



**GEMINIS**

FICÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA  
[FICÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA MUNDIAL]

# TRANSCINEMA: A MULTIPLICAÇÃO DE JANELAS E O HIPERTEXTO COMO DISPOSITIVO DA INTERATIVIDADE

**MARÍLIA XAVIER DE LIMA**

*Mestranda do Programa de Pós-Graduação em  
Comunicação da Faculdade de Comunicação da  
UFJF, na linha Estética, Redes e Tecnocultura.*

*E-mail: [marylxavier@hotmail.com](mailto:marylxavier@hotmail.com)*

## **RESUMO**

Este trabalho procura compreender a interatividade proporcionada na multiplicação e sobreposição de janelas na tela à luz do Transcinema, relacionando tais intertelas à lógica do hipertexto. Desta forma, pesquisou-se a interatividade sem o manuseio das interfaces pelo espectador, uma vez que ela advém da própria tela. Para tal, foram discutidos dois filmes: Timecode, de Mike Figgis (2000), e O Livro de Cabeceira, de Peter Greenaway (1996). Na análise verificou-se a tendência das novas tecnologias em convocar a participação do espectador na obra.

**Palavras - chave:** Comunicação; Cinema; Interatividade.

---

## **ABSTRACT**

This paper seeks to understand the interactivity of the multiplication and overlapping windows on the screen based on the Transcinema, relating to the logic of such multiple screens hypertext. Thus, interactivity is searched without handling of interfaces by the viewer, since it stems from the screen itself. To this end, two films were discussed: Timecode by Mike Figgis, 2000, and The Pillow Book, Peter Greenaway, 1996. In the analysis there was a tendency for new technologies to convene viewer participation in the work of art.

**Keywords:** Communication; Cinema; Interactivity.

## 1 INTRODUÇÃO

**A**tualmente, discute-se, em demasia, a interatividade presente nas obras audiovisuais contemporâneas, muitas destas consideradas neobarrocas<sup>1</sup> por sua estética da saturação da imagem e do excesso de informações. Por outro lado, vê-se a ascensão de trabalhos midiáticos que buscam inserir o espectador nas narrativas por meio da escolha de caminhos dos personagens, como o *Kinomautomat*<sup>2</sup>. Tais filmes funcionam na lógica de ramificações da narrativa, cabendo ao espectador optar por cenas pré-ordenadas. No entanto, este tipo de interatividade não vai além da atuação do espectador por motricidade, isto é, por pergunta e resposta.

Por isso, esta pesquisa procura pensar a montagem cinematográfica de obras entendidas como interativas, a partir da perspectiva da multiplicidade de janelas e do conceito de hipertexto, e não em termos de ramificações da narrativa. Por meio de considerações feitas a este respeito por teóricos como Katia Maciel (2006), Janet Murray (2003), André Parente (1993), Lev Manovich (2001), entre outros, foi exposto de que maneira a montagem pode inserir o espectador na narrativa. Para tal, foram explicitados os filmes *O Livro de Cabeceira* (*The Pillow Book*, 1996) e o *Timecode* (2000), de Mike Figgis. Desta forma, este artigo tenta compreender como o cinema interativo atua na construção de significados pelo espectador, visto como participante na obra.

Esta pesquisa não vai se debruçar sobre a narrativa interativa propriamente dita, mas sim, diante da forma como ela vai ser feita, ou seja, os dispositivos de narração imagéticos, como a montagem e a decupagem. Não importa tanto aqui analisar se a história depende da participação do espectador, ou melhor, se este atua ou interfere na narrativa; foi pesquisado como os dispositivos cinematográficos permitem que o espectador participe da construção dos significados, dando-lhe um papel de sujeito do enunciado, a favor da minimização do direcionamento da decupagem e da montagem. Para tal, verificou-se como a multiplicação de imagens de contextos distintos na tela

---

1 Tendência da arte contemporânea em recusar o ponto de vista absoluto e unitário, a favor da pluridimensionalidade, da instabilidade e da mutabilidade.

2 Primeira narrativa cinematográfica interativa.

ocasiona o deslocamento do espectador diante da obra para ir além dela. Com isso, foi investigada a atual lógica das novas tecnologias em promover a interatividade por meio das interfaces.

