

**Audiovisualidades em vídeos de *reaction* no YouTube:
o que não percebemos quando vemos alguém vendo outro vídeo?**

***Audiovisuals on reaction videos on YouTube:
What dont we notice when we see someone watching another video?***

Rodrigo Duarte Bueno de GODOI¹

Resumo

Vídeos de *reaction* segundo Anderson (2011) circulam pela internet desde o ano 2007, e estão sendo crescentemente disseminados na plataforma YouTube². A própria palavra já define como podem ser entendidos esses vídeos: são uma espécie de gravação onde alguém “reage” a um outro vídeo. O que instigou a observar este tipo de vídeo é o fato de que as pessoas tentam recriar e/ou criar a possibilidade de reproduzir inúmeras vezes a primeira vez que se assistiu a determinado vídeo, tentando apreender nestas imagens uma reação “autêntica” sobre alguma coisa, e também o fato de tentar perceber que imagem é essa que emerge desta dupla observação: um olhante que observa uma imagem de alguém assistindo um vídeo. Perceber as audiovisualidades nestas relações que se criam pode ser um caminho para desnaturalizar essas conexões que são estabelecidas.

Palavras-chave: Audiovisualidades. Vídeos. YouTube. Reaction.

Abstract

Reaction videos according to Anderson (2011) have been circulating on the Internet since 2007, and are increasingly being disseminated on the YouTube platform. The word itself already defines how these videos can be understood: they are a kind of recording where someone "reacts" to another video. What instigated watching this type of video is the fact that people try to recreate and / or create the possibility of reproducing countless times the first time they watched a video, trying to capture in these images an "authentic" reaction on something, and also trying to perceive which image is the one that emerges from this double observation: a stare that observes an image of someone watching a video. Perceiving the audiovisualities in these relationships that are created can be a way to denature those connections that are established.

Keywords: Audiovisuals. Videos. YouTube. Reaction.

¹ Mestrando em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.
E-mail: rodrigodurt@gmail.com

² Site disponível no link a seguir: <<https://www.youtube.com>>. Acesso em 25/07/2018.

Introdução

Vídeos onde pessoas reagem a determinadas coisas são extremamente populares em redes sociais digitais, porém, diferentemente do que muitas pessoas pensam, não é um fenômeno tão novo assim. Anderson (2011), conta que apesar de não se ter uma data específica, este tipo de vídeo começou a circular na web por volta de 2007. Segundo o jornalista, nos meses finais de 2007 começaram a circular reações de um vídeo pornográfico de fetiche intitulado “*2 Girls 1 Cup*”. Por possuir tal conteúdo, as pessoas passaram a filmar a sua reação ao ver aquilo que o vídeo continha, ao invés de compartilhar o próprio vídeo. Logo, não demorou muito para que a web começasse a se apropriar dessa tendência e outros atores sociais produzissem da mesma maneira estes vídeos, reagindo a inúmeros outros materiais.

Da mesma maneira, no Brasil não se tem uma data que define o início das produções e circulação deste tipo de vídeo. De maneira geral, observa-se que existe uma grande incidência nas plataformas online de disseminação destes materiais. Em uma pesquisa no YouTube com a palavra “*reaction*” (dia 25/07/2018) encontram-se aproximadamente 49.300.000 resultados, evidenciando como este fenômeno vem ganhando proporção a medida que o acesso a internet proporciona que novos vídeos sejam disponibilizados todos os dias. Um segundo aspecto geral para esta contextualização, é o fato de que se observa uma frequente tentativa de reagir a algo inédito, normalmente produzindo a reação logo que um produto é lançado na internet: trailers, filmes, álbuns musicais, videoclipes musicais, eventos, etc.

Produzir uma reação a algum outro vídeo se tornou tendência principalmente entre produtores de conteúdo da plataforma YouTube. Existem naturezas de reações diferentes: Games, filmes, músicas, comidas, seriados, etc. São inúmeros os tipos de reações a serem produzidas em vídeos, e para tal, alguns canais são mantidos exclusivamente com este tipo de produto.

Tentativamente buscamos entender e esquadrihar alguns indícios que este fenômeno de *reaction* apresenta. A escolha dos materiais empíricos para este trabalho se deu de maneira a levar em consideração principalmente dois critérios: vídeos que aparentemente não fossem produzidos por equipes profissionais e também pelo seu

número de visualizações. A metodologia baseada em *Scanning* permite que haja uma busca mais aprofundada de rastros e também de a observação de indícios irrefletidos normalmente. Além disso, propomos um enquadramento teórico afim de colaborar para uma reflexão sobre os materiais.

