



Cinema de animação: imagens de um outro cinema?¹

Francismar FORMENTÃO²
Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, PR

RESUMO

Este estudo busca discutir a experiência diante da imagem-movimento que institui a linguagem cinematográfica, principalmente o cinema de animação que articula movimentos de tempo e multiplicidades tecnológicas. Imagens que continuam centrais para o entendimento dos agenciamentos estéticos e políticos da cultura em nossas sociedades, refrações de movimentos que são transcódificados por esta cultura tecnológica de tempo e espaço em transformação constante, num devir que transforma o cinema de animação em um outro cinema: o da multiplicidade.

PALAVRAS-CHAVE: cinema de animação; tecnologia; comunicação; linguagem.

O estudo sobre a comunicação e a estética permitem compreender como as narrativas cinematográficas de animação constituem objetos que mediam relações sociais. Ao buscar discutir estas questões, não se pode de forma alguma absolutizar algum conhecimento ou proposta, pois, no mundo do acontecimento da vida, estamos sempre inacabados “porque definimos o presente como consequência de um passado que construiu o pré-dado e pela memória de um futuro com que se definem as escolhas no horizonte das possibilidades” (GERALDI, p. 47, 2003). Este acabamento é resultado de uma “necessidade estética de totalidade”, pois a vida é um acontecimento aberto que não comporta acabamento.

Como pensar a constituição do cinema neste devir? Talvez esta questão já seja um indício de um entendimento, pois o cinema está ligado a esta necessidade estética de totalidade em um devir de múltiplas possibilidades na organização de formas, conteúdos, suportes e meios de produção. Uma das formas deste cinema é a animação, que desde seu surgimento se constitui como campo aberto desta diversidade de criações e debates, com temas desde a própria história do cinema até a da experiência humana de imagem-movimento.

¹ Trabalho apresentado no DT 04 – Comunicação Audiovisual do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

² Graduado em jornalismo, Especialista em Comunicação, Educação e Artes, Mestre em Letras – Linguagem e Sociedade (Unioeste), Doutorando em Comunicação e Cultura (UFRJ); docente da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro) Guarapuava – PR. E-mail: fformentao@yahoo.com.br



O cinema em seus mais variados sentidos manteve a discussão entre realidade e ficção, sobre entretenimento e arte, longe de concluir sobre filiações do cinema de animação em qualquer que seja “categoria”, debate-se neste estudo sobre esta natureza estética de sentido e como constitui-se a experiência humana nestas produções.

O termo animação carrega em seu sentido a derivação do latim *animare*, “dar vida a”, uma representação “viva” de algo criado para este fim, uma composição visual de imagens em movimentos articuladas a um sentido objetivado. O movimento dado as imagens, desde as projeções dos irmãos Lumière, – *Auguste Marie Louis Nicholas Lumière e Louis Jean Lumière* – como *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière (La Sortie des usines Lumière / La Sortie des ouvriers de l’usine Lumière, 1895)*, fundaram uma nova forma e sentido de experimentação de imagens. Também James Stuart Blackton, artista plástico e ilustrador, com *Phases of Funny Faces (1906)* em riscos de giz branco em uma lousa escura, fez o estático compor sentidos com o movimento, “dando vida” a desenhos. Emile Cohl elabora uma narrativa para estes desenhos “vivos”, também em uma lousa escura com *Fantasmagorie (1908)*.

O movimento constitui uma nova forma, o vídeo. Para Raymond Bellour (1997) o vídeo é exatamente como uma “passagem”, lugar de um espaço intermediário entre o cinema e a imagem infográfica, entre a imagem analógica e a eletrônica, num movimento entre a ficção e o real, entre a televisão e o filme, a comunicação e arte. Bellour discute principalmente os dispositivos, pois a passagem de um para o outro constitui um outro tempo, uma mutação na passagem de imagens, um *entre-imagens*. O cinema de animação percorre um caminho de transformações com a fotografia, o desenho, a elaboração de narrativas mais densas, até a utilização de recursos computadorizados de renderização de imagens animadas para novas experiências sensoriais. O *entre-imagens* que Bellour apresenta, trata-se deste lugar mental, instável e múltiplo (XAVIER, 2005, p. 197). O cinema situa-se em um lugar de multiplicidades de dispositivos, assim, "estimar o lugar que o cinema ocupa, ao lado da pintura e com ela, em uma história da representação, portanto, do visível" (AUMONT, 2004, p. 45). Uma articulação em um jogo de imagens que dialogam com o tempo, com a produção cinematográfica e a própria cultura. “É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas” (BELLOUR, 2004 apud BEZERRA, 2009, p. 89).



