P.PORTO

ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN
POLITÉCNICO
DO PORTO

M

MESTRADO
COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL – FOTOGRAFIA E CINEMA DOCUMENTAL

O Choque Digital no Realismo Pós-Cinemático
Bárbara Ribeiro Silva

11/2022

Bárbara Ribeiro Silva. O Choque Digital no Realismo Pós-Cinemático

P.PORTO

ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

M

MESTRADO
COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL – FOTOGRAFIA E CINEMA DOCUMENTAL

O Choque Digital no Realismo Pós-Cinemático — A Atratividade do Documentário no Âmbito Digital

Bárbara Ribeiro Silva

11/2022

Vila do Conde, 11 de 2022

Politécnico do Porto

Escola Superior de Media Artes e Design

Bárbara Ribeiro Silva

O Choque Digital no Documentário Pós-Cinemático:

A atratividade do documentário no âmbito digital

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Comunicação Audiovisual – Fotografia e Cinema Documental

Orientação: Prof.(ª) Doutor(a) Carlos Filipe Ribeiro Duarte Martins

Vila do Conde, 11 de 2022

Bárbara Ribeiro Silva

O Choque Digital no Documentário Pós-Cinemático:
A atratividade do documentário no âmbito digital

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Comunicação Audiovisual – Fotografia e Cinema Documental

Membros do Júri

Presidente

Prof.(ª) Doutor(a) Maria Adriana da Costa Baptista

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.(ª) Doutor(a) Nelson Agostinho Marques Araújo

Professor Auxiliar – Escola Superior Artística do Porto

Prof.(ª) Doutor(a) Carlos Filipe Ribeiro Duarte Martins

Professor Adjunto – Escola Superior de Media Artes e Design - IPP

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dar início a esta dissertação de mestrado agradecendo a cada parte do caminho, que já faz parte de mim, que me trouxe até aqui. Escrever sempre foi um sonho, e com o apoio de muitos seres em uma rede de cuidado que nos parece tão distante em tempos atuais, mas que se revelam diariamente se soubermos reparar, pude ter o privilégio de me dedicar a desenvolver meu primeiro trabalho em uma escala um pouco maior.

Gratidão especial a minha tia Vera Carreiro Ribeiro, que veio comigo para outro país em busca de também desenvolver a sua arte, à minha mãe Alice Carreiro que sempre me apoiou e acreditou na minha força e nos meus sonhos (por vezes mais do que eu mesma), ao meu pai Josemar Lírio, que me criou em uma cultura linda e me inspirou a ser artista e mestre, à sua parceira e companheira Isaíde Silva, uma mestra que floresceu a nossa casa e também está a cursar o mestrado. Gratidão ao meu amigo e companheiro Tom Barth, que me apoiou e incentivou cotidianamente ao estudo e à sua mãe e professora Sílvia Corrêa, que me ensinou e orientou a fazer o boneco do projeto de pesquisa em um momento muito propício.

Agradeço também a todos os meus professores, desde a pré-escola até os dias atuais. Agradeço ao professor orientador deste projeto, Filipe Martins. Fico muito feliz em ter tido um acompanhamento de um professor experiente tanto no documentário quanto na pesquisa acadêmica, que tratou atenciosamente meus interesses e foi um exemplo da minha admiração pelo ofício da docência. Também agradeço a todos os professores e equipe da ESMAD, em especial aos professores José Quinta Ferreira e Filipe Monteiro Lopes.

Que o nosso olhar possa reconhecer o mestre em cada ser que cruza o nosso caminho, e que a prática da sabedoria nunca se cesse!

“Um fotógrafo-artista me disse uma vez: veja que o pingo de sol no couro de um lagarto é para nós mais importante do que o sol inteiro no corpo do mar. Falou mais: que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balança nem com barômetro etc. Que a importância de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós.” (Sobre Importâncias - Manoel de Barros)

RESUMO ANALÍTICO

A presente dissertação se propõe a entender, a partir da análise de obras audiovisuais e de autores do meio, como a história do primeiro cinema e do elemento da atratividade se entrelaça com a história do cinema documental e das expressões documentais pós-cinemáticas. Tom Gunning utiliza o termo "*Cinema de Atrações*" para ilustrar a influência de um elemento que se desenvolveu paralelamente à história da narrativa do cinema. Causando no espectador a reação de espanto ou "*shock and awe*"(choque e pavor), o elemento da atração re-emerge de forma significativa nas expressões do cinema digital.

A partir de um panorama geral sobre como as mídias digitais modificaram a relação de recepção e produção das imagens cinemáticas, levantaremos as características e potenciais sócio-políticos das novas formas midiáticas aliadas ao cinema documental, onde a atratividade se revela como um elemento sintomático e ao mesmo tempo propulsor de novos regimes estéticos-sensoriais e de novas questões éticas.

Palavras-chave: [Pós-Cinema]; [Documentário]; [Cinema de Atrações]; [Choque do Futuro].

ABSTRACT

The present dissertation proposes to understand, from the analysis of audiovisual works and authors of the medium, how the history of the first cinema and the element of attractiveness intertwines with the history of documentary cinema and with the post-cinematic documentary expressions. Tom Gunning uses the term “Cinema of Attractions” to illustrate the influence of an element that has developed parallel to the history of cinema narrative. Causing the spectator to react astonished (“shock and awe”), the element of attraction re-emerges in a significant way in the expressions of digital cinema.

From an overview of how digital media have changed the relationship of reception and production of cinematic images, we will raise the socio-political characteristics and potential of new media forms allied to documentary cinema, where attractiveness reveals itself as a symptomatic element and at the same time at the same time a propeller of new aesthetic-sensory regimes and new ethical questions.

Keywords: [Post-Cinema]; [Documentary]; [Cinema of Attractions]; [Future Shock].

SUMÁRIO

0 – INTRODUÇÃO 8
1 - O DOCUMENTÁRIO E O CINEMA DIGITAL 16
1.1 - A MÍDIA DIGITAL 16
1.2. O CINEMA DIGITAL 18
1.3. AS POSSIBILIDADES DO DOCUMENTÁRIO NO CINEMA DIGITAL 26
1.4. A ESTÉTICA VIRTUAL E AS OUTRAS FORMAS DE INTERAÇÃO 29
2. O DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO DE ATRAÇÕES 35
2.1- O CINEMA DAS ATRAÇÕES: ENTRE O PRÉ E O PÓS-CINEMA 35
2.2. O CHOQUE DO FUTURO 39
2.3. O PÓS-CINEMA E AS NOVAS SENSIBILIDADES 40
2.4. O REAL E O FICCIONAL NO DOCUMENTÁRIO PÓS-CINEMÁTICO 42
2.5. O DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO DE ATRAÇÕES 45
3 - DO ESPANTO À ESPERANÇA TECNOLÓGICA 47
3.1. SOBRE AS NOVAS QUESTÕES ÉTICAS 54
CONCLUSÃO 60
FILMOGRAFIA 70
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 72

0 – INTRODUÇÃO

> "We are, in fact, the victims of our own technological strength, we are victims of shock. Of Future Shock." (Orson Welles in Future Shock, 1972)

As revoluções trazidas pela mídia digital mudaram a nossa relação com o cinema de forma radical. Chamada de revolução digital, o impacto da intensa introdução de tecnologias digitais no cotidiano socio-cultural mundial modificou, no caso do cinema, tanto seus modos de produção quanto seus modos de recepção e reprodução. Assim, com a constante evolução das mídias digitais, o cinema deixa aos poucos seu formato mais institucionalizado para se tornar cada vez mais híbrido, interativo e popular.

O digital retira o cinema de seu lugar comum. As salas de exibição ainda são parte, mas não a principal janela onde temos acesso aos conteúdos cinemáticos. Os dispositivos digitais expandiram as capacidades de reprodução dos televisores caseiros e seus dispositivos de vídeo, possibilitando o acesso a sites e aplicativos de acervo e compartilhamento de filmes. Ao mesmo tempo que as tecnologias digitais expandiram as telas dos televisores caseiros para objetos cada vez mais individuais, como os computadores, notebooks, smartphones e tablets, elas também modificaram as próprias telas das salas cinema, que investiram em novas tecnologias como o 3D e diferentes configurações de tela e áudio como nos sistemas IMAX. É importante ressaltar que, para além do visionamento, os dispositivos digitais também tornaram mais acessíveis e dinâmicas nossas experiências na criação de conteúdos audiovisuais, seja a partir de uma maior acessibilidade a câmeras de qualidade semi-profissionais (nessas se destaca a tecnologia DSLR), ou pelas múltiplas câmeras presentes em uma série de dispositivos cotidianos, como em celulares, webcams e câmeras de vigilância.

Apesar dos custos de produção relativamente mais baixos se comparados ao cinema de ficção, o cinema documental também fora afetado pela maior acessibilidade à produção e divulgação audiovisual, e se desloca, assim como no cinema de ficção, por uma série de alterações provindas pelas mudanças trazidas pelo digital, tanto em seus meios de produção quanto em sua forma de visionamento.

Apesar de uma produção que se equipara em quantidade à do cinema ficcional[1], o documentário foi e ainda é um tipo fílmico relegado às margens das grandes salas de exibição. De acordo com o anuário estatístico do ICA de 2021, neste mesmo ano foram estreados ou exibidos 21 documentários em salas comerciais, número extremamente reduzido quando comparado com a quantia de 198 filmes ficcionais que foram estreados no circuito comercial em 2021. A grande indústria cinematográfica se desenvolveu principalmente com enfoque na narrativa ficcional clássica e no espetáculo dos blockbusters, mas esta é uma relação que vem se alterando a passo que a linguagem documental começa a ser vista como objeto valioso para a produção de novos cinemas.

Um exemplo cotidiano do crescimento da popularidade da linguagem documental está no grande volume de quantidade de longa-metragens e séries documentais sendo produzidas por emissoras de TV e empresas de streaming, atreladas também ao grande sucesso popular que essas parecem impulsionar. Se a partir da revolução digital a "aura"[2] cinemática se desfez ainda mais, a descentralização dos formatos de recepção de conteúdos audiovisuais também modificou a potência de alcance e consequentemente o impacto político/social dessas obras documentais.

Nos ambientes caseiros, as séries documentais aparentam ser um grande sucesso - com destaque especial às séries de investigação histórica e séries criminais. Prova disso é o fator de que a própria Netflix, maior empresa de streaming da atualidade, estaria, por consequência do grande público atingido por seus filmes e séries documentais, enfrentando uma grande quantidade de processos ativos maior do que qualquer outra grande organização de notícias jornalísticas[3]. Por sua grande populariedade e maior acessibilidade ao conteúdo, o impacto social dessas produções também começa a tomar uma maior dimensão, e o fator da enorme quantidade de processos endereçados à empresa nos apresenta indícios de um maior envolvimento do público com os temas retratados, a ponto de levar esses espectadores a se sentirem mobilizados por questões de veracidade e ética no discurso documental, algo

[1] Em 2021 foram produzidas em Portugal 26 obras ficcionais e 20 documentais apoiadas pelo ICA. (ICA, 2021, p. 9).
[2] Walter Benjamin caracteriza a aura como "A aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja" (1987. p. 171), e a perda da aura como "Retirar o objeto de seu invólucro, destruir sua aura, é a a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar "o semelhante no mundo" é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenômeno único" (1987, p.171).
[3] https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-features/netflix-suits-streaming-1235040681/

paradoxal pela própria natureza do documentário, que requer que uma linha de pensamento seja priorizada em sua produção tanto quanto nas histórias de ficção.

O site de streaming *"Bolsoflix"*[4] é um outro exemplo do apelo social e político que a a descentralização da produção e compartilhamento de imagens do real nos proporciona. O website se organiza de forma participativa, em uma página onde se reúnem conteúdos documentais feitos por diversas pessoas e organizações com o intuito de, seguindo a mesma lógica do governo Bolsonaro de propaganda digital massiva pelas redes sociais, acessibilizar o download de vídeos que denunciam os vários esquemas de corrupção executados pelo governo do atual presidente para que sejam divulgadas de forma massiva nas redes sociais (principalmente pelo Whatsapp, um aplicativo de mensagens instantâneas utilizado para a propaganda política de Bolsonaro).

Novas mídias audiovisuais, além de mudarem constantemente o cenário da indústria cinemática, também alterando as formas de "consumo" audiovisual, acabaram por alterar significantemente a nossa própria forma de ver/sentir cinema. No livro *Post-Cinematic Affect* (2016), o filósofo Steven Shaviro se refere a uma reestruturação de sentimentos e sensibilidades que as mudanças de uma sociedade analógica para uma sociedade extremamente digitalizada nos provocaram. Ao mesmo tempo em que por vezes ainda olhamos para as telas de cinema sentados em salas escuras, nós também somos bombardeados diariamente e de forma intensa pelas luzes das várias telas presentes no nosso cotidiano. Imagens digitais, de qualidade mutável e reproduzível por sua própria natureza, que estão sempre a se auto-replicar, atualizar e gerar novos significados e formas de interação com o espectador.

Segundo Steven Shaviro, "Estamos a olhar para desenvolvimentos tão novos que mal temos o vocabulário para descrevê-los, e que ainda sim são tão comuns e onipresentes que muitas vezes tendemos a não notá-los" (2016, p. 130). Portanto, para Shaviro, é necessário percebermos como essas obras fariam parte tanto do efeito como das próprias causas dessas mudanças de sensibilidade.

[4] https://www.bolsoflix.com/

Se as novas obras cinemáticas são tão sintomáticas quanto as novas percepções, elas também participam ativamente na constituição dessas mudanças. No filme/instalação *Wall* (2021), a cineasta argentino-israelita Inés Moldavsky expôs em um grande salão diversas conversas estabelecidas a partir de encontros marcados por aplicativos de namoro com homens palestinianos que vivem em Gaza e na Cisjordânia para falar sobre as tensões segregacionais entre os dois territórios e discutir sobre questões culturais e de gênero. O documentário, inicialmente lançado como um curta-metragem chamado *The Man Behind the Wall* (2018), já não se encontra mais preso em sua forma inicial, e se converte em uma instalação que divide a seu antigo formato em várias telas, alojando o espectador em uma experiência imersiva, onde ele é convidado a andar pela galeria e interagir com as telas de uma maneira mais interativa, podendo experienciar a exposição de várias formas - andando pela sala a observar o conjunto das imagens, sentado em frente a uma tela ou outra para assistir um excerto maior do filme ou assistindo a pedaços de entrevistas disponibilizados em telas individuais com fones de ouvido próprios. É neste movimento de hibridização midiática e expansibilidade da tela, semeado pelos precursores da videoarte dos anos 60 e que se estende à contemporaneidade, que vemos um significante paradigma de mudança nas possíveis formas de recepção da linguagem cinematográfica e documental.

Numa intensificação da relação entre as artes plásticas e o cinema, recentemente também tivemos o surgimento de diversas galerias cinemáticas: museus de arte focados unicamente em conteúdos audiovisuais. Apesar dessas galerias trazerem uma hibridização já existente há algumas décadas no mundo das artes e de se realizarem a partir de dois modelos já pré-estabelecidos na história da arte (o museu e o cinema), essas manifestações também são um dos sintomas de uma era midiática que reproduz a lógica da constante atualização e mutação do mercado a favor de uma estabilização do capitalismo em si.

Gilles Deleuze, ao falar sobre sua ideia de sociedade de controle, nos fala que uma de suas características principais é a modulação perpétua de seus meios: “O controle é de curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado” (1992, p. 3). Numa sociedade onde nunca efetivamente se termina nada, mas exige-se do homem uma formação permanente em meio a um processo de transformação tecnológica intensa, o mercado cinematográfico também reflete a necessidade de uma constante formação.

De acordo com Deleuze, passamos de uma sociedade disciplinar, que produz sistemas de confinamentos fixos, para uma espécie de confinamento ao ar livre, no que ele chama de sistemas de controle. “Os confinamentos são moldes, distintas moldagens, mas os controles são uma modulação, como uma moldagem auto-deformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro” (Deleuze, 1990, p. 2). Comparando a transição do modelo das sociedades disciplinares para as sociedades de controle com a história do cinema (apesar da inexatidão cronológica dessa mudança), os modelos de confinamento nas sociedades disciplinares poderiam ser representados pelas salas de cinema, onde há um maior gerenciamento das experiências, enquanto os sistemas de controle poderiam ser representados pela possibilidade de experienciarmos uma variedade de janelas audiovisuais “ao ar livre”, ao mesmo tempo que o mercado gera uma constante necessidade de atualização desses formatos e do público em relação às novas mídias cinemáticas.

Assim como a sociedade de controle modifica os parâmetros de confinamento que a sociedade viveu entre o séc XIV e XX[5] e o coloca em outros lugares, as novas mídias não exercem o poder de substituição das mídias clássicas, e sim reproduzem e colocam em outros lugares os filmes que anteriormente eram vistos apenas nas salas de cinema e nos televisores caseiros. Por conta dessa constante necessidade de expansão e modulação do mercado, e consequentemente de nossas experiências cinemáticas, vemos o nascer de uma estética documental cada vez mais híbrida e adaptada a estes novos regimes.

Tendo em conta as diversas mudanças, mercadológicas e subjetivas, provenientes dessa revolução midiática pelo digital, alguns autores começaram a chamar de *Pós-Cinema* as expressões cinemáticas da contemporaneidade que extrapolam os limites do que tínhamos como a forma-cinema até o final do século XX. De acordo com Leyda e Denson (2016), esses novos cinemas seriam “...essencialmente digitais, interativos, em rede, lúdicos,

5 “Foucault situou as sociedades disciplinares nos séculos VIII e XIX; atingem seu apogeu no início do século XX. Elas procedem à organização dos grandes meios de confinamento. O indivíduo não cessa de passar de um espaço fechado a outro, cada um com suas leis: primeiro a família, depois a escola ("você não está mais na sua família"), depois a caserna ("você não está mais na escola"), depois a fábrica, de vez em quando o hospital, eventualmente a prisão, que é o meio de confinamento por excelência.” (Deleuze, 1990, p. 1)

miniaturizados, móveis, sociais, processuais, algorítmicos, agregativos, ambientais ou convergentes, entre outras coisas" (2016, p. 23).

Trazendo ao cinema um apelo de novidade e encantamento cada vez maior, as novidades tecnológicas geram uma maior popularidade e concretizam as finalidades comerciais da indústria cinematográfica, em um mercado que se mantém em constante desenvolvimento. Para que o apelo às novas formas de cinema aconteça de forma satisfatória, a questão do choque tecnológico se torna extremamente importante para a eficácia da atração dessas novas mídias.

