

'A REALIDADE É A REALIDADE' OU O CAMINHO DO MEIO: A TAREFA REFLEXIVA, MEDIAÇÃO, PÓS-CINEMA E UM DE FILME DE QUENTIN DUPIEUX

Julio Bezerra¹

Resumo: O texto explora *O segundo ato* (2024), de Quentin Dupieux, como exemplar de um “pós-cinema” em que a tarefa reflexiva colapsa, a realidade e ficção se confundem, e a mediação digital desloca a percepção humana para o segundo plano. A partir de noções como “descorrelação” (Shane Denson), “mediação radical” (Richard Grusin) e “feed-forward” (Mark B. N. Hansen), argumenta-se que as novas tecnologias digitais remodelam a experiência, instaurando processos extraperceptivos e lógicas meta que nos desafiam. Inspirando-se na noção de especulação (Whitehead), o texto sugere que o “pós-cinema” é um estado transitório em que as fronteiras entre ficção/realidade, ator/personagem e humano/máquina se desfazem. *O segundo ato* evidencia esses embates ao exibir um universo autorreflexivo, no qual a busca por uma “realidade” está sempre em disputa, estimulando novas especulações sobre percepção, agência e mediação no século XXI.

Palavras-Chave: Tecnologias digitais; Pós-cinema; Especulação.

É professor dos curso de Audiovisual e do PPGCOM da UFMS. Fez estágios pós-doutorais na ECO-UFRJ e na Columbia University. Autor de *Documentário e jornalismo: Propostas para uma cartografia plural* (2014) e *A eterna novidade do mundo: especulações sobre um certo cinema contemporâneo* (2019). Repórter e crítico de cinema, colaborou com uma ampla gama de publicações (Revista Programa, Revista de Cinema, Bravo!, Mosh, Cinética etc.). Curador e produtor de diversas retrospectivas, como as de *Abel Ferrara* (CCBB, 2012), *Samuel Fuller* (CCBB, 2013), *David Lean* (2015), *Jean Renoir* (CCBB, 2016), *Spike Lee* (2018) e *Scorsese* (2019). Coproduziu e codirigiu a série *Esquinas* para o Canal Brasil (Globosat), dirigiu os curtas *E agora?* (2014) e *Pontos corridos* (2017), e produziu o longa *Tokio Mao* (2019), de Marina Pessanha. E-mail: julioCarlosbezerra@hotmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5163-0083>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1047081958993345>

‘REALITY IS REALITY’ OR THE MIDDLE WAY: THE REFLECTIVE TASK, MEDIATION, POST-CINEMA AND A FILM BY QUENTIN DUPIEUX

Abstract: This paper explores *The Second Act* (2024), by Quentin Dupieux, as an example of a “post-cinema,” in which the reflective task collapses, reality and fiction intertwine and digital mediation shifts human perception to a secondary role. Drawing on concepts like “decorrelation” (Shane Denson), “radical mediation” (Richard Grusin) and “feed-forward” (Mark B. N. Hansen), it is argued that new digital technologies reshape experience, establishing extraperceptive processes and metalogics that challenge us. Inspired by the notion of speculation (Whitehead), the text suggests that “post-cinema” is a transitory state in which the boundaries between fiction/reality, actor/character and human/machine are dissolved. *The Second Act* highlights these clashes by displaying a self-reflective universe, in which the search for a “reality” is always in dispute, stimulating new speculations about perception, agency and mediation in the 21st century.

Keywords: Digital technologies; Post-cinema; Speculation.

Introdução

“O seu plano é idiota”, diz Willy (Raphaël Quenard), entrando de costas no quadro, da esquerda para a direita, ao lado de David (Louis Garrel). “Quantos favores já não te fiz”, retruca o amigo. Um rápido corte interrompe o movimento dos dois e da câmera, que logo retoma sua trajetória em um longo plano-sequência de quase dez minutos. Sem objetivo declarado, os amigos caminham, acompanhados pela câmera em um ângulo diagonal que oscila entre planos médios e mais fechados, conforme a conversa se desenrola. David quer que Willy seduza Florence (Léa Seydoux) — com quem está saindo, mas por quem não sente atração alguma. “Não gosto nem do cheiro, nem das mãos, nem da voz dela”, ele confessa. Willy, desconfia. Florence talvez seja trans. “Isso me enoja,” diz ele. “Não fale isso, seu tolo!”, repreende David, deslocando-se para a margem do quadro. “Você não pode dizer isso. Estamos sendo filmados,” completa, encarando a câmera. Willy também a revela, e pede desculpas. Mas seriam ainda os personagens? Ou os atores que os interpretam? Ou os próprios Quenard e Garrel? A caminhada e o diálogo prosseguem, em um tom aparentemente improvisado. David corrige o francês de Willy, que reescreve sua fala e comemora ter eliminado o termo “nojo.” A trégua, porém, é breve. Willy agora teme que Florence seja feia, acima do peso ou tenha alguma deficiência. “Quer que sejamos cancelados? Comporte-se e diga suas falas. Atenha-se ao seu roteiro,” esbraveja David. A cena recomeça novamente e é logo, mais uma vez, contaminada, desta vez com uma piada homofóbica. A sequência termina quando Florence telefona, confirmando um encontro e o desejo de apresentar o namorado ao pai (Vincent Lindon).

Esta é a segunda sequência de *O segundo ato* (Le deuxième acte, 2024), penúltimo filme do francês Quentin Dupieux, que, depois de uma carreira como DJ e músico sob o nome de Mr. Oizo (que nunca abandonou por completo), tornou-se, ao longo dos últimos dez anos, uma presença discreta, porém constante no circuito de arte europeu (nove filmes desde 2018) — o longa teve sua estreia, para se ter uma ideia, na abertura do Festival de Cannes. Nele, quatro dos maiores astros do cinema francês atual vivem o elenco de um projeto de longa-metragem — supostamente o primeiro roteiro inteiramente escrito e dirigido por inteligência artificial, conforme um dos personagens revela em certo momento. Eles encarnam um pai e sua filha, que se encontram com o

namorado dela e um amigo, em um engenhoso jogo de espelhos, com recorrentes olhares para a câmera, ajustes instantâneos de falas e trocas rápidas e constantes de papel (ator, personagem, ator que vive um ator que interpreta um personagem).

Dupieux fez da mise-en-abyme e do entrecruzamento inesperado de gêneros e expectativas narrativas marcas distintivas de seu cinema. Seus filmes parecem mesmo sempre à beira de uma discussão sobre as fronteiras entre a realidade e a ficção – e, no caso de *O segundo ato*, a um passo de uma reflexão sobre o estado da arte do atual cinema francês. Os personagens engajam discussões que vão da manipulação sensacionalista do audiovisual contemporâneo à indiferença narcísica das estrelas, passando pelo movimento MeToo e a cultura do cancelamento, a presença de inteligências artificiais e dos algoritmos das plataformas de streaming. “A realidade é a realidade!”, exclama Florence, com ironia. Estaríamos diante de meros personagens ou dos próprios atores em cena? Seria este um filme sobre um filme? Ou um filme sobre um filme dentro de outro filme? Talvez seja mesmo apenas um filme. Quer dizer: a estranheza e o absurdo de Dupieux são por demais calculados e espertos, raramente permitem *O segundo ato* atingir o estado de anarquia criativa e o impacto mais visceral que o filme parece muitas vezes almejar.