Um exemplo deste diálogo está na produção cinematográfica de animação *Shrek*³, da Dream Works Animation SKG/Pacific Data Images, que aparentemente narra a aceitação das diferenças entre espécies, uma metáfora do preconceito racial, um produto ligado à potencialidade técnica das narrativas modernas. Existe um dialogismo⁴ com os contos de fada, os desenhos animados de Walt Disney, as produções cinematográficas da indústria de Hollywood, fábulas e outros personagens consagrados da literatura mundial⁵.

Na animação cinematográfica vemos elementos que Bellour (1997) e Philippe Dubois (2004) discutem como hibridização do cinema e do vídeo para o material audiovisual, um processo resultante da tecnologia digital que permite uma composição muito mais ampla. A discussão sobre o conteúdo da produção de *Shrek* ganha muito em sentido quando a este elemento adicionamos a sua composição visual, sua forma, seu suporte digital.

A partir da ideia de hibridização podemos compreender também o cinema de animação como um possível diálogo da composição “metafísico-realista” (linguagem, narrativa e outros elementos próprios ao cinema) com a espessura percebida nas superfícies de imagens, como valoriza o vídeo.

Em *A Lenda de Beowulf*⁶ (2007), com a direção de Robert Zemeckis, a composição visual é elaborada totalmente de forma digital. O humano, numa semelhança ao real, é produzido em computador, mesmo tendo as mesmas características dos atores que os interpretam, trata-se de uma criação. Uma valorização da forma composicional realizada pelo humano à máquina.

³ A produção *Shrek* ganhou quatro sequências de gravação e originalmente baseou-se no livro de William Steig, Prolífero autor, aclamado pela crítica especializada, detentor, desde 1976, de uma quantidade significativa de prêmios concedidos por notáveis instituições. William Steig (1907-2003) trabalhou no *The New Yorker* como cartunista.

⁴ O dialogismo é também o princípio gerador da linguagem e da produção de sentido do discurso, todos os discursos empreendem o dialogismo “retrospectivos e prospectivos com outros enunciados/discursos” (SOBRAL. In: BRAIT, 2005, p. 106). O sujeito descentralizado, interativo, forma a sua consciência pela cadeia ideológica. “Essa cadeia ideológica estende-se de consciência individual em consciência individual, ligando umas às outras. (...) A consciência só se torna consciência quando se impregna de conteúdo ideológico (semiótico) e, conseqüentemente, somente no processo de interação social”. (BAKHTIN, 1995, p. 34).

⁵ A lista, facilmente detectável, é longa: *Os caça-fantasmas*, *Os caçadores da arca perdida*, *Advinha quem vem para jantar*, *Frankenstein*, *A máscara do Zorro*, *O corcunda de Notre-Dame*, *Flashdance*, *O homem aranha*, *O senhor dos anéis*, *Missão impossível*, *A primeira noite de um homem*, *A um passo da eternidade* por exemplo. E ainda: *O mágico de Oz*, *A Bela e a fera*, *A pequena sereia*, *Cinderela*, *O cavaleiro sem cabeça*, *O biscoito de gergelim*, *João e Maria*, *Chapeuzinho vermelho*, *Irmã feia*, *O gato de botas*, *A bela adormecida*, *Pequeno polegar*, *O burro falante*, *Capitão gancho* etc.

⁶ *A Lenda de Beowulf* (*Beowulf*, EUA, 2007); Direção: Robert Zemeckis; Roteiro: Neil Gaiman e Roger Avary, baseado no poema épico “*Beowulf*”, de autor desconhecido; Estúdio: Warner Bros. Pictures / ImageMovers / Paramount Pictures / Shangri-La Entertainment; Distribuidora: Warner Bros. Pictures / Paramount Pictures.



Mesmo que A Lenda de Beowulf represente uma possibilidade da tecnologia digital, é importante pensarmos na relação que Dubois (2004) discute, em que a tecnologia é algo muito antigo. Esta relação entre técnica, ciência e a produção de imagens é observada em meios muito anteriores aos atuais para o tratamento e criação de imagens. Para ele, qualquer imagem, mesmo as “mais ancestrais”, necessitaram de uma tecnologia de produção ou de recepção, “pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber” (DUBOIS, 2004, p.31).