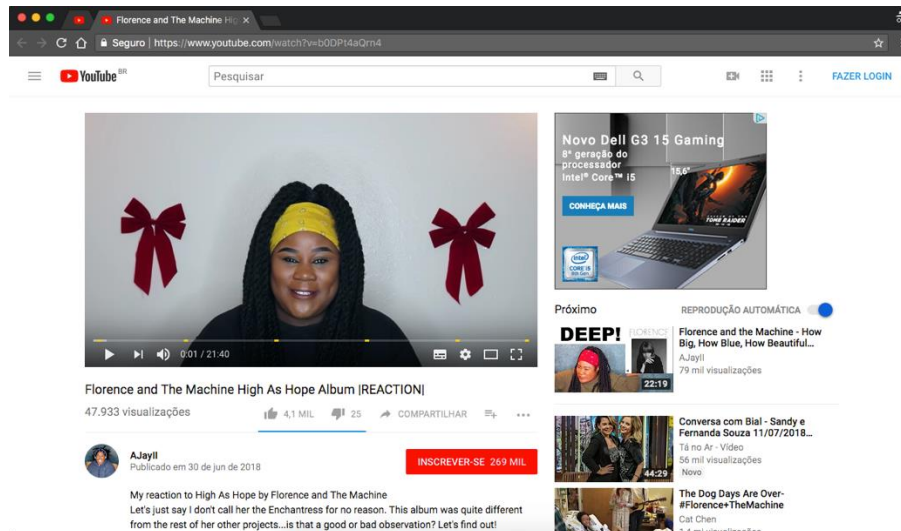
Metodologia

Ante ao cenário exposto acima, para fins a que se destinam este trabalho, selecionou-se dois materiais empíricos para observação. Para realizar a escolha dos materiais, buscou-se no YouTube a palavra “*reaction*” e selecionou-se um vídeo aleatoriamente, mas levando em consideração o fato de que preferencialmente buscava-se um canal de YouTube produzido por um ator social, e não por uma equipe profissional, uma vez que acredita-se aqui ser mais pertinente olhar para este tipo de material sem interferência de uma equipe que atue profissionalmente sob a produção do vídeo. Também, levou-se em consideração buscar um vídeo que tivesse mais de 40.000 visualizações, afim de conseguir materiais que possuíssem um número elevado de visualizações. Sendo assim, o primeiro material selecionado é um vídeo disponível em um canal de uma youtuber³ norte-americana denominado “*AJayIP*”⁴, que no dia 25/07/2018 possui 47.933 visualizações. Neste vídeo a youtuber reage a um álbum musical recentemente lançado denominado “*High As Hope*” da banda britânica Florence and The Machine.

³ Denominação utilizada para definir pessoas que produzem vídeos para a plataforma YouTube.

⁴ Link do video disponível a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=b0DPt4aQrn4>>. Acesso em 25/07/2018.

Figura 1 – *Print Screen* da tela do vídeo de reação da Youtuber AJayll ao álbum “High as hope”

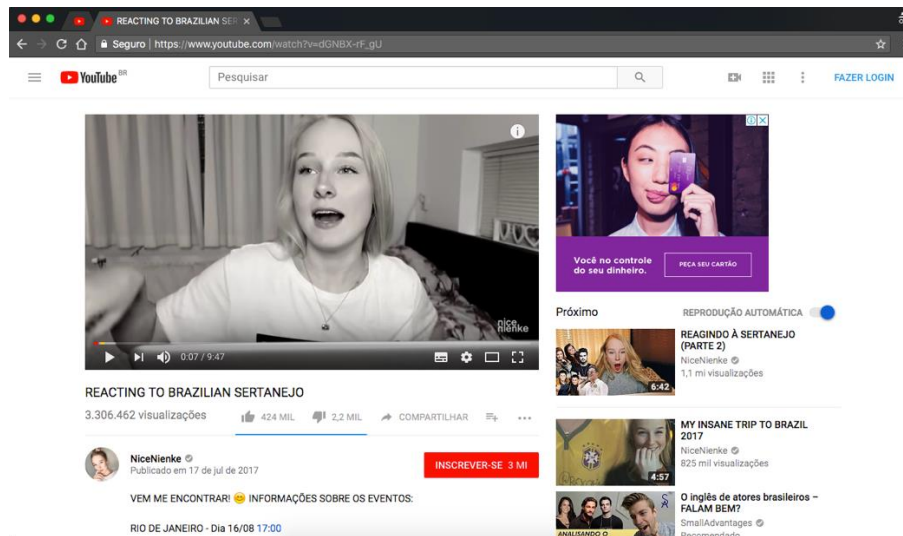


Fonte: Acervo do autor.

