



Grafitecidade e Visão Travelar¹

José Geraldo de Oliveira²

Faculdade de Comunicação Cásper Líbero, São Paulo, SP

Resumo

O trabalho se propõe a discutir a cidade e sua cacofonia de elementos visuais pela ótica da montagem cinematográfica. A cidade contemporânea nos impõe uma nova forma de olhar, pois com a aceleração da vida atual, só é possível perceber a metrópole por meio da “visão travelar” e isso cria uma nova forma de analisar as imagens incrustadas na cidade. A interação entre o (ser) humano, a cidade, o cinema e o grafite/pichação segue uma organização hierárquica que depende de interfaces com propriedades físicas específicas que atuam como um código. O homem na cidade não é mero receptor passivo, mas interage, codifica e decodifica e devolve a sua (re) significação, ou seja, o espaço urbano não é mais apenas uma formação geográfica e espacial, mas é parte de um processo histórico.

Palavras-chave

Cidade; Grafite; Cinema; Olhar; Montagem

1. Introdução

“É muito difícil julgar coisas próximas”. Assim Pierre Francastel inicia o texto *O aparecimento de um novo espaço* (1967: 26), uma referência aos historiadores da arte e da literatura diante da análise de algo contemporâneo. Uma das peculiaridades da sociedade contemporânea é a aceitação da pluralidade, do efêmero, do descontínuo e do caótico e fragmentário, elementos que requerem uma bússola para indicar um caminho rumo à reflexão e à construção de uma metodologia de análise da imagem nos múltiplos labirintos da metrópole contemporânea.

Até o século XVIII, falar em imagem era equivalente a falar de arte, mas já a partir de meados do século seguinte e inícios do XX surgiu uma imensa produção artística que

¹ Trabalho apresentado no GP Fotografia, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando e integrante do grupo de pesquisa Comunicação e Cultura Visual da Faculdade Cásper Líbero. Email: zegeira@hotmail.com



rompeu com as ideias anteriores: o realismo se dissolveu quando a imagem foi desconstruída, revelando as alterações que ocorriam na sociedade, juntamente com o aparecimento das imagens técnicas: primeiro a fotografia e depois a cinematográfica.

O conceito que aqui pretendo desenvolver é a possibilidade de utilizar metaforicamente a linguagem cinematográfica associada à visão da cidade e à relação que mantemos com ela e os seus múltiplos elementos comunicacionais – e com especial destaque para o grafite –, e como esses elementos se organizam na comunicação cotidiana.

A arte urbana, transitória e efêmera, se torna estética. O deslocamento apressado faz com que a percepção visual dessa poética contemporânea seja apreendida como uma montagem cinematográfica, compreendida a partir da junção de vários signos e símbolos que remetem a uma análise também fragmentada, ou seja, “montagem como arte combinatória” (BOLLE: 2000) e reunião de blocos de um material visual que modifica sua estrutura e configura a percepção do seu habitante.

Caminhando pelas metrópoles não ficamos indiferentes aos signos-símbolos que surgem entres as gigantescas massas populacionais que se deslocam nas inúmeras artérias e labirintos que compõem a urbe e que mobilizam todos os nossos sentidos: cores, aromas, sons, asperezas, sabores. As mensagens transmitidas são percebidas de forma rápida por causa do deslocamento acelerado, já que nesse espaço o ritmo, a instabilidade, a movimentação e a duração muda a forma de perceber os símbolos gráficos. Daí os artistas criarem as “estratégias de visibilidade”, pois a proliferação e explosão de signos esgotam e levam à destruição de sentidos, pois como revela Josep Català “O visual não é apenas a imagem e sim um fenômeno complexo que circula em diferentes plataformas e níveis de significado, todos inscritos na visualidade” (CATALÀ, 2011, p.19).

