

Tecnologias como extensões humanas: Áudio drama Missão Pompeia¹

Leandro da Silva FREITAS²
Andrey de Sousa SANCHES³
Sillas Carlos dos SANTOS⁴
Thais Gimenes OLIVEIRA⁵
Letícia Passos AFFINI⁶
Tamara de S. Brandão GUARALDO⁷

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Bauru, SP

RESUMO:

O presente artigo apresenta o áudio drama “Missão Pompeia” realizado pelos alunos do curso de Comunicação Social - habilitação Radialismo da UNESP Bauru, baseado no conto “Podemos recordar para você por um preço razoável” de Philip K. Dick. A radionovela foi elaborada sob orientação das professoras Letícia Passos Affini e Tamara de S. Brandão Guaraldo na disciplina de Teorias da Comunicação II. O áudio drama aborda a questão do avanço das novas tecnologias, temática da disciplina. Este artigo busca discutir o processo de criação do áudio drama e as teorias que embasaram os processos como roteiro, sonorização e edição, as referências audiovisuais utilizadas e as motivações que levaram os discentes realizadores do projeto a escolherem a mídia sonora como meio de exploração imagética que possibilita imersão na história.

PALAVRAS-CHAVES: Mídia sonora; tecnologias; radionovela; teorias da comunicação.

1 INTRODUÇÃO:

O desenvolvimento contínuo de novas tecnologias e o debate sobre o alcance desses avanços levaram-nos a desenvolver um produto que trouxesse essa questão das novas tecnologias como cenário, numa história contada através de um formato, a princípio, considerado por muitos, ultrapassado: a radionovela. Deste modo criamos o áudio drama Missão Pompeia. Este trabalho apresenta uma discussão acerca das motivações e pretensões do áudio drama.

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade Radionovela.

² Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação Radialismo, email: lefreitasbtu@hotmail.com

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação Radialismo, email: andrey_sanches@hotmail.com

⁴ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação Radialismo, email: sillascarlos@hotmail.com

⁵ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação Radialismo, email: thaisgo10@hotmail.com

⁶ Orientadora do trabalho. Coordenadora do Curso Comunicação Social – habilitação Radialismo, email:affini@faac.unesp.br

⁷ Orientadora do trabalho. Professora do Curso Comunicação Social – habilitação Radialismo, email:tamara@faac.unesp.br

É importante para a compreensão do áudio drama entender que o objetivo de sua produção foi o de explorar conteúdos abordados na disciplina de Teorias da Comunicação II, através de uma adaptação literária de obra relacionada aos temas estudados na disciplina, e escolhida sob orientação docente.

A disciplina de Teorias da Comunicação II define em seu plano de ensino o estudo da comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência, e desse modo, discute como as técnicas abrem possibilidades de comunicação que não poderiam existir numa sociedade sem sua presença. Segundo Pierre Levy (1999) as tecnologias são produto de uma sociedade e uma cultura e carregam em si implicações sociais bastante variadas, isso significa que as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas em seu uso pelas pessoas sendo o mundo humano um mundo técnico, no qual o uso de ferramentas também nos constitui.

2 OBJETIVO

O objetivo geral do áudio drama Missão Pompeia é realizar uma adaptação literária criando uma radionovela que fosse um prólogo do conto “Podemos Recordar para Você por um Preço Razoável” escrito por Philip K. Dick⁸, autor notório pela sua literatura de ficção científica.

Quanto aos objetivos específicos do trabalho, primeiramente é o de explorar temas estudados na disciplina de modo aplicado a um áudio drama, realizar uma adaptação literária e também o de retomar a produção de radionovela, porém de forma não usual, explorando de forma lúdica, a capacidade de criação imagética do ouvinte, através do som, fazendo com que ele entre em contato com uma experiência sensorial/imaginativa, o que possibilita uma maior imersão na história. Para o teórico canadense Marshall McLuhan (2005) o rádio tem dimensão ressonadora porque afeta os ouvintes pessoalmente ao oferecer experiências particulares carregadas de ecos ressoantes, sendo uma extensão de nosso sistema nervoso central, como a própria fala humana.

