

3x3D – A sobreposição de imagens volumétricas como investigação estética do potencial da montagem

Fabiano Pereira¹

Resumo

A sobreposição de imagens é um recurso de montagem utilizado desde os primórdios do cinema, quase sempre camuflado. No filme *3x3D* (França/Portugal, 2013), todas as variações desse estilo de montagem são empregadas, ainda por cima em 3D. O intuito deste artigo é investigar o eventual ineditismo desse procedimento, pela forma e o conceito, a partir de um levantamento da produção cinematográfica em 3D ficcional filmado – excluindo-se, portanto, animações –, o pré-cinema e os cinemas experimental e expandido. A análise deve indicar como a montagem do filme acrescenta complexidade tanto à construção perceptível de imagens sobrepostas, quanto à imagem fílmica tridimensional. Assim, pode-se observar a relação do 3D nas imagens audiovisuais contemporâneas e estimar sua possível evolução.

Palavras-chave: Cinema; montagem; efeitos visuais; 3D; *3X3D*

Palabras-clave: Cinema; montaje; efectos visuales; 3D; *3X3D*

Keywords: Cinema; montage; visual effects; 3D; *3X3D*

Introdução

Co-produção franco-portuguesa capitaneada pela Fundação Cidade de Guimarães em 2013, o filme *3x3D* representou parte dos eventos ocorridos no ano anterior por conta da escolha da cidade de Guimarães, Portugal, como Capital

¹ Doutorando, pesquisador bolsista CAPES da Universidade Anhembi Morumbi, fabian59@gmail.com

Cultural da Europa. O filme é composto por três segmentos: *Just in time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway, *Cinesapiens*, do português Edgar Pêra, e *The three disasters*, do franco-suíço Jean-Luc Godard. As três partes contam com experimentações do recurso das imagens tridimensionais em sobreposição. O filme se destaca em termos de cinematografia ao retomar a prática habitual de sobreposição de elementos visuais distintos para criar na montagem imagens organizadas em camadas simultâneas, porém perceptíveis para o espectador, prática muito rara. Algumas de suas sobreposições atuam inclusive em estrutura de multitelas.

Trucagens de sobreposição de imagens já eram praticadas desde os primórdios do cinema. Entre os mais notórios exemplos estão curtas-metragens de Georges Méliès (1861-1938). Desde essa época havia composições de imagens que propunham uma absorção mais próxima de uma verossimilhança diegética, mesmo que imersa em situações fantásticas, em efeito com leitura de tela única por parte do espectador. Quando o próprio Méliès aparece multiplicado simultaneamente na tela em alguns de seus curtas metragens da vira do século XIX para o XX, evidencia-se a impossibilidade de uma única imagem registrada para tal efeito, ainda que simulando a tela única. É diferente das imagens em que se nota pelo menos duas telas simultâneas, o que pode ser feito em diferentes modalidades.

Imagens de três dimensões surgiram por volta de 1830 com o estereoscópio criado pelo médico inglês Charles Wheatstone. Antes de 1900, o cineasta britânico William Friese-Greene patenteou um filme 3D. Já na virada do século, o inventor americano Frederic Eugene Ives patenteou uma câmera estereoscópica com duas lentes distantes 4,45 centímetros. Quinze anos depois, Edwin S. Porter e William E.

Waddell divulgaram testes com o sistema anáglifo, em que se usa óculos com uma lente vermelho e outra verde (GOSCIOLA, 2018).

O primeiro longa-metragem em 3D a ter sessões para um público pagante foi *The power of love* (EUA, 1922), de Nat G. Deverich e Harry K. Fairall, produzido com duas câmeras e exibido com dois projetores (DIRKS, 2018, p. 1). Preto e branco, não se sabe mais do paradeiro de cópias dessa obra. Houve uma tentativa de difundir essa tecnologia em Hollywood no início dos anos 1950 para manter nos cinemas um público cada vez mais interessado na televisão, mas limitações técnicas a inviabilizaram – uma retomada se daria brevemente nos anos 1980, por conta do surgimento do videocassete e do *home video*.

