



DESCENTRAMENTO ESPAÇO-TEMPORAL

Patrícia Moran

UFMG

Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

Professora do Departamento de Comunicação Social da UFMG.

Dedica-se à investigação de linguagem no cinema e vídeo,
através da realização de trabalhos de diversos gêneros.

E-mail: patriciamoran@uol.com.br

Esclarecimentos Iniciais

Este texto é o primeiro tratamento de um projeto de pesquisa em fase de elaboração. A investigação proposta dará prosseguimento a questões iniciadas na minha tese de doutorado. Trata-se de uma reflexão e em que realizarei uma investigação de linguagem e teórica sobre espetáculos com imagens e sons manipulados ao vivo, ou seja, performances de VJs. As questões colocadas ao longo deste texto são principalmente hipóteses de trabalho. Algumas já foram por mim *experenciadas* seja como espectadora ou na manipulação e elaboração de imagens para projeção em grandes espaços com acompanhamento de música ao vivo. Só participei de um espetáculo e mesmo assim não fui responsável pela concepção do mesmo. Convido os possíveis leitores deste texto a mergulharem comigo no universo de sensações e descobertas proporcionadas pelo *Vjin*. Descobertas estas que se renovam a cada apresentação, pois cada espetáculo é único.

Um lance de imagens

Aliado e parceiro da ciência e da arte o acaso tem revelado ao longo da história possibilidades inimagináveis nos meios expressivos audiovisuais. Ou seja, a ocorrência de falhas ou desvios na programação prevista para os equipamentos, revela novas alternativas possíveis de uso expressivo do meio. Acasos do acaso, o defeito em um projetor emancipou o



cinema do teatro. O acaso mostrou a Méliès a possibilidade de se montar o filme. O negativo foi cortado e assim o cinema começou a construir uma gramática. Espaço, movimento e tempo ganharam autonomia, deixaram de ser instâncias coincidentes no filme. Ao flagrar a obra do acaso, Méliès conheceu novas possibilidades estruturais para suas histórias fantásticas. Caberia ao realizador construir o ritmo do filme e ele estava no corte fundador da montagem. Neste exemplo, estamos diante de um acontecimento acidental, de um fato imprevisto, que instaurou normas e procedimentos de trabalho, e promoveu um novo olhar para as possibilidades narrativas das imagens-movimento.

Em arte o acaso não é apenas um acontecimento fortuito. Movimentos como o dadaísmo e o surrealismo com sua escrita automática incorporaram o acaso à sua dinâmica de trabalho. Para libertar a criação das “amarras do pensamento racional”, para apontar possibilidades de invenção “livres” dos condicionamentos cotidianos, estes artistas das vanguardas do início do século XX foram buscar nas associações do inconsciente uma dinâmica e formalização de seu trabalho. Existe uma vasta tradição na poesia, na música, enfim, nas artes em geral de criadores para quem o acaso não é algo exterior, mas um método da sua dinâmica de operar, é algo intrínseco e estrutural. Para John Cage “o acaso é também uma forma de disciplina do ego para libertar-nos de nossos gostos e preferências permitindo-nos experimentar coisas de que não gostamos e mudar nossa mente” (Campos. In: Cage 1985: xvii).

Com os poetas do dadaísmo e surrealismo o acaso era uma maneira de experimentação, um modo de se fazer. Uma vez concluída a experiência, podemos dizer que o trabalho estava formalizado e passaria a ser lido como um todo acabado, pronto. Um trabalho construído através do acaso, mas enquanto produto fechava ao leitor a possibilidade de experimentar o acaso. Com Cage, em cada apresentação de sua música aleatória havia um exercício, um jogo com o acaso. Cage buscava através do acaso não apenas realizar uma obra, mas propor uma experiência coletiva. Cage problematizava e oferecia uma possibilidade de imersão perceptiva visando promover uma mudança de sensibilidade, de percepção dos sons a nossa volta. Realizador e público vivenciavam a construção do espetáculo ao mesmo tempo. Os movimentos rítmicos e associações sensoriais e de sentido proporcionadas pela peça musical aconteciam ao vivo.



Nestes últimos anos tem surgido e se afirmado uma atividade de expressão que recupera o acaso como estrutura e é fruto de acasos. Trata-se dos espetáculos ao vivo de imagens e sons, ou seja, dos eventos multimídia dos VJs. Distingue-se das experiências acima relatadas, pois o acaso não é uma bandeira de vanguarda, pelo contrário, os espetáculos dos VJs são montados visando o entretenimento. Acontecem como rituais profanos, festas em pequenos espaços ou pensados para um grande público. Tradicionais festivais de rock se assemelham à ambiência dos espetáculos dos VJs, mas no rock não há invenção ao vivo. O espetáculo costuma ser ensaiado e previsível.

A denominação VJs, vídeo jockey é herdeira dos DJs, disk jockeys. Os DJs mesclam músicas, ou pedaços de músicas de terceiros para criar uma composição sonora original. Começaram em festas nos anos 80 e se firmaram como inventores/criadores nos anos 90. Hoje os DJs têm seu trabalho reconhecido, lançam discos e segundo Lev Manovich eles são um exemplo de possibilidades expressivas surgidas com as novas mídias. Sua atividade deve ser entendida como o alargamento da idéia de criação, ela agora vale para a mistura de materiais sonoros pré-existentes (Manovich 2001: 134-135), o DJ utiliza geralmente sons de terceiros. Os ready-mades de Duchamp também eram realizados a partir de materiais pré-existentes, mas agora estamos entrando no universo das imagens e sons por meio de sistemas numéricos. A criação extrapola a elaboração de um conceito para os materiais e há a manipulação dos mesmos. Temos ainda a possibilidade de utilizar todo um repertório de imagens e sons produzidos ao longo da história da arte.

DJs e VJs são uma versão moderna de montadores. Por um lado seu trabalho remonta à concepção de montagem do *primeiro cinema* quando o trabalho do projetorista passava pela seleção e organização do material a ser exibido (Manovich 2001: 130). Não havia uma determinação por parte dos proprietários dos slides da maneira como estes deveriam ser exibidos. Era na projeção que se ordenavam as seqüências das imagens a serem projetadas, ali estava a invenção. Se entendermos a montagem como a construção espaço-temporal de uma narrativa estruturada segundo um ritmo ordenador de conceitos, de jogos de sentidos metafóricos, metonímicos e outros mais, os princípios da montagem tradicional de imagens fundam o trabalho do VJ. Este é um espetáculo de manipulação ao vivo de imagens, com sons também executados ao vivo, em espaços físicos que abolem a necessidade de uma única tela em uma única posição.



A atividade dos VJs pode ser duplamente considerada como resultado de acasos. Um primeiro ponto a destacar é que ela é possível dado a condições técnicas. Fazer um *Vjin* é montar e soltar as imagens ao vivo. É construir uma enunciação multimídia no momento da emissão. A novidade trazida pelos VJs refere-se à possibilidade de manipulação da imagens e construção das representações gráficas, abstratas ou com imagens figurativas no momento da audição. *O lance* das imagens para o público e para a audiência acontecerá em consonância com a música, também criada ao vivo. O ritmo e a harmonia do trabalho conta com a participação do público que responde com seu movimento e sons coletivos. Cada apresentação é única. Público e *performers* vivem ao mesmo tempo o espetáculo. Como um maestro o acaso criativo vai comandar a apresentação.

Estou considerando o surgimento da atividade dos VJs como resultado do acaso devido às características de realização do evento. Gostaria de lembrar que já acontecerem ao longo da história das imagens e sons atividades semelhantes (Yongblood). Uma novidade que temos é a possibilidade de mídias distintas como imagens em movimento de todos os tipos, material fotográfico em papel ou slides e material gráfico produzido para qualquer finalidade estar presente em uma mesma máquina. A possibilidade de edição em computadores tornou disponíveis estes materiais para uso em tempo real.

Quando se editava em ilhas analógicas ou moviolas, no processo de correr com a imagem em busca do plano a ser utilizado encontravam-se situações curiosas e instigantes, que ganhavam outra intensidade ou sentido em função da mudança de velocidade da cena. Trechos das cenas e partes de um quadro também podiam remeter a universos não vislumbrados durante a captura da imagem. Algumas imagens poderiam ser incorporadas ao trabalho no caso da edição analógica, não sem perda da qualidade das mesmas, mas isto é secundário no caso. Com o surgimento do computador para a edição estava dado o passo definitivo para se viabilizar a execução de imagens ao vivo. Estamos falando principalmente de máquinas portáteis, os *laptosps*, com capacidade de processar uma grande quantidade de imagens e dialogar com interfaces de projeção e de produção de efeitos.

Ainda não foi feito um inventário de como cada VJ abraçou este meio expressivo, mas algumas experiências no Brasil podem ser indicativas da participação do acaso em trajetórias específicas. A título de exemplo gostaria de lembrar de Luiz Duva, um pioneiro nesta área no Brasil. Duva sempre criou com mídia eletrônica, é diretor e exímio montador de vídeo, tendo

realizado desde meados da década de 80 diversos trabalhos de vídeo-artes. e vídeo-instalações. A edição sempre despertou o interesse de Duva. Em seus trabalhos de montagem Duva já havia percebido a amplificação do acaso na edição não-linear, ou seja, nos computadores. Ele trabalha com máquinas de ponta como a Avid e os computadores semi-domésticos da Machintosh como o G4. Para Duva em alguns momentos as soluções apresentadas pela máquina são melhores do que as imaginadas. No processo de puxar e arrastar trechos de imagens e coloca-los na *timeline*¹ ele costuma dizer ter felizes surpresas ao se deparar com arranjos perfeitos para seu trabalho expressivo propostos pelos acasos da ordenação das imagens. Na minha bem mais modesta experiência como montadora, também aceito as contribuições proporcionadas pela edição não-linear.

Um dia quando montava um documentário e ouvindo música eletrônica, Duva descobriu o *Vjin*. No processo de correr com a agulha na *timeline* em busca de uma cena ele se deu conta de estar criando um novo sentido para as imagens, eis o princípio do *scratch* dos DJs e VJs. Uma nova possibilidade de expressão se abria. Imaginar situações, imaginar trabalhos para espetáculos foi uma passagem que pedia agora uma pesquisa sobre o novo meio. A questão agora era conhecer os telões, pensar se utilizaria algum *software* de VJs e testar as suas narrativas-abstratas com o público. Em suma, a questão era trabalhar.

Spetto também é um VJ que migrou de uma outra área por estar trabalhando no computador. Designer e programador, Spetto cria *websites*, *cdroms*, sistemas, *softwares*, vídeos e trilhas. Ele desenvolveu um programa, o VRStudio 5.1² para oficinas de histórias para crianças. Sua maneira de contar histórias é semelhante em termos de estrutura às narrativas abstratas ou por associação criadas nas apresentações dos VJs. Spetto trabalha com ícones emblemáticos da cultura Pop da comunicação de massa e figuras públicas, também ícones emblemáticos de nosso tempo, como o atual presidente dos Estados Unidos George Bush. Para as crianças ele ia contando a história de maneira associativa, ou seja, construía

¹ Nome dado à janela do computador em programas de edição de imagens e sons, para onde se arrasta o material que está sendo trabalhado. A *timeline*, como indica o próprio nome é uma linha do tempo que exhibe a montagem horizontal (temporal) e vertical (filtros e outras imagens).

² Este programa tem uma versão disponível na rede. VJ Spetto liberou gratuitamente para moradores do Hemisfério Sul uma versão do programa que pode rodar em máquinas simples como um Pentium 233 ou 300. A postura política de suas apresentações está também na cessão, livre de taxas, do programa. Ele “defende a pirataria desde que utilizada com cunho social. ‘O homem tem que ser livre para acessar qualquer tipo de informação para seu enriquecimento cultural e social, nem que para isso precise piratear algo’ ”diz Spetto em biografia disponível na internet.



uma relação livre de compromissos históricos entre um ícone e outro. A associação entre eles guardava alguma relação com dados da realidade, mas a costura das cenas é imaginativa. Na verdade não cheguei a presenciar uma aula do VJ Spetto, apenas vi uma demonstração de como ele começou o seu trabalho.

Ainda é prematuro proceder a generalizações sobre o trabalho dos VJs, talvez poucos aspectos de sua atividade sejam passíveis de serem tratadas como regra. Cada apresentação é única. Podemos pensar na aura de Walter Benjamin não como originalidade no sentido de matriz, afinal as imagens manipuladas podem ser as mesmas, o repertório visual a ser apresentado já foi previamente definido. No caso das músicas também. A aura pode ser pensada no sentido de aparição única. A intensidade do evento, os ajustes finos de tempos das imagens e a sensação vivida como resultado do encontro rítmico entre imagens, sons e público têm uma aura como a do movimento de queda de uma folha de uma árvore em um dia e hora precisos. Todos os dias caem folhas, mas dificilmente a relação-sensação do observador será a mesma. Cada uma tem sua poesia, ou não, particular. Estamos em um campo de percepção do particular, em um espaço coletivo.

Os meios de criação dos VJs tampouco são os mesmos. Todos trabalham em computadores, alguns com *mixers* de imagem, outros não. Em geral são utilizados os computadores *laptop* Titanium da Machintosh. Mas alguns VJs como Spetto usam computadores da Microsoft. Cada VJ escolherá um software ou um tipo de imagem a trabalhar em função de suas necessidades expressivas. A página da internet *centralvj* vende alguns software, mas avisa ao usuário sobre a necessidade deste ter suas demandas expressivas definidas. Em se tratando do Brasil a situação ainda é mais complexa naquilo que se refere ao uso dos programas. Importar programas costuma estar fora do alcance do VJ brasileiro. Luiz Duva chama a atenção para a realidade brasileira em relação ao software. A grande maioria dos VJs brasileiros usam o FinalCut, programa de edição de imagens e sons desenvolvido para computadores Machintosh. Isso confere ao trabalho dos brasileiros uma singularidade destes manipularem as imagens com poucos efeitos *pré-setados*³. As marcas da mão do VJ brasileiro são definitivas na impressão do ritmo do espetáculo, pois tanto o

³ *Pré-setados* é o aportuguesamento da expressão inglesa *preset*, que significa efeitos criados para serem utilizados de uma maneira estabelecida pelos programadores, ou ajustes padrão em máquinas analógicas e digitais.



tratamento da imagem quanto a duração dos quadros são determinados na manipulação ao vivo. Alguns VJs brasileiros utilizam *mixers* com seqüências pré-montadas, nestes casos a manipulação é de seqüências, mas ainda assim é mais livre do que aquelas realizadas com software específico para eventos ao vivo.

Espaço. Mesmo perto, há distância⁴.

“Conhecer é estar imerso em um oceano de partículas cintilantes e nele engolfar-se sensualmente. Conhecer é ser invadido e habitado pelas imagens errantes de um cosmos luminoso”.

(Lucrécio. Citado por Bossi 1988: 67).

Para o modelo teórico de Lucrécio sobre a percepção partículas atômicas atingem os olhos promovendo a visão. O conhecimento é assim decorrente do nosso estar afetado pela energia, pelas ondas promovidas pelas imagens. Lucrécio realiza uma “poesia materialista, poesia cósmica, poesia de uma luz que se oferta ao homem e toca os seus sentidos, pois é a mesma causa que move o tato e a vista” (Bossi 1988: 67) .

A descrição de Lucrécio sobre o nosso estar afetado pelos estímulos visuais é um elogio à sinestesia. A sinestesia é um processo de múltiplas sensações dos sentidos resultado da transferência da energia recebida de um sentido para o outro. As crianças até seus três meses percebem o entorno de maneira sinestésica. Ondas de cores são estímulos experimentados por mais de um sentido, ou liberados de um sentido a outro, por exemplo, da visão para a audição. Da mesma maneira estímulos auditivos são captados por mais de um sentido. Ou seja, o estar afetado de um sentido é experimentado por outro (Basbaum 2002: 29-52).

Não consigo vislumbrar com precisão, porque a maior parte dos autores se expressa de maneira poética ao falar sobre a percepção sinestésica. Por que eles constroem imagens visuais para descrever o fenômeno? Talvez por ser a sensação sinestésica um estado de poesia. Talvez porque seja interessante deixar uma margem de indeterminação, para que o leitor não apenas entenda, mas também perceba pelo verbo o seu sentido. Uma outra

⁴ Frase de John Cage.

alternativa de resposta é que eles procuram com o discurso poético criar imagens-verbais procurando repetir a transferência de sentidos da sinestesia, os poetas simbolistas assim o faziam. Segundo Moritz, Pitágoras considerava a sinestesia “o maior dos dons filosóficos e das conquistas espirituais porque finalmente conciliava o mundo ilusório cotidiano com o mundo autêntico dos conceitos abstratos, duradouros e universais” (Basbaum 2002: 20).

Mesmo não chegando a uma conclusão sobre a motivação dos filósofos para se entregarem ao enlevo poético ao se referirem à sinestesia, pois não é essa nossa questão, posso afirmar com certo grau de segurança que os espetáculos dos VJs proporcionam experiências de sinestesia. Se nosso processo de conhecer não é tão simples como queria o atomista Lucrécio - nas performances dos VJs temos além dos estímulos sensoriais propiciados pelas luzes, pelas imagens abstratas e figurativas, pelos sons, pelos enfeites diversos e pelo próprio público em torno do público - temos associações organizadas por estes maestros das imagens conceituais em grandes escalas. Essa quantidade de informações altera não apenas os cinco sentidos, mas nossa própria percepção do espaço. E nestes casos, a noção de perto pode ser um equívoco, pode estar longe de ocupar o nosso espaço sensorial, pois estaremos em uma outra dimensão espaço-temporal. Eis a meu ver uma das grandes contribuições das performances. Elas re-posicionam a noção espaço-temporal dos enunciados audiovisuais, nos remetem a uma dimensão da imagem vislumbrada pelo cineasta visionário Serguei Eisenstein, onde há uma reconciliação de uma dimensão imaterial do espaço e do tempo.

Eisenstein permanece contemporâneo por sua investigação teórica e prática de uma proposta de montagem em que promove a análise e a construção teórica de uma percepção espacial do cinema denominada por ele “a quarta dimensão do cinema” (1990: 71-76). Estes procedimentos apontados por Eisenstein são metafóricos e visam a construção do sentido pela justaposição de imagens. Considerando a recorrência de procedimentos em manifestações expressivas, tanto nos seus aspectos formais genéricos, quanto nos conteúdos, a definição de parâmetros estruturais básicos através da problemática sobre como são modulados o espaço e o tempo nos auxiliam a alcançar a contribuição específica de cada trabalho⁵.

⁵ Bodry aponta na delimitação de parâmetros como a modulação do espaço e do tempo um caminho para se pensar as novas tecnologias aplicadas à expressão audiovisual. Na minha tese de doutorado, e em trabalho a ser apresentado em junho na Compós discuto as idéias de Eisenstein sobre a quarta dimensão do cinema e penso sua



Em linhas gerais, pensar a montagem em termos de uma quarta dimensão implica em esquecer noções absolutas e considerar a coexistência de diversos espaços produzindo sentido na enunciação audiovisual. A construção de sentidos se daria pela justaposição das imagens, como nos hieróglifos chineses (Eisenstein 1929/1986). Eisenstein pretende alcançar com o seu cinema harmônico “a representação visual de conceitos abstratos” (Eisenstein 1929/1986: 168). Os objetos dispostos na tela seriam como “dois braços infinitos que se encontram, como dizemos, no infinito” (Eisenstein 1929/1986: 174). Onde fica o espaço infinito? O que é o infinito? Ele brinca com o uso da expressão infinito, pois “ninguém nunca visitou uma região tão distante”. Esse infinito é uma dimensão da percepção, é uma quarta dimensão onde espaço e tempo são categorias relativas. Eisenstein chega a citar nominalmente o físico Einstein ao se referir à quarta dimensão do cinema possibilitada pela montagem.

Não tenho ainda como afirmar que nos processos sinestésicos alcançamos esta dimensão proposta pelo físico, uma investigação mais rigorosa nesta direção ainda se faz necessária. Podemos inferir nesta direção, pois alguns estudiosos de Einstein afirmam que ele promoveu a reconciliação da matéria com a energia.

Nas performances dos VJs, os estímulos recebidos também promovem estímulos sinestésicos onde há uma confusão entre matéria e energia. Repito-me, ou melhor, repito John Cage, “mesmo perto, há distância”, principalmente se perto for uma dimensão física newtoniana e a distância um estado de percepção de algo que não se encontra no espaço físico, mas em outra dimensão, na quarta dimensão da enunciação audiovisual proporcionada na execução das imagens. Quarta-dimensão em que espaço e tempo referenciais são eventualmente suspensos, abolidos, pois nossos sentidos estão mergulhados nas associações propostas pelos VJs.

A ordenação significativa das imagens oferecidas pelos VJs – ao acaso, mas não totalmente aleatórias – são uma das molas propulsoras para se alcançar esta dimensão. Não estou aqui considerando as alterações da percepção decorrentes do uso de aditivos químicos, situação usual nos espetáculos⁶, pois considero que o arrebatamento dos sentidos, o trânsito de sensações-conceitos são proporcionados pelas narrativas propostas.

relação com um debate entre Marc Lafia e Lev Manovich sobre o espaço em vídeo-instalações e das novas tecnologias em geral.

⁶ Talvez seja o caso de considerá-las num futuro próximo pelo menos para pensarmos o ritual profano coletivo.



Imagens-Síntese

Gráficas, estilizadas ou figurativas. As imagens proporcionadas pelos VJs são imagens-síntese, são imagens emblemáticas de situações sociais ou pessoais. Mesmo quando percebidas como aleatórias são o resultado de elaboração associativa ou causal ordenada pelos VJs.

VJ Spetto, como já situamos anteriormente, parte de imagens colocadas em circulação pelos meios de comunicação de massa tanto no jornalismo com na cultura Pop, para assim criar seus enredos. Seu trabalho não se esquece, não pode se esquecer, que esta se dirigindo a um público com uma atenção difusa. Público que, entre um diálogo e outro, entre um gole e outro, entre um beijo e outro, tem imagens lhe chamando a atenção. Nesse sentido, ele solta imagens que são fixadas pela repetição. Imagens e frases descontínuas, *discret* como a lógica estrutural das máquinas de onde são lançadas. A imagem do sub-herói mexicano Chaves é precedida da frase: Quem poderá nos salvar?

Salvar do que? Salvar de quem? De uma imagem anteriormente liberada em fundo tratado com cores vibrantes dispostas de maneira gráfica - referência à arte pop americana tanto pelas cores como pela forma gráfica – do presidente dos Estados Unidos George Bush.

O trabalho do VJ Duva já é mais intimista. Suas imagens convidam a um mergulho existencial. A denominação narrativas abstratas é ideal para pensarmos seus trabalhos. Não podemos chamar de narrativas as imagens de Duva se nos atemos a definições clássicas, mas se pensamos nas situações por ele apresentadas, nas cores propostas e na movimentação das imagens, estamos diante de narrativas.

Duva costuma trabalhar com atores. Algumas vezes apenas com seus rostos. Quase silenciosos. No meio de tantos estímulos, o silêncio. As sutis mudanças de seus personagens nos deslocam. Um rosto parado na tela, quando o olho volta para ela, apenas a boca da imagem se mexe, lentamente. Um rosto de mulher clara em fundo preto, à sua volta pedaços de sua cor entram e saem. Quase ausência de movimento. Em outro trabalho um casal se abraça, se enrosca, em volta *vermelho sangue*. Nome do trabalho. Imagem síntese de uma situação onde o branco do vestido rodado da atriz se contrapõe ao vermelho do chão, ao fundo preto da ação. Ainda estamos em uma performance, ainda estamos em uma festa, estas imagens propõe uma vivência individual no coletivo. Estas imagens são cenas figurativas pela



natureza da imagem e abstratas pois não chegam a dizer, mas sugerem e evocam. Como borrões, como cores em tensão.

Conclusão

Muito a fazer. Seria o caso de se pensar um inventário de algumas narrativas? Seria o caso de mergulharmos em investigações sobre sinestesia e sua relação com as proposições de Eisenstein e Einstein? Seria o caso de se produzir trabalhos e experimentar com maior mergulho o lado da manipulação. O caso é caminhar com a pesquisa e explorar suas possibilidades expressivas e o campo de reflexão inaugurado com as performances, com as manipulações ao vivo de imagens projetadas em telões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basbaum, Sérgio Roelaw. 2002. *Sinestesia, Arte e Tecnologia. Fundamentos da Cromossonia*. SP: Annalume / Fapesp.
- Bodry, Florian. 1999. *The Medium Is the Memory*. (134/149) In: Lunenfeld, Peter (org.) *The Digital Dialectic. New Essayson New Media*. Massachusetts – London: MIT Press.
- Bosi, Alfredo. 1988. *A fenomenologia do olhar*. In: Novaes, Adauto(org.). *O Olhar*. ed. SP: Cia da Letras
- Cage, John. 1985. *De segunda a um ano. Novas Conferências e escritos de Jonh Cage*. Tradução: Rogério Duprat. SP: Hucitec.
- Eisenstein, Sergei. 1990. *A Forma do Filme*. Tradução: Teresa Ottoni. RJ: Zahar.
- _____. 1929. *O princípio cinematográfico e o ideograma*. In: Campos, Haroldo de (org.) 1986. *Ideograma – Lógica Poesia Linguagem*. SP: Cultrix.
- Lafia, Marc. 2002. *In Search of a Poetic of the Spatializatio of the Moving Image*. Distribuído na lista ww.rhizome.org em julho e setembro.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT press.
- _____. (2002) *Spatial Montage, Spatial Imaging, and the Archeology of Windows. A Responce to Marc Lafia*. Distribuído na lista ww.rhizome.org em setembro.
- Yongblood, Gene.1970. *Expanded Cinema*. NY: E.P. Dutton & CO., Inc.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set 2003