3 JUSTIFICATIVA:

⁸ Philip Kindred Dick (16 dez. 1928- 02 mar. 1982) foi um escritor norte-americano de ficção científica que muito contribuiu para esse gênero literário ao utilizar como personagens pessoas comuns e não os normais heróis galácticos de outras obras do gênero. Precursor do gênero cyberpunk, o seu livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* inspirou o filme Blade Runner. Fonte: Wikipedia. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Philip_K._Dick

Buscamos com a produção de um áudio drama fugir das produções audiovisuais mais usuais e mostrar que existem outros formatos que também conseguem montar interessantes narrativas. As produções sonoras como radionovelas foram perdendo espaço no dia-a-dia das pessoas à medida que a televisão se desenvolvia, porém isso não significa que não tenham um valor e não agreguem conhecimento. Para Barbosa Filho (2003) a radionovela é uma obra dramática de longa duração, dividida em capítulos e há a necessidade de acompanhá-la diariamente, pois a perda de um capítulo pode comprometer a compreensão do desenrolar da trama.

A radionovela foi seriada em três capítulos, o primeiro "Colônia" apresenta a Missão Pompeia e segue até a morte do personagem Harry, o segundo, "Vesúvio" vai até a morte da agente Skyler, e o último "Êxito, que vai até o fim do áudio drama.

A grande inspiração para a produção desse áudio drama é o blog "Jovem Nerd"⁹ que através do podcast (no próprio blog) "Nerdcast", produz narrativas que utilizam locuções expressivas e realistas e a inserção de efeitos sonoros que guiam as tramas de episódios de séries ou de áudios de Cunhos humorísticos. Com esse exemplo em mente, escolhemos retratar nossa ideia em uma mídia sonora, pois não desejávamos criar algo visual e simples. Se usássemos um vídeo para reproduzir nossas ideias, um pouco complexas, as mesmas não poderiam ser executadas já que o entendimento da trama se basearia mais na imagem definida de um conceito de uma pessoa, no caso o diretor, e não da imaginação. Em relação à imaginação, pode-se dizer que na construção do cenário em que a história se passa, o planeta Marte, ela é fundamental. Apesar de termos registros e imagens sobre Marte, com a narrativa radiofônica é possível a criação de um conceito único do planeta a partir da memória e imaginação de cada ouvinte.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS

Com a finalidade de promover a sensação de imersão na narrativa, alguns métodos e técnicas foram utilizados. Inicialmente foi apresentado ao grupo pelas docentes três contos literários do qual um deveria ser escolhido para ser adaptado e relacionado às teorias estudadas¹⁰. O grupo optou pelo conto de Philip K. Dick¹¹. Depois, foi realizado estudo bibliográfico sobre a relação comunicação, tecnologia e sociedade no decorrer da disciplina

⁹ Disponível em: <http://jovemnerd.com.br/>

¹⁰ Os contos apresentados foram: "O livro de areia" de Jorge Luis Borges; "Podemos recordar para você por um preço razoável" de Philip K. Dick; e "Eu sei do que você precisa" de Stephen King.

¹¹ O conto está presente na coletânea do livro "Minority Report - a nova lei", do mesmo autor.

Teorias da Comunicação II. Para Faulstich (1994) ler e entender um texto é compreender claramente as ideias expressas pelo autor para, então, interpretar e extrapolar essas ideias. A elaboração do áudio drama portanto, carrega diversas referências teórico-culturais, e sua construção foi feita visando possibilitar o uso de técnicas de edição e sonorização.

Para a gravação, contamos com o estúdio da Rádio Unesp Virtual da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Unesp Bauru, já que todos os integrantes do grupo são estudantes de Radialismo e estudam o uso de equipamentos. A edição e os efeitos sonoros foram feitos em nossos próprios computadores usando o software livre Audacity.

Para a sensação de imersão optamos por contar a narrativa através do rádio comunicador do protagonista Douglas Quaid, deixando sua voz mais natural enquanto a dos outros personagens são tratadas para parecerem que realmente vêm de comunicadores, situando o ouvinte dentro do capacete do personagem Quaid. O recurso do áudio estéreo ajuda na imersão dando a ilusão de que determinado som vem de um lado específico do protagonista, criando assim uma sensação de tridimensionalidade ao ambiente retratado.

