



‘A REALIDADE É A REALIDADE’ OU O CAMINHO DO MEIO: a tarefa reflexiva, mediação, pós-cinema e um de filme de Quentin Dupieux¹

‘REALITY IS REALITY’ OR THE MIDDLE WAY: the reflective task, mediation, post-cinema and a film by Quentin Dupieux

Julio Bezerra ²

Resumo: O texto explora *O segundo ato* (2024), de Quentin Dupieux, como exemplar de um “pós-cinema” em que a tarefa reflexiva colapsa, a realidade e ficção se confundem, e a mediação digital desloca a percepção humana para o segundo plano. A partir de noções como “descorrelação” (Shane Denson), “mediação radical” (Richard Grusin) e “feed-forward” (Mark B. N. Hansen), argumenta-se que as novas tecnologias digitais remodelam a experiência, instaurando processos extraperceptivos e lógicas meta que nos desafiam. Inspirando-se na noção de especulação (Whitehead), o texto sugere que o “pós-cinema” é um estado transitório em que as fronteiras entre ficção/realidade, ator/personagem e humano/máquina se desfazem. O segundo ato evidencia esses embates ao exibir um universo autorreflexivo, no qual a busca por uma “realidade” está sempre em disputa, estimulando novas especulações sobre percepção, agência e mediação no século XXI.

Palavras-Chave: Tecnologias digitais 1. Pós-cinema 2. Especulação 3.

Abstract: This paper explores *The Second Act* (2024), by Quentin Dupieux, as an example of a “post-cinema,” in which the reflective task collapses, reality and fiction intertwine and digital mediation shifts human perception to a secondary role. Drawing on concepts like “decorrelation” (Shane Denson), “radical mediation” (Richard Grusin) and “feed-forward” (Mark B. N. Hansen), it is argued that new digital technologies reshape experience, establishing extraperceptive processes and metalogics that challenge us. Inspired by the notion of speculation (Whitehead), the text suggests that “post-cinema” is a transitory state in which the boundaries between fiction/reality, actor/character and human/machine are dissolved. The second act highlights these clashes by displaying a self-reflective universe, in which the search for a “reality” is always in dispute, stimulating new speculations about perception, agency and mediation in the 21st century.

Keywords: Digital technologies 1. Post-cinema 2. Speculation 3.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos de Cinema, Fotografia e Audiovisual. 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba - PR. 10 a 13 de junho de 2024.

² Professor do curso de Audiovisual e do PPGCOM da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Email: juliocarlosbezerra@hotmail.com.

1. Introdução

“O seu plano é idiota”, diz Willy (Raphaël Quenard), entrando de costas no quadro, da esquerda para a direita, ao lado de David (Louis Garrel). “Quantos favores já não te fiz”, retruca o amigo. Um rápido corte interrompe o movimento dos dois e da câmera, que logo retoma sua trajetória em um longo plano-sequência de quase dez minutos. Sem objetivo declarado, os amigos caminham, acompanhados pela câmera em um ângulo diagonal que oscila entre planos médios e mais fechados, conforme a conversa se desenrola. David quer que Willy seduza Florence (Léa Seydoux) — com quem está saindo, mas por quem não sente atração alguma. “Não gosto nem do cheiro, nem das mãos, nem da voz dela”, ele confessa. Willy, desconfia. Florence talvez seja trans. “Isso me enoja,” diz ele. “Não fale isso, seu tolo!”, repreende David, deslocando-se para a margem do quadro. “Você não pode dizer isso. Estamos sendo filmados,” completa, encarando a câmera. Willy também a revela, e pede desculpas. Mas seriam ainda os personagens? Ou os atores que os interpretam? Ou Quenard e Garrel? A caminhada e o diálogo prosseguem, em um tom aparentemente improvisado. David corrige o francês de Willy, que reescreve sua fala e comemora ter eliminado o termo “nojo.” A trégua, porém, é breve. Willy agora teme que Florence seja feia, acima do peso ou tenha alguma deficiência. “Quer que sejamos cancelados? Comporte-se e diga suas falas. Atenha-se ao seu roteiro,” esbraveja David. A cena recomeça novamente e é logo, mais uma vez, contaminada, desta vez com uma piada homofóbica. A sequência termina quando Florence telefona, confirmado um encontro e o desejo de apresentar o namorado ao pai (Vincent Lindon).

Esta é a segunda sequência de *O segundo ato* (Le deuxième acte, 2024), mais recente filme do francês Quentin Dupieux, que, depois de uma carreira como DJ e músico sob o nome de Mr. Oizo (que nunca abandonou por completo), tornou-se, ao longo dos últimos dez anos, uma presença discreta, porém constante no circuito de arte europeu (oito filmes desde 2018) — o longa teve sua estreia, para se ter uma ideia, na abertura do Festival de Cannes. Nele, quatro dos maiores astros do cinema francês atual vivem o elenco de um projeto de longa-metragem — supostamente o primeiro roteiro inteiramente escrito e dirigido por inteligência artificial, conforme um dos personagens revela em certo momento. Eles encarnam um pai e sua filha, que se encontram com o namorado dela e um amigo, em um engenhoso jogo de espelhos, com recorrentes olhares para a câmera, ajustes instantâneos de falas e trocas rápidas e constantes de papel (ator, personagem, ator que vive um ator que interpreta um personagem).

Dupieux fez da mise-en-abyme e do entrecruzamento inesperado de gêneros e expectativas narrativas marcas distintivas de seu cinema. Seus filmes parecem mesmo sempre à beira de uma discussão sobre as fronteiras entre a realidade e a ficção – e, no caso de *O segundo ato*, a um passo de uma reflexão sobre o estado da arte do atual cinema francês. Os personagens engajam discussões que vão da manipulação sensacionalista do audiovisual contemporâneo à indiferença narcísica das estrelas, passando pelo movimento MeToo e a cultura do cancelamento, a presença de inteligências artificiais e dos algoritmos das plataformas de streaming. “A realidade é a realidade!”, exclama Florence, com ironia. Estaríamos diante de meros personagens ou dos próprios atores em cena? Seria este um filme sobre um filme? Ou um filme sobre um filme dentro de outro filme? Talvez seja mesmo apenas um filme. Quer dizer: a estranheza e o absurdo de Dupieux são por demais calculados e espertos, raramente permitem *O segundo ato* atingir o estado de anarquia criativa e o impacto mais visceral que o filme parece muitas vezes almejar.

