafo e do fonógrafo, que se articulam como formas de registros de fluxos temporais, sendo o primeiro do domínio visual, com o movimento de sequências de imagens únicas, e o segundo do domínio sônico, com a combinação de frequências de áudio no ambiente acústico (KITTLER, 1997a, apud HANSEN, 2015). De acordo com Hansen (2015), estas formas registram e armazenam experiências específicas desses determinados domínios sensoriais, possuindo uma certa autonomia a partir de sua distinção de base corpórea.

Com isso, se propõe, a partir do olhar de Kittler (1999) sobre o mapeamento, com base na tríade de Lacan, do gramofone vinculado ao real, o filme relacionado a imaginário e a máquina de escrever aliada ao simbólico, que o registro por meio do filme e do gramofone é a captura de fluxos reais de dados com distintos sistemas simbólicos. Eles implicam, conforme Hansen (2015), em captar o que pode ser sentido por meio de uma materialidade corpórea de forma específica, relacionada a determinados domínios sensoriais, ou seja, para capturar o que pode ser sentido.

Nesse âmbito, Kittler (1999) defende que os fluxos auditivos e visuais estejam vinculados à inscrição, ao armazenamento e à transmissão de uma sensibilidade do mundo, ao mesmo tempo em que se libertam de uma significação alfabética. A gravação de som é proposta como o próprio fluxo físico real do tempo, ou seja, sendo inscrito e manipulado, reproduzindo diretamente o real de forma independente de mediações simbólicas humanas (KITTLER, 1990, apud HANSEN, 2015). Isso implica em uma manipulação do eixo do tempo. As gravações técnicas, portanto, ampliam a forma como o mundo é sentido, expandindo as sensorialidades para além dos sentidos humanos.

Alia-se a essas questões o apontado por Kittler (1990, apud HANSEN, 2015) de que a linguagem é antes sentida pelo corpo, sendo esse processo uma condição para que ela possa ser ouvida ou vista, levando à produção de sentido. De acordo com Hansen (2015), a cultura digital, abrangendo a Internet e as mídias sociais no contexto contemporâneo, é maquínica, sendo composta por uma rede computacional. Hansen (2015) também comenta a automatização das redes computacionais e, com isso, da produção de conhecimento e da socialidade. Com isso, estabelece-se uma ideologia de participação que ofusca a realidade de como se articulam as operações, visto que a conexão real é entre máquinas, e não entre pessoas. Nesse âmbito, a manipulação do eixo do tempo parte de admitir essa essência maquínica, que é implicada com dados sobre sensibilidade com o mundo, relacionados com o complexo humano-máquina que se articula.

Considerando essas questões, cabe delinear o apresentado por Gumbrecht (2010) no que se refere às Materialidades da Comunicação como os elementos que colaboram para a produção de sentido sem serem, eles mesmos, sentido. Esse processo se articula no que o autor propõe como uma oscilação entre um efeito de sentido e um efeito de presença. Trata-se de uma percepção não hermenêutica da realidade, que, aliada ao interpretativo, resulta na produção de sentido.

Conforme Gumbrecht (2010), as Materialidades da Comunicação produzem uma epifania que compõe a experiência estética, articulada à produção de presença. A epifania, segundo o autor, é a sensação de que não é possível a captura de um efeito de presença, em razão de seu caráter efêmero. O componente de presença surge diante das pessoas produzindo uma sensação de intensidade que parece vir do nada. A epifania, nesse âmbito, é um evento da substância que ocupa o espaço, de intensidade imprevisível e que, assim como surge, se desfaz.

No que se refere ao contexto contemporâneo da cultura digital, Gumbrecht (2010) aponta que se trata de um ambiente midiático que alienou as pessoas do presente e das coisas do mundo; no entanto, conta com um potencial para devolver algumas coisas do mundo às pessoas, a partir da recuperação nos momentos de presença, considerando-se uma reconexão com as coisas do mundo.

