



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

O Ciborgue¹ The Cyborg

Pedro Bughay Aceti²

Resumo: O presente artigo, pretende pensar o vídeo realizado pelo canal do *Youtube* “Mamãe Falei”, intitulado “fechamento da exposição do “Queermuseu - Cartografias da Diversidade”. O texto procura refletir através da cibercultura e o tensionamento entre o ciberpunk, o ciborgue e o Cine-Olho de Dziga Vertov, um possível caminho da tecnocultura e a midiatização.

Palavras-chave: Cibercultura, Vertov, Ciborque.

Abstract: The article, pretends to reflect the video produced by the youtube channel “Mamãe Falei” with the name “Ending the Queermuseum”. The text finds to think with the concepts of the cyberculture, cyberpunk, cyborg and Kino-eye one possible pass of the tecnoculture midiatizada.

Keywords: Cyberculture, Vertov, Cyborgue.

1. Apresentação

Blade Runner (1982), de Ridley Scott se passa em novembro de 2019 numa decadente e poluída Los Angeles, superpovoada e busca em outros planetas novas forma de colonização. Nesse contexto, seres humanos artificiais chamados de Replicantes são criados e usados nas mais perigosas atividades fora do planeta Terra. Assim, são colocados a trabalhar para a Tyrell Corporation, em colônias extraterrenas da Terra. No entanto, alguns andróides que escaparam de serem enviados, se escondem na cidade, e

¹ Trabalho apresentado ao III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS – 6 a 10 de maio de 2019.

² Aluno de mestrado no PPG em Ciências da Comunicação da UNISINOS, pedrobughay@gmail.com



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

cabe ao detetive aposentado Rick Deckard ir atrás deles para novamente enviar as coloniais.

Através desta breve sinopse do filme, encontramos elementos que fazem parte do gênero da Ficção Científica, mais precisamente do cyberpunk - a união da palavra “cyber”, referente à alta tecnologia e à computação/mundo virtual, e o “punk”, referente ao modo de ser, aparentar uma “tribo” urbana que nasceu em meados dos anos de 1970 na Inglaterra e nos Estados Unidos. Assim, em resumo, algumas das características deste subgênero são a frustração com as promessas da ciência e da técnica, a adesão de elementos da cultura de massa e os ciborgues que lutam contra o “sistema” e cenários de alta tecnologia, além do caos urbano e o domínio de mega-corporações.

Assim, neste artigo analisaremos dois aspectos do cyberpunk: primeiro o caos urbano e o domínio de grandes empresas e tensionando com o vídeo “Contra “censura” do MBL à exposição Queermuseu - Santander - Porto Alegre” do canal “Mamãe Falei”. E questionando o leitor sobre a manifestação em frente a uma instituição bancária e o youtuber registrando tudo para depois compartilhar no mundo virtual como elemento dicotômico, ou seja, o centro/periferia, grupos sócio-culturais mantenedores do *status quo*, aliados ou alienados ao sistema versus os excluídos.

Isto posto, será que podemos considerar este processo comunicacional como uma diferença de grupos urbanos e as implicações deste embate? Se sim, o vídeo poderia fazer parte da estética cyberpunk? Ou, vídeos de protestos podem ser pensados como parte deste universo?

Antes de responder estas perguntas, devemos conhecer mais o que foi o encerramento do Queermuseum, o ciberpunk e a sua estética, a cibercultura e as comunidades virtuais, a teoria do “Cine-olho”, o cinegrafista de guerra por André Bazin e por fim, as considerações finais.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

2. QUEERMUSEUM

“Queermuseu - Cartografias da diferença na Arte Brasileira”, exposição apresentada no Santander Cultural e de curadoria Gaudêncio Fidelis, foi inicialmente pensada para acontecer entre os dias 15 de agosto à 08 de outubro de 2017, mas cancelada em 12 de setembro após uma onda de protestos nas redes sociais devido a queixas que algumas obras expostas promoviam blasfêmia contra símbolos religiosos e outras, a zoofilia e pedofilia.