Em sua leitura de Jonathan Crary, Arlindo Machado aponta o estereoscópio como ponto de intersecção “onde os discursos filosóficos, científicos e estéticos em circulação no começo do século XIX se encontram com as forças socioeconômicas, institucionais e tecnológicas do mesmo período”, rompendo com a *camera obscura* e os modelos de visão e de subjetividade do Renascimento. Surge um novo tipo de observador, que é mais que mero espectador, por seguir uma série de preceitos de um sistema de convenções e limitações. (MACHADO, 2002, p. 229-230)

Crary considera o estereoscópio a forma mais importante de imagem do século XIX, depois da fotografia. “Seu realismo pressupõe que a experiência perceptiva seja essencialmente uma apreensão de diferenças”. (CRARY, 1992, p. 120). O autor nota que a estereoscopia surgiu junto a um processo em que o ser humano deixou de ser produtor de instrumentos para se tornar uma ferramenta. Por meio de capacidades fisiológicas de sua visão, tornou-se produtor de verossimilhança. Por o cinema se tratar de imagens em movimento, Machado também trata da anamorfose cronotópica,

procedimentos que deslocam o ponto de vista dos cânones mais rígidos da perspectiva para que se inscreva a marca do tempo na imagem.

Se considerarmos a imagem como ocupação de um espaço (que pode ser bi ou tridimensional) por formas de cores e texturas variadas, o tempo ocorre aí como uma força geradora de anamorfozes, liquefazendo os corpos para "derramá-los" num outro topos, num *crono-topos*, portanto, num espaço-tempo. Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, "onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos" (Virilio 1990, p. 81). (MACHADO, 2011, p. 56)

David Bordwell e Kristin Thompson concordam com Crary num ponto. "Nosso mundo visual comum não tem apenas planos (primeiro plano, fundo, meio termo), mas volumes: as coisas têm solidez e peso. Mas em um filme 3D (...) os planos que vemos parecem como recortes de papelão" (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 1). Eles notam que falta volume aos elementos na imagem, que parecem "planos bidimensionais empilhados e sobrepostos", algo mais claro nas imagens digitais.

E é com tais efeitos e limitações considerados que esse recurso veio a ganhar novo fôlego no cinema do século XXI, a partir de 2010, em grandes produções e até em longas metragens de circuito comercial com proposta de estética experimental, que no âmbito ficcional tem como destaques *3x3D* e *Adeus à linguagem* (Adieu au langage, Suíça/França, 2014), de Godard.

Um levantamento da Motion Picture Association of America (MPAA) de 2014 (THEATRICAL, 2014, p. 7), indica crescimento na quantidade de salas com aparelhagem 3D de 39% nos Estados Unidos e Canadá desde 2010, 45% na América Latina e 70% na Ásia, numa média mundial de 51% a mais desse tipo de sala, com

um total global de 64905 delas naquele ano. A oferta de filmes em formato 3D cresce para atender esse circuito, porém pouco se reflete num sentido de difundir produções de intenções autorais. O próprio *3x3D*, por exemplo, foi exibido em 2014 em São Paulo numa única sala, o Cinesesc, da Rua Augusta.

Experimentações

Os três segmentos do filme utilizam 3D. Greenaway subverte a materialidade de pilares de catedral, que se descondensam em pó ou viram textos em fundo invisível. A imagem é construída assim, não mera transparência por sobreposição a outras. Ciente do efeito imersivo que isso cria com seu plano sequência sempre adiante, a sensação é de como passar por dentro desses pilares, tocando o ar através deles, mergulhando em instantes fugazes da história portuguesa. Greenaway explora a temporalidade justapondo imagens da mesma praça em momentos distintos numa sequência. Uma briga entre dois homens é isoladamente congelada como um quadro dentro do quadro e tem o movimento que seguiria decomposto numa sequência de fotos, evidenciando o artifício da construção da ilusão do cinema, dos 24 quadros por segundo.

Greenaway sobrepõe telas nos mais diversos ângulos, quase sempre *motion graphics* de texto. Outras são ilustrações e pinturas. Ele cria uma cortina transparente com estampa de texto que revela nos traços da sua tipologia a imagem de outro local e tempo. Multitelas assumidas e combinadas das formas mais diversas. O cineasta usa o 3D, um efeito quase sempre de intensificação de verossimilhança, de forma muito antiilusionista. São 2000 anos de história de Guimarães condensados em 15 minutos de forma fragmentada, não linear, com a noção de temporalidade dissolvida.

Pêra adota muito a sobreposição de imagens na maior parte do tempo do segmento *Cinesapiens*. Cria as imagens dentro de uma moldura, chega a incluir outra menor dentro desta. Duplica imagens. Mas estabelece uma relação em que a tela de cinema no filme espelha a plateia diante dela. Sobreposição em simultaneidade assumida e duplicação de imagens. São efeitos conhecidos, mas agora em 3D. Transparência das imagens por conta da sobreposição não implica necessariamente em materialidade fluída. Impressiona o uso de imagens em efeito de negativo fotográfico no início.