O objetivo deste texto, contudo, não é oferecer uma análise exaustiva de *O segundo ato*, nem reconstruir integralmente sua lógica narrativa ou estética. O percurso adotado possui um caráter deliberadamente ensaístico e especulativo. Em vez de submeter o filme a um protocolo analítico previamente definido, procuro acompanhar alguns dos problemas que ele faz emergir, colocando suas imagens e situações em diálogo com debates da teoria do cinema, dos estudos de mídia e da filosofia contemporânea. O objetivo não é explicar *O segundo ato* a partir de um quadro conceitual externo, mas pensar com o filme, tomando-o como um intercessor capaz de condensar tensões mais amplas relativas à reflexividade, à mediação e às transformações da experiência na era digital.

Ainda assim, e essa é a aposta deste texto, *O segundo ato* talvez involuntariamente saliente e nos convide a refletir sobre uma espécie de colapso da tarefa reflexiva no cinema contemporâneo, assim como sobre novas configurações de percepção e agência na era digital. A hipótese que orienta as páginas a seguir é que o filme permita pensar uma condição pós-cinematográfica, entendida como um estado de

transição em que categorias tradicionalmente mobilizadas para compreender o cinema (autor e personagem, realidade e ficção, representação e mediação, percepção e operação técnica) tornam-se progressivamente instáveis. Em outras palavras, o filme dentro do filme, a instabilidade do roteiro e a interferência da IA não apenas dramatizam a erosão dessas fronteiras, empurrando-nos para questões de mediação e experiência como noções a serem redescritas, mas também apontam para uma lógica em desencontro com uma perspectiva fenomenológica mais tradicional, centrada em uma subjetividade humana consciente e intencional. Estes são os caminhos que me interessam percorrer nas páginas a seguir, perseguindo um cinema que nos faz especular não apenas sobre o que virá, mas também sobre o que está acontecendo aqui e agora.

Dupieux e a tarefa reflexiva

O cinema de Quentin Dupieux nasce sempre de premissas absurdas. Basta ler as sinopses de filmes como *Rubber* (2010) - a história de um pneu que descobre seus poderes destrutivos e espalha o terror na cidade; *Deerskin: A Jaqueta de Couro de Cervo* (2019) - as aventuras de um homem obcecado por uma jaqueta de couro de cervo, que se tornará um criminoso; ou *Mandíbulas* (2020) - uma mosca gigante que se transforma em animal de estimação de uma dupla de amigos. Contudo, uma vez enunciadas, essas premissas impossíveis viram uma espécie de *leitmotiv*. Dupieux não se preocupa em “amarrar” os acontecimentos nem fornecer explicações convencionais. Ele parece, ao contrário, explorar uma curiosa e aparentemente improvisada repetição de seu ponto de partida, como um jazzista que lança um tema para depois se entregar a variações sem obrigação de alcançar um “refrão”. Seus filmes não obedecem aos ritmos mais costumeiros da comédia ou do drama, mas seguem esse espírito de improviso, no qual o espectador nunca sabe exatamente aonde a narrativa o levará.

Trata-se, sem dúvida, de um cinema autocentrado – não por acaso, Dupieux costuma realizar, escrever, montar, fotografar e assinar a trilha de seus filmes. Quer dizer, o cineasta parte de gêneros reconhecíveis (*slasher*, filme juvenil, comédia de enganos etc.) e trabalha exaustivamente no entrecruzamento de diferentes níveis de narrativa e ficção. Em seus longas, o universo e os eventos entrelaçam-se a outras camadas, seja a

“realidade” que envolve o espectador, seja um enredo paralelo no interior do filme, tudo culminando para a sua própria autodestruição. “Esse afastamento de enunciação”, diz a crítica Sarah Jeanjeau (2021, p. 78), “além de revelar a feitura do dispositivo — leva o espectador a questionar a própria natureza do processo narrativo.”

Este desejo por um metacinema germina desde a estreia cinematográfica de Dupieux, *Nonfilm* (2002), uma radical experiência de documentário sobre uma rodagem que se transforma num quase-filme-de-terror. De lá pra cá, o cineasta parece ter intensificado o gosto pela metalinguagem e autoreflexividade. *O segundo ato* opera incansavelmente nesta chave, em um novelo ininterrupto - como o trilho de carrinho infinito, usado para suavizar o movimento da câmera, que o diretor nos mostra no fim do longa em um plano sequência de 3 minutos. Nunca é totalmente claro o que temos à frente: o filme dirigido pela Inteligência Artificial? Os bastidores e o processo de produção do filme? Ou isto também faz parte do filme? Como se não fosse suficiente, Lindon, Seydoux, Garrel e Quenard ainda vivem versões caricaturadas de si mesmos, apoiando-se em suas biografias e imagens públicas. Eles interpretam, saem de seus personagens a todo momento e discutem entre si — e, no entanto, ninguém grita “Corta!” — e a ação se move dentro e fora dos níveis aparentes de ficção e realidade. Dupieux confunde as pistas de propósito, como no caso do personagem Guillaume, encarnado por Lindon, com referências às convicções políticas, os maneirismos e a abortada “carreira americana” (o papel recusado em *Bastardos Inglórios*, de Quentin Tarantino) do ator.

Guillaume e Willy, pai e melhor amigo do casal de protagonistas, são as figuras mais ostensivamente politicamente incorretas do filme, personagens agressivos, pouco reflexivos, atravessados por preconceitos reiterados. Essa incorreção, contudo, não se estabiliza como traço psicológico ou como máscara cômica. Ela vaza em breves intervalos “fora de cena”, como quando Willy acusa Guillaume de ter cheirado cocaína, se enerva e o agride fisicamente, como se a violência não pertencesse nem ao registro da atuação nem ao da vida privada, mas a um espaço intermediário onde já não sabemos se o gesto é encenado ou simplesmente permitido. Pouco depois, em tom mais amistoso, os dois conversam sobre seus nomes artísticos, reconhecem-se mutuamente e parecem reinscrever a agressividade anterior num jogo de cumplicidade ambígua. Quando a filmagem aparentemente se encerra, Guillaume coloca um bigode falso — gesto

paradoxal, pois a “saída” do personagem se dá pela adoção explícita de uma nova máscara. Descobrimos que Guillaume e Willy são namorados, moram juntos, planejam adotar um cachorro, discutem alergias. A revelação não funciona como acesso a um nível mais verdadeiro ou íntimo da realidade, mas como mais uma dobra do dispositivo: o “verdadeiro” se apresenta sob a forma de uma encenação suplementar. Tornar-se quem se é implica, aqui, vestir outra máscara. A dificuldade em nomear o estatuto dessa relação — atores, personagens, atores que interpretam atores que interpretam personagens — não é um efeito colateral do filme, mas o seu próprio método.