A presença pressupõe uma relação com o mundo e com os objetos com base no espaço, considerando-se que algo presente implica em um impacto em corpos humanos, de acordo com Gumbrecht (2010). Assim, trata-se a produção de presença dos eventos e processos nos quais os objetos presentes têm seu impacto iniciado ou intensificado sobre corpos humanos. Objetos disponíveis em presença são, conforme o autor, chamados de coisas do mundo.

Numa cultura de presença, segundo Gumbrecht (2010) articulam-se aspectos como a quantificação de emoções e impressões de proximidade, e os humanos consideram seus corpos como parte do mundo e também integrante de sua própria existência. O espaço é a principal dimensão em que se articulam e se negociam as relações, seja entre os corpos humanos ou entre estes e as coisas do mundo.

De acordo com Gumbrecht (2010), as tecnologias de comunicação atuais propiciam a produção de efeitos especiais a serem utilizados no processo de articular o desejo de presença. Assim, a experiência estética, num estado em que uma pessoa se sente perdida na intensidade concentrada, corresponde a um desejo de transcender seu mundo cotidiano, por meio de momentos de intensidade que produzem fascínio. No contexto contemporâneo da cultura digital, a experiência estética pode colaborar na recuperação de uma dimensão espacial e corpórea da existência.

A partir da compreensão dessas questões, passamos à descrição do conceito referente à paisagem sonora, com o detalhamento de aspectos relacionados ao som e a modelos de escuta. É considerado o contexto da cultura digital para a articulação desses elementos.

Paisagem sonora e modelos de escuta relacionados à cultura digital

Qualquer campo de estudo acústico, conforme Schafer (2011), seja uma composição musical, um programa de rádio ou outros ambientes acústicos, que podem ser isolados, constitui uma paisagem sonora. A obtenção de uma impressão exata e a extração de informações significativas desse tipo de paisagem, no entanto, é mais difícil do que se

tratasse de uma questão visual. É preciso, portanto, um desenvolvimento da percepção auditiva.

Para analisar uma paisagem sonora, de acordo com Schafer (2011), é preciso observar os sons importantes no contexto, considerando sua significância por meio de critérios de individualidade, quantidade ou preponderância. A partir disso, estabelece-se uma forma de classificação para estes sons. Para uma melhor compreensão disso, observaremos a divisão de uma paisagem sonora, que, segundo Schafer (2011), se estabelece em som fundamental, sinais e marca sonora.

O som fundamental é um som básico em referência ao qual os demais adquirem seu significado, conforme Schafer (2011), e não necessita ser ouvido conscientemente. Relacionando com a questão visual, numa perspectiva de figura e fundo, considerando-se que a primeira depende da segunda, os sons fundamentais influem de forma profunda em uma paisagem sonora. Em um ambiente, são aqueles criados pelo clima e pela geografia, como a água, o vento e os pássaros. Eles podem, ainda, ter um significado arquetípico e afetar o comportamento e o estilo de vida de uma sociedade, considerando-se que, se passam por uma modificação, são notados, e ainda podem ser lembrados com afeição caso desapareçam por completo.

Os sinais são ouvidos conscientemente, tratando-se de sons destacados, de acordo com Schafer (2011). Entre eles, no âmbito de uma comunidade, estão os sinos, as sirenes e outros, que podem ser organizados com códigos elaborados, transmitindo mensagens de certa complexidade.

A marca sonora é um som único em uma comunidade, segundo Schafer (2011), possuindo qualidades que a tornem significativa de uma forma especial para seu povo. A vida acústica de uma comunidade é tornada única em razão das marcas sonoras.

Os sons, independentemente de caracterizarem-se como sons fundamentais, sinais ou marcas sonoras, são definidos por Schafer (2011) como eventos sonoros: são algo que acontece em algum lugar por um tempo. A partir disso, propõe a observação do som considerando seu contexto e seus aspectos referenciais. Isso contrapõe-se a Schaeffer (1967, apud SCHAFFER, 2011), que denomina como objeto sonoro a menor partícula de uma paisagem sonora, considerando seus termos físicos e psicofísicos, sem confundir o som com o corpo sonoro que o produz. Schafer (2011) aponta como uma distinção, relacionada a um mesmo som, que seja denominado como evento sonoro ao ser

identificado e estudado na comunidade, e como objeto sonoro no caso de ser gravado, com sua análise realizada em laboratório.