Esses tipos de imersão foram baseados no áudio drama T-zombii: A Gravação dos Mortos, de Alexandre Ottoni e Deive Pazos do blog Jovem Nerd, em que a história é contada através do gravador do protagonista. Ao criar o monstro marciano que atacará Douglas Quaid e os outros agentes da Interplan, recorreremos a artifícios muito explorados por alguns autores, pois evitamos descrever exatamente como o monstro é, apenas apontamos características essenciais para a narrativa. Esse estilo é encontrado nas obras do escritor H.P. Lovecraft, em que as criaturas sobrenaturais não são descritas, e o leitor é livre para visualizá-las como sua imaginação permitir. Além disso, a fim de aumentar a expectativa do ouvinte, a presença do monstro é sempre acompanhada de um ruído característico. Deste modo, a partir de certo ponto da narrativa, o simples fato deste ruído aparecer já causa apreensão no espectador que aguarda o ataque da criatura. Artifício semelhante ao usado no filme “Tubarão”, em que a trilha sonora criada por John Willians, é característica da presença da criatura. Todos esses métodos e técnicas de produção sonora visam despertar sensações no ouvinte de modo que ele se sinta dentro da narrativa.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO:

Nossa radionovela é um prelúdio para o conto “Podemos Recordar Para Você Por Um Preço Razoável”¹² e conta a missão que fez com que o protagonista Douglas Quaid fosse condenado ao esquecimento e não se lembrasse de que um dia foi agente da Interplan, um centro de inteligência intergaláctica. Desse modo, o grupo optou por criar uma radionovela que antecede a narrativa do conto de Philip K. Dick, criando uma história anterior de quando Quaid e sua equipe foram mandados a Marte para um reconhecimento do terreno com a missão de que a colônia de Pompeia fosse instalada. Entretanto, durante a exploração uma criatura marciana passa a atacar a equipe e perde-se a comunicação com a Terra. Os sobreviventes têm que lutar por suas vidas e um possível retorno as suas casas, além de lidar com governantes gananciosos que priorizam o progresso tecnológico à segurança humana. A radionovela foi intitulada "Missão Pompeia"¹³.

O personagem principal do áudio drama é o mesmo do conto de Philip K. Dick, Douglas Quaid¹⁴. Um agente de elite da Interplan que passa por uma profunda transformação no decorrer da história: iniciando a narrativa como um agente apático, insensível e treinado para matar, Douglas vai ao longo da história se humanizando. A situação de horror a que é exposto juntamente com sua equipe coloca em cheque a invulnerabilidade que ele julgava ter. A partir deste ponto, ele passa a se tornar menos insensível e mais altruísta. O medo diante do desconhecido planeta Marte e o amor que descobre sentir pela agente Skyler são fatores importantes na sua humanização.

Durante vários momentos, elementos do conto de P. K. Dick se cruzam com a história criada para o áudio drama. Isso foi decidido para garantir a verossimilhança e a ligação entre as histórias. Essa referência ao conto pode ser notada quando as minhocas carnívoras que Douglas guarda no quarto segundo P.K. Dick, são citadas no áudio drama por Skyler. Há também a presença da “varinha mágica” citada ao final do conto. A missão para a qual Douglas é mandado corrobora a ideia de que ele tinha sido agente da Interplan, além de explicar seu desejo de voltar para Marte, presente em todo o conto de P.K. Dick.

¹² O conto acompanha o desejo de Douglas Quaid, um homem aparentemente comum, de ser um agente do centro de inteligência Interplan e viajar para Marte. Quando seu sonho parece próximo de ser realizado por uma “agência de lembranças”, as memórias quase apagadas de seu passado voltam para perturbá-lo. O conto de Philip K. Dick inspirou as duas versões cinematográficas de *O Vingador do Futuro*, de 1990 e 2012.

