

# Dogma 95, Mumblecore e o caso *Virginia Tech*: aproximações estéticas e subjetivas

*Gabriel Malinowski*<sup>1</sup>

*“É preciso (...) articular as técnicas de produção das imagens – dos bizantes das cavernas às montanhas fractais – a estados de cultura nos quais a imagem produz diferença. Diferença na experiência figural do tempo e do espaço e no pensamento que a cada momento é possível produzir sobre ela”*

Rogério Luz

*“No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência.”*

Walter Benjamin

Esse trabalho pretende aproximar duas manifestações audiovisuais recentes – Dogma 95 e Mumblecore – dos assim chamados vídeos amadores ou caseiros, que mais e mais ganham visibilidade no âmbito da cibercultura. Desde vídeos íntimos, que reportam aniversários, casamentos, shows, até aqueles que ganham notoriedade, como os vídeos da morte de Saddam Hussein, da cena de Daniela Cicarelli na praia e da tragédia em *Virginia Tech*. Trata-se de uma suspeição de que os processos de conformação do estatuto da imagem, ao longo de períodos históricos, são atravessados por modos de percepção, ou ainda, por certo estado de coisas, certo agenciamento entre instâncias sociais, culturais e tecnológicas. Sendo assim, acredita-se que tais movimentos cinematográficos, bem como esses vídeos amadores, corroboram um mesmo predicado estético-subjetivo que perpassa os modos de ser e de ver na atualidade.

O rico trabalho do historiador de arte Jonathan Crary, em *Techniques of the Observer*, nos serve aqui de *inspiração metodológica*. Crary desenvolve nessa obra uma espécie de genealogia da visão, principalmente no que ele irá chamar de a modernização da percepção no século XIX. Para tal, modelos epistemológicos, tecnologias e práticas sociais são postos em diálogo. Com isso, o autor evidencia como determinadas obras ou máquinas

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa Pós-Graduação em Comunicação da UFF-RJ.  
E-mail: [gabrielmalinowski@gmail.com](mailto:gabrielmalinowski@gmail.com)

de imagem devem ser tidas como efeitos e instrumentos dessas “adjacências históricas” que as perpassam. Grosso modo, a câmera escura, por exemplo, evidenciaria uma série de práticas e saberes que se desenvolveu ao longo dos séculos XVII e XVIII. Modelo de todo diferente daquele que se estabeleceu a partir do século XIX, que tem no estereoscópico a técnica que carrega traços daquela formação cultural. A visão e seus efeitos não estariam separados das possibilidades do observador, o qual é, ao mesmo tempo, produto histórico e centro de certas práticas, técnicas, instituições e processos de subjetivação.

Nosso intento, nesse sentido, como um trabalho inicial, será o de levantar questões, análises, diálogos e perguntas que respaldem a relação do homem com essas imagens, por certo uma relação social mediada por imagem (DEBORD, 1997). Imagens que suscitam um ar de flagrante, de controle e vigilância do mundo. Imagens que refletem e reproduzem uma temporalidade ubíqua e supostamente universal. Sendo produzidas numa época em que câmeras de vigilância – esse olho cego da visão maquínica – nos capturam em espaços públicos e privados, tais imagens parecem revelar um imediato, um fugaz, um eterno presente de uma vontade de registro. Mas talvez tudo isso seja muito precipitado. Vejamos primeiro algumas premissas desses dois movimentos cinematográficos.

Pode-se dizer que o aparecimento do Dogma 95 ao grande público ocorreu em um simpósio internacional organizado pelo Ministério da Cultura da França. Tratava-se de um evento em comemoração ao centenário do cinema, em 1995. Dentre os convidados, um promissor cineasta dinamarquês: Lars Von Trier. Embebido em questionamentos e perspectivas sobre o futuro da sétima arte, Trier lança ao público as idéias do Dogma 95, grupo que contava ainda com Thomas Vinterberg, Christian Levring e Søren Kragh-Jacobsen. Na ocasião, as balizas do movimento são apresentadas: perspectivas e modelos que apontavam para novos modos de produção e estetização da visualidade cinematográfica. Podendo ser entendido como uma recusa aos cânones hollywoodianos, os “dogmáticos” contestavam principalmente o efeito “ilusionista e falso” do cinema narrativo clássico.<sup>2</sup>

