

Vídeo de bolso em sala de aula: ampliando as práticas do olhar¹

Gildésio Bomfim de Oliveira²
Faculdade Araguaia, Goiânia, GO

Resumo: O objetivo deste trabalho é discutir os movimentos do olhar a partir da produção audiovisual de estudantes de primeiro período de jornalismo e de publicidade e propaganda, trazendo à tona a experiência estética de realizar um vídeo de bolso – uma espécie de filme caseiro de curta ou curtíssima duração. Nesse aspecto coloca-se em diálogo o processo de captação de imagens e a construção de sentido que estes estudantes elaboram a partir da composição e linguagem filmica, tendo como dispositivos mídias digitais móveis a exemplo de celulares, câmeras fotográfica e de vídeo.

Palavras-chave: narrativas, audiovisual, olhar, resistência, aprendizagem.

Introdução

Este trabalho embora permeie o âmbito das novas tecnologias descarta a discussão a respeito da tecnicidade que as envolve, dando lugar a processos cognitivos de aprendizagem, que emergem da subjetividade e criatividade dos estudantes, tendo como ponto de partida a inquietação de Martin Barbero (2001), que questiona a respeito dos deslocamentos cognitivos e institucionais exigidos pelos novos dispositivos de produção e apropriação do conhecimento a partir da interface que enlaça as telas domésticas da televisão com as laboriais do computador e as lúdicas dos videogames. Dessa forma, a gramática textual conecta-se ao vídeo e a experiência estética transforma-se em narrativas visuais, ao mesmo tempo interagindo e contrapondo movimentos hegemônicos, revelando representações do cotidiano, que demarcam posições de sujeito, identidades, utopias, pertencimento e resistências.

As tecnologias em vídeo e informática, principalmente os dispositivos móveis de captação e edição de imagens como celulares, computadores de mão e câmeras digitais – fotográficas e de vídeo, os quais podem ser operados à distância e sem fio, trazem consigo uma nova realidade em termos de suporte, de linguagem, de visibilidade, de conhecimento. São possibilidades que afetam os mais variados campos da vida cotidiana, como o trabalho, o lazer, a educação.

No campo específico da educação, estudantes de primeiro período dos cursos de Jornalismo e de Publicidade e Propaganda da Faculdade Araguaia, em Goiânia – Goiás, são

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor dos cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da Faculdade Araguaia, em Goiânia. Jornalista, Mestre em Arte e Cultura Visual, pela UFG – Universidade Federal de Goiás, e-mail: gilxbonfim@yahoo.com.br

incentivados a produzir vídeos com aparelhos portáteis e a finalizá-los em programas básicos de edição. A produção do vídeo de bolso implica numa experiência estética, cuja proposta é ampliar as práticas do olhar, que “seria um movimento interno do sujeito que interroga, pensa e se inquieta com aquilo que se apresenta diante dos olhos” (DIAS, 2009, p.135). Essa prática ultrapassa a dimensão do ver, provocando rupturas e deslocamentos, cristalizados na elaboração de narrativas visuais próprias.

As narrativas demarcam posições de sujeito, entrelaçam afetividades e subjetividades em que os indivíduos se olham, se observam como um reflexo de um eu e como artífices de sua própria história, identidade e cultura. As narrativas levam os sujeitos a penetrarem em seus sentimentos mais íntimos na busca incessante de si mesmo em que as referências individuais, coletivas e culturais são postas em cena ao se imbricarem permanentemente. Como lembra Walter Benjamin (1994):

a narração, em seu aspecto sensível, não é de modo algum o produto exclusivo da voz. Na verdadeira narração, a mão intervém decisivamente com seus gestos aprendidos na experiência do trabalho, que sustentam de cem maneiras o fluxo do que é dito. A antiga coordenação da alma, do olhar e da mão (...) é típica do artesão, e é ela que encontramos sempre, onde quer que a arte de narrar seja praticada. Podemos ir mais longe e perguntar se a relação entre o narrador e sua matéria – a vida humana – não seria ela própria uma relação artesanal (pp. 220-221).