As possibilidades tecnológicas mais variadas que encontramos atualmente, facilidades de produção, criações como a chamada “terceira dimensão” entre outras, mantém a magia proporcionada por máquinas diante de imagens durante todo o século XIX, criam um imaginário e a admiração daquele que consome ou experimenta estas imagens. Para Tom Gunning (1996) é este “reino de fantasmas impalpáveis” que cria uma articulação entre a representação realista e a irrealidade, magia que faz perdurar até hoje esta admiração pela imagem proporcionada por estas máquinas.

É, portanto a questão de uma modulação entre dois pólos, humanismo e maquinismo, que são na verdade sempre co-presentes e autônomos. A dialética entre estes dois pólos, sempre elástica, constitui o aspecto propriamente inventivo dos dispositivos, em que o estético e o tecnológico podem se encontrar. (DUBOIS, 2004, p.45).

Em A Lenda de Beowulf os seres humanos não estão diante da câmera, são reproduzidos pelo computador. Neste sentido é interessante observar que a perda de humanidade que Dubois discute e que mantém uma relação “dialética” com o próprio humano, trata-se de uma perda referente à dimensão técnica e não estética da imagem, o humano continua presente. Desde a sua ação até recriações próprias da realização e do consumo humano. Em Robôs⁷ (2005) com a direção de Chris Wedge, os personagens são máquinas, e mesmo assim existe uma organização social, e em seus movimentos também existe a construção imaginária sobre a realidade, trata-se da presença estética do humano.

Dubois (2004) ao pensar a fotografia como uma produção de efeito de realidade da imagem, nos permite compreender uma preocupação maior, a da relação com os objetos representados e não semelhança. Esse efeito de realismo que Dubois identificou

⁷ Robôs (Robots, EUA, 2005); Direção: Chris Wedge; Roteiro: Lowell Ganz e Babaloo Mandel, baseado em estória de Jim McClain e Ron Mita; Estúdio: Fox Animation Studios / Blue Sky Studios; Distribuidora: 20th Century Fox.



na fotografia, tem grande campo de reflexão na “criação” digital. O realismo, de acordo com Jacques Aumont (1993) trata-se de um conjunto de regras que estabelecem a relação entre a representação e o real, é uma noção historicamente contextualizada, respondendo a necessidades culturais em determinadas situações.

No cinema de animação existe um “efeito de realismo”, muitas vezes a produção trata-se apenas de uma construção ficcional distante de qualquer realidade comprovada, por exemplo, filmes de extraterrestres. A máquina de imagens não é apenas uma produtora de imagens, tem o poder de produzir e reproduzir imaginários existentes, recolocando o sujeito (espectador) na imagem, com sua participação imaginária. Para Dubois (2004) o surgimento da imagem informática depois da maquinaria de projeção e de transmissão de imagens, fez com que “(...) a imagem digital, pode-se dizer que o próprio real, o referente originário, se torna maquínico, pois é gerado pelo computador” (DUBOIS, 2004, p. 47).

Para Arlindo Machado (1997) existe uma mudança dos hábitos perceptivos com relação a uma ontologia da imagem, pois, o cinema atestava uma imagem “testemunhada” pelo aparato técnico, que agora na imagem “eletrônica”, trata-se de uma recriação de possíveis coisas visíveis. Arlindo Machado discutindo sobre o vídeo, entende que “ao contrário do cinema, o ato inaugural no universo do vídeo reside mais propriamente nos trabalhos de pós-produção.” (MACHADO, 1997, p. 209).

A busca na imagem do estatuto de realidade torna-se com o digital uma produção de realidades, para Dubois a “realidade” captada pela câmera escura, pelo químico da fotografia, projetada pelo cinema e transmitida pela televisão, com o digital, estes suportes tornam-se menos necessários, “o próprio objeto a se ‘representar’ pertence à ordem das máquinas. Ele é gerado pelo programa de computador e não existe fora dele” (DUBOIS, 2004, p. 47).

