



## Os dispositivos cinematográficos no filme *Cidade de Deus*.<sup>1</sup>

Lilian Fontes Moreira<sup>2</sup>

Escola de Comunicação – ECO - UFRJ  
Curso de Doutorado

### Resumo:

Com a preocupação de pensar a cultura atual, as práticas comunicacionais, a incidência da interferência da imagem na produção de novas formas de saber, tentaremos abordar neste trabalho a relação da imagem como dispositivo cinematográfico e seus aspectos conceituais, históricos e técnicos para analisar sua atuação como narração. Numa era em que se constata que as imagens intervêm na consciência e na representação contemporâneas e, portanto, vem se impondo como um dispositivo importante na revelação de realidades e na construção do imaginário social, o presente trabalho visa analisar o filme brasileiro *Cidade de Deus*, realizado pelo diretor Fernando Meirelles, tentando identificar as técnicas usadas pela câmera como dispositivos capazes de criar os efeitos necessários para imergir o espectador na narrativa do filme.

### Palavras-chaves

Imagem; mídias audiovisuais ; dispositivo cinematográfico.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao GT Audiovisual, XII Congresso da Comunicação na Região Sudeste.

<sup>2</sup> Graduação arquitetura, USU, 1982. Pós-graduação ECO/UFRJ, 1995/1997-bolsa CNPQ- A Linguagem do Romance nesse novo tempo. Publicação na revista Brasil-Brazil n°29. *Workshop na Brown University/ EUA*. Participação em Congresso Intercom/2005 e Intercom/2006. Cursa o doutorado na ECO/UFRJ. Três livros de ficção e participação em cinco coletâneas. E-mail – [lilianfontes@terra.com.br](mailto:lilianfontes@terra.com.br).



## **1- Introdução :**

Com a preocupação de pensar a cultura atual, as práticas comunicacionais, a incidência da interferência da imagem na produção de novas formas de saber, tentaremos abordar neste trabalho a relação da imagem como dispositivo cinematográfico e seus aspectos conceituais, históricos e técnicos para analisar sua atuação como narração.

Considerando que cada modalidade artística possui sua consistência enunciativa específica, que conseqüentemente se articula com a produção discursiva de determinada sociedade em determinada época escolhemos, então, analisar o filme brasileiro Cidade de Deus, realizado pelo diretor Fernando Meirelles, tentando identificar em certas cenas específicas o efeito que sua forma autoral de realizá-las produz no espectador.

Sabe-se que este filme realizado numa época em que houve um ressurgimento do cinema nacional suscitou análises sociológicas, políticas, e estéticas. No entanto, a nossa abordagem se concentrará nas técnicas usadas pela câmera como dispositivos capazes de criar os efeitos necessários para imergir o espectador na narrativa do filme.

## **2- O cinema como dispositivo**

No cinema, a instância constitutiva é a imagem, portanto, será através de recursos visuais que se fará a construção da mensagem que se quer comunicar.

Numa era em que se constata que as imagens intervêm na consciência e na representação contemporâneas e, portanto, vem se impondo como o dispositivo mais importante na revelação de realidades e na construção do imaginário social, o papel do diretor funciona como o organizador do visível dentro de um regime específico de representação que atua como uma sobre-exposição do real, fazendo ao mesmo tempo a mediação entre o sujeito e o olhar do outro. Podemos entender o cinema como um modo de provocar efeitos sensoriais parecidos com a realidade, colocando o próprio sujeito em questão.

Pensar o aspecto da reprodução da realidade, da identificação procurada pelo espectador, irá mobilizar alguns teóricos do cinema. Em seu livro O Cinema ou o Homem Imaginário (1958), Edgar Morin irá atribuir ao cinema a capacidade de manifestar os desejos, de realizar os sonhos que a vida prática não pode satisfazer. Diferente do teatro que de certo modo lida com materiais demasiadamente reais, pois os



atores estão ali, tão próximos, o cinema consegue produzir cenas passadas em ruas, cidades, trazendo para a tela ambientes, imagens vivas, criando um universo ilusório, mas situado num campo real.

De todos os estudos sobre o cinema, o mais relevante foi a constatação da sua eficiência - mais do que a fotografia, a pintura ou o teatro - enquanto capaz de passar uma “impressão da realidade”. O filme passa a sensação de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real, como o percebeu Albert Laffay<sup>3</sup>. A reprodução bastante convincente desencadeia no espectador uma participação perceptiva e afetiva.