No que se refere às formas de classificação, Schafer (2011) propõe um olhar considerando a acústica, ou seja, as características físicas do som; a psicoacústica, que observa a forma como são percebidos; a semiótica ou semântica, buscando estabelecer sua função e seu significado; e a estética, por meio das qualidades emocionais ou afetivas que evoca. O autor aponta, ainda, com base em Truax (1974, apud SCHAFER, 2011), que a paisagem sonora seja compreendida por representações nas quais se baseiam “a memória, a comparação, o agrupamento, a variação e a inteligibilidade” (TRUAX, 1974, p. 37, apud SCHAFER, 2011, p. 190). Desse modo, Schafer (2011) propõe que os estudos isolados de paisagem sonora devem ser unidos numa nova sinergia, como interdisciplina, sendo desenvolvidos por uma “nova geração de cientistas artistas, treinados em ecologia acústica e projeto acústico” (SCHAFER, 2011, p. 190).

A audição, de acordo com Schafer (2011), é um modo de tocar à distância, considerando-se também que é um sentido que se encontra com o tato quando a frequência chega a cerca de 20 hertz (ponto em que iniciam os sons audíveis para os humanos), quando os sons passam a vibrações táteis. Conforme Pereira e Castanheira (2011), trata-se de um processo em que a experiência de escuta deixa de privilegiar somente o sentido da audição, em que o corpo humano funciona como uma caixa de ressonância. Os sons de baixa frequência, ou seja, os graves, que vão até 240 hertz, segundo Schafer (2011) tornam mais difícil a localização da fonte sonora, e o ouvinte, em vez de estar diante dela, parece estar nela imerso, o que torna este tipo de som envolvente.

Isso pode ser relacionado ao que Pereira e Castanheira (2011) apontam, dentro do contexto da cultura contemporânea, pensada sempre tendo como ponto de partida as suas mediações tecnológicas, de que os sons graves vêm sendo valorizados em razão de que o atual ambiente estimula modelos de audibilidades com sons mais intensos, trazendo modificações para a experiência acústica. Assim, por meio da introdução de novos artefatos tecnológicos nas dinâmicas cotidianas, articulam-se sensorialidades. De acordo com Pereira (2006) sensorialidades são aptidões cognitivas e sinestésicas que podem ser conquistadas por um corpo quando este entra em contato com determinadas expressões da cultura. Trata-se do conjunto material corpóreo que percebe e processa os signos que o tocam, manifestando-se como a performance de um corpo a partir de certos estímulos

e situado em um determinado contexto, considerando-se que funciona como uma memória do corpo, atualizando suas materialidades.

De acordo com Pereira e Castanheira (2011), o desenvolvimento das tecnologias de alta fidelidade do som iniciou na década de 1930, porém a qualidade do som nas salas de cinema era a equivalente à de um telefone (SERGI, 2004, apud PEREIRA e CASTANHEIRA, 2011), pelo menos até meados da década de 1970, quando surgiu o Dolby. Este, conforme Pereira e Castanheira (2011), era um sistema de redução de ruídos e de ampliação de espectro sonoro que não implicava em investimentos expressivos na modificação das salas de cinema. O primeiro formato que se mostrou mais adequado à sensibilização do público de cinema com essa tecnologia foi o do filme Guerra nas Estrelas (Star Wars), de 1977, no qual características como a espacialização do som, a potência dos graves e os efeitos especiais, aliados à imagem, possibilitaram que os estímulos sobre o público fossem intensificados. Esse filme possuía várias pistas de som e uma ênfase em sons subgraves (abaixo de 30 hertz), o que produzia nos espectadores uma sensação de envolvimento físico com a narrativa que se apresentava.