Godard reprisa a colagem sequencial de material de arquivo que já tinha adotado na minissérie de TV *História(s) do cinema* (*Histoire(s) du cinéma*, França, 1988-1998), mas em versão bem mais discreta em termos de simultaneidade. Há só cenas pontuais com sobreposição de imagens, sejam fotos ou trechos de filme, e poucos textos. Isso destoa dos outros segmentos, além da ausência de relação direta com a história de Guimarães e Portugal. *The three disasters* parece indicar que Godard guardou a inovação em 3D para *Adeus à linguagem* (*Adieu au langage*, Suíça / França, 2014), longa-metragem dirigido só por ele em seguida.

Em *Adeus à linguagem*, Godard seguiria na sua típica experimentação estética, com cenas em que duas imagens simultâneas eram vistas cada uma com um olho do espectador, quando este fechasse o outro. É uma exceção, como *3x3D*, ao menos no circuito comercial de salas de exibição. Predominam filmes de animação ou ação em que o 3D é mais um recurso de espetacularização de efeitos visuais. O investimento dos estúdios e circuito exibidor é alto e requer bilheterias expressivas, que o cinema experimental não tem uma tradição de atrair – afinal, não é essa sua prioridade.

Ainda assim, os anos 2010 marcam a incursão no universo 3D de cineastas de renome crítico. Werner Herzog assinou o um documentário *A caverna dos sonhos esquecidos* (Cave of forgotten dreams, Canadá / Estados Unidos / França / Alemanha / Reino Unido, 2010). Wim Wenders dirigiu o documentário *Pina* (Alemanha / França / Reino Unido, 2011) e os dramas *Tudo vai ficar bem* (Every thing will be fine, Alemanha / Canadá / França / Suécia / Noruega, 2015) e *Os belos dias de Aranjuez* (Les beaux jours d'Aranjuez, França / Alemanha / Portugal, 2016). Tais incursões, no entanto, não representaram rupturas na composição imagética usual no cinema 3D.

Embora seja possível realizá-la em simultaneidade, a sobreposição de imagens costuma implicar em sobreposição de temporalidades. Filmagens ou gravações feitas em momentos distintos não são necessariamente perceptíveis nesse aspecto, mas o registro simultâneo é tão raro e de apelo técnico – pela sincronia afinada de toda a equipe –, que até vira premissa da obra, caso de *Timecode* (EUA, 2000), de Mike Figgis. Não raro, a própria narrativa clássica indica os tempos dissonantes das cenas sobrepostas, como cenas em que personagens lembram de situações passadas ou imaginam o futuro, ou mesmo em transições de uma cena a outra.

A especificidade da representação fantasmagórica de personagens e da própria imagem fílmica, por meio de fusões e sobreposições, é destaque em *3x3D*. As imagens recorrem frequentemente, em sua *mise-en-scène* ou sua *mise-en-cadre*², a figuras históricas mortas e a imagens sobrepostas em transparência. Essa visualidade

² Para Sergei Eisenstein, assim como a *mise-en-scène* não se limita ao plano horizontal da justaposição de tomadas em sequência, a "metáfora" que ele representa também pode ser lida verticalmente (EISENSTEIN, 1991: 21). Essa composição vertical, legível mesmo no quadro de uma tomada absolutamente estática, ele chama de *mise-en-cadre*, descendente da *mise-en-scène* e parente do enquadramento.

se assemelha à fantasmagoria do gênero horror. Espectros são uma tradição dos primórdios do cinema que vem sendo atualizada com destaque no oriente e ocidente.

Além dos *remakes* que procuraram adequar os padrões japoneses aos modelos clássicos convencionais, o mais próximo de uma resposta ocidental aos fantasmas vingativos que assombraram as telas no começo dos anos 2000 foi um grande número de filmes espíritas de horror, que adotaram as crenças ocidentais surgidas no século XIX voltadas à possibilidade de contato entre o nosso mundo e o dos espíritos desencarnados. (CÁNEPA; FERRARAZ, 2012, p. 20-21)

Em *3x3D* essas personagens parecem flagradas em breves momentos de suas vidas, não no pós-vida, como que através de portais no tempo. É recorrente a inserção de *motion graphics*, texto e imagens animados sobrepostos à imagem de fundo. Todo esse arsenal visual, somado às multitelas, remete ao movimento do Cinema Expandido, movimento que nos anos 1960 ganhou projeção ao explorar conceitos além da mera exibição de filmes numa tela retangular numa sala escura ou televisor, quando há transparência, ou seja, quando não se percebe o processo de produção e circulação de imagens (SUTTON, 2015, p. 1).