A noção de reflexividade — e termos satélites como “autorreferencialidade,” “metaficção” e “anti-ilusionismo” — provém de uma longa e variada trajetória em áreas como filosofia, antropologia, sociologia e teoria da arte. O denominador comum dessa variedade multidisciplinar é certamente o interesse por aspectos autorreferenciais ou iterativos. Não é muito diferente no cinema. Tudo o que chama a atenção para a técnica e o processo de produção cinematográfica (suas bases conceituais ou sua recepção) — e, por conseguinte, a agência por trás dele — é encarada como uma forma de autorreferência cinematográfica. Filmes reflexivos também tendem a subverter o pressuposto de que a arte pode ser um meio transparente de comunicação, uma janela para o mundo, um espelho transitando pelas ruas, e chama atenção para a mediação. A reflexividade faz a ficção demonstrar-se como tal, e expressa o desejo de expor as estruturas secretas que permitem que a ficção se disfarce de realidade. E, neste sentido, um outro campo se abre em seu emprego estratégico no cinema: a constituição de uma consciência ou distanciamento crítico entre a realidade e a sua mediação.

De fato, a reflexividade emergiu como traço marcante do chamado cinema moderno, atuando como estratégia estética e política fundamental. Ela se torna uma espécie de tarefa, uma ferramenta poderosa para explorar não apenas a estética do cinema, mas também sua capacidade de engajamento crítico e transformação social. No cenário atual, porém, a reflexividade parece desempenhar outro papel. Vivemos hoje em um contexto onde o capitalismo contemporâneo neoliberal tende a absorver a sua própria crítica, em uma operação que pode ser descrita como “cínica”. Não à toa, o tema do cinismo da razão tem sido explorado por diversos filósofos contemporâneos, cada um oferecendo uma perspectiva distinta sobre sua presença na sociedade moderna. O filósofo alemão Peter Sloterdijk, em seu livro *Crítica da Razão Cínica* (2012), aborda o

cinismo como uma condição generalizada no mundo contemporâneo, uma espécie de patologia da razão moderna. Slavoj Žižek, influenciado por Lacan e Marx, discorre sobre o cinismo como forma predominante de ideologia no capitalismo contemporâneo, uma engrenagem crucial na sua manutenção. Para ele, a mera consciência crítica não é suficiente para provocar mudanças, pois o sistema já prevê e neutraliza essa consciência através do cinismo. "Esse cinismo não é uma postura direta de imoralidade; mais parece a própria moral posta a serviço da imoralidade. (ZIZEK, 1996, p. 313).

Vladimir Safatle (2008) faz eco a essa ideia ao falar de um cenário em que não há mais nada a ser desmascarado. Ele descreve uma ideologia reflexiva no coração desse sistema, na qual a capacidade de incorporar a crítica se torna uma estratégia de manutenção e fortalecimento das estruturas existentes. O cinismo teria se tornado o afeto ou a lógica "oficial" do capitalismo neoliberal, substituindo a ironia, que, antes, caracterizava a postura crítica. Se a ironia apontava contradições entre o que se diz e o que se faz, favorecendo uma distância crítica em relação às estruturas sociais, o cinismo atual assume abertamente tais contradições e as trata como parte inevitável da realidade. Em vez de funcionar como um mecanismo de conscientização e emancipação, a reflexividade é cooptada como uma estratégia de adesão e consumo. A crítica é antecipada e absorvida pelo próprio sistema, tornando-se não um obstáculo, mas um ativo que fortalece a lógica capitalista.

Essa lógica também atravessa de forma decisiva a produção cinematográfica contemporânea, na qual até mesmo as obras mais espetaculares e comerciais parecem assumir como obrigação um certo grau de reflexividade. Filmes de grandes franquias multiplicam referências metalinguísticas, acumulam *easter eggs* e ensaiam quebras da quarta parede não com o intuito de instaurar um distanciamento crítico, mas de reforçar o engajamento afetivo do público e ampliar o seu valor de entretenimento. A reflexividade deixa de operar como gesto de suspensão ou desnaturalização do dispositivo e passa a funcionar como um *sabor adicional*, uma promessa de complexidade prontamente consumível. A *mise-en-abyme*, outrora associada a um gesto reflexivo-crítico, converte-se em recurso promocional, em índice de sofisticação narrativa e, não raro, em estratégia de fidelização do espectador.

O advento do cinema digital aprofunda esse quadro ao mesmo tempo em que o reorganiza. Por um lado, as tecnologias digitais parecem acentuar a clivagem entre os

domínios da realidade e do artifício; por outro, dissolvem-na de modo paradoxal, ao naturalizar a manipulação, a correção e a reescrita contínua das imagens. A eliminação de grande parte do trabalho intensivo característico do regime analógico (da película à montagem física) favorece uma câmera mais leve, ubíqua e permanentemente disponível, capaz de capturar o real a qualquer momento e com esforço reduzido. Essa transformação não se limita à diminuição de custos ou à agilização da produção: ela altera profundamente a relação do cineasta com o processo criativo. A possibilidade de revisar, corrigir e experimentar em tempo quase real desloca o gesto reflexivo do momento posterior da análise para o interior mesmo da produção, tornando a autorreferência menos um ato crítico deliberado do que um efeito sistêmico da própria infraestrutura técnica. Nesse contexto, a reflexividade deixa de ser uma tarefa a ser assumida e passa a ser um regime quase automático de funcionamento. É nesse horizonte, em que a reflexividade se torna um dado de base do fazer cinematográfico, e não mais um gesto excepcional, que filmes como o de Dupieux encontram seu terreno de possibilidade.

O segundo ato não é Pânico na escola (Detention, 2011), em que Joseph Kahn, recorrendo a uma reflexividade igualmente exacerbada, sugere que a autenticidade só pode existir no interior dos próprios estereótipos, no ritmo incessante da circulação cultural. Em Dupieux, a abordagem metalinguística parece operar sobretudo como recurso cômico e de entretenimento, um atrativo artístico que promete ao espectador uma experiência supostamente “diferenciada”. Isso se torna particularmente evidente nas cenas em que os personagens interrompem a encenação para revisar falas consideradas inadequadas, ajustar termos politicamente aceitáveis ou corrigir uns aos outros diante da câmera - apenas para, instantes depois, reincidir em novas impropriedades. A reflexividade não produz aqui um distanciamento crítico consistente, mas se converte em jogo repetitivo, quase infantil, em que a transgressão é continuamente encenada, neutralizada e reinscrita. Em outras palavras, a transgressão é estilizada e comercializada, transformando o desejo por mudança em uma *commodity*. Dupieux não parece operar nem pelo registro da ironia, nem por um cinismo plenamente assumido; talvez, como ele próprio sugere em entrevistas, seja antes um fanfarrão. E, nesse sentido, como lembra Žižek (2015), nosso apego à ideia de que o riso teria um poder libertador ou antitotalitário revela-se muitas vezes ingênuo: achamos escapar às

armadilhas ideológicas por meio do riso, mas, como observa Safatle (2008, p. 101), o poder já aprendeu a rir de si mesmo.