No entanto, o cinema de modo algum deve ser pensado como uma reprodução da realidade. Desde que Serguei Eisenstein (1917) inventou a montagem, fazendo com que imagens pudessem ser cortadas, recortadas e coladas, estabelece-se uma nova relação com o filme. Determinados movimentos lineares podem ser interrompidos de repente transportando o espectador para outro espaço e outro tempo em questão de segundos. Este virtuosismo do cinema irá interferir na relação temporal e espacial criando uma ficção que sugere uma realidade. Quer dizer, os espaços não se encadeiam mais, a história narrada pode ser vivida no tempo passado e sentida como atual.

A categoria do tempo se estabelece como peça fundamental na ficção cinematográfica e irá romper com os modelos dominantes da representação, criando um jogo atemporal onde cenas referentes a tempos diferentes se intercalam sem nenhum aviso prévio.

A relação da imagem-movimento e imagem-tempo analisada por Bergson em seu estudo sobre a crise da psicologia descrita em *Matéria e memória*<sup>4</sup> e aproveitada por Deleuze<sup>5</sup> em seu livro sobre o cinema irá acompanhar a própria evolução do cinema.

Em seu trabalho *Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo*, André Parente chama a atenção para este detalhe:

Tanto na filosofia, como na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação. Se a contemporaneidade nasce da crise da representação, é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e, conseqüentemente, em um mundo que se liberou dos modelos da verdade. A razão é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas das quais o moderno ainda é tributário) é substituído

---

<sup>3</sup> Laffay, Albert. *L'Evocation du monde au cinema*, in *Temps modernes*, 1946. Republicado em *Logique du cinema*, Masson, 1964, pp. 15 a 30.

<sup>4</sup> Bergson, Henri. *Matéria e memória*. São Paulo: Livraria Martins Fontes. 1990.

<sup>5</sup> Deleuze, Gilles. *Cinema 1 e 2.: Imagem-Movimento/ Imagem-tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense. 1985/1990.



pela verdade do tempo como produção do novo como processo. “Ou o tempo é invenção, ou ele não é nada” (Bergson).<sup>6</sup>

Essa análise sobre o tempo representado no filme está relacionada à montagem como elaboradora temporal na estrutura narrativa, o que nos levará a pensarmos os dispositivos técnicos usados para atingir o público alvo, no caso o espectador.

Em seu trabalho sobre dispositivo, Anne Marie baseada no trabalho de Dominique Noguez, *Eloge du Cinéma Expérimental*, considera

Bien des oeuvres ont expérimenté le dispositif cinématographique, en multipliant les écrans, en explorant d'autres surfaces de projection (corps, miroirs, objets eux-mêmes en mouvement..), en inventant divers systèmes de captation de l'image.

Vivemos uma época em que o espectador é convocado a participar da obra como sujeito da percepção, a interagir com o objeto apresentado.

O conceito de interatividade como abordagem pedagógica construtivista utilizada na museografia, é usada com o objetivo de envolver, desafiar e estimular os visitantes do museu ajudando-os a atingir a compreensão dos temas abordados. Essa dinâmica vem sendo usada em muitas formas de apresentação de arte e que em sua evolução transformou em um novo conceito que vem sendo adotado na conduta explorada pelos expositores em museus que é o caráter da “imersão”. A intenção é criar um ambiente que faça com que o visitante se sinta como se estivesse “dentro” da obra apresentada.

Esse método tem como base o Panorama, um tipo de pintura mural – patenteada em 1787 por Robert Baker construída num espaço circular onde o espectador “embarcava” num espaço que simulava, por exemplo, as laterais de um trem. Em 1950, o cineasta Morton Heilig criou o Sensorama, um sistema de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema com a utilização de 100ps de filmes, visão estereoscópica, som estereofônico, cheiros e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto através do bairro do Brooklyn. O dispositivo como um todo se apresenta como uma pequena cabine onde o espectador se senta e “dirige” a sua moto pelo Brooklyn.