De início, o manifesto lança uma crítica ao movimento da *Nouvelle Vague*<sup>3</sup> francesa, afirmando que as bases teóricas do movimento francês ainda estavam calcadas em uma percepção burguesa da arte. Sem entrarmos muito nessas farpas entre escolas cinematográficas, o que vale ressaltar é que os filmes da *Nouvelle Vague* vão contra o modelo transparente e de narrativa clássica de Hollywood em detrimento de uma opacidade<sup>4</sup>. Curiosamente, o Dogma 95, ao propor uma resistência a essa mesma transparência ilusionista, vai privilegiar um cinema supostamente mais autêntico, mas também não opaco. Ao contrário, o que pleiteiam é um realismo outro, uma transparência outra. Para tal, Lars Von Trier e Thomas Vinterberg elaboram o Voto de Castidade (*Vow of Chastity*), uma cartilha com um conjunto de regras pelas quais os filmes deveriam ser pautados, inclusive nos dos seguidores que almejassem tal visualidade.

<sup>2</sup> Para uma historiografia e análise básica do Dogma 95 sugiro o artigo *Film According to Dogma*, de Peter Schepeleern. Acesso também pelo site <http://www.dogme95.dk/news/interview/schepeleern.htm>

<sup>3</sup> Nome dado ao movimento cinematográfico francês da década de 60. Entre seus principais cineastas estão Jean-Luc Godard e François Truffaut. No contexto de seu aparecimento devemos lembrar do movimento Neo-Realista Italiano, as manifestações de Maio de 68, o aparecimento da importante revista de cinema *Cahiers du Cinema* e o papel da crítica e da política de autor. Ver mais em Gabriel Malinowski e Wilson Oliveira Filho. *Crítica e Autorismo: uma análise do fazer cinema em Glauber e Godard*. Revista Crítica Cultural. V.3, 2008. Acesso também pelo site: <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/critica/0301/00.htm>

<sup>4</sup> Ver em XAVIER, Ismail. *O discurso Cinematográfico – a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

Segundo algumas prerrogativas do Voto, as filmagens deveriam ser realizadas em locais externos e sem uso de acessórios ou cenografia; o som não deveria jamais ser produzido separadamente da imagem; a câmera deveria ser usada na mão, onde todos os movimentos a partir dela seriam possíveis (inclusive a imobilidade); o filme deveria ser em cores; não se aceitaria nenhuma iluminação especial; truques fotográficos e filtros ficavam proibidos; o filme não deveria conter nenhuma ação "superficial", ou seja, nenhuma ação que não pudesse ocorrer "realmente" (como um homicídio, por exemplo); os deslocamentos temporais ou geográficos também ficavam vedados (o filme se desenvolveria em "tempo real"); os filmes de gênero não seriam admitidos; o nome do diretor não deveria aparecer nos créditos; o filme deveria ser em 35 mm (cabe salientar que os filmes do grupo foram produzidos, em sua maioria, com câmeras de vídeo digital e depois, para a exibição, passados para o formato 35mm).

É interessante notar que, em uma primeira visada, as cláusulas poderiam ser remetidas aos moldes do Neo-realismo Italiano, visto que algumas das características propostas vão ao encontro do que foi aquele cinema de rua emergido do pós segunda guerra. Porém, a estética que se desprende no Dogma 95 possui outra espessura e pouco tem a ver com o realismo crítico da escola Neo-realista. Os filmes do Dogma 95 colocam em xeque um realismo em que o real não é problematizado, ao contrário, ele é buscado. Um real que seria evidenciado a partir da recusa aos clássicos artificios cinematográficos (mas as regras do Voto de Castidade não seriam novos artificios?). Assim, a câmera e sua relação com o corpo do observador/cineasta constituiriam um novo cine-olho (nada parecido com aquele pensado por Dziga Vertov).

Passados pouco menos de dez anos dos primeiros filmes lançados pelo grupo, como *Festa em Família* (Thomas Vinterberg, 1998) e *Os idiotas* (Lars Von Trier, 1998), pode-se dizer que o movimento demarca bem certas prerrogativas e lugares comuns na visualidade contemporânea. Não que ele seja uma influência direta em nossos dias, um modelo que ganha adeptos (embora o movimento, a partir de 2002, tenha passado a conceder "Certificado Dogma 95" para produções com o mesmo gesto dogmático). Contudo, não há como não circunscrever as matrizes propostas no Voto de Castidade como efeito e instrumento de sua época. Mas o que acontece nessa época? Que mutações estão em curso? Para pensarmos essas questões, vejamos primeiramente alguns aspectos de um filão cinematográfico que vem se desenvolvendo por jovens americanos nos dias atuais.

