

A Hiper-Realidade no Cinema: Da Produção ao Produzido ¹

Bárbara Isis MARTINS²

Lívia Cristina Enders de ALBUQUERQUE³

Rian Paulo Ferreira SILVA⁴

Magnólia Rejane Andrade dos SANTOS⁵

Universidade de Alagoas, Maceió, AL

RESUMO

Neste artigo, conceitos de hiper-realidade serão associados às práticas de cinema, o simulacro de Baudrillard e suas inserções transcendendo do cinema para o espectador. Será explicado o porquê que a cada dia que passa, as pessoas têm se inserido mais nas práticas de consumo e aderido ao que compreendemos como ilusão e simulação da realidade. O questionamento sobre como se reage nas situações em que o indivíduo se encontra. A atitude da sociedade perante as produções será analisada de forma simples para fácil entendimento, abordando conceitos de ambas as partes para que a ligação entre os temas seja feita de forma clara e concisa, onde o cinema e o hiper-real serão os principais objetos de estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Baudrillard, cinema, consumo, hiper-realidade, simulacro, teoria da comunicação.

INTRODUÇÃO

Trabalhando em cima do conceito de hiper-realidade criado por Baudrillard, o artigo abordará as diversas relações existentes entre a teoria e as práticas do cinema, incluindo seu consumo, sua produção, a reação e a ação do espectador e o que é produzido pelo consumidor após a absorção do conteúdo, partindo do pressuposto de que a simulação equivale ao real.

¹ Trabalho apresentado no IJ 08 – Estudos Interdisciplinares do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Recém-Graduada em Relações Públicas e graduanda do Curso de Jornalismo do COS-Ufal, email: barbara_isis_martins@hotmail.com;

³ Recém-Graduada em Relações Públicas e graduanda do Curso de Jornalismo do COS-Ufal, email: licacris.ea@gmail.com;

⁴ Estudante de Graduação do 6º semestre do curso de Jornalismo do COS-Ufal, email: rpaulofs@gmail.com;

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo do COS-Ufal. E-mail: magnoliasantos@hotmail.com;

Será avaliada também a formação dos produtos cinematográficos que estão seguindo a linha de abordagens hiper-reais, como é possível perceber em filmes como *A Origem* (2010), *Vanilla Sky* (2001), *Minority Report* (2002), *Matrix* (1999), *O Vingador do Futuro* (2012), *Assassins Creed* (2016), *Substitutos* (2009) - alguns destes serão mencionados posteriormente -, mostrando em suas produções conceitos, exemplos, panoramas do que acontece no dia-a-dia, analisando a retórica e o funcionalismo de sua estrutura, já que a sociedade está sendo cada vez mais bombardeada com informações, ideologias, costumes, práticas de mercado, tudo com base na formação desses produtos midiáticos que são lançados com o objetivo exclusivo de serem consumidos.

Com base nessa análise, serão discutidos métodos, relações mercadológicas, inserção da realidade construída na realidade de fato, noção de simulacro, e a inversão do valor de produção no valor de consumo. Será tão normal o hiper-real invadir as telonas?

O HIPER-REAL NA PRODUÇÃO

Seguindo a abordagem, percebe-se que a produção de obras cinematográficas tem traçado o caminho hiper-real, sendo esses conhecidos como “filmes inteligentes”, onde os efeitos especiais ganham destaque e a percepção de consciência fascina quem assiste. Só que a construção dessas películas vai além disso.

Ao analisar o filme *A Origem* de Christopher Nolan, que trata do roubo de sonhos, onde a mente é invadida e estimulada a criar um mundo paralelo que só você conhece ou quem compartilha da mesma situação, ajuda a compreender a noção de simulacro.