¹³ O áudio drama está disponível em: <https://soundcloud.com/andrey-sanches-1/miss-o-pompeia-epis-dio-1-col>

<https://soundcloud.com/andrey-sanches-1/miss-o-pompeia-epis-dio-2-ves>

<https://soundcloud.com/andrey-sanches-1/miss-o-pompeia-epis-dio-3-xito>

¹⁴ Na radionovela, com Douglas Quaid são sete personagens no total, e os demais foram criados pelo grupo e são os seguintes: agente Skyler Rodrigues; agente engenheiro Lewis Calson; o capitão da Interplan; presidente Joseph; o futuro governador de Pompeia, Lucius; e a inteligência artificial da missão, Chloe.

Buscando com que o ouvinte se identifique com a história e seus personagens, foi necessário utilizar elementos presentes em nossa cultura, ou seja, nossas referências procuraram dar maior verossimilhança à narrativa partindo de alguns discursos já presentes em nossa memória coletiva. O exemplo mais emblemático, encontra-se presente no discurso que abre a produção, no qual o Presidente Joseph discursa sobre a chegada de uma nova era, a partir da possibilidade de colonização de Marte, e tecnicamente foi pensado em uma estética de som semelhante a dos discursos presidencialistas dos anos 1960, inseridos na corrida espacial, em especial o do presidente norte-americano Kennedy incentivando a exploração do espaço. O presidente Joseph assume no áudio drama uma postura na qual ao mesmo tempo em que tenta dialogar com o planeta Terra e todas suas classes sociais, na verdade esconde um certo elitismo que será revelado durante o desenvolvimento da narrativa. Tentamos relacionar sua construção discursiva com líderes que procuravam promover acolhimento integral social em seu discurso e propagavam um auspicioso futuro alicerçado na imersão progressiva tecnológica como crescimento para a nação, e para isto políticos como Getúlio Vargas e seu discurso populista e Adolf Hitler com sua “teoria adaptada” sobre “Espaço vital”, enriqueceram nossa produção.

Alguns outros elementos da narrativa foram usados a fim de revelar características das personagens. O próprio nome da colônia revela muito da visão dos governantes da Terra que pretendem colonizar Marte. A ironia presente no nome Pompeia, que foi uma cidade do império romano habitada pela classe alta e destruída por um vulcão, revela o total desprezo ao passado da parte de seus idealizadores, pois o discurso futurista é tão forte em suas concepções que os dirigentes não percebem que batizaram a colônia com o nome de uma cidade já destruída.

A relação entre o homem, o meio e as tecnologias já são objetos de estudos comuns no campo das Teorias da Comunicação. À luz dessas teorias, destacamos alguns aspectos do produto que abordam conteúdos teóricos. No áudio drama nota-se a referência ao conceito da Teoria do Caos. A teoria se baseia em pequenas mudanças ou diferentes rumos que algum evento pode causar e que no futuro podem levar a consequências enormes (OLIVEIRA, 2003). Em um determinado momento o personagem Douglas questiona o motivo de ele ter sido designado pela organização Interplan para a “Missão Pompeia” e recorda como ele desejou fazer parte dessa organização. Então, Douglas conta na trama, que na sua infância, em um domingo em que estava jogando futebol com uns amigos, um deles chutou a bola para longe, fazendo com que o personagem fosse atrás da bola e a partir

desse evento ele se deparou com um desfile da Interplan. Douglas se encantou com o que viu, almejando fazer também parte dela. É possível entender a partir desse relato um claro exemplo da Teoria do Caos, que se refere a "fenômenos em que um pequeno fator provoca grandes transformações e são mais comuns do que se pensa" (OLIVEIRA, 2003, p. 28), pois se Douglas não tivesse feito o pequeno ato de ir buscar a bola, ou se seu amigo não a tivesse chutado para longe, talvez ele não conheceria a organização e não trabalharia na mesma e, conseqüentemente não teria os problemas com os quais ele tinha que lidar naquele momento.