Mumblecore ou "geração resmungo". É assim que os críticos e a mídia, de modo geral, vêm classificando essas produções de baixíssimo orçamento, realizadas com câmeras digitais amadoras e cenografia improvisada que têm estreado no circuito americano. Em uma reportagem publicada no jornal *The New York Times*, Dennis Lim afirma que os integrantes "evidenciam uma sensibilidade característica do século 21, decorrente do modelo *myspace* de relacionamento social e também reflexo do voyeurismo praticado em sites como o *youtube*"(LIM, 2007). Trata-se de filmes com diálogos improvisados e atuações naturalistas. É interessante notar que o tema tecnologia é sempre presente nos filmes, na mesma medida em que o tema da incomunicabilidade desses jovens também o é.

Poder-se-ia dizer assim que esses dois movimentos cinematográficos, separados por aproximadamente uma década, possuem uma relação muito próxima em seus principais pressupostos: produção independente, baixo custo e uso de equipamentos baratos. Para além disso, a relação que se verifica nas predisposições estilísticas dos dois movimentos – entendendo como estilo uma univocidade entre os objetos produzidos e os campos

subjetivo/perceptivo dos indivíduos que os produzem – parece sugerir um mesmo apelo realista<sup>5</sup>.

Nesse sentido, eles se aproximam dessas recentes “produções” vídeo-caseiras-midiáticas. O vídeo produzido durante a tragédia em *Virginia Tech* é um caso exemplar. A captação das imagens ocorreu no momento em que o estudante Cho Seung-hui abriu fogo contra alunos e professores. O vídeo alcançou todo o mundo, quase que instantaneamente, por se tratar das primeiras imagens da tragédia a serem divulgadas na mídia. Primeiramente pela Internet, no sítio do canal de televisão americano *CNN*, numa sessão intitulada *Eu-répórter (I-Report)* e depois, mas quase que simultaneamente, na mídia televisiva do canal.

No vídeo, de pouco mais de um minuto, vê-se parte do campus universitário com alguns prédios em perspectiva, uma pequena movimentação de um grupo de pessoas, um veículo à direita e uma bicicleta à esquerda. No decorrer dessas imagens vários disparos que dimensionam a tragédia. Não se vê o atirador e tampouco as vítimas. Entretanto a incorporação de todos esses elementos ressalta uma vontade de registro do "cinegrafista". O que torna o vídeo ainda mais intrigante é o fato de ele ter sido realizado numa situação limite para o estudante que o filmou. Pois ao mesmo tempo em que realizava a experiência de estar no centro de um tiroteio, dispõe-se de um meio tecnológico (telefone celular com câmera) que o faz registrar e compartilhar não só o acontecimento, mas sua própria experiência.

Fazendo uma aproximação do Voto de Castidade do Dogma 95 com as produções ditas Mumblecore e os vídeos caseiros que se alastram de forma viral na cibercultura, pode-se perceber nítidas comutações entre eles. Por exemplo, o uso da câmera na mão, a sincronia de som e imagem, a não utilização de iluminação especial ou truques fotográficos. Até o voto de “não conter nenhuma ação ‘superficial’”, ou seja, nenhuma ação que não pudesse ocorrer realmente, como um homicídio, é cumprida – visto o número de mortos na tragédia na universidade americana. Mas isso ainda parece dizer pouco, pois alguém poderia questionar muito furiosamente: “Não, esse movimento, o Dogma 95, ainda que dogmático, possui sérias reivindicações contra um sistema industrial de cinema e em nada se assemelha ao cenário vídeo-amador-midiático contemporâneo. Como pode querer ver semelhanças em vídeos que nem sequer podem ser significados, uma vez que suas imagens participam de um cenário midiático de imagens que se acumulam, se hibridizam e se autoreferem?”. Ou ainda: “Inscrever uma recusa aos cânones hegemônicos de Hollywood é uma séria crítica à norma e nada tem desses modismos contemporâneos banais, até mesmo desses resmungos narrativos chamados Mumblecore”.