Ao passo que se trata de uma maneira de contar a própria história ou de olhar à sua volta, essas narrativas visuais estabelecem rompimentos com os modelos unidirecionais e hegemônicos de produção audiovisual. Assim, os realizadores “interagem não apenas com as narrativas e os veículos hegemônicos, mas com a própria intervenção colonizadora destas em seus contextos absorvendo e retraduzindo seus signos, atribuindo-lhes novos significados” (MARTINS, 2009, p.17). No campo do saber e da aprendizagem, essa (re)significação construída pelos estudantes, leva-me a identificar, pelo menos cinco funções do vídeo de bolso, realizado com mídias móveis: experiência estética e audiovisual, descentralização do olhar, distribuição e visibilidade, ruptura com as hegemônias e novos modos de saber. Associadas umas às outras, essas funções estão interligadas e conectadas, como uma espécie de rede.

Hegemonia, imagem e resistência

A idéia de hegemonia com a qual Gramsci (1991) trabalha tem viés político e refere-se ao modo como os grupos dominantes da sociedade, através de um processo de liderança intelectual e moral, tentam se sobrepor e ganhar consentimento dos grupos subordinados. A hegemonia se estabelece como forças de incorporação e supremacias que

operam em interesses de grupos dominantes procurando impor os modelos clássicos e seus cânones, discursos universalistas e metanarrativas. Isso configura uma distinção sócio-cultural, que implica em lutas de classes; em campos de forças e resistências: “as forças subalternas, que deveriam ser manipuladas e racionalizadas de acordo com os novos objetivos, resistiriam inevitavelmente” (GRAMSCI, 1991, p.376). Essa resistência implica num processo dialógico infinito em que a necessidade de exposição traz à tona a essência dos sujeitos, ao serem levados a se expressar através da narração, ainda que segundo Benjamin (1994), isso esteja em vias de extinção em virtude do fim da experiência “é como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências” (p.198). O próprio Walter Benjamin nos lembra, no entanto, que sujeitos desconhecidos podem trazer à tona representações de sua prática cultural e de um cotidiano rico e complexo, “E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais, contadas pelos inúmeros narradores anônimos” (*Idem*). Esses narradores interpelam, questionam a todo instante o determinismo e a tradição linear do modelo cartesiano.

No caso do audiovisual, segundo pensamento da socióloga Alice Fátima Martins (2009), a própria indústria se encarregaria de superar o risco da padronização, estabelecendo relações com produções culturais situadas fora dos circuitos dominantes com o objetivo de atender ao mercado, que descarta facilmente os produtos e exige novidades em escala vertiginosa, considerando processos mais criativos e marcados por baixos orçamentos. Mas a resistência implica num processo ideológico e político, de modo que nas palavras de Martins (*Idem*) “as relações entre o padrão e a invenção resultam sempre dinâmicas e imprevisíveis, nunca estáveis” (p.16).

No terreno da imagem e da visualidade, conforme pontua Jay (2003), o modelo visual que habitualmente se considera dominante e totalmente hegemônico na era moderna é o parâmetro identificado na esfera das artes visuais, com as noções de perspectiva do Renascimento e no campo da filosofia, com as ideias cartesianas de racionalidade subjetiva. Jay (2003) nomina esse modelo de “perspectivismo cartesiano” caracterizando-o como um regime escópico porque “aparece frequentemente vinculado com a argumentação adicional de que ganhou essa posição dominante porque foi o que melhor expressou a experiência “natural” do olhar com a cosmovisão científica” (p.224), ou seja, o modelo geométrico como o próprio olho observa o objeto foi incorporado pelas representações tanto nas artes quanto na fotografia. Em oposição, ou resistência à forma lúcida, linear e racional do estilo

clássico renascentista, aparece o barroco, que desconstrói a objetividade e determinismo do Renascimento, com suas formas e cores extravagantes, desfocadas, dissonantes.

No complexo mercado do audiovisual em que se localizam as narrativas cinematográficas, o modelo de composição filmica predominante procura se consolidar em torno do cânone norte-americano, através do modelo griffithiano, “que havia se imposto sobre a produção dominante durante cerca de 50 anos, como uma espécie de estrutura básica do aparato signifiicante” (MACHADO, 1997, p.192). Esse modelo é questionado e negado por uma variedade de práticas cinematográficas de oposição e resistências tanto no primeiro quanto no terceiro mundo. Shohat e Stam (2006) argumentam que “essa variedade inclui filmes e vídeos e desafiam as convenções formais do realismo dramático em favor de abordagens e estratégias tais como o carnavalesco, a antropofagia, o realismo mágico, o modernismo reflexivo e a resistência” (p.407). Ao construir narrativas visuais os estudantes incorporam a linguagem do cinema; que conforme Alice Fátima Martins (2009), instaurou sintaxe própria para a arte de contar histórias, ficcionais ou não, tendo em vista uma variante de propósitos e objetivos, ao mesmo tempo em que a contrapõem. Numa espécie de contra-discurso, os estudantes imprimem seu próprio ritmo, tornam-se personagens de suas histórias, conservando essas narrativas, “como formas capazes de articular o estar num mundo aberto, em fluxo, tecido no entremear de imagens, falares, tradições, saberes” (LEAL, 2006, p.20). Dessa forma, as narrativas tecem a teia do cotidiano através da experiência vivida.