Ainda assim, e essa é a aposta desta apresentação, *O segundo ato*, talvez involuntariamente, salienta e nos convida a refletir sobre uma espécie de colapso da tarefa reflexiva no cinema contemporâneo, assim como sobre novas configurações de percepção e agência na era digital. Em outras palavras, o filme dentro do filme, a instabilidade do roteiro e a interferência da IA não apenas dramatizam a erosão de uma série variada de fronteiras (sujeito e personagem, realidade e ficção, autoria e improviso), empurrando-nos para o meio, para questões de mediação e experiência, como noções a serem redescritas, como também uma lógica em desencontro com uma perspectiva fenomenológica mais tradicional (centrada em uma subjetividade humana consciente e intencional). Uma lógica forjada nos intervalos microtemporais do processamento algorítmico, que nos desafia a especular, e o termo não é empregado de maneira inocente, sobre novas configurações e parâmetros de percepção e agência. Estes são os caminhos que me interessam percorrer nas páginas a seguir, perseguindo um cinema que nos faz especular não apenas sobre o que virá, mas também sobre o que está acontecendo aqui e agora.

2. Dupieux e a tarefa reflexiva

O cinema de Quentin Dupieux nasce sempre de premissas absurdas. Basta ler as sinopses de filmes como *Rubber* (2010) - a história de um pneu que descobre seus poderes destrutivos e espalha o terror na cidade; *Deerskin: A Jaqueta de Couro de Cervo* (2019) - as

aventuras de um homem obcecado por uma jaqueta de couro de cervo, que se tornará um criminoso; ou *Mandíbulas* (2020) - uma mosca gigante que se transforma em animal de estimação de uma dupla de amigos. Contudo, uma vez enunciadas, essas premissas impossíveis viram uma espécie de *leitmotiv*. Dupieux não se preocupa em “amarra” os acontecimentos nem fornecer explicações convencionais. Ele parece, ao contrário, explorar uma curiosa e aparentemente improvisada repetição de seu ponto de partida, como um jazzista que lança um tema para depois se entregar a variações sem obrigação de alcançar um “refrão”. Seus filmes não obedecem aos ritmos mais costumeiros da comédia ou do drama, mas seguem esse espírito de improviso, no qual o espectador nunca sabe exatamente aonde a narrativa o levará.

Trata-se, sem dúvida, de um cinema autocentrado – não por acaso, Dupieux costuma realizar, escrever, montar, fotografar e assinar a trilha de seus filmes. Quer dizer, o cineasta parte de gêneros reconhecíveis (*slasher*, filme juvenil, comédia de enganos etc.) e trabalha exaustivamente no entrecruzamento de diferentes níveis de narrativa e ficção. Em seus longas, o universo e os eventos entrelaçam-se a outras camadas, seja a “realidade” que envolve o espectador, seja um enredo paralelo no interior do filme, tudo culminando para a sua própria autodestruição. “Esse afastamento de enunciação”, diz a crítica Sarah Jeanjeau (2021, p. 78), “além de revelar a feitura do dispositivo — leva o espectador a questionar a própria natureza do processo narrativo.”

Este desejo por um metacinema germina desde a estreia cinematográfica de Dupieux, *Nonfilm* (2002), uma radical experiência de documentário sobre uma rodagem que se transforma num quase-filme-de-terror. De lá pra cá, o cineasta parece ter intensificado o gosto pela metalinguagem e autoreflexividade. *O segundo ato* opera incansavelmente nesta chave, em um novelo ininterrupto - como o trilho de carrinho infinito, usado para suavizar o movimento da câmera, que o diretor nos mostra no fim do longa. Nunca é totalmente claro o que temos à frente: o filme dirigido pela Inteligência Artificial? Os bastidores e o processo de produção do filme? Ou isto também faz parte do filme? Como se não fosse suficiente, Lindon, Seydoux, Garrel e Quenard ainda vivem versões caricaturadas de si mesmos, apoiando-se em suas biografias e imagens públicas.

Eles interpretam, saem de seus personagens a todo momento e discutem entre si — e, no entanto, ninguém grita “Corta!” — e a ação se move dentro e fora dos níveis aparentes de ficção e realidade. Dupieux confunde as pistas de propósito, como no caso do personagem Guillaume, encarnado por Lindon, com referências às convicções políticas, os maneirismos e

a abortada “carreira americana” (o papel recusado em *Bastardos Inglórios*, de Quentin Tarantino) do ator. Ao final, descobrimos que Guillaume e Willy, homofóbicos no “filme dentro do filme,” são na verdade amantes gays, enquanto o primeiro ainda ostenta um bigode falso — algo que não exibe quando está vivendo o personagem. Tirar a máscara implica colocar outra. O “verdadeiro” soa o mais falso. É divertido, mas e daí?

A noção de reflexividade — e termos satélites como “autorreferencialidade,” “metaficação” e “anti-ilusionismo” — provém de uma longa e variada trajetória em áreas como filosofia, antropologia, sociologia e teoria da arte. O denominador comum dessa variedade multidisciplinar é certamente o interesse por aspectos autorreferenciais ou iterativos. Não é muito diferente no cinema. Tudo o que chama a atenção para a técnica e o processo de produção cinematográfica (suas bases conceituais ou sua recepção) — e, por conseguinte, a agência por trás dele — é encarada como uma forma de autorreferência cinematográfica. Filmes reflexivos também tendem a subverter o pressuposto de que a arte pode ser um meio transparente de comunicação, uma janela para o mundo, um espelho transitando pelas ruas, e chama atenção para a mediação. A reflexividade faz a ficção demonstrar-se como tal, e expressa o desejo de expor as estruturas secretas que permitem que a ficção se disfarce de realidade. E, neste sentido, um outro campo se abre em seu emprego estratégico no cinema: a constituição de uma consciência ou distanciamento crítico entre a realidade e a sua mediação.

De fato, a reflexividade emergiu como traço marcante do chamado cinema moderno, atuando como estratégia estética e política fundamental. Ela se torna uma espécie de tarefa, uma ferramenta poderosa para explorar não apenas a estética do cinema, mas também sua capacidade de engajamento crítico e transformação social. No cenário atual, porém, a reflexividade parece desempenhar outro papel. Vivemos hoje em um contexto onde o capitalismo contemporâneo neoliberal tende a absorver a sua própria crítica, em uma operação que pode ser descrita como “cínica”. Não à toa, o tema do cinismo da razão tem sido explorado por diversos filósofos contemporâneos, cada um oferecendo uma perspectiva distinta sobre sua presença na sociedade moderna. O filósofo alemão Peter Sloterdijk, em seu livro *Crítica da Razão Cínica* (2012), aborda o cinismo como uma condição generalizada no mundo contemporâneo, uma espécie de patologia da razão moderna. Slavoj Žižek, influenciado por Lacan e Marx, discorre sobre o cinismo como forma predominante de ideologia no capitalismo contemporâneo, uma engrenagem crucial na sua manutenção. Para ele, a mera consciência crítica não é suficiente para provocar mudanças, pois o sistema já prevê e neutraliza essa

consciência através do cinismo. “Esse cinismo não é uma postura direta de imoralidade; mais parece a própria moral posta a serviço da imoralidade. (ZIZEK, 1996, p. 313).