Dentre as principais mudanças em nossa forma de lidar com as imagens está a nossa recente perda na habilidade de concentração. Pesquisas científicas nos mostram como os longos períodos de exposição aos dispositivos digitais e a utilização intensiva da internet vem influenciando a diminuição da massa cinzenta em áreas do córtex pré-frontal ligadas à manutenção do foco[6]. Como sintoma e causa dessas mudanças, o conteúdo midiático contemporâneo tem cada vez mais a urgência de nos prender a atenção nos primeiros minutos/segundos, senão ele poderá ser facilmente descartado por nossa percepção.

Em *Future Shock* (1970), o sociólogo Alvin Toffler descreve como o elemento de choque causado pelas inovações tecnológicas nos dá uma consequente impressão de evolução da sociedade. O fascínio que essas novas mídias nos trazem acabam muitas vezes por nos convencer de que as mesmas são boas, pois elas seriam o motor de um maior desenvolvimento da sociedade. Assim, a novidade ou o choque tecnológico se tornaram um marco para a manutenção da atratividade dessas novas tecnologias ao espectador.

Esse espanto/fascínio que as novas tecnologias podem proporcionar também nos remete ao início do cinema, onde os primeiros filmes eram apresentados em espetáculos com um apelo quase que circense, onde se caracterizava um maior interesse em provocar no espectador espécies de "choques emocionais" (Strauven, 2006, p. 18) do que em narrar alguma história em si. Para ressalva deste trabalho, que visa olhar para o caso das novas mídias cinemáticas no cinema documental, também é importante ressaltar que neste primeiro

[6] Firth, J., Torous, J., Stubbs, B., Firth, J. A., Steiner, G. Z., Smith, L., … Sarris, J. (2019). The "online brain": how the Internet may be changing our cognition. *World Psychiatry*, *18*(2), 119–129. https://doi.org/10.1002/wps.20617

período do cinema os filmes admitiam muitas vezes um caráter documental. Os chamados filmes de *"atualidades"* (Costa, 2006, p. 31), filmes documentais ou de representação de eventos da primeira década do cinema, representavam a realidade em momentos cotidianos ou históricos. O cinematógrafo dos irmãos Lumiére, que fascinava o público pela capacidade tecnológica de captar o movimento, também representava por meio de cenas cotidianas o advento do cinema. Como no seu primeiro filme, *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895), que mostrava trabalhadores saindo dos portões de uma fábrica, o cinema produzido pelos irmãos Lumiére em seu primeiro momento se caracterizava por apresentar cenas do cotidiano.

Algo a também se notar é a hibridez presente neste primeiro momento, onde a linguagem documental e ficcional ainda estavam em sua fase de protótipo. O fato de que tanto no cinema contemporâneo quanto nos chamados filmes de atualidades do primeiro cinema não se traça uma separação entre o cinema documental e a ficção, distinção que se tornaria mais relevante com o estabelecimento do chamado cinema clássico, torna o sentimento de descoberta de possibilidades deste período algo próximo ao que vivemos na introdução do digital no cinema. E é este retorno ao espanto, ao olhar e sentir de novas formas a imagem cinematográfica, que as novas tecnologias aplicadas ao cinema documental nos trazem. Revelando uma maior capacidade de sensibilização do espectador contemporâneo em seu recente e disperso regime de sensibilidades, o presente estudo se foca no estudo do elemento da atratividade dessas novas mídias documentais como um efeito catalisador de um maior apelo político e social dos novos documentários.

No primeiro capítulo da dissertação, "*O Documentário e o Cinema Digital*", faço uma apresentação introdutória do conceito de cinema digital e quais são os seus principais sintomas e elementos. Falo sobre os impactos da cultura digital na socio-política e me aprofundo sobre o conceito de Pós-Cinema, levantando exemplos cinemáticos baseados em expressões do documentário contemporâneo e analisando essas novas possibilidades do documentário e suas diferentes estéticas e formas de interação com o público.

No segundo capítulo, "*O Documentário Contemporâneo de Atrações*", veremos o que é o cinema de atrações e como ele surgiu no contexto histórico do primeiro cinema e como o elemento da atração se arrasta pela história do cinema e toma novamente um lugar de

destaque a partir da introdução das tecnologias digitais à imagem. A partir disso, farei uma comparação entre a história do primeiro cinema/ cinema de atrações com a história do cinema documental e apresentarei indícios de uma espécie de "documentário de atrações contemporâneo" traçando as relações entre o cinema de atrações, as mudanças do cinema digital e o documentário pós-cinemático.

No terceiro capítulo, "*Do Espanto a Esperança Tecnológica*", elaboro como o choque proporcionado pelas novas mídias documentais ressignifica a relação do público com o documentário. O elemento de choque e atração dessas novas tecnologias aplicadas à forma documental revela novas potencialidades, políticas, empáticas e mercadológicas. Neste capítulo elaboro sobre as dimensões políticas e socio-culturais que envolvem esses documentários contemporâneos "de atrações", além de fazer alguns apontamentos sobre questões de ética nesse documentários, pois, assim como surgem outros modos de representar e apresentar essas obras documentais, também surgem novas questões de ética relativas a essas abordagens.

1 - O DOCUMENTÁRIO E O CINEMA DIGITAL

1.1 - A MÍDIA DIGITAL

Uma peça de mídia digital é uma obra que não tem a maioria de seu corpo e funcionalidades baseadas em meios físicos, mas que nem por isso deixa de proporcionar uma percepção sensorial ao seu utilizador.

Em sua formação básica, a informação digital se constrói a partir de sistemas de dados de sinais digitais criados com intuito de processar, armazenar e gerar informações. Ao contrário dos sistemas de sinais analógicos, que baseiam seus cálculos em valores contínuos (1, 1.01, 1.02, 1.03…), os sistemas digitais apresentam valores discretos (1,2,3,4…), o que representou para a área da tecnologia da computação uma significante simplificação do tipo de sinal utilizado. E foi essa simplificação dos sistemas de sinais proporcionada pela tecnologia digital que abriu espaço para o desenvolvimento de maiores complexidades nos sistemas em si.

O desenvolvimento dos eletrônicos e da informática possibilitou a criação de corpos de informação em softwares e hardwares cada vez mais complexos a partir da utilização de uma base binária, uma linguagem digital mais simplificada (de apenas dois valores: 0 e 1), e que por isso se tornou a mais propícia para a criação de sistemas digitais complexos a partir do método algorítmico. São esses sistemas que possibilitam os dispositivos a gerarem e processarem as informações de áudio e vídeo digital na forma final em que temos acesso.

A partir do apelo ao constante desenvolvimento e da consequente presença cada vez mais forte da tecnologia digital no nosso cotidiano, a informática chega ao século XXI com uma potência que modifica em vários âmbitos a relação do homem com a sociedade - seja no trabalho, no descanso, na família, na política e no cenário cultural em geral. De acordo com Lúcia Santaella, referindo-se a Robins e Webster, se as forças do corporativismo e interesses políticos forem bem sucedidos na introdução dessas novas tecnologias dentro do sistema do capital, "– da robótica aos bancos de dados, da internet aos jogos de realidade virtual, então a vida social será transformada em quase todos os seus aspectos." (Santaella, 2003, p. 23).

Mesmo vivenciando todas essas mudanças, muitas vezes não percebemos como as tecnologias digitais contribuíram para uma significante transformação da própria sociedade, ainda regida pelo capital, mas baseada no controle efetuado pelas modulações da tecnologia.

De acordo com Deleuze, “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. Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo” (1990, p. 3).

O teórico de novas mídias Lev Manovich, em seu livro *The Language of the New Media* (2001), destaca que todas as revoluções midiáticas ocorridas na história trouxeram consigo grandes mudanças sociais e culturais. Assim como a invenção da imprensa no séc. XIV e da fotografia no séc. XVIII tiveram impacto revolucionário no desenvolvimento da sociedade e cultura modernas, Lev defende que a revolução trazida pelas mídias digitais é maior e mais profunda do que as anteriores, e estaríamos sentindo apenas seus efeitos iniciais.

Agora que já desenvolvemos sobre o sentido do termo “digital” e as possíveis implicações das suas tecnologias na sociedade, nos debruçaremos um pouco mais sobre o conceito de mídia. A palavra “mídia”, em seu significado usual, se refere aos processos de comunicação utilizados para transmitir alguma mensagem. Desde os vários tipos de jornais até os panfletos de propagandas distribuídos nas ruas, toda mídia necessita de uma plataforma, que age como o meio da mensagem. Sendo assim, as mídias digitais se referem aos meios de comunicação que estão alojados em plataformas baseadas em formatos digitais.

É importante ressaltarmos que os estudos sobre a mídia são relacionados a um campo específico da história da comunicação em si, conhecida como a era midiática. O comunicólogo Marshall Mcluhan, em sua famosa expressão “o meio é a mensagem”, falava de um tempo onde as mídias, mesmo com dispositivos relativamente novos ao seu tempo, como o rádio e os televisores caseiros, já teriam adquirido certa estabilidade em relação a seus formatos e conteúdos, tornando o próprio conceito de mídia um significante de seu conteúdo. Já na era digital, os meios de comunicação (ou mídias) digitais, por sua qualidade altamente reproduzível e mutável, voltaram a ser vistos como meros veículos para diversos tipos de conteúdos. De acordo com Lúcia Santaella, as mídias digitais seriam “tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram” (2003, p. 25).

1.2. O CINEMA DIGITAL

Com a ascensão e a popularização da tecnologia digital, a indústria das mídias digitais também cresceu de forma exponencial. E ao acompanhar as evoluções dos seus dispositivos, os meios de produção midiática também se tornaram mais acessíveis e populares. A produção em massa de dispositivos audiovisuais proporcionou uma maior acessibilidade a esses equipamentos. Acessibilidade que vai para além de proporcionar o mero acesso aos equipamentos. A indústria digital também proporciona uma maior acessibilidade na própria forma de utilização dos seus aparelhos audiovisuais, para que eles possam atender e atingir a mais diversa gama de usuários.

Este movimento de grande acesso os meios de produção midiática tornou grande parte da população (primeiramente a dos países mais desenvolvidos, e mais recentemente de camadas da sociedade mais diversificadas) tanto produtores quanto consumidores de seus próprios conteúdos midiáticos.

A criação das câmeras DSLR (Digital-SLR), por exemplo, proporcionaram uma maior acessibilidade ao fazer fotográfico e audiovisual ao possibilitar, juntamente com a possibilidade da alteração de vários parâmetros de captação da imagem como a velocidade de obturação, a abertura, sensibilidade à luz e a troca de lentes numa mesma câmera, alterações que antes só poderiam ser executadas com equipamentos específicos para cada caso.

As peças de mídia digital, em comparação às analógicas, geram conteúdos que são maleáveis e modificáveis por sua própria natureza. Conhecendo os princípios básicos da programação ou aprendendo sobre eles em tutoriais rápidos na internet, somos facilmente capazes de acessar, editar ou modificar o código de um software ou de uma página na internet. Seguindo a mesma lógica, também conseguimos facilmente modificar as formas dos conteúdos audiovisuais a partir de variados métodos. Até mesmo a partir da digitalização dos conteúdos produzidos inicialmente de forma analógica.

Há também um esforço mercadológico para que esses programas de edição de vídeos e imagens tenham uma maior acessibilidade em sua forma de utilização, a fim de conseguirem conquistar uma maioria de utilizadores sem abrir necessariamente a mão de uma qualidade do software em si. Recentemente, o surgimento de programas mais simplificados de edição

de vídeo, como o Filmora e o Imovies, começaram a abranger esse público mais abrangente, envolvido com o audiovisual de forma mais casual – seja por hobbie ou por trabalho com redes sociais. Nesses softwares de edição, as imagens são disponibilizadas interfaces cada vez mais intuitivas, que possibilitam diversas mudanças em alguns simples toques na tela do celular ou do computador- como a troca dos níveis da exposição, saturação e contraste, a aplicação de diversos filtros, animações e cartelas de títulos, ou até mesmo a criação de diversos tipos de colagens.

No âmbito do cinema, a mídia digital é reconhecida por ter popularizado e amplificado o acesso à produção independente e de baixo orçamento, ao mesmo tempo que acelerou o processo de hibridização e modificação do que tínhamos como "forma-cinema", a forma clássica de pensar o cinema enraizada por volta do ano 1908 e que se confunde com a história do cinema até hoje: "filmes de aproximadamente duas horas, numa sala escura, o modelo narrativo-representativo-institucional" (Parente, 2008, p. 11). Ou seja, a partir das implicações das tecnologias digitais no cinema, a câmera, o projetor e a tela se modificaram e tomaram outros aparelhos de captação, edição e formatos de exibição.

Se o cinema apresentava seu valor de autenticidade pela capacidade de registrar o real "sem a intervenção da mão humana" e a certa dificuldade de modificação da imagem posteriormente à sua filmagem, com a criação de efeitos especiais em que as modificações efetuadas sejam aparentes na imagem, com o domínio do digital no cinema vivemos numa época onde se intensifica o fato de que toda e qualquer imagem está a um passo de ser, além de facilmente reproduzida, alterada de formas realistas.

Chegamos em um ponto de evolução da computação gráfica (ou CGI) onde o foto-realismo de suas imagens já ultrapassaram a fase do estranhamento estético. O termo "vale da estranheza", criado pelo professor japonês de robótica Masahiro Mori, é utilizado para se referir às sensações de repulsa que temos ao nos deparar com uma reprodução artificial de feições humanas que não alcançam um nível de verossimilhança satisfatório em relação a um corpo real, sensação de estranhamento que fora muito presente durante o período de evolução da computação gráfica, mas que no presente já supera esse momento do "vale da estranheza". O CGI contemporâneo já é capaz de reproduzir e criar imagens de outros

mundos, que são ao mesmo tempo surreais mas que pela verossimilhança ao mundo real se tornam muito críveis.

Um exemplo de como nós baseamos nossa resposta emocional a uma imagem digital a partir de sua verossimilhança com a realidade é a série virtual chamada *"Life Beyond"*(2020-2022), da produtora MelodySheep, que se utiliza de bases científicas sobre a composição da fauna e da flora terrestre para imaginar, criar e expor em uma espécie de museu digital imagens de como seriam seres extraterrestres. Assim, a mídia digital reconfigura o conceito de autenticidade da imagem fotográfica pela capacidade de criação de cenários e seres hiper-realistas a partir de uma base de dados de imagens sintetizadas baseadas em referências de objetos reais como a pele humana, a estrutura física de diferentes animais ou a reprodução de movimentos orgânicos da fauna e flora terrestre.

Por outro lado, esse mesmo aperfeiçoamento fotorrealista é por vezes utilizado para a criação de imagens que têm como pretensão emular cenas do real, algo que, em uma sociedade permeada por imagens audiovisuais, contribui para a intensificação dos processos de uma era conhecida como a pós-verdade: um termo que se refere a um momento de confusão incentivado por interesses políticos com fins de manipulação e convencimento de seu eleitorado, onde as informações e os veículos de informações se tornam extremamente abundantes e ao mesmo tempo trazem ao público informações díspares entre si - o que gerou na população uma dificuldade em distinguir uma informação real de uma falsa, e um solo extremamente propício para o convencimento estratégico de parcelas específicas da sociedade.

> "Dados a amplitude e o ritmo das transformações ocorridas, ainda nos é impossível prever as mutações que afetarão o universo digital após o ano 2000. Quando as capacidades de memória e de transmissão aumentam, quando são inventadas novas interfaces com o corpo e o sistema cognitivo humano (a "realidade virtual", por exemplo), quando se traduz o conteúdo das antigas mídias para o ciberespaço (o telefone, a televisão, os jornais, os livros etc.), quando o digital comunica e coloca em um ciclo de retroalimentação processos físicos, econômicos ou industriais anteriormente estanques, suas implicações culturais e sociais devem ser reavaliadas sempre. " (Lévy, 1999, p. 27)

Como quase previsto pelo sociólogo Pierre Lévy, os estudos sobre a cultura digital trazem a concepção de que as evoluções e mudanças tecnológicas são diretamente associadas a mudanças culturais, sociais e políticas que vivemos. De maneira rápida e intensa, na era da cibercultura, a mídia digital e a produção de seus conteúdos se tornam cada vez mais indissociáveis do cotidiano popular, com plataformas cada vez mais abrangentes em softwares intuitivos e cada vez mais híbridos e interativos, e ao mesmo tempo também são parte primordial na própria indústria social e econômica contemporânea.

Considerado o meio de comunicação dominante do século vinte, o surgimento do cinema trouxe à sociedade uma sensação de êxito, pois fomos capazes de dar fim a uma necessidade antiga - a capacidade de uma reprodução imagética da realidade em movimento. Possibilitado por um aparelho que capta a imagem do real de forma autônoma (sem intervenção da mão humana), a imagem do cinematógrafo proporcionou à nossa subjetividade uma maior identificação com a realidade objetiva do que a dos frames das fotografias, a partir da possibilidade de representação do movimento e da narrativa. O leitmotiv dos primeiros escritos sobre o cinema era sobre seu potencial para a democratização, tema sempre presente com o advento de toda inovação tecnológica.

Muito se foi discutido[7] sobre como nossa identificação com a imagem da tela seria capaz de contribuir para nossa própria constituição como sujeito. Os teóricos da semiologia se basearam no conceito da fase do espelho de Lacan para falar da relação do espectador com o filme. Em um processo de identificação, o sujeito constitui sua subjetividade apropriando-se de aspectos de outros interlocutores humanos. E talvez seja este também o motivo da nossa ânsia pelos reflexos imagéticos da realidade. A busca pela identificação com o real na tela de cinema representa também uma busca pela nossa constituição de subjetividade própria.

Por dar solução aos antigos anseios de reprodução imagética do real em movimento, o cinema foi rapidamente designado como sétima arte antes mesmo da fotografia, e manteve

[7] A crítica do cinema envereda-se à psicanálise em meados dos anos setenta. Autores como Baudry e Metz focaram nas discussões sobre a subjetividade das relações sujeito-imagem e na teoria do dispositivo inspirados pela teoria da fase do espelho Lacaniana.

sua maestria popular até meados do século vinte, quando a introdução massiva dos televisores caseiros no período pós-segunda guerra mundial deu início a uma série de mudanças radicais na nossa relação com o audiovisual.

Com a chegada do cinema digital, muito se falou sobre a morte ou o fim do cinema, e pela rápida transição de um processo analógico para uma sociedade extremamente digitalizada, um medo da perda da "essência" do que era a forma-cinema como até então conhecida pairou pelos ares. Mas assim como a chegada dos televisores caseiros não deu fim à forma clássica do cinema, e, pelo contrário, abriu caminhos para novas possibilidades, o cinema digital ajudou à arte cinemática a expandir as fronteiras culturais, físicas e sociais, dos meios cinematográficos. De acordo com Denson e Leyda (2017), além dos efeitos causados pela digitalização do cinema, também são importantes para a análise dessas mudanças midiáticas os efeitos causados pela globalização econômica e a financeirização das atividades humanas que se põem em andamento.