Imagem 1 – cartaz de *A Origem*

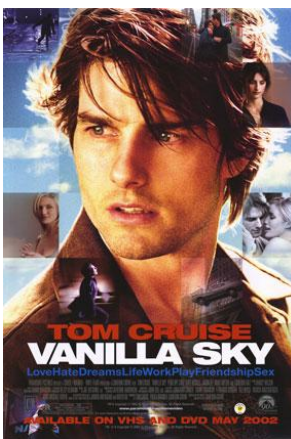


Imagem 2 – cartaz de *Vanilla Sky*

Para Baudrillard (1991, p. 13), simulacro significa “o reflexo de uma realidade profunda; a imagem mascara e deforma essa realidade profunda; mascara a ausência de realidade profunda; não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu simulacro puro”, e que no filme significa onde se simula a realidade em sonhos, onde ideias podem ser implantadas, fazendo com que as pessoas acreditem naquilo que acontece em sua mente e acabem por confundi-la com a verdadeira realidade, construindo vidas e se inserindo nelas. Deste modo,

A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, parte da negação radical do signo como valor, do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência [...] A simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro. (BAUDRILLARD, 1991, p. 13).

Além de *A Origem*, outro filme também muito característico é *Vanilla Sky*, de Cameron Crowe. Este fala de experiências trans-humanistas⁶, onde o ator é congelado e levado a delírios e, enquanto isso, construindo uma vida que acreditava puramente ser real, que estava vivendo o momento, só que a experiência obtida foi adquirida por meio de compra, onde mais adiante o personagem principal, encenado por Tom Cruise, descobre que tudo não passou de um sonho e resolve no futuro despertar. Dessa maneira, Baudrillard explica essa situação de formas que

[...] Já não existe o espelho do ser e das aparências, do real e do seu conceito. Já não existe a co-extensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. (1991, p. 8).

Este filme responde bem à pergunta de hiper-realidade e do consumo, onde a ideia de simulacro foi comercializada, criando uma vida totalmente irreal, mas com traços característicos da realidade, tornando essa ideia algo fascinante, com um teor de mistério muito mais encantador que simplesmente viver a realidade.

⁶ É um movimento intelectual que visa transformar a condição humana através do desenvolvimento de tecnologias amplamente disponíveis para aumentar consideravelmente as capacidades intelectuais, físicas e psicológicas humanas.

Isso pode se estender para fora das telas e penetrar na vida dos consumidores, não em forma de ficção científica, mas em idealizações de vida que não são realmente necessárias, com formatações de ideias padronizadas, baseadas no consumo e na mercantilização de vidas perfeitas. Assim, segundo os estudos do teórico, não há fronteiras entre o imaginário e o real.

Segundo, Marshall (2005) Baudrillard aponta três possibilidades de espaço para serem consideradas, são elas:

[...] a primeira é a distância máxima ou utopia baseada na ideia de que: o espaço é preenchido pelos nossos sonhos mais românticos. A distância reduzida é quando mergulhamos na ficção científica e criamos uma projeção desmedida do mundo real. E a distância é zero quando já aconteceu a implosão de todo o sentido pelo primado do modelo. (MARSHAL, 2005, p. 161).

Dessa maneira, ainda é possível enquadrar o filme chamado Substitutos, dirigido por Jonathan Mostow. O longa-metragem se passa no ano de 2054 e, uma das características do futuro, é que os humanos não saem de casa para nada, vivem isolados e interagem indiretamente usando os chamados “substitutos”, que são uma espécie de robô por controle remoto melhores que os humanos, mas que faz com que os usuários sintam o que ele sente.



Imagem 3 – cartaz de Substitutos

Apesar de parecer, eles não sentem qualquer tipo de dor ou prazer, e apenas uma pessoa no filme se incomoda com o fato de a humanidade se acostumar a usar robôs para serem eles mesmos e desempenhar suas atividades, é o protagonista interpretado

por Bruce Willis, que não se demonstra contente com o comodismo das pessoas ao se entregarem a esse tipo de evolução.

Assim, na obra *A Troca Simbólica e a Morte* (1996), Baudrillard faz uma comparação entre o autônomo e o robô e leva em consideração que a máquina se equivale ao homem, no que diz respeito a um processo operacional.

Baudrillard considera a predominância das máquinas, do trabalho morto superando o trabalhador vivo, julgando-os necessários para o ciclo de produção e reprodução. Assim, o homem deixa sua condição natural para participar de uma lei mercadológica, de valor e de reprodução. Deste modo, surge uma espécie de controle cibernético, que proporciona a criação de uma nova configuração operacional pergunta/resposta/estímulo, que dará surgimento a um simulacro industrial, que contempla sua própria ideia sobre a questão digital, em:

A digitalidade é o seu princípio metafísico, e o DNA o seu profeta. É no código genético que a gênese do simulacro encontra hoje sua forma perfeita. No limite de um extermínio cada vez mais desenvolvido das referências e finalidades, de uma perda de semelhanças e de designações, depara-se com o signo digital e programático, cujo valor é puramente tático na intersecção de outros sinais. (BAUDRILLARD, 1976, p.99).