Transportando este conceito para o cinema, a sala escura, onde sentado em sua poltrona o espectador assiste as cenas apresentadas na tela, provoca uma situação onde ele está sujeito a viver inúmeras sensações que irão dar então o desfecho da mensagem comunicada. Dentro dessa visão, o modo como a imagem é produzida irá dizer sobre os efeitos que provoca no espectador, testando justamente a sua capacidade interativa. “A imagem interativa é o

---

<sup>6</sup> Parente, André. *Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo*.



resultado da ação do observador sobre a imagem – ele se mantém na interface do real e do virtual, colocando-se mutuamente em contato”<sup>7</sup>

Desse modo, os dispositivos técnicos usados na elaboração do filme irão ditar o modo em que o diretor acredita serem os mais eficientes para afetar o espectador.

Hoje, cada vez mais, quando se fala das transformações em curso no dispositivo cinematográfico, em parte ocasionada pelo processo de hibridização do cinema com as novas mídias, somos levados a problematizar o dispositivo cinematográfico no que diz respeito a seus aspectos conceituais, históricos e técnicos. Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação das teorias cinematográficas, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como um campo de forças, como acontecimento, como algo que só pode se atualizar na relação com o espectador.<sup>8</sup>

.O conceito dispositivo surge, nos anos de 1970, entre os teóricos estruturalistas franceses, Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema. Baudry em seus dois ensaios *Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base* (1970) e *Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão de Realidade* (1975), defende que o filme não depende unicamente da organização discursiva, mas do dispositivo do cinema como condições de projeção, ou seja, levando em conta a câmera, moviola, projetor e também a sala escura, a projeção vindo por trás do espectador que estará imóvel, sem falar, mergulhado naquela situação, como um prisioneiro da Caverna de Platão.

Ignacio Ramonet escreveu em um texto sobre o cinema militante :

Voir un film ne relève aucunement du rêve ou de la *rêverie*, comme cela a été largement prétendu. Voir un film est parfois une pratique culturelle *contraignante* qui peut ressembler à une véritable *incarcération*. En effet, qu'un film vienne à ennuyer, à agacer, à déplaire, et la salle deviendra bientôt pour le spectateur contraint d'y demeurer [...] un véritable *cachot*, avec tous les éléments qui caractérisent un enfermement punitif : clôture, obscurité, immobilité, silence, durée.<sup>9</sup>

O estudo de Baudry chama justamente a atenção sobre os efeitos específicos produzidos pelo cinema – efeito cinema - como responsáveis pela relação com a percepção do espectador. Já Jean-Louis Comolli, em ensaio intitulado *Técnica e Ideologia – Câmera, Perspectiva, Profundidade de Campo* (Cahiers du Cinéma, 1971-

---

<sup>7</sup> Couchot, Edmond – Da representação à simulação; evolução das técnicas e das artes da figuração. *Imagem-máquina*. André Parente (org.) Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

<sup>8</sup> Parente, André. *Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo*.

<sup>9</sup> Ramonet, Ignacio *Propagandes silencieuses, Masses, télévision, cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2002, p. 258.



1972), irá complementar essas teorias apontando a importância da organização discursiva do dispositivo essencialmente decupagem e montagem, com suas dimensões arquitetônicas e tecnológicas de base, como fundamentais para criar o efeito de simulação cinematográfico.

Hoje, está claro que o dispositivo cinematográfico apresenta pelo menos três dimensões que trabalham juntas para aumentar seus efeitos: dimensão arquitetônica, herdada do teatro italiano; dimensão “discursiva”, o discurso da transparência, em grande parte herdada das formas narrativas do romance do século XIX; e dimensão tecnológica que vai da câmera ao projetor (entre os quais vários outros aparelhos de base intervêm).

O que nos irá interessar para a nossa análise é justamente pensar determinados recursos usados no filme *Cidade de Deus* para afetar o espectador.

Independentemente de questões políticas, este filme foi realizado numa época em que a deflagração da violência nos grandes centros urbanos do Brasil começou a se tornar presente no dia-a-dia da população. O diretor, então, contaminado por este imaginário, teria a intenção de mostrar através da tela, uma simulação desta crua realidade. Não se tratando de um tema suave, todo o movimento do filme teria como caminho criar a sensação de impacto no espectador.