Pela sua capacidade de gerar novos tipos de imagem e pela popularização do acesso e o apelo imagético que o cinema digital trouxe, mas certamente impulsionado pelo lucro da expansão da indústria pela possibilidade da comercialização de filmes, câmeras, celulares e diversos outros dispositivos, o formato digital se tornou rapidamente hegemônico dentro do mercado audiovisual.

A chegada do digital ressignificou também a tentativa de se conceber um formato ideal para dispositivo cinematográfico[8], seja a forma de cinema puro idealizada por Bazin ou a representação naturalista dos estúdios Hollywoodianos, a busca pelo formato ideal já não apresenta tons tão resolutos quando tratada pelos contemporâneos. A hibridez do vídeo digital e suas possibilidades tomou conta do meio cinematográfico e se torna o cerne das evoluções tecnológicas no meio. Tendo a maleabilidade dos pixels de uma imagem digital como modelo, o cinema contemporâneo permite maiores abstrações e intervenções no real representado. A partir de uma perspectiva mais pragmática, podemos dizer que a mídia digital

[8] Dispositivo cinematográfico: Jean-Louis Baudry fala do dispositivo do cinema como a forma responsável pelos efeitos específicos do cinema produzidos no espectador. "O dispositivo cinematográfico tem, portanto, vários aspectos: materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espectatorial) e ideológicos (desejo de ilusão)." (Parente, 2007, p.6)

retirou de vez o cinema e a busca por uma forma ideal de seu pedestal (ou ao menos o que chamamos de forma-cinema[9]).

> "O vídeo, pelo trabalho de seus artistas, mas também pela evolução de seus dispositivos (do circuito fechado à fita de vídeo, do monitor ao projetor, das imagens múltiplas ao processo de espacialização da imagem), introduziu a imagem em movimento nos templos da arte, inaugurando o fenômeno do 'cinema de museu'. Desde então, o cinema, como imagem, como estética, mas, sobretudo, como dispositivo (o movimento, a luz, a projeção, a imaterialidade, o tempo etc.), faz parte da arte. É o que podemos chamar, com Dubois e muitos outros, de 'efeito cinema' na arte contemporânea." (Parente, 2007, p. 21)

Para além da busca da forma ideal do dispositivo cinematográfico, na era do cinema digital a nossa ansiedade pelo encontro com o real na imagem em movimento também já foi de certa forma cessada. Se o surgimento do cinema representou a conquista da representação imagética da realidade em movimento, o advento do digital representou uma superação da nossa urgência pelo real. Por já nos encontrarmos numa sociedade extremamente permeada por imagens audiovisuais que podem ser geradas e modificadas digitalmente, começamos também a ansiar por uma espécie de hiper-realidade na imagem representada. A subjetividade da população já está acostumada a viver em uma espécie de simulacro do real, uma realidade já tão digitalizada e permeada por esses tipos de imagens que nossos símbolos subjetivos de realidade também se tornam de certa forma hiper-reais.

Um exemplo de como a nossa subjetividade é construída a partir da nossa identificação com as imagens que vemos de outros seres humanos e de que a nossa referência de realidade já se confunde com as alterações imagéticas do mundo digital é o fato de que diversas pessoas estão alterando as suas feições por meio de cirurgias cosméticas em centros estéticos e cirúrgicos para que elas se pareçam mais com as pessoas que elas veem nas mídias, ou para se pareçam mais com as suas próprias imagens alteradas por efeitos de filtros instantâneos ou programas de edição de imagens. Vemos um boom nas cirurgias cosméticas como a harmonização facial e a aplicação de altas quantias de botox nos lábios, características

[9] a forma-cinema é a convenção do cinema clássico, que se converge em três dimensões: arquitetônica(a sala escura), tecnológica(sistema de projeção e captação da imagem) e discursiva(o modelo representativo hegemônico).

que ressaltam a nossa aproximação do que Lúcia Santaella (2003) considera ser um Pós-Humanismo, uma era onde as limitações físicas e psicológicas dos seres humanos estão a ser superadas através de suas próprias criações tecnológicas.

De acordo com Steven Shaviro (2016), as "tecnologias digitais, juntamente com relações econômicas neoliberais, deram origem a formas radicalmente novas de fabricação e articulação da experiência vivida". E são essas novas formas de fabricação e articulação da experiência vivida intricadas na nossa vivência de sociedade, cultura e política, que também refletem nossas relações com as mídias digitais e com o chamado pós-cinema. Shane Denson, pesquisador das expressões pós-cinemáticas, diz que "enquanto a geração, composição, distribuição e reprodução de imagens se tornam cada vez mais uma questão de algoritmos, software, redes e codecs, nossas relações sensoriais (como Marshall McLuhan as chamava) estão sendo reordenadas, nossas faculdades perceptivas estão sendo reformadas de acordo com as novas velocidades e escalas de processos de imagem." (2020, p.10)

O professor e teórico de novas mídias Lev Manovich levantou no texto "What Is Digital Cinema?" (2016) o que seriam cinco princípios do cinema digital: Primeiro ele ressalta o fator de que não é mais necessário usar câmeras para construir imagens ou representar a realidade (podemos gerar ou alterar cenários em programas de edição em 3D por exemplo). Segundamente, destaca o fato de que um computador não distingue entre uma imagem captada da realidade e uma imagem feita manualmente de modo digital, pois são as duas feitas a partir do mesmo material - pixels. Em terceiro, o fato de que as imagens captadas pela câmera, tradicionalmente deixadas intactas, agora funcionam como um "material bruto" para posterior tratamento em programas de edição (considere o perfil Log de captação de imagens, amplamente utilizado por sua produção de imagens com baixíssimo contraste e mais informações nas sombras e brilhos para que as imagens possam ser tratadas mais minuciosamente na pós-produção). O quarto princípio do cinema digital fala sobre a distinção entre a montagem e os efeitos especiais, que antes eram atividades separadas, mas que os programas de edição baseados no computador acabaram com essa maior distinção entre as áreas. Já o quinto princípio traria um resumo do que ele entende por cinema digital - um cinema onde a distinção entre o processo de criação e o de modificação da imagem já não existe. Para Lev, no cinema contemporâneo, a filmagem de elementos físicos em si já não passa de uma das opções de criação imagética. A passo que a maioria dos filmes, mesmo os

que são filmados em película, também passam pelo processo de tratamento e finalização em formato digital.

A passo que a mídia digital modifica o nosso cotidiano, ela também começa a modificar a nossa forma de olhar e sentir o cinema. Mudanças nas práticas de recepção também necessitam de novos estudos sobre o espectador.

Steven Shaviro traz em seu livro *"Post-Cinematic-Affect"* (2010) uma série de questionamentos sobre como a grande inserção de processos digitalizados na produção cinemática reflete ao mesmo tempo que produz uma mudança na estrutura de sentimento/sensação do espectador contemporâneo. Shaviro parte em busca de efeitos dessas mudanças a partir da análise de obras que ele considera "sintomáticas", por refletirem a transição causada por complexos processos sociais, destacando o fator dessas obras também serem produtivas no sentido de que elas não só representam as mudanças, mas também participam ativamente e ajudam a constituir as novas formas de expressão e estética do cinema contemporâneo.

Algum teóricos encontraram no termo pós-cinema um lugar onde poderíamos falar dessas mudanças no cinema intrincadas ao digital e ao motor midiático capitalista. O termo pós-cinema pode parecer redutivo, mas reflete sobre uma transformação da mídia que emula e presta homenagem à forma cinemática. Ou seja, fala de um cinema que já se mostra tão deslocado de seu habitat natural que em muitas vezes já não pode ser chamado de cinema. Em pós-cinema, a palavra "pós" serviria exatamente para salientar a não-demarcação de fins definitivos, funcionando como um indicativo mais sutil de uma transformação a ocorrer em uma estética cultural dominante. A partir de agora, iremos utilizar a expressão "pós-cinema" para nos referirmos aos filmes contemporâneos que extrapolam o conceito de cinema e saem da fórmula clássica, trazendo em si mesmos os sintomas de mudanças radicais no dispositivo. Obras que refletem as diferentes formas tecnológicas e de sensibilidade do ser contemporâneo, e que também agem como contribuintes dessas transformações culturais e das formas estabelecidas de sensibilidade.

1.3. AS POSSIBILIDADES DO DOCUMENTÁRIO NO CINEMA DIGITAL

Desde os Irmãos Lumière, a busca do cinema pela expressão do real foi sendo abordada de diversas maneiras e causou uma série de divergências entre os teóricos do meio. Desde a estética naturalista de Hollywood, que tinha um controle total do cenário e da realidade criada, até os movimentos realistas (realismo crítico, empirista, neorrealismo), que tinham em comum a repúdia à estilização hollywoodiana e a defesa de que o dispositivo cinematográfico deveria se constituir cada vez mais de coisas reais em contextos reais, iriam de encontro uma mesma busca primordial: a forma de representação ideal da realidade objetiva.

Em sua definição de documentário, Bill Nichols defende que toda obra audiovisual em si seria um documentário, já que toda obra evidencia a realidade cultural e histórica de sua produção. Mas mesmo neste contexto, o cinema auto-proclamado documental sempre se manteve associado à busca de um tipo de representação mais fidedigna ao real do que o da ficção, nunca deixando de abrir espaço para a expressão criativa e híbrida. A área documental admitiu o real representado de diferentes formas: por meio de ensaios, numa perspectiva expositiva ou observativa, ou num olhar mais poético ou científico. Mesmo apresentando diversos tipos de abordagens, diferentemente da história do cinema de ficção, há certa concessão de que no documentário todos os métodos de abordagem são meios válidos de falar sobre uma mesma realidade (com exceção os documentaristas observativos ou do cinema direto, que seguem a mesma lógica de visão purista da forma dos defensores cinema realista em geral).

Com a realidade como personagem principal e a câmera como testemunha, a concepção de que a linguagem documental é a expressão cinemática mais factual vem pela sua credibilidade pautada em filmagens in loco e a crença dos espectadores na veracidade das histórias ali retratadas, características que se estabilizaram durante um longo período na história do cinema e que recentemente começaram a ser ressignificadas.

Apesar desse longo período de formação dos tipos documentais, no início do surgimento cinema não havia tanta distinção entre os gêneros documentário e ficção. Nos filmes dos irmãos Lumiére, por exemplo, a atuação era acompanhada de detalhes de caráter documental (como em *O Almoço do Bebê*, de 1985, onde as filmagens em ambiente externo chamaram grande atenção para a movimentação das folhas pelo vento, elemento que por

vezes tomou mais o interesse dos espectadores do que para a própria atuação dos personagens em cena ao alimentar o bebê).

No cinema digital a câmera documental não é a única possibilidade de criação e reprodução do real. Portanto, já não existe tanto uma valorização da imagem captada ao vivo em relação a imagem formada digitalmente. A passo que a sociedade se torna íntima de imagens modificadas, e que a criação de imagens realistas de forma digital é possibilitada, nós começamos a ter uma outra concepção do que seria esse real representado.

De acordo com Lev Manovich, o primeiro princípio que distingue o cinema digital é o fato de que já não são preciso câmeras para gravar ou representar a realidade. Enquanto nos desfazemos das linhas de valoração entre a narrativa real e ficcional, as diferenças entre a imagem real e a digital já não se revelam tão contrastantes para as percepções do espectador contemporâneo da pós-revolução digital. No documentário *A Glitch in the Matrix* (Rodney Ascher, 2021) os entrevistados são na maioria das vezes registrados por câmeras aparentemente incorporadas em seus próprios computadores. Posteriormente modificadas, essas imagens revelam os entrevistados equipados de vestes digitais - uma alteração imagética que não é promovida com o intuito de tornar esses personagens anônimos, e sim de demonstrar o que seria uma faceta daquele entrevistado numa realidade virtual. O documentário, que explora as teorias de realidade simulada a partir da série de filmes *Matrix* (1999-2021), revela em sua imagem, e principalmente na caracterização com vestes digitais de seus entrevistados, um sintoma de nossa ligação híbrida e pós-humanista com o real.

No documentário *Welcome to Chechnya* (David France, 2020), o aparato digital também é utilizado para alterar os rostos dos personagens, mas por um motivo político - o filme revela um grupo de ativistas da causa LGBTQIA+ que lutam para a proteção de vítimas de perseguição na república da Chechênia. Por motivo das políticas e ambiente de repressão ao homossexualismo da Chechênia, as pessoas registradas por David France poderiam ter a sua própria segurança e liberdade em risco se tivessem seus rostos aparentes. A forma encontrada para proteger a integridade física e liberdade desses personagens foi a utilização da técnica do deepfake, que reproduz, por meio de inteligência artificial, rostos, gestos e falas alheias a um personagem de forma naturalista. Neste caso, os rostos exibidos no filme são de atores voluntários que "doaram" suas feições para que fossem acopladas aos corpos dos

personagens de maneira digital, a partir do deepfake, uma técnica recentemente utilizada com diversos intuitos e em variados tipos de produções audiovisuais.

Popularizado como deepfake, nomeação sintomática de um tempo onde a produção midiática é tão moldável que consegue engendrar muitas ideias falsas como verdadeiras, o "deep learning" (nome dado à técnica de aprendizagem de computação gráfica que vetoriza facilmente qualquer modelo humano) aqui se mostra como um meio para possibilitar o retrato de pessoas que teriam limitações em seu discurso ao serem reveladas de outro modo - tanto pelo fato de colocarem em risco sua própria liberdade, como pelo fato de que com os rostos borrados, o que seria uma outra maneira de tornar esses personagens anônimos, não seria gerada a intimidade ou empatia necessária para o filme. Para o filósofo Emmanuel Levinas, o rosto seria o elemento responsável pela alteridade, o reconhecimento do outro em uma perspectiva ética. De acordo com Levinas, "a expressão que o rosto introduz no mundo não desafia a fraqueza dos meus poderes, mas o meu poder de poder" (Levinas, 1980, p. 176). No caso de *Welcome to Chechnya*, a intervenção da tecnologia digital na imagem se dá de forma onde o deepfake coopera para um maior aprofundamento empático no real.

Se o documentário clássico tirava a sua prova de autenticidade da objetividade das câmeras, e o documentário experimental ultrapassou a objetividade ao fazer um registro mais subjetivo da realidade, o documentário digital reconfigurou a nossa própria noção de imagem objetiva da realidade a partir da extensa capacidade de intervenção na imagem.

De forma geral, as tecnologias digitais contribuíram para mudanças significativas no dispositivo documental, desde o ambiente de produção e exibição da imagem até na nossa própria percepção da imagem, sendo ela gerada ou não a partir de uma reprodução objetiva do mundo real.

1.4. A ESTÉTICA VIRTUAL E AS OUTRAS FORMAS DE INTERAÇÃO

"First of all, there is the music video." (Manovich, p.32, 2016)

Nos anos 80 do século XX, os videoclipes musicais tornaram-se a nova moda. Desde os anos 50, seja em galerias de arte ou canais de TV, a videoarte adotou diferentes suportes e expandiu o audiovisual para além da linguagem cinemática clássica. Tanto nos formatos da tela quanto da performatividade, "incrustações" (sobreposições de imagens ou chroma-keys) e interatividades, tanto a videoarte quanto o videoclipe podem ser considerados grandes reformadores da linguagem cinemática.

Chris Marker, em *Level Five* (1997), nos traz uma das primeiras interações entre a linguagem documental e a imagética videográfica explorada na videoarte. O filme, inspirado no retrofuturismo dos anos 90, nos dá uma espécie de prerrogativa de como a estética das tecnologias digitais poderiam ser inseridas nas produções documentais. Com uma forte utilização de imagens computadorizadas e dos games, Marker explora a pesquisa de uma programadora que está a criar um jogo de computador sobre a batalha de Okinawa - Japão durante a segunda guerra mundial.

Assim como em Level Five, o documentário contemporâneo incorpora várias vezes elementos imagéticos próprios das novas tecnologias digitais durante seu processo de criação e reprodução. Essas expressões nos trazem a estética dos games, dos ambientes de realidade virtual, das câmeras de vigilância, webcams, smartphones, ou que até mesmo se tornam para a nostalgia ao emular a estética de telas de televisores antigos ou de câmeras VHS.

Paralelamente, é comum que esses elementos surjam como objetos documentais em si, levantando novos sintomas e abordando questões que as tecnologias digitais nos trazem das mais diversas formas. *Coded Bias* (Shalini Kantayya, 2020), por exemplo, é um documentário que mostra como as câmeras de vigilância que registram e analizam os rostos dos transeuntes contém uma programação racista, com um código de informações (chamados de "data") que não é capaz de detectar rostos negros, ou que os reconhece errôneamente - por vezes os confundindo com criminosos procurados. Ao notar os defeitos possíveis, Shalini Kanrayya questiona a necessidade de que também haja uma responsabilidade ética por trás da criação dessas novas tecnologias.

Se o cinema documental dos anos 2000 foi marcado pela popularidade de obras que admitiam uma maior ficcionalização em suas narrativas[10], e ao mesmo tempo o cinema ficcional foi marcado por uma maior acessibilidade de produção e liberdade estética, o que fez as câmeras ficcionais aparentarem cada vez mais documentais[11], o pós-cinema documental vem apresentando a hibridez entre os dois gêneros de forma ainda mais acentuada, signos de uma sociedade e cultura onde a própria realidade se aproxima da ficção.

A intensificação da presença da imagem digital (altamente moldável) e dos dispositivos móveis em nosso cotidiano, com suas telas múltiplas e hipnotizantes, culminou numa aproximação da nossa noção de realidade com a ficção. O Instagram, rede social de compartilhamento de fotos e vídeos, nos revela como a produção midiática popular, que com a evolução das mídias digitais começa a ser cada vez mais produtora de seus próprios conteúdos, começa a se enveredar para uma produção espetacularizada e "hiper-realizadas" de imagens de sua própria realidade cotidiana, com a intenção de tornar os conteúdos de seus perfis o mais consumível para seus pares.

Outra plataforma virtual de compartilhamento que marca profundamente os paradigmas de produção audiovisual e cinematográfica é o Youtube. Lançado em 2005 e de livre acesso, logo foi tido como o maior site de compartilhamento de vídeos, o que levou muitos produtores independentes a divulgarem suas obras ali, como uma janela possível para a exibição. Para além de janelas para os conteúdos audiovisuais independentes, o Youtube possibilitou uma linguagem própria de produção audiovisual: os Vlogs, espécies de diários videográficos virtuais, onde as pessoas compartilham questões de suas vidas práticas ou falam sobre temas variados. O documentário *Living on One Dollar* (2013) é um bom exemplo de como a plataforma proporciona aos produtores documentais independentes uma janela possível para a popularização de seus filmes. O projeto do filme, que mostra um grupo de amigos que viaja para a Guatemala para experimentar a vida dos produtores rurais que ganham aproximadamente um dólar por dia, começou como uma série de vídeos-vlogs no Youtube, que logo alcançou grande sucesso popular e viabilizou a produção de um longa-

[10] como nos docudramas The Imposter (Bart Layton, 2012) e Waltz with Bashir (Ari Folman, 2008), onde há uma recriação dos fatos da história.
[11] como em Hannah Takes the Stairs (Joe Swanberg, 2007) ou Blair Witch Project (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999).

metragem sobre o tema, filme que também foi divulgado e disponibilizado na própria plataforma.