Vladimir Safatle (2008) faz eco a essa ideia ao falar de um cenário em que não há mais nada a ser desmascarado. Ele descreve uma ideologia reflexiva no coração desse sistema, na qual a capacidade de incorporar a crítica se torna uma estratégia de manutenção e fortalecimento das estruturas existentes. O cinismo teria se tornado o afeto ou a lógica "oficial" do capitalismo neoliberal, substituindo a ironia, que, antes, caracterizava a postura crítica. Se a ironia apontava contradições entre o que se diz e o que se faz, favorecendo uma distância crítica em relação às estruturas sociais, o cinismo atual assume abertamente tais contradições e as trata como parte inevitável da realidade. Em vez de funcionar como um mecanismo de conscientização e emancipação, a reflexividade é cooptada como uma estratégia de adesão e consumo. A crítica é antecipada e absorvida pelo próprio sistema, tornando-se não um obstáculo, mas um ativo que fortalece a lógica capitalista.

Essa lógica também transparece na produção cinematográfica contemporânea, onde mesmo as obras mais espetaculares e comerciais assumem o dever da reflexividade. Filmes de grandes franquias frequentemente fazem referências metalinguísticas, inserem "easter eggs" e quebram a quarta parede, não para promover uma reflexão crítica, mas para reforçar o engajamento do público e aumentar o seu valor de entretenimento. A reflexividade torna-se um "sabor adicional," uma promessa de complexidade narrativa. A *mise-en-abyme*, antes um artifício reflexivo-crítico, vira recurso de marketing, um atrativo a mais para o espectador.

O cinema digital aprofunda esse quadro ao alimentar uma clivagem entre os domínios da realidade e do artifício, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, dissolver essa diferença. A imagem digital elimina muito do trabalho intensivo do analógico, favorecendo uma câmera mais leve e espontânea, capaz de capturar a realidade a qualquer momento e com menor esforço. Isso não apenas reduz custos e agiliza a produção, mas também altera a relação do cineasta com o processo criativo. A facilidade de revisão, correção e experimentação em tempo real muda a dinâmica da criação cinematográfica, influenciando certos estilos narrativos e estéticos.

O segundo ato não é *Pânico na escola* (2011), em que Joseph Kahn, recorrendo a uma reflexividade igualmente exagerada, sugere que a autenticidade só existe dentro de estereótipos, seguindo o ritmo incessante da circulação cultural. A abordagem metalinguística em *O segundo ato* parece empregada como um recurso cômico e de entretenimento, como uma

espécie curiosa de atrativo artístico, oferecendo uma experiência supostamente “diferenciada” ao espectador. Em outras palavras, a transgressão é estilizada e comercializada, transformando o desejo por mudança em uma *commodity*. Dupieux não é irônico, nem exatamente cínico. Talvez, como ele mesmo gosta de dizer, seja apenas um fanfarrão. E, nesse sentido, Žižek (2015) destaca nosso apego, muitas vezes ingênuo, à ideia de que o riso teria poder libertador ou antitotalitário. Achamos que escapamos às armadilhas ideológicas por meio do riso, mas, como aponta Safatle (2008, p. 101), o poder aprendeu a rir de si mesmo.

É verdade que Dupieux não parece almejar uma seriedade contundente. Ele herdou de Luis Buñuel — autor com quem costuma ser comparado — o gosto pela piada gratuita e as inserções de eventos sem nexo aparente, zombando das narrativas convencionais. Mas em Buñuel, mesmo no absurdo, há quase sempre um alvo crítico (moral, político ou cultural). O cineasta espanhol não anula totalmente a possibilidade de ler e contextualizar o que se vê na tela, como faz David Lynch em seus melhores momentos, quando qualquer interpretação é ao mesmo tempo legítima e absolutamente incompleta. Dupieux não tem exatamente uma agenda. Nele, a “farsa” é mais voltada ao riso e à surpresa. Tampouco o interessa levar o espectador a um mergulho psicanalítico ou a uma experiência metafísica de desorientação. Seus filmes focam num desconforto cômico ou numa “incongruência” entre a lógica tradicional e a explosão de ideias nonsense. O espectador ri do absurdo das situações e premissas, sem adentrar uma “zona onírica” insondável. Se Buñuel é “o surreal crítico” e Lynch é “o surreal psico-místico,” Dupieux pode ser visto como “o surreal pop cômico.”

3. Mediação ou quando uma IA está no comando

O segundo ato revela a saturação e o esgotamento da tarefa reflexiva, mas o faz reforçando uma espécie de assinatura autoral, celebrando a metalinguagem como um recurso estilístico e humorístico. Não deixa de ser curioso. Talvez até mesmo um tanto paradoxal. Dupieux transforma essa estratégia numa marca distintiva ao mesmo tempo em que evidencia seu colapso, convertendo o “dever reflexivo” em um artifício vazio — reflexo da aceleração e da superficialidade da cultura pop contemporânea. Essa ambivalência se complexifica ainda mais quando David revela que o filme que estamos vendo ser rodado foi escrito e está sendo dirigido por uma Inteligência Artificial. A presença de uma IA no comando da obra, embora pareça apenas mais uma besteira na fila dos gracejos particulares de Dupieux, acaba fazendo de *O segundo ato* um filme sobre mediação.

A mediação é tradicionalmente entendida como algo que ocorre entre, ou no meio de, sujeitos ou objetos, actantes ou entidades já pré-formadas e preeexistentes. A mediação serviria, portanto, para conectar ou negociar entre categorias e eventos (entre sujeito e objeto, por exemplo). Ela tem sido concebida tanto como a base de nosso acesso à realidade quanto como um véu que impediria o contato direto e imediato com o mundo. Neste sentido, Karen Barad (2007, p. 46), com a faca nos dentes, ata mediação e o que ela chama de representacionalismo: “a crença na distinção ontológica entre representações e aquilo que elas pretendem representar.” Para ela, o representacionalismo é problemático porque, ao separar os humanos do mundo não humano, afasta a natureza do nosso alcance: “a noção de mediação tem impedido por muito tempo uma contabilidade mais completa do mundo empírico.” (BARAD, 2007, p. 152).