No cinema e na própria animação, os recursos digitais são empunhados pela tecnologia computacional e também imprimem novas possibilidades. Lev Manovich (2000), em *The Language of New media*, diz que mais importante que nomear estas novas mídias, é entender o sentido que elas adquirem em um realinhamento com as mídias existentes, para ele podemos compreender este processo interativo como continuidade ou ruptura. Mas este novo não significa uma ruptura ou oposição, mas a capacidade de processamento, de intervenção e interação entre códigos e sistemas culturais. O cinema pode ser visto como um campo destas possibilidades e de interações, a animação interage com o filme tradicional, os novos recursos como o filme



em terceira dimensão. Exemplo disto pode ser observado em *Avatar*⁸ (2009), de James Cammeron, personagens produzidos em computador interagem com personagens humanos gravados, além de buscar proporcionar ao espectador também a experiência do efeito 3-D.

Uma palavra chave para estas possibilidades interativas proporcionadas por estes recursos digitais poderia ser *transcodificação*, sejam imagens analógicas ou captadas digitalmente, desenhos compostos em pranchetas ou com computação gráfica, existe uma independência entre o átomo e o *bit*, a produção é montada nesse código digital que pode ser manipulado compondo *pixels*, e é esta representação numérica que permite construir o que Manovich chama de banco de dados, uma vez que a conversão é realizada sobre os códigos. Assim entender o cinema como um banco de dados, ou seja, este cruzamento de todas as formas culturais que nele estão implicadas e são realinhadas, permite a compreensão do cinema como forma e conteúdo de uma linguagem transcodificada.

Manovich dialoga com o cinema de Dziga Vertov e Peter Greenaway, referendando o banco de dados para a análise do processo de navegação, o cinema de animação, mesmo tendo um “quadro” histórico próprio, ligado a possibilidades tecnológicas, suas técnicas específicas (Stop Motion, 2D, 2D-Digital, 3D-stop-motion, 3D-Digital, Rotoscopia, Flipbook, por exemplo), constitui uma transcodificação. Ou seja, uma combinatória de recursos, formas e linguagens. Para Manovich a animação desafia o cinema, o banco de dados desafia a narrativa, os dispositivos de busca desafiam as enciclopédias, a montagem espacial desafia a montagem temporal e se ligando ao mundo digital/virtual: a cultura online desafia os formatos tradicionais, off-line (MANOVICH, 2000, p. 333).

Para Robert Stam, “os filmes (...) só fazem ampliar esta noção do artista (produção cultural) como orquestradores das mensagens lançadas por todas as séries – literárias, pictóricas, musicais, cinematográficas, publicitárias etc.” (STAM, 2000, p. 75). Estes elementos são organizadores da cultura, determinando o circuito da comunicação que constitui a identidade, que é forjada interativamente no(s) e pelo(s) outro(s) e sustenta-se na diferença, apresentando aspectos “subjetivos” e “objetivos” provenientes do processo de internalização de relações sócio-histórico-ideológicas e culturais. Esta identidade caracteriza-se tanto pelo agir do sujeito no fluxo da

⁸ *Avatar* (EUA, 2009); Direção e Roteiro: James Cameron; Estúdio: 20th Century Fox Film Corporation / Giant Studios / Lightstorm Entertainment; distribuidora: 20th Century Fox Film Corporation.



comunicação, pela compreensão responsiva que o sujeito tem deste fluxo e empreende em suas relações interdiscursivas, quanto pela perspectiva do meio social/cultural em que está inserido.

A produção cinematográfica representa o reflexo deste fluxo de comunicação e pela identidade deste sujeito ligado interativamente com a cultura online, fazendo com que o cinema seja um espaço de produção de discursos que se instaura no dialogismo, “princípio constitutivo da linguagem e a condição do sentido do discurso” (BARROS. In: FARACO et al, 2001, p. 33). Como gênero, assume esferas e campos de circulação e significação que recriam em signos uma materialidade específica da realidade, uma mediação da mediação. Essa mediação pode ser percebida em *As bicicletas de Belleville*⁹ (2003) de Sylvain Chomet, em que as possibilidades tecnológicas não são o foco, mas sim a materialização de um discurso visual e narrativo sobre a cultura, uma produção que valoriza a estética discursiva como forma de arte.