Outro aspecto presente em toda radionovela é a comunicação propiciada pelo uso de tecnologias, como os rádios comunicadores que permitem aos agentes conversarem entre si e se comunicarem com a Terra. Desse modo, as tecnologias ampliam as possibilidades de comunicação vencendo distâncias de espaço e tempo:

Os óculos são uma extensão dos olhos. Os pneus do carro são uma extensão do pé. O teclado do computador, acoplado ao mouse, uma extensão das mãos. Os microchips, uma extensão da mente, complementada e potencializada. Os meios técnicos e tecnológicos são compreendidos como "extensões do homem" na medida em que ampliam a capacidade de funcionamento de um dos sentidos humanos. A câmera de televisão aumenta a visão do público e leva os olhos do telespectador a lugares distantes fisicamente. De certa maneira, a internet é uma extensão da mente humana - unidade coletiva e do imaginário do ser humano (MARTINO, 2009, p. 264).

No trecho citado, Martino (2009) explica um dos estudos de Marshall McLuhan. Para McLuhan, os meios de comunicação e as tecnologias tornaram-se extensões do corpo humano. No áudio drama, percebe-se que, além de extensão, essas novas tecnologias agem como potencializadoras. Os rádios comunicadores não são apenas extensões da boca dos personagens, mas também potencializadores na medida em que lhes permitem comunicarem-se com outros agentes sem um meio mecânico para propagar o som. A nave, que pode ser vista como uma evolução da roda do carro citada por Martino (2009), também aumenta o potencial humano, pois permitiu aos personagens se locomoverem para além da Terra.

Portanto, as tecnologias presentes no conto desempenham um papel de intensificar as ações humanas. As tecnologias no futuro retratado são responsáveis por tornar a civilização intergaláctica o potencial máximo da evolução humana.

Outro estudo de McLuhan são as leis da mídia. O teórico da Escola Canadense de Mídia propôs um estudo dos impactos que uma nova tecnologia causa ao ser implantada através de quatro perguntas: O que ela aperfeiçoará? O que tornará obsoleto? O que ela resgatará? e Qual seu efeito reverso? (DEL BIANCO, 2005). A pesquisadora da mídia sonora, Nélia Del Bianco, em seu texto “O tambor tribal de McLuhan”, coloca em evidência esta preocupação de McLuhan:

Cruzando sua reflexão sobre a mídia com as quatro causas da ação humana, McLuhan (1988) concluiu que uma nova mídia provoca os efeitos de destacar, obsolescer, resgatar e reverter. Explicando melhor: uma invenção ressalta alguma característica ou experiência humana de modo que tornará obsoleto algum modo de fazer as coisas; ao mesmo tempo recupera um velho método ou experiência há muito abandonado e por último, tem um efeito reverso ou oposto ao que se pretendia. Os efeitos seriam simultâneos e não sequenciais (DEL BIANCO, 2005, p. 156).

E se aplicarmos as leis da mídia de McLuhan à Pompeia, temos os seguintes questionamentos sobre a relação entre comunicação, tecnologia e sociedade:

1. O que a nova tecnologia aperfeiçoará?

Pompeia aperfeiçoa o que é considerado o “espaço vital”, que é a expansão do domínio humano para além da Terra, e que serve também para “alimentar” e revigorar a ambição humana em aprimorar sua dominação do espaço natural através de artifícios tecnológicos.

2. O que ela torna obsoleto?

Novas tecnologias comumente tornam as anteriores a elas obsoletas. No caso de Pompeia, o avanço tecnológico foi tão grande que a própria Terra tornou-se antiquada. Pompeia é o novo lar ideal para o homem, enquanto a Terra, como mencionado no discurso que abre o áudio drama, faz parte de um passado superado.

3. O que ela resgata?

Pompeia retoma valores imperialistas e positivistas. O projeto de colonizar Marte sob a justificativa de que a Terra já não supre mais as necessidades para a evolução humana. Neste contexto, a ciência e a tecnologia surgem como única alternativa para continuar este avanço através da construção da nova colônia.

4. Qual o efeito reverso ao pretendido?

De modo geral, com a inserção em alta escala de novas tecnologias o homem tem a sensação de uma “falsa autonomia”, quando na verdade, ele se torna refém de suas criações,

impotente diante de suas falhas, o que no áudio drama fica claro quando os tripulantes em Marte perdem a comunicação com a Terra. No caso de Pompeia, podemos considerar que, se por um lado a colônia remete à busca por melhores condições de moradias, por outro, ela revela um efeito contrário ao que era pretendido no início.

