

Cinema(s) como tech + percepção: uma visão dos dispositivos de cinema enquanto máquinas abstratas

Bernardo Queiroz¹

Resumo: Este artigo é resultado de um projeto tem como questão as consequências da convergência entre o cinema e os novos dispositivos digitais e móveis de produção/consumo de imagem. Na era contemporânea uma grande quantidade de pessoas não mais associa o cinema somente às grandes salas de exibição. Assistem filmes em *Blue Ray* ou *Streaming* sem saírem de casa ou utilizam para os dispositivos móveis. Carregam seus filmes em mochilas, *laptops*, *tablets*, *mininotes*, *Ipods*, *PDA's*, *smartphones*. Os sistemas de distribuição também foram modificados, inclusive saindo da economia de escassez de cópias para uma de consumo infinito por demanda. Nesse contexto, propomos uma revisão crítica das definições clássicas do dispositivo cinematográfico de METZ, discutiremos a ideia de "Forma Cinema" de PARENTE, as relações disso com o cinema enquanto percepção articulada, presentes nos escritos de SIMONDON (2012), VIRILIO (2007), e LAMARRE (2009). Tentamos assim observar uma definição ampliada de cinema que abarque esta amplitude de dispositivos de fruição, como parte uma máquina abstrata específica, proposta por DELEUZE (1990) e GUATARRI (1988), que interfaceie com a forma de percepção advinda da vida no século XXI.

Palavras-chave: Comunicação. Cinema. Dispositivos. Tecnologia. Percepção.

Abstract: This article is part of a project that has as research question the consequences of convergences between cinema and new mobile digital devices for production and consumption of images. On our contemporary age, a considerable amount of people no longer associates cinema to the large dark rooms of exhibition. They watch movies through Blu Ray or Streaming without leaving their homes, or use mobile devices to do so. These people carry their movies on their backpacks, laptops, tablets, mininotes, Ipads, PDA's and smartphones, Distribution systems were also modified, sometimes changing from models-of-scarcity of printed copies to the infinite replicability of on-demand consumption. With this context in mind, we propose a critical revision of the more classical definitions of the cinema-device placed by Christian Metz, as well as discussing André Parente's concept of Cinema-Form, and how it can be correlated cinema as articulated perception, presented on the works of Gilbert Simondon, Paul Virilio and Thomas Lamarre. Thus we try to research an amplified definition of cinema that may encompass this variability of possible devices of cinema; they are seen as part of a specific abstract-machine, as given by Deleuze and

¹ Bernardo Queiroz é jornalista e editor, mestre em Comunicação pela UFPE e Doutorando pela PUC-SP em Comunicação e Semiótica sob orientação da Dra. Lúcia Leão. Pesquisa as relações entre novas tecnologias e o cinema, e suas consequências para a atenção e a cognição no século XXI. Pesquisa realizada com bolsa do CNPQ. É professor do curso de Jornalismo da universidade Anhembi Morumbi, onde leciona a cadeira de Novas Mídias. E-mail: bernardo_queiroz@yahoo.com.br.

Guatarri, that interfaces with the modified forms of perception of the beginning of the XXI century.

Keywords: Communication. Cinema. Devices. Technology. Perception.

Introdução

Comparemos estas duas situações, e peço que me perdoem pela linguagem mais literária dos exemplos. Na primeira, temos um cavalheiro de classe média que se levanta do seu café em frente ao parque de Jardim Villemin em Paris, no fim da década de 20. Terminado seu café, saca seu relógio da algibeira, checando a hora para a nova película de Jean Epstein (*A queda da Casa de Usher*, 1928), que será exibida no Palais de Cinema, o Louxor, em alguns minutos. Uma curta caminhada de cerca de quatro quadras por ruas cobertas de pedras redondas onde muitas pessoas, mas poucos carros, circulam naquele fim de tarde. Comprado o ingresso, a vizinhança da classe trabalhadora é deixada para trás quando ele entra no luxuoso saguão de mármore com uma bomboniéree, por fim senta-se nas cadeiras de madeira revestida, onde as luzes são diminuídas para que o filme comece.