Recentemente, com o sucesso de várias plataformas de streaming e suas próprias produções, o Youtube também começa a investir em produções próprias em um serviço pago.

As plataformas de Streaming de vídeos são uma outra alternativa de acesso ao audiovisual que mudou radicalmente a nossa relação com o cinema. Se antes precisávamos de ir às salas ou obter o material físico para assistir os filmes, agora temos acesso a uma grande quantidade de filmes em uma plataforma digital instalada como aplicativo nos televisores caseiros. Curiosamente, nessas plataformas, que em muitos casos também participam da produção de seus conteúdos, as séries documentais são de grande sucesso. Se nas salas de cinema o documentário é muitas vezes renegado, nas salas de casa eles se tornaram um grande sucesso.

Pelas características naturais das mídias digitais, facilmente moldáveis, as novas mídias também trazem uma maior interatividade à forma documental. A linguagem dos games, por exemplo, já toma conta das narrativas tanto ficcionais quanto documentais.

Um outro marco da linguagem dos games aplicada na história do cinema é o *Tulse-Luper Journey* (2007), um dos primeiros jogos virtuais criados a partir de um projeto de filme. O diretor Peter Greenaway, a partir de uma série de filmes chamado Tulse-Luper Suitcases, que contava a história de um homem que empacotou toda a história dos lugares onde passava em 92 malas, lançou um jogo multiplayer e online contendo a história de Tulse-Luper e suas maletas. O jogo virtual, endereçado em uma página da web, pretendia oferecer um prêmio de uma viagem ao redor do mundo a quem conseguisse recolher mais pontos na plataforma. O jogo teve grande sucesso e popularidade, e representou também a resolução para um limite do próprio dispositivo cinematográfico. O projeto inicial de Greenaway era o de fazer uma série de filmes contando a história de Tulse-Luper (algo que se tornou mais acessível na contemporaneidade pelo grande mercado que temos para a produção de séries). Apesar da história de Tulse-Luper ter sido contada em três filmes, o tamanho da história e as dificuldades da produção e exibição fez do projeto algo de de difícil recepção, o que levou o diretor a elaborar um jogo como uma alternativa à produção cinematográfica para terminar de contar a sua história.

Com a chegada da internet e a popularização dos computadores caseiros, vieram à tona os webdocs: documentários digitais alojados em sites da web, que se tornaram uma forma acessível e popular de narrativas interativas. Em sites organizados de diversas maneiras, esses documentários se utilizam da linguagem da programação para a criação de diferentes tipos de interação com o conteúdo do documentário ali retratado. Um dos primeiros exemplos da popularização dos webdocs é o *"Out of my Window"*, de 2010. O documentário se divide em um cenário onde várias janelas revelam diferentes pessoas e famílias que vivem em arranha-céus em várias partes do mundo. Clicando em cada uma dessas janelas somos apresentados ao ambiente e a vida das famílias que habitam esses locais, juntamente com uma narração que conta a história daquelas pessoas e locais. Além de sermos apresentados pelo som e pela imagem ao local onde estamos, também somos capazes de nos deslocar por diversos cantos da casa e interagir com alguns elementos do ambiente.

Em outra dimensão do espectro dos webdocs, também temos obras de que apenas se utilizam de imagens gráficas produzidas pelo próprio computador, como em *How They Watch You*[12] (2020), um documentário que nos analisa a partir de nossa marca digital e nos revela como nossos dados são facilmente "roubados" na internet, ou no documentário *"How Normal am I?"*[13] (2020), que nos proporciona, a partir de imagens retiradas da nossa própria webcam, uma análise do nosso rosto a partir da perspectiva de algoritmos que são utilizados para ler nossos rostos nas redes sociais..

Como no caso desses webdocs produzidos através de gráficos computadorizados, recentemente temos o exemplo de obras documentais que se baseiam nas próprias telas dos computadores e dispositivos móveis para a captação das imagens que farão parte de seu filme. Em *As Aventuras de Paulo Bruscky* (Gabriel Mascaro, 2010), por exemplo, o diretor se encontra e faz uma entrevista com o artista recifense Paulo Bruscky dentro da plataforma do Second Life, um jogo baseado em um mundo virtual onde os personagens podem simular a vida real e social do ser humano através da interação entre avatares humanóides.

A gravação direta da tela para a produção da investigação documental também é o caso dos recentes documentários de desktop (termo cunhado pelo professor e autor de

[12] disponível em :https://howthey.watch/you/
[13] disponível em https://www.hownormalami.eu/

documentários de desktop Kevin B. Lee). Estes documentários, que geralmente baseiam seu material imagético em gravações da tela do computador, exemplificam a ideia de Lev Manovich de que no cinema digital já não precisamos estar presentes fisicamente em um cenário para que a filmagem de um filme aconteça.

Chloe Galibert Laine, documentarista e pesquisadora francesa, se debruça no conceito de "netnografia" para falar de como a pesquisa etnográfica é feita de forma digital na contemporaneidade, e posteriormente desenvolve os potenciais e questões que surgem sobre essa pesquisa etnográfica digital no campo audiovisual (pelos documentários de desktop). Em seu filme *"My Crush Was a Superstar"* (2017), feito como um dos capítulos de uma série de quatro partes chamada *Bottle Songs.* Em cooperação com Kevin B. Lee, Chloe Galibert desenvolve um interesse especial e começa uma pesquisa a fundo sobre um integrante da ISIS que ela encontra em um vídeo que lhe chamou atenção particular. A partir disso, ela tece uma rede narrativa a partir da pesquisa digital sobre esse personagem, através de vídeos, redes sociais e pesquisas mais gerais como a do próprio google imagens. Acompanhado da narrativa em off dos próprios autores, a série se propõe a pesquisar especificamente como se dá a ação de grupos terroristas nas mídias digitais e redes sociais, e nos mostra como essas ações midiáticas de grupos terroristas se encontram em grande quantidade no âmbito digital, mesmo que se tratando de um grupo que supostamente teriam as suas práticas resguardadas.

A possibilidade de fazer pesquisas aprofundadas sobre temas a partir dos dispositivos digitais é uma prática que se mostra muito útil no mundo contemporâneo. O site de jornalismo *Bellingcat* (2014–), por exemplo, é um site de jornalismo investigativo onde os jornalistas, juntamente com contribuidores que acessam os seus conteúdos, pesquisam e compartilham de forma online suas descobertas sobre um tema ou caso específico estudado pelo jornal, afim de juntar o maior número de pistas que revelem mais fatores sobre os casos pesquisados. Pistas que muitas vezes ajudam na própria resolução desses crimes.

Outro exemplo das interações entre o audiovisual e o mundo virtual são as obras da escola de arquitetura forense, que mapeia, a partir de programas de arquitetura 3D, de mapas e vídeos-registros na internet, ataques em lugares em situação de guerra. Além do trabalho investigativo, a escola também cria obras audiovisuais a partir de suas pesquisas, mostrando

o processo de trabalho e depoimentos reais de vítimas desses próprios ataques. Muitos dos vídeos estão disponibilizados em seu website (www.forensic-architecture.org). A escola de arquitetura forense também nos revela como pode ser importante as intercessões entre tecnologia digital, audiovisual e arquitetura para o desenvolvimento da pesquisa e do jornalismo investigativo, demonstrando como que, uma vez recriadas digitalmente, vários dos indícios dos ataques se tornam visíveis.

Em suas mais recentes formas, a tecnologia digital nos proporcionou uma grande gama de experiências documentais elaboradas através de narrativas de realidade virtual, filmes que começam a fazer parte do mercado de festivais de cinema em exibições especiais e categorias específicas para os gêneros. Em diferentes tipos de visualidades e interações, até mesmo para serem utilizadas em dispositivos móveis, esses documentários expandem para o âmbito interativo e sensorial a experiência documental.

2. O DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO DE ATRAÇÕES

2.1- O CINEMA DAS ATRAÇÕES: ENTRE O PRÉ E O PÓS-CINEMA

A sequência de transformações no aparato cinematográfico, que hoje se aglomeram no complexo do termo pós-cinema[14], realçou a necessidade de reavaliarmos como contamos a história do cinema em geral. Em se tratando das mudanças trazidas pelo digital, alguns autores como Lev Manovich e Tom Gunning se debruçam sobre o período histórico considerado pré-cinema (entre 1896 e 1918, que vai desde a criação do cinematógrafo até a dominância dos filmes narrativos) para refletir sobre como as novas tecnologias e formas midiáticas retornam o cinema à várias de suas características iniciais. Como experienciado no primeiro cinema, voltamos a um momento onde criam-se a todo tempo novas tecnologias de produção e exibição da imagem em movimento.

Lev Manovich, no texto "*What is Digital Cinema?*", se debruça sobre as características principais do cinema digital, fazendo um levantamento de quais foram as mudanças nos paradigmas da produção cinematográfica. Mudanças como a grande evolução da computação gráfica que nos permitiu a criação de imagens ultra-realistas, a dominância da edição computadorizada que por sua própria natureza não distingue uma imagem gerada no computador ou uma filmada in loco, o conceito da filmagem ao vivo como apenas uma base imagética para posterior modificação (gradação de cores, as filmagens em RAW ou LOG e os efeitos especiais) e o desaparecimento da diferenciação entre a criação e a modificação da imagem no processo de edição. Em seu texto, Manovich (2016) conclui sua conceituação do cinema digital com a ideia de que "o cinema digital é um caso particular de animação que usa a filmagem ao vivo como um de seus muitos elementos"(2016, p. 29).

A partir de suas reflexões sobre as principais características do cinema digital, Manovich começa a traçar uma relação de comparação entre as características deste e do primeiro cinema, onde também havia uma maior proximidade das técnicas de animação e de diversos modos experimentais de construção e modificação da imagem, tipos de criação imagética que iam para além da utilização da câmera filmadora.

---

14 "Pós-cinema é uma noção sumativa ou sinótica de um tipo especial, que permite a variedade interna enquanto concentra a atenção no impacto cumulativo da mídia mais nova." (Denson e Lyeda, 2016, p.2)

> “Marginalizados pela instituição do século 20 do cinema narrativo de ação ao vivo que os relegou aos domínios da animação e efeitos especiais, essas técnicas ressurgem como a base do cinema digital. O que era complementar ao cinema torna-se sua norma; o que estava em seus limites vem para o centro. A mídia digital nos devolve o reprimido do cinema.” (Manovich, 2016, p. 41)

Em se tratando do conceito de pós-cinema, podemos traçar mais basicamente uma relação com o pré-cinema a partir da própria formação das duas palavras, onde os prefixos “Pré” e “Pós” se juntam ao radical “Cinema” para indicar a anterioridade e a posterioridade de um objeto que se constrói e se desconstrói, ambos prefixos que se encontram orbitando a aura deste elemento básico chamado de cinema.

Ao falarem sobre se a utilização do prefixo “Pós” na terminologia de pós-cinema, nomenclatura que se arrisca à possível interpretação de demarcar fins para o aparato cinematográfico, Lyeda e Denson (2016) destacam que o prefixo não propõe esse fim definitivo, e sim é utilizado com a intenção de funcionar como um indicativo mais sutil da transformação de uma estética cultural dominante, uma “forma-cinema” que já teve seu aparato muito bem estabelecido e delimitado, e que agora passa a agregar diferentes formas e formatos.

Quando comparamos ao pré-cinema as mudanças trazidas pelas tecnologias digitais ao cinema contemporâneo, também falamos do retorno de um tipo de relação do público com a tela. Nos anos 80 do século XX, Tom Gunning e André Gaudreault lançaram seus olhares para o período do pré-cinema para estabelecer uma nova categorização estilística do que para eles deveria ser chamado de “Cinema de Atrações”. Inspirados na teoria de montagem de atrações de Serguei Eisenstein, “Segundo Eisenstein, uma atração deveria produzir “choques emocionais’” (Strauven, 2006, p. 18), Gunning e Gaudreault acharam importante ressaltar uma característica intrínseca ao primeiro período do desenvolvimento do cinema onde a abordagem ao espectador era feita de forma direta, sem necessariamente ter o objetivo de narrar uma história, mas que visava provocar o público com espécies de "choques emocionais". Na evolução de sua tese, Tom Gunning enfatiza que esse cinema das atrações não teria se apagado completamente, e sim teria continuado a se desenvolver de maneira despercebida e de forma conjunta com a história do cinema e da narrativa clássica. Nas suas

palavras: “Na verdade, o cinema de atrações não desaparece com o domínio da narrativa, mas passa à clandestinidade, tanto em certas práticas de vanguarda quanto como componente de filmes narrativos, mais evidente em alguns gêneros (por exemplo, o musical) do que em outros.” (*citado em* Strauven, 2006, p. 20).

Também podemos explorar o conceito da atratividade do primeiro cinema a partir do próprio sentido da palavra atração. Em sua etimologia, “attractio,onis”, a palavra representa o ato de trazer algo para perto de si. A atração em seu puro sentido da palavra tem um valor menos “eisensteiniano” do que o sentido dado ao cinema de atrações por Gunning e Gaudreault, que vai além ou até contra um simples interesse de apelo ao gosto do público. Porém, a própria palavra também nos dá sinais de como no primeiro cinema o elemento da atração se mostra como um recurso potencial para olharmos a história do cinema a partir de uma outra perspectiva. A revisão histórica e proposição da terminologia elaborada por Gunning e Gaudreault se mostrou tão bem-sucedida que passou a ser adotada em vários livros de história do cinema[15], onde este primeiro período do cinema é referido como “Cinema de Atrações”.

No período do primeiro cinema, ou do cinema de atrações, os filmes eram exibidos muitas vezes em shows de vaudevilles e teatros de variedades como se fossem apenas uma peça de entretenimento entre outros shows como os de magia, música, dança e performances circenses. Esses shows de variedades ocorriam em espécies de teatros, onde eram apresentadas várias performances consecutivas sem nenhuma relação direta entre elas. Tom Gunning chama de *“astonished spectato*r” (espectador atônito) este espectador do primeiro cinema, que ali se mostrava mais interessado em se surpreender pelos efeitos das performances e das imagens do que necessariamente se envolver com a narrativa retratada, caracterizando uma relação do espectador com a tela que o mesmo caracteriza como “*shock and awe*” (choque e pavor).

Como bem notado por Tom Gunning e Lev Manovich, os conceitos de que uma característica inerente à história do cinema é a atratividade e de que as novas tecnologias retornam o cinema às suas características de experimentação, animação e atração como no

15 Mascarello, F. (2012). História do cinema mundial. Papirus Editora.

primeiro cinema, se mostram adequados para analizarmos como ao cinema digital e as expressões pós-cinemáticas propõem novas relações do espectador com a obra.

Como no primeiro cinema, é exatamente a novidade dessas formas de representação do real que se mostram como um estímulo à atração do espectador, assim como no espanto causado pelas imagens em movimento no período inicial do cinema.

No pós-cinema temos a presença desse "astonished spectator" quando o espectador dessas novas formas cinemáticas é deparado com obras diferentemente interativas e imersivas, a olhar para essas imagens com uma reação de choque e pavor semelhante a dos espectadores do primeiro cinema.

Os espectadores que se espantaram ao assistir a primeira exibição cinematográfica, em 1895, de *A Saída da Fábrica Lumière em Lyon (1895)* dos Irmãos Lumière, se assemelham hoje ao espectador de peças audiovisuais como a instalação de *Munduruku: The Fight to Defend the Heart of the Amazon* (Grace Boyle e James Manisty, 2017), um documentário em realidade virtual que coloca os espectadores em espécies de cápsulas multissensoriais e os "trasporta", a partir de imagens, áudios e cheiros, para o coração da floresta amazônica.

A imersividade aliada à novidade tecnológica, seja ela proporcionada por aparatos ultra tecnológicos nos diversos tipos de realidade estendida (XR) ou pelos diferentes formatos audiovisuais pós-cinemáticos, se torna um forte potenciador dos efeitos de choque e pavor nos espectadores contemporâneos, ao mesmo tempo em que, paralelamente, a forma intensiva de consumo midiático como nos diversos programas de streaming em redes sociais como o Instagram e Tiktok, também colocam muitas vezes esse espectador numa espécie de tédio em relação às novidades do meio.

Tom Gunning defende que podemos olhar para a história do cinema e ver como esse elemento da atração evoluiu paralelamente à narratividade durante a história do cinema, porém de forma invisível. Apesar do foco histórico se voltar majoritariamente à narrativa clássica e aos movimentos de vanguarda, o dispositivo cinematográfico segue constantemente em busca dessa faceta de atratividade e espanto advinda do primeiro cinema.

Desde os filmes chamados de “blockbusters” (que representam o standard da busca pela atratividade), produzidos com intuito de alcançarem grande sucesso comercial, na categorização comercial dos gêneros cinematográficos, ou até mesmo em filmes de vanguarda, podem exemplificar como a busca do cinema pelo entretenimento ou choque do público está presente em toda a construção cinemática. Segundo Edgar Pêra, “Podemos ser espantados (até de forma intelectual) em blockbusters como Cloverfield (Matt Reeves, 2008), ou nos filmes neo-realistas de Roberto Rossellini" (2017, p. 29).

2.2. O CHOQUE DO FUTURO

Em *”O Espectador Espantado”* (2017), o cineasta Edgar Pêra se debruça sobre as teorias do espectador para a produção de ensaios videográficos onde expõe seus estudos e entrevistas feitas sobre o elemento do espanto no cinema. Em uma das entrevistas de sua tese, Pêra se dirige ao teórico Bruce Isaacs, o questionando se o cinema 3D poderia ser um meio utilizado para sabotar a narrativa clássica. Em sua resposta, Isaacs reflete sobre como a nova tecnologia foi rapidamente adaptada à indústria e à narrativa clássica, e que hoje em dia ela representa mais “uma força conservadora mascarada de uma forma de realismo” (Pêra, 2017, p.141). Nas Paravras de Isaacs: “... Você sabe, você mencionou Tom Gunning. Isso é um pouco o que Tom Gunning vê no início do cinema: quais seriam as possibilidades se o cinema não se tornasse uma narrativa tão rapidamente? E se eles tivessem esperado 15, 20 anos? Você teria grandes movimentos paralelos ao mainstream, em torno, por exemplo, do documentário? O documentário seria um veículo menos subterrâneo do que talvez um veículo cultural mainstream realmente poderoso na sociedade contemporânea? Eu vejo 3D da mesma maneira. Se não tivesse sido popularizado pelos estúdios tão rapidamente, e tanto dinheiro investido nele, poderia estar mais próximo do seu cinema de atrações?” (*citado em* Pêra, 2017, P. 142)

Apesar da expectativa por uma possível revolução nos paradigmas do dispositivo clássico do cinema, as novas tecnologias muitas vezes se tornam apenas um adereço estético e comercial ao cinema industrial, assimilado pela lógica capitalista de adaptação às mudanças culturais. Alvin Toffler (1970) retrata em seu livro *Future Shock* como o elemento do choque se torna inerente ao desenvolvimento da tecnologia na modernidade. Walter Benjamin (1987) se refere à “melancolia de esquerda” para falar sobre uma pretensa intelectualidade

revolucionária que desconsidera que, no sistema capitalista, tudo o que é feito para a mudança acaba sendo apropriado pelo próprio sistema. A lógica do capitalismo moderno se baseia exatamente nessa confiança da sociedade ao apelo do desenvolvimento científico e tecnológico para manter a sua economia sustentável, sendo mestre em criar novas tecnologias e produtos que se tornam famosos não necessariamente por causa das suas utilidades práticas, mas pela admiração de nossa subjetividade pela evolução científica e tecnológica.