O que se mostra evidente é que toda a cultura moderna conflui na sua própria desorganização e, no caso das imagens dos grafites/pichação, são criações sem um receptor fixo ou determinado. Nas metrópoles e por meio da “visão viajar”, as imagens são autônomas, como em um *zapping*, e elas chegam de forma descontextualizada. Não sabemos o contexto de onde surgem e as interpretamos como



construções independentes. No caso do grafite/pichação, isso fica claro, pois interpretamos meramente o visual, o visual autônomo.

O lugar é uma manifestação concreta do espaço, os usos e hábitos constroem a imagem desse lugar, mas a aceleração impede sua percepção, resultando em todo homogêneo e ilegível, sem codificação. Lucrecia D’Alessio Ferrara acertadamente reflete em seu *Olhar Periférico*:

[...] Percepção é informação na mesma medida em que informação gera informação: usos e hábitos são signos do lugar informado que só se revelam na medida em que submetidos a uma operação que expõe a lógica de sua linguagem. A essa operação dá-se o nome de percepção espacial (FERRARA, 1999, p. 153).

A reflexão e a (re)significação também não encontram espaço visual no âmbito contemporâneo fragmentado, acabando por criar mais uma camada de complexidade, adicionando mais uma camada multifacetada, nos levando ao conceito de sintonia ligado à visualidade.

Ver é fixar... contemplar. A eliminação de todo o medo está na visão... que deve ser o alvo. Uma vez a visão doada – aquela visão que parece inerente ao olho da criança, um olho que reflete a perda de inocência de forma mais eloqüente do que qualquer outra característica humana, um olho que, desde cedo, aprende a classificar percepções, que espelha o movimento do indivíduo em direção à morte pela sua crescente incapacidade de ver (BRAKHAGE, 1983, p. 341).

O espaço urbano não é fruto apenas de uma formação geográfica e espacial, mas é parte de um processo histórico e que as imagens estão inseridas num sistema extremamente complexo. O homem na cidade não é um mero receptor passivo, ele interage, codifica e decodifica e devolve a essa cacofonia de elementos a sua (re)significação. Portanto, é possível estabelecer conexões e perceber que as representações visuais devem ser tratadas sob o critério de que são de grande complexidade e, portanto, seu discurso visual é expansivo, não está focado em apenas uma forma ou temática e sim numa “constelação de significado” em que as gramáticas visuais, fabricadas coletivamente, estão inseridas.

2. A Cidade Como Montagem Cinematográfica

A interação entre o (ser) humano, a cidade, o cinema e o grafite/pichação segue e mostra uma organização hierárquica que depende de interfaces com propriedades físicas específicas que atuam como um código. E este carrega mensagens culturais em diversas mídias, determinando, em grande parte, como o “observador” as pensa e com elas se relaciona. Lev Manovich afirma que, diferentemente das narrções literárias, no teatro e na pintura bastam apenas as técnicas que estão colocadas em cena. Já no caso de uma escultura ou arquitetura, “O espectador tem que mover todo o seu corpo para experimentar a estrutura espacial” (MANOVICH, 2006, p.104). Dessa mesma maneira se dá nossa relação com a cidade e com os elementos incrustados na paisagem.

Na cidade contemporânea, além de espaço e tempo, é preciso considerar um terceiro elemento: o ritmo, ou melhor, a velocidade (FREIRE: 1966). O ritmo vertiginoso imposto pelas metrópoles impede o olhar atento e reflexivo. Assim, a percepção das imagens e de suas mensagens se torna “travelar”. Cunho esse termo “visão travelar” me apropriando da terminologia do cinema (no caso, “travelling” – todo movimento de câmera em que esta realmente se desloca no espaço).

A partir da circulação, isso é, do movimento do corpo no espaço, se instaura uma nova percepção do objeto num percurso urbano, é a isso que chamo de “visão travelar”.



Figura 1: Avenida Francisco Matarazzo e Rua Pedro Machado em São Paulo. O registro da visão travelar só é possível através de uma montagem fotográfica ou registro em vídeo.