A experiência estética audiovisual é caracterizada pelo exercício do saber entremeadado pelo fazer a partir do empreendimento intelectual e cognitivo, crítico e reflexivo, o que implica na aplicação de um conhecimento específico. De acordo com o que pensam Leal e Guimarães (2008):

a experiência exige a mobilização sensorial e fisiológica do corpo humano; ela é uma atividade prática, intelectual e emocional; é um ato de percepção (...) e, portanto, envolve interpretação, repertório, padrões; existe sempre em função de um objeto, cuja materialidade, condições de aparição e de circunscrição histórica e social não são indiferentes (p.5).

Em se tratando de imagens, a experiência significa uma capacidade de elaboração, segundo suas concepções, vontades e desejos, atribuindo à representação visual sonora e em movimento uma possibilidade de significado, ainda que esse sentido não seja dado de antemão, mas construído pela relação entre o produto audiovisual e quem o observa. É esse outro ver tanto de quem o realiza, quanto de outras plateias, que não a do cinema ou a da televisão especificamente, que provoca o deslocamento, a descentralização do olhar,

estabelecendo conexões entre centro e periferia e abrindo novos canais de distribuição e visibilidade.

O percurso centro/periferia elimina as salas de exibição abrindo janelas para conectividades sem fios. Aqui se dá a configuração de um espaço, que Pierre Levy (1999), considera como cibercultura – a idéia de um ambiente virtual dotado de expressividades e significados, que surge da interconexão mundial de computadores e significa “não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p.17). Para o caminho, que vai da captação à edição e distribuição bastam apenas alguns cliques, “a relação com o espaço passou por transformações a partir da liberação da emissão e da conexão generalizada por redes telemáticas. Elas estão reconfigurando a indústria cultural do século XXI” (LE MOS, 2008, p.83). Conforme testemunho de Lemos (*Idem*), assim, do fluxo massivo editado por centros de controle, assistiu-se a emergência de formas de comunicação horizontais e multipolares como *blogs* e *softwares* livres, por exemplo.

Nesse ecossistema comunicativo emerge um saber difuso e fragmentado que “escapa dos lugares sagrados, que antes o continham e legitimavam, e das figuras sociais, que o detinham e administravam” (BARBERO e REY, 2001, p.59). O novo centro de produção é esse espectro tecido pelo cotidiano e pelas tecnologias em informática, que ganha espaço nas telas do computador, através das redes sociais na internet, abrindo com as novas mídias, possibilidades de distribuição, constituindo âmbitos descentrados e descentralizados da cultura e do conhecimento. Essas novas formas de comunicação constituem verdadeiras metamorfoses nos modos de percepção e de sentido, expressas nas ideias de Barbero e Rey (2001):

Esses jovens vivem uma experiência cultural des-localizada, que provém da profunda ligação entre seu mal-estar na Cultura e o estouro das fronteiras espaciais e sociais, que a chave televisão/computador introduz no estatuto dos sentires, dos saberes e dos relatos. E que se traduz numa forte cumplicidade cognitiva e expressiva com as novas imagens e sonoridades, com suas fragmentações e velocidades, nas quais encontram seu próprio ritmo e idioma (p.49).

Esse saber se caracteriza por um mosaico, constituído essencialmente pelo fluxo de informações em que as imagens e as tecnologias são predominantes. Numa análise do cinema, sob a perspectiva do multiculturalismo, em que as relações entre filme e espectador

são pautadas por efeitos de subjetividade que não podem ser separados do desejo, experiência e conhecimento de olhares situados histórica e localmente, Shohat e Stam (2006) escrevem que “essas tecnologias permitem esquecer a busca de modelos pró-filmicos no mundo: é possível dar forma visível a ideias abstratas e sonhos improváveis. A imagem já não é apenas uma cópia, mas adquire vida própria e dinamismo dentro de um circuito interativo” (p. 469). Isso implica numa luta de forças dentro de um espaço intercambiável, transformando o sujeito passivo em sujeito mais interativo, capaz de se envolver e trocar experiências com os meios de comunicação.

