

GESTUALIDADES – OU COMO DANÇAR EM TORNO DO CONCRETO

MARCOS N. BECCARI

Doravante, apenas a imagem é o concreto. (...) o resto é “metafísica”, no sentido pejorativo do termo.

V. Flusser, *O Universo das Imagens Técnicas*, p. 189

Até meados da década de 1990, os dispositivos de produção de imagem ainda podiam ser “seguramente” separados entre mídias analógicas e digitais: de um lado, imagens que traduzem o espectro óptico e, de outro, imagens geradas por computador. Atualmente, nessas primeiras décadas do século XXI, tal binômio cedeu lugar a uma topologia em permanente deslocamento, um turbilhão ininteligível aos olhares mais apurados (até mesmoporque muitos dos dispositivos analógicos mais tradicionais não apenas sobrevivem, como também renascem sob formas híbridas, acopladas, mestiças).¹

¹ Com isso, quero problematizar, de saída, a interpretação da imagem técnica como apenas uma imagem feita de grânulos e/ou pixels – uma definição, a meu ver, redutora.

Ocorre que, no nascer do século XX, por exemplo, poucos eram os que se davam conta de que a fotografia e o telégrafo poderiam se mesclar num sistema de transmissão que alguém, doravante, viria a chamar de “fax” (possível versão analógica do e-mail). O que hoje se vê, com efeito, não é exatamente uma evolução tecnológica sem

precedentes, quiçá algum tipo de hegemonia alienante das imagens. O que se passa é mais uma experimentação gestual, uma exploração tateante sobre os gestos possíveis.

Ao datilografar, no início dos anos 1980, *O Elogio da Superficialidade* (título original de *O Universo das Imagens Técnicas*), Flusser parecia confrontar-se com a imagem de um deslocamento aquático e escuro,² a evocação de uma massa de água muito mais espessa e pesada que o poderia deixar suspeitar a clara superfície do mar – e das telas. Porém, pensar em termos de profundidade e superfície é anular a fluidez que assinala o pensamento flusseriano, o qual opera acionando sentidos e metáforas na contramão de toda fixidez intelectual. No caso deste livro, que é certamente no qual Flusser se debruça com mais afinco sobre a esfera das mídias e da comunicação, a superfície *coincide* com o profundo, pois a vertigem não se esconde por trás da tela. Tudo é real, visível e concreto, incluindo nossas ilusões, representações, interpretações. É essa abundância ontológica que faz coincidir vertigem e elogio da superficialidade.

² Tenho em mente, aqui, o teor sinuoso de *Vampyroteuthis Infernalis* (1987), de L. Bec e V. Fusser, lançado originalmente apenas dois anos depois de *O Universo das Imagens Técnicas*.

Refiro-me à abundância como “riqueza do ser”, nos termos de Feyerabend (2006). É a fortuna do mundo em suas múltiplas faces, que o expressam sem esgotá-lo, em oposição à operação abstrata que recorta *uma* realidade como *a* realidade. Imagens técnicas são realidades possíveis que se concretizam. E o universo das imagens técnicas é um oceano

incomensurável em que cada gesto contamina os demais, mantendo as realidades possíveis mutuamente articuladas.

O argumento de Flusser pauta-se menos em seus frequentes arroubos distópicos e mais em uma visão, tão sutil quanto aguçada, da imanência mundana:³ são os nossos gestos que nos atravessam e nos enfrentam, como um “tear que combina fios”, como um jogo aberto que se reconfigura a cada lance. Portanto, as imagens técnicas são feitas de fios que ligam nada com nada, teias de relações puras que, no entanto, designam precisamente o que há de concreto: gestos ao acaso.⁴ Trata-se, talvez, de algo próximo ao que Flusser define, noutras momentos, como *arte*: “é esse aspecto da comunicação pelo qual a informação relativa à experiência concreta é aumentada” (2015, p. 46); “é um meio de proporcionar experiência imediata (...), o órgão sensorial da cultura, por intermédio do qual ela serve o concreto imediato” (2013, p. 381).