Não raro as obras do Cinema Expandido contam com diferentes telas, outras mídias e outros suportes, buscando interação com o espectador, em espaços como galerias, museus, ruas, etc. Um exemplo de obra que, como *3x3D*, satura visualmente o ambiente de imagens com telas sobrepostas é a instalação *Movie-Drome*, do americano Stan VanDerBeek (1965). Suas imagens exibidas na parte interna de um domo por vários projetores em movimento, causam uma experiência imersiva subjetiva (SUTTON, 2015, p. 95-133). Peter Weibel discorre sobre tal resultado.

O movimento Cinema Expandido nos anos 1960 ampliou o código cinematográfico com os elementos cinemáticos por si

só, por meios análogos. A revolução do vídeo nos anos 1970 com sua base eletromagnética permitia intensa manipulação e construção artificial da imagem num estágio de pós-produção. O aparato digital dos anos 1980 e 1990 causou uma explosão da imagem algorítmica com características completamente novas, como dependência do observador, interatividade, virtualidade, comportamento programado e assim por diante. (WEIBEL, 2003, p. 16)

Com formação artística calcada no expressionismo abstrato, o cineasta experimental americano Ken Jacobs é referência inevitável desta pesquisa. Em 2015, ele realizou seu próprio *3X3D*, obra homônima (a única diferença no nome é o X maiúsculo), documentário de longa metragem poético e político, também explorando os limites da estética 3D. Jacobs dirigiu sozinho a obra, mas, a exemplo da produção de 2013, a dividiu em três segmentos bem distintos. Parte considerável de suas criações é solta de obrigações verossimilhantes e narrativas, especialmente o segundo segmento, o desfocado *A primer in sky socialism*. Mas é no segmento *Blankets for Indians* que ele pratica uma complexa sequência de sobreposições imagéticas.

Referencial histórico

Lev Manovich distingue a montagem temporal da espacial. A primeira, amplamente estabelecida desde o início do século XX, implicou em complexas técnicas em que imagens distintas eram organizadas uma após a outra ao longo do tempo de duração da obra. Já a montagem espacial é a que organiza imagens para apresentá-las simultaneamente e tem uma recorrência não tão sistemática quanto a outra (MANOVICH, 2001, p. 323). Para ele, aquela opera numa lógica de substituição, enquanto esta atua num sentido de adição e co-existência (MANOVICH, 2001, p. 325). É o caso de *3x3D*, especialmente com Greenaway e Pêra.

Manovich cita Greenaway por seu esforço de reconciliação entre mídias criadas a partir de bancos de dados, como a tecnologia computacional, que dispõe de diversas informações ao mesmo tempo (MANOVICH, 2001, p. 238). Ele ainda se refere conceitualmente a Méliès, por seus filmes nos anos 1890, como um dos inventores dos grafismos computadorizados foto-realistas em 3D. Maria Dora Genis Mourão elabora mais as relações de similaridade entre os trabalhos do britânico e do francês.

Os filmes utilizam efeitos digitais que, por sua vez permitem abrir janelas na imagem com múltiplas ações desenvolvendo-se simultaneamente. A representação dentro da representação. Em *O Livro de Próspero*, assim como em Méliès, temos a justaposição de vários espaços em um só, cada um deles em enquadramentos diferentes, quebrando os esquemas narrativos tradicionais que nos conduzem à ilusão. Sempre há algo por detrás da imagem e por detrás da câmera. No caso de *O Livro de Cabeceira*, além da multiplicidade de espaços e de reenquadramentos, as janelas nos remetem a várias camadas temporais, ou seja, dois tempos passados, o presente fílmico e a antecipação de um futuro próximo. (MOURÃO, 2006, p. 233)³

Para Machado, uma nova ruptura com o figurativismo renascentista se dá pelas características anamórficas das imagens eletrônicas e digitais, que possibilitaram à video-arte e à *computer art* retomar o espírito demolidor e desconstrutivo das vanguardas históricas (MACHADO, 2011, p. 223). As imagens nos filmes de Greenaway são, segundo ele, como “textos” a serem lidos pelo espectador, não paisagens para contemplar. A entrevista Gilberto Alexandre Sobrinho com o cineasta para sua tese confirma esse “fenômeno proto-multimídia” do cinema de Greenaway, que busca reações racionais a seus filmes. O diretor as chama de "distanciamento apaixonado" (GREENAWAY, 2004, p. 194).