## 2 TRANSCINEMA

Cineastas, na década de 1960, expandiram o cinema no que tange à representação e à projeção da imagem, como, por exemplo, Gregory Markoupolo e Stan VanDerBeek (Feedback número 1: a Movie Mural). Por meio de narrativas múltiplas em telas distintas, os filmes dessa década pretendiam uma nova construção do enredo pelo sujeito, de tal maneira que as obras potencializaram as experiências dos espectadores, como explica Peter Weibel no texto “Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro)”:

Pela primeira vez, a resposta subjetiva ao mundo não era forçada em um estilo construído, falsamente objetivo, mas apresentada formalmente na mesma maneira difusa e fragmentária em que foi experimentada. Na era das revoltas sociais, drogas de expansão da consciência e visões cósmicas, os ambientes de projeções múltiplas tornaram-se um importante fator na busca por uma nova tecnologia de produção de imagens capaz de articular uma nova percepção do mundo. (WEIBEL, 2005, p.336)

Weibel compara o cinema expandido realizado na década de 1960 com as produções de videoarte na década de 1990. Segundo ele, “ao buscar o desenvolvimento de uma linguagem específica baseada no vídeo, a arte de vídeo na década de 1990 concentra-se deliberadamente na expansão de tecnologias de imagem e da consciência social da década de 1960” (2005, p. 340). A geração de 1990 explorou, como no cinema expandido, novas tecnologias para as projeções e narrativas múltiplas.

Percebe-se, então, segundo Victa de Carvalho (2006), que a partir de 1960 houve um empenho em evidenciar o dispositivo na arte, recaindo sobre a experiência do espectador, no qual é chamado a participar da obra, de tal maneira que a própria obra torna a ser a experiência. Verifica-se isso nos trabalhos de videoarte dos multiartistas Hélio Oiticica e Gary Hill.

Tais narrativas interferem na construção dos significados no espectador, uma vez que as imagens são apresentadas ao mesmo tempo, diferente do que ocorre com a montagem nos filmes clássicos.

Nesse sentido, percebe-se que o audiovisual caminha em direção a novas perspectivas de experimentação da obra pelo espectador, seja por meio do cinema expan-

dido, ou por meio da videoinstalação. Ou seja, novas experimentações do cinema contemporâneo potencializados pelas novas tecnologias, como coloca a pesquisadora Katia Maciel:

Enquanto a pintura se transforma com a invenção da fotografia, libertando-se dos realismos e da lógica da perspectiva, o cinema contemporâneo, imerso nas novas tecnologias da imagem experimenta o espaço fora da moldura e dos limites lineares da narrativa. Projetores se multiplicam e se movimentam, ao mesmo tempo que as histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para a qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa (MACIEL, 2009, p. 15).

Tal como acontece no Transcinema. Neste, o espectador vai através da obra; ele sai da sua passividade para participar daquilo que lhe é apresentado. O sujeito transita, navega pela obra, ele não mais passa por ela. Hélio Oiticica, criador, junto com Neville de Almeida, do “quasi-cinema”<sup>3</sup>, deu o nome de participador a esse espectador. Se não houvesse a participação espectral em suas obras, estas não se consolidariam. O participador na obra interativa é:

[...] parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos (MACIEL, 2003, p. 2)

O “quasi-cinema” de Hélio Oiticica e Neville Almeida propunha uma contrapartida ao cinema clássica, como nos projetos *Cosmococas*. Tais obras eram anti-narrativas e realizadas fora das salas convencionais de cinema. Como o *Cosmococa CC5*, em que o espectador deita em uma rede e observa imagens de Jimi Hendrix projetadas, por meio de slides, em quatro paredes ao som de sua música.

No contemporâneo, podemos apresentar exemplos de obras interativas que utilizam as novas mídias<sup>4</sup> na distribuição ou realização. Como o filme *Jinxed!*, de Christopher Hales (1993). Nesse filme, o espectador cria acontecimentos na rotina do personagem ao clicar nos objetos presentes nas cenas. Com isso, a narrativa é construída a partir da intervenção do espectador, assim, multinarrativas podem ser criadas. Dessa maneira, a experiência fílmica é distinta em cada sujeito, ou seja, a forma da

<sup>3</sup> Quasi vem do latim do mesmo modo que, ou como

<sup>4</sup> Segundo Lev Manovich (2001), “as novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição”. Como, por exemplo, o CD-ROM, DVD, sites e ets. Cf. <http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>

recepção é individualizada.