³ “Imanência” refere-se à premissa de que o mundo é determinado por si mesmo, e não por qualquer ordem transcendente, de modo que “imanência mundana” é expressão redundante.

⁴ Valho-me da concepção de acaso de Clément Rosset (1989, p. 100) como “a tessitura de tudo o que existe”. Faz alusão, entre outras coisas, ao conceito epicuriano de *clinamen*: o desvio imprevisível de átomos que se chocam, atualizando certas possibilidades em detrimento de outras.

A primeira questão que Flusser nos apresenta refere-se a conceituações possíveis sobre, de modo geral, a história da cultura e, em particular, a história da imagem. Começa-se pela noção (mais explorada em *Filosofia da Caixa-Preta*, de Flusser) de um desenvolvimento linear rumo à abstração, percurso desenhado a partir de quatro gestos: a manipulação com as mãos (que transforma o mundo em circunstância), a visão imagética (que transforma a circunstância em imagem), a conceituação

linear (que transforma a imagem em texto) e a computação digital (que transforma o texto em *bits*, coordenadas impalpáveis). Sob esse viés, a cultura é um modo de explicar o mundo tornando-o abstrato, conferindo-lhe indicadores e gramáticas que a ele se sobrepõem e o substituem.

⁵ Defino articulação como o processo de mediação criativa pelo qual reinterpretamos o mundo, rearranjando as diversas coordenadas (visuais, conceituais, afetivas, etc.) que o organizam e nele nos situam. (Cf. Beccari, 2016)

⁶ Expressão que me faz lembrar da famosa frase (oriunda de um ditado popular alemão) duvidosamente atribuída a Nietzsche: “aqueles que foram vistos dançando foram julgados insanos por aqueles que não podiam escutar a música”.

É uma sentença que ilustra, de um lado, o caráter vago da comunicação telemática e, de outro, a ambiguidade da definição empregada por

Tal concepção, no entanto, é de início refutada, sobretudo por sua linearidade. Flusser passa então a pensar, ainda que brevemente, na sutileza do gesto de criar imagens: não como ação que se prende à representação ou à projeção de algo (a ser) visto, mas necessariamente como gesto *articulador*⁵ de códigos e olhares previamente dados. Significa que, de um lado, a aparência “concreta” das coisas não é alheia ao modo como as vemos e interpretamos, mas sim inerente a esse processo. De outro, trata-se de dizer que aqueles quatro gestos elementares, na verdade, não mais se sucedem um após o outro. Ao contrário, eles coexistem como meios poderosos que, em especial a partir das imagens técnicas, produzem e reorganizam a concretude das coisas. Quero me deter nesse ponto de vista, no qual a noção de gesto assume um papel central.

Flusser lança mão desse termo para definir a história da cultura como “dança em torno do concreto”,⁶ considerando a imagem tradicional um gesto que traduz a experiência concreta em indicadores abstratos, e a imagem técnica um gesto inverso, que traduz conceitos abstratos em situações concretas.

► A noção de gesto, portanto, denota uma passagem,

Flusser: muitos intérpretes depreenderam dela um teor pejorativo; resta saber se havia alguma música a ser ouvida.

um limiar, um entremeio. Se a dança é gesto, é porque ela abrange tanto o curso dos movimentos corporais quanto a exibição da própria dança, uma gestualidade que se explicita enquanto tal. Se a imagem é gesto, é porque ela mostra a si mesma tanto quanto outra coisa. O gesto não tem, nesse sentido, nada a dizer. E, ao mostrar-se, não se reduz a índice; é antes um meio que se torna visível.