### **3 - O caso de Cidade de Deus.**

O filme *Cidade de Deus* é baseado no romance-testemunho homônimo de Paulo Lins. Com direção de Fernando Meirelles e fotografia de César Charlone, o filme é narrado em *off* por Buscapé (Alexandre Rodrigues), um jovem pobre, negro que cresce e vive na Cidade de Deus, favela carioca conhecida por ser um dos locais mais violentos da cidade do Rio de Janeiro. Acostumado à convivência com os bandidos, Buscapé acaba escapando deste meio por causa de seu talento como fotógrafo, o qual permite que siga carreira na profissão. É através de seu olhar atrás da câmera que Buscapé analisa o dia-a-dia da favela onde vive.

O primeiro aspecto importante na estrutura do filme é o fato de ser narrado pelo personagem Buscapé. A voz em *off* aproxima a narrativa do real, já que este tipo de dispositivo é comumente usado no formato documentário. O romance no qual o filme se baseia não se pretende biográfico, no entanto, ele é um retrato fiel da vida nesta comunidade. Portanto, o recurso da narração em *off* confunde o espectador no sentido dele absorver o filme ora como ficção, ora como um documentário.



É fato que o modo em que *Cidade de Deus* é filmado não se aproxima nem um pouco do documentário clássico. Pelo contrário, uma das críticas imputada ao filme é de ter uma estrutura de filmagem próxima à filmes de publicidade dando um caráter «cosmético» a uma realidade tão crua. Sem pretendermos nos aprofundar nesta questão já que nossa proposta é analisar alguns dispositivos cinematográficos usados no filme que supostamente estariam querendo afetar de maneira direta o espectador e fazê-lo imergir na tela, naquela realidade, um outro aspecto deve ser levado em conta quando nos referimos a aproximação do filme enquanto ficção/ documentário: sabe-se que grande parte do elenco foi escolhido entre garotos que vivem em diversas favelas e comunidades do Rio de Janeiro, e que não tinham tido qualquer contato com atuação. É tanto que após a escolha do elenco, a produção do filme passou cerca de quatro meses em laboratório com esses atores. Esse fato obrigou a equipe de filmagem a dar um tratamento específico: “Tínhamos que tratar o filme como documentário, o som tinha essa preocupação, a imagem tinha essa preocupação. A gente não podia pretender, ah, vamos fazer o garoto vir até aqui essa marca (sic)”, disse o fotógrafo César Charlone e completou: “O que comandava o set era a dinâmica dos meninos (os atores).”

Como vimos a organização discursiva - o dispositivo do som, da imagem e da projeção na sala escura - será responsável pelo impacto que causará no espectador. O ritmo da câmera, a música, as cores irão influenciar na percepção dos personagens.

Por exemplo, ao realizar o *flash back* aos anos 60, o diretor conferiu uma cor antiga, fosca e tênue, vezes em preto e branco voltando para as cores vivas quando narra os períodos mais recentes. A eficiência deste recurso está em conseguir deslocar com rapidez o imaginário do espectador para os dois tempos. A trilha sonora também participa desta ambientação histórica. A entrada das primeiras cenas dos anos 70 é acompanhada por uma música do tipo discoteca. As cenas mais românticas têm a voz emocionante de Cartola.

No filme os dramas pessoais dos personagens são intercalados com cenas de violência e este aspecto nos chama a atenção pela forma que a câmera é utilizada: as cenas de violência são apressadas, transmitindo um efeito do caótico, perturbado. O espectador participa da cena aprofundando o sentido de estranhamento e perplexidade perante os atos violentos; já as filmagens reveladoras dos dramas dos personagens já obedecem um ritmo mais comum.

Apontar a agilidade de certas cenas é importante. Vivemos a era da velocidade trazida pela informática, pelos aparelhos digitais. Se fôssemos entrar na questão da teoria da percepção veríamos que estes pontos vieram atingir a subjetividade do indivíduo condicionando-o a incorporar essa velocidade no seu corpo. Como neste



estudo não convém detalharmos esta questão, o que interessa é pensar que o uso da câmera em cenas com agilidade estaria criando uma relação tênue entre a narração e o sujeito/espectador acostumado à agilidade.

Na primeira cena, o filme já apresenta este aspecto: a câmera sai atrás de uma galinha numa velocidade estupenda levando o espectador a já entrar num ritmo frenético.