E totalizando 270 de trabalhos de 85 artistas que abordavam a temática LGBT, questões de gênero e de diversidade sexual. Pensada pelo curador para percorrer o período histórico do século XX até os dias de hoje, contava com grandes nomes como Adriana Varejão, Cândido Portinari, Fernando Abril, Lydia Clark, Leonilson e Yuri Firmesa. Entretanto, a exposição foi cancelada pelo Santander Cultural, diante mensagens e vídeos compartilhados nas redes sociais pelos críticos e movimentos religiosos mostravam a figura de Jesus Cristo com vários braços (a obra Cruzando Jesus Cristo Deusa Schiva, de Fernando Baril) e também imagens de crianças com inscrições de frases como “Criança viada travesti da lambada” e “Criança Viada”, estas imagens são parte da obra da artista Bia Leite.



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

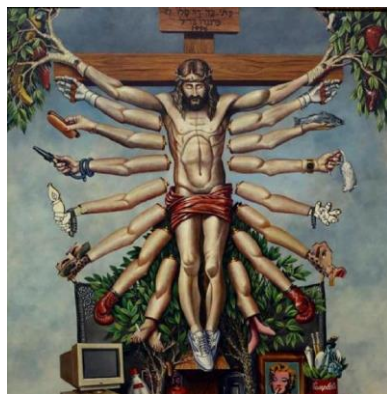


Figura 01 e 02 - Cruzando Jesus Cristo Deusa Schiva e Criança Viada

Fonte: El País (2017).

Através de posts, o Movimento Brasil Livre (MBL) solicitou o encerramento da exposição e também sugeriu aos seus seguidores que possuem conta no Banco Santander a encerrar, forçando a instituição bancária esclarecer por meio de nota que algumas imagens poderiam provocar um sentimento contrário, porque elas haviam sido criadas "justamente para nos fazer refletir sobre os desafios que devemos enfrentar em relações a questões de gênero, diversidade, violência entre outros". (MENDONÇA, 2017).

E após a este incidente, o Santander Cultural pediu desculpas a todos e resolveu encerrar a exposição que foi viabilizada pela captação de 800 mil reais por meio da Lei Rouanet. Em resposta, um ato intitulado "em defesa da liberdade de expressão artística e contra LGBTTfobia" foi organizado em frente ao Santander Cultural. E durante este



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

protesto, Arthur do Val, representante do canal “Mamãe Falei” e MBL, questiona os manifestantes a respeito da diferença entre boicote e censura³ que se tornou o vídeo “Contra censura do MBL à exposição Queermuseu - Santander - Porto Alegre”.

3. Cyberpunk

Sendo um dos subgêneros da Ficção Científica, o *Cyberpunk*, nasceu no atual paradigma Pós-Moderno e releva fatos e fatores da chamada Cybercultura e o punk, tais como a subcultura hacker e a subcultura dos neo-góticos e neo-vitorianos, além de esta próprias do século XX. Assim, este universo é mais próximo a nós devido a estética e temática ligada a respeito do poder das mega-corporações e a “evolução” do capitalismo para o modelo neoliberal.

Será que podemos pensar a cidade e o Mundo Virtual, como elementos opostos? Não, devido ao ambiente contemporâneo tecnológico e também pelo desenvolvimento de redes sociais, esta diferença e/ou a luta entre grupos sócio-culturais urbanos diversos acontecem no real e e continuam no virtual. Outro elemento importante são as tecnologias da informação e o uso de suas linguagens que podemos encontrar na internet, ou seja, a tecnologia se integra ao ser humano e o modifica. Inclusive na forma de comunicação entre pessoas mudaram, trocamos imagens e vídeo sobre o hoje ou sobre o acontecimento de nossas vidas.

Estas informações sobre o nosso cotidiano e também do espaço público, representam na verdade a visão do *cyberpunk*, onde as pessoas são tecnologizadas, demonstrando a tecnologia como mediadora de nossas vidas. E nas palavras de Erico Fellinto (2008) “É através dessa hiperestetização da experiência quotidiana tecnológica que viemos a nos conhecer através da ficção”.

³ O vídeo foi colocado no Youtube no dia 13 de setembro de 2017 e possui na descrição dele a frase “A esquerda paz e amor que defende a liberdade de expressão e a diversidade democrática me recebeu muito bem para dialogar sobre diferenças entre censura e boicote”.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

Se analisarmos o nosso objeto, iremos perceber alguns elementos importantes do cyberpunk como o poder do Banco Santander (mega-corporação) em querer melhorar a sua imagem perante um grupo social contrário a uma mostra artística de tema a comunidade LGBTQTS. O próprio ato contrário ao fim da exposição, ligado a grupos ligados a grupos marginalizados como a comunidade gay e artistas, foi convocada pelo mundo virtual (redes sociais) para ocupar o espaço público em frente ao banco. E por fim, a postura do responsável pelo canal em incitar os manifestantes com a pergunta se o fechamento não foi um boicote, promove o embate entre grupo politicamente opostos no mundo real e posteriormente no virtual.