Toffler nos alerta principalmente para a utilização dessa impressão de conquista causada pelas novas tecnologias como forma de engendrar possíveis retrocessos sociais e políticos por um viés desenvolvimentista, efeito que ele chama de "Choque do Futuro". A nossa pressuposição de que a evolução das novas tecnologias e científicas seriam algo que sempre visariam a evolução e manutenção do ser humano em um habitat desenvolvido, passamos a ser cada vez mais acríticos em relação às mudanças que as novas tecnologias nos propõem.

As novidades midiáticas também fazem parte dessa série de mudanças impostas pelo desenvolvimentismo tecnológico. Com a mudança do sinal analógico para o sinal digital nos televisores caseiros, por exemplo, a população foi obrigada a comprar televisores que se adaptavam a essa nova tecnologia ou aparelhos leitores do sinal digital acoplarem em seus aparelhos, já que a transmissão do sinal analógico também foi encerrada. Assim, a partir da nossa confiança no desenvolvimentismo tecnológico, as novas tecnologias e mídias vão moldando uma nova sociedade sem necessariamente serem alvo de resistência da sociedade.

2.3. O PÓS-CINEMA E AS NOVAS SENSIBILIDADES

> "Tecnologias digitais, juntamente com relações econômicas neoliberais, deram origem a formas radicalmente novas de fabricação e articulação da experiência vivida." (Shaviro, 2016, p. 130)

Steven Shaviro (2010), em *Post-Cinematic Affect*, traça os sintomas de uma emergência de diferentes relações sensoriais que as novas relações da população com as mídias audiovisuais estão gerando em nossa sociedade. Em seu estudo ele propõe quatro diagramas sociais principais para a análise dos fluxos de afetos contemporâneos, que expressam seus efeitos amplificados no período de pós-transição do cinema de um processo analógico para um processo extremamente digitalizado.

A primeira dimensão se refere exatamente ao interesse comercial e político da propagação dessas novas tecnologias. Shaviro relaciona a emergência desses novos tipos de sensibilidade à sociedade de controle de Deleuze. Ao elaborar sobre a sociedade moderna, Deleuze chega a conclusão de que a nova forma de controle do capitalismo sobre a sociedade atua por modulações perpétuas, com intuito de manter nossas subjetividades presas a uma constante mudança de necessidades e obrigações, o que é muito útil para manter tanto o flow financeiro quanto a população presa em um eterno processo de formação e atualização. Dessa forma, a novidade se torna um marco nas novas sensibilidades, tanto no meio comercial quanto no meio das artes.

No grande complexo de mídias audiovisuais contemporâneas percebemos um aceleramento das mudanças o qual geram uma espécie de falta de atenção recorrente. Pelo excesso da quantidade de estímulos visuais que recebemos diariamente, o conteúdo é cada vez mais suposto nos prender a atenção nos primeiros momentos, senão ele é facilmente descartado. O espanto do espectador do cinema de atrações, que se relaciona ao espanto tecnológico do pós-cinema, se mostra cada vez mais necessário para atrair esses novos tipos de subjetividades.

Mesmo assim, tecnologias como o cinema 3D, que foram adaptadas ou até mesmo criadas pelo mercado mainstream, em filmes como em *Avatar* (2009) ou *Gravidade* (2013), sempre houveram práticas artísticas que subverteram e utilizam essas novas tecnologias de forma alternativa, e são nessas obras que vemos uma maior amplificação das potências das novas formas cinemáticas.

Vendo nas novas tecnologias uma forma de potencializar outras dimensões do cinema para além da narrativa, Edgar Pêra utiliza de sua pesquisa sobre o espanto no cinema para criar o filme Cinesapiens, uma obra em 3D que é uma das três partes do filme-antologia

3X3D, onde, conjuntamente com os autores do cinema de vanguarda Jean-Luc Godard e Peter Greenaway, foi proposta a elaboração de três peças audiovisuais que exploram a tecnologia 3D e a computação gráfica dentro do cinema. Além da utilização dessas novas tecnologias, os filmes dos três autores parecem transitar em um sítio onde a ficção e o documentário se mesclam, algo que novamente poderia nos remeter ao primeiro cinema.

No segundo diagrama de Shaviro, há uma relação entre os grandes fluxos econômicos do capitalismo, que são invisíveis ao olhos mas que ao mesmo tempo afetam a sociedade de modo significante, e a criação de narrativas apocalípticas de imagens tremidas e cada vez mais desconstruídas, como se o medo de uma instabilidade no sistema econômico estivesse a atravessar nossas subjetividades de encontro a essas sensações.

No terceiro diagrama, Shaviro explora diretamente a influência das tecnologias digitais e as formas do pós-cinema faz parte de uma economia que também revolucionou nossos regimes de sentimentos, numa sociedade onde os fenômenos são constantemente registrado pelas câmeras de vídeo e de vigilância num processo de reprodução popular e intensificada desses materiais audiovisuais.

2.4. O REAL E O FICCIONAL NO DOCUMENTÁRIO PÓS-CINEMÁTICO

No quarto diagrama de fluxos de afetos da contemporaneidade, Steven Shaviro irá indicar como a presença da estética dos games e da interatividade também se conecta com essas novas sensibilidades relacionadas às expressões cinemáticas. É nesse sistema onde as expressões documentais atingem o ápice da mescla entre a realidade objetiva com os ambientes de realidade extendida.

Voltando ao início do cinema, o seu primeiro período, chamado de cinema de atrações, é dividido em duas fases. A primeira delas cobre o período desde as primeiras exibições cinemáticas em 1894 até o ano de 1903, onde o cinema começa a se fortalecer como indústria. Essa primeira fase do cinema de atrações é majoritariamente caracterizada por filmes onde os traços documentais superavam uma ficcionalização das cenas registradas. Esse período do cinema ficou conhecido como o cinema de filmes de atualidades, pelo fato de que muitos deles eram baseados em eventos populares do momento.

Desde 1895, na primeira exibição cinematográfica, estava presente no cinema a linguagem documental. Os dez filmes exibidos na primeira exibição pública do cinematógrafo dos Irmãos Lumière apresentavam em sua maioria cenas que registravam a realidade do lugar onde viviam, como os famosos "*A chegada do trem à estação de La Ciotat*" (1895) ou *"A saída dos operários da fábrica em Lyon"* (1895). Esses filmes do período de atualidades costumavam mostrar cenas cotidianas ou de eventos históricos, sendo estes filmados in loco ou representados através de reconstituições.

Apesar de terem produzido os primeiros exemplos de narrativa ficcional no cinema, como em *O Regador Regado* (1895), hoje em dia os irmãos Lumière são muitas vezes reconhecidos como os precursores da linguagem documental no cinema pelo seu gosto em documentarem cenas da realidade cotidiana, que "fascinavam o espectador por mostrar detalhes simples como o movimento das folhas agitadas pelo vento atrás da cena da alimentação do nenê em *Repas de bebé* (Louis Lumière, 1895), a agitação humana descendo do trem, no famoso *Arrivée du train en gare de La Ciotat* (Auguste e Louis Lumière, 1895)" (Costa, 2006, p. 31).

Este mesmo fascínio do espectador causado pela observação de cenas do real retornam de forma significativa no documentário pós-cinemático. Por meio das mudanças no aparato cinematográfico clássico (o projetor, a tela e a sala escura), que modificam os aparatos e a posição do espectador em relação à tela, fortalece-se principalmente uma imersividade sensorial na realidade mostrada pelo filme.

A não separação entre a imagem documental e ficcional também se revelava presente no período do cinema de atrações, onde a própria estrutura das linguagens cinemáticas ainda não havia se formado. Mesmo nos filmes de atualidades, que tinham por natureza uma intenção de documentar eventos e ocorridos históricos e populares, as diferenciações entre a narrativa documental e ficcional ainda não se mostravam estabelecidas.

> "Muitas vezes, as atualidades incluíam encenações dos fatos que pretendiam retratar: eram as atualidades reconstituídas. Nas atualidades, misturavam-se filmagens de situações autênticas com reconstituições em estúdio ou locações

naturais, uso de maquetes e trucagens. Do mesmo modo, havia cenas documentais nas ficções" (Costa, 2006, p. 31).

Assim como as novas tecnologias midiáticas abrem espaço para uma maior possibilidade de criação e experimentação no cinema, a tecnologia digital abriu portas para uma maior desconstrução no que se trata das delimitações entre os gêneros de ficção e documentário. Filmes que mesclam os dois gêneros percorrem a história do cinema até a modernidade, mas se tornam um sintoma de uma própria mudança na nossa percepção de realidade no período do pós-cinema. Exemplos históricos de filmes híbridos como *O Táxi N° 9297* (1927) de Reinaldo Ferreira ou nos "mockumentários" como *F For Fake* (1973) de Orson Welles ou Zelig (1983) de Woody Allen mostram como diversos autores se interessaram por trabalhar nessa linha entre o real e o ficcional, mas ao proporcionarem uma maior facilidade na edição e alteração das imagens, a inserção da tecnologia digital no dispositivo cinematográfico torna ainda mais tênue a linha divisória entre esses dois grandes "gêneros" cinemáticos.

O webdocumentário *In Event of Moon Disaster* (2019), de Halsey Burgund e Francesca Panetta, se utiliza da técnica do deepfake (tanto de imagem quanto de voz) para alertar sobre os riscos e questionar a nossa própria capacidade de distinguir entre uma imagem real ou falsa. O documentário mostra uma versão alternativa do discurso televisionado de Richard Nixon que anuncia a chegada do homem à lua. A partir de um texto feito pelo próprio Nixon para se a missão Apollo 11 não tivesse sucesso, as autoras recriaram o vídeo para mostrar como ele seria se o homem não tivesse chegado à lua. A imagem e a voz de Nixon em In Event of Moon Disaster foram sintetizadas a partir de programas de inteligência artificial que manipularam a imagem do rosto e a voz do presidente para que ele aparentasse ler o texto. Na página do webdocumentário, somos questionados antes e depois da apresentação do vídeo sobre se sabemos distinguir o que é ou não real na imagem que vimos. Uma série de artigos que nos convidam a entender mais sobre a problemática da utilização do deepfake na era da desinformação também são disponibilizados no site, com o

intuito de destacar "...os perigos da desinformação, bem como a importância da mídia confiável para a preservação da democracia"[16].

Com a ascensão das tecnologias de inteligência artificial associadas a computação gráfica, também surge a desconfiança sobre a veracidade não só do discurso, mas como da imagem em si. Assim como as imagens da era digital já não fazem uma valoração entre a imagem real e a produzida num computador, a mídia contemporânea também possibilita uma reinvenção da realidade a partir da imagem, seja isso feito com boas ou más intenções. Aqui, o hibridismo de gênero natural ao cinema e presente em seu momento inicial de experimentação, se mostra amplificado pela capacidade do digital de efetuar mudanças extremas em qualquer som ou imagem.

2.5. O DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO DE ATRAÇÕES

O documentário *Na Pele VR* (2021) é um exemplo de como as novas tecnologias associadas à linguagem documental proporcionam uma série de mudanças nas relações do cinema com o espectador. O documentário, produzido no formato de Realidade Virtual, nos leva para dentro do Complexo do Alemão no Rio de Janeiro durante uma operação policial, e nos apresenta à vida de três personagens da favela. Aqui, a presença do espanto pela nova tecnologia sai da atratividade por efeitos de espetáculo e amplifica os efeitos da narrativa ao situar o observador dentro de um ambiente suburbano, modificando o modo como teríamos experienciado essa história se tivéssemos a observando de apenas um ângulo.

Como visto anteriormente, tanto na montagem de atrações de Serguei Eisenstein quanto no estudo sobre o cinema de atrações de Tom Gunning, o conceito de "atração" se mostra como uma forma de atrair maior engajamento do espectador, seja por impressioná-lo ou por desafiá-lo a interpretações a partir do contraste de estímulos imagéticos.

Hoje vemos como as novas tecnologias e dispositivos associados à produção documental realçam o poder de atratividade da representação do real. Seja por meio de cenas impactantes, cotidianas ou através de computações gráficas, esses documentários retornam o espectador a experiência, como abordada por Tom Gunning, de "shock and awe" (choque e

[16] https://moondisaster.org/media-literacy-in-the-age-of-disinformation

pavor). Como os “astonished spectator”(espectador atônito) das primeiras sessões cinematográficas, a capacidade das novas tecnologias associadas ao documentário de impressionar, chocar, encantar ou até mesmo de espantar o público pelo encontro com o real, torna o elemento da atratividade um ponto extremamente significativo para a conquista dos novos regimes de sensorialidade do espectador contemporâneo.

O documentário contemporâneo de atrações se relaciona a todo espectro contemporâneo das expressões documentais pós-cinemáticas que apresentam o elemento da atratividade como peça chave. Seja pelo espanto do impacto com as novas formas de experienciar essas obras ou pela choque da própria realidade revelada de diferentes formas, essas obras proporcionam um novo olhar sobre as capacidades de uma nova relação cinemática com o real.

3 - DO ESPANTO À ESPERANÇA TECNOLÓGICA

Teria a sensação de espanto causada no espectador pelo impacto das novas tecnologias digitais associadas ao discurso documental a capacidade de modificar a relação do próprio espectador com o mundo ao seu redor?

A imersividade é um elemento que sempre foi foco do dispositivo cinematográfico. Desde as primeiras projeções induzia-se o espectador à alienação do mundo exterior a partir de projeções em salas escuras, sentados em posições que privilegiam o olhar para a tela ao olhar para as outras pessoas da sala. Nas narrativas pós-cinemáticas, existe também a expectativa deste efeito primordial a ser causado no espectador, efeito que se torna muitas vezes o motor central da narrativa e das próprias inovações tecnológicas no campo.

Chamamos de XR (sigla para extended reality, ou realidade estendida) toda tecnologia de interação entre ambientes que mesclam o real e o virtual, seja ela proporcionada por sistemas computacionais mais comuns, como sites web interativos ou apps de celular, ou sistemas mais complexos como os aparelhos de realidade virtual baseados em tecnologias multissensoriais e "vestíveis" (wearables). Essas tecnologias se destacam por proporcionar uma maior imersividade sensorial e interativa, seja ela advinda da interatividade que temos em sites de webdocs, do apelo ao espetáculo das séries documentais de sites de streaming, da miniaturização das narrativas documentais em vídeos compartilhados em redes sociais, até chegarmos ao ápice dos filmes de realidade virtual e multissensoriais. Essa imersividade e interatividade seria o maior influenciador da amplificação da sensação de presença proporcionada por essas narrativas.

Em um mundo de subjetividades constantemente dispersas pela grande quantidade de estímulos sonoros e visuais, essas novas tecnologias parecem ter a “atratividade” suficiente para poder trazer o espectador para o momento presente, ou seja, de os fazer vivenciar de forma mais atenta o que se passa no aqui e agora. A presença, que aqui não se refere necessariamente aos espectadores estarem presenciando o espaço-tempo em que seus corpos se encontram, fala sobre o fator de uma maior capacidade de atração dos sentidos por meio dessas novas mídias. Assim, essas obras sugerem um diferente tipo de imersão no contexto da obra, não relacionada com o processo de identificação do espectador pelo

processo de transparência[17] da narrativa cinematográfica clássica, vivenciando com melhor atenção aquilo que estão vendo/experienciando.

Em um artigo na revista Immerse[18], a pesquisadora Julia Scott-Stevenson (2019) relata a experiência que teve assistindo ao documentário Homestay VR: "Folhas vermelhas cintilantes flutuam ao seu redor, e você pode alcançá-las e coletá-las. Embora eu achasse as folhas lindas, inicialmente não tinha certeza de como elas se relacionavam com a história ou, especificamente, como eu coletar elas era relevante. Mais tarde, ouvi Smith falar sobre o trabalho e ela disse: 'Às vezes, dar a você algo para fazer ajuda você a permanecer no presente'" (2019). Além de reconhecer como a interatividade é uma parte importante para o estímulo de criação da sensação de presença, o relato de Julia também nos revela como os próprios criadores de narrativas imersivas são conscientes dessa dispersabilidade da subjetividade contemporânea, e a levam em conta em seu processo de criação. Se a estaticidade provocada no espectador pela arquitetura da sala de cinema já foi o bastante para manejar a atenção dos mesmos, recentemente temos a necessidade de desenvolver tecnologias capazes de imergir ainda mais esses espectadores na narrativa para que possamos "prender" sua atenção.

Por outro lado, há também um processo de co-criação entre os espectadores, dispersos, e os criadores, que reiteram essa suposta dispersão e trabalham em função destes novos tipos de subjetividade. O filósofo Steven Shaviro (2016) em *Post-Cinematic Affect* tenta entender como as alterações políticas e econômicas se relacionam com as alterações técnicas e estéticas do que vemos no cinema agora, e considera que essas novas mídias são sintomáticas mas também produtivas, no sentido de que elas não só representam e se adaptam aos processos sociais, mas também participam ativamente e ajudam na constituição dessas mudanças.

> "Elas geram subjetividade e desempenham um papel crucial na valorização do capital. Assim como o antigo sistema de edição de continuidade de Hollywood era parte integrante do modo de produção fordista, os métodos de edição e os dispositivos

17 A transparência ou o efeito-janela do cinema se refere à capacidade da imagem e do dispositivo cinematográfico de imergir o espectador na tela. Esse efeito de imersividade tem o seu ápice na criação da montagem clássica, que permite o espectador a acompanhar o decorrer da história em detalhes sem muito esforço interpretativo.
18 https://immerse.news/virtual-futures-a-manifesto-for-immersive-experiences-ffb9d3980f0f

formais de vídeo e filme digital pertencem diretamente à infraestrutura de informática e tecnologia da informação das finanças neoliberais contemporâneas." (Shaviro, 2016, p.131)

Mas como essa sensação de imersividade e o maior estado de presença dos poderiam causar impactos nos espectadores a ponto de os colocar em uma posição de maior reflexão sobre o assunto explorado pela obra?