Ou seja, o conceito de mediação, tal como se desenvolveu na história do pensamento ocidental, baseia-se em dicotomias estáveis — sujeito/objeto, representação/realidade, humano/não humano. Porém, *O segundo ato*, quase sem querer, sugere que tais dicotomias talvez sejam resultado da mediação. Dito de outro modo, quando introduzimos a digitalidade na mediação, somos levados a reconhecer uma lógica organizadora diferente. Não se trata de um cenário *à la* Baudrillard, em que o real é substituído por simulacros midiáticos e onde a distinção entre real e fictício se esbate. Já não há distância crítica ou hierárquica entre a “realidade” e sua “representação”: ambas são vistas como ontologicamente equivalentes.

Com isso, a autoreflexividade de *O segundo ato* faz da mediação o coração daquilo que é possível. Se continuarmos a supor que pensamento e mundo são os dois polos básicos em torno dos quais gira a realidade, não importa muito se tentamos separá-los ou combiná-los. O que importa, como no título do influente livro de Barad, é “encontrar o universo no meio do caminho” (*Meeting the Universe Halfway*). O digital e as inteligências artificiais nos forçam, para citar outra obra importante, a “ficar com o problema” (Donna Haraway, 2013). A realidade não está apenas sendo transformada e “aumentada” por meio das novas tecnologias digitais e computacionais. O buraco é mais embaixo: é somente por meio delas que acessamos a realidade. E isto talvez seja o que há de mais radical sobre a mediação no século XXI, o fato dela não poder mais ser confinada à comunicação e formas relacionadas de mídia, mas estendida a todas as atividades humanas e não humanas.

Não surpreende, então, que a questão da mediação tenha se tornado tema-chave no final do século XX e início do XXI. Apesar da ampla teorização sobre a mídia motivada pela intensa

midiatização das últimas décadas, John Guillory (2010, p. 354) argumenta "que o conceito de mediação permanece subteorizado no estudo da cultura e apenas tenuamente integrado ao estudo da mídia." Alex Galloway, Eugene Thacker e McKenzie Wark (2014, p. 7) concordam, sugerindo que "novos tipos de limitações e preconceitos tornaram difícil para os estudiosos da mídia darem o passo final e considerarem as condições básicas da mediação."

Richard Grusin (2015), por sua vez, questiona a maneira mais convencional de definir a mediação como um conceito ou categoria secundária, algo que ocorreria depois que humanos e não humanos, realidade e representação, ou cultura e natureza já estivessem delimitados. Grusin quer investigar, por ângulos parciais e variados, o status ontológico da mediação. E, em desacordo com Galloway, Thacker e Wark, ele não vê o que a mídia "faz" ou "como é construída" como distrações da questão da mediação, mas como parte essencial dela: "Não pretendo, no entanto, limitar a questão da mediação ao que a mídia faz ou como ela é construída" (GRUSIN, 2015, p. 125) diz ele. "Nem pretendo limitar a mediação à própria mídia, como ela é convencionalmente entendida agora" (GRUSIN, 2015, p. 125), continua. Para Grusin a mediação opera não apenas na comunicação, na representação ou nas artes, mas como um alicerce fundamental da existência — humana e não humana.

O teórico norte-americano propõe a ideia de "mediação radical" para dar forma a argumentos relacionados, mas independentes, sobre o caráter dualista da mediação no pensamento ocidental. Ele sustenta que, embora as mídias e tecnologias de mídia venham operando — e continuem a operar epistemologicamente como modos de produção de conhecimento, elas também atuam técnica, corporal e materialmente para criar e modular estados de ânimo afetivos, tanto individuais quanto coletivos ou estruturas de sentimento entre conjuntos de humanos e não humanos. O conceito remonta ao "empirismo radical" de William James (1987, p. 1160), que em *A World of Pure Experience*, comenta:

Para ser radical, um empirismo não deve admitir em suas construções nenhum elemento que não seja diretamente experimentado, nem excluir delas nenhum elemento que seja diretamente experimentado. Para tal filosofia, as relações que conectam experiências devem ser elas próprias relações experimentadas, e qualquer tipo de relação experimentada deve ser contabilizada como 'real' como qualquer outra coisa no sistema.

Com o "empirismo radical", James almeja superar o empirismo (ou realismo) que parte dos objetos ou do "real em si", bem como o racionalismo (ou idealismo) que vê o real como uma manifestação imperfeita de um "logos" ou espírito universal. Inspirado em James, Grusin

basicamente troca “relação” por “mediação” e “real” por “imediato”: “as [mediações] que conectam as experiências devem ser elas mesmas [mediações] experimentadas, e qualquer tipo de [mediação] experimentada deve ser considerada tão [imediata] quanto qualquer outra coisa no sistema.” (GRUSIN, 2015, p. 128) Se o primeiro se interessava pela realidade empírica das relações, o segundo se ocupa do “imediato” da mediação.

Em suma, a aposta de Grusin (2015, p. 129) é que a mediação seja tomada como ponto de partida: ela não “ocorre depois,” não é mero canal ou atravessamento posterior, “mas como o processo, ação ou evento que gera ou fornece as condições para o surgimento de sujeitos e objetos, para a individuação de entidades dentro do mundo.” Ele elabora:

A mediação não se opõe à imediatez, mas sim é ela própria imediata. Ela nomeia a imediatez da medianidade na qual já estamos vivendo e nos movendo. Em vez de dizer que não há nada que não seja mediado, eu diria que não há nada que não seja mediação, e que a mediação é imediata. (GRUSIN, 2015, p. 129)

A mediação, portanto, não se limita a designar a operação de “mostrar algo” — implica, sobretudo, um regime de percepção, um ecossistema em que aspectos técnicos e humanos se entrelaçam sem hierarquias ou oposições rígidas. De certa forma, todo esse debate tem a qualidade de nos fazer reconhecer que sempre houve processos microscópicos ou extraperceptivos acontecendo exatamente “no meio” da percepção mediada: entre a experiência subjetiva e o evento ou situação objetiva sendo apresentada³. Seguir esse caminho do meio é despertar para a agência transformadora dessa camada mediadora. É entender que tudo se dá em termos de relação, processo e contexto. A mediação não é uma ponte externa ou um instrumento neutro, e sim algo como o próprio modo de constituição da experiência.