Esse tornar-se visível leva-nos a pensar, de imediato, nas fotografias disparadas por Eadweard Muybridge nas últimas décadas do século XIX: o homem andando, a mulher descendo a escada, a criança dando um salto, etc. Antes desses experimentos, não se podia ver com clareza, por exemplo, que um cavalo é capaz de manter as quatro patas em suspenso durante o galope. Muybridge tornou tal fato visível. Na mesma época, Gilles de la Tourette estudava a interrupção motora dos gestos mais ordinários, quadro clínico que ele descrevia amiúde como “dança involuntária”. O curioso é que essa síndrome, após proliferar-se desde 1885, praticamente deixou de ser registrada nos primeiros anos do século XX. Quanto a isso, Giorgio Agamben (2015) argumenta que os tiques e os espasmos gestuais deixaram de parecer estranhos paralelamente aos filmes – com suas falhas de montagem e oscilações descontínuas – que Marey e Lumière começaram a rodar naquele período. E acrescenta:

Nos mesmos anos, Aby Warburg inaugura aquelas pesquisas que somente a miopia de uma história da arte psicologizante

pôde definir como “ciência da imagem”, já que, na verdade, tinham no seu centro o gesto como cristal de memória histórica (...). Nesse sentido, o atlas *Mnemosyne*, que ele deixou incompleto, com suas cerca de mil fotografias, não é um imóvel repertório de imagens, mas uma representação em movimento virtual dos gestos da humanidade ocidental (...); no interior de cada seção, cada uma das imagens é considerada mais como fotogramas de um filme do que como realidades autônomas. (Agamben, 2015, p. 21-22)

Tal liberação da imagem pelo gesto filmico, por sua vez, remete-nos ao modo como Deleuze (1985, p. 61) descreve o cinema clássico: “a imagem de uma totalidade aberta (...) na qual a temporalidade que nos envolve se oferece a nós em sua dimensão duplamente contraditória – fluxo incessante e ruptura instantânea”. Imagens que, nos termos de Flusser (2008, p. 204), “aparecem como relâmpago e como relâmpago desaparecem”, tal como uma dança errante, coreografada a partir da sucessão ulterior de poses estáticas. Logo: apesar de cega, é também uma dança dirigida.

Eis uma chave da visada flusseriana: a imagem técnica não é como um espelho ou uma pegada humana, porque ela não reflete nem sinaliza coisa alguma. Ao contrário, trata-se de um gesto propositivo (“imaginar o para nós inimaginável”) que intenta mostrar não tanto algo visto, mas, antes de tudo, uma maneira própria de olhar. Por isso, a dança é “dirigida”: ela propõe um modo específico de imaginar e criar. No caso do cinema,

para retomar Deleuze (2005), a especificidade desse modo teria se consolidado quando as imagens-tempo, pelas quais irrompe o cinema moderno, deixaram de meramente transmitir um pensamento e passaram a evidenciar o lugar em que este se desencadeia: fora da tela, na interação com o espectador.⁷ Assim, imagens técnicas não pedem para ser “decifradas”; o sentido emerge no gesto mesmo que as torna visíveis.

Proponho uma ilustração (extraída, não por acaso, do cinema). Imaginemos que, em um tempo não muito distante, a atmosfera terrestre seja contaminada por uma poeira letal, e as corujas, os primeiros animais a serem extintos: símbolos da sabedoria, elas despencam do céu como em uma praga bíblica. Trata-se de um pequeno fragmento da premissa de *Blade Runner*, filme dirigido por Ridley Scott em 1982. Nessa trama, ainda presa ao velho esquema homem *versus* máquina (o mimetismo entre ambos, a ambiguidade de se identificar quem é quem, etc.), torna-se evidente que a força, a frieza e a perfeição são aspectos associados à máquina, enquanto o erro, a fragilidade e a empatia são modos de ser próprios da condição humana.