Juntamente com o discurso de condições de moradia praticamente perfeitas, nota-se a obsessão e a ganância explícitas na compulsão por criar novas tecnologias descontroladamente para suprir os desejos humanos. Esta preocupação pode ser notada no depoimento de McLuhan no documentário *McLuhan's Wake* (2002):

Não podemos confiar em nossos instintos para coisas novas. Elas nos destruirão. (...) Estamos entorpecidos, sendo massageados por nossas próprias tecnologias. Como Narciso, ao se deparar com um reflexo que sequer sabia ser seu. No entanto, ao aguçar os sentidos para estudar o padrão das consequências deste enorme vórtice de energia em que estamos envolvidos, pode ser possível planejar uma estratégia de fuga e sobrevivência

A personagem Chloe, inteligência artificial da Interplan que transporta os agentes a Marte, mostra a substituição do homem pela máquina. A inteligência artificial, ainda que controlada pelos governantes, mostra um alto grau de tecnologia da sociedade retratada, pois ela é capaz de se comunicar com os seres humanos e portanto, de algum modo, pensar, assim como HAL 9000 em 2001: Uma Odisseia no Espaço.

6 CONSIDERAÇÕES

O trabalho nos possibilitou comprovar a importância da pesquisa e das teorias na elaboração de uma radionovela, pois auxiliam no embasamento teórico, no direcionamento dado pela ampla gama de referências que permitem a construção de uma obra coesa, crível e que desperte o interesse de quem vai consumi-la. Desde as referências utilizadas para a elaboração do roteiro, da edição e da sonorização, até as pesquisas para o embasamento teórico dos assuntos abordados na narrativa, toda a pesquisa realizada viabilizou um resultado final que vai ao encontro de nossos objetivos iniciais com o projeto, entrelaçar as Teorias da Comunicação como suporte à produção para mídia sonora.

A elaboração do áudio drama e do artigo nos proporcionaram a oportunidade de entender a aplicabilidade de diversos estudos sobre os meios de comunicação e as tecnologias. Embora a narrativa se passe no futuro, a temática é atemporal e isto torna

possível encontrar semelhanças nas situações vividas pelos personagens com o nosso cotidiano. Juntamente com isto, nos é dado a prática de pensarmos o nosso dia a dia a luz dos estudos das Teorias da Comunicação, fazendo com que desenvolvêssemos uma nova perspectiva em relação ao contexto social em que estamos inseridos, assim como afinamos nosso pensamento crítico de forma ampla sobre os processos tecnológicos e de comunicação ao nosso redor.

E além disso, o trabalho com a mídia sonora nos proporcionou uma experiência importante, pois conseguimos retomar o formato radionovela, muitas vezes considerado ultrapassado, e explorá-lo além do convencional. Outra vantagem da produção exclusivamente sonora é a liberdade que conseguimos propiciar ao ouvinte, uma vez que, sem uma representação imagética o espectador tem “relativa autonomia” de imaginar a narrativa da forma que melhor lhe convier.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA FILHO, André. **Gêneros radiofônicos: os formatos e os programas em áudio**. São Paulo: Paulinas, 2003.
- DEL BIANCO, Nélia. O tambor tribal de McLuhan. In: MEDITSCH, E. **Teorias do Rádio: textos e contextos**, v. 1, 2005. p. 153-162.
- FAULSTICH, E. L. de J. **Como ler, entender e redigir um texto**. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 1994.
- McLUHAN, Marshall. Rádio: o tambor tribal. In: MEDITSCH, E. **Teorias do Rádio: textos e contextos**, v. 1, 2005. p. 143-152.
- MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- DICK, Philip K. **Minority report**. A nova lei. 2.ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MCMAHON, Kevin; SOBELMAN, David. **McLuhan's Wake**. Documentário. 2002
- OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade. **Teorias da Comunicação**. Pará de Minas, MG: Virtual Books, 2003.