É um pouco essa a sensação que *O segundo ato nos provoca*. Nele, realidade e ficção não são estáveis o suficiente para serem “encontrados” e “analisados.” “A realidade é a realidade!”, conclui Florence. Ou seria Florence, a atriz que interpreta Florence? Ou seria a própria Léa Seydoux o tempo todo? Onde está o real? Onde está o personagem? A fala condensa o desejo por uma âncora que o filme desautoriza o tempo inteiro. É o confronto entre a busca (quase ingênua) por uma verdade ou ponto fixo e o caráter precário e híbrido de uma

³ Que fique claro: não quero dizer nada mudou, ao contrário. Os processos digitais vêm alterando as coisas de modo veloz e imprevisível. A diferença, no entanto, não deve ser localizada somente na interrupção de processos ou experiências analógicas, já que essas experiências também eram respaldadas por processos materiais descontínuos em relação à experiência subjetiva de um espectador. Tampouco devemos contê-la em um fetichismo tecno-ontológico da película, especialmente acentuado na questão da indexicalidade.

situação escrita e encenada por um outro e diverso tipo de autoria. No fim, Florence reflete a ironia de um universo em que as fronteiras estão derretidas. “A realidade é a realidade” não resolve nada, apenas evidencia que precisamos de mais complexidade para entender o que está se desenrolando.

A pergunta deixa de ser o que é real e o que é ficção e passa a ser como estes elementos e dimensões estão sendo sentidos, usados, combinados, recriados — e com que efeitos. O que implica uma certa reorientação fundamental, que poderíamos buscar na filosofia especulativa de Alfred North Whitehead: “que nenhuma reivindicação de conhecimento seja separada do problema que ela tenta resolver e dos meios inventados para resolvê-lo” (GASKILL, NOCEK, 2014, p. 9). Tal postura realça um ponto central do pensamento whiteheadiano: a experiência não serve como mero fundamento secundário do conhecer ou do sentido (como se a experiência fosse um “dado” a ser interpretado). “Para Whitehead,” segundo Isabelle Stengers (2017, p. xiii), “a experiência não é apenas um conceito. É também o que está em jogo.” Ou seja, a experiência é a própria condição de existência do ser, definindo o “ser” e o “devenir” de cada entidade.

4. Uma nova sensibilidade, uma outra fenomenologia

Não por acaso, Mark B. N. Hansen (2015) vê em Whitehead uma matriz conceitual que descreve melhor do que as teorias tradicionais o fenômeno das mídias digitais no século XXI, onde processos computacionais e redes algorítmicas operam “antes” e “além” da percepção humana imediata. O digital reorganiza a própria estrutura da experiência, seja para fins de interação, consumo, vigilância ou entretenimento. As tecnologias digitais não configuram um simples “canal” entre nós e o mundo: elas redefinem continuamente o próprio ato de mediação, determinando novos modos de perceber, sentir e agir. Elas estruturam ativamente o próprio processo de mediação e moldam (por meio de algoritmos, redes, sensores etc.) quais conteúdos são gerados, como são interpretados e de que forma chegam à nossa consciência. Dito de outro modo, as mídias digitais “mediam” não só a mensagem final que recebemos, mas “mediam” o próprio processo de seleção, filtragem e priorização — aquilo que “conta” como experiência válida ou visível.

Em *Feed-Forward*, título que nomeia justamente esse tipo de mediação, Hansen muda o foco das mídias que se dirigem diretamente a nós e colocam em evidência a centralidade da consciência humana para apresentar uma visão radicalmente dispersa, em múltiplas camadas e

profundamente relacional e materialista da agência, da experiência e da subjetividade que as mídias digitais tornam possível. Essas mídias são processos computacionais orientados por dados, guiados por redes de algoritmos, que operam em velocidades e com uma complexidade inacessíveis à percepção humana. Elas afetam a experiência humana sem nossa consciência; não porque não estejamos atentos, mas porque não conseguimos perceber seu funcionamento usando apenas nosso aparato corporal de forma não aprimorada.

Nesta toada, Shane Denson (2016a e 2020) propõe o conceito de "descorrelação" entre as imagens digitais e a subjetividade humana e suas perspectivas fenomenológicas, narrativas e visuais, justamente para dar conta da dissolução das relações mais tradicionais entre o espectador e o objeto audiovisual. As imagens digitais são moduladas por códigos, algoritmos e sistemas computacionais que funcionam em velocidades e níveis de complexidade inatingíveis pela experiência humana convencional. Em seu sentido mais geral, a "descorrelação" descreve o modo como, em mídias digitais contemporâneas, a experiência subjetiva (do espectador, do usuário) é cada vez mais desvinculada ou "desalinhada" em relação ao substrato material ou tecnológico que gera as imagens e os fluxos sensoriais.

É mais uma vez *O segundo ato* que nos vem à mente. Em vez de estabelecer um eixo claro entre "o que é ficção" e "o que é real," o longa projeta um espaço em que tudo se encontra "deslocado". Personagens falam diretamente com a câmera, discutem falas "politicamente corretas," como se, a cada instante, o pacto de realidade do espectador fosse minado pelas reviravoltas autoirônicas. Os seres em cena não "coincidem" com um sujeito unificado, mas obedecem e resistem alternadamente a algo que não é apenas a câmera. A "agência" do ator/personagem se vê modulada por "forças" extra-históricas ou extra-humanas (o script, o algoritmo, o "autor IA").

Ademais, as máquinas não veem, ouvem ou sentem o mundo da mesma forma que os seres humanos. A computação digital tem sua própria estética e sua própria fenomenologia, ambas bastante diferentes da nossa. Se, para ficar no exemplo de Bergson e Deleuze (1985, p. 93), a percepção humana, ou a chamada percepção natural, é subtrativa, a computação é, em última análise, aditiva. A captura de imagens digitais começa com uma redução, embora de forma diferente da percepção humana ou da fotografia analógica. Os dispositivos digitais coletam amostras de vários aspectos do mundo, fazendo leituras instantâneas em intervalos predefinidos. Mas este é apenas o começo do processo, que, a cada etapa, soma mais e mais informações. Estas vão muito além da capacidade de análise de qualquer ser humano.

Quer dizer, as relações mais tradicionais entre o espectador e o objeto capturado audiovisualmente e justaposto pela montagem em uma determinada sucessão estão a dissolver-se e novos contatos estão sendo forjados nos intervalos microtemporais do processamento algorítmico. As novas tecnologias digitais não apenas produzem um novo tipo de imagem, elas “estabelecem configurações e parâmetros de percepção e agência inteiramente novos, colocando os espectadores em uma relação sem precedentes com as imagens e a infraestrutura de sua mediação.” (DENSON, 2016a, pp. 193 e 194)

Seguindo as pistas de Whitehead, Denson e Hansen deslocam a consciência humana para o final, e não para o começo e o centro da análise sobre percepção; tratando-a como uma culminação ou, talvez melhor, um culminar complexo de processos materiais que operam em múltiplas escalas e temporalidades (HANSEN, 2015, p. 150). Em vez da ênfase habitual na consciência humana e na percepção corporal, eles propõem que pensemos a experiência como “uma pluralidade de ocorrências em múltiplas escalas.” Ou seja, quando vemos uma imagem, ela é, na verdade, resultado de uma série de cálculos e decisões que se deram antes de nossa percepção, moldando-a e realizando ajustes em tempo real. O pixel é o agente de uma transformação fundamental da imagem, que começa a operar sem ser apreendida fenomenalmente. Hansen (2016, p. 810) insiste:

A lógica baseada nos pixels das imagens comprimidas digitalmente desloca a operação de continuidade para um nível mais ‘elementar’ do que o das relações entre imagens (continuidade ou pós-continuidade no cinema). Na compressão digital, como revelam procedimentos como o datamoshing, não podemos mais falar de uma relação entre imagens, mas sim de uma modulação contínua da própria imagem (...) As imagens de compressão são como ‘catálogos de pura diferencialidade’, pois o que elas indexam é nada mais nada menos do que a auto-diferença da própria imagem em toda a sua potencialidade.