O segundo material foi selecionado através da busca pela palavra “*reacting*” levando em consideração os mesmos critérios utilizados para a escolha do primeiro material. O vídeo selecionado está disponível em um canal de uma youtuber holandesa denominado NiceNienke⁵, onde, ela reage neste vídeo a músicas sertanejas brasileiras. Hoje (25/07/2018) o vídeo possui 3.306.447 visualizações, evidenciando o número alto de atores sociais que assistiram a este material.

⁵ Vídeo disponível no link a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=dGNBX-rF_gU>. Acesso em 25/07/2018.

Figura 2 – *Print Screen* da tela do vídeo de reação a um estilo musical brasileiro.



Fonte: Acervo do autor.

A metodologia empregada para observação e aproximação com os conceitos, é a de *Scanning*. Acredita-se que através deste método, conceituado por Flusser (1995), será possível enxergar e/ou desnaturalizar alguns rastros que poderão vir a ser percebidos. Segundo Flusser (1995), essa metodologia consiste em procurar significados mais “profundos” nas imagens: “Quem quiser “aprofundar” o significado e restituir as dimensões abstraídas, deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. Tal vaguear pela superfície é chamado *scanning*.” (FLUSSER, 1995, p. 7). Ainda segundo o autor, ao “vaguear” pela superfície é possível estabelecer relações que antes não eram percebidas entre os componentes da imagem.

Imagem e reprodutibilidade técnica

Neste caminho de pensamento se faz necessário pensar sobre a percepção de Benjamin (1986) em entender como a cultura opera em suas mais diversas instâncias. Neste sentido, o autor apresenta uma visada a respeito da inscrição da possibilidade de reprodução técnica em relação as artes, e também na esfera das mídias. O autor acentua que essencialmente a arte sempre teve a possibilidade de ser reproduzida. Inicialmente pelos discípulos dos artistas, mais tarde com a técnica de xilogravura, e com o

desenvolvimento de novas técnicas as mãos dos artistas passaram a ser substituídas por mecanismos, que devido a sua facilidade no processo de reprodução das imagens passaram a substituir o trabalho braçal dos artistas. O autor acentua a importância da possibilidade de tecnicamente reproduzir o som, como um marco de transformação para a instância das artes:

A reprodução técnica do som iniciou-se no fim do século passado. Com ela, a reprodução técnica atingiu tal padrão de qualidade que ela não somente podia transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas, como conquistar para si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos (BENJAMIN, 1986, p. 167), grifo do autor.

Desta maneira, entende-se a importância da inscrição da técnica na possibilidade de reprodução. Mas qual o valor que essa obra reproduzível passa a ter? Neste sentido, Benjamin (1986) discorre que o valor de “aqui e agora” das obras da arte passa a ser transformado. Questões como a “existência única” e a “autenticidade” de uma obra passam a se reinventar, e conseqüentemente o valor de culto destas obras também. Benjamin (1986) reúne essas características através do conceito de Aura que pode ser entendido como: “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja” (BENJAMIN, 1986, p. 170). Logo, entende-se que com a reprodução das obras a aura passa a ser “destruída” e o valor de culto das obras passa a ser substituído pelo seu valor de exponibilidade. O autor acentua que esse movimento histórico deve ser visto como uma grande transformação na história da humanidade: “A exponibilidade de uma obra de arte cresceu em tal escala, com os vários métodos de sua reprodutibilidade técnica, que a mudança de ênfase de um polo para outro corresponde a uma mudança qualitativa comparável à que ocorreu na pré-história” (BENJAMIN, 1986, p. 173). Essa mudança e/ou transformação de “polos” comentada pelo autor, também pode ser encarada observando a relação da técnica com as massas populacionais, uma vez que é a partir dela que as grandes massas passam a ter acesso a determinados produtos (a partir da sua reprodução técnica), substituindo então o valor de culto que era restrito ao valor de exposição.