A troca de experiências se dá na intertextualidade das re-leituras, na apropriação dos modos de composição filmica, nas paródias, nas ironias; reescrevendo, editando ou reeditando vídeos. Dar vazão a essa inquietude é, nas ideias de Hernández (2005) “explorar as representações que os indivíduos, segundo características sociais, culturais e históricas, constroem da realidade. Trata-se de compreender as próprias representações” (p.141). Esse exercício coloca em evidência a perspectiva do próprio sujeito e os lugares de onde fala e se reinventa.

O aparelho digital e a transformação do olhar

Utilizando-se de mídias portáteis com capacidade de resolução de imagem mínima de 640 x 480 pixels³, os estudantes elaboram breves roteiros em que a idéia é apresentada e as cenas, visualizadas previamente, tendo em vista as técnicas de composição e expressão da linguagem filmica como a perspectiva do plano de filmagem (enquadramento) e movimentos de câmera. Aparelhos que cabem na palma da mão reproduzem as cenas com fidelidade, demonstrando a eficiência do atual estágio da visualidade, dicotomizada entre o universo do sublime e o do mundo representado.

A experiência estética audiovisual levou as estudantes de jornalismo Maressa Ellen e Larissa Dourado, ambas de 17 anos a utilizarem uma das técnicas mais antigas do cinema. O clipe que elas intitularam de “As flores”, de pouco mais de um minuto foi construído em *stop motion*, que remonta ao princípio do cinema, quando George Méliès, cria a ilusão da chegada à lua utilizando essa técnica. A própria Maressa explica o processo de criação: “O vídeo foi feito a partir de fotografias. São várias imagens fotográficas de um mesmo objeto que são sobrepostas, de maneira que uma dê continuidade à outra. No recurso do *stop motion* para dar a impressão de movimento ou sequência são necessários 24 frames por

³ Os pixels podem ser entendidos como a menor parte de uma imagem. São pontos que medem a qualidade da representação visual. Quanto maior for a quantidade desses pontos em altura e largura, maior será a resolução da imagem. A resolução 640x480 é semelhante a do aparelho de TV analógico convencional.

segundo. Os frames são como quadros, fotos. Eu utilizei o programa de edição *Final Cut* – um aplicativo da *Apple*”.

As aulas sobre linguagem cinematográfica e composição fílmica foram apenas pontos de partida para a estudante “fuçar”, como diz ela própria e desvendar os mistérios dessa criação. A partir de retalhos de imagens daqui e de acolá, a colcha foi costurada na tela do computador de sua própria casa. Imagens do filme a seguir dão uma ideia da técnica conhecida como *stop motion*.



Figura 1: Imagens do vídeo "As flores" (maio, 2012): Larissa Dourado e Maressa Ellen

As imagens sobrepostas revelam um imaginário, esse outro lado do não vivido, das utopias e das elaborações mentais, sensível como as pétalas das flores do vídeo e ao mesmo tempo, cinzento, como o céu nublado do início do clipe, demarcando a própria antítese da existência humana, dividida entre sonhos e realidade.

A apropriação simbólica de modelos canônicos e a possibilidade de releituras levam outro grupo de estudantes liderados por Daniel Fernando, Juscelino dos Santos e Fernanda Alves a se transformar num tipo de “espec-atores”, lembrando proposta de Shohat e Stam (2006). Em “A força de um desejo”, a gramática audiovisual é incorporada ao vídeo game e à paisagem urbana para retratar a disputa de um amor bandoleiro por dois rivais. A disputa é longe da arena de gladiadores da Idade Média, que tem suas histórias normalmente contadas nas metanarrativas ocidentais, mas dentro do cenário de um game, bastante conhecido de jovens, crianças e adolescentes nos anos 90, o *Street Fighter*. Com alguns quadros pintados à mão, o cenário é a cidade de Goiânia. Personificados pelos próprios estudantes, os atores convivem com a ilustração, lembrando filmes hollywoodianos como *Roger Rabbit*, de 1988 e *Marujos do amor*, de 1945. A recorrência a

efeitos especiais demarca a apropriação de repertórios apreendidos nos filmes, nos vídeos games e na cidade e traz a marca dos modos próprios e singulares de contar histórias e com elas interagir.