É importante que se diga, embora o tema fuja um pouco do foco deste artigo, que, longe de estarem imutavelmente fixadas numa base de código estável, as imagens digitais estão imbricadas em processos algorítmicos muito voláteis e gerativos, que não reproduzem “a mesma” imagem indefinidamente, mas, geram imagens inteiramente novas a cada reprodução. Falhas e artefatos de compressão nos oferecem um vislumbre dessa processualidade geradora e nos apontam para uma nova qualidade temporal das mídias de imagens em movimento e de nossa experiência delas. *O segundo ato*, mais uma vez, vem ao nosso encontro, quando, no final do filme, um assistente, com um computador nas mãos, leva a IA aos atores, em um

momento de avaliação do dia de filmagem. A IA sugere sete horas de sono a um dos intérpretes, aplica multas a alguns (por terem engordado ou improvisado nas falas), comunica a todos a utilização de corretores automáticos (para emagrecer um, consertar a falas do outro) e insiste que suas opiniões pessoais não serão levadas em consideração. A avaliação, contudo, é interrompida. A tela do computador é congelada. O *buffering*⁴ assume o controle.

Essa nova sensibilidade também compõe o nervo central de *Videophilosophy: The Perception of Time in Post-Fordism* (2019), em que Maurizio Lazzarato descreve o que nomeia de “máquinas para cristalizar o tempo.” Essas máquinas, exemplificadas pela câmera de vídeo e mais aperfeiçoadas em câmeras digitais e processadores de computador, têm acesso direto ao nosso devir no tempo, pois operam em velocidades que superam muito nosso processamento cognitivo e, com base nisso, efetivamente podem modular a própria percepção. Em vez de registrar objetos pré-filmicos e fixá-los fotograficamente como objetos perceptivos para a visão, essas “máquinas de cristalizar tempo” operam diretamente no fluxo sub-perceptivo da matéria, produzindo imagens e outros conteúdos sensoriais por processos materiais que em nada se assemelham aos atos perceptivos aos quais as mídias analógicas pré-eletrônicas (fonografia, fotografia etc.) supostamente eram análogas.

O que está em jogo, sobretudo, é o incremento de velocidade e de precisão da operacionalização microtemporal da camada ou intervalo mediador que, como vimos, existe entre os sujeitos e objetos integrais de qualquer percepção mediada. As tecnologias digitais dilatam esse intervalo e assim passam por cima da perspectiva molar do sujeito. E não apenas o fazem na etapa de captura de imagem, mas também na reprodução computacional, que não difere categoricamente em termos de geração de imagens na hora, num exercício temporizado que envolve recursos e demandas de processadores, placas gráficas e processos concorrentes, entre outras coisas. Denson (2016b, pp. 29-30) elabora:

⁴ Embora seja onipresente e gere incômodo real, o *buffering* costuma ser visto como falha casual ou algo que se resolverá com upgrade de serviço/dispositivo, e tende a ser amplamente negligenciado pela teoria. Neta Alexander, uma bela exceção, investiga como a cultura do streaming digital — cujo discurso oficial promete acesso instantâneo, permanente e sob demanda —, na prática, gera momentos frequentes de interrupção, que provocam ansiedade, frustração e um estado de “raiva contra a máquina”. Ela sugere que esse fenômeno não é só uma limitação técnica transitória, mas um sintoma de contradições mais amplas. Em “Raiva contra a máquina” (2023), Alexander considera o *buffering* um sintoma de tensões entre a utopia do “sob demanda” e as realidades materiais, econômicas e políticas que regem a infraestrutura digital. Ele rompe a ilusão de acesso fluido e, paradoxalmente, reforça a ansiedade perpétua, traço característico do capitalismo contemporâneo.

No fim das contas, embora essas imagens possam se basear num código binário que funciona como um tipo de roteiro, precisam ser geradas em ‘tempo real’ via um ato algorítmico sujeito a falhas e sempre imperfeito de ‘interpretação.’ Tais imagens são ‘executadas’ mais do que ‘exibidas’. Esses atos de processamento e execução compõem a materialidade das imagens pós-cinematográficas, parte de sua volatilidade e excesso em relação ao registro simbólico.

É neste sentido, que Hansen defende a existência de um “suplemento” inevitável entre essas operações técnicas e a consciência humana. O que exige novos modos de compreender como somos “alimentados” por essas redes e algoritmos — e como, em troca, nossas ações e percepções são moldadas por elas. Essa nova sensibilidade, argumenta Hansen (2015, p. 152), ultrapassa em muito a capacidade de percepção, consciente e não consciente, típica do humano e, ainda assim, está “no cerne da experiência humana.” Hansen⁵ insiste na importância do humano e de sua consciência como centrais nessa operacionalidade, ainda que profundamente descentralizadas em relação ao lugar de destaque que ocuparam na teoria de mídia e na filosofia. As novas mídias criam e fornecem aos humanos a consciência e a experiência que não poderíamos ter sem elas.

Hansen argumenta, de forma coerente com a crítica de Whitehead ao “subjetivismo moderno,” que essa “excedência” da sensibilidade é o terreno no qual a experiência e a subjetividade humanas, de um lado, e as novas mídias e suas tecnologias, de outro, se encontram (HANSEN, 2015, p. 152). Essa relação é absolutamente ambivalente, operando num equilíbrio tenso entre promessa e ameaça, benefício e dano. Hansen (2015, pp. 50-55) invoca a figura derridiana do *Pharmakon*⁶ tal como elaborada por Bernard Stiegler para mostrar como, na era das redes digitais e dos algoritmos, a tecnologia funciona como um *pharmakon*

⁵ De acordo com Hansen, alguns intérpretes contemporâneos de Whitehead tendem a enfatizar tanto a dimensão não humana do pensamento whiteheadiano que acabam deixando a presença humana praticamente de lado — o que o teórico das mídias chama de “anti-humanismo filosófico.” (HANSEN, 2015, p. 18) Para Hansen, porém, essa leitura contraria o espírito do próprio Whitehead, que, embora defenda uma ontologia “neutra” ou “plana”, ainda assim, mantém um lugar significativo para a experiência e a consciência humanas.