Essa lógica se torna ainda mais visível quando observamos como *O segundo ato* lida com aquilo que poderia, à primeira vista, parecer um resto trágico ou um ponto de resistência afetiva ao dispositivo. Parte da recepção crítica do filme, como o texto de Marcos Uzal (2024) publicado na *Cahiers du Cinéma* - tendeu a identificar no figurante vivido por Manuel Guillot uma figura trágica e burlesca que encarnaria uma relação ainda afetiva e quase milagrosa com o cinema. Esta leitura é instigante e talvez capte uma intenção possível de Dupieux. Ela parece, contudo, confundir intenção com efeito. Nada no regime de experiência efetivamente produzido por *O segundo ato* autoriza a estabilização dessa figura como portadora de uma tragédia "real" no interior da diegese. As cenas que cercam o figurante - o colapso nervoso, o suicídio, a pergunta das senhoras sobre se aquilo ainda faz parte do filme, a revelação do truque técnico, a correção digital do corpo, a despedida constrangida e, por fim, a reaparição ambígua da arma - não constroem uma exterioridade ética ou afetiva ao dispositivo. Elas confirmam a lógica do filme e tornam impossível afirmar qualquer estatuto ontológico privilegiado para sua dor.

É bem verdade que Dupieux não parece almejar uma seriedade contundente. Ele herdou de Luis Buñuel - autor com quem costuma ser comparado - o gosto pela piada gratuita e as inserções de eventos sem nexos aparentes, zombando das narrativas convencionais. Mas em Buñuel, mesmo no absurdo, há quase sempre um alvo crítico (moral, político ou cultural). O cineasta espanhol não anula totalmente a possibilidade de ler e contextualizar o que se vê na tela, como faz David Lynch em seus melhores momentos, quando qualquer interpretação é ao mesmo tempo legítima e absolutamente incompleta. Dupieux não tem exatamente uma agenda. Nele, a "farsa" é mais voltada ao riso e à surpresa. Tampouco o interessa levar o espectador a um mergulho psicanalítico ou a uma experiência metafísica de desorientação. Seus filmes focam num desconforto cômico ou numa "incongruência" entre a lógica tradicional e a explosão de ideias nonsense. O espectador ri do absurdo das situações e premissas, sem adentrar uma "zona onírica" insondável. Se Buñuel é "o surreal crítico" e Lynch é "o surreal psico-místico," Dupieux pode ser visto como "o surreal pop cômico."

Mediação ou quando uma IA está no comando

O segundo ato revela a saturação e o esgotamento da tarefa reflexiva, mas o faz reforçando uma espécie de assinatura autoral, celebrando a metalinguagem como um recurso estilístico e humorístico. Não deixa de ser curioso. Talvez até mesmo um tanto paradoxal. Dupieux transforma essa estratégia numa marca distintiva ao mesmo tempo em que evidencia seu colapso, convertendo o “dever reflexivo” em um artifício vazio — reflexo da aceleração e da superficialidade da cultura pop contemporânea. Essa ambivalência se complexifica ainda mais quando somos informados, em pleno desenrolar da narrativa, bem ao estilo de Dupieux, de que o filme que vemos ser rodado (ou cuja própria rodagem talvez já faça parte do filme) é o primeiro longa escrito e dirigido por uma Inteligência Artificial.

É David quem confirma a informação. Em determinado momento, enquanto Guillaume e Willy conversam sobre seus nomes artísticos e um figurante (ao qual ainda retornaremos) tenta, sem sucesso, encher taças de vinho, o personagem-ator vivido por Garrel se senta à mesa de duas senhoras. Não sabemos se são atrizes, personagens ou pessoas “reais”; tampouco a conversa que se segue se estabiliza ontologicamente como cena ou intervalo. David comenta a pressão que o figurante deve estar sentindo: todos esperam por ele. Uma das mulheres observa que nunca imaginamos essas coisas quando assistimos a um filme. A outra concorda. “Nós passamos por tudo isso por vocês, para oferecer um pouco de mágica”, diz David. Elas agradecem e perguntam se é verdade que o filme foi feito por uma Inteligência Artificial. Ele confirma. “E o que isso significa exatamente?”, indaga uma delas. “Eu não poderia explicar. É um pouco triste. É melhor vocês continuarem sonhando”, responde, com charme.

A revelação da presença de uma IA no comando da obra, embora pareça apenas mais uma besteira na fila dos gracejos particulares de Dupieux, acaba deslocando curiosamente o problema colocado pelo filme. Já não se trata apenas de expor as costuras da ficção ou de ironizar os mecanismos de representação, mas de colocar em cena uma instância de produção cuja lógica permanece opaca, irreduzível à intenção autoral ou à consciência dos sujeitos envolvidos. Evidentemente, a opacidade da autoria e da consciência não nasce com as inteligências artificiais. A psicanálise, o estruturalismo, o pós-estruturalismo e diversas correntes da filosofia contemporânea já

havam colocado em questão a centralidade do sujeito como fundamento último do sentido e da ação. O que interessa aqui, contudo, não é reivindicar para a IA uma ruptura absoluta, mas observar como ela redistribui e intensifica esse problema no interior da mediação digital contemporânea, tornando particularmente visíveis formas de agência cuja operação permanece parcialmente inacessível aos próprios sujeitos envolvidos.

Ao sugerir que nem mesmo os atores são capazes de explicar o que a IA “faz” e ao endereçar essa opacidade diretamente a figuras que ocupam a posição de espectadoras dentro da diegese, *O segundo ato* começa a se configurar menos como um exercício de reflexividade e mais como um filme sobre mediação: sobre os regimes, dispositivos e processos que organizam a experiência, produzem a “mágica” do cinema e, ao mesmo tempo, tornam cada vez mais difícil localizar quem age, quem decide e onde, afinal, algo como uma instância última de sentido poderia residir.

A mediação é tradicionalmente entendida como algo que ocorre entre, ou no meio de, sujeitos ou objetos, actantes ou entidades já pré-formadas e preexistentes.² A mediação serviria, portanto, para conectar ou negociar entre categorias e eventos (entre sujeito e objeto, por exemplo). Ela tem sido concebida tanto como a base de nosso acesso à realidade quanto como um véu que impediria o contato direto e imediato com o mundo. Neste sentido, Karen Barad (2007, p. 46), com a faca nos dentes, ataca a mediação e o que ela chama de representacionalismo: “a crença na distinção ontológica entre representações e aquilo que elas pretendem representar.” Para ela, o representacionalismo é problemático porque, ao separar os humanos do mundo não humano, afasta a natureza do nosso alcance: “a noção de mediação tem impedido por muito tempo uma contabilidade mais completa do mundo empírico.” (BARAD, 2007, p. 152).