Este tipo de escuta baseada em experiência auditiva intensa, de acordo com Pereira e Castanheira (2011), acabou por construir uma padronização do som nos filmes de ação produzidos nos Estados Unidos nas décadas seguintes. Trata-se de uma forma de escuta cada vez mais próxima da imersão, como se apresenta atualmente nos jogos eletrônicos ou *games*. Unida a isso, está a prática do uso de fones de ouvido, cada vez mais presente no contexto contemporâneo, conforme Schafer (2011), que constitui o último espaço acústico privado. Segundo o autor, dessa forma não apenas os sons circulam em torno de quem os escuta, mas também parecem emanar de pontos situados dentro do crânio, no que aponta que é como se houvesse uma conversa entre os arquétipos do inconsciente.

As audibilidades para *games*, de acordo com Pereira e Castanheira (2011), implicam no sentido do tato com uma influência mais explícita para a efetivação da experiência midiática que ali se articula (PEREIRA, 2008, apud PEREIRA e CASTANHEIRA, 2011), tratando-se de um estágio novo das linguagens audiovisuais. Esta audibilidade se assemelha a uma experiência imersiva, segundo Pereira e Castanheira (2011), estando relacionada à exploração de um ambiente tridimensional que simula um ambiente real, e possui um paralelo com as visualidades requeridas para estes jogos. Isso se manifesta de forma especial, conforme os autores, nos *games* de primeira

peessoa, conduzidos pelo próprio movimento do personagem que representa o jogador, com uma câmera subjetiva.

Isso se aproxima do apontado por McLuhan (1964, apud PEREIRA e CASTANHEIRA, 2011) no que se refere ao desenvolvimento da comunicação mediada de forma eletrônica desdobrando-se no espaço acústico como o de todos os sentidos, e não somente o da audição. Alia-se a isso o que refere Castanheira (2011) no que tange a um modelo perceptivo pautado pela multiplicidade e pela simultaneidade, considerando-se um espaço acústico em que figura e fundo mudam constantemente e confundem-se. Outros sentidos intervêm na audição, tornando o espaço acústico um ambiente "esférico, descontínuo, não homogêneo, ressoante e dinâmico" (MCLUHAN, 1988, p. 33, apud CASTANHEIRA, 2011, p. 133.).

Tratam-se de espaços em que há um fluxo de informações cada vez maior, que estão em constante mudança e são híbridos, pois conjugam aspectos físicos e/ou digitais (PEREIRA, 2008, apud CASTANHEIRA, 2011). Desse modo, segundo Castanheira (2011), é demandada uma participação mais ativa, a partir de uma escuta constantemente atenta que perceba a paisagem sonora como um conceito abrangente, de muitas camadas simultâneas, com uma riqueza também em razão das novas tecnologias de som, que permitem mais sutilezas e um fluxo maior de informações. Com isso, articula-se, por conta do contexto da cultura digital, uma forma de experimentar o mundo, considerando-se um ambiente mais disperso e menos hierárquico que o corpo integra.

Com o detalhado nesta seção do trabalho e na anterior, dispomos de elementos que possibilitam a constituição de um referencial teórico no que tange às Materialidades da Comunicação, assim como à paisagem sonora e a modelos de escuta, considerando-se o contexto da cultura digital. Assim, cabe, neste momento, ser realizado o tensionamento entre o apresentado pelos diferentes autores, como forma de vislumbrar inter-relações entre o que é proposto. Passamos, então, à seção que objetiva propiciar essa observação.

Inter-relações entre Materialidades da Comunicação, paisagem sonora e modelos de escuta: observações iniciais

A partir do exposto neste estudo, vislumbram-se inter-relações entre o colocado e discutido nas obras de Kittler (1999), de Hansen (2015) — em suas próprias considerações e comentando o apontado por Kittler —, de Gumbrecht (2010), de Schaffer

(2011), de Pereira (2006), de Castanheira (2011), e de Pereira e Castanheira (2011). Passaremos, então, à construção, ainda que preliminar, de algumas imbricações possíveis.