Assim funcionam as imagens tradicionais: elas jogam luz sobre “o fundo ‘redundante’ do código estabelecido” (Flusser, 2008, p. 23), operando como “mapas míticos do mundo. E, como modelos de ação, fazem com que a sociedade se oriente no mundo segundo símbolos míticos” (p. 25).⁸

⁷ No campo da hermenêutica e da filologia, Paul Ricoeur (2008, p. 68) propôs algo similar: “Esta proposição [de mundo] não se encontra atrás do texto, como uma espécie de intenção oculta, mas *dante* dele, como aquilo que a obra desvenda, descobre, revela”. Creio ser esse o tipo de interpretação que Flusser tinha em mente ao se referir aos “gestos dialogantes” (2008, p. 120) que se dão a partir, por cima e através das imagens técnicas, instaurando uma “criatividade concreta”.

⁸ A concepção de “mito” adotada por Flusser é, nesse caso, similar àquela difundida por Roland Barthes (1977): mito como signo ideológico, valor naturalizado, meio para fins de alienação.

⁹ Flusser parece manter, todavia, uma posição oscilante acerca desses diálogos. É como se, a todo instante, ele se perguntasse: quando é que esse gesto dialogante recodifica (ou mesmo restaura) o modelo mágico ou histórico, e quando o exacerba? Quando é que a imagem técnica se apropria criticamente dos signos tradicionais, e quando os replica irrefletidamente? Mas a única questão que hoje continua, a meu ver, em aberto é mais simples: alguma vez chega a ser puramente um ou outro?

Já no mundo de *Blade Runner 2049*, ano retratado no filme dirigido três décadas depois do primeiro, por Dennis Villeneuve (2017), os replicantes aparecem integrados à sociedade, seja de maneira clandestina (antigos modelos que sobreviveram, compondo uma classe social marginalizada), seja propriamente como *blade runners*, caçando e “aposentando” seus pares. E, se a pergunta levantada no primeiro filme era se Deckard (o protagonista) era ou não replicante, o mote do segundo gira em torno da hibridização de K – o anti-herói replicante (em provável alusão ao agrimensor de *O Castelo*, de Kafka) –, assinalando a dissolução das dicotomias homem-máquina, mente-corpo, natural-artificial, etc.

O que se sobressai, nesse caso, é a gestualidade das imagens técnicas: elas “tornam visíveis processos que seriam invisíveis sem esses dispositivos” (Flusser, 2008, p. 52), elas mostram “o quanto critérios históricos do tipo ‘verdadeiro e falso’, ‘dado e feito’, ‘autêntico e artificial’, ‘real e aparente’, não se aplicam mais ao nosso mundo” (*Ibidem*, p. 60). Instauram, em vez disso, diálogos em aberto, conjugados na superfície do que se dá a ver.⁹

K é k porque não tem nome. Não ser nomeado é o que o qualifica como replicante. Mas ele tem uma memória, a princípio implantada, que aos poucos se materializa no mundo – K encontra um brinquedo no local exato onde ele o teria escondido quando criança. Ainda assim, não sabemos se aquela lembrança é ou não sua; ao final, vemos que ela

fora implantada. Mas que importa isso? A questão é outra: de um lado, K não passa de um Pinóquio cibernetico, uma máquina que quer ter alma; de outro, Joi, sua namorada virtual, é um holograma que deseja ser matéria. A relação entre os dois, que são máquinas, é simultaneamente virtual e material.

Ora, de fato nunca houve uma distinção facilmente assinalável: a matéria é também virtual, pois tudo o que vemos e tocamos evoca recordações, imagens, pensamentos; inversamente, o virtual é também material, pois toda virtualidade coexiste com um corpo que se afeta. Não se trata de intercâmbio, oposição ou espelhamento. Virtual significa uma força em curso de atualizar-se, é o presente que se torna presente, é matéria que se realiza, se desdobra, se diversifica. “Pois é isto a imagem técnica: virtualidades concretizadas e tornadas visíveis” (Flusser, 2008, p. 29).

Tais virtualidades são pintadas de maneira exuberante nas ruínas de Las Vegas, quando K encontra o refúgio de Deckard. O confrontamento entre os dois *blade runners* se dá em meio aos palcos de um cassino abandonado, onde hologramas de Elvis Presley, Frank Sinatra e Marilyn Monroe insurgem espontaneamente, *atualizados*, como se desejassem retornar, por um instante que seja, ao presente. Como se sabe, Las Vegas é a apoteose do jogo e do espetáculo, uma cidade no meio do deserto, feita de signos e “miragens”. Mas é também uma cidade real, como todas as outras.