Na segunda situação, temos um senhor da mesma idade, também da classe média, voltando para casa em São Paulo. Preso num engarrafamento numa avenida principal de um bairro de lojas, checando mensagens que chegam incessantemente no telefone *smartphone* com tela de toque. Vitrines com mais telas chamam a atenção para produtos, enquanto dos dois lados da rua pessoas andam apressadamente, também aprofundadas em seus telefones ou falando com conhecidos através de microfones embutidos em fones-de-ouvido. Ao finalmente chegar em casa, decide assistir a um filme. Liga o seu *Netflix* na sua tela de 52 polegadas, o laptop do lado, e assiste a um dos três filmes do diretor David Fincher que o sistema de vídeo *on-demand* recomenda baseado em dados recolhidos de outros usuários e de suas próprias escolhas anteriores. O telefone continua piscando, e pessoas ainda chamam no *Skype*. Acaba por parar o filme no meio, porque está tarde. Vai acabar de assistir o material na hora do almoço rodando o *Netflix* no seu *tablet*, no dia seguinte.

Embora em ambos os casos, estejamos falando de material audiovisual cinematográfico sendo assistidos, eles refletem relações e forças e esforços bastante diferentes. Na primeira, existe uma duração e espaço dedicado às atividades

desenvolvidas, e a atenção é articulada de uma maneira razoavelmente linear de uma coisa para outra. Na segunda, temos uma quantidade maior de ações simultâneas, sua atenção sendo constantemente dividida entre múltiplos acionamentos, e, sobretudo, uma infinidade de dispositivos que articulam processos cognitivos muitas vezes contrários.

Assim, temos vivências e experiências de processos mentais, sociais e físicos distintos, bastante ancorados em uma ação comum às duas descrições: o ato de se assistir a um filme com um intervalo de 98 anos de diferença (1928–2016). Estas mudanças tornam necessária a reavaliação do cinema em uma série de perguntas: O que estes dispositivos articulam? Quais foram as mudanças do processo da atenção? O que faz com que certas mudanças sejam bem aceitas e outras nem tanto? E por fim, afinal, o que é que define o a relação da atenção com o cinema nesta virada do século XXI?

Dispositivo

Assim como muitas formas de arte, o cinema pode ser analisado materialmente, observando seu dispositivo. O cinema que se estruturou no início do século XX não era a única forma de imagem em movimento, mas sim um esquema de dispositivo que acabou se tornando hegemônico. Como é comentado por Parente (2009, p. 25), essa forma de ver o cinema se apoiava em várias noções:

1. A arquitetura da sala de cinema, baseada na sala de teatro. Aqui também ficam definidos os posicionamentos de corpo do espectador, que o coloca num estado de restrição motora e repouso, de abrandamento de carga sensória, “um tipo de sonho em miniatura, um sonho desperto” (METZ, 1975, p. 85).

2. Tecnologia de Captação e Projeção. O tamanho da tela, a qualidade e possibilidades do áudio, a existência ou não de fala, as cores, as possibilidades de suporte, o peso dos rolos de filme e as ferramentas necessárias para que ele seja distribuído e exibido.

3. A estética da transparência (PARENTE, 2009, p. 24). É a estrutura, tanto visual da história contada, definindo como uma determinada coisa/situação pode ser

mostrada/relatada na tela grande, quanto a própria noção da tela de cinema como moldura que mostra um acontecimento que acontece/ aconteceu/acontecerá em outro lugar.

4. A Forma Filme. Por outro lado, existe a montagem, criada pela junção e justaposição de diferentes imagens visando causar efeitos complexos na audiência, uma arte estudada tanto pelos profissionais da área quanto pelos montadores: as características de como estas imagens são interconectadas. Embora o cinema não possua uma linguagem, no sentido linguístico e gramatical do termo, ele possui algumas convenções que tentam separá-lo da instalação de museu com imagens projetadas ou mesmo alguns estilos de *games* que usam imagem em movimento, mas não imagens coligadas. Eisenstein define esta característica como sendo a matéria-prima do cinema, que ele definiu como a dramaturgia da forma visual do filme.