Podemos iniciar com a ideia de transcendência de significado que advém do corpo e de sua relação com as coisas do mundo, assim como a articulação de um retorno ao corpo a partir de uma nova rede de discurso com a proposta de transformação da noção de simbólico, e a captura do que pode ser sentido, a partir de uma específica materialidade corpórea, pelo filme e pelo gramofone (KITTLER, 1999; HANSEN, 2015). Junto a isso, está a noção de que o real é reproduzido de forma direta pela gravação de som. Podemos relacionar essas questões com o objeto sonoro, ou seja, um evento sonoro que é parte de uma paisagem sonora, quando gravado e com análise realizada em laboratório (SCHAFER, 2011).

Considerando-se a conexão real no contexto contemporâneo, no âmbito da cultura digital, como articulada entre máquinas (HANSEN, 2015), ao mesmo tempo que ocorre o estabelecimento de uma ideologia de participação que ofusca essa circunstância maquínica, temos a relação com a importância do estímulo de modelos de audibilidades com sons que modificam a experiência acústica, tornando-se mais intensos e articulando sensorialidades por meio de artefatos tecnológicos (PEREIRA e CASTANHEIRA, 2011; PEREIRA, 2006). Desse modo, em consonância com o potencial da cultura digital para a reconexão com as coisas do mundo por meio da negociação de relações no espaço, com a articulação do desejo de presença a partir da produção de efeitos especiais com as tecnologias de comunicação (GUMBRECHT, 2010), está a audibilidade semelhante a uma experiência imersiva, por meio de um tipo de escuta que se baseia em uma experiência auditiva intensa (PEREIRA E CASTANHEIRA, 2011). A isso também se vincula a expansão das sensorialidades para além dos sentidos humanos por meio da ampliação do modo como o mundo é sentido, propiciada pelas gravações técnicas (KITTLER, 1990, apud HANSEN, 2015).

Observa-se que essa circunstância se relaciona com a experiência estética, no contexto da cultura digital, como elemento que pode colaborar no processo em que se recupera uma dimensão corpórea e espacial da existência, a partir da produção de fascínio em momentos de intensidade que se originam no desejo de transcendência do mundo cotidiano (GUMBRECHT, 2010). Isso aproxima-se com a característica dos sons graves, que são envolventes, propiciando a sensação de imersão, e que passam a vibrações táteis

quando sua frequência é de cerca de 20 hertz, o que potencializa a audição como um modo de tocar à distância (SCHAFER, 2011).

Junto a isso, a experiência imersiva articulada por meio da audibilidade, que está presente, por exemplo, na simulação de ambiente real em *games* (PEREIRA e CASTANHEIRA, 2011), relaciona-se ao desdobramento do espaço acústico como aquele que compreenderia todos os sentidos (MCLUHAN, 1964, apud PEREIRA e CASTANHEIRA, 2011) e à paisagem sonora de muitas camadas simultâneas, propiciada pelas tecnologias que possibilitam seu desenvolvimento (CASTANHEIRA, 2011). Une-se a isso a observação da paisagem sonora em razão das qualidades emocionais e afetivas que evoca, a partir de sua propriedade estética, que se desdobra também em relação à acústica, com as características físicas do som, à psicoacústica, que contempla a sua percepção, e à semântica, que aponta seu significado (SCHAFER, 2011). Assim, referindo a produção de presença que colabora com a produção de sentido, por meio dos elementos das Materialidades da Comunicação que articulam a epifania que resulta na experiência estética (GUMBRECHT, 2010), poderíamos observar a paisagem sonora como artefato da cultura digital imbricado nesse processo, considerando-se a relação maquínica das articulações nesse contexto e a circunstância de abrigar o que está para além do significado, tendo por base o corpo (KITTLER, 1999), seja ele humano ou não (HANSEN, 2015).