O que leva K a Las Vegas é a aposta de que ele poderia ser filho de dois replicantes (Rachel e Deckard), miragem endossada por Joi (namorada de K), que passa a chamá-lo de “Joe” para demonstrar que ele é especial, uma pessoa de verdade. Após descobrir que o filho em questão não é ele, K se depara com uma propaganda de Joi, que é vendida genericamente como uma acompanhante holográfica que chama qualquer um de “Joe”.

Significa que, claro, K nunca foi especial. Mas quem o é? K é k porque não tem nome. Não ser nomeado é o que o torna comum... e *concreto*, como Las Vegas e seus hologramas. Porque o concreto não é um milagre, uma exceção, e sim o que há de mais comum. A concretude de uma fotografia, por exemplo, não reside no que ela mostra como identidade, como prova material de algum passado (no caso, de um superestimado amor *cyborg*), mas em como ela é capaz de “implantar”, em certo sentido, a saudade de coisas vividas e, eventualmente, não vividas. Basta olhar com atenção: a prova em questão sempre recai sobre a contundência dos afetos que se proliferam pela imagem. Então o que está em jogo em *Blade Runner 2049* não é a máquina, a alma, o artificial, o original e tantos outros rótulos vagos. São os impulsos que a imagem técnica desencadeia.

“Toda imagem técnica é produto de acaso, de junção de elementos. Toda imagem técnica é ‘acidente programado’” (Flusser, 2008, p. 33).

Trata-se, no fundo, de impulsos dialogantes que atualizam a vida, intensificando sua capacidade de produzir seres (humanos, não humanos ou mistos, pouco importa). A vida é híbrida porque sempre foi, (im)precisamente, *hybris* – excesso, descomedimento. Assim são os gestos rumo ao concreto, e assim o concreto se atualiza em tudo o que quer viver.

Embora estejamos sempre atados ao que já foi visto, descrito ou imaginado por outrem (mesmo que não o tenhamos imediatamente em mente), criar imagens técnicas implica uma reinauguração do mundo, e não uma mera recomposição dos fatos que nos rodeiam ou que nos interceptam. E, para que esse gesto fundante atinja algo de substancial, ele deve conjugar e atravessar toda uma pluralidade gestual – por isso, tatear, apontar, dispersar e brincar são alguns dos verbos que intitulam os capítulos deste livro. São somente os gestos humanos que podem ocultar e desocultar os programas por trás das imagens; e esse é, como esclarece Fernando Rezende (2010, p. 241-42), o propósito da tese de Flusser: ela “quer que se desvele o véu que poderia assegurar às imagens o seu caráter totalitário, desmistificando tanto o nosso modo de compreender este universo quanto a nossa própria relação com as imagens que nele circulam”.

O que significa tal desmistificação? Devo pontuar, primeiro, o que ela não significa. Não significa qualquer forma de “desmascaramento” que enxerga

o mundo em termos de erros a serem corrigidos – quanto a isso, já nos anos 1970, um crítico como Barthes (1977, p. 12) alertava: “A denúncia, a desmistificação (ou desmitificação), tornou-se ela própria discurso, *corpus* de frases, enunciado catequético”.¹⁰ Também não é o caso de pleitear algum tipo de ordem autônoma das imagens. Significa, isto sim, encará-las como elementos centrais de processos mais amplos, em termos de mediação ou de articulação sociocultural.¹¹

O que interessa a Flusser é menos o discurso, a *episteme* ou a contenda social que circunscreve as superfícies telemáticas, e mais a gestualidade que as agencia filosoficamente e que nelas adquire alguma expressão. Em outros termos, sendo a imagem técnica um meio que não se limita a “transmitir” algo, mas que visa concretizar nossa inserção no mundo, aquilo que ela “diz” não importa tanto quanto os modos de ser que se abrem a partir dela. Significa que, se Flusser investe em algum tipo de desmistificação, é mais no sentido de explicitar certa simultaneidade ou dispersão no lugar de qualquer espécie de ordem profunda.