Numa outra cena, onde os personagens Zé Pequeno e Bené conversam, quando Zé Pequeno intenciona convencer o amigo a abandonar o roubo e ingressar no tráfico de drogas como mais compensador, a cena é construída da seguinte maneira: Zé Pequeno começa a mostrar a Bené os traficantes da comunidade com seus colares de ouro, suas mulheres. A câmera, então, corre e faz um *close* no sujeito que está sendo analisado. A câmera corre e pára, corre e pára. Essa forma de apresentação destes personagens comunica, prende a atenção do espectador.

### **3.1 - Alguns aspectos relativos à filmagem**

César contou que havia muita tensão no set por causa da locação das filmagens. A maioria das seqüências foi feita no Conjunto Habitacional de Sepetiba, portanto fora dos becos do Morro Santa Marta, onde foram rodadas as seqüências de guerra entre gangues e das perseguições. Ainda assim, a equipe (de produção) tinha sempre que ter um plano B: “Ficção e realidade se misturaram no set”. Todos os interiores foram rodados em estúdio, menos os bares e a seqüência do assalto no motel, que foram filmados nas próprias locações.

Na maior parte do filme foi usada uma câmera Aaton A-Minima (Super 16mm), adaptada pela Hagadê, com um visor de cristal líquido, para César Charlone que sempre operava a câmera, e em alguns momentos uma Arri II (35mm).

Foram rodadas 700 latas de negativos Kodak : 20% de 35mm e 80% de 16mm. César Charlone contou que em Cidade de Deus há trechos do filme em que não consegue distinguir o que é 35mm do que é 16mm. Além do 35mm e do 16mm usaram também técnicas do telecine (transfer film to tape) que é um processo utilizado para exibir um filme na TV ou então gravá-lo em vídeo. Existe uma diferença na cadência de apresentação das imagens uma vez que o cinema utiliza 24 quadros por segundo e o vídeo (formato NTSC), 30 quadros por segundo. No sistema tradicional utilizado em



emissoras de TV a cadência entre as duas mídias é ajustada através do uso de um obturador especial no projetor do filme que faz com que, embora continuem a serem apresentados 24 quadros diferentes a cada segundo, efetua-se repetições do mesmo quadro (três vezes seguidas, depois duas, depois três e assim por diante) de modo que ao término de 1 segundo tenham-se os 60 campos do sinal de vídeo (NTSC) e portanto a cadência de 30 qps seja obtida.

No telecine, após marcar a luz das tomadas em 35mm, César e o colorista Sérgio Pasqualino trabalhavam as tomadas em 16mm e tentavam igualá-las.

Na cena em que os jovens bandidos do Trio Ternura se escondem na floresta, o telecine foi muito usado. O diretor de fotografia falou que não queria cair na tentação de fazer uma noturna com fumaça e um HMI (refletor que emite um luz semelhante à luz do dia) em contra-luz. "Por mim eu tinha colocado um ponta preta e deixado por conta do som, porque eles estão em cima da árvore e os policiais estão em baixo." Mas já que tinham acesso ao telecine decidiram testar. Foram feitos duas sessões de testes com fotos still: com e sem urucum - pigmento de coloração avermelhada - na pele dos atores, para poder separar a pele do fundo verde da floresta. A cena foi rodada de dia, sob o sol e foi colocado um *butterfly* de 20m X 30m acima da copa das árvores e depois o colorista foi acertando as cores e a exposição no telecine.

Sobre o uso dessa ferramenta o fotógrafo disse:

A gente começou a pensar a imagem como os caras do som pensam o som. Antigamente o cara captava o som creativo, já com intenção, pra deixar menos trabalho pra depois porque tinha menos ferramenta. Hoje em dia, com o telecine, você capta tudo, toda a informação possível pro seu negativo, depois você vai trabalhar, você pode subexpôr tudo que você quiser .

O técnico de som, Guilherme Ayrosa, disse que tinha que sempre se prevenir e deixar os atores o mais à vontade possível, por isso quase não usaram (microfone de) lapela: "Eles não sabiam o roteiro, era um trabalho bem documental mesmo". Em certos momentos, inclusive, por pedido do diretor de fotografia, foi colocado um microfone na câmera - como numa câmera de vídeo – para torná-la mais jornalística.