Ou seja, o conceito de mediação, tal como se desenvolveu na história do pensamento ocidental, baseia-se em dicotomias estáveis — sujeito/objeto, representação/realidade, humano/não humano. Porém, *O segundo ato*, quase sem

² A noção de mediação mobilizada neste artigo não coincide inteiramente com usos mais correntes do termo nos estudos culturais ou na teoria da comunicação, onde frequentemente designa processos sociais, institucionais ou culturais que modulam a circulação de sentidos (como em Martín-Barbero). Embora tais perspectivas sejam fundamentais, o interesse aqui recai sobretudo sobre formulações mais recentes que procuram pensar a mediação em termos ontológicos e processuais, como condição de emergência de sujeitos, objetos e relações.

querer, sugere que tais dicotomias talvez sejam resultado da mediação. Dito de outro modo, quando introduzimos a digitalidade na mediação, essas questões reaparecem sob novas condições técnicas, temporais e operacionais. *O segundo ato* não desvela a verdade por trás da ficção; ele torna a própria ideia de um “por trás” conceitualmente instável, deslocando a pergunta do “o que é real?” para “como essas posições se produzem, se autorizam e se reconfiguram no interior da mediação”. Com isso, a autoreflexividade de *O segundo ato* faz da mediação o coração daquilo que é possível.

Não se trata de um cenário *à la* Baudrillard, em que o real é substituído por simulacros midiáticos e onde a distinção entre real e fictício se esbate. Já não há distância crítica ou hierárquica entre a “realidade” e sua “representação”: ambas são vistas como ontologicamente equivalentes. Se continuarmos a supor que pensamento e mundo são os dois polos básicos em torno dos quais gira a realidade, não importa muito se tentamos separá-los ou combiná-los. O que importa, como no título do influente livro de Barad, é “encontrar o universo no meio do caminho” (*Meeting the Universe Halfway*). O digital e as inteligências artificiais nos forçam, para citar outra obra importante, a “ficar com o problema” (Donna Haraway, 2013). A realidade não está apenas sendo transformada e “aumentada” por meio das novas tecnologias digitais e computacionais. O buraco é mais embaixo: elas se tornaram componentes decisivos dos modos pelos quais acessamos a realidade. E isto talvez seja o que há de mais radical sobre a mediação no século XXI, o fato dela não poder mais ser confinada à comunicação e formas relacionadas de mídia, mas estendida a todas as atividades humanas e não humanas.

Não surpreende, então, que a questão da mediação tenha se tornado tema-chave no final do século XX e início do XXI. Apesar da ampla teorização sobre a mídia motivada pela intensa midiatização das últimas décadas, John Guillory (2010, p. 354) argumenta “que o conceito de mediação permanece subteorizado no estudo da cultura e apenas tenuamente integrado ao estudo da mídia.” Alex Galloway, Eugene Thacker e McKenzie Wark (2014, p. 7) concordam, sugerindo que “novos tipos de limitações e preconceitos tornaram difícil para os estudiosos da mídia darem o passo final e considerarem as condições básicas da mediação.”

Richard Grusin (2015), por sua vez, questiona a maneira mais convencional de definir a mediação como um conceito ou categoria secundária, algo que ocorreria depois que humanos e não humanos, realidade e representação, ou cultura e natureza já

estivessem delimitados. Grusin quer investigar, por ângulos parciais e variados, o status ontológico da mediação. E, em desacordo com Galloway, Thacker e Wark, ele não vê o que a mídia “faz” ou “como é construída” como distrações da questão da mediação, mas como parte essencial dela: “Não pretendo, no entanto, limitar a questão da mediação ao que a mídia faz ou como ela é construída” (GRUSIN, 2015, p. 125) diz ele. “Nem pretendo limitar a mediação à própria mídia, como ela é convencionalmente entendida agora” (GRUSIN, 2015, p. 125), continua. Para Grusin a mediação opera não apenas na comunicação, na representação ou nas artes, mas como um alicerce fundamental da existência — humana e não humana.

O teórico norte-americano propõe a ideia de “mediação radical” para dar forma a argumentos relacionados, mas independentes, sobre o caráter dualista da mediação no pensamento ocidental. Ele sustenta que, embora as mídias e tecnologias de mídia venham operando epistemologicamente como modos de produção de conhecimento, elas também atuam técnica, corporal e materialmente para criar e modular estados de ânimo afetivos, tanto individuais quanto coletivos ou estruturas de sentimento entre conjuntos de humanos e não humanos. O conceito remonta ao “empirismo radical” de William James (1987, p. 1160), que em *A World of Pure Experience*, comenta:

Para ser radical, um empirismo não deve admitir em suas construções nenhum elemento que não seja diretamente experimentado, nem excluir delas nenhum elemento que seja diretamente experimentado. Para tal filosofia, as relações que conectam experiências devem ser elas próprias relações experimentadas, e qualquer tipo de relação experimentada deve ser contabilizada como 'real' como qualquer outra coisa no sistema.

Com o “empirismo radical”, James almeja superar o empirismo (ou realismo) que parte dos objetos ou do “real em si”, bem como o racionalismo (ou idealismo) que vê o real como uma manifestação imperfeita de um “logos” ou espírito universal. Inspirado em James, Grusin basicamente troca “relação” por “mediação” e “real” por “imediato”: “as [mediações] que conectam as experiências devem ser elas mesmas [mediações] experimentadas, e qualquer tipo de [mediação] experimentada deve ser considerada tão [imediata] quanto qualquer outra coisa no sistema.” (GRUSIN, 2015, p.

128) Se o primeiro se interessava pela realidade empírica das relações, o segundo se ocupa do “imediatos” da mediação.

Em suma, a aposta de Grusin (2015, p. 129) é que a mediação seja tomada como ponto de partida: ela não “ocorre depois,” não é mero canal ou atravessamento posterior, “mas como o processo, ação ou evento que gera ou fornece as condições para o surgimento de sujeitos e objetos, para a individuação de entidades dentro do mundo.” Ele elabora:

A mediação não se opõe à imediatez, mas sim é ela própria imediata. Ela nomeia a imediatez da medianidade na qual já estamos vivendo e nos movendo. Em vez de dizer que não há nada que não seja mediado, eu diria que não há nada que não seja mediação, e que a mediação é imediata. (GRUSIN, 2015, p. 129)

A mediação, portanto, não se limita a designar a operação de “mostrar algo” — implica, sobretudo, um regime de percepção, um ecossistema em que aspectos técnicos e humanos se entrelaçam sem hierarquias ou oposições rígidas. De certa forma, todo esse debate tem a qualidade de nos fazer reconhecer que sempre houve processos microscópicos ou extraperceptivos acontecendo exatamente “no meio” da percepção mediada: entre a experiência subjetiva e o evento ou situação objetiva sendo apresentada³. Seguir esse caminho do meio é despertar para a agência transformadora dessa camada mediadora. É entender que tudo se dá em termos de relação, processo e contexto. A mediação não é uma ponte externa ou um instrumento neutro, e sim algo como o próprio modo de constituição da experiência.