Em Londres, a artista britânica Sam Taylor-Wood realizou a instalação interativa, em 2001, *Pent up*. Nessa obra, vemos cinco telas projetadas com imagens de pessoas em estado de angústia que, em diferentes momentos, falam frases soltas. O espectador tem a impressão de que os personagens projetados conversam entre si, o que ocorre por meio da sua observação. O sujeito é quem concretiza o diálogo entre os personagens.

Nesse âmbito, percebe-se o caminho das artes em direção à interatividade, sendo esta possível pelas novas tecnologias. No entanto, não é uma tendência do contemporâneo, pois, como já foi apresentado aqui, artistas do passado já realizaram obras que incitaram a participação do espectador. Lev Manovich (2001) diz que as novas mídias potencializaram aquilo que as vanguardas (como as de 1920) buscavam. Ele coloca, ainda, que o cinema, atualmente, se apropriou das novas tecnologias, tornando sua linguagem híbrida, assim, como o computador lança-se dos componentes da linguagem cinematográfica, como sua representatividade em imagem.

A imagem síntese corresponde ao ideal da interatividade uma vez que o espectador a experimenta como sensação. “A imagem síntese opera uma destruição do aqui e agora, arruinando o suporte de qualquer experiência estética (Lyotard). O sentimento estético é, não apenas imediato, ou seja, sem conceito e finalidade, mas pura sensação, puro afeto, que acolhemos quando somos passíveis,” (PARENTE, 1993, p. 25).

Embora o espectador não tenha a função de escolher os acontecimentos da história, por meio de algum tipo de interface, esta não existe sem sua participação. O que se quer compreender aqui é se mecanismos de múltiplas janelas interferem na construção fílmica por parte do espectador em filmes no qual a tela é a própria interface de interatividade. Sabe-se que isso acontece em instalações interativas do tipo *Cosmococas* de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, em que o espectador/participador imerge de forma sensório-motora no ambiente interativo; ocorre também em outras obras dentro do Transcinema. Veremos em seguida como a interatividade acontece quando a multiplicação das janelas é a própria interface.

O cinema interativo das origens como o *Kinoautomat* e seus derivados, ou ainda, as simulações, jogos on line, ou programas que incitam a participação do público por meio do voto, não promovem de fato a interatividade, uma vez que as escolhas do espectador são limitadas a imagens pré-elaboradas pelo diretor. Nesse tipo de filme apenas eram apresentadas duas possibilidades de escolha aos espectadores.

Hoje em dia, já se fala em cinema interativo, mas se essa interatividade for apenas do tipo que se tem no videogame, ela é muito pobre, de motricidade, do tipo estímulo/resposta. Num sistema de realidade virtual do tipo simulador de vôo, em que um piloto de avião treina seus reflexos, ele vai estar fazendo uma reação do tipo sensorio-motora; tudo que ele pensa ou sente só vai ter algum significado na relação com aquelas imagens, se traduzir-se em motricidade, ou seja, em termos de resposta. Se o cinema do futuro for apenas a possibilidade de uma interatividade como essa, não levará a nada, será apenas o cinema do passado aperfeiçoado pelas tecnologias (PARENTE, 1999, p. 8).

Nesse sentido, a interatividade no cinema acontece em outro âmbito e não apenas por meio da escolha de um caminho a ser percorrido pelos personagens, ou seja, não se trata de decidir por eles. O participante deve interferir e fazer parte da obra, ser ele também o ator, o montador, o diretor. Assim, a obra torna-se um processo, não um filme com imagens indexadas do passado, a obra interativa como presença, situação: “Trata-se de uma experiência que se dá na interação sempre parcial do observador, ou seja, a obra perde sua materialidade e torna-se o próprio processo,” (CARVALHO, 2006, p 143).