Retornando ao *cyberpunk*, algo de se salientar é o excesso imagens repetidas em que nosso objeto demonstra estar numa manifestação sendo contrário a ela, expondo pessoas a uma estetização da experiência quotidiana, onde tudo esta a serviço do seu discurso de realizador, também a um conceito próximo que este considerara real.

Além disso, se considerarmos a teoria do “Cine-Olho” de Dziga Vertov que mais adiante iremos abordar, podemos pensar ela resumidamente como a câmera cinematográfica em uma versão melhorada do olho humano. Ou seja, uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói a subjetividade humana, mas promete a transformar a sua visão através do uso tecnologia e da máquina. (FELLINTO, 2008).

Se no cyberpunk, existe uma dicotomia entre Homem vs. Máquina, aqui existe uma reconfiguração dessa dualidade, porque Arthur de Val, responsável pelo canal intitulado “Mamãe Falei”, segura sua câmera em frente ao seu rosto, retirando toda a sua subjetividade que poderia ser dada através do seu olhar, para assumir um suposto papel de “piloto da realidade”.

4. Cine-olho e o ciborgue

Primeiramente para compreender melhor o objeto a ser analisado, talvez devemos observar a interface do canal no Youtube, na qual perceberemos o número de 1.037.645 visualizações do vídeo, sendo o conteúdo se dá através de questionamentos aos



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

manifestantes, alguns momentos de empurrões e tapas contra o realizador que se coloca em frente a câmera e registra os acontecimentos.

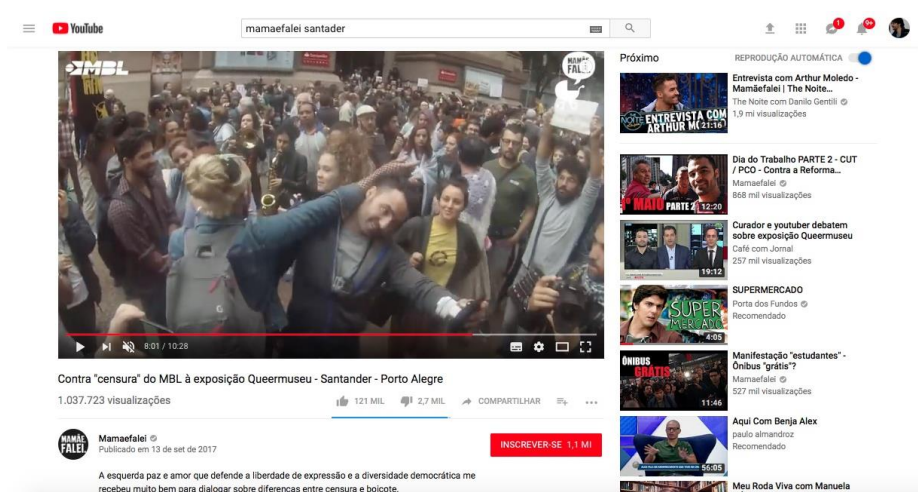


Figura 03 - Interface do Youtube

Fonte: Youtube (2017).

Além de observarmos a interface, podemos ver que o representante do canal segurando uma câmera portátil e direcionada a ele, ao decorrer do vídeo se faz presente o uso deste enquadramento quando questiona os manifestantes. A figura 03 é um dos poucos registros na qual a imagem não é segurada por Arthur.

Aqui se desdobra o primeiro ponto, a proposição do conceito teórico de Dziga Vertov:

“...Sou o cine-olho mecânico. Eu máquina, mostro a vocês o mundo como só eu posso vê-lo. Liberto-me agora, e para sempre, da imobilidade humana, estou em movimento ininterrupto, me aproximo e me distancio dos objetos, deslizo por baixo, monto em cima deles, avanço ao lado do focinho de uma cavalo que galopa, mergulho a toda a velocidade na multidão, corro diante de soldados que avançam para atacar, caio de costas, alço voo ao mesmo tempo e do espaço, justapponho todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado. Meu caminho leva à criação de uma percepção nova do mundo. Eis por



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

que decifro de maneira nova um mundo desconhecido para vocês”.
(XAVIER apud VERTOV, 1991, p. 255-256).