Para um exemplo pontual, recorro uma vez mais ao cinema: com a expansão do acesso à internet e do consumo via *streaming*, esmorece a lógica que distingua produções destinadas às salas de cinema daquelas mais voltadas à transmissão televisiva, entrando em cena a diversificação tanto de públicos quanto de filmes/séries. Do mesmo modo, as telas

¹⁰ É nesse sentido, quero crer, que Flusser (2008, p. 157) critica certa modalidade de ironia esclarecida e, ao mesmo tempo, faz uso dela: “quem atualmente tem razão é tedioso, e quem atualmente combate o tédio está enganado. O presente texto elogia os que estão enganados”.

¹¹ Exemplo dessas abordagens são os estudos da visualidade – ou *visuality studies*, na designação norte-americana –, associados a autores como Jacques Aumont e Jonathan Crary. Algo mais pontual, nesse sentido, reside no estudo de Jan Olsson (1999) sobre os elementos da cultura sueca que influenciaram as técnicas de sincronização entre som e imagem do cinema sueco em meados do século XX.

continuam a se proliferar em diferentes formatos e funções, dialogando entre si de maneira cada vez mais integrada. De um lado, a gestualidade que assim se instaura tende a explicitar as múltiplas interpretações acerca de um mesmo filme. De outro, se tudo pode ser interpretado, é porque não há o que ser interpretado¹² – à diferença das “caixas-pretas”, que demandam e produzem leituras (in)decifráveis, as imagens técnicas suscitam reinterpretações partilhadas, conforme a situação *in camera* descrita por Flusser (2008, p. 198-99): “Os músicos de câmara que improvisam se perdem em jogo de sua própria invenção e, ao fazê-lo, se perdem uns nos outros”.

Nesse gesto criador, por certo, nada garante placidez ou consenso; pelo contrário, a interpelação das imagens técnicas também torna explícitas as disputas que sempre foram concretas, embora nem sempre visíveis. Diversidade que coexiste com o acirramento das convivências. Se, finalmente, nos tornamos “a matéria de que são feitos os sonhos”, é justamente porque a solidez mundana reassenta-se sobre o atrito dos sonhos que nela repousam. Ou seja, a experiência da imagem técnica pode ser tão estabilizadora quanto desestabilizadora, posto que “não se trata de apanhar o significado do mundo para torná-lo visível por reflexão: trata-se de conferir significado ao insignificante” (Ibidem, p. 71). É gesto que se dá não como exceção à normalidade, como se o absurdo ou a falta de sentido escapasse à ordem do mundo, e sim como

¹² Assim eu defino, noutra ocasião, a noção de hermenêutica trágica: “uma hermenêutica que, como a de Ricoeur, não pressupõe um conteúdo específico a ser interpretado, mas que, em vez disso, encare o compreender como um modo-de-ser” (Beccari, 2016, p. 145).

expressão do “mundo humano”, nos termos de Louis Oliveira (2015, p. 258):

Em um mundo plenamente humano, tudo é esperado. E, nessa espera, mentira e blefe são reconhecidos e incorporados ao jogo. É por isso que quase todos os tipos humanos são possíveis no âmbito desse mundo, servindo a qualquer contexto, como neuróticos, esquizofrênicos, cegos, loucos, etc., desde que, no contexto, não se mostrem estrangeiros a esse desvio, um desvio esperado.