### 3 A INTERATIVIDADE POR MEIO DA MULTIPLICIDADE DE JANELAS: *TIMECODE*

Fica claro, então, que a interatividade não depende tanto das interfaces, como mouse, luvas, stick, e outros mecanismos de imersão, mas sim da estrutura enunciativa da obra. Ou seja, elementos de decupagem, montagem, projeções arquitetônicas são determinantes no grau de interatividade do espectador. “[...] a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem,” (COUCHOT, 1993, p.46).

As interfaces são o começo da participação do espectador. Como coloca o teórico Derrick de Kerckhove: “Mas os que sabem onde computadores querem ir, compreendem que a geração seguinte de computadores dependerá em alguma medida das redes neurais. Ora, as redes neurais não estão a tal ponto associadas à informação digital,” (1993, p. 62).

Ou seja, importa nesta pesquisa, menos a análise da narrativa interativa do que sua composição estética e imagética. Pois, como narrativa interativa, no que tange à história, entende-se:

A narrativa interactiva quer-se segmentada (implicando diversos momentos de narração) permitindo assim alterações na sequência temporal dos factos narrados. A segmentação da narrativa irá permitir a navegação pelos seus diversos elementos, por parte do leitor. Essa mesma segmentação das partes autoriza, igualmente, uma certa reordenação da história e permite realizar escolhas. Consequentemente, e porque

há escolhas para fazerem-se a narrativa deve prever ramificações em momentos determinados da história. Essas mesmas ramificações, ou bifurcações implicam um momento de suspensão da narrativa. Momento esse, que é dado ao leitor ou espectador, para poder fazer suas escolhas (CAIRES, 2007, p.73).

Com isso, percebe-se que, por meio da imagem de síntese, o espectador não apenas escolhe os caminhos, como altera os resultados, ele não se limita a seguir opções pré-ordenadas.

O usuário [da imagem de síntese] de fato opera uma série de escolhas que, em sucessão, geram um produto novo e dão então origem a uma situação não totalmente pré-codificada: os percursos são pré-ordenados, os resultados, ao contrário, dependem de operações que vão sendo pouco a pouco realizadas pelo usuário e conservam então uma ampla margem de imprevisibilidade. Verifica-se, em suma, uma espécie de processo em devir (BETTETINI, 1993, p. 70).

De certa maneira, pode-se identificar tal interatividade no *Timecode* (2000), do diretor estadunidense, Mike Figgis. O filme foi realizado em tempo real, sem corte e sem montagem. Foram 90 minutos de filmagem sem parar, com improvisações dos atores e encontros inusitados. Quatro câmeras digitais de vídeo sincronizado foram usadas para filmar os personagens principais. A tela é dividida em quatro; cada quadro apresenta um personagem, contudo, ele não permanece sempre no mesmo quadro, pois as histórias se entrecruzam.

Nossa atenção é voltada para a janela que apresenta o motivo, pois, enquanto algo fundamental acontece em um quadro, outro exhibe apenas um personagem fumando um cigarro. Pode-se comparar a atuação espectral do filme a de um canal televisivo. Se cansarmos de uma das janelas, podemos passar a seguir outra, e, assim, segue todo o filme; é como se trocássemos de canal nos intervalos comerciais. Além disso, diferentes pontos de vista são explorados no filme, como na cena em que dois personagens se cruzam, implicando em dois enquadramentos diferentes. *Timecode* é um “docu-drama”, um filme de vigilância que registra 90 minutos da vida de seis personagens.

Essa multiplicação de janela exibidas simultaneamente torna a montagem espacial em detrimento ao tempo. Ou seja, o regresso às janelas, recortes ou justaposição da estética da videoarte de 1960 e 1970 (DUBOIS, 2004). Como afirma Paulo Viveiros:

É um regresso à estética do “quadro” que abole o fora de campo e espacializa o tempo distribuindo-o pela superfície do ecrã, por intervenção do cluster visual da imagem dividida, em partes iguais, ou em diferentes dimensões. A montagem espacial pode ser vista como

uma estética das múltiplas janelas das imagens informáticas. A lógica da substituição, característica do cinema, dá lugar à lógica da adição e da co-existência, nada é desaproveitado nem apagado (VIVEIROS, 2007, p. 46).