Com esses exemplos, fica nítida a relação existente entre a abordagem teórica defendida por Baudrillard e as produções cinematográficas, além das reações que essa tecnologia tem estimulado na sociedade.

AÇÃO E REAÇÃO

Sabe-se que, nos estudos básicos de física, para toda ação compete uma reação igual e contrária⁷. Isso não é só na física. Em se tratando de relação midiaticizada, em que há um emissor - neste caso quem produz -, um suporte ou transmissor - que é um dos *media*⁸ -, e o receptor - que seria o consumidor -, percebe-se que o cinema tem um poder imenso de transmissão e propagação da informação, injetando em quem assiste boa parte da sua mensagem, seja ela de qualquer natureza, se fixando na mente, e por menor que seja, ela pode crescer, e uma vez formada e compreendida ela não se desfaz.

⁷ Terceira lei de Newton.

⁸ Conjunto dos meios de comunicação de massa (jornal, rádio, televisão etc.).

Desse modo, isso faz com que o indivíduo receba a ação e reaja de acordo com ela, disseminando o conteúdo e projetando a experiência fictícia do filme na sociedade, simulando uma realidade que não existe, mas que passa a ser tida como real no momento em que se acredita na realidade do fato.

O cinema é, antes de tudo, uma invenção técnica onde a filosofia tem sua razão de ser. Todavia, não devemos exagerar, afirmando que essa filosofia provém do cinema e o traduz no terreno das ideias. Pois o cinema pode ser mal utilizado e o instrumento técnico, uma vez inventado, tem que ser retomado por uma vontade artística e tornar-se como que inventado uma segunda vez, antes que se chegue a construir filmes de verdade. (MERLEAU-PONTY, 1983, p. 117).

O ator social devolve o que foi absorvido como informação em forma de experiência de vida, montando assim uma ilusão, e reagindo como se fosse realmente necessário e válido. O cinema transmite uma perspectiva muito exuberante, onde encontram-se ícones de beleza, heróis humanizados, modelos de vida, induzindo o espectador a acreditar na veracidade do que se vê, criando assim padrões desejados por todos, estimulando o consumo tanto de longas-metragens quanto dos produtos contidos na produção dos mesmos.

A imagem pode ser nebulosa, deformada, descolorida, sem valor documental, mas provém por sua gênese da ontologia do modelo; ela é o modelo. Daí o fascínio das fotografias de álbuns. Essas sombras cinzentas ou sépias, fantasmagóricas, quase ilegíveis, já deixaram de ser tradicionais retratos de família para se tornarem inquietante presença de vidas paralisadas em suas durações, libertas de seus destinos, não pelo sortilégio da arte, mas em virtude de uma mecânica impassível, pois a fotografia não cria como arte da eternidade, ela embalsama o tempo, simplesmente o subtrai à sua própria corrupção. (BAZIN, 1983, p. 126).

Como a prática de ir ao cinema tornou-se sinônimo de lazer, já que, de acordo com Baudrillard (1991), o tempo do lazer era um tempo para descanso, mas que foi substituído como um momento para ser consumido com o intuito de gerar valores, esse momento fez com que o cinema se tornasse um produto extremamente rentável, ativando assim a indústria cinematográfica, fazendo com que a produção se tornasse constante e numerosa para abastecer o mercado, e encantadora aos olhos dos consumidores.

O QUE A SOCIEDADE PRODUZ

Seguindo o raciocínio, chega a vez do que é produzido pela sociedade, que foi pouco explanado anteriormente, a mesma absorve todos esses conceitos como por osmose, a construção de hiper-real é feita a partir da ilusão que os indivíduos tem, da idealização de perfeição explorada pelo cinema, despertando nos consumidores imenso desejo para aderirem aos objetos, marcas, estilos de vida, estética, daqueles que se tornaram referência, ícones, ídolos.