Terry Eagleton (1993), em *A ideologia da estética*, conduz discussões relativas ao materialismo histórico na perspectiva da prevalente existência da unidade conteúdo-forma dos escritos de Marx, detalhando a teoria da alienação e a importância da linguagem na instituição do ser humano e o projeto estético contrário ao idealismo filosófico. Os pilares do materialismo formam um conjunto estético notadamente na explicitação de valor de uso, de troca e da ideologia. Eagleton assegura que mesmo as categorias econômicas de Marx são “implicitamente estéticas” (EAGLETON, 1993, p. 154-155). A unidade forma-conteúdo é exaustivamente explicada para expor o funcionamento da sociedade capitalista e a emancipação da classe trabalhadora. Marx preocupa-se com a reconciliação de forma e conteúdo no vir-a-ser histórico e no potencial da realização humana. Bakhtin efetiva essa reconciliação apresentando a perspectiva estética, para ele

[...] o conteúdo e a forma se interpenetram, são inseparáveis, porém, também são indissolúveis para a análise estética, ou seja, são grandezas de ordem diferente: para que a forma tenha um significado puramente estético, o conteúdo que a envolve deve um sentido ético e cognitivo possível, a forma precisa do peso extra-estético do conteúdo, sem o qual ela não pode realizar-se enquanto forma. (BAKHTIN, 1998, p. 37).

⁹ *As Bicicletas de Belleville* (Les Triplettes de Belleville, França/Bélgica/Canadá/Inglaterra, 2003); Direção e roteiro: Sylvain Chomet; Estúdio: BBC Worldwide / Gimages 3 / Canal+ / Canadian Cable Industry / Canadian Television Fund / Centre National de la Cinématographie / Cofimage 12 / France 3 Cinéma / Fonds Film in Vlaanderen / Les Armateurs / National Lottery / Procirep / RGP Fr; Distribuidora: Sony Pictures Classics.



O elemento ético-cognitivo está por sua vez, também, indissoluvelmente ligado ao mundo real e ao mundo como objeto do conhecimento e do ato ético, dotado de valores. A forma estética só adquire sentido na mesma medida axiológica que expressa uma relação consistente entre os valores do conhecimento e do ato ético. (BAKHTIN, 1998, p. 35-37). Assim, a produção cinematográfica torna-se produto ideológico que faz parte de uma realidade social, um instrumento de produção e de consumo, e mesmo assim reflete e refrata uma realidade de consumo cinematográfico e do imaginário.

A concepção dialógica engloba a relação vida/cultura, o real concreto, a formação de consciência e a materialidade destes signos, é assim que eles adquirem valor em uma interação. Isso acontece ainda antes da exibição do filme, com a propaganda, com os *trailers* e depois com os produtos confeccionados, brinquedos, acessórios etc. Assim, a mediação é integrante teórico-prático no plano volitivo-emocional e ético-cognitivo, unindo o mundo sensível e o mundo inteligível em conteúdo-forma e processo.

O cinema de animação, em sua produção, articula conteúdo-forma e processo para a recriação estética do visível. Em *Valsa com Bashir*¹⁰ (2008), de Ari Folman, há uma composição sobre memórias da Guerra do Líbano, uma criação visual que documenta a realidade, uma construção ideológica em imagens animadas.

A ideologia existente nos diversos signos desta obra determina conteúdo e forma da comunicação, presente como elemento dinâmico da criação, transformando-se em sentido (ideológico) para aqueles que interagem com o filme, com a história, com os personagens, apreendendo, assim, “valores” e com isso determinando também suas consciências.

Considerações finais

A animação cinematográfica deve ser observada também pela ótica da própria experiência do cinema, que se constitui como uma refração da realidade, resultado dos processos sócio-culturais que determinam e recodificam a arte a comunicação e o próprio imaginário, resultados de uma multiplicidade de relações em que a tecnologia

¹⁰ *Valsa com Bashir* (Vals Im Bashir, 2008); Lançamento: 2008 (Austrália) (Bélgica) (Finlândia) (França) (Alemanha) (Israel) (Suíça) (Estados Unidos) ; Direção e roteiro de Ari Folman; Estúdio: Les Films d'Ici / Bridgit Folman Film Gang / Razor Film Produktion GmbH / ITVS / Hot Telecommunication / Arte France / Israel Film Fund / Medienboard Berlin-Brandenburg / New Israeli Foundation for Cinema and Television / Noga Communication - Channel 8, Distribuidora: Sony Pictures Classics.



também determina caminhos e possibilidades. Para Dubois (2004) o cinema forma o imaginário, e ao contrário dos discursos pessimistas que embalam “as novas tecnologias”, o cinema vive uma reinvenção, dialogando com outras artes e criando maneiras múltiplas de relacionamento com a própria imagem, em tempo-espço que também configura novos sentidos e experiências ao espectador.