Isto é, não mais a montagem tradicional do cinema em planos seguidos por outros, gerando, assim, os significados, como a “montagem-rei” de Eisenstein (Metz, 1972), no qual direciona a construção fílmica no espectador, ou seja, a montagem usada, na maioria das vezes, para impor os significados da narrativa (efeito Kulechov).

*Timecode* assemelha-se ao trabalho de Lars von Trier, durante o Reveillon de 2000, por meio da parceria de seis canais televisivos dinamarqueses. O diretor do movimento do Dogma 95 filmou dramas improvisados nas ruas de Copenhague, que foram exibidos nos canais de modo simultâneo, contudo, de maneira distinta, ou seja, com diferentes planos e enquadramentos.

#### 4 INTERATIVIDADE POR MEIO DO HIPERTEXTO: O LIVRO DE CABECEIRA

Pode-se verificar no filme *O Livro de Cabeceira* (*The pillow book* - 1996), vários elementos que configuram a interatividade por meio da sobreposição de janelas, as quais funcionam como intertextos. As personagens principais da narrativa existem na trama de forma virtual, uma vez que suas relações acontecem mediante as imagens intertextuais do *livro de cabeceira*. São histórias paralelas unidas pelo intertexto.

Essa intertextualidade presente no filme é recorrente na obra de Greenaway, como em *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (*The cook, the thief, his wife and her lover* - 1989), filme este já discutido extensamente por Wilton Garcia.

O que vai nos interessar aqui é a justaposição de telas que funcionam como “nós” de significações, originando diferentes interpretações no espectador. Ou seja, a sobreposição de janelas em *O livro de cabeceira* acontece de distintas maneiras<sup>5</sup>, como através das cores semelhantes e contrastantes. Será relevante nesta parte da pesquisa a utilização de intertelas como hipertextos, isto é, links que proporcionam caminhos, interferindo na construção de novas interpretações.

A partir de Pierre Lévy, compreende-se o hipertexto como uma rede rizomática de significações que modelam e interferem no universo dos sentidos do espectador.

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou

<sup>5</sup> Ver A interatividade, virtualidade e imersividade: a participação na obra de arte contemporânea dissertação de Venise Paschoal de Melo, 2008.

partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular (LÉVY, 2004, p. 33).

Com isso, verifica-se que determinadas intertelas objetivam detalhar a cena exibida, isto é, trata-se do mesmo motivo, mas transmitido a partir de planos diferentes, o que atualiza o sentido da imagem. Como na cena em que a pele com grafias é retirada do corpo para a montagem do livro. Percebe-se, nesta cena, planos e detalhes da produção do livro, como o corte e a colagem das páginas.

Dessa forma, compreende-se a intenção de Greenaway em proporcionar ao espectador a construção de diferentes interpretações, ficando ao cargo desse leitor e, a partir de sua bagagem cultural, a edificação dos sentidos. Ou seja, o cineasta privilegia a sobreposição de telas a favor do não direcionamento do olhar espectral, em contraposição à montagem linear tradicional do cinema.

Pode associar essa composição da imagem fílmica greenawayana à tradição pós-moderna do hipertexto, que celebra a não hierarquia do autor, admitindo a pluralidade dos significados, e assim, confluindo na liberdade de interpretação do espectador/leitor (MURRAY, 2003).

Em outras palavras, a multiplicação de janelas rompe com a linearidade da montagem cinematográfica, neste caso não depende do diretor apontar os significados da narrativa, esta advém da imersão do espectador nas variáveis apontadas pelo cineasta, ou seja, das múltiplas intertelas. Como se o espectador fosse o navegador e mapeasse a narrativa através do olhar. Isso fica claro na passagem a respeito da organização do quadro imagético no contemporâneo enunciado pelo pesquisador Nelson Brissac Peixoto:

Superação do universo retiniano. A imagem não é mais constituída em função de um ponto de observação – a perspectiva retiniana. Mas como um quadro que se apresenta segundo vários pontos de vista (distâncias, dimensões) diferentes e simultâneos. Em vez de cine-olho, o cego visionário, a imagem como algo a ser montado, articulado (PEIXOTO, 1993, p. 250).