[...] o cinema possui uma tal proximidade com o mundo que pode converter-se em sua réplica e em sua extensão [...] Em definitivo, entre o cinema e a realidade há uma relação existencial, uma continuidade profunda, pois ambos são parentes ontologicamente. (CASSETTI, 2005, p. 42-3).

Esse efeito move a economia, fazendo circular como um elo, onde tudo que é oferecido e comercializado faz girar o capital das indústrias, induzindo costumes, tendências, culturas, e domesticando o que seria “vida de estrela”. A sociedade é induzida não de forma passiva, mas ela contribui para essa indução, pois ela cria, e assim recria, atuando como um ciclo vicioso, onde se produz para consumir a produção dos outros, e assim reverberar o que foi inserido pelos *media*.

COMO NUM FILME

A sociedade está tão condicionada e acostumada com esse modo de viver contemporâneo que por vezes não se dá conta de que agem e falam de modo automático com relação a essa vinculação ao hiper-real.

O cinema plagia-se e recopia-se, refaz os seus clássicos, retroactiva os mitos originais, refaz o mundo mais perfeito que o mundo de origem, etc. Tudo isso é lógico, o cinema está fascinado consigo próprio como objeto perdido tal como está (e nós) estamos fascinados pelo real e com o real em dissipação. (BAUDRILLARD, 1991, p. 64).

De maneira mais específica, é possível dizer que está sendo vivenciado uma espécie de simulacro coletivo, pois diariamente no meio social faz-se comparações e idealizações que fogem a natureza real das coisas.

Frequentemente a “realidade” do cinema invade a vida das pessoas, no momento em que são praticadas atividades corriqueiras e de costume nota-se que, por ora, são feitas diversas comparações, como por exemplo, se estão em um relacionamento afetivo, vez ou outra se comparam ao casal de determinado filme, e assim se questiona, ou querendo fazer o mesmo que o casal fez ou que o seu(a) parceiro(a) fosse igual.

É possível perceber que muitas vezes se apropriam dos mesmos como lemas de vida, que tomando para si e seguindo algo que não passa de ficção, como se o que se encontra nos filmes fossem verdadeiras representações da vida real, sendo absorvidas como se realmente aquilo fosse verdade, e acaba por se encantar, idealizar, aderir às práticas, como se fosse a realidade assistida, e que se algo na tela acontece errado, o espectador não irá fazer pois sua mente foi tomada pela ideia de que se deu errado para o ator, também irá dar errado para você, ou ainda o contrário, no caso de algo dar certo.

[...] reinventar o real como ficção, precisamente porque ele desaparece da nossa vida. Alucinação do real, do vivido, do cotidiano, mas reconstituído por vezes até os detalhes de uma inquietante estranheza [...] procurando revitalizar, reatualizar, requotidianizar fragmentos de simulação, fragmentos dessa simulação que se tornou para nós, o mundo dito real. (BAUDRILLARD, 1991, p. 155).

Isso ocorre devido ao espetáculo que é uma boa produção cinematográfica. Vive-se em um mundo movido pelo consumo, onde tudo é feito para ser consumido, desde o seu trabalho ao trabalho dos outros, desde sua vida a vida dos outros, e como o poder do capital rege o mundo, consumir também gera prestígio, e nada mais glamoroso que aderir aos padrões daqueles que mais produzem e mais consomem, são eles os artistas famosos, esses são o grande alvo de desejo, onde suas vidas muitas vezes são confundidas com a de seus personagens, e que sua vida real é um exemplo de poder cobiçados por todos.

Quem nunca se comparou a um deles? Quem nunca quis ser um deles? Mas muitas vezes acabam não percebendo que suas próprias vidas são simuladas o tempo todo, onde a cada filme você interpreta uma pessoa diferente, com características diferentes, e para que seja realmente bom é preciso se inserir no contexto, e sentir aquilo que não se sente, e acreditar naquilo que não se crê, falar o que não diria.

Assim, filme após filme os telespectadores são levados a criar um novo simulacro, uma nova ilusão, e desse modo fazer com que quem assista acredite nessa

ilusão, e também faça parte do contexto, e sinta a mesma emoção, mesmo quando não faz sentido nenhum sentir.