Figura 2: Cenas do vídeo "A força de um desejo" (dez. 2011): Juscelino dos Santos e outros.

Sangue jorrando na tela pode até lembrar o roteiro de filmes de categoria trash⁴, mas na perspectiva dos estudantes, diferentemente da narrativa clássica, o final trágico leva a mocinha aos braços do vilão, que se trata do personagem Cara de Pau. Afasta-se assim toda proximidade com o politicamente correto envolvendo interpretação, repertório e desafiando as convenções formais.

Já na tentativa de imaginar posições alternativas do sujeito e desejos sociais divergentes, o vídeo “Quebrando Preconceitos” trata da diversidade cultural na perspectiva de quem sofre *Bulling* – uma forma de humilhação caracterizada pelo constrangimento do

⁴ No cinema, não há consenso em relação à classificação de filmes como trash. Em geral, são assim referidos os filmes de baixo custo, “mal realizados”, em sua maioria, caricaturas de filmes de horror ou de ação.

outro. O vídeo roteirizado e dirigido pelos estudantes de publicidade e propaganda, Alex Palmer e Tainana Dias, coloca em relação uma diversidade de grupos urbanos em que uma personagem vinda do interior é humilhada pelos demais, principalmente por causa das vestimentas. Uma das personagens que também sofre com a indiferença dos colegas assume o posto de defensora das minorias, procurando reconhecer a outra perspectiva.



Figura 3: Cenas do vídeo "Quebrando preconceitos" (dez. 2011): Alex Palmer, Tainana Dias e outros.

De certa maneira, esse vídeo encosta de forma simbólica nos ideais do multiculturalismo, confrontando identidades e diversidades culturais ao sugerir que a “vítima pode ser você”. Ao contrapor perspectivas culturais praticamos uma espécie de relativismo que implica não apenas aceitar e reconhecer a dor do outro, mas se colocar no lugar dele.

Com tendência ao humor, o grupo de estudantes liderados por Lindomar de Faria e Luara Barros usou o próprio vídeo para demonstrar, na visão deles, a influência do cinema sobre os espectadores, intitulando a narrativa de “Fantoches da mídia”. No vídeo dois espectadores: um jovem e uma jovem saem completamente transformados após uma sessão de cinema.

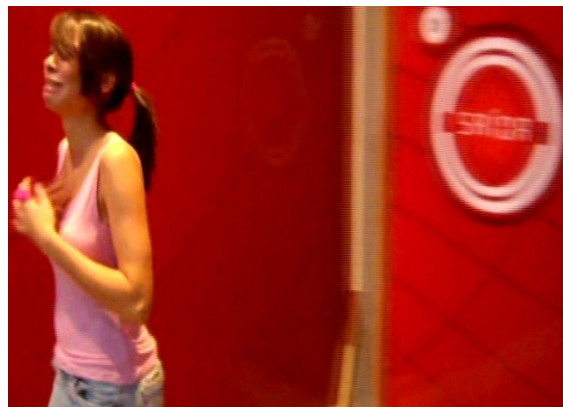
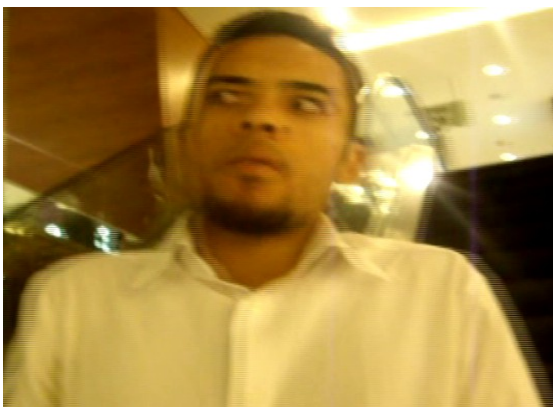


Figura 4: Imagens do filme: "Fantoches da mídia" (dez.2011): Lindomar de Faria e Luara Barros.