Imagens técnicas atribuem sentido ao mundo no mesmo ato em que o flagram, concretamente, sem sentido algum. Eis a lucidez dos gestos “que não podem enganar porque nada encobrem” (*Ibidem*, p. 202). O que significa dizer que, se o mundo é feito de superfícies que nada têm a esconder, resulta vã a ambição de ir além das imagens. É nesse sentido que a ideia de um “mundo verdadeiro” sempre foi, como insistia Nietzsche (2006, III, §2), a maior ilusão de todas: “O mundo ‘aparente’ é o único. O ‘mundo verdadeiro’ é apenas acrescentado mendazmente”. Não há o que se ver “por trás” das coisas vistas. O domínio das aparências é precisamente o domínio do concreto.

Imagens técnicas são os meios que nos dão a ver o mundo em que vivemos, suas dobras e protuberâncias, sem perderem-se em fins exteriores. De acordo com Mario Perniola (2009, p. 28), “tal é o mundo contemporâneo, em que tudo já se dá no presente, tudo está disponível aqui e agora, e nada falta”. Não se trata de uma perspectiva

resignada, como conformação às coisas como elas são, mas exatamente o oposto: é a condição de uma gestualidade viva, incessantemente animada por superfícies em meio às quais nos mantemos imersos no mundo. É preciso reiterar a relação de equivalência, em vez de sobreposição, entre o mundo concreto e a gestualidade que o compõe: tal como no cinema, em que o movimento é criado pela sucessão de imagens estáticas, o mundo dança conforme os gestos que lhe atribuem sentido.

Flusser pensava que nossa geração teria plena consciência disso. Eu duvido que um dia venha a ocorrer. Dizem que nenhum romano percebeu que Roma estava caindo; muito provavelmente, nós também não vamos perceber. Mas para quem ainda é capaz de se maravilhar e de se surpreender com os pequenos gestos, Flusser parece oferecer uma resposta vitalista e corajosa ao que se passa.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. “Notas sobre o Gesto”. In: IANNINI, Gilson; GARCIA, Douglas; FREITAS, Romero (orgs.). *Artefilosofia: Antologia de Textos Estéticos*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015, p. 19-25.
- BARTHES, Roland. “Mudar o Próprio Objeto”. In: LUCCIONI, Gennie. *Atualidade do Mito*. São Paulo: Duas Cidades, 1977[1971], p. II-15.
- BECCARI, Marcos N. *Articulações Simbólicas: Uma Nova Filosofia do Design*. Teresópolis: 2ab, 2016.

- DELEUZE, Gilles. *Cinema: Imagem-Movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- FEYERABEND, Paul. *A Conquista da Abundância: Uma História da Abstração versus a Riqueza do Ser*. São Leopoldo: Unisinos, 2006.
- FLUSSER, Vilém. *O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- _____. “Nossa Embriaguez”. In: DUARTE, Rodrigo (org.). *O Belo Autônomo: Textos Clássicos de Estética*. Belo Horizonte: Autêntica/Crisálida, 2013, p. 375-383.
- _____. “A Arte: O Belo e o Agradável”. In: IANNINI, Gilson; GARCIA, Douglas; FREITAS, Romero (orgs.). *Artefilosofia: Antologia de Textos Estéticos*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015, p. 42-46.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Crepúsculo dos Ídolos: Ou como se Filosofa com o Martelo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- OLIVEIRA, Louis José Pacheco. *Por uma Reapropriação da Ideia de Homem*. Tese de doutorado em Educação. São Paulo: Faculdade de Educação da USP, 2015.
- OLSSON, Jan. “In and Out of Sync: Swedish Sound Films 1903-1914”. *Film History*. Luton: University of Luton Press, v. II, n. 4, fev. 1999.
- PERNIOLA, Mário. *Enigmas: Egípcio, Barroco e Neobarroco na Sociedade e na Arte*. Chapecó: Argos, 2009.
- REZENDE, Fernando. “Com as Máquinas, Rumo ao Diálogo”. *Revista Matrizes*, ano 3, n. 2, p. 239-242, jan./jul. 2010.
- RICOEUR, Paul. *Hermenêutica e Ideologias*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- ROSSET, Clément. *A Lógica do Pior: Elementos para uma Filosofia Trágica*. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1989.