Nesse âmbito, tanto em *O livro de cabeceira* como no *Timecode*, a interface que promove o diálogo entre o ser humano e a máquina – a interatividade – pode ser a sobreposição das telas, ou melhor, a própria tela, tal como as obras do Transcinema. Com isso, segundo a pesquisadora de dispositivos audiovisuais, Victa de Carvalho (2006), a

imagem conduz a experiência do espectador, ela torna-se imagem-experiência<sup>6</sup>, convocando a presença sensório-motora do público, lembrando que esta interatividade não depende necessariamente do manejo das interfaces, como o mouse e luvas de realidade virtual.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com isso, percebe-se a relação entre a multiplicação de janelas no filme *Timecode* e a sobreposição de intertelas em *O livro de cabeceira*, e o Transcinema, na medida em que a interatividade incide no cerne da própria tela. A interatividade ocorre uma vez que cada espectador-participador realiza sua própria lógica de associação, remetente às imagens encadeadas pela montagem simultânea. Ou seja, a interatividade, sem o uso de interfaces outras além da própria tela, isto é, a tela como interface para a interatividade.

Para esse tipo de produção, ter sua recepção efetiva requer um espectador capaz de compreender os novos parâmetros de leitura, habituado aos novos fluxos da informação, à recente lógica do espaço politópico (imagens e sons advindos de diferentes contextos configurados no mesmo quadro) e à simultaneidade das imagens.

Nesse sentido, o espectador-participador adquire a função de narrador da obra, ao invés da narração linear em que sua participação é mínima. Isso vai ao encontro das atuais tendências proporcionadas pelas novas tecnologias em promover o público a sujeito do enunciado da narrativa, como acontece nas realidades virtuais, nos games, nas obras imersivas, no Neurocinema, nas propostas de TV interativa, entre outros.

## 6 REFERÊNCIAS

- BETTETINI, Gianfranco. Semiótica, computação, gráfica e textualidade. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 65-71
- CAIRES, Carlos. Da narrativa filmica interactiva Carrossel e Transparências: dois projectos experimentais. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Org.). **Estéticas do digital: cinema e tecnologia**. Lisboa: LabCom, 2007. p. 33-48
- CARVALHO, Victa de. O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência. **Eco-pós**, Rio de Janeiro, v.9, n.1, jul. 2006. p. 141-154.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 37-48
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo e Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

6 "Chamamos aqui de imagem-experiência a experiência que se dá através do próprio dispositivo, mas que não está nem no dispositivo, nem na imagem, nem no observador e sim nessa interrelação. A imagem-experiência corresponde a essa possibilidade de produção e de interferência" (CARVALHO, 2006, p. 145).

- GREENAWAY, Peter. **Toward a re-invention of cinema - Cinema Militans Lecture**. 28 set. 2003. Disponível em <<http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>>. Acesso em 28 abr. 2010.
- KERCKHOVE, Derrick de. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 56-65
- LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: 34, 2004. p. 21-74
- MACIEL, Kátia. Transcinemas e a estética da interrupção. In: FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda (Org.). **Limiares da Imagem**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2006.
- \_\_\_\_\_. (Org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Transcinemas: Um, nenhum e cem mil**. 2003. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes%5Ckmaciell.pdf>> Acesso em: 26 abr. 2010.
- MANOVICH, Lev [s.d.]. **¿Qué es el cine digital?**. Disponível em: <<http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>> Acesso em: 26 abr. 2010.
- \_\_\_\_\_. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MELO, Venise Paschoal de. **Interatividade, Virtualidade e imersividade: participação na obra de arte contemporânea**. Campo Grande, 2008. Dissertação. Departamento de Letras, Universidade Federal do Mato Grosso do Sul.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/ Unesp, 2003.
- METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- PARENTE, André. Os paradoxos da imagem-máquina. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 7-35.
- \_\_\_\_\_. Cinema e Tecnologia digital. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 2, n. 1, p. 1-17, jun. 1999.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 237-252.
- VIVEIROS, Paulo. Espaços densos: configurações do cinema digital. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Org.). **Estéticas do digital: cinema e tecnologia**. Lisboa: LabCom, 2007. p. 33-48.