É um pouco essa a sensação que *O segundo ato* nos provoca. O próprio título do filme parece menos herdar Aristóteles do que torcê-lo: não como organização da ação, mas como insistência na mediação, esse espaço intermediário onde nada se funda plenamente e nada se resolve, mas onde tudo, ainda assim, acontece. *O segundo ato* não é o desenvolvimento de uma intriga rumo a uma resolução, nem uma etapa intermediária rumo a um terceiro ato redentor. Não há origem estável (quem escreveu

³ Que fique claro: não quero dizer nada mudou, ao contrário. Os processos digitais vêm alterando as coisas de modo veloz e imprevisível. A diferença, no entanto, não deve ser localizada somente na interrupção de processos ou experiências analógicas, já que essas experiências também eram respaldadas por processos materiais descontínuos em relação à experiência subjetiva de um espectador. Tampouco devemos contê-la em um fetichismo tecno-ontológico da película, especialmente acentuado na questão da indexicalidade.

o filme? quem dirige? onde começa a ficção?), nem desfecho que reorganize tudo (o final não resolve, apenas interrompe). *O segundo ato* habita o meio, entre ator e personagem, entre improviso e roteiro, entre humano e IA, entre crítica e entretenimento, entre falha e funcionamento.

Vejamos a penúltima longa sequência do filme, recheada de constantes desenquadramentos, como se a câmera fosse testemunha de algo não previamente encenado. David e Florence caminham de volta pra casa. Ele tenta convencê-la do que chama de "grande teoria": tudo o que tomamos como real (o mundo, as relações, as ações) seria, na verdade, fictício, enquanto filmes, sonhos, histórias e fantasias constituiriam o verdadeiro real. Florence reage com ironia e exige um exemplo concreto. A resposta de David é imediata e grotesca: "Se aplicarmos minha teoria agora... posso transar com você sem trair minha mulher. Como seria ficção, não faria diferença, não seria grave." Florence desmonta a manobra com uma réplica cortante - "Você inventou um conceito idiota para trepar com quem for sem culpa" - e, ao sugerir que ela própria poderia então trair o marido com o técnico de som, aponta para alguém fora do quadro, despertando a indignação de David e desestabilizando novamente o estatuto do que vemos.

"A realidade é a realidade", encerra Florence. Ou seria Florence, a atriz que interpreta Florence? Ou seria a própria Léa Seydoux o tempo todo? Onde está o real? Onde está o personagem? A fala condensa o desejo por uma âncora que o filme desautoriza o tempo inteiro. É o confronto entre a busca (quase ingênua) por uma verdade ou ponto fixo e o caráter precário e híbrido de uma situação escrita e encenada por um outro e diverso tipo de autoria. *O segundo ato* designa mais uma condição do que uma etapa narrativa. Nela, realidade e ficção não são estáveis o suficiente para serem "encontrados" e "analisados." Florence encarna a ironia defensiva de um universo em que as fronteiras já se dissolveram. "A realidade é a realidade" não resolve nada, apenas evidencia que precisamos de mais complexidade para entender o que está se desenrolando.

A pergunta deixa de ser o que é real e o que é ficção e passa a ser como estes elementos e dimensões estão sendo sentidos, usados, combinados, recriados — e com que efeitos. O cinema nunca é origem (ele sempre vem depois do mundo, depois do evento, depois da ação), mas também jamais é fechamento (ele não resolve o real, não

o totaliza definitivamente). O cinema existe no meio: entre mundo e representação, entre ação e sentido, entre acontecimento e memória. O que implica uma certa reorientação fundamental, que poderíamos buscar na filosofia especulativa de Alfred North Whitehead: “que nenhuma reivindicação de conhecimento seja separada do problema que ela tenta resolver e dos meios inventados para resolvê-lo” (GASKILL, NOCEK, 2014, p. 9). Tal postura realça um ponto central do pensamento whiteheadiano: a experiência não serve como mero fundamento secundário do conhecer ou do sentido (como se a experiência fosse um “dado” a ser interpretado). “Para Whitehead,” segundo Isabelle Stengers (2017, p. xiii), “a experiência não é apenas um conceito. É também o que está em jogo.” Ou seja, a experiência é a própria condição de existência do ser, definindo o “ser” e o “devir” de cada entidade.

Uma nova sensibilidade, uma outra fenomenologia

Não por acaso, Mark B. N. Hansen (2015) vê em Whitehead uma matriz conceitual que descreve melhor do que as teorias tradicionais o fenômeno das mídias digitais no século XXI, onde processos computacionais e redes algorítmicas operam “antes” e “além” da percepção humana imediata.⁴ O digital reorganiza a própria estrutura da experiência, seja para fins de interação, consumo, vigilância ou entretenimento. As tecnologias digitais não configuram um simples “canal” entre nós e o mundo: elas redefinem continuamente o próprio ato de mediação, determinando novos modos de perceber, sentir e agir. Elas moldam (por meio de algoritmos, redes, sensores etc.) quais conteúdos são gerados, como são interpretados e de que forma chegam à nossa consciência. Dito de outro modo, as mídias digitais “mediam” não só a mensagem final que recebemos, mas o próprio processo de seleção, filtragem e priorização, ou seja, aquilo que “conta” como experiência válida ou visível.

⁴ Parece-me importante esclarecer que isso não significa que processos distribuídos, temporalidades múltiplas ou formas não centradas de experiência tenham surgido apenas com o advento das tecnologias digitais. Diversas tradições filosóficas e teóricas já haviam descrito tais fenômenos sob diferentes perspectivas. O interesse de Hansen, contudo, reside em mostrar como as mídias digitais tornam essas dinâmicas particularmente visíveis e operacionais, reorganizando-as em novas escalas temporais, materiais e perceptivas.

Em *Feed-Forward*, título que nomeia justamente esse tipo de mediação, Hansen muda o foco das mídias que se dirigem diretamente a nós e colocam em evidência a centralidade da consciência humana para apresentar uma visão radicalmente dispersa, em múltiplas camadas e profundamente relacional e materialista da agência, da experiência e da subjetividade que as mídias digitais tornam possível. Essas mídias são processos computacionais orientados por dados, guiados por redes de algoritmos, que operam em velocidades e com uma complexidade inacessíveis à percepção humana. Elas afetam a experiência humana sem nossa consciência; não porque não estejamos atentos, mas porque não conseguimos perceber seu funcionamento usando apenas nosso aparato corporal de forma não aprimorada.