Desse modo, podemos observar algumas relações possíveis entre os conceitos de Materialidades da Comunicação, paisagem sonora e modelos de escuta considerando o contexto digital. Trata-se de um tensionamento entre os autores utilizados neste trabalho, buscando constituir inter-relações que contribuam para a discussão da paisagem sonora como artefato da cultura digital, o que se verifica como circunstância possível a partir do proposto. Passamos, então, às considerações finais deste estudo.

Considerações finais

Por meio da articulação de diferentes sons, uma paisagem sonora evoca sensações nos sujeitos, tratando-se de elemento que compõe uma experiência estética. A criação de uma paisagem sonora tem suas possibilidades ampliadas a partir do desenvolvimento das técnicas de produção de registros sonoros, potencializadas pelas tecnologias digitais, o que a coloca também como artefato da cultura digital. Isso se estabelece considerando-se o contexto contemporâneo em que as tecnologias digitais permeiam praticamente todos

os aspectos de nossas vidas, estando vinculadas, portanto, à forma como experimentamos o mundo, em sentido amplo. Em razão disso, mostrou-se interessante o desenvolvimento deste trabalho, como forma de estabelecer uma proposta que possibilite a compreensão da paisagem sonora como elemento constitutivo da experiência estética nesse contexto.

Este estudo teve como questão norteadora o modo como se articulam os conceitos e detalhamentos no que se refere às Materialidades da Comunicação e à paisagem sonora, tendo como objetivo produzir apontamentos iniciais para observar a paisagem sonora como artefato da cultura digital. É possível apontar como uma contribuição deste trabalho a constituição de um olhar, embora preliminar, no que se refere a essas questões, realizando um diálogo entre as ideias apresentadas por diferentes autores, o que suscita uma série de outros aspectos a serem considerados e relacionados; e a abordagem sobre paisagem sonora desdobrada em seus detalhamentos e em aspectos como a evocação de sensorialidades que conduzem determinadas sensações, assim como elementos a serem considerados em um modelo de escuta. Concluiu-se para este trabalho que é possível considerar uma paisagem sonora como um artefato da cultura digital, nos termos do detalhado no que tange às Materialidades da Comunicação, como elemento constitutivo da produção de presença, advinda da epifania, que resulta na experiência estética, desdobrada na produção de sentido.

A limitação encontrada na produção deste trabalho decorre da amplitude de possibilidades de desdobramentos para o tema e sua abordagem, os quais buscou-se articular com a concisão necessária ao padrão de artigo. Como sugestão para uma continuidade deste estudo, coloca-se um possível aprofundamento das questões elencadas, inclusive considerando também outros aspectos relacionados, como forma de enriquecer a abordagem e trazer-lhe mais nuances. Desse modo, a discussão de mais elementos e questões imbricadas nos conceitos detalhados, considerando potencialidades do já articulado e possivelmente com a ampliação do referencial teórico, coloca-se como um desdobramento que se observa para este trabalho.

REFERÊNCIAS

CASTANHEIRA, J.C.S. Por uma escuta tecnológica: ambientes digitais e modelos de audibilidades. **Ciberlegenda**. Niterói, v. 2, n. 25, p. 124-136, 2011.

GUMBRECHT, H.U. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto/Editora PUC-Rio, 2010.

HANSEN, M. B. N. **Symbolizing time**: Kittler and Twenty-First-Century Media. In: Sale, Stephen. e Salisbury, Laura. Kittler now: current perspectives in Kittler studies. Cambridge: Polity Press, 2015, pp. 210-237.

KITTLER, F.A. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

PEREIRA, V.A. Reflexões sobre as materialidades dos meios: *embodiment*, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. **Fronteiras**: estudos midiáticos, São Leopoldo, n.8, v.3, p. 93-101, maio/agosto 2006.

PEREIRA, V.A.; CASTANHEIRA, J.C. Mais Grave! Como as tecnologias midiáticas afetam as sensorialidades auditivas e os códigos sonoros contemporâneos. **Contracampo**, Niterói, n. 23, p. 130-143, dezembro, 2011.

SCHAFER, R. M. **A afinação do mundo**. 2. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.