Embora revele uma posição maniqueísta do sujeito tendo em vista o projeto cinematográfico, essa experiência satiriza a relação de passividade com que uma parcela de espectadores se mantém diante do filme e também expõe o peso de certas teorias, como a Teoria Crítica, por exemplo, na percepção e sentidos construídos pelo senso comum a respeito das imagens e sobre as visualidades. A partir dessa ideia, guiada por uma espécie de iconoclastia, a imagem passa a ser considerada instrumento de alienação, desprovida portanto, de capacidade reflexiva. Eis uma ambiguidade no sentido que o vídeo pretende revelar, pois também traz à tona a mobilização sensorial dos estudantes como atividade prática, utilizando, proporcionalmente, o mesmo recurso utilizado pela indústria do audiovisual, que abarca principalmente o cinema e a televisão.

O acesso a formas de expressão possibilitadas pelas tecnologias digitais demonstrados nos quatro exemplos de vídeos de bolso aflora uma necessidade política e social; um desejo de estar, de pertencer, revelando identidades múltiplas e, sobretudo, desejos de se comunicar, de interagir, de infringir, de se fazer existir. Os estudantes partem na maioria dos casos de um tipo de apropriação que suscita a (des) construção de um relato pré-estabelecido. Nesse sentido, essas novas interpretações podem promover uma apreciação crítica (des) construindo discursos imagéticos hegemônicos. Tal perspectiva

caracteriza uma intertextualidade reflexiva ao incorporar elementos da vida cotidiana, promovendo trocas de contextos e sentidos e criando, mesmo que inadvertidamente processos cognitivos de aprendizagem demarcados por uma pedagogia que pode ir além do uso das mídias. Esse posicionamento é reforçado por Shusterman (1998) ao explicar que “Ainda, que nossa imaginação teórica seja amplamente compelida pela prática existente, ela não se contenta com a conformidade servil e a repetição reativa” (p. 57).

Mais do que a experiência, conectados ao vídeo, à TV e à internet os estudantes vivenciam a experiência estética audiovisual que lhe permite ao mesmo tempo apropriar-se tanto de modos de construção filmicos estabelecidos pela linguagem do cinema quanto de modelos próprios, manifestando visões e versões sobre imagens, a partir de sua própria alegoria. Essas versões nos ajudam a compreender que “as representações visuais são portadoras e mediadoras de posições discursivas que contribuem a pensar o mundo, nos ajudam a pensar como sujeitos, e a compreender que essas representações fixam a realidade como olhar e ser olhado” (HERNÁNDEZ, 2005, p.38). Daí que a experiência audiovisual pode transformar o simples ato de ver em olhar, constituindo importante instrumento pedagógico ao propor uma sintonia entre a fala do professor e a escuta do estudante.

Referências

BARBERO, M; GERMAN, R. **Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva**. Tradução Jacob Gorender. São Paulo: Editora SENAC, 2001.

BENJAMIN, W. **Obras escolhidas**, volume 1: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DIAS, K. Notas sobre paisagem, visão e invisão. **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Goiânia, FAV/UFG. Vol. 6, n.1. p.129-141, 2008.

GRAMSCI, A. **Maquiavel, política e o Estado moderno**. Tradução Luiz Mário Gazzaneo. 8ª Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991. 444 p.

HERNÁNDEZ, F. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

JAY, M. Regímenes escópicos de la modernidad. In: **Campos de Fuerza** – entre la história intelectual e la crítica cultural. Barcelona: Paidós, 2003, p.221-251.

LEAL, B. Saber das narrativas: narrar. In: GUIMARÃES, C; FRANÇA, V (Orgs). **Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano**. Belo Horizonte, Autêntica, 2006.

LEAL, B; GUIMARÃES, C. Experiência estética e experiência mediada. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 19, p. 1-14, julho/dezembro 2008. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/intexto>, acesso em 09 de junho de 2012.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999.

LEMOS, A. Mídia Locativa e Territórios Informacionais. In:ARANTES, P; SANTAELLA, L (Orgs). **Estéticas tecnológicas**. São Paulo, Ed PUC/SP, 2007.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997. 303 p.

MARTINS,A.F. Cinéfilos e fazedores de cinema a contrapelo. **Z Cultural**: Revista Virtual do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, Rio de Janeiro, UFRJ, ano V.

SHOHAT, E. e STAM, R. Negociando as questões do espectador. In: **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006, pp. 453-475.

SHUSTERMAN, R. **Vivendo a arte**: o pensamento pragmatista e a estética popular. Tradução de Gisela Domschke. São Paulo: Ed. 34,1998.