Tecnocultura

Neste caminho de pensamentos, se faz importante também observar essa inscrição da técnica na vida social a partir da visão da tecnocultura. Fischer (2013, p. 52), conceitua que a tecnocultura não se trata de olhar para a técnica por si só, “mas sim uma visada que se estabelece na relação de pensar culturalmente as tecnologias e entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura (...)”. Ou seja, necessita-se realizar um movimento de desnaturalização das relações que cotidianamente são construídas e arraigadas nas conexões entre a vida social e a tecnologia. A partir de Fischer (2013) entende-se que pensar sobre como os aparatos tecnológicos incidem efetivamente nas nossas experiências, e ter um olhar sobre como essas propriedades agem na nossa cultura é perceber, de certa forma, tecnoculturalmente. Além disso o autor destaca que a desnaturalização é um exercício fundamental de procurar, escavar e desenterrar para trazer a luz aquilo que não se faz visto de forma fácil, natural, escancarada.

Fischer (2013), também traz uma visada a respeito da visão tecnocultural aplicada na produção de pesquisas sobre audiovisuais a partir da perspectiva arqueológica. Nela, busca-se rastros sobre que abram possibilidade de entendimento e visualização de histórias outras, além daquelas que são contadas como um futuro perfeito da tecnologia digital. Essa reflexão suscita e instiga o tensionamento e a problematização das relações que são estabelecidas com as mídias digitais, por exemplo.

O conceito de Janela

Belting (2015) apresenta o conceito de janela, que se apresenta como pertinente para se cotejar o objeto empírico que está sendo tratado neste trabalho. Tratando de forma metafórica, pode-se entender o conceito de janela como uma espécie de “moldura” no sentido de que é através dela que se tem uma delimitação entre o mundo e o sujeito que observa o mundo. Pensar sobre essas relações estabelecidas entre as

posições do que seriam “interior e exterior” são fundamentais aqui, e para isso o autor destaca:

Na medida em que o quadro torna explícito o olhar sobre o mundo, ele também indica implicitamente a posição do espectador. A oposição entre interior e exterior constitui propriamente uma lei fundamental da história da imagem ocidental. O mundo é um mundo a ser visto e se abre ao olhar por detrás de uma janela simbólica (BELTING, 2015, p. 116).

Desta maneira, entende-se que o “mundo a ser visto” se abre ao olhar apenas por detrás desta janela simbólica. Neste sentido, o quadro explicita o olhar sobre o mundo, e ainda delimita o lugar daquele que está olhando. Belting (2015) ainda destaca a cultura ocidental presente no modo de olhar, na medida que se instaura um dualismo entre o interior e o exterior, que é delimitado fundamentalmente por esta janela simbólica. Fundamentalmente, o sujeito que olha entende que o mundo externo ao que se pode ver pela janela é um outro lugar, e portanto se sente fora dele: “O interior era o lugar reservado ao sujeito, enquanto o exterior era o espaço do mundo, do qual o eu se retirava a fim de contemplá-lo” (BELTING, 2015, p. 118).

O autor também destaca que ao olhar para a imagem, esquecemos da janela. Ao olharmos para uma imagem, precisamos mergulhar nela, devorar as suas entranhas, deleitarmo-nos do que é possível ver. Mas isso só é possível, se houver um esquecimento da janela. Ela precisa ser “apagada” para ser possível enxergar o que se passa em seu âmago. Belting (2015, p. 120) destaca que: “com efeito, a janela oferece-se apenas para que o olhar possa direcionar-se para o exterior. Não é possível trazer à imagem, ao mesmo tempo, a janela e o olhar através da janela”. Dessa forma, a janela precisa ser ignorada para ver o que se passa através do seu enquadramento.

Interface e software

Arantes (2005), oferece uma visada a partir de uma dimensão tecnocultural a respeito de questões ligadas as interfaces. O modo que a autora trata e pensa sobre este conceito, nos abre caminhos para perceber coisas outras, que devido a desnaturalização e/ou complexificação de questões ligadas as interfaces, passamos a ver o mundo e as relações que se estabelecem nele de uma forma diferente.