Conseguindo transmitir ao espectador o que se simula, e fazendo com que se creia em sua veracidade, cria-se um conjunto de ideias, que foram forjadas conscientemente para agirem sob o inconsciente, para se fixarem na mente e serem empregadas e utilizadas após a saída da sala do cinema. Por isso, é que se tornou comum comparar vidas a dos filmes, a fazer esse paralelo imaginário, para fugir da ideia consciente do que é real.

A ERA HIPER-REAL

Essa busca pelo o que está além da imaginação, pela realidade perfeita, pelo ser humano perfeito, é algo muito característico dessa era tecnológica que compõe o cenário atual, que faz transcender capacidades limitadas, onde no mundo virtual tudo é possível, onde é possível ser o que quiser, e alimentar a ideia de que a perfeição existe, que a beleza é algo muito mais importante que a verdadeira análise de valores, saúde, que a ilusão pelo belo faz com que ultrapasse a noção do que pode ou não ser verdadeiro.

A imagem sem defeitos reais vale mais do que aquela que você realmente tem, e isso passa a ser o grande foco da sociedade, onde corpos bem desenhados pelo programa *Photoshop* submetem parte da população a tomarem medidas para se igualarem em perfeição, isso mostra que os valores estão se invertendo, que ser diferente e normal não é mais tão bem aceito, é preciso ser bonito, sem defeitos, bem alinhado, serializando o homem e formando meras cópias uns dos outros, para poderem atender as exigências da mídia, dos padrões que ela impõe, onde nada que se use ou faça foi realmente decidido por nós, mas sim apontados pela mesma.

Nesse caso, é possível perceber que vale mais copiar conceitos impostos do que criar novos, mais individualizados, é quase como uma fuga da mesmice em que se encontra, a rotina do trabalho, da escola, das responsabilidades domésticas, dos problemas familiares, e construir um universo paralelo em nossa mente serve como conforto espiritual, faz com que se crie uma ilusão para tornar a realidade mais amena.

Esse momento capitalista fez com que a sociedade se mecanizasse, de maneira a visar apenas a produção e o consumo, fazendo com que o trabalho se tornasse hiper-

real, pois repetidas vezes o trabalhador é induzido ao consumo, sem real necessidade, apenas pelo fato de consumir e adquirir bens muitas vezes sem utilidade de subsistência, apenas são adquiridos pelo mero prazer de ter. E isso estabelece uma relação, a repetição dos processos congestiona a mente de forma com que o tempo que se teria para não produzir, é preferível estar a consumir a tê-lo ocioso.

SERÁ TÃO NORMAL O HIPER-REAL INVADIR AS TELONAS?

Diga-se que não é tão normal, mas que está se normalizando. Como é fato que a sociedade a cada dia se insere mais nesse contexto, nessa prática de consumo, nesse paralelo do que é e do que não é real, isso faz com que a situação se torne comum.

É sabido que a muito já se discutia sobre hiper-realidade, assunto esse muito importante e que acaba por definir a sociedade atualmente, pois a partir do século XX passou por grandes transformações tecnológicas e contribuiu para o auge do capitalismo, onde o consumo e a informação se tornaram os verdadeiros objetos que movem o mundo.

Com isso, percebe-se que a indústria cinematográfica atua de forma bastante incisiva, com a verdadeira intenção de obter lucro com seus produtos, como pode perceber na parceria entre os quadrinhos da Marvel e o cinema, como com o artifício da internet a venda dos quadrinhos impressos sofria uma crise, nada melhor que transformá-los em superproduções do cinema e atrair de volta o público consumidor.

O mesmo acontece com o uso do conceito hiper-real, passou a ser rentável, pois como está cada vez mais consumindo e aderindo a ideia de simulacro, é viável que novas produções surjam e abordem o tema, de uma forma sutil, colaborando para o funcionalismo do consumo, neste caso, dobrando o uso do conceito, pois se já é praticado o conceito de hiper-realidade involuntariamente, porque não comercializar o conceito de fato?

É certo que os filmes de ficção científica são fascinantes, onde a exploração da mente, métodos inteligentes encantam os olhos do espectador, porém eles, na verdade, acabam sendo responsáveis por induzirem a pensar exatamente o que a produção queria que pensássemos, e assim, consumir cada vez mais esses produtos, como forma de instrução, e assim a cada dia que passa se torna mais comum e mais normal o uso da prática de indução no cinema, pois se ilusão é rentável, ela será produzida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em linhas gerais, a abordagem foi muito significativa para unirmos as duas concepções, a da prática do cinema e do conceito de hiper-realidade. Entender como funciona esse conceito em nossa mente e como reagir a essa invasão de informação que é injetada em nossas vidas facilita na percepção do fato, onde muitas vezes agimos e reagimos sem perceber.