Alguns documentários XR como o *Make Noise* (2018), onde o espectador é convidado a utilizar sua voz para quebrar as barreiras enfrentadas pelas sufragistas em sua luta para ganhar o voto das mulheres, ou o documentário *RIOT AI* (2018), onde o espectador lida com policiais em uma manifestação e obtém resultados diferentes dependendo de suas reações e movimentos faciais, nos fornecem exemplos de como a interatividade do espectador em relação à obra pode ser utilizada de forma mais engajada à narrativa do que atos mais simples como o de "coletar folhas".

Ao serem convidados a participar de um protesto e proferir com as sufragistas discursos de engajamento político no documentário Make Noise, os espectadores podem obter uma experiência mais profunda, associada à ação, algo que poderá ou não posteriormente se tornar um aprendizado efetivo na vida dos espectadores. O documentário RIOT AI, por exemplo, se baseia no fato de como a reação policial aos manifestantes depende de como os próprios manifestantes se posicionam em uma situação de embate direto com esses policiais, e a partir disso o documentário cria uma plataforma útil para a aprendizagem e até mesmo uma espécie de treinamento do espectador de como agir da "melhor forma" nessas situações.

Em um texto sobre a sua experiência com o documentário *RIOT AI*, a documentarista Eliza Capai (2019) ressalta como essa retórica documental associada à produção de experiências imersivas também podem ser perigosas. Ao ressaltar que o documentário se foca no tipo de reação que você como protestante teria ao lidar com policiais em uma manifestação, a autora destaca como na verdade isso inverte a ordem do que deveria ser mudado: a própria reação e treinamento dos policiais em relação a sua abordagem aos manifestantes em protestos populares.

Harun Farocki em sua série de vídeos *Serious Games I-IV* (2009-2010) explora o treinamento de militares americanos para a guerra a partir de jogos e mídias imersivas. No capítulo III da série, chamado “Immersion”, somos apresentados ao programa de realidade virtual utilizado para a terapia de tratamento de transtorno de estresse pós-traumático desses militares, que reproduz o cenário vivido pelos militares enquanto eles próprios relatam suas experiências vividas durante a guerra. Neste caso, vemos as novas mídias sendo utilizadas de forma prática na rotina desses militares, assim como sugerido por Eliza Capai em relação ao treinamento de policiais para a ação em protestos, o que possibilitaria uma via prática para a capacitação e recuperação desses agentes-espectadores. Aqui, as novas mídias se encontram num âmbito onde a eficácia dessas tecnologias aplicadas à sociedade se mostram completamente plausíveis. Porém, no âmbito do documentário ou da arte crítica em geral, ainda se considera arriscado contar com uma ligação direta entre a recepção da obra e o efeito causado no espectador.

Comparado à ficção, o documentário é, em sua natureza, muito mais baseado na arte da retórica. Como destaca o teórico do documentário Bill Nicholls, “A crença recebe um prêmio nos documentários, pois esses filmes muitas vezes pretendem ter um impacto no próprio mundo histórico e, para isso, devem nos persuadir ou nos convencer de que um ponto de vista ou abordagem é preferível a outros” (Nicholls, 2005, p.2). De acordo com ele, a arte da retórica, em que a eloquência serviria a um propósito social e estético, seria um dos fatores do interesse do espectador, que “não sentiria prazer apenas no documentário, mas também na direção" (Nicholls, 2005, p.2). Seria então essa vontade de convencimento advinda da retórica que colocaria o documentário muitas vezes em pró de uma lógica de eficácia da arte, ou seja, na criação de uma obra crítica que impactasse o espectador a ponto de traçar um continuum entre a recepção do filme e o empenho de ações no mundo real.

Jacques Rancière faz crítica à essa lógica de eficácia da arte ao destacar que ela produz o embrutecimento que reforça o abismo entre o “mestre” (autor/professor) e o “ignorante” (aluno/espectador), algo que apenas reproduziria a lógica comum de dominação e diferença de inteligências. De acordo com Rancière, o objetivo dessas obras “é sempre mostrar ao espectador o que ele não sabe ver e envergonhá-lo porque ele não quer ver, com o risco de o próprio dispositivo crítico se apresentar como uma mercadoria de luxo pertencente à lógica que ele denuncia” (Rancière, 2010, p. 31). Para combater essa lógica de

embrutecimento, Rancière defende que a eficácia da arte teria de se tornar uma eficácia estética, que suspende qualquer relação direta entre a produção das formas da arte e a produção de um efeito sobre um público determinado. De acordo com Rancière, “Arte crítica é uma arte que sabe que seu efeito político passa pela distância estética. Sabe que esse efeito não pode ser garantido, que ele sempre comporta uma parcela de indecidível.” (2010, p. 81)

De acordo com esta lógica, não poderíamos pensar em uma eficácia de efeito nem mesmo nos documentários mais imersivos, que praticamente colocam o espectador “na pele” de outras pessoas. *Carne y Arena* (2017) é um filme de realidade virtual do diretor mexicano Alejandro González Iñarritu. Premiado com um Oscar especial, o documentário retrata a travessia de imigrantes latinos na barreira do México com os Estados Unidos que deixando suas casas arriscam suas próprias vidas e liberdade pelo sonho de viverem em melhores condições. A partir disso, o documentário aloja o espectador solitário dentro de uma sala escura com o chão coberto de areia empedrada para participar de uma experiência imersiva intensa, que retrata o momento em que um grupo de imigrantes tenta cruzar a fronteira e é deparado com militares americanos que os cercam e os ameaçam com armas e gritos. Na experiência, o próprio espectador faz parte desse grupo de imigrantes e se torna um corpo que está ali presente. Para a diretora Paisley Smith (2017), *Carne y Arena* é um documentário que redefine o padrão de como o VR deveria ser experimentado. De acordo com ela, o propósito de experienciar mundos virtuais é exatamente o de trazer a experiência ali vivida para o mundo real, de tocar a maneira como vemos e compartilhamos o mundo em torno de nós. Para ela, o documentário *Carne y Arena* consegue atingir este propósito a partir de um enorme impacto em nossas percepções. “As histórias pessoais que foram compartilhadas fizeram um trabalho incrível ao trazer essa grande exposição de VR e a intensa recriação de eventos para um nível pessoal e íntimo” (Smith, 2019). É de se notar que aqui novamente o espanto se mostra como um elemento primordial ao mecanismo de atração e construção de empatia do filme. O choque causado pelo documentário também se mostra em certa parte pela beleza das imagens do deserto e por um momento onde se suspende a ação e vemos os imigrantes em torno de uma mesa de jantar suspensa no deserto noturno. Para Rancière e sua proposta de arte crítica, a distância estética nessas obras se caracterizam pela forma de dissenso em sua representatividade, quando o choque se dá pela representação de dois regimes de sensorialidade. “Pois para os dominados a questão nunca foi tomar consciência

dos mecanismos de dominação, mas criar um corpo votado a outra coisa, que não a dominação'' (Rancière, p. 64).

Ainda não podemos fazer uma ligação entre a empatia gerada a respeito de uma causa ou grupo de pessoas à ação direta do espectador no mundo objetivo, mas podemos falar de mudanças significativas causadas pelas novas tecnologias no nível subjetivo e pessoal dos espectadores. Muitas vezes também somos chamados a contribuir de alguma forma para a causa retratada, como ajudar em petições ou fazer doações a organizações que se dedicam a proteger essas causas. *Bully* (2012), um documentário que retrata o crescimento do fenômeno social do Bullying nos Estados Unidos, foi um precursor e um grande sucesso no que se trata de mobilização do próprio público em relação às ações tomadas no mundo real. Além de uma petição online que se tornou viral (alcançando mais de 500 mil assinaturas), o documentário influenciou políticas públicas e conseguiu tornar o seu projeto parte do currículo de mais de mil escolas americanas, movimento que alcançou sucesso pelo fato de convidar os espectadores para fazerem interagirem com o documentário de diversas maneiras.

Em se tratando das tecnologias XR, o problema do público ainda é um fator limitante. Por serem tecnologias caras e produzidas em pequena escala, elas se encontram muitas vezes inacessíveis ao público comum, limitando-se ao público de grandes festivais de cinema e museus específicos ou de artes contemporâneas. Recentemente, temos visto casos de documentários e festivais que procuram inverter essa ordem. O Festival Imersivo das Favelas (2021), por exemplo, traz à comunidade negra e periférica a discussão sobre cinema imersivo, em 360º, afro e fotografia. Além de ter sua programação totalmente online e gratuita, o festival contou com uma plataforma de exibições de obras em 360° em forma de jogo. Também temos o exemplo da produção de *Awavena* (2020), um documentário co-produzido pela tribo amazonense Yawanawa e a diretora australiana Lynette Wallworth, onde houve uma interação muito próxima dos moradores da tribo com os modos de produção de narrativas em realidade virtual. A partir de um convite do próprio chefe da tribo, Tashka, que reconheceu na narrativa imersiva o potencial de retratar a história e o imaginário de sua tribo e de sua Xamã, Hushahu, o documentário busca fugir da proposta de provocar empatia pelo povo Yawanawa, mas sim se propõe a ser um presente da tribo para quem visitar virtualmente suas florestas e “receber a sua transmissão”.

Há também muita esperança na ligação entre o documentário e as novas tecnologias midiáticas. De fato, as narrativas de não-ficção no campo da realidade virtual é muito mais explorada e cresce muito mais do que as narrativas de ficção. Vemos uma esperança crescente, como visto pelo do próprio líder da tribo dos índios yawanawás, no potencial dessas novas mídias de representarem de forma mais profunda e imersiva essas realidades, admitindo ou não em suas narrativas a ludicidade pertencente à subjetividade retratada.

Uma expressão cinemática mais acessível do documentário pós-cinemático se encontra nos documentários de streaming, que fazem grande sucesso popular. Por um lado, essas narrativas trouxeram o documentário para o cerne da popularidade de uma forma gigantesca. Por outro lado, esses tipos de filmes ou narrativas seriadas documentais admitem um escopo muito reduzido da experimentação da linguagem documental e em sua variedade de temas, por fatores referentes aos interesses comerciais dessas empresas de streaming. Ou seja, ao mesmo tempo que essas empresas colocam o documentário muitas vezes como peça importante em suas produções, as mesmas limitam quais temas serão tratados - o que geralmente se resumem em séries investigativas ou reencenações históricas e culturais.

Em se tratando de acessibilidade, um dos maiores propulsores de acesso do público ou até mesmo dos meios de produção e exibição da linguagem documental são os documentários virtuais. Sejam webdocumentários ou documentários de redes sociais, esse tipo de narrativa é alojada em aplicativos ou páginas da web que geralmente contém conteúdos de livre acesso ao público. Produzidos para diversos fins, essas obras acabam muitas vezes mimetizando a forma dos próprios conteúdos encontrados nessas plataformas digitais, que pretendem chamar a atenção do espectador em poucos minutos ou até mesmo segundos acerca de um tema específico. Ao “navegar” pelas redes sociais, muitas vezes topamos com pequenos retratos de histórias reais que na maioria das vezes é feito com o propósito de convidar os espectadores a uma ação, seja a ação de ir para as ruas, votar em petições específicas, ou apenas a ação de compartilhar o vídeo para que ele atinja mais pessoas que possam refletir sobre o tema e mudar suas percepções políticas. Essas obras críticas expostas nas redes sociais, além de reproduzirem a lógica da hierarquia de conhecimentos também acabam caindo no ciclo volátil das ondas de indignação da web, que de acordo com o filósofo Byung-Chul Han em *No Enxame: Perspectivas do Digital* (2018), seria fruto de uma relação digital que transformou a “massa popular” em um “enxame digital”

fugidio e disperso, retirando-lhe a gravitação que seria necessária para a implementação de ações. Em questão das narrativas cada vez mais miniaturizadas, Steven Shaviro também fala que uma mudança em nossa percepção que é reiterada e modificada a cada vez que consumimos esses conteúdos. Ou seja, quanto mais nosso olhar se acostuma com narrativas espasmódicas e interativas, mais dificuldades teremos em nos conectar com narrativas mais lentas e extensas.

O poder da imagem de "criar um envolvimento emocional e um sentimento de participação na pessoa que o vê" como dito por Kubrick[19], se tornou um elemento cada vez mais raro e desafiador, tanto pela constante mudança em nossas sensibilidades quanto pela volatilidade em que as informações atravessam nossas percepções. O documentário pós-cinemático então, a partir das suas novas tecnologias midiáticas, nos mostra possibilidades de engajamento desse público do século XXI pelo elemento da atratividade causada pelo choque e interesse que as novas tecnologias proporcionam, possibilitando assim uma maior presença do espectador durante o filme, recriando e devolvendo ao cinema este almejado envolvimento emocional e empático com a história experienciada.

3.1. SOBRE AS NOVAS QUESTÕES ÉTICAS

Bill Nichols considera a ética como a questão central do fazer documental. Para ele, podem ser considerados documentários tanto os filmes de ficção, que ele chama de documentário de realização de desejos, quanto os filmes de não-ficção, que ele chama de documentários de representação social. Os documentários de representação social são filmes em que nos é fornecida uma representação de aspectos do mundo em que habitamos e compartilhamos, e é exatamente esta função de assumir o papel de representantes públicos que é importante na hora de considerarmos as consequências de nossas condutas em relação à representação de ambientes e pessoas. Para Nicholls, no caso do cinema documental de representação social, a ética é extremamente importante porque ela pode governar a conduta de grupos em relação a assuntos em que as leis escritas não são suficientes. "A ética torna-se

[19] Stanley Kubrick - interview by Terry Southern New York:1962 Pg.343 (via Pêra)

uma medida das maneiras pelas quais as negociações sobre a natureza da relação entre cineasta e sujeito têm consequências para os sujeitos e espectadores" (Nicholls, 2005, p.9). Ou seja, a ética permeia as relações tanto da produção com os seres representados quanto a relação entre o filme e os espectadores.

Com a iminência de novas tecnologias cinemáticas relacionadas à produção documental, outros modos de representar e apresentar essas obras começam a ressaltar também novas questões e problemas éticos. O alto índice de compartilhamento de imagens nos meios digitais, que tiveram como resposta moral e mercadológica a criação das propriedades digitais em NFT, exemplificam como a mudança rápida dos paradigmas de consumo, produção e reprodução de imagens atingiram o pico da "era da reprodutibilidade técnica" e agora requerem um reexame de nossas relações com as imagens a partir de um olhar ético.

A partir do momento em que as imagens se tornaram altamente mutáveis pela introdução das tecnologias digitais nos aparatos audiovisuais, a questão da veracidade da imagem se tornou um problema sócio-político. A nossa crença na veracidade da imagem, representada na famosa expressão "ver para crer", nos fez encarar de maneira inocente as imagens que nos são apresentadas pelos diversos meios de comunicação, o que com o tempo e com a constante utilização dos meios de comunicação para a propagação de falsas notícias deram lugar a uma descrença na veracidade de qualquer imagem ou informação. A era da pós-verdade vem pelo reconhecimento de que as imagens já não necessariamente são uma prova do real, e que as notícias jornalísticas, ao contrário do que pensávamos ser, já não são mais uma fonte confiável de registros históricos. O deepfake, exemplo-mor capacidade de modificação da imagem digital, agregou ao documentário a possibilidade de alterar e emular imagens do real tanto de forma construtiva quanto destrutiva. Se temos o exemplo de *"Welcome to Chechnya"* (David France, 2020), que utilizou-se doa técnica do deepfake para alterar os rostos dos personagens em situação de risco em nome de suas defesas, por outro lado temos exemplos de produções que não se mostraram tão éticas em imaginar as consequências dessas modificações.

O documentário *Roadrunner: A Film About Anthony Bourdain* (Mongan Neville, 2021) foi alvo de críticas ao reproduzir a voz do chef e apresentador de televisão Anthony Bourdain

com a mesma lógica da inteligência artificial utilizada para o deepfake de imagem. Apesar do filme ter utilizado a tecnologia em apenas três enxertos e serem baseados nas próprias palavras (escritas) de Bourdain, o documentário e as respostas à utilização dessa técnica no filme levantaram questões sobre a ética das mídias sintéticas. De acordo com Sam Gregory (2021), o filme levanta duas questões principais: a questão do consentimento e da divulgação.

Bill Nichols defende a necessidade de que se haja um acordo entre as partes da direção e dos atores sociais (chamados de "personagens" na lógica da narrativa ficcional). O consentimento aqui é importante pelo fator do risco que o documentário corre de explorar seus personagens para os fins de sua narrativa pré-determinada. Para ele, filmes que suspendem e evitam traçar uma lógica de consentimento entre direção e "atuação" em sua filmagem fogem da ética da produção documental.

Na perspectiva da ética da relação entre diretor e público, houve também a falta de divulgação de informação sobre as alterações sintéticas utilizadas no filme, que não tinham sido detectadas até o momento em que o diretor Morgan Neville às apontou (ainda sim não revelando muito bem quais foram os trechos em que a tecnologia foi utilizada), o que gerou uma sensação de desconforto por parte do público por não saberem o que realmente foi ou não foi dito por Anthony. Neste documentário, o formato de narrativa documental apontada por Nicholls é a de "eu falo sobre ele(s) para você", onde o diretor se dirige à plateia para apresentar a vida de um ou mais atores sociais. No caso de *Roadrunner: A Film About Anthony Bourdain*, esta relação se mostra perturbada por uma suspensão da crença dos espectadores em relação à veracidade da representação do personagem pelo diretor.

Em relação ao mercado audiovisual, a ética se mostra necessária para pensarmos sobre questões que permeiam desde a acessibilidade e interação do público com as obras à consciência e perpetuação de privilégios de classe e desigualdades sociais. A invenção e comercialização de dispositivos tecnológicos se tornaram uma grande parte motora do capitalismo comercial. O comércio de novas tecnologias segue a lógica das modulações perpétuas do capitalismo, que de acordo com Deleuze, a categorizando como uma sociedade de controle, serviria ao intuito de manter nossas subjetividades presas a uma constante necessidade de mudança e de atualização, o que se torna muito útil para a manutenção do flow financeiro do capital. Quanto mais populares se tornam essas tecnologias, mais

encontramos pessoas que contém uma grande concentração de riqueza. O recente problema dos bilionários ligados a empresas de tecnologia como Jeff Bezos, Bill Gates e Mark Zuckerberg, que monopolizam mercados e colaboram para um sistema socioeconômico que reforça a desigualdade e a degradação ambiental, nos revela quais são os efeitos finais da nossa ingenuidade em relação ao choque tecnológico e a constante necessidade mercadológica baseada na atualização dessas tecnologias.