A imagem, a simultaneidade de acontecimentos, a preferência do espacial sobre o temporal é inerente: a imagem, incluindo a imagem em movimento, é capaz de apresentar várias camadas de acontecimentos muitas vezes sem realmente as propor



(CATALÀ, 2005, p. 46). Por isso o *flâneur* do século XIX não existe mais. Esse personagem tinha como característica o prazer de olhar o vazio existencial da cidade e (re)significá-lo. O *flâneur* pertence a uma sociedade em que a percepção visual se baseava em imagens fixas e não em movimento. Os surrealistas introduzem uma variação a esse conceito: o deriva³.

Aquele que “deriva” não considera as coisas espontaneamente visíveis, objetos de contemplação como o flâneur, mas entende que os quarteirões por onde anda são construções sociais e, portanto, ele é capaz de “reconstruí-lo”, rompendo-o com o seu caminhar. É o espetáculo social, em suas falsas montagens, que deve ser arrebatado de dentro (FREIRE, 1996, p. 68).

Conceitualmente o “deriva” reorganiza temporalmente e mentalmente as imagens, criando sua própria montagem, transformando-a em reflexões visuais.

Lev Manovich esboça a idéia da “Info-Estética”, criando uma leitura interessante dessa sociedade. É um conceito estético aplicado à sociedade de informação e cujos elementos visuais se inserem sobremaneira na temática da mistura e “remistura” de elementos dispersos e até antagônicos.

Se considerarmos que a cidade possui uma estrutura visual fragmentária, dialética e caótica, é possível pensar em uma obra aberta, passível de variadas montagens cinematográfica, resultando numa espécie de radiografia da contemporaneidade. Para Walter Benjamin, as obras, inclusive as urbanísticas e arquitetônicas, possuem enigmas e deixam mensagens para o futuro. E é nesse contexto que elas podem ser integralmente compreendidas.

[...] A construção do olhar sobre a cidade se dá através de imagens dialéticas, fragmentos e técnicas de montagem – configurando um ensaio “cinematográfico” e uma “radiografia” da metrópole (BOLLE, 2000, p. 19).

³ A teoria da deriva é um dos trabalhos de autoria do pensador situacionista Guy Debord. Seria um procedimento de estudo psicogeográfico. Partindo de um lugar qualquer e comum à pessoa que se lança à deriva deve rumar deixando que o meio urbano crie seus próprios caminhos e construindo um mapa do percurso traçado.

Nesta operação cinematográfica realizada pelo “Deriva” permite a criação de uma percepção visual pensada em termos culturais e “construir um olhar que reúna o real a um espaço determinado” (CATALÀ, 2011, p.129).



Figura 2: Avenida Francisco Matarazzo e Rua Pedro Machado, em São Paulo. O observador viajar se apropria de partes menores, com o intuito de compor um todo maior, uma operação potencializada pelo processo que Josep Català chama de interface.

Isso nos leva a detectar a aparição de um novo modelo mental que reúne o funcionamento das relações entre técnicas, indivíduo e sociedade, e, por sua vez, produz uma plataforma na qual essas interações se desenvolvem de maneira mais análoga às novas realidades (CATALÀ, 2010, p. 193).

3. Grafitecidade, Interface e Visão Travelar

Para perceber essa cidade heterogênea, composta de símbolos fragmentários, passo a acompanhar a trilha de artistas obscenos e transgressores: os grafiteiros que se impõem ao espaço urbano, deixando suas marcas e seu sentido de pertencimento.

O grafite/pichação é uma manifestação nascida em espaço público que se estabeleceu e se integrou nas formas contemporâneas de comunicação e que reivindica o título de herdeira de uma cultura visual de massa, pois é possível realizar leituras subjetivas para quem a observa, interpreta e lhe atribui significado, constituindo um elemento de comunicação e formação de identidade social.

A “interface” proposta por Català não deve ser considerada apenas na relação de um determinado dispositivo que relaciona o usuário com a máquina. Sua fenomenologia deve ter um enfoque mais amplo, pois nela confluem todas as tensões entre a técnica, o social e o individual. A interatividade que a inscrição urbana permite supõe processos de apropriação e de uso desse material, abrindo a possibilidade para um estudo de percepção.