A autora trata deste conceito indo além de aspectos técnicos. Entende-se que há a possibilidade de estendermos esse conceito para outros domínios: “Ao mesmo tempo, como descreve Weibel, a interface pode ser entendida como um processo de fluxo de informações entre domínios em um sentido mais amplo do que uma visão meramente técnica.” (ARANTES, 2005, p. 169 *Apud* Weibel, 1996). Ou seja, compreender a noção de interface aplicada a outros domínios faz-nos ir além de aspectos técnicos, mas sim, pensar na composição do mundo por si só repleto de interfaces.

Segundo Arantes estabelecer uma nova maneira para se pensar as interfaces permite questionar fronteiras que estamos acostumados a “enxergar”: “Ampliar a noção de interface permite-nos também questionar fronteiras rígidas entre determinados conceitos, como perto/longe, dentro/fora, natural/artificial, já que, nas práticas artísticas em mídias digitais, esses termos são colocados o tempo todo à prova” (ARANTES, 2005, p. 172). Dessa forma, entende-se que questionar esse tipo de fronteira nos alerta para deixar de pensar no padrão de questionamento sujeito/objeto e observar as relações que se estabelecem entre eles.

Pensar sobre o próprio conceito de interface de uma outra maneira, nos mostra como é possível observar as relações a partir de um outro ângulo, e também, refletir como se alteram as experiências perceptivas do mundo a partir dos meios digitais presentes contemporaneamente.

Software

Pensar os atravessamentos dos softwares aqui se faz oportuno, uma vez que os objetos empíricos são observados dentro de plataformas digitais e de interfaces gráficas. Sendo assim, Manovich (2014) traz um olhar sobre como os softwares agem sob a cultura. O autor destaca o surgimento de uma nova estética híbrida, que sobrepõe linguagens de diferentes meios em uma mesma imagem a partir da observação de softwares.

La nueva estética de los híbridos existe en innumerables variaciones pero el principio básico es el mismo: sobreponer diferentes lenguajes visuales de diferentes medios en una misma imagen. Este es un ejemplo de cómo la lógica de la remezcla de medios reestructura una gran parte de la cultura como todo. Los lenguajes del diseño,

tipografia, animación, pintura y cinematografía se reúnen en la computadora. Por lo tanto, además de ser un metamedio, como lo formuló Kay, también podemos llamar a la computadora una plataforma de *metalenguaje*: el lugar en donde muchos lenguajes culturales del periodo moderno vienen y crean nuevos híbridos⁶. (MANOVICH, 2014, p. 214).

Essa “reestruturação da cultura” citada pelo autor nos apresenta a visão a respeito das consequências dessa nova estética: elas são maiores e mais abrangentes e afetam a nossa forma de olhar e dar significado para as imagens. Esse atravessamento do software na forma como atribuímos sentido as imagens estão presentes em vários níveis comunicacionais, direta ou indiretamente (MANOVICH, 2014).

Compreende-se através de Manovich (2014) que esta nova estética é possível através da ferramenta computador, conceituado como um “metameio”. Esse instrumento que une diversas linguagens visuais de diferentes meios em um só meio, passa a afetar o próprio noção de imagem, uma vez que neste metameio o imbricamento e sobreposição de diferentes linguagens resulta na composição de uma única imagem. Esta nova estética, denominada como uma “estética híbrida” por Manovich (2014), nos faz pensar sobre o atravessamento destes softwares na composição daquilo que estamos observando através da interface gráfica. É imprescindível observar os apontamentos do autor sobre estas mudanças e como elas impactam naquilo que vemos: “En resumen, el resultado del cambio a un ambiente de producción basado en software por parte de la creación de la imagen en movimiento, es un nuevo lenguaje visual”⁷ (MANOVICH, 2014, p. 229). O impacto dessa nova linguagem reconfigurou diversas manifestações visuais e transformou a produção de imagens.

Sendo assim, entende-se que a produção de imagens baseadas em softwares que concernem essa nova linguagem visual, muito embora esteja presente nos audiovisuais, elas também se manifestam de diversas maneiras e alcançam várias instâncias da vida social.