Estas características são parte do dispositivo do cinema, como é colocado por Deguet (2009). Assim,

todo dispositivo visa à produção de efeitos específicos. De início, esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” é um sistema gerador que, a cada vez, estrutura a experiência sensível de maneira específica. Mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo põe em jogo diferentes instâncias enunciadoras ou figurativas e implica tanto situações institucionais quanto processos de percepção (DEGUET, 2009, p. 55).

Ou seja, a partir do momento em que o material se desprende da tela grande para outro dispositivo, certas categorias da percepção são renegociadas, modificadas, criadas ou apagadas.

Mas analisar apenas o material não responde a uma série de perguntas relevantes sobre o cinema. Por exemplo, por que suas técnicas possuem uma diferença grande entre suas criações e suas adoções em maior escala. Já era possível utilizar som, cores e o formato *widescreen*, ao menos em nível técnico, na virada do século XIX para o XX. Até técnicas para utilização de imagem tridimensional já estavam disponíveis em estágio primitivo.

Mas o som só chegou ao cinema em 1927, as cores só “pegaram” com o *technicolor*, a partir de 1930 em diante. Olhar as tecnologias em si não explica as formas que o cinema tomou durante sua história e, sobretudo, não explica como o

atual cenário de cinema em telas múltiplas pode existir e ainda ser chamado de cinema. Este tipo de situação criou um cenário em que várias tecnologias geram múltiplas definições: Cinema de atrações, Cinema Instalação, Cinema Digital, Cinema Móvel, Cinema Desprendido, *Webcinema*, *Machinima*, e assim por diante.

Desejamos ir na via contrária, e ao invés de tentarmos definir o cinema através do que ele não é, preferimos expandir a própria definição de cinema observando estas tecnologias como consequências e causas ao mesmo tempo, tentando observar o cinema enquanto máquina cognitiva e abstrata.

Cinema, máquina e ritual

Já que pensar o maquinário não é suficiente ao pensar o cinema, precisamos pensar também qual o papel das pessoas e como elas estão em relação aos dispositivos. É uma posição comum pensá-los como duas instancias em separado, dispositivos de um lado de “sujeitos” de outro, como faz Foucault (*apud* Marcelo, 2000),

um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos (MARCELO, 2000, p. 244).

Na leitura do dispositivo feita sobre Deleuze, a versão de dispositivo de Foucault se expande, abarcando a ideia de uma linha de forças. Ainda assim, ele separa os sujeitos das máquinas (físicas ou não) como partes que interagem, mas que são fundamentalmente separadas:

um dispositivo comporta as linhas de força. Dir-se-ia que elas vão de um ponto singular a um outro nas linhas precedentes; de certa maneira elas “retificam” as curvas precedentes, traçam tangentes, envolvem os trajetos de uma linha à outra, operam o vai e vem do ver ao dizer e inversamente, agindo como flechas que não param de entrecruzar as coisas e as palavras, levando adiante a batalha entre elas. A linha de força se produz “em toda a relação de um ponto a outro”, e passa por todos os lugares de um dispositivo. Invisível e indizível, ela está estreitamente embaraçada às outras, e, no entanto, pode ser desembaraçada (DELEUZE, 1990, p. 160).

No caso do dispositivo cinematográfico, é fácil ver onde estes discursos, enunciados e linhas de força podem se estruturar: justamente na forma cinema hegemônico. Metz (1975) definiu esta característica como definidora: a restrição sensório-motora. Várias pessoas sentadas imóveis num tipo de isolamento sensório da sala escura. Esta seria uma das raízes da sensação de realidade do cinema.

O filme clássico [narrativo] brinca com essa ação em duas frentes, dois ramos sobre o qual se apoia. É o duplo reforço que permite a impressão de realidade; é graças a ele que o espectador, a partir do material na tela, a única coisa dada à ele de início (Ou seja: os pontos de luz em movimento dentro de um retângulo, o sons e palavras que vêm de lugar nenhum) tendem a se tornar capaz de um certo grau de crença na realidade de um mundo imaginário cujos signos são fornecidos a ele [o espectador]: Em (sic) resumo, é capaz de ficção (METZ, 1975, p. 58).