³ Embora bastante conhecido no Brasil pela tradução de seu título original em inglês, o filme *Prospero's book* (Reino Unido / Holanda / França / Itália / Japão, 1991) foi lançado oficialmente no país com o título *A última tempestade*.

Tiago Monteiro resgata a trajetória do menos conhecido dos três cineastas de *3x3D*, que começa ainda nos anos 1980. Seus “videoclipes, instalações, performances e curtas-metragens, revelam-se profundamente influenciados pela estética fragmentária de colagem punk” (MONTEIRO, 2016, p. 1). Para o autor, Pêra se apropria em seu filme *O barão* (Portugal, 2011) de alguns códigos do cinema de horror B, mas pendendo a uma desconstrução crítica que, em vez de despertar medo ou aversão a plateia, cause um “desconforto cognitivo, acentuado pela profusão de fusões, *jump cuts* e oscilações de ritmo”. São técnicas que ele repete em *Caminhos magnétykos* (Portugal, 2018), mas só em *3x3D* ele as explorou com volumetria.

Godard quase não sobrepõe imagens em *3x3D*. Reúne imagens de arquivo suas e alheias sequencialmente. Entretanto, é *História(s) do cinema* que oferece chaves de compreensão sobre esse tipo de construção imagética, ainda que sem a estereoscopia. A série televisiva documental faz expressivo uso de colagens em sobreposições. Henri Gervaiseau se apoia em Alain Bergala ao defender que na série Godard buscava produzir uma imagem de nova natureza que ressurgiu no presente e se comunicou com um instante passado, repetidamente ao longo da obra, em novas configurações temporais, “a um novo modo de inter-relacionamento do presente, do passado e do futuro” (GERVAISEAU, 2006, p. 46-47). Georges Didi-Huberman contribuiu para o entendimento do tipo de montagem na série, mantida em boa medida em *3x3D*.

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequência. Ao contrário, é um modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. [...] Aqui, portanto, “montar imagens” nunca decorre de um artifício narrativo para unificar fenômenos dispersos, mas, ao contrário, de um utensílio dialético no qual se cinde a aparente unidade das

tradições figurativas no Ocidente” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 399-400)

Por tempo ser um elemento fundamental da arte cinematográfica, a cisão de sua unidade serve à compreensão das temporalidades distintas e simultâneas na cultura atual, o que a montagem espacial reflete e reitera. Jacques Rancière define dissenso como a ação que constrói dois mundos litigiosos e paradoxais onde dois recortes do mundo sensível se revelam (RANCIÈRE, 1996: 375). Sincronia em convívio com diacronia. Como em multicamadas de elementos afins, entre outros díspares.

Considerações finais

Como Crary observa, a partir dos aparelhos ópticos, de que o estereoscópio fez parte no século XIX, a visão humana, além de ferramenta de registro, tornou-se produtora de verossimilhança. Essa meta, mais que produto, norteia a absoluta maioria das mídias e efeitos visuais desde então, seja nos cinemas 2D e 3D, cinema 360° ou nos óculos dos *videogames* de realidade virtual de última geração. Pouco se cultiva tais recursos num sentido equivalente ao da pintura, que explora bem mais recorrentemente novos caminhos expressivos desde essa época, quando o figurativismo passou a dividir espaço com o abstracionismo na produção de telas.

Antigos efeitos em combinações imprevistas ou de repercussão demasiadamente restrita configuram um campo expressivo de potencial ainda muito vasto. A sobreposição de imagens com que Méliès já criava os efeitos de suas trucagens, a tecnologia do cinema 3D, somadas agora a proposta de um tipo de montagem em que espaços e tempos são simultaneamente expostos na tela de cinema – às vezes em esquema de multitelas – por meio da montagem. *3x3D*, especialmente nos segmentos

de Greenaway e Pêra, torna a cisão da unidade figurativa, bem como o desprendimento da verossimilhança oriundos do cinema experimental e expandido, o maior trunfo de inovação em construção imagética, em volumetria e montagem.