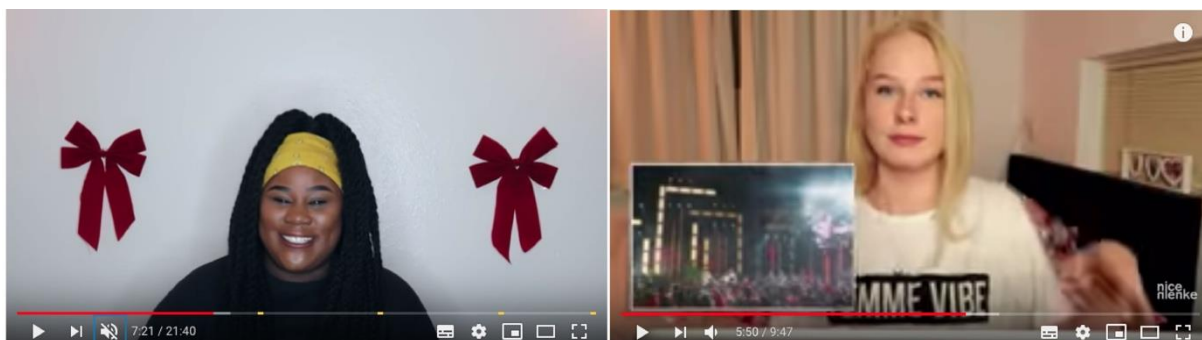
⁶ A nova estética dos híbridos existe em inúmeras variações, mas o princípio básico é o mesmo: sobrepor diferentes linguagens visuais de diferentes mídias na mesma imagem. Este é um exemplo de como a lógica da remix media reestrutura uma grande parte da cultura como tudo. As linguagens de design, tipografia, animação, pintura e cinematografia se encontram no computador. Portanto, além de ser um metamedium, como Kay colocou, também podemos chamar o computador de plataforma de metalinguagem: o lugar onde muitas linguagens culturais do período moderno vêm e criam novos híbridos.

⁷ “Em resumo, o resultado da mudança para um ambiente de produção baseado em software pela criação da imagem em movimento, é uma nova linguagem visual”. (Tradução nossa).

Considerações finais

Apesar de serem dois gêneros de reação diferentes, percebe-se de maneira clara nos dois vídeos algumas características semelhantes: Enquadramento, cortes de cena, posicionamento, relação de campo e fora de campo. As youtubers se posicionam centralmente no plano e normalmente observam a algo que está fora de plano, dando alusão de que elas estão assistindo a outra tela. No primeiro material, a youtuber reage a um álbum musical (e portanto não se tem um vídeo), já no segundo, a respectiva youtuber reage a diversos vídeos, e para se fazer evidente o que ela assiste, é inserido um quadro dentro do campo do vídeo para se poder observar aquilo que a youtuber está vendo.

Figura 3 – Os dois materiais



Fonte: acervo do autor.

É possível observar nestas interfaces uma aproximação com o conceito de janela. Flusser (1995) nos alerta para o fato de que ao olhar para uma imagem, estamos olhando como se fossem janelas e não propriamente imagens que são: “O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo” (FLUSSER, 1995, p. 10). É visível o fato de que existem várias janelas dentro de uma grande janela. O navegador, a interface do site, o quadro onde o vídeo é exibido, os vários outros vídeos ao lado, os anúncios, e ainda os vários ícones gráficos que representam “botões”: tudo isso pode ser visto como várias janelas, uma vez que, ao clicarmos, olharmos, ou direcionarmos uma ação para o que ele convida,

estamos olhando para outra coisa, outro conteúdo, outra imagem. Neste sentido, se coloca como uma moldura que delimita o que estamos vendo através dele. Consequentemente, para enxergar a imagem é preciso esquecer destas janelas. Dessa maneira, fica claro como essas janelas observadas aqui se fazem presentes na maneira como olhamos para essas imagens. Outra questão se faz necessária neste momento, relacionada ao fato de olharmos para essas imagens como visões de mundo e não como representações que são, e neste caminho Aumont (2009) assinala como é importante perceber como respondemos diante de uma cena filmica “como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo” (AUMONT, 2009, p. 21).

É notório o fato de que essa interface necessita da ação do usuário para que ela “aconteça”. Abrir o navegador, buscar pelo site, buscar por vídeos: são várias as ações que demandam dos usuários a sua atividade. Neste sentido, o audiovisual se realiza nestes vídeos como um todo nestas relações. Manifesta-se através de uma montagem feita pelo usuário, uma vez que há uma sobreposição de ações e escolhas que vão alimentando a imagem que está sendo observada, a interface como um todo. Pode-se compreender o conceito de montagem a partir de Eisenstein (2002) que este processo que corresponde a colisão, ou junção de fragmentos (e a partir deles se ter um sentido criado para uma imagem). Sendo assim, a junção de todas essas imagens em uma só se dá pela sobreposição de ações que o usuário age nessa interface.