Pois bem, sem perder de vista essas idiosincrasias provenientes de dinâmicas sócio-culturais distintas, visamos aproximar não propriamente os movimentos em si. Ou seja, o intuito aqui não é o de desconsiderar a especificidade dessas formações audiovisuais. Trata-se, antes, de investigar determinados agenciamentos que se inscrevem no nosso presente histórico. Sim, temos aí um fator que não perderemos de vista. Nossa hipótese é a de que, na esteira da historicidade que lhes é comum, encontramos entre eles determinadas balizas culturais, epistemológicas, políticas e tecnológicas que partem de um mesmo solo.

Para reforçar ou enriquecer nossa hipótese, retomemos duas reflexões propostas pelo filósofo Gilles Deleuze entre o final da década de 80 e início de 90. Primeiramente o

---

<sup>5</sup> Ver em Ilana Feldman. *O apelo realista – Uma expressão estética da biopolítica*. Trabalho apresentado na Compós, 2008.

texto *Otimismo, pessimismo e viagem*. Nesse pequeno ensaio de 1986, o filósofo analisa o livro *La rampe*, de Serge Daney, e aponta algumas mudanças na produção estética cinematográfica com a chegada da televisão. Ou melhor, analisa o contágio e as reverberações de um meio no outro. Deleuze, assim, ultrapassa suas próprias teorias de imagem-movimento e imagem-tempo para pensar, com a sugestão do livro de Daney, um terceiro estágio da imagem.

Nesse contexto, Deleuze alude a um cenário no qual as imagens parecem funcionar de modo mais automático. Na análise do filósofo, o agenciamento maquínico operado pela televisão destoa da conformação do cinema clássico e do cinema moderno. Não se trataria mais de uma imagem-movimento, de um reflexo da percepção, de um esquema sensorio motor, em que o acontecer (e a própria montagem) é sempre uma ação. Tampouco haveria uma imagem-tempo, uma suspensão ou um acúmulo de temporalidades, característicos dos cinemas do pós segunda guerra. Cabe lembrar aqui de um projeto realizado entre os cineastas citados do Dogma 95 com quatro canais de televisão da Dinamarca. Intitulado *D Day*, o projeto consistiu na produção, e consecutiva exibição, de filmes em “tempo real” por cada um dos cineastas na virada do ano 2000 (entre onze e meia e meia noite e quinze). Cada filme seria exibido por um dos canais e possibilitaria ao espectador, através do *zapping*, a edição de seu próprio filme.

Seria então a cultura televisiva um dado decisivo para a formação desse modelo de imagens que aqui investigamos? A configuração de uma cultura de forte base midiática estaria presente nas operações cognitivas que forjam essas subjetividades e esses modelos de percepção? Nesse sentido, quais seriam os re-arranjos nas relações de poder? No estatuto da arte?

É o estágio em que a arte já não embeleza nem espiritualiza a Natureza, mas rivaliza com ela: é uma perda de mundo, é o mundo ele mesmo se pondo a ‘fazer cinema’, um cinema qualquer; e é o que constitui a televisão, quando o mundo se põe a fazer qualquer cinema, e que, como você diz, ‘nada mais acontece aos humanos, é com a imagem que tudo acontece. Também se poderia dizer que o par Natureza-corpo, ou Paisagem-homem, cedeu lugar ao par Cidade-cérebro: a tela não é mais uma porta-janela (por trás da qual...), nem um quadro-plano (no qual...), mas uma mesa de informação sobre a qual as imagens deslizam com “dados”. (DELEUZE, 2002, p.97-98)

Aqui Deleuze lança pares conceituais – natureza-corpo, paisagem-homem e cidade-cérebro – para pensar as diferenças entre essas imagens, entre as imagens do cinema clássico, do moderno e da televisão. Como nossa ênfase aqui recai nas perspectivas lançadas a partir do advento da televisão, analisemos somente esse último par: cidade-cérebro. As palavras, de cara, nos lançam em uma idéia de circuitos, de ligamentos, de frações, de rizomas. Condutas humanas em espaços urbanos atravessados por teias, por redes (a “cerebridade”<sup>6</sup> como assunto na cidade). Não seria nesse contexto que as imagens autênticas e hiper-reais atuariam? Numa espécie de sempre possível captura, de apropriação livre de um espaço tempo qualquer e lançamento no espaço tempo digital. Um devir imagem possível em cada sinapse. O código da vida como um mesmo código (visível ou

---

<sup>6</sup> Expressão cunhada por Fernando Vidal para dar conta dos atuais discursos neurocientíficos que ganham forte apelo nos mídia. Ver em Fernando Vidal. *Le sujet cérébral: une esquisse historique et conceptuelle*. PSN: vol.III, numéro 11, janvier-février 2005, p.37-48

invisível) que possibilita um transporte de imagens do olho ao mais-olho, ao qualquer olho. Uma cidade em rede que conecta seus sujeitos (ou seus cérebros) bem como suas possíveis experiências espetacularizadas.