Nesta toada, Shane Denson (2016a e 2020) propõe o conceito de "descorrelação" entre as imagens digitais e a subjetividade humana e suas perspectivas fenomenológicas, narrativas e visuais, justamente para dar conta da dissolução das relações mais tradicionais entre o espectador e o objeto audiovisual. As imagens digitais são moduladas por códigos, algoritmos e sistemas computacionais que funcionam em velocidades e níveis de complexidade inatingíveis pela experiência humana convencional. Em seu sentido mais geral, a "descorrelação" descreve o modo como, em mídias digitais contemporâneas, a experiência subjetiva (do espectador, do usuário) é cada vez mais desvinculada ou "desalinhada" em relação ao substrato material ou tecnológico que gera as imagens e os fluxos sensoriais.

É mais uma vez *O segundo ato* que nos vem à mente. Em vez de estabelecer um eixo estável entre "o que é ficção" e "o que é real", o filme projeta um espaço sistematicamente deslocado, no qual a experiência já não se organiza em torno de uma perspectiva humana unificada. Esse deslocamento se torna particularmente evidente na cena em que David se senta à mesa das duas senhoras, figuras que ocupam, de modo quase didático, a posição de espectadoras dentro da diegese. Ao comentar a pressão vivida pelo figurante e afirmar que "passam por tudo isso para oferecer um pouco de mágica", David antecipa o sofrimento que ainda está por vir, enquanto as mulheres observam que nunca imaginamos tais bastidores quando vemos um filme. A revelação de que a obra teria sido escrita e dirigida por uma Inteligência Artificial não esclarece essa situação, ao contrário. Quando questionado sobre o que isso significa, David responde que não poderia explicar e sugere que elas "continuem sonhando".

A cena não apenas desfaz o pacto ficcional, mas desloca o próprio regime de experiência: a agência que organiza o filme já não se deixa correlacionar à consciência dos sujeitos em cena nem à do espectador. Os personagens não coincidem consigo mesmos como sujeitos unificados; obedecem e resistem alternadamente a forças que não se reduzem à câmera ou à intenção autoral, mas incluem scripts, protocolos e processos computacionais opacos. *O segundo ato* encena de modo exemplar aquilo que Hansen e Denson descrevem como uma nova condição fenomenológica das mídias digitais: uma experiência modulada por operações que ocorrem antes, além e aquém da percepção humana, tornando a própria sensação de realidade algo estruturalmente instável e mediado.

Essa condição se reforça pela sensação persistente de que o filme, atribuído a uma IA, parece antever tudo o que irá acontecer. A câmera está sempre onde precisa estar; o som capta respirações, tremores e hesitações no instante mesmo em que emergem; a montagem intervém quase em tempo real, corrigindo, comentando, rearranjando continuamente o que vemos. Em um filme que se desdobra dobra por dobra, ruptura por ruptura, não há a impressão de um dispositivo que reage aos acontecimentos, mas de um sistema que os precede, os absorve e os reorganiza incessantemente. O dispositivo cinematográfico exibe, assim, uma espécie de onipresença operacional e de onipotência funcional que não se traduzem em domínio narrativo ou controle absoluto do sentido, mas em antecipação: a experiência já chega modulada, pré-formatada, antes mesmo de poder ser plenamente sentida ou interpretada. Nesse sentido, *O segundo ato* radicaliza a condição descrita por Hansen e Denson, ao fazer da mediação não apenas o meio pelo qual algo se apresenta, mas a própria instância que decide, de antemão, como e em que termos algo poderá acontecer.

Ademais, as máquinas não veem, ouvem ou sentem o mundo da mesma forma que os seres humanos. A computação digital possui uma estética e uma fenomenologia próprias, distintas da percepção humana: se esta, como sugerem Bergson e Deleuze (1985, p. 93), opera de modo subtrativo, selecionando e reduzindo o real, a computação é, em última instância, aditiva. A captura digital começa por amostragens e reduções, mas rapidamente se desdobra em cadeias de cálculos que acumulam informações em escalas e velocidades inacessíveis à experiência humana. Neste contexto, dissolvem-se as relações mais tradicionais entre espectador e objeto capturado audiovisualmente e

justaposto pela montagem em uma determinada sucessão, substituídas por novos modos de contato forjados nos intervalos microtemporais do processamento algorítmico. As novas tecnologias digitais não apenas produzem um novo tipo de imagem, elas “estabelecem configurações e parâmetros de percepção e agência inteiramente novos, colocando os espectadores em uma relação sem precedentes com as imagens e a infraestrutura de sua mediação.” (DENSON, 2016a, pp. 193 e 194)

Seguindo Whitehead, Hansen e Denson deslocam a consciência do centro da análise para o seu desfecho: a experiência não é o ponto de partida da percepção, mas o culminar provisório de processos materiais distribuídos em múltiplas escalas e temporalidades. Quando vemos uma imagem digital, ela já resulta de uma série de decisões e operações que antecedem e moldam a percepção em tempo real, redefinindo a própria continuidade da imagem. O pixel é o agente de uma transformação fundamental da imagem, que começa a operar sem ser apreendida fenomenalmente. Hansen (2016, p. 810) insiste:

A lógica baseada nos pixels das imagens comprimidas digitalmente desloca a operação de continuidade para um nível mais ‘elementar’ do que o das relações entre imagens (continuidade ou pós-continuidade no cinema). Na compressão digital, como revelam procedimentos como o datamoshing, não podemos mais falar de uma relação entre imagens, mas sim de uma modulação contínua da própria imagem (...) As imagens de compressão são como ‘catálogos de pura diferencialidade’, pois o que elas indexam é nada mais nada menos do que a auto-diferença da própria imagem em toda a sua potencialidade.

É importante que se diga, embora o tema fuja um pouco do foco deste artigo, que, longe de estarem imutavelmente fixadas numa base de código estável, as imagens digitais estão imbricadas em processos algorítmicos muito voláteis e gerativos, que não reproduzem “a mesma” imagem indefinidamente, mas, geram imagens inteiramente novas a cada reprodução. Falhas e artefatos de compressão nos oferecem um vislumbre dessa processualidade geradora e nos apontam para uma nova qualidade temporal das mídias de imagens em movimento e de nossa experiência delas. *O segundo ato*, mais uma vez, vem ao nosso encontro, quando, no final do filme, um assistente, com um computador nas mãos, leva a IA aos atores, em um momento de avaliação do dia de filmagem. A IA sugere sete horas de sono a um dos intérpretes, aplica multas a alguns

(por terem engordado ou improvisado nas falas), comunica a todos a utilização de corretores automáticos (para emagrecer um, consertar a falas do outro) e insiste que suas opiniões pessoais não serão levadas em consideração. A avaliação, contudo, é interrompida. A tela do computador é congelada. O *buffering*⁵ assume o controle.