Nesse sentido Lev Manovich dialoga com Català para ele a interação se torna categoria do “materialismo digital”. Conceito que Manovich adaptou da tensão dialética existente na Rússia Soviética, de Dziga Vertov e da obra *O Homem da Câmara de Filmar* (1929). Vertov, criador do Cine Olho (KinoGlas), defendia a integração do homem com a máquina, a fim de criar uma espécie de sinfonia visual em que ele mostra um dia da metrópole.

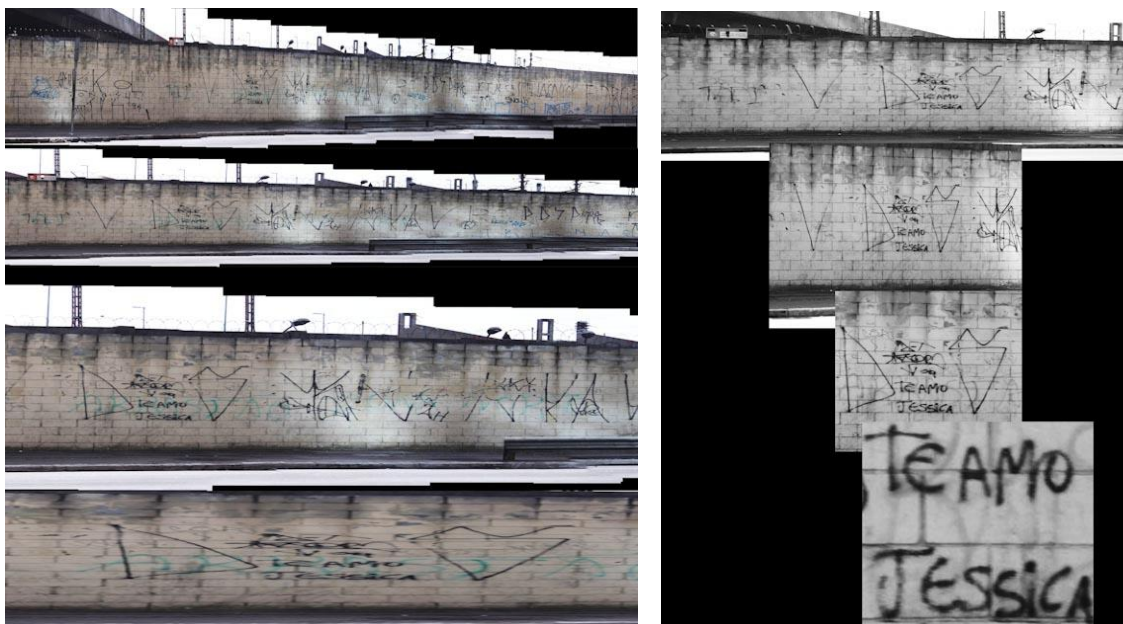
Retomando a reflexão sobre a percepção da cidade como montagem cinematográfica, Vsevolod Pudovkin em *Método de tratamento do material. Montagem estrutural* ressalta a importância da montagem no processo cinematográfico:

A montagem constrói cenas a partir dos pedaços separados [...]. A sequência desses pedaços não deve ser aleatória e sim correspondente à transferência natural do observador imaginário (que, no final, é representado pelo observador) (PUDOVKIN, 1983, p.60).

De forma clássica, um filme é constituído de sequências, unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramática ou narrativa. As sequências por sua vez são constituídas de cenas, dotadas de unidades espaço-temporal. A partir desse ponto, definimos a decupagem como um processo de decomposição do filme.

A visão direta de uma parte sugere a presença do todo que se estende para o espaço “fora da tela”. O primeiro plano de um rosto ou de qualquer outro detalhe implica na admissão da presença virtual do corpo (XAVIER, 2005, p. 20).

Na cidade, o observador recolhe fragmentos visuais e cria sequências lógicas conferindo significado à narrativa [figura 3 e 4]. Ele assume a câmera e o papel de montador, e faz isso para narrar uma história ou rearranjar um roteiro visual, ou simplesmente organizando a informação que é oferecida de forma fragmentada, dividida e interligada. O “deriva” reconstrói a mensagem no momento da leitura, na escolha de novos caminhos e obtenção de uma nova experiência.