Vale ressaltar, prudentemente, que o escopo analítico deleuziano refere-se, no caso, à televisão e aos modelos ali vigentes. Porém, a leitura do filósofo, ao nosso ver, possibilita esse avanço até a contemporaneidade através dessas imbricadas relações cidade-cérebro-informação. Também porque essa questão, que nesse texto aparece de modo pontual, ganhará novo ensejo quatro anos depois, no brevíssimo ensaio *Post-scriptum sobre as sociedades de controle*. Grosso modo, ali, Deleuze incorpora as teorias de Michel Foucault sobre as relações de poder e de formação das sociedades disciplinares modernas para pensar um novo conjunto de relações entre máquinas e sujeitos que passa a se formar com o incremento das tecnologias informacionais.

É fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las. As antigas sociedades de soberania manejavam máquinas simples, alavancas, roldanas, relógios; mas as sociedades disciplinares recentes tinham por equipamento máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; as sociedades de controle operam por máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo a pirataria e a introdução de vírus. (DELEUZE, G., 2002, p. 223)

E essas novas máquinas? De que maneira entram em cena as câmeras digitais e telefones celulares com câmera? Parece viável dizer que essa visualidade é perpassada por uma relação entre as máquinas e sujeitos, ou seja, tudo se encontra numa relação fina de entendimentos entre aquilo que se encontra no homem (aspirações, desejos, expectativas) com o objeto-máquina que rodeia sua vida e interfere em suas relações com o mundo. Alia-se a isso, a (tecno) lógica baseada no conceito de rede, de rizoma, cujas relações de espaço e tempo passam por modificações, confluindo em dados interligados no regime do virtual. No caso dos vídeos caseiros, em especial, o jogo que se estabelece parece ser mais complexo, tendo em vista seu trânsito em fluxo, em vias de aparecer e desaparecer, aqui e ali, entre “memórias” e teclas *save* e *delete*<sup>7</sup>.

Segundo Deleuze, as sociedades contemporâneas, à diferença das sociedades modernas, não funcionariam mais por confinamento, “mas por controle contínuo e comunicação instantânea”. (DELEUZE, 2002). Dessa forma, as máquinas relativas a essas sociedades seriam máquinas informacionais, computadores (e demais parafernália cibernética). Poder-se-ia alegar assim que essa interação “corpo-celular”, por exemplo, insere-se no plano de uma sociedade que é pautada por regimes de controle, acesso e visibilidade. Nesse sentido, qualquer ato público ou privado passa a ser potencialmente registrado e difundido. A perspectiva deleuziana proporciona um parâmetro, a partir do qual se pode obter um quadro referencial de atuação das máquinas de imagem contemporâneas. Entretanto, como explicita o autor, “as máquinas não explicam nada, é preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte”. (DELEUZE, 2002). Ou seja, esse entendimento de máquina extrapola seu sentido estritamente técnico e utilitário, como instrumento. Remete também a uma idéia de

---

<sup>7</sup> Ver Maria Cristina Franco Ferraz. *Cérebro, memória e esquecimento na era das teclas save/delete*. Trabalho apresentado na Compós, 2008.

máquina num sentido mais abstrato, fazendo referência aos agenciamentos sociais que organizam os discursos, os desejos, os corpos e que passam a formar modos de vida nos indivíduos, a produzir subjetividade. Com isso, podemos definir a produção de subjetividade como um conjunto de forças sociais, institucionais, tecnológicas e imagéticas que conformam identidades, relações e modos de ser.