O incentivo à produção e desenvolvimento de obras artísticas baseadas nestes novos aparelhos e plataformas midiáticas também seguem essa mesma lógica de concentração de riqueza que muitas vezes as próprias obras se rebelam contra. Mesmo o discurso da maior capacidade de interação e consequente relação de empatia que as formas documentais pós-cinemáticas geram em relação a grupos sociais marginalizados admite questões éticas contraditórias pelo fato de que o motor onde se encontram essas obras ainda seguem essa mesma lógica do capitalismo informacional e exploratório em uma sociedade de controle.

Até mesmo as questões de utilização de nossos dados virtuais (data) estão em jogo. Para além do algoritmo utilizado por plataformas de streaming para analisar quais tipos de conteúdos seriam mais interessantes para nós, o capitalismo de vigilância, sistema econômico baseado na venda desses dados individuais coletados e vendidos para comerciantes digitais, também se entranhou nas narrativas digitais. Em uma matéria, a pesquisadora Julia Scott-Stevenson relata a experiência que teve durante a experiência de *The Social Sorting Experiment* (Steye Hallema, 2018) no IDFA DocLab, quando os espectadores no início da sessão foram ordenados a visitarem uma URL em seus celulares e aceitassem uma isenção de responsabilidade de utilização dos dados, no estilo “Temos o direito de usar esses dados da maneira que acharmos melhor”. Posteriormente no artigo, Julia nos conta que clicou no botão de consentimento levando em conta de que o trabalho se tratava de uma peça de arte, mas ressaltou a importância do cuidado com os participantes dessas experiências por parte dos produtores. “Por cuidado, quero dizer cuidar do participante de duas maneiras. Em primeiro lugar, por meio do respeito à privacidade e aos dados – à medida que os criadores criam experiências ainda mais personalizadas e coletam cada vez mais dados sobre como cada versão se desenvolve (e pensam aqui além das experiências de imersão em coisas como algoritmos de serviços de streaming, por exemplo), é vital que mantenhamos um olhar ético sobre como (e por que) esses dados são armazenados e usados” (Scott Stevenson, 2019).

Por outro lado, temos o exemplo de narrativas interativas que nos revelam como essas informações privadas são utilizadas por empresas digitais para nos analisar de diversas maneiras. O webdocumentário *How They Watch You*[20] (2020), nos apresenta a nossa "pegada digital", dados que são disponibilizados pelo nosso IP ou rastros de informação que deixamos livres. Estes são dados pessoais como nosso sistema operacional, nossa hora e país e até mesmo os movimentos feitos pelo movimento do mouse durante a utilização do site (informação que também gera outros dados, como a análise de nosso temperamento ou até mesmo detectar doenças como o Parkinson), todas essas informações acessíveis mesmo sem a nossa autorização de disponibilização de cookies. No webdocumentário *"How Normal am I?"* (2020), também somos apresentados a um exemplo como a utilização de dados do espectador pode ser feita de maneira a atentá-lo para os riscos de se exporem dessa maneira nas plataformas digitais. A partir de imagens retiradas da nossa própria webcam, o documentário expõe ao espectador uma análise do nosso rosto a partir da perspectiva de algoritmos que são utilizados para "ler" nossos rostos nas redes sociais.

De acordo com o filósofo Emmanuel Levinas, toda ética tem início em um encontro. Em se tratando de traçar um tipo de encontro ético com os personagens, as novas mídias teriam uma vantagem: elas permitem uma maior proximidade à realidade dos seres e lugares retratados, com um poder de uma não-totalização desses mesmos sujeitos. "Levinas observou que um encontro ético com o outro reconhece sua infinidade – ou seja, a complexidade dessa pessoa e um entendimento de que nunca conheceremos sua totalidade. Ele também observou que, ao representar os outros, corremos o risco de totalizá-los – sugerindo que a imagem incompleta que apresentamos é de fato tudo o que eles têm" (Scott-Stevenson, 2019).

De acordo com Bill Nicholls, quanto mais certezas e menos intimidade e abertura com as pessoas que realmente vivem e experienciam o assunto a ser retratado pelo filme, mais temos a chance de explorar esses sujeitos. Para Julia Scott-Stevenson, é na capacidade de elaborar momentos de encontro do espectador com o outro onde surgirá uma verdadeira ética da representação, de sujeitos reconhecidos em sua infinidade.

O filósofo Emmanuel Levinas aborda o encontro com o rosto do outro como a porta para uma relação de alteridade de nós mesmos com as pessoas do mundo. E seria a partir

[20] disponível em :https://howthey.watch/you/

dessa relação de alteridade (de reconhecer o outro como diferente e independente da nossa subjetividade) e do reconhecimento do rosto do outro (a representação de suas subjetividades e vivências), que nos obrigaria a reconhecer as diferenças de uma forma empática. Vemos, em muitas das expressões documentais pós-cinemáticas, a representatividade de povos originários, indígenas, tribais, imigrantes, refugiados, enfim, pessoas à margem do sistema capitalista. O encontro com esses sujeitos aliado a uma maior presença física, seja pela interatividade ou imersão sensorial no ambiente e no corpo de uma dessas pessoas, seria o fator que proporcionaria uma verdadeira empatia em relação aos sujeitos das narrativas.

Até que ponto o encontro e o pressuposto empático gerado pelos sistemas interativos serviriam de motor para uma efetiva mudança? Há de se avaliar, para além dos efeitos sociais, os efeitos econômicos desses novos tipos de tecnologias, pois corremos o risco de apenas estar incentivando a perpetuação da alta concentração de renda, dando poder aos poucos que tem em mãos as tecnologias e reiterando o empobrecimento das pessoas de classes mais baixas ou relegadas pelo capitalismo como os próprios sujeitos retratados pelas obras.

CONCLUSÃO

A forte presença das tecnologias digitais no mundo contemporâneo alteraram a nossa vivência de forma significativa, e a indústria cinematográfica, juntamente da linguagem documental, não ficaram de fora do cenário. Os dispositivos midiáticos baseados nas tecnologias digitais proporcionaram , de maneira repentina e intensa, diversos instrumentos que resultaram em mudanças no âmbito social e político em todo o mundo. Os estudos sobre cultura digital, teorizados principalmente pelo sociólogo e filósofo Pierre Lévy, nos mostraram que essas mudanças se tornaram indissociáveis do cotidiano e da construção cultural popular. De forma geral, a revolução social e cultural causada pelas mídias digitais foram capazes de ressignificar a indústria e a cultura de diversas formas, e estamos apenas começando a entender as implicações dessas enormes mudanças em nossas vivências sociais e subjetividades.

Os novos aparatos digitais, que abrangeram tanto novas formas de produção quanto novas formas de exibição/recepção de obras audiovisuais, culminaram num campo de estudos denominado de *Pós-Cinema*: uma alusão às mídias audiovisuais que expandem as barreiras do dispositivo ou da forma-cinema como estabelecida - "filmes de aproximadamente duas horas, numa sala escura, o modelo narrativo-representativo-institucional" (Parente, 2008, p. 11). De acordo com Lyeda e Denson (2016), as mídias cinemáticas que representam a transição da forma-cinema são: "...essencialmente digitais, interativos, em rede, lúdicos, miniaturizados, móveis, sociais, processuais, algorítmicos, agregativos, ambientais ou convergentes, entre outras coisas. Recentemente, alguns teóricos começaram a dizer, simplesmente, que eles são pós-cinemáticos" (2016, p. 26).

A indústria midiática, por seu potencial de popularizar a cultura de forma globalizada, se tornou parte intrínseca de uma sociedade de controle, que de acordo com Gilles Deleuze (1992), reproduz "em céu aberto" as características de confinamento das sociedades disciplinares: "A família, a escola, o exército, a fábrica não são mais espaços analógicos distintos que convergem para um proprietário, Estado ou potência privada, mas são agora figuras cifradas, deformáveis e transformáveis, de uma mesma empresa que só tem gerentes. Até a arte abandonou os espaços fechados para entrar nos circuitos abertos do banco." (1992, p. 3). Mantida por meio das infindas modulações do mercado, a mídia digital se torna parte importante de uma indústria extremamente lucrativa ao manter seus usuários dependentes

das atualizações de seus dispositivos digitais utilizados para diversos fins, além de proporcionarem uma intencional popularização de seus meios de produção por uma ascendente acessibilidade aos meios de criação.

Para refletir sobre os paradígmas sociais gerados pelos processos de rápida evolução técnologica gerados a fim da manutenção de uma sociedade de controle, o sociólogo Alvin Toffler, em *Future Shock* (1970), nos alerta sobre como as próprias tecnologias nos tornam cada vez mais dependentes de suas evoluções. “Novas máquinas importantes fazem mais do que sugerir ou obrigar a efetivação de outras máquinas - sugerem elas soluções inéditas, em relação aos problemas sociais, filosóficos ou até mesmo pessoas. Alteram o meio ambiente intelectual do homem de forma total - a maneira como ele pensa e observa o mundo que o rodeia” (Toffler, 1970, p. 21). A partir dessa constatação, Toffler irá então propor uma reavaliação de nosso posicionamento em relação à adaptação dessas novas tecnologias em nossas vidas, com foco na educação sobre as mudanças do digital e um fortalecimento da nossa capacidade de escolha. Portanto, também somos chamados a refletir sobre as questões socio-culturais que tangem os efeitos das mudanças das novas tecnologias no aparato cinematográfico documental.

Se a imagem cinematográfica apresentava seu valor de autenticidade pela capacidade de registrar o real “sem a intervenção da mão humana”, com a evolução das tecnologias digitais e dos aparelhos de intervenção nas imagens, possibilitando a criação de imagens do zero ou a reprodução realista de cenas da realidade sem que as modificações efetuadas sejam aparentes, deixamos de fazer uma ligação direta entre a imagem ao vivo e a representação da realidade em qualquer produção que possa ser autodenominada de documental. Vivenciamos o cinema de uma era onde o fato de que toda e qualquer imagem está a um passo de ser, além de facilmente reproduzida, alterada de formas extremamente realistas, instaura uma descrença nas representações imagéticas do real.

O aperfeiçoamento das computações gráficas, que ultrapassaram um período de estranhamento em relação à imagem digital chamado de “vale da estranheza”, também é utilizado para a criação de imagens que recriam ou se baseiam em formas orgânicas para a criação de imagens ao mesmo tempo surreais e realistas (como no exemplo no documentário *Ayahuasca: Kosmik Journey* (Atlas V, 2020), produzido em VR 360°, que consegue retratar de

forma verossímil as visões desencadeadas pelo consumo do chá de Ayahuasca). Esse aperfeiçoamento nas técnicas de produção e reprodução de imagens verossímeis com a realidade pela computação gráfica já é utilizada de forma ampla em vários meios digitais, para fins mais ou menos benéficos. Foi por meio da propagação de imagens e informações falsas, algo que em uma sociedade repleta de imagens visuais contribuiu para o fortalecimento de uma confusão generalizada, que as chamadas "fake news", geralmente motivada por interesses políticos visando enganar e convencer determinados grupos sociais como eleitores, culminaram num processo de descrença nas mídias informacionais, processo que ficou conhecido como a era da pós-verdade. Paralelamente, a criação das imagens em deepfake, técnica de aprendizagem de computação gráfica que vetoriza facilmente qualquer modelo humano, também começou a ser amplamente utilizada no meio documental, entre bons e maus exemplos de utilização dessa tecnologia temos filmes como *Roadrunner: A Film About Anthony Bourdain* (Mongan Neville, 2021), *Welcome to Chechnya* (David France, 2020) *In Event of Moon Disaster* (2019), todos estes analisados mais detalhadamente no capítulo 3.1 – *Sobre as Novas Questões Éticas.*

Com a evolução da computação gráfica e inteligência artificial na imagem, o documentário passou a utilizar as tecnologias para expandir a sua capacidade de representação do real (como nas vestes digitais dos entrevistados em *A Glitch in the Matrix [*Rodney Ascher, 2021]), ou representar imageticamente o que não somos capazes de registrar presencialmente (como o caso dos documentários de desktop e de reproduções de eventos históricos como em *Make Noise* [2018]).

Associada ao terceiro diagrama de fluxos de afetos pós-cinemáticos abordados por Steven Shaviro, a economia midiática assume um caráter digital, "num contexto em que cada fenômeno é digitalmente codificado em imagem e som, cada vez menos podemos distinguir a "realidade" de suas múltiplas simulações" (Vieira, 2010. p.179). A produção em massa de câmeras e dispositivos digitais que proporcionou maior acessibilidade aos equipamentos e aos mecanismos de utilização e reconfiguração de imagens, com o intuito de incentivar o crescimento da indústria midiática ao atender uma abrangente gama de usuários, foi capaz de, além de nos oferecer mecanismos de produção e alteração nas imagens, ressignificar a nossa própria relação com o real.

Em se tratando de nossas subjetividades, a intensificação de nossa relação com as mídias digitais e o efeito da aceleração do tempo em que essas informações são passadas reverberou-se numa queda em nossa capacidade de atenção, contendo de forma significante a nossa capacidade de aprofundamento em linhas de pensamento que requerem uma contemplação lenta.

Pesquisas científicas revelam como essa relação vem influenciando a diminuição da massa cinzenta em áreas do córtex pré-frontal do cérebro, ligadas à manutenção do foco. De acordo com uma pesquisa publicada na revista *World Psychiatry*, "a Internet está influenciando nossos cérebros e processos cognitivos, particularmente no que diz respeito a: a) o fluxo multifacetado de informações recebidas nos encorajando a nos engajar em mudanças de atenção e "multitarefas" , em vez de foco sustentado; b) o acesso onipresente e rápido a informações factuais on-line superando sistemas transativos anteriores, e potencialmente até mesmo processos de memória interna; c) o mundo social online em paralelo com os processos cognitivos do "mundo real" e se misturando com nossa sociabilidade offline, introduzindo a possibilidade de as propriedades especiais das mídias sociais impactarem a "vida real" de maneiras imprevistas" (2019, p. 126).

As mudanças nas sensibilidades causadas pelas revoluções culturais e sociopolíticas das sociedades de controle são foco de estudo do filósofo Steven Shaviro, que encontra em exemplos cinemáticos expressões sintomáticas de algumas das principais mudanças em nossas estruturas de sentimento em relação ao mundo. Shaviro exemplifica essas mudanças a partir de quatro principais diagramas de fluxos de afeto. A primeira dimensão se refere ao interesse comercial e político da propagação dessas novas tecnologias, que de acordo com ele, se relaciona ao conceito de sociedade de controle de Deleuze. Ao elaborar sobre a sociedade moderna, Deleuze chega a conclusão de que a nova forma de controle do capitalismo sobre a sociedade atua por modulações perpétuas, com intuito de manter nossas subjetividades presas a uma constante mudança de necessidades e obrigações, o que seria muito útil para manter tanto o flow financeiro quanto a população presa em um eterno processo de formação e atualização. Para ele, essa relação seria exemplificada no videoclipe da música *Corporate Cannibal* (2008) de Grace Jones, onde a sua figura é "sujeita a todos os tipos de distorções eletrônicas" (Shaviro, 2008). No segundo diagrama, Shaviro aborda uma relação entre os grandes fluxos econômicos do capitalismo, invisíveis ao olhos mas que afetam

a sociedade de modo significante, e a criação de narrativas cada vez mais apocalípticas, por meio de imagens tremidas e cada vez mais desconstruídas, com as câmeras de mão sendo uma das suas estéticas principais. Filmes que reproduzem em imagens o medo de uma instabilidade no sistema econômico e ambiental terrestre que estão, de forma perceptível ou não, a atravessar nossas subjetividades de encontro a esses novos afetos.

Shaviro explora diretamente a influência das tecnologias digitais e as formas do pós-cinema em nossa sociedade no terceiro diagrama, mudanças em relação com as mídias que fazem parte de uma economia que também revolucionou nossos regimes de sentimentos. Numa sociedade onde os fenômenos são constantemente registrado pelas câmeras de vídeo e de vigilância num processo de reprodução popular e intensificada, os aparatos cinemáticos também tendem a emprestar esses tipos de afetos a partir de uma estética extremamente digitalizada.

No quarto diagrama de fluxos de afetos da contemporaneidade, Steven Shaviro irá indicar como a presença da estética dos games e da interatividade também se conecta com essas novas sensibilidades relacionadas às expressões cinemáticas. É nesse sistema onde as expressões documentais atingem talvez o ápice da mescla entre a realidade objetiva e as narrativas de realidade estendida.

A hibridez da nossa própria concepção do real e do virtual se tornou um marco dos afetos contemporâneos e estão cotidianamente presentes em reflexos nas mídias digitais. Pela própria natureza da imagem digital (os pixels), as imagens, sons e frames de vídeos se tornam extremamente moldáveis. Essa é uma das principais características do cinema digital levantada por Lev Manovich (2016): “De fato, a própria distinção entre criação e modificação, tão clara na mídia baseada em filme (filmagem versus processo de câmara escura na fotografia, produção versus pós-produção no cinema) não se aplica mais ao cinema digital, pois cada imagem, independentemente de sua origem, passa por uma série de programas antes de chegar ao filme final” (2016, p. 28). Se o cinema representou a conquista da representação imagética da realidade em movimento, o advento do digital representou, no cinema, uma superação da nossa necessidade pelo espelhamento do real trazido pelas telas do cinema. Isto não significa que a nossa relação de identificação com a imagem da tela não seja capaz de contribuir para nossa própria constituição como sujeito, mas que essa relação

de identificação com a realidade fora ressignificada pelos processos de hibridez da imagem na era digital. Para Lúcia Santaella, a nossa intensa relação com os dispositivos digitais já abrangem todo o escopo sócio-político do funcionamento dos sistemas econômicos modernos, pode ser considerada como o indício da era do pós-humano, uma era onde as nossas limitações físicas e psicológicas estão a ser superadas através das criações e interações tecnológicas.

Para o pesquisador de novas mídias Lev Manovich, a ligação entre o primeiro cinema e a animação, que teria sido deixada de lado após o desenvolvimento do realismo no período do primeiro cinema, volta à tona com a ascensão do cinema digital. Em suas palavras, "A construção manual e a animação de imagens deram origem ao cinema e deslizaram para as margens, apenas para reaparecer como a base do cinema digital" (Manovich, 2016, p. 29). Manovich (2016), que considera o cinema digital como "um caso particular de animação que usa imagens de ação ao vivo como um de seus muitos elementos" (2016, p. 29), é um exemplo de como as técnicas de computação gráfica e inteligência artificial se tornaram presentes no processo de produção cinematográfica.