⁶ A noção de *pharmakon* emerge inicialmente em *Fedro* como uma maneira de Platão descrever a escrita, algo que pode curar (uma forma de conhecimento) ou envenenar (um artifício que substitui a memória viva). Jacques Derrida a reinterpreta para sublinhar a indecidibilidade entre opostos (remédio x veneno). No uso derridiano, o *pharmakon* é um conceito-limite que coloca em questão as fronteiras nítidas do bem/mal, mostrando que um elemento pode simultaneamente ter efeitos contrários, dependendo do contexto e do uso. Bernard Stiegler transfere essa noção para o estudo da técnica (ou tecnicidade), afirmando que toda tecnologia é um *pharmakon*: pode ser “remédio” (facilitando a vida, ampliando capacidades) ou “veneno” (gerando dependência, alienação, destruição). Ele argumenta que os dispositivos técnicos não são neutros; eles transformam, para o bem ou para o mal, nossa forma de viver e pensar. Essa ambivalência fundamental lhes confere um papel central na definição do social e do psíquico.

ampliado: um duplo que tanto oferece possibilidades criativas, de expansão perceptiva ou de interação, quanto carrega riscos (controle, vigilância, manipulação algorítmica). Ele destaca que as mídias contemporâneas (*feed-forward*, dados em tempo real, dispositivos móveis) não apenas “intermedeiam” a experiência, mas redefinem ativamente as condições de percepção e ação — e, nesse sentido, são profundamente farmacológicas: podem “curar” (abrir horizontes) e “envenenar” (submeter a lógicas opacas de controle).

O que me parece particularmente interessante é a insistência de Hansen para que não marginalizemos a presença humana e a consciência, nem nos contentemos com leituras distópicas que representam os humanos sem recursos para se afastar, ainda que não eliminar, as seduções da indústria cultural e outras forças capitalistas/estatais. Ele chama esse segundo cenário de “farmacologia pervertida,” servindo a um excesso de toxicidade com, no máximo, recompensas ilusórias (HANSEN, 2015, p. 72).

Deveríamos, ao contrário, diz Hansen, aproveitar essa propensão ao enriquecimento da experiência humana. Esse “excedente” oferece a possibilidade de uma abertura que o autor (2015, pp. 268-270) chama de “recompensa” e a partir da qual ele desenvolve toda uma “política da sensibilidade.” Lazzarato, em um caminho análogo, chega mesmo a especular que essas máquinas tornam pensável a possibilidade de descobrir nelas um “tempo messiânico,” no sentido de Walter Benjamin⁷, para além do tempo cronológico do relógio, numa abertura do presente a um futuro utópico. É como se houvesse uma “fresta” no agora que dá acesso a outro tipo de temporalidade mais aberta e não linear.

Cabe-nos aproveitar esse potencial. A saída do domínio da fenomenalidade provará ser precisamente o que torna a imagem digital tão interessante e promissora para a revitalização da própria fenomenologia. As transformações contínuas da imagem ao nível do pixel não podem ser percebidas diretamente, mas são capazes de se tornarem base para hipóteses perceptivas capazes de trazer novas perspectivas à expressão. Essa generatividade da imagem

⁷ Em suas *Teses sobre o conceito de história* (1994), Benjamin contesta a visão da História como simples progresso ininterrupto. Para ele, o tempo “continuista” ou “cronológico” não dá conta dos momentos de interrupção ou ruptura em que algo radicalmente novo pode emergir. O “tempo messiânico” designa um tempo que justamente rompe com a linearidade cronológica e que abre a possibilidade de redenção ou de transformação radical do presente. O “messiânico”, aqui, não é necessariamente religioso num sentido estrito, mas revela o potencial de ruptura: o passado não está “morto” nem fechado; certos acontecimentos podem ser “salvos” quando confrontados no presente de um modo que subverte a continuidade histórica. Não se trata, portanto, de um tempo “futuro” (no sentido meramente progressivo) nem de um passado irrecuperável, mas de um “agora” que Benjamin chama de *Jetztzeit* (“tempo do agora”), no qual passado e presente se conectam de modo súbito, oferecendo uma chance de interromper a história tal como ela é contada e vivida de forma contínua.

se correlaciona com a sua autonomia e a sua primeiridade. Hansen se aproxima do vocabulário peirciano e foca na categoria da primeiridade, que, segundo ele, estaria especialmente afinada com os processos da imagem digital. A primeiridade é a qualidade pura de uma coisa que está separada de sua existência. Ela é independente em relação ao objeto ao qual era será acoplada (segundidade) e ao nome que será usado para designá-lo (terceiridade). Ele continua:

Focar nestes momentos de primeiridade exige que saímos dos quadros institucionais dos estudos de cinema – um movimento que, eu sugeriria, está em perfeita consonância com as mudanças mais amplas na lógica cultural das imagens no nosso mundo mediático do século XXI. Contextualizada desta forma, a categoria de Primeiridade oferece nada mais nada menos do que um meio de libertar a imagem – incluindo a imagem cinematográfica – da sua sobredeterminação pela instituição do cinema. (HANSEN, 2016, p. 808)

5. Especulação e pós-cinema, uma conclusão

As noções de “feed-forward” e “descorrelação” e a ideia de um “tempo messiânico” convidam à especulação⁸. Ela procura imaginar o que acontece quando uma tendência excede seu potencial e vai contra ou ultrapassa os seus próprios limites. O colapso da tarefa reflexiva, o foco na mediação e a emergência de uma fenomenologia diversa aceleram nossa imaginação, permitindo prever formas futuras de ser que são diferentes e descontínuas com o presente. Desfazendo o pano de fundo melancólico (e, por vezes, de luto) que ainda teima em contaminar a teoria cinematográfica quando o assunto é o cinema digital - pensado, na grande maioria dos casos, a partir do que poderíamos chamar de teorias de perda (a perda do índice, o fim da película, o declínio do cinema como instituição) – a especulação nos instiga a nos deixarmos levar por outras perguntas.