Figuras 3 e 4 A escola russa de cinema propunha a fragmentação estrutural de obras audiovisuais com seus procedimentos de montagem. Podemos empregar esse conceito na visualização da cidade. A incursão pela cidade se manifesta em uma elaborada técnica de montagem cinematográfica, ou mesmo como uma forma de compor um texto, escrito ou visual.

Vivemos em um tempo (usando a linguagem de cinema como metáfora) em que a visão é a realização de uma montagem mental da cidade, ou, como Manovich propõe: a interface. Isso pode ser um marco inicial para os novos sistemas de representações. Manovich (2005: 75) define a modularidade destes ambientes como uma “estrutura fractal dos novos meios”, ou seja, da mesma forma que uma estrutura fractal possui sempre uma mesma estrutura em diferentes escalas, os produtos dos novos meios apresentam sempre a mesma estrutura modular. Nesse sentido surge um novo modelo de ordenamento visual. Esse modelo nos incomoda por ainda ser novo como paradigma do olhar.

4. Fenomenologia da Comunicação Transgressora, Visceral e Obscena

Cada época possui a sua estética, que invariavelmente depende dos valores da sociedade naquele momento. Acadêmicos diversos ditam normas e técnicas que definem um padrão da arte em que a preocupação máxima seria a harmonia e a beleza, algo que cai por terra se pensarmos na arte urbana, que nem sempre tem a intenção do belo clássico e sim comunicar um pertencimento, que é o que encontramos no grafite/pichação: uma fenomenologia da comunicação transgressora, visceral e obscena.



Da forma de representação imagética que é o grafite ao modo de representação imagético técnico que é o cinema, o que há em comum é a que a função da imagem é representar algo. Francastel em *Técnicas e Artes* (1987) discute as relações recíprocas e relativas entre técnica e arte no Renascimento. Ele conclui que “as técnicas são possibilidades, produtos e usos; são meios e utensílios, enquanto as artes são valores criados pela sociedade e que acabam, eles próprios, por criar sempre realidades, formas e objetos” (FRANCASTEL, 1987, p. 150).

O grafiteiro/pichador usa o seu trabalho com o objetivo de um impacto visual e comunicacional, visto que a cidade é composta de representações da realidade visual e da experiência humana, ou seja, imagens narrativas que têm como base um texto ou um produto visual. Como qualquer arte, o grafite/pichação, sempre esteve envolvido com algum tipo de tecnologia, mesmo quando um homem faz uma simples traço manual na pedra, ele teve de percorrer todos “os passos de um algoritmo, mesmo que assistido por algumas ferramentas de produzir imagens”⁴.

Seguindo as pistas de Català (2011), as imagens podem ser muitas coisas ao mesmo tempo [*figura 5, a seguir*], e a possível fragmentação visual da paisagem imagética possibilita descobrir elementos antes escondidos ou perdidos. Nesse processo de leitura, aprendizado, compreensão e assimilação visual das imagens é importante pensar nas funções da imagem. Afinal, diz ele, uma única imagem pode conter todas. Na função “informativa”, a imagem constata uma presença, reproduz algo de cuja existência alguém quer nos informar; na função “comunicativa”, ela estabelece uma relação direta com o espectador ou usuário, pois significa algo mais que simplesmente reproduzir; já na modalidade “reflexiva” é onde a imagem propõe um pensamento por meio de uma estrutura que deve ter como objetivo maior uma reflexão. Finalmente o autor aponta a função “emocional” da imagem: que são aquelas que colocam o caráter emocional de

⁴ Um algoritmo é uma sequência finita de instruções bem definidas e não ambíguas, cada uma delas podendo ser executada mecanicamente num período de tempo finito e com uma quantidade de esforço também finita. Esse conceito não necessariamente envolve um programa de computador, sua implementação pode ser feita também por um ser humano.

toda a visualidade em primeiro plano e o utilizam como motor para estimular determinados estados mentais e provocar, concretamente, uma ação, ou seja, criar uma emoção.