Diferentemente de outros registros de acontecimentos onde a pessoa se coloca atrás da câmera de forma a copiar o olho humano, quanto mais fiel ao que se passa na frente dos seus olhos, mais o usuário contente fica. (1983). E revela pela câmera que o olho humano possui limitações no caos e a máquina pode revelar. Nas palavras de Dziga Vertov (1983) “O olho submete-se à vontade da câmera e deixa-se guiar por ela até esses momentos sucessivos da ação que conduzem a cine-frase para ápice ou fundo da ação, pelo caminho mais curto e mais claro”. Através da câmera, o olhar do espectador é dirigido na ordem que mais lhe favoreça, organiza os detalhes graças a uma montagem cuidadosamente estudada. (1983). Desta forma, a pessoa segurando a câmera se torna o que ele chama o “cine-olho” e também como o autor intitula “olho mecânico” e conforme Vertov “Eu, máquina, vos mostro o mundo do modo como só eu posso vê-lo”. (1983).

Algo diferentemente que observamos nas imagens abaixo:



Figura 04 e 05 - Mamãe Falei

Fonte: Youtube (2017)

Se para Vertov, olho humano e a câmera mostram o mundo de modo como só uma pessoa possa vê-lo, qual mundo é criado





III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

no vídeo se o olho de quem a segura esta a frente? É o olhar de quem assiste? Ainda podemos aplicar a ideia de um cine-olho?

Estas perguntas talvez nos façam acreditar que os acontecimentos presentes na imagem são de fato a realidade, porém esta “realidade” diferentemente do que propõe André Bazin não deve reduzir os acontecimentos e os seres a um maniqueísmo econômico ou político, evitando trapacear a realidade e não apenas dispondo na sucessão de fatos de uma cronologia e tratando cada um dos seres na imagem com integridade (1991a). Assim, Bazin define:

Os acontecimentos não são essencialmente signos de alguma coisa, de uma verdade de que seria preciso nos convencer, eles conservam todo seu peso, toda sua singularidade de fato. De modo que, se você não tem olhos para ver, pode atribuir tranquilamente suas consequências à má sorte e ao acaso. (BAZIN, 1991, p. 269).

Para o autor, o sentimento dos acontecimentos observados são: “...o resultado de todo sistema estético presente (embora invisível), é em definitivo a concepção preliminar do roteiro que a autoriza. Desaparecimento do ator, desaparecimento da *mise-en-scène*” se faz presente. (1991b).

Uma pergunta que este autor faz ao leitor, como a figura do homem com a câmera descrito por Dziga Vertov na teoria do “Cine-olho” poderia ser pensada na relação Homem-máquina na figura do Ciborgue?

Antes de responder, devemos entender o que é um:

Outra figura recorrente é a do não-humano, seja ele inteligência ou vida artificial ou ciborgue e andróide. Para Gunkel (2001), o ciborgue²⁵ “constitui uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói o conceito de subjetividade humana, mas ameaça e promete transformar a mesma questão do sujeito de estudo da comunicação humana” (GUNKEL, 2001, p. 174). Já Springer (1997), vê o conceito de ciborgue ligado às dicotomias como mente e corpo, humano e não-humano, analógico e digital. Nesse processo de subjetivação, o ciborgue aparece inserido no contexto dos estudos de comunicação, muito em função de uma influência tecnicista e mecanicista presente nas primeiras teorias da comunicação e na própria cibernética de



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

primeira geração de Wiener (1948). (Amaral apud GUNKEL, 2001, p. 183-184).

Esta dicotomia entre corpo e mente presente na figura do ciborgue é possível pensar que devido os smartphones cada vez mais potentes com suas câmeras filmadoras que registram tudo em alta resolução que talvez esta relação seria uma simbiose entre homem e máquina?