É neste sentido que Hansen defende a existência de um “suplemento” inevitável entre as operações técnicas das mídias digitais e a consciência humana. Tal suplemento exige novos modos de compreender como somos “alimentados” por redes e algoritmos e como, em contrapartida, nossas ações e percepções são continuamente moldadas por eles. Essa nova sensibilidade, argumenta Hansen (2015, p. 152), ultrapassa em muito as capacidades perceptivas — conscientes e não conscientes — típicas do humano e, ainda assim, permanece no cerne da experiência humana. Longe de marginalizar a presença do sujeito, Hansen⁶ insiste na importância da consciência como parte constitutiva dessa operacionalidade, ainda que profundamente descentralizada em relação ao lugar privilegiado que ocupou na tradição filosófica e nos estudos de mídia. O autor argumenta, de forma coerente com a crítica de Whitehead ao “subjetivismo moderno,” que essa “excedência” da sensibilidade é o terreno no qual a experiência e a subjetividade humanas, de um lado, e as novas mídias e suas tecnologias, de outro, se encontram (HANSEN, 2015, p. 152).

É justamente essa ambivalência que estrutura a relação entre humanos e tecnologias digitais: um campo tenso entre promessa e ameaça, benefício e dano.

⁵ Embora seja onipresente e gere incômodo real, o *buffering* costuma ser visto como falha casual ou algo que se resolverá com upgrade de serviço/dispositivo, e tende a ser amplamente negligenciado pela teoria. Neta Alexander, uma bela exceção, investiga como a cultura do streaming digital — cujo discurso oficial promete acesso instantâneo, permanente e sob demanda —, na prática, gera momentos frequentes de interrupção, que provocam ansiedade, frustração e um estado de “raiva contra a máquina”. Ela sugere que esse fenômeno não é só uma limitação técnica transitória, mas um sintoma de contradições mais amplas. Em “Raiva contra a máquina” (2023), Alexander considera o *buffering* um sintoma de tensões entre a utopia do “sob demanda” e as realidades materiais, econômicas e políticas que regem a infraestrutura digital. Ele rompe a ilusão de acesso fluido e, paradoxalmente, reforça a ansiedade perpétua, traço característico do capitalismo contemporâneo.

⁶ De acordo com Hansen, alguns intérpretes contemporâneos de Whitehead tendem a enfatizar tanto a dimensão não humana do pensamento whiteheadiano que acabam deixando a presença humana praticamente de lado — o que o teórico das mídias chama de “anti-humanismo filosófico.” (HANSEN, 2015, p. 18) Para Hansen, porém, essa leitura contraria o espírito do próprio Whitehead, que, embora defenda uma ontologia “neutra” ou “plana”, ainda assim, mantém um lugar significativo para a experiência e a consciência humanas.

Hansen (2015, pp. 50-55) invoca a figura derridiana do *Pharmakon*⁷ tal como elaborada por Bernard Stiegler para mostrar como, na era das redes digitais e dos algoritmos, a tecnologia funciona como um *pharmakon* ampliado: um duplo que tanto oferece possibilidades criativas, de expansão perceptiva ou de interação, quanto carrega riscos (controle, vigilância, manipulação algorítmica). Ele destaca que as mídias contemporâneas (*feed-forward*, dados em tempo real, dispositivos móveis) não apenas “intermedeiam” a experiência, mas redefinem ativamente as condições de percepção e ação — e, nesse sentido, são profundamente farmacológicas: podem “curar” (abrir horizontes) e “envenenar” (submeter a lógicas opacas de controle). Contra leituras distópicas que naturalizam essa captura, ele alerta para o risco de uma “farmacologia pervertida”, marcada por um excesso de toxicidade e recompensas ilusórias (HANSEN, 2015, p. 72).

Deveríamos, ao contrário, diz Hansen, aproveitar essa propensão ao enriquecimento da experiência humana. Esse “excedente” oferece a possibilidade de uma abertura - que o autor (2015, pp. 268–270) chama de “recompensa” - a partir da qual ele esboça uma verdadeira política da sensibilidade. Trata-se menos de celebrar as tecnologias digitais como instâncias redentoras do que de reconhecer nelas a emergência de camadas de experiência que escapam à fenomenalidade clássica e desafiam os modelos tradicionais de percepção. A saída do domínio estritamente fenomenal não implica, aqui, o abandono da experiência, mas sua redistribuição: as transformações contínuas da imagem ao nível do pixel não são diretamente perceptíveis, mas podem servir de base para hipóteses sensíveis capazes de reconfigurar os modos de expressão, de atenção e de relação com o visível.

Não à toa, Hansen sugere uma afinidade entre os processos da imagem digital e aquilo que, em diálogo com Peirce, ele descreve como momentos de pura qualidade

⁷ A noção de *pharmakon* emerge inicialmente em Fedro como uma maneira de Platão descrever a escrita, algo que pode curar (uma forma de conhecimento) ou envenenar (um artifício que substitui a memória viva). Jacques Derrida a reinterpreta para sublinhar a indecidibilidade entre opostos (remédio x veneno). No uso derridiano, o *pharmakon* é um conceito-limite que coloca em questão as fronteiras nítidas do bem/mal, mostrando que um elemento pode simultaneamente ter efeitos contrários, dependendo do contexto e do uso. Bernard Stiegler transfere essa noção para o estudo da técnica (ou tecnicidade), afirmando que toda tecnologia é um *pharmakon*: pode ser “remédio” (facilitando a vida, ampliando capacidades) ou “veneno” (gerando dependência, alienação, destruição). Ele argumenta que os dispositivos técnicos não são neutros; eles transformam, para o bem ou para o mal, nossa forma de viver e pensar. Essa ambivalência fundamental lhes confere um papel central na definição do social e do psíquico.

ou de indeterminação sensível, instantes em que a imagem ainda não se encontra plenamente capturada por funções narrativas, referenciais ou institucionais. Mais do que desenvolver sistematicamente essa categoria, interessa-nos aqui reconhecer o horizonte que ela aponta: a possibilidade de libertar a imagem de sua sobredeterminação pela instituição do cinema e por seus regimes críticos habituais (HANSEN, 2016, p. 808).

O segundo ato parece tocar esse horizonte de maneira ambígua e talvez involuntária. Mesmo preso a um dispositivo saturado de reflexividade, colapsos ontológicos e fanfarronice autoral, o filme nos força a confrontar zonas em que a experiência já não se deixa estabilizar como sentido, crítica ou mensagem. Não porque ofereça uma nova fenomenologia plenamente afirmativa, mas porque expõe, por excesso e por desgaste, os limites dos modelos com que ainda tentamos compreender as imagens contemporâneas. Sua contribuição talvez não seja a de apontar um caminho, mas a de produzir um desconforto: o de nos obrigar a imaginar e especular outras formas de pensar, sentir e experimentar o cinema.

Especulação e pós-cinema, uma conclusão

Falamos aqui em imaginação e especulação⁸. Esse parece ser o convite que noções como “feed-forward” e “descorrelação”, assim como filmes como *O segundo ato*, nos dirigem. Especular é imaginar o que acontece quando uma tendência excede seu potencial e vai contra ou ultrapassa os seus próprios limites. O colapso da tarefa reflexiva, o foco na mediação e a emergência de uma fenomenologia diversa aceleram nossa imaginação, permitindo prever formas futuras de ser que são diferentes e descontínuas com o presente. Desfazendo o pano de fundo melancólico (e, por