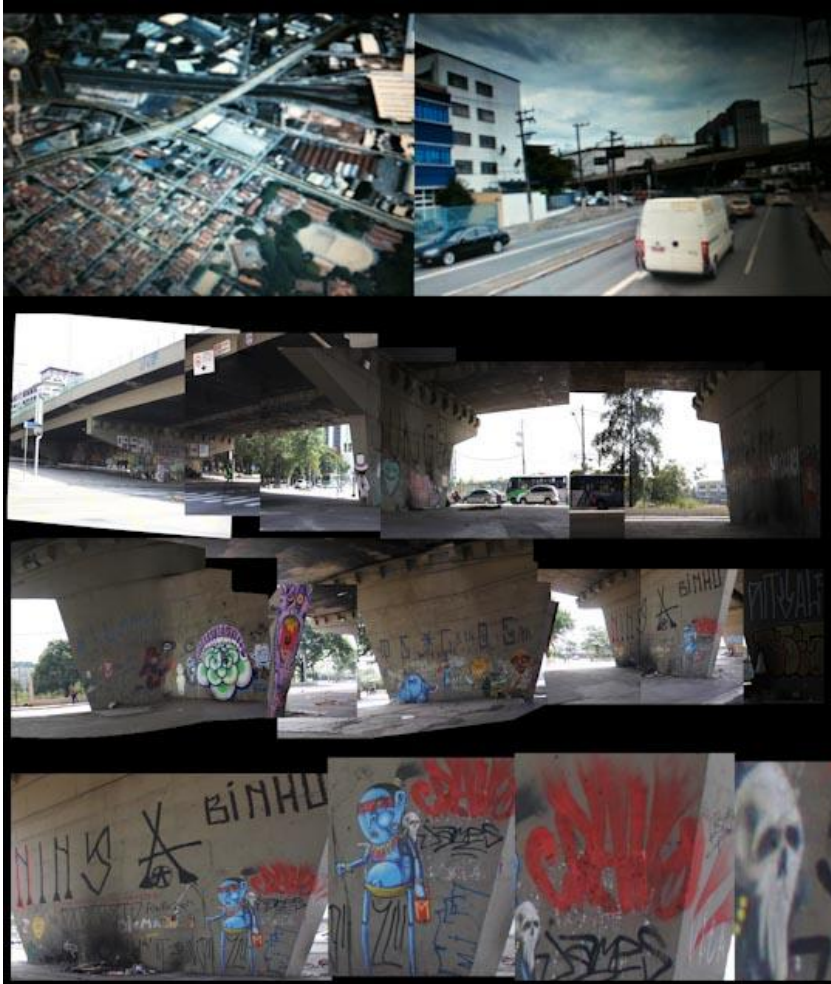


Figura 5 – Modularidade e as várias funções contidas nas imagens em um espaço de ocupação do grafite.

Chegar até uma sequência específica da montagem cinematográfica da grafitecidade [Figura 6] impõe uma manipulação mental benjaminiana dos fragmentos apreendidos na cidade – e sua montagem parece revelar um sentido altamente sofisticado, uma dimensão da transcendência, pois afinal as obras não deviam ser compreendidas apenas em seus simples contextos, pois ficam condicionadas ao trajeto de nosso olhar.



Figura 6 – Elevado Costa e Silva, São Paulo. Sequência fotográfica e percepção da visão viajar.

A montagem, no cinema, é uma conjunção de imagens que cria um sentido; já na cidade esse sentido é a “adição”, a soma que cria, em vez da continuidade, um paralelismo visual. Numa cidade de múltiplos pontos de vista, lembrando Vertov e os princípios do *Homem da câmara de filmar*, o que prevalece é o gosto de cada artista, a intenção de transmitir uma mensagem diretamente. A nossa leitura visual ficou condicionada à visualidade cinematográfica, e não mais à fotográfica, tornando-se fragmentada, aberta às sobreposições e ao uso de diferentes materiais em combinações arbitrárias e que quase sempre têm a intenção de desmaterializar a imagem.