Com o artifício das produções cinematográficas nos dias de hoje, fica muito mais fácil nos relacionar com esse conceito, pois o cinema é uma arma muito potente em se tratando de manipulação e indução, sem contar no aproveitamento do tema para lançarem longas-metragens de sucesso em bilheterias e críticas, inundando nossas vidas com seus lemas e nos fazendo confundir o real com o hiper-real.

Nunca foi tão usado o conceito de simulacro como temos usado recentemente, em todos os questionamentos. A sociedade tem vivido em um momento onde as sensações forjadas e os métodos estão bastante padronizados. A sociedade tem aproximado cada vez mais a sensação de viver dentro do hiper-real. Em outras palavras significa dizer que, as pessoas têm se idealizado e se inserido em contextos que não são reais, forjando modelos de vida que só correspondem, e tem sentido, na ficção.

Em casos como esses, tem sido necessário questionar, compreender o momento pelo qual estamos passando, essa fase de consumo onde o capitalismo é o maior responsável por esse ciclo de consumismo e produção em série, tanto de trabalho quanto de produto. Essa ideia que a muito vem sendo usada, de que o interessante não é o que vivemos, mas como os poderosos, os famosos e seus personagens vivem, repleta de brilho e uma felicidade construída que por muitos é cobiçada, essa materialização que é feita, tem padronizado os indivíduos e padronizado, valores tem se invertido a todo momento e o que é realmente importante tem sido substituído pelas práticas de consumo e de produção.

É claro que o cinema não iria ficar fora desse processo. Os filmes cada vez mais tem se apoderado dos conceitos e aproveitado o ensejo para tornar essa indústria bastante lucrativa, e induzindo cada vez mais o consumo do mesmo, onde o que se denomina “lazer” não passa de mais um momento oportuno para consumir.

Gerar status nos dias de hoje é algo que é tratado com muita naturalidade, mas isso interfere na compreensão de ser humano, o mesmo tem se distraído, confundindo sua realidade com a ficção, com a ilusão, desejando viver aquilo que não se tem ou que não lhe compete.

Consumir cinema passou a ter valor de prestígio, e isso contribui fortemente para que se manter ocupado seja essencial, onde o tempo que deveríamos estar utilizando para não fazer nada, agora tem de ser usado para gerar valor. Isso tem fortificado a ideia de simulacro, onde tratamos o que real como desnecessário e óbvio, e nos encantamos pela significância e mistério proporcionado pelo que é construído dentro do conceito de hiper-real, que é extremamente atraente e ilude a todos que se deslumbram com as construções criadas pelo mundo do cinema.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean; MORIN, Edgar; MAFFESOLI, Michel. A decadência do futuro e a construção do presente. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1993.

_____. As estratégias fatais. Lisboa: Estampa, 1991.

_____. A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos. Campinas: Papirus, 1990.

_____. A troca impossível. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

_____. A troca simbólica e a morte. São Paulo: Loyola, 1996.

_____. Simulacros e simulações. Lisboa: Relógio d' Água, 1991.

_____. Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 2002.

BAZIN, André. Morte todas as tardes. In: XAVIER, Ismail (org). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

CASSETTI, Francesco. Teorías del cine. Madrid: Catedra, 1994.

CHERQUES, Hermano Roberto Thiry. Pensata - Baudrillard: Trabalho e Hiper-realidade. *In* RAE-eletrônica, v. 9, n. 1, Art. 8, jan./jun. 2010.

MARSHALL, Leandro. Cultura, mídia e tecnologia em Baudrillard: leitura crítica de um crítico da comunicação. Porto Alegre: PUCRS, 2005.

MERLEAU-PONTY, Maurice. A experiência do cinema. Antologia. São Paulo: Graal/Embrafilme, 1983.

POLYDORO, Felipe da Silva. Hiper-realidade versus sedução. *In* Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 24, p. 223-237, janeiro/junho 2011.