Ele disse também que foi feita muito pouca dublagem. Apenas em situações inevitáveis, como, por exemplo, quando estavam filmando na Cidade Alta e havia uma pessoa muito próxima da cena e que não queria desligar o rádio de forma alguma. Na



cena do baile foi colocada música na filmagem e foram utilizados “animadores” na pista de dança. Usaram músicas que no final entraram no filme. Foi criada uma estrutura de play-back móvel com um amplificador pequeno no *steadycam* para os ensaios. Na hora de rodar, abaixava-se o som e os atores mantinham o ritmo.

A cena do baile chama a atenção por outros aspectos. A filmagem, por muitos criticada por ser considerada semelhante ao videoclipe, possui uma agilidade, um movimento de câmera que associada à trilha sonora, transporta o espectador para a tensão irá conduzi-lo para a percepção do crime de um dos personagens principais que virá no fechamento desta cena.

O colorista Sergio Pasqualino contou que fez muito poucas fusões de luz (mudança no brilho/exposição da imagem feita eletronicamente no telecine). Em uma cena dentro da casa, o ator saía do escuro e ia para o claro e seu rosto estourava: “O César não quis ‘arrumar’”.

O telecine C-Reality e o colorista Sérgio Pasqualino foram realmente grandes “companheiros” de César e Fernando. Foram 9 semanas de telecine, sem contar as 50 horas usadas para testes com fotografias *still*. José Augusto, supervisor de finalização dos Laboratórios Megacolor/Estúdios Mega, disse que apesar da longa experiência com *transfer* digital de longas metragens - no total 30 - nunca havia feito um filme tão testado como Cidade de Deus..

Os depoimentos da equipe de filmagem servem para nos dar a dimensão do trabalho dos dispositivos técnicos relativos à câmera, à montagem e à projeção.

#### **4 - Conclusão :**

O que nos interessa neste trabalho é mostrar o quanto a noção de dispositivo pode contribuir para expor as variações e relações que a prática cinematográfica – as técnicas usadas, as ordens do discurso – produz em termos de forma de subjetivação e como expressão do movimento do mundo.

Nesse sentido o resultado do filme Cidade de Deus parece satisfatório. « O que eu queria com Cidade não era fazer um filme videoclipesco, limpo ou o que fosse, e sim que as pessoas se sentissem presa à história. » Este depoimento do diretor Fernando Meirelles em entrevista à Revista Bravo, ano 5, nº 60, em 2002, é fiel ao que vimos em



seu filme. Cidade de Deus prende o olho do espectador na tela. A realidade crua da vida naquela comunidade em combinação com os dispositivos técnicos de filmagem e montagem realizam uma produção onde as potencialidades da imagem-câmera cria condições para a aproximação do espectador e a fruição de sua percepção do mundo apresentado. Independentemente do caráter político, a estética utilizada no filme se coaduna com a estética de uma época em que as diversas mídias, a agilidade das informações faz com que esta seja a forma mais eficiente de captar o imaginário do sujeito.

Cidade de Deus, acima de tudo, é cinema. Como dizia André Bazin, se um filme tenta ser real ele é mal sucedido. Não pode ter a pretensão de substituir a realidade. A arte será sempre a re-criação do mundo.

## 5 – Referências bibliográficas:

Bazin, André. *O Cinema: ensaios*. São Paulo: Editora Brasiliense 1991.

Bergson, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1990.

Baudry, J.-L. *L'Effet cinéma*. Paris: Albatros, 1978.

Charney, L., Schwartz, V (orgs). *O Cinema e a Invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac 7 naify edições, 2001.

Crary, J. *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*. Massachssets: MIT Press, 1999.

Crary, J. *The technics of observer*. Cambridge: MIT Press, 1990.

Deleuze, Gilles. *Cinema 1 e 2.: Imagem-Movimento/ Imagem-tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense. 1985/1990.

Lins, Consuelo. *O documenário de Eduardo Coutinho; televisão cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed.,2004. p.161.

Metz, Christian. *A Significação do Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

Morin, Edgar. *O Cinema ou o homem Imaginário*. 1956.

Paini, Dominique. *Le temps exposé: Le cinéma de la salle au musée*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2002.

Parente, André. *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

Parente, A. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.



Pires, Paulo Roberto de Oliveira Junior. *Cinema e Verdade*. Tese de mestrado-ECO. 1992

Virilio, P. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

Youngblood, G. *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1969.

Xavier, Ismail. *Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1977.

Xavier, Ismael (org.). *O Cinema no Século*. Rio de Janeiro: Imago Editora.