5. Cibercultura e as comunidade virtuais

Este ser humano reconfigurado pela máquina, produz uma estética e também um discurso que conforme Fellinto apresenta “Um discurso cultural que utiliza imagens de desordem, obsessão, desequilíbrio psicológico e distorção física com os propósitos de entretenimento e especulação ideológica”. (FELLINTO apud CAVALLARO, 2002, p. 27). Esta forma de divertimento se dá essencialmente quando Arthur do Val que se coloca como “piloto da realidade” e questiona os manifestantes sobre a diferença entre censura e boicote, os transformando em objetos sem identidade porque não estão creditados na imagem, mas estão ali para demonstrar a quem esta assistindo que este não sabe a diferença entre as palavras, realizando os desejos e pulsões do seu público.

Um outro exemplo de como o responsável trata as pessoas como objetos para sua pauta ideológica, é ao ser questionado se possuía um termo de autorização de imagem responde “Tô na rua e você também” (2017), desta forma, tira o direito do indivíduo de escolher se quer ou não participar da filmagem pois todos são elementos para sua pauta ideológica.

Este discurso tem por objetivo sair do real e ir ao mundo virtual para continuar o confronto entre os mantenedores do status quo (MBL) e o grupo marginalizado (a comunidade LGBTQ+). Se antes da internet este embate ocorria nas ruas, agora, continua no ambiente virtual mais precisamente em comunidade virtuais ligadas a grupos desta dualidade aqui apresentada. Esta dicotomia ocorre de forma simultânea ao real, porque muitas pessoas possuem smartphones e pacotes de internet neles que permitem transmitir



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

vídeos ou fotos no momento exato do acontecimento. Estas possibilidades nos obrigaram a desempenhar papéis e agindo de forma diferentes, transformando o dia a dia numa verdadeira “teatralidade cotidiana”, onde encarnamos personagens que podemos ser naquele momento e depois “sair de si”. (LEMOS, 2002c) Um elemento chave apontado por André Lemos (2002d) é o “presenteísmo”, uma ênfase no presente em desvantagem de perspectivas futuras. Portanto, a sociabilidade não possui um engajamento político fixo ela se dá através de diversos agrupamentos urbanos.

Neste caso analisado, as pessoas se reuniram contra o encerramento da exposição, porque compartilham um sentimento de indignação e o imaginário se dá em volta da censura no campo das artes e é repartido entre os manifestantes presentes no ambiente virtual e real. Desta forma, o “estar-junto” importa para compartilhar de emoções ou como Mafessoli identifica como “cultura do sentimento”. (LEMOS, 2002e).

Se analisarmos o porque do encerramento da exposição “Queermuseu - Cartografias da diferença” se deve as novas mídias, mais precisamente as redes sociais do MBL⁴ que potencializaram o compartilhamento de sentimentos como a blasfêmia contra símbolos religiosos, à indignação que as obras “promoviam” a zoofilia e pedofilia. Em resposta, outra comunidade se reuniu e organizou o ato em frente ao Santander Cultural intitulado “em defesa da liberdade de expressão artística e contra LGBTTfobia”.

Além disso, devemos refletir sobre “ambiance” comunitária pós-moderna e seguir do que o autor chama de “ética da estética”. Assim, a sociedade elabora uma maneira de ser, um modo de existência que irá impregnar o ambiente social e contaminar o político, a comunicação que será a chave para convocar as pessoas a realizar o seu papel.

Se analisarmos o porque do encerramento da exposição “Queermuseu - Cartografias da Diferença” se deve as novas mídias, mais precisamente as redes sociais

⁴ As manifestações foram lideradas principalmente pelo Movimento Brasil Livre (MBL), que pediu o encerramento da exposição e pregou ainda um boicote ao banco Santander. O prefeito de Porto Alegre, Nelson Marchezan Jr. (PSDB) também se manifestou contra a mostra dizendo que elas exibiam “imagens de zoofilia e pedofilia”.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

do MBL⁵ que potencializaram o compartilhamento de sentimentos como a blasfêmia contra símbolos religiosos, à indignação que as obras “promoviam” a zoofilia e pedofilia. Em resposta, outra comunidade se reuniu e organizou o ato em frente ao Santander Cultural intitulado “em defesa da liberdade de expressão artística e contra LGBTTfobia”.

Estas “comunidades” fazem parte de uma cibercultura que se constitui de uma “ciber-socialidade” que segundo palavras de Maffesoli “uma estética social (aproximação comunitária, prazer corporal e sensorial) alimentada pelo que nós poderíamos chamar de tecnologias do ciberespaço (redes informáticas, realidade virtual, multimídia)”. (LE MOS, 2002i).