Esse processo de uma montagem comunicacional só é possível através do “olhar atento” descrito por Ferrara e na “Info-Estética” proposta por Manovich, onde as práticas culturais podem ser mais bem compreendidas como resposta às novas prioridades da sociedade contemporânea [Figura 7] e assim dar sentido à informação, trabalhar a partir dela e produzir conhecimento. E vale lembrar:

Uma imagem não pode ser durável. Cientificamente, o reflexo da beleza se cansa: a imagem, envelhecendo, torna-se lugar comum. [...] do lugar comum pode renascer uma imagem, desde que ela seja, antes de mais nada, esquecida. (EPSTEIN, 1983, p. 274).

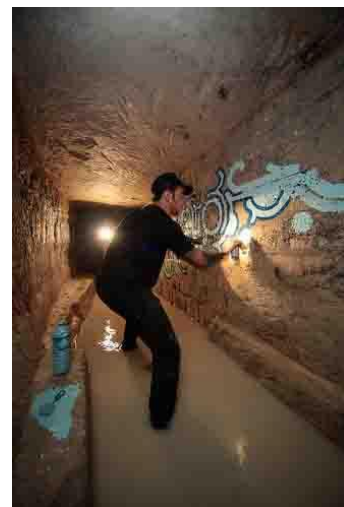
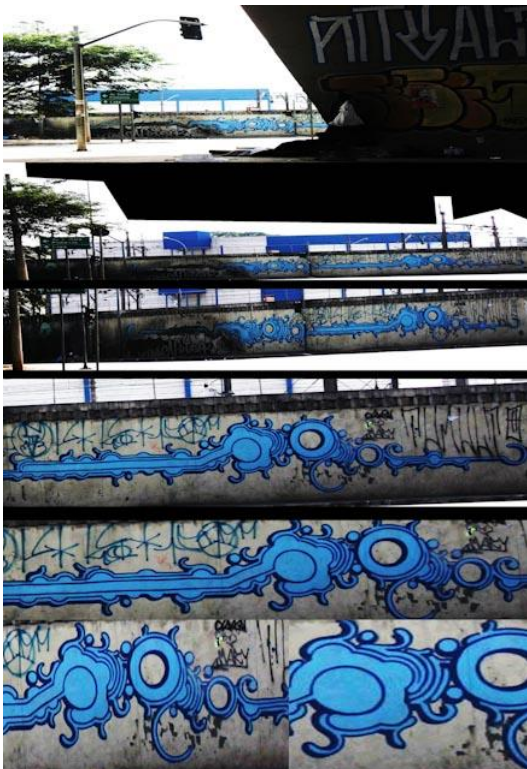


Figura 7 - Obra do grafiteiro Zezão. Manovich reforça a ideia de que a organização de fragmentos, que ele chama de “base de dados”, é um processo criativo e complementar.

Català (2011) defende que “hoje não existem mais imagens puras e a sua impureza está em contínua mutação”, a complexidade dos meios contemporâneos e o incremento da cultural visual superaram as barreiras impostas pelas idéias antigas, “e, em consequência, por isso mesmo ampliaram consideravelmente o campo da imagem” [Figura 8].



Figura 8 - Elevado Costa e Silva, em São Paulo. Registro das ocupações dos grafiteiros.

A percepção da cidade como um padrão de comunicação novo em que ocorre o processo de circulação dos significados que transitam por todos eles, expondo em todos os momentos uma parte deste fluxo só se concretiza por meio da “visão viajar” [Figura 9].



Figura 9 - Muro da Estação do Metrô Barra Funda, em São Paulo. Registro de ocupações dos grafiteiros, numa montagem com a construção de uma visão viajar.