Sendo assim, não se trata de pensar a tecnologia e a digitalização como causas que expliquem e traduzam essas manifestações estético-subjetivas. Mas operá-las em um processo mais amplo, no qual forças de múltiplas razões e naturezas participam. Entendê-las, por exemplo, em meio ao *modus operandi* do capital contemporâneo. Como pensar a atuação dessas novas empresas de telefonia que propõem festivais e articulam certas operações legitimadoras nesses vídeos “caseiros”? E seu uso pela grande mídia? Democratização? Expressão estética do capital contemporâneo? Claro que as relações de poder, principalmente no ambiente da Internet, reordenam e emprestam nova feição aos “estanques” produtor e consumidor da Indústria Cultural frankfurtiana. Porém, na visão de Antonio Negri e Michael Hardt, “a mão de obra industrial foi restringida e em seu lugar ganhou prioridade a mão de obra comunicativa, cooperativa e cordial” (NEGRI e HARDT, 2005, p.13). O tão falado “jornalismo cidadão”, o “Eu-repórter”, seriam eles uma das facetas ou desdobramentos desse cenário?

Por fim, é interessante notar que a lógica digitalizante que permite o “tempo real”, “o autêntico”, “o instantâneo”, permite também a construção de imagens de síntese, de terceira geração, geradas por computador. Isso fica claro nas imagens produzidas pela tecnociência atual, na simulação de experimentos, na modelação dos corpos celestes da astronomia, na análise de células e de suas funções, nas neuroimagens, nas cirurgias médicas assistidas por computador, nos quadros econômicos e estatísticos e nos treinamentos simulados das forças armadas. Ou seja, no mesmo momento em que se discute a perda de referência do real pelo observador contemporâneo, invoca-se esse efeito de real que Dogma 95, Mumblecore e esses vídeos caseiros tão bem expressam ou simulam. Por isso, se um esforço foi operado para aproximá-los em um mesmo campo estético-subjetivo, um esforço maior ainda deve ser feito para compreendê-los em meio a esse complexo campo imagético que esbarra, ainda que indiretamente, nas arestas de seu pulsar.

Nota-se, contudo, que as imagens provenientes desses aparelhos portáteis, em um sentido cinematográfico ou em um simples registro que vai parar nas teias da cibercultura ou não, remontam a alguns valores e modos de lidar com o pensamento, com a arte e com a vida. Identidades são construídas e desconstruídas nessa relação sócio-técnica e, com elas, novas realidades são possibilitadas ou “programadas”. Também assim novas ficções e novas histórias são demandadas. Histórias muitas vezes banais e despreziosas, mas que deixam as marcas do momento histórico que as contém.

## **Referências Bibliográficas:**

- BENJAMIN, W., *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* In *Mágica e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, São Paulo, Ed. Brasiliense, 1994.
- CRARY, J. *Techniques of the Observer, on vision and modernity in the XIXth century*. Massachusetts: MIT Press, 2000.
- DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.
- DELEUZE, G. *Post-scriptum sobre as sociedades de controle* In *Conversações*. São Paulo: Ed.34, 1992.
- \_\_\_\_\_ *Otimismo, pessimismo e viagem* In *Conversações*. São Paulo: Ed.34, 1992.
- FELDMAN, I. *O apelo realista – Uma expressão estética da biopolítica*. Trabalho apresentado na Compós, 2008.
- FRANCO FERAZ, M. C. *Cérebro, memória e esquecimento na era das teclas save/delete*. Trabalho apresentado na Compós, 2008.
- NEGRI, A. e HARTDT, M. *Império*. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- JULLIER, L. *La imagem digital – De la tecnologia a la estética*. Buenos Aires: La marca, 2004.
- LIM, D. *A generation finds its mumble*. The new york times. 19 de agosto de 2007.
- LUZ, R. “Novas Imagens: Efeitos e modelos” In PARENTE, A. (org.). *A imagem máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.
- MALINOWSKI, G. e OLIVEIRA FILHO, W. *Crítica e Autorismo: uma análise do fazer cinema em Glauber e Godard*. Revista Crítica Cultural. V.3, 2008. Acesso pelo site: <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/critica/0301/00.htm>
- SCHEPELERN, P. *Film According to Dogma – restrictions, obstructions and liberations*. Disponível no site <http://www.dogme95.dk/news/interview/schepelern.htm>
- VIDAL, F. *Le sujet cérébral: une esquisse historique et conceptuelle*. PSN: vol.III, número 11, janvier-février 2005, p.37-48
- VIRILIO, P. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio. 2002.
- XAVIER, I. *O discurso cinematográfico – a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.