Como será nossa relação com as imagens no futuro? Qual é a ontologia da imagem digital? O que ela faz com as categorias de espaço e tempo? Que novos parâmetros de percepção e agência serão estabelecidos? Se a imagem digital desafia nossa capacidade de percepção tradicional, quais serão as implicações para a subjetividade humana? Essas são questões que ultrapassam o âmbito do cinema e tocam em aspectos fundamentais da cultura e

⁸ A própria noção de especulação (hoje tão em voga) é sobrecarregada de significados. Ela pode evocar associações com o realismo especulativo e variadas correntes mais recentes (a ontologia orientada aos objetos, por exemplo), a filosofia especulativa que remonta a Leibniz e Whitehead, a especulação financeira e seus processos algorítmicos não-humanos, e até mesmo o que alguns pesquisadores vêm nomeando de “mídias especulativas” (num esforço para se pensar acerca da trajetória preditiva e orientada ao futuro que diferencia as mídias contemporâneas das funções “memoriais” da fonografia, da fotografia e do cinema).

da sociedade contemporâneas. A especulação, nesse contexto, torna-se uma ferramenta poderosa para imaginar futuros possíveis e questionar os limites do presente.

Denson (2016b) sublinha que a noção de pós-cinema é especulativa em dois sentidos. Em primeiro lugar, especulamos sobre como essas novas tecnologias de imagem podem instaurar uma vivência de tempo mais maleável ou liberadora. Em segundo, o que nos ocupa é o fato de nossa percepção do presente e do futuro não estar mais ancorada em um ritmo único, mas em várias escalas temporais. O digital e seus processos descorrelacionados dominam o fluxo do presente de tal forma que até a experiência mais imediata se converte em algo a ser “especulado”. Não apenas o futuro é incerto e necessita de especulação, mas também o presente se torna objeto de especulação, pois a mediação digital reconfigura a experiência temporal e a própria presença.

Esse cenário vem sendo nomeado por muitos de pós-cinematográfico. É importante que se diga: o “pós” não indica um estado definitivamente alcançado em conexão com algum evento definido ou algo que se caracterize em termos de uma ruptura histórica absoluta. Talvez, o que não deixa de ser curioso, o “pós” nos faça reconhecer uma das questões inerentes ao próprio cinema, que, convenhamos, já é em si um termo especulativo. André Bazin (1991), especulando sobre tendências e trajetórias, já nos havia dito: a questão do cinema pertence ao futuro, ao que vem depois dele, ao que chamou de “mito do cinema total.”

Essa noção de totalização – que, prestemos atenção, Bazin chamou de mito - carrega em si a ideia de uma situação em que a distinção entre cinema/não-cinema começa a se desfazer, ou em que as diferenças fenomenais que distinguem o cinema de seu entorno se tornam imperceptíveis. Dessa forma, para o crítico francês, a pergunta sobre a natureza do cinema nos leva inevitavelmente à reflexão sobre uma espécie de natureza que persiste depois de concretizado o seu mito total. Denson (2016b, p. 25), numa espécie de *plot twist* teórico, sugere: “Podemos dizer, então, que a ideia do cinema em si já leva inevitavelmente à ideia de pós-cinema?” Ele (2016, p. 26) continua:

A vida ocorre no meio; portanto, deveríamos mudar nosso foco para longe dos casos-limite e pensar no cinema e no pós-cinema no decorrer de seu devir, enquanto existem em trânsito. Precisamos olhar as coisas in medias res. Há uma tentação entre os críticos de marcar limites, definir um período ou constelação como uma unidade fechada, mas isso falha em captar a realidade de estar-no-meio, de encontrar-se em algum ponto de uma trajetória inacabada (o único lugar em que realmente podemos nos encontrar), tentando intuir qual seria essa trajetória, onde começou e aonde pode levar. Devemos nos

guiar por isso em nossas tentativas de descrever o pós-cinema, que não é nada se não um momento de mudança radicalmente não resolvida. Comecemos, então, com a seguinte pergunta: como é estar no meio?

Referências

ALEXANDER, Neta. "Raiva contra a máquina: Armazenamento em buffer, ruído e ansiedade perpétua na era da visualização conectada." In: **Rebeca** 23, v. 12 n. 1, 2023. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/959> Acesso em 15 fev. 2025.

BARAD, Karen. **Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning**. Durham, N.C: Duke University Press, 2007.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991

BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DELEUZE, G. **Cinema 1- A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DENSON, Shane. **Discorrelated Images**. Durham, N.C: Duke University Press, 2020.

---. "Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect". In: DENSON, Shane, LEYDA, Julia (orgs.). **Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film**. Reframe Books, pp. 193-233, 2016a

---. "Speculation, Transition, and the Passing of Post-Cinema." In: **Cinéma & Cie: International Film Studies Journal**, pp. 21-32, 2016b.

GALLOWAY, Alexander R., THACKER, Eugene, WARK, McKenzie. **Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation**. Chicago: The University of Chicago Press, 2014.

GASKILL, N., NOCEK, A. J. (Eds.). **The lure of whitehead**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

GRUSIN, Richard. "Radical mediation." In: **Critical Inquiry** 42. 1, pp. 124-148, 2015.

GUILLORY, John. "Genesis of the Media Concept." In: **Critical Inquiry** 36, pp. 321-362, 2010.

HANSEN, Mark B. N. **Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century Media**. Chicago: University of Chicago Press, 2015.

---. "Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image." In: DENSON, Shane, LEYDA, Julia (orgs.). **Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film**. Sussex: Reframe Books, pp. 785-816, 2016.

HARAWAY, Donna J. **Ficar com o problema: fazer parentes no chthluceno**. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

JAMES, William. **Writings, 1902-1910**. New York: Literary Classics of the United States, 1987.

JEANJEAU, Sarah. **Le sens du nonsense. Questionner les limites du cinéma et de la société à travers la filmographie de Quentin Dupieux**. Bordeaux: Université Bordeaux-Montaigne, France, 2021.

LAZZARATO, Maurizio. **Videophilosophy: The Perception of Time in Post-Fordism**. New York: Columbia University Press, 2019.

SAFATLE, Vladimir. **Cinismo e falácia da crítica**. São Paulo: Boitempo, 2008.

SLOTERDIJK, Peter. **Crítica da Razão Cínica**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

STENGERS, Isabelle. “Preface.” In: DEBAISE, Didier. **Speculative empiricism**. Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 12–19, 2017.

ŽIŽEK, Slajov. “O espectro da ideologia”. In: ŽIŽEK, Slajov (Org.). **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

---. “Eu sou estúpido e maldoso”: Žižek esclarece sua posição sobre o “Je suis Charlie”. **Blog da Boitempo Editorial**. Disponível em:

<http://blogdabotempo.com.br/2015/02/16/eu-sou-estupido-emaldoso-zizek-esclarece-sua-posicao-sobre-o-je-suis-charlie>. Acesso em 15 fev. 2025.