Não somente isso, mas o dispositivo também articula processos sociais no quais as pessoas precisam se enquadrar para serem incluídas na experiência: horários definidos, programação de conteúdo pensada por outros, filas, roupas específicas, custos associados. Ainda mais na era contemporânea em que, na maior parte do Brasil, os cinemas de rua como citado no início do trabalho são a exceção de forma muito mais comum do que a regra: a maior parte das salas de cinema se encontra em multiplexes localizados em cinema, o que adiciona ainda mais regras e comportamentos à já ultraritualizada experiência do cinema hegemônico.

Mas essa ideia fica questionada quando o cinema migra para outros dispositivos como *tablets* ou telefones celulares, ou até mesmo televisões de alta definição (HDTV). Não é mandatória a restrição sensório-motora definida por Metz, já que cada um assiste o que se deseja na hora que quer com a duração que se permite. Arquivos circulados por *Peer to Peer* (P2P), locados por *streaming*, e até mesmo os canais de TV por assinatura possuem serviços que disponibilizam seus conteúdos não de acordo com uma grande programação em comum, mas sim no momento pedido pelos usuários².

Anteriormente seria possível fazer uma diferenciação entre cinema e vídeo baseada no material, com o cinema com uma base óptico-química, e o vídeo com base eletrônica, mas essa diferenciação caiu por terra com a digitalização. O processo natural das mídias é que elas se misturem, de forma que os novos processos midiáticos

² Na época de escrita desse texto, a HBO estava consolidando seu HBO GO assim como a rede *Telecine* popularizava seu *Telecine Play*, ambas tentando roubar fatias de mercado da *Netflix* no Brasil.

interfaceiem e mesclm características de suportes técnicos outrora distintos, seja nas propostas estéticas. É o que teorizam Bolter & Grusin (2000) no seu processo de Remediação. Podemos dar, por exemplo, a ideia da tela do computador servindo de intermediação entre telas. Este processo ocorre de gradualmente, à medida que uma mídia procura suas próprias características, limitações, estéticas e linguagem, sua legitimidade e autonomia em relação a outros suportes, algo que McLuhan (1969) já fala sobre a TV em relação ao cinema. Todas estas coisas colaboraram com uma crise da teoria do aparato, um jogo teórico dependente da ideia de determinismo tecnológico, já que assume que o material puro determina a estrutura das convenções fílmicas e suas trajetórias. Este tensionamento criou uma miríade de nomes. Alguns falavam de cinemas futuros, outros de cinema expandido (YOUNGBLOOD, 1970), ou alguns mais dramáticos, chegaram a argumentar o fim do cinema.

Conjuntos pessoa-tecnologia

Talvez então a chave seja observar o cinema como uma junção pessoa-dispositivo de maneira mais íntima. No cinema hegemônico, é fácil delimitar as fronteiras do dispositivo, já que a sala de cinema tem uma conformação extremamente estrita tanto na sua materialidade quanto nas suas normas. Com a digitalização de conteúdo, essas fronteiras vão ficando nômades, de modo que o cinema passa a não ser mais um lugar, mas uma condição: ele literalmente anda com as pessoas, esperando a hora em que pode ser levado ao primeiro plano de suas vidas. Este raciocínio faz ainda mais sentido levando em conta a atual (no momento deste trabalho) onda de desenvolvimento de sistemas de tecnologia “vestível” (*wearable tech*) que multiplica, e efetivamente dá potência, a um devir de telas que são de fato unidas ao corpo de alguma maneira.

Também é bom ressaltar que telas de diferentes naturezas também oferecem novas formas de percepção e visão. Elas aparentam justificar diferentes estruturas de visualidade. O que mudou com a fotografia não foi somente um aparato, mas também um estilo de pensamento e articulação da atenção, conforme foi proposto por Crary:

Mais importante, alguém que vê dentro de um determinado jogo de possibilidades, que está fincado dentro de um sistema de convenções e limitações. E para “Convenções”, eu me refiro a muito mais que práticas representacionais [...] O que mudam a são forças plurais e regras que

compõem o campo no qual a percepção ocorre. E o que determina a visão em qualquer momento histórico não é uma base profunda, uma estrutura econômica, ou visão de mundo, mas a colagem de partes disparatadas de uma superfície social simples (CRARY, 1991, p. 16).