O 3D encontra-se em diversos tipos de mídia audiovisual contemporâneos e impressiona o investimento e a demanda tão expressivos em relação à ampliação mundial do circuito exibidor cinematográfico para adequá-lo a esse formato. O cinema precisa estar em dia para oferecer tanto quanto possível qualidades e recursos que as novas mídias apresentam, popularizam e/ou aperfeiçoam. Sua maior vantagem em termos de inovação, porém, é a qualidade, a amplitude e o impacto de seus efeitos, na tradição de seu formato original com tela única, grande e em sala escura. Essa base de experimentação, mesmo em suas formas expandidas em galerias e museus, no entanto, cada vez mais divide espaço com as novas mídias, inclusive portáteis, no papel de permitirem às imagens que produzem evoluir estética e conceitualmente.

Ainda que na perspectiva de mídia cara e menos acessível diante de tanta produção audiovisual para TV e internet em seus vários formatos, o poder simbólico do cinema se mantém um capital cultural muito proveitoso, quando não necessário, para a divulgação de novas técnicas e efeitos. Mais ainda quando estes logo se tornam acessíveis também ao público cada vez mais produtor do seu próprio conteúdo pelas novas mídias. A visibilidade crescente dos processos produtivos, em relação às imagens apenas enquanto si, torna a montagem espacial um recurso lógico e até previsível no intuito de refletir no cinema a produção cultural como um todo. Ao libertar da pretensão verossimilhante a volumetria por meio de sobreposições, *3x3D* permite o desdobramento de imagens descoladas do figurativismo ocidental para fora das telas, num mundo já tão saturado delas. Até que formas holográficas se

popularizem, obsolescendo e redimensionando sua ostensiva presença.

Referências Bibliográficas

- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Adieu au Language: 2 + 2 x 3D*. Disponível em: www.davidbordwell.net/blog/2014/09/07/adieu-au-langage-2-2-x-3d/. Acesso em 14 fev. 2018.
- CÁNEPA, Laura Loguercio. FERRARAZ, Rogério. *Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês*. In: Revista Contracampo, no 25, dez. de 2012. Niterói: Contracampo, 2012. p. 04-23.
- CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the 19th century*. Cambridge: MIT Press, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- DIRKS, Tim. *Timeline of Greatest Film Milestones and Turning Points in Film History The Year 1922*. Disponível em www.filmsite.org/1922-filmhistory.html. Acesso em 13 fev. 2018.
- EISENSTEIN, Sergei. *Montage 1937. Montage 1938. Towards a Theory of Montage*. Eds. Michael Glenny and Richard Taylor. Londres: BFI, 1991.
- GERVAISEAU, Henri. *Limiares: Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard*. In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, v. 33 n. 26 (2006), p. 43-86.
- GOSCIOLA, Vicente. *Volumetria Audiovisual: um novo campo de investigação para a Ecologia Meios*. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=a6tCN5cw03U&fbclid=IwAR3JouzvkpPf3OEa_f1KGuD24UX-Uus_zZtTyIkFcIIhvDDoqcRbSh1nOcg. Acesso em 5 set. 2019.
- GREENAWAY, Peter. Entrevista. In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre. *O autor multiplicado: em busca dos artifícios de Peter Greenaway*. 194 p. Tese (Doutorado em Multimeios) - Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas, 2014.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus Editora, 2011.
- MACHADO, Arlindo. *A emergência do observador*. In: Galáxia nº3, 2002. p. 227-234.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MONTEIRO, Tiago J. L. *Terror de autor: cinema de gênero e metalinguagem no longa "O Barão"*. Resumo expandido. Anais digitais do encontro 2016 da SOCINE. Disponível em: www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036. Acesso em: 8 mar. 2019.
- MOURÃO, Maria Dora Genis. *A montagem cinematográfica como ato criativo*. In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 33, n. 25, p. 229-250, jun. 2006.
- RANCIÈRE, Jacques. *O dissenso*. In: NOVAES, Adauto (org.). *A crise da razão*. São

Paulo/Brasília: Companhia das Letras/Funarte, 1996.

SUTTON, Gloria. *The experience machine – Stan VanDerBeek’s Movie-Drome and Expanded Cinema*. MIT Press, Cambridge, 2015.

THEATRICAL Market Statistics 2014. Disponível em: www.mpa.org/wp-content/uploads/2015/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2014.pdf. Acesso em: 01 nov. 2016.

WEIBEL, Peter. *Preface*. In: SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter. *Future cinema – the cinematic imaginary after film*. MIT Press, Cambridge, 2003.