6. Considerações finais

O encerramento da exposição “Queermuseu - Cartografias da diferença” surge da indignação de grupos religiosos e conservadores que através de comunidades virtuais promovem uma ideia que as obras expostas promoviam blasfêmia contra símbolos religiosos à zoofilia e pedofilia.

O vídeo analisado é importante para pensar uma possível simbiose entre homem e máquina, mais precisamente o smartphone como uma extensão do olhar humano. Por isso foi necessário o resgate da teoria de Dziga Vertov a respeito da câmera cinematográfica ser uma versão melhorada do olho humano. E também, tanto o cyberpunk e “cine-olho” pensam o espaço público como local de embates entre posições dicotômicas que hoje, espaço virtual é uma extensão. O que proponho foi pensar esta

⁵ As manifestações foram lideradas principalmente pelo Movimento Brasil Livre (MBL), que pediu o encerramento da exposição e pregou ainda um boicote ao banco Santander. O prefeito de Porto Alegre, Nelson Marchezan Jr. (PSDB) também se manifestou contra a mostra dizendo que elas exibiam “imagens de zoofilia e pedofilia”.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

extensão do olhar através do celular que está implícito ao usuário compartilhar estes registros nas redes sociais, modificando assim, a forma de nos comunicarmos.

Outra questão bastante importante são as comunidades virtuais dentro da cibercultura e como elas trabalham o sentimento na forma de compartilhar mensagens e também na forma de atrair pessoas a se reunir em frente a uma corporação bancária que se utilizava da cultura e de pautas ligadas a comunidade LGTB para o marketing da empresa, ou seja, sair da indignação virtual para se indignar com mais pessoas em um local real. Este embate entre real/virtual e centro/periferia são elementos presentes na temática do cyberpunk e também fizeram parte deste acontecimento que derivou neste vídeo aqui analisado. E analogia que procuro com o filme Blade Runner no início do texto é pensar Arthur do Val como um caçador que deseja manter o status quo e mostrar a sua audiência que os marginalizados não estão preparados para o debate e são violentos.

Reconheço que esteticamente o vídeo não se encaixa no subgênero da ficção científica, porém elementos narrativos são similares como uma mega-corporação representada pelo banco Santander, grupos marginalizados como artistas e os gays e a figura do ciborgue que neste vídeo é Arthur do Val que outros acontecimentos e registros audiovisuais de protestos podem ser a pessoa que filma.

Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BAZIN, André. **Cinema - Ensaios**. 1. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.

BRAGA, José Luiz. **Interagindo com Foucault**. XXVII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

CARLÓN, Mario. **Maquinismo, naturaleza y el sociedad del discurso de las cámaras de informes climático y control de tránsito por la televisión**. Cuadernos de Información y Comunicación Buenos Aires, 2008.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

FELINTO, Erick. **“Sem Mapas para esses Territórios”**: a Cibercultura como Campo de Conhecimento, Anais Intercom, 2007.

FELINTO, Erick. **Cibercultura: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica**, E-Compos, 2011.

FERREIRA, Jairo. Como a circulação direciona os dispositivos, indivíduos e instituições? In: Braga, José Luiz; et al. **Des perguntas para a produção de conhecimento em comunicação**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2013.

LE MOS, André. **Ciber-socialidade. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002

MAMÃE FALEI. **Contra "censura" do MBL à exposição Queermuseu - Santander - Porto Alegre**. Youtube, 2017. (10 min 28 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wsAZQMvGY0E&t=481s>>. Acesso em: 8 jul. 2018.

MENDONÇA, Heloísa. **Queermuseu: O dia em que a intolerância pegou uma exposição para Cristo**. El País, São Paulo, 13 set 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/11/politica/1505164425_555164.html>. Acesso em: 15 jul. 2018.

VALLE, Taisa Dalle; PEREIRA, Fabiana da Costa; PINTO, Rafaela Caetano; PICHLER, Patrícia Franck; FOSSÁ, Maria Ivete Trevisan. **Ciberativismo em ação: a cobertura do coletivo Mídia Ninja, no Facebook, durante as manifestações de junho de 2013, no Brasil**. GT História da Mídia Alternativa do 10o Encontro Nacional de História da Mídia - Alcar, Porto Alegre, 2015.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. 1. Ed. Graal. Rio de Janeiro, 1983.