Em outras palavras, ao articularmos as pessoas com o dispositivo cinematográfico, também acionamos mudanças cognitivas, linguísticas e mediadas. Para apontar este fato, basta observar a reação da população mais jovem ao se deparar com uma performance artística: uma boa parcela parece observar o acontecimento através da tela no momento do registro, gerando peças de vídeo que servirão para articular outras propostas estéticas. “As antigas distinções entre produtores e receptores da imagem televisiva começaram a se borrar, pois qualquer pessoa com uma câmera na mão tornou-se potencialmente um produtor” (SANTAELLA, 2006, p. 187). O próprio processo de visão se media para permitir um tipo específico de visão-registro. Algo só “existe” se estiver gravado e compartilhado. A visão, a memória, as telas e os aparatos acabem se fundindo.

Quem explica bem este processo é Gilbert Simondon, que diz que o papel humano contemporâneo é estar “entre máquinas. Ao invés de reduzir organismos analogias eletro-mecânicas, Simondon coloca que a tecnologia não está nem mais, nem menos relevante que um corpo humano, mas uma continuação deste. Simondon resolve o problema de determinismo tecnológico borrando as fronteiras entre tecnologia e pessoa, inclusive evitando também separações entre corpo-mente, e estendendo isso à eliminação também da hierarquia entre atividades técnicas, biológicas e pensamento científico (LAMARRE, 2012). Portanto, pensar ciência ou arte não são processos superiores ou menores a qualquer outra atividade humana:

a atividade técnica esta em pé de igualdade não apenas com a função biológica, mas também com o pensamento científico. Ao invés de voltar à classificações hierárquicas dúbias e a desenvolvimentos teleológicos (a saber, primeiro vem o físico, tem o virtual, então o prático, e então o intelectual ou lógico, cuja sequência é construída pelo movimento do menor ou mais baixo para o superior ou mais alto), Simondon gera analogias operativas através destas gradações de complexidade, usando o pareamento para obter disparidade (ibid., p. 33).

Assim, podemos enxergar objetos técnicos e dispositivos também como centros de indeterminação, já que suas mudanças ocorrem através do seu estado de

relação com pessoas, o que Simondon chamada de conjunto técnico (*Technical Ensemble*), o que impede que vejamos os desenvolvimentos da tecnologia do cinema como sistemas fechados.

Conclusões: cinema contemporâneo e devir

Outra coisa que não é bem explicada quando fazemos uma arqueologia das formas de cinema é a questão da adoção e da afeição. Muitas vezes temos tecnologias de cinema/vídeo que não “pegam”. Um bom exemplo é a própria ideia de material fílmico para fruição individual, algo possível já na invenção do quinetoscópio de Edison e do *Nickelodeon*, mas que não possuía a mesma força com o público que a atual disseminação de *tablets* permite. O mesmo pode ser dito sobre a tecnologia de cinema 3D, que teve uma instalação em grande escala na década 60 e que também não “pegou” até a virada da década de 2010. Se afirmarmos antes que a resposta não está nas características tecnológicas, talvez esteja num plano maior, na própria máquina em nível conceitual. De acordo com Deleuze e Guattari,

um tal plano não é composto simplesmente por substâncias formadas, alumínio, plástico, fio elétrico, etc, nem por formas organizadoras, programa, protótipos, etc, mas por um conjunto de matérias não formadas que só apresentam graus de intensidade (resistência, condutibilidade, aquecimento, estiramento, velocidade ou retardamento, indução, transdução...), e funções diagramáticas que só apresentam equações diferenciais ou, mais geralmente, “tensores”. Certamente, no seio das dimensões do agenciamento, a máquina abstrata ou máquinas abstratas efetuam-se em formas e substâncias, com estados de liberdade variáveis (DELEUZE e GUATTARI, 1988, p. 200).