A sequência de transformações no aparato cinematográfico, que hoje se aglomeram no complexo do termo pós-cinema[21], realça a necessidade de reavaliarmos como contamos a história do cinema em geral. Em se tratando das mudanças causadas pelas novas tecnologias, alguns autores como Lev Manovich e Tom Gunning se debruçam sobre o período histórico considerado pré-cinema (entre 1896 e 1918, que vai desde a criação do cinematógrafo até a dominância dos filmes narrativos) para refletir sobre como as novas tecnologias e formas midiáticas retornam o cinema à várias de suas características iniciais. Como experienciado no primeiro cinema, voltamos a um momento onde criam-se a todo tempo novas tecnologias de produção e exibição da imagem em movimento.

No período do primeiro cinema, ou do cinema de atrações, os filmes eram exibidos muitas vezes em shows de vaudevilles e teatros de variedades como se fossem apenas uma peça de entretenimento entre outros shows como os de magia, música, dança e performances

[21] "Pós-cinema é uma noção sumativa ou sinótica de um tipo especial, que permite a variedade interna enquanto concentra a atenção no impacto cumulativo da mídia mais nova." (Denson e Lyeda, 2016, p.2)

circenses. Esses shows de variedades ocorriam em espécies de teatros, onde eram apresentadas várias performances consecutivas sem nenhuma relação direta entre elas. Tom Gunning utiliza o termo “Cinema de Atrações” para ilustrar a influência do elemento da atração, que se desenvolveu paralelamente à história da narrativa do cinema, e chama de “astonished spectator” (espectador atônito) este espectador do primeiro cinema, que ali se mostrava mais interessado em se surpreender pelos efeitos das performances e das imagens do que necessariamente se envolver com a narrativa retratada, caracterizando uma relação do espectador com a tela que o mesmo caracteriza como “shock and awe” (choque e pavor). É importante ressaltar que o elemento de atratividade elencado por Gunning não se trata de um simples apelo à popularidade. Inspirados na teoria de montagem de atrações de Serguei Eisenstein: “Segundo Eisenstein, uma atração deveria produzir ‘choques emocionais’” (Strauven, 2006, p. 18**)**, Gunning e Gaudreault reconheceram no cinema do primeiro período um tipo de cinema onde a abordagem ao espectador era feita de forma direta, sem necessariamente ter o objetivo de narrar uma história, mas que visava provocar o público com espécies de "choques emocionais".

Causando no espectador a reação de espantamento (“shock and awe”), o elemento da atração re-emerge de forma significativa nas expressões do cinema e do documentário pós-cinemático. Em documentários interativos e imersivos de diversas e diferentes formas, houve uma espécie de retorno ao espanto causado pelo encantamento com a representação do real assim como o cinematógrafo causou nos anos 80 do séc. XX. Apesar da impressão de deslumbramento que as novas tecnologias cinemáticas nos causam, é importante lembrarmos que o efeito dessa mesma atratividade na lógica da indústria da midiática também serve como forma de reiterar as eternas modulações de nossas subjetividades em vista do estabelecimento constante do capital pelo apelo comercial desses dispositivos.

O que caracterizo como o “documentário contemporâneo de atrações” se relaciona a todo espectro contemporâneo das expressões documentais pós-cinemáticas que apresentam o elemento da atratividade como peça chave e refletem as formas do capitalismo midiático da era digital. Seja pelo espanto do impacto com as novas formas de experienciar essas obras ou pelo choque da própria realidade revelada de diferentes formas, as obras documentais contemporâneas proporcionam novos olhares baseados nas capacidades pós-cinemáticas de relação com o real.

De acordo com Paisley Smith (2017), o propósito de experienciar mundos virtuais é exatamente o de trazer a experiência ali vivida para o mundo real, de tocar a maneira como vemos e compartilhamos o mundo em torno de nós. Para ela, o documentário *Carne y Arena* (Alejandro Iñarritu, 2017), que nos insere entre os imigrantes que tentam atravessar a fronteira do México em direção aos Estados Unidos em uma sala VR com o chão coberto de areia, consegue atingir este propósito a partir de um enorme impacto em nossas percepções. "As histórias pessoais que foram compartilhadas fizeram um trabalho incrível ao trazer essa grande exposição de VR e a intensa recriação de eventos para um nível pessoal e íntimo" (Smith, 2019). É de se notar que aqui como novamente a atratividades que produz "choques emocionais" nos espectadores se mostra como um elemento primordial ao mecanismo de atração e construção de empatia do filme.

A possibilidade de encontro com esses sujeitos aliado a uma maior presença sensorial, seja pela interatividade ou um tipo de imersão mais física no ambiente e no corpo de uma dessas pessoas, seria o fator que poderia proporcionar uma maior empatia em relação aos sujeitos das narrativas. Mas até que ponto o encontro e o pressuposto empático gerado pelos sistemas interativos serviriam de motor para uma efetiva mudança?

De acordo com o filósofo Emmanuel Levinas, toda ética tem início em um encontro. Em se tratando de traçar um tipo de encontro ético com os personagens, as novas mídias teriam uma vantagem: elas permitem uma maior proximidade à realidade dos seres e lugares retratados, com um poder de uma não-totalização desses mesmos sujeitos. "Levinas observou que um encontro ético com o outro reconhece sua infinidade – ou seja, a complexidade dessa pessoa e um entendimento de que nunca conheceremos sua totalidade. Ele também observou que, ao representar os outros, corremos o risco de totalizá-los – sugerindo que a imagem incompleta que apresentamos é de fato tudo o que eles têm" (Scott-Stevenson, 2019).

Apesar da capacidade desses documentários de proporcionar melhores encontros, Jacques Rancière, em seu livro "*O Espectador Emancipado"* (2010) critica a lógica de eficácia da arte ao destacar que ela produz o embrutecimento que reforça o abismo entre o "mestre" (autor/professor) e o "ignorante" (aluno/espectador), algo que apenas reproduziria a lógica comum de dominação e da diferença de inteligências. De acordo com Rancière, o objetivo dessas obras "é sempre mostrar ao espectador o que ele não sabe ver e

envergonhá-lo porque ele não quer ver, com o risco de o próprio dispositivo crítico se apresentar como uma mercadoria de luxo pertencente à lógica que ele denuncia" (Rancière, 2010, p. 31). Para combater essa lógica de embrutecimento, Rancière defende que a eficácia da arte teria de se tornar uma eficácia estética, que suspende qualquer relação direta entre a produção das formas da arte e a produção de um efeito sobre um público determinado. De acordo com Rancière, "Arte crítica é uma arte que sabe que seu efeito político passa pela distância estética. Sabe que esse efeito não pode ser garantido, que ele sempre comporta uma parcela de indecidível" (2010, p. 81).

De acordo com esta lógica, não poderíamos pensar em uma eficácia de efeito nem mesmo nos documentários mais imersivos, que praticamente colocam o espectador "na pele" de outras pessoas. De acordo com Bill Nichols (2001), a utilização da retórica é algo intrínseco à formação do discurso documental. "Desta forma o autor lança mão de cinco partes da retórica que podem ser aplicadas ao documentário: a invenção, ou seja, a descoberta de indícios ou provas que sustentam uma posição ou argumento; a disposição, no sentido de ordem usual das partes de um discurso retórico, no caso específico do filme; a elocução, quer dizer, os usos de figuras linguagens e códigos gramaticais; a memória, onde o documentário é visto como fonte de memória popular e como teatro da memória; e por fim, da pronunciação, associada à voz e ao gesto, a eloqüência e ao decoro" (Nichols apud. Nogueira de Almeida, 2014, p. 25). Seria então essa vontade de convencimento advinda da retórica que colocaria o documentário muitas vezes em pró de uma lógica de eficácia de seu discurso, ou seja, na criação de uma obra crítica que possa convencer ou impactar o espectador a ponto de traçar um continuum entre a recepção do filme e o empenho de ações no mundo real.

A lógica do capitalismo moderno, que se baseia justamente na nossa confiança e dependência pelo desenvolvimento tecnológico e que mantém o desenvolvimento econômico dessas grandes empresas de tecnologia sustentáveis, tornando-se mestres em criar novas tecnologias e produtos que são famosos não necessariamente por seus usos reais, mas por conquistarem nossa subjetividade por meio de nossa crença no desenvolvimento da ciência e da tecnologia, cegou a nossa capacidade crítica em relação as mesmas.

Walter Benjamin (1987) se refere à "melancolia de esquerda" para falar sobre uma pretensa intelectualidade revolucionária que desconsidera que, no sistema capitalista, tudo o

que é feito para a mudança acaba sendo apropriado pelo próprio sistema, e é esta inocência e esperança nas evoluções tecnológicas, abordada por Alvin Toffler em *"Choque do Futuro"(*1970), que nos torna por vezes incapazes de notar as contradições entre o intento empático e político dessas obras e o incentivo à perpetuação dos problemas que são por vezes abordados nas mesmas.

O boom dos bilionários, todos à serviço das chamadas "big techs" (grandes empresas de tecnologia que dominam o mercado digital), é um exemplo de como alimentar esse nosso fervor a favor das novas formas de entretenimento possuem também um lado perigoso. Para além dos impactos sociais supostamente benéficos, o impacto econômico dessas novas tecnologias também necessita de ser reavaliado, pois corremos o risco de apenas continuar a incentivar uma alta concentração de renda ao entregar o poder aos poucos com as tecnologias em mãos e reafirmar a pobreza de pessoas das classes mais baixas ou degradadas pelo capitalismo, ou até mesmo a dos próprios sujeitos retratados nessas obras.

FILMOGRAFIA

Allen, W. (1983). *Zelig (Longa-metragem, mockumentário)*.

Ascher, R. (2021). *A Glitch in the Matrix (Longa-metragem, documentário)*.

Boyle, G. (2017). *Munduruku: The Fight to Defend the Heart of the Amazon (Curta-metragem VR, documentário)*.

Cameron, J. (2009). *Avatar (Longa-metragem, ficção)*.

Cizek, K. (2010). *Out of my Window (Webdocumentário 360)*.

Cuarón, A. (2013). *Gravidade (Longa-metragem, ficcão)*.

Farocki, H. (2009-2010). *Serious Games I-IV (Série, documentário)*.

Ferreira, R. (1927). *O Táxi 9297 (Longa-metragem, ficção)*.

France, D. (2020). *Welcome to Chechnya (Longa-metragem, documentário)*.

Galibert-Laîné, C. (2017). *My Crush Was a Superstar (Curta-metragem, documentário)*.

Godard, J. L. (2013). *3X3D (Longa-metragem 3D)*.

Grasshoff, A. (1972). *Future Shock (Curta-metragem, documentário)*.

Hallema, S. (2018). *The Social Sorting Experiment (Performance XR)*.

Hirsch, L. (2011). *Bully (Longa-metragem, documentário)*.

Inada, J. (2021). *Na Pele VR (Curta-metragem VR, documentário)*.

Iñarritu, A. (2017). *Carne y Arena (Curta-metragem VR)*.

Kantayya, S. (2020). *Coded Bias (Longa-metragem, documentário)*.

Lumière, L. e Lumière, A. (1895a). *A Chegada do Trem na Estação (Curta-metragem)*.

Lumière, L. (1895b). *O Almoço do Bebê (Curta-metragem)*.

Lumière, L. (1895c). *O Regador Regado (Curta-metragem)*.

Marker, C. (1997). *Level Five (Longa-metragem, documentário)*.

Mascaro, G. (2010). *As Aventuras de Paulo Bruscky (Curta-metragem, documentário)*.

MelodySheep, J. D. B. (2020-2022). *Life Beyond (Youtube Series)*. https://www.youtube.com/watch?v=SUelbSa-OkA&ab_channel=melodysheep

Moldavisky, I. (2018). *The Man Behind the Wall (Curta-metragem, documentário)*.

Moldavisky, I. (2021). *Wall (Filme-instalação, documentário)*.

Nevill, M. (2021). *Roadrunner: A Film About Anthony Bourdain (Longa-metragem, documentário)*.

Palmer, K. (2018). *RIOT (Curta-metragem AI, documentário)*.

Robson, N. (2018). *Make Noise (Curta-metragem VR, documentário)*.

Schep, T. (2020). *How Normal Am I? (Webdocumentário)*.

Smith, P. (2018). *Homestay VR (Curta-metragem VR, documentário)*.

Temple, C. at al. (2013). *Living on One Dollar (Longa-metragem, documentário)*.

Wachowski, L. e Wachowski, L. (1999). *Matrix (Longa-metragem, ficção)*.

Wallworth, L. (2020). *Awavena (Curta-metragem VR, documentário)*.

Welles, O. (1973). *F For Fake (Longa-metragem, mockumentário)*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bellour, Raymond. (2008). A Quarela dos dispositivos. In: Revista Poiesis n°12.

Benjamin, W. (1987). *Magia e Técnica, Arte e Política*. Brasiliense.

Capai, E. (2019). From the Storyteller from the Present to the Storyteller from the Future. Medium. https://immerse.news/from-the-storyteller-from-the-present-to-the-storyteller-from-the-future-8d2fa9c2ebe9

Cesarino Costa, Flávia. (2006). Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). História do Cinema Mundial. [S. l.]: Papirus.

Deleuze, Gilles. (1992). POST-SCRIPTUM SOBRE AS SOCIEDADES DE CONTROLE. In: CONVERSAÇÕES: 1972-1990. [S. l.: s. n.].

Denson, S. & Leyda, J. (2016), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film (Falmer: REFRAME Books, 2016).

Denson, Shane. Discorrelation and Post-Cinema. (2020). In Discorrelated Images (pp. 1–17). Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9781478012412-001

Firth, J. (2019). The “online brain”: how the Internet may be changing our cognition. World Psychiatry, 18(2), 119–129. https://doi.org/10.1002/wps.20617

Grijelmo, Á. (2017). A arte de manipular multidões. EL PAÍS. https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/22/opinion/1503395946_889112.html

Han, B.-C., & Machado, L. (2021). No enxame : perspectivas do digital. Vozes.

Levinas, E. (1980). Totalidade e Infinito (Martinus Nijhoff Publishers B. V, Ed.; J. Pinto Ribeiro, Trans.) [Review of Totalidade e Infinito].

Levy, P. (2003). Cibercultura. Dolmen Ediciones.

ICA. (2021). *Anuário Estatístico - Facts & Figures*.

M. Kraidy, Marwan. (2005). Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization. Temple University Press.

Manovich, Lev. (2016). What is digital cinema?. In: POST-CINEMA Theorizing 21st-Century Film. [S. l.]: Reframe. Disponível em: https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-1-manovich/.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts Institute of Technology.

Mascarello, Fernando (org.). (2006). História do Cinema Mundial. [S. l.]: Papirus.

Nogueira de Almeida, J. (2014). ISTO NÃO É UM FILME DE FICÇÃO: BILL NICHOLS E A INTRODUÇÃO AO DOCUMENTÁRIO. Art&Sensorium – Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais Da Unespar/Embap, Vol.01.

Nast, C. (2021). The Ethics of a Deepfake Anthony Bourdain Voice. The New Yorker. https://www.newyorker.com/culture/annals-of-gastronomy/the-ethics-of-a-deepfake-anthony-bourdain-voice

Nicholls, Bill. (2005). Porque as questões éticas são fundamentais para o cinema documentário?. In: Nicholls, Bill. Introdução ao Documentário. [S. l.]: Papirus.

Parente, André. (2008). Cinema de artista: cinema de atrações, cinema expandido, cinema de exposição. In: Revista Poiesis n°12.

Parente, André. (2008). Cinema de Exposição - O dispositivo em contra-campo. Revista Poiésis, n. 12, p. 51-63.

Parente, André. (2007). Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. Estéticas Do Digital. [S. l.: s. n.]. p. 3-32.

Penisa Jr., Carlos. (2002). Mídia Digital - Lumina - Facom/UFJF - v.4, n.2, p. 175-186.

Pêra, E. H. C. (2017). O espectador espantado [DoctoralThesis]. Sapientia – Repositório da Universidade do Algarve. http://hdl.handle.net/10400.1/10821

Rancière, Jacques. (2010). Desventuras do Pensamento Crítico. In: RANCIÈRE, Jacques. O Espectador Emancipado. [S. l.: s. n.].

Rancière, Jacques. (1996). O dissenso. In: A crise da razão. São Paulo: Companhia das Letras.

Rancière, Jacques. (2010). Paradoxos da Arte Política. In: RANCIÈRE, Jacques. O Espectador Emancipado. [S. l.: s. n.].

Rosner, Helen. (2022). The Ethics of a Deepfake Anthony Bourdain Voice. The New Yorker, [S. l.] Disponível em: https://www.newyorker.com/culture/annals-of-gastronomy/the-ethics-of-a-deepfake-anthony-bourdain-voice.

Rothkopf, Joshua. (2021) Deepfake Technology Enters the Documentary World. The New York Times, [S. l.], Disponível em: https://www.nytimes.com/2020/07/01/movies/deepfakes-documentary-welcome-to-chechnya.html.

Santaella, L. (2008). Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. Revista FAMECOS, 10(22), 23.

Scott-Stevenson, J. (2019). Virtual Futures: A Manifesto. Medium; Immerse. https://immerse.news/virtual-futures-a-manifesto-for-immersive-experiences-ffb9d3980f0f

Shaviro, Steven. (2021). Cinemática III - A ontologia das imagens pós-cinemáticas (13-04-21 - ParteIII). Youtube. From: https://www.youtube.com/watch?v=2PMgSZN9U7A&ab_channel=ECAUSPOficial

Shaviro, Steven. (2016). Post-Cinematic Affect. In: POST-CINEMA Theorizing 21st-Century Film. [S. l.]: Reframe, 2016.

Shaviro, S. (2008). Grace Jones, Corporate Cannibal [Review of Grace Jones, Corporate Cannibal]. The Pinocchio Theory. http://www.shaviro.com/Blog/?p=653

Smith, P. (2019). Into Iñárritu: How CARNE y ARENA Sets the Bar for How VR Should Be Experienced. Medium. https://immerse.news/into-i%C3%B1%C3%A1rritu-how-carne-y-arena-sets-the-bar-for-how-vr-should-be-experienced-de852124a6ff

Strauven, W. (Ed.). (2006). The Cinema of Attractions Reloaded. Amsterdam University Press. http://www.jstor.org/stable/j.ctt46n09s

Mitchell, Charlie. 2021. The Times, NetFlix Sued by Objects of Documentaries. In: https://www.thetimes.co.uk/article/netflix-sued-by-subjects-of-documentaries-mk802r6nj

Toffler, Alvin. (1970). Future Shock. Random House.

Vieira, E. (2010). RESENHA The Post-Cinematic Affect, de Steve Shaviro [Review of RESENHA The Post-Cinematic Affect, de Steve Shaviro]. REVISTA ECO-PÓS, 13.

Viveros, Paulo. (2007). Espaços densos: configurações do cinema digital. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. Estéticas Do Digital. [S. l.: s. n.].

Warburton, A. (2017). Goodbye Uncanny Valley. Vimeo. https://vimeo.com/237568588

Xavier, I. (2008). O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência. Paz E Terra.