A imagem no cinema de animação não constitui um plano representativo, é importante observar como os avanços tecnológicos geram o que Dubois (2004) critica: a “novidade como efeito de discurso”, significando que estes avanços não representam evolução na representatividade da imagem. O que se percebe é um aumento no leque de possibilidades de criação de novos discursos nestas “novas mídias”, em que o cinema, transcodifica e como Manovich (2000) esclarece, representa um dos campos mais evidentes destas novas multiplicidades.

Rogério Luz (2010) cita o termo “um outro tempo” quando fala da experiência da arte, e a partir desta reflexão, pode-se compreender também uma relação com o tempo de reconfigurações da imagem e do próprio cinema.

É no atual momento de redefinição das relações espaciais e temporais, entre a globalidade virtual e o sítio real de inserção, que procura se inscrever a arte contemporânea. A tela projeta a alteridade de um lugar e de um tempo que rompem com a simples presença. A materialidade do suporte é ocasião para convocar o corpo a aceder a um dispositivo complexo: este deve ser acionado e investigado para que se desencadeie uma experiência de sensação e de pensamento. (LUZ. In: MACIEL e FATORELLI, 2010, s/p).

Esse outro tempo que refere-se a um momento atual, o questionamento sobre imagens de um outro cinema, principalmente se pensarmos na animação, vemos que trata-se sim de um outro cinema, pois são outras imagens, mas não imagens diferentes das existentes nas produções dos irmãos Lumière ou no pioneirismo de Georges Méliès, Stuart Blackton ou Emile Cohl, do cinema clássico, ou ainda dos desenhos animados da Disney, mas sim imagens em movimento, transcodificadas por tecnologias e pela multiplicidade das transformações culturais, que fazem a todo o momento um realinhamento para um outro cinema. Para Luz, a questão da imagem continua central para o entendimento dos agenciamentos estéticos e políticos em curso em nossas sociedades, esta “natureza da imagem e de seus modos históricos de produção, sua distribuição pelos circuitos sociais, as representações que nela se investem” (LUZ. In: MACIEL e FATORELLI, 2010, s/p).



REFERÊNCIAS

AUMONT, Jaques. **O olho interminável** – cinema e pintura. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, Papirus, 1993.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo, Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo, Hucitec, 1999.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. São Paulo, Editora UNESP, 1998.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Contribuições de Bakhtin às teorias do texto e do discurso. In: FARACO, Carlos Alberto et al (Orgs.). **Diálogos com Bakhtin**. Curitiba, Editora da UFPR, 2001.

BELLOUR, Raymond. “A dupla Hélice”. In: PARENTE, André (org). **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 2004.

BELLOUR, Raymond. De um outro cinema in Katia Maciel (org.), **Transcineamas**. Rio de Janeiro, Editora Contra Capa, 2009.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Campinas, Papirus, 1997.

BEZERRA, Júlio. **O cinema do futuro: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção**. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, v. 2, n. 21, p. 88-101, julho/dezembro 2009.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993.

GERALDI, João Wanderley. A diferença identifiça. A desigualdade deforma. Percursos bakhtinianos de construção ética e estética. In: FREITAS, Maria Teresa; SOUZA, Solange Jobim e; KRAMER, Sonia. (orgs.). **Ciências humanas e pesquisa: leituras de Mikhail Bakhtin**. São Paulo, Cortez, 2003.

GUNNING, Tom. Cinema e história. In: XAVIER, Ismail. (org.) **O cinema no século**. Rio de Janeiro, Imago Editora, 1996.

LUZ, Rogerio. Um outro tempo. In: MACIEL, Kátia. e FATORELLI, Antonio. **O que se vê, o que é visto: uma experiência transcineamas**. Editora Contra Capa, Rio de Janeiro, 2010. Acesso em: http://www.transcineamas.eco.ufrj.br/texto_RogérioLuz.htm

MACHADO, Arlindo. **Pré-cineamas e pós-cineamas**. Campinas, Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, MIT Press, 2000.



SOBRAL, Adail. Ato/atividade e evento. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo, Contexto, 2005.

SOBRAL, Adail. Ético e estético. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo, Contexto, 2005.

SOBRAL, Adail. Filosofias (e filosofia) em Bakhtin. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo, Contexto, 2005.

STAM, Robert. **Bakhtin**: da teoria literária à cultura de massa. São Paulo, Ática, 2000.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**. São Paulo-SP, Paz e Terra, 2005.