Assim, o que Deleuze e Guattari propõem é a inversão do raciocínio. Ao invés das máquinas serem crias da tecnologia (que é o raciocínio do determinismo tecnológico que Lamarre tanto combate), a tecnologia é que maneja sistemas e circuitos de recepção e consumo. Reflete um diagrama maior que não é físico e sim potência. As máquinas abstratas são grandes campos de forças que nem realmente representam algo tangível, mas direcionam um real que é do porvir, um tipo novo de realidade, da natureza do virtual. A máquina abstrata é a vanguarda, o ponto de desterritorialização de qualquer junção.

No caso do cinema, observamos a idéia de cinematismo como sendo a “máquina abstrata subjacente” do cinema.

A essência do cinematismo repousa no uso de aparatos móveis de percepção, que servem (1) para dar ao espectador uma sensação de situar acima e sobre o mundo e portanto de controlá-lo, e (2) para romper a distância entre espectador e alvo, ao modo da lógica balística do ataque instantâneo ou do acerto instantâneo. De fato, Virilio nos apresenta uma tese de massiva modernidade, a qual, como discutirei adiante, pode ser definida como acelerada ou hiper-Cartesiana, articulada no nível da tecnologia (VIRILIO *apud* LAMARRE, 2009, p. 78).

Percebam que essencialmente, Lamarre articula o cinema como uma máquina de articulação da cognição humana através de dispositivos. Não seria a primeira vez que isso foi proposto. Benjamin (1985) também afirmou que o cinema era a representação do aparato perceptivo no século XIX e XX, justamente o modelo de vida que descrevemos no início do artigo, na pequena caminhada do Jardim Villemin até o Luxour.

Vemos o cinema nesta virada do século XX para o século XXI de maneira semelhante, já que essencialmente eles são crias da mesma máquina abstrata perceptiva, com versões materializadas em épocas diferentes. A sociedade contemporânea é um lugar onde as telas se encaixam umas nas outras, são onipresentes e demandam por atenção e visão. É uma época em que a informação circula de maneira veloz e interligada, a mídia é uma situação ubíqua e cuja a própria visão de si e do mundo é mediada de maneira pesada. A distinção entre o espaço público, o privado, o solitário e o grupal tornou-se imprecisa e o próprio tempo e distância são renegociados constantemente. Argumentamos, portanto, que o que mudou foi apenas a materialidade, mas não a natureza, da máquina abstrata cinematográfica. Independente de onde ocorra e como ocorra, seja numa sala de cinema ou sala de estar, seja com óculos 3D e projeção digital ou *tablets* com fones de ouvido. É uma construção múltipla, instável e em constante fluxo, porque assim nos parece ser a vida contemporânea nas grandes metrópoles do planeta. O que estamos presenciando no cinema é uma organização de um devir perpétuo, que é fruto justamente desta ensemble entre máquina abstrata, percepção e a mente humana, criando o que é essencialmente o cinema do século XXI.

Enviado: 5 março 2017

Aprovado: 20 março 2017

Referências

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CHARNEY, Leo; SWCHARTZ, Vanessa. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

CRARY, J. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the 19th*. Cambridge: MIT Press, 1991.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo. In.: DELEUZE, Gilles. *O mistério de Ariana*. Lisboa : Editora Vega, 1996. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/48275693/O-que-e-um-dispositivo-Gilles-Deleuze>>. Acesso em: 14 set. 2016.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*. Volume 5. Rio de Janeiro: Editora 34, 1988.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In.: MACIEL, Katia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Editora, 2009.

PARENTE, André. A Forma Cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Editora, 2009.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARCHESSAULT, Janine; LORD, Susan. (Orgs.). *Fluid screens, expanded cinema*. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LAMARRE, Thomas. Humans and Machines. *Inflexions 5*. Simondon: Milieu, Techniques, Aesthetics, Volume 2, 2012.

MARCELLO, Fabiana Amorim. O conceito de dispositivo em Foucault: mídia e produção agonística de sujeitos-maternos. *Revista Educação e Realidade*, 2004. p. 199-213. Vol. 1, número 29.

METZ, Christian. *The fiction film and its spectator: a metapsychological study*. New Literary History, 1975. p. 75-105. Vol. 8, Número 1.

SANTAELLA, Lucia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seu modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denise Correa (Org.). *Imagem (Ir)Realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: Artsclab, 1970.