De forma breve na introdução deste trabalho foi trazido o número de resultados aproximados para este tipo de vídeo na plataforma YouTube revelando o exercício de produção e esquecimento destes materiais e, portanto, também nos faz pensar sobre como a reprodutibilidade técnica é um dos pilares de todas essas imagens. Mas também nos revela sobre como a tecnocultura audiovisual se manifesta na necessidade de proliferação destes materiais e também no movimento de “fazer algo” para que estes vídeos sejam acessados e disseminados pela web. E neste entendimento Benjamin (1986) já alertava: “A obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida” (BENJAMIN, 1986, p. 171). Isso evidencia-se também pelo fato de na plataforma existirem ferramentas para o compartilhamento do vídeo, ou seja, ele já é produzido para a sua reprodução em larga escala. Também comentado por Benjamin (1986) a respeito do valor de exposição das imagens, aqui o

valor de exponibilidade destas imagens é sublinhado pelo número de visualizações que cada vídeo possui.

Nessa imagem de interface, percebe-se a sua composição através vários ícones representativos que demandam da ação do usuário para que “coisas aconteçam”. Nas duas imagens observadas, as opções de ferramentas são as mesmas. A plataforma oferece opções para realizar buscas, voltar a página inicial do site, criar um vídeo, ir para os aplicativos do site, acessar as notificações, visitar o perfil do usuário, curtir, descurtir, comentar, compartilhar o vídeo sendo assistido, alterar para assisti-lo em modo de tela cheia e/ou teatro, inscrever-se no canal do qual o vídeo faz parte, acessar outros vídeos e manter (ou não) uma reprodução automática. Algumas ferramentas representadas por ícones gráficos nos remetem a outros tempos e outras mídias, como por exemplo: a função teatro. Essa função amplia a tela do vídeo de modo vertical, e remonta a nossa visão de modo a lembrar um palco de teatro. Manter uma reprodução automática por exemplo, nos lembra outros tipos de mídia e tecnologias, que por sua vez, mantinham uma reprodução de forma automática.

Se faz necessário também perceber o atravessamento do software naquilo que olhamos. As duas imagens de interface são por natureza produzidas por um software, e neste sentido é importante um aporte tecnocultural para tentar desnaturalizar esse imbricamento de imagens e sistemas computacionais. Neste sentido Manovich (2014) acentua que a transformação na estética de imagens produzidas por software aconteceu de modo silencioso, sem dar-mos conta de sua intensa carga de mudanças, e conseqüentemente se percebem de forma naturalizada os entrelaçamentos entre imagem, software e imagens produzidas por software.

Afinal, que imagem é essa que emerge destas interfaces? Não há como responder de forma didática esta questão, mas o exercício realizado aqui de vaguear pelas duas imagens tentativamente buscou encontrar e/ou pensar sobre alguns aspectos delas, de forma a desnaturalizar algumas características. As propostas de aproximação apresentadas aqui devem ser entendidas como movimentos primários e tentativos de observar e perceber alguns rastros que nos fazem pensar sobre as audiovisuais nas mídias e, portanto, descortinar o que não se mostra naturalmente.

Referências

ANDERSON, Sam. Watching People Watching People Watching. **The New York Times Magazine**. Nova York, 25 Nov-2011. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2011/11/27/magazine/reaction-videos.html>> Acesso em: 25/07/2018.

ARANTES, Priscila. Em busca de uma nova estética. *In*: ARANTES, Priscilla, **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 7. ed Campinas: Papyrus, 2009.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In* **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BELTING, Hans. A janela e o muxarabi: uma história do olhar entre oriente e ocidente. *In*. ALLOA, Emmanuel (Org.). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2015.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. *In*: Kilpp, Suzana; Fischer, Gustavo Daudt. (Org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013, v. 1.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Editora Hucitec: São Paulo, 1995.

MANOVICH, Lev. El software em acción. *In*: **El software toma el mando** (2014). Disponível em: <https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_manovich_>. Acesso em 27/07/2018.