5. Considerações Finais

Embora cada ato de percepção visual ou de recuperação da memória possa ser entendida em termos de processamento de informação, hoje há muito mais para ver, filtrar, classificar, priorizar já que a cidade se torna um grande elemento de multimídia, ou seja, ela combina diferentes suportes de comunicação: texto, vídeo, fotografia, som. Em outras palavras, na visualidade contemporânea surgem novos tipos hábitos de visão que envolvem busca, extração, adição e processamento de informação, releitura e (re)resignificação. Essa postura aberta do novo modo de olhar é uma parte essencial da identidade individual, composta de táticas adotadas por um indivíduo ou um grupo para sobreviver na sociedade da informação. Ou como defende Catalã:

Fora da imagem, o espectador (ou ator, nos processos de interatividade contemporâneos) situa-se diante dela de maneira que determina a percepção que tem dela, ao mesmo tempo em que a própria imagem, ou fenômeno visual, o coloca em uma posição social que articula sua identidade dentro desse marco. Perceber, ser receptor ou usuário de uma imagem, significa em primeiro lugar iniciar um jogo entre a identidade social e a identidade individual (CATALÃ, 2011, p. 19).

Os artistas dessa “arte bastarda da rua de má fama”⁵ desenvolveram novas técnicas de codificação da informação, enquanto ouvintes, leitores e telespectadores desenvolveram suas próprias técnicas cognitivas de extrair essa informação e de dar a ela significados. A história da arte não é apenas construída pela inovação estilística ou de formas para representar a realidade, é também a história das interfaces dessas novas informações desenvolvidas por artistas, e os comportamentos novas informações desenvolvidas pelos usuários e fluidores de suas obras. Quando Sergei Eisenstein desenvolveu novas formas

⁵ Palavras do fotógrafo e ensaísta húngaro-francês Brassai (Gyula Halász) para definir o grafite.



de organizar a informação no espaço e tempo, seus espectadores também tiveram de desenvolver formas adequadas de navegar estas novas estruturas de informação visual.

A cidade contemporânea nos impõe uma nova forma de olhar, se quisermos entendê-la, não basta saber simplesmente como é composta a sua estrutura, “mas também saber quais elementos e materiais que a compõem não estão diretamente ligados a seu mecanismo representativo, à sua funcionalidade – que mestiçagens e hibridações, desejos e pulsões ela manifesta ou desperta”. É ir além do superficial e rastrear os fios que ligam uma imagem com a outra. Essa é a trilha que sinaliza para penetrar na percepção e fluência da imagem: ir além da superfície e encontrar o substrato inconsciente que a desliga do contexto imediato a que parece pertencer.

6. Referências Bibliográficas

- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas III: Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BOLLE, Willi. **A fisionomia da metrópole moderna: representação da história em Walter Benjamin**. São Paulo: Edusp, 2000.
- BRAKHAGE, Stan. **Metáfora da visão**, In A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: um ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CATALÀ, Josep M. **La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual**. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona; Servei de Publicacions, 2005.
- _____. **A forma do real. Introdução aos estudos visuais**. São Paulo: Summus, 2011.
- EPSTEIN, Jean. **O cinema e as letras modernas**, In A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- FREIRE, Cristina. **Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo**. São Paulo: Annablume, 1997
- FERRARA, Lucrécia. **O olhar periférico**. São Paulo: Edusp, 1999.
- FRANCASTEL, Pierre. **A Imagem, A Visão e a Imaginação**. Lisboa: Edições 70, 1987.
- _____. **O aparecimento de um novo espaço**. In Sociologia da arte, III. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.
- MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Buenos Aires: Paidós, 2005.
- PORTO RENÓ, Denis (2008): **El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios**, en *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, páginas 83 a 90, em pdf. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Acessado em 01/07/2011 http://www.revistalatinacs.org/2008/08/Brasil/2008_Denis_Porto.html
DOI: 10.4185/RLCS-63-2008-755-083-090
- _____. **O Cinema Interativo é Possível**, in Razón e palabra. 2007. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n58/dreno.html#au> Acessado em 01/07/2011.
- Xavier, Ismail. **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- _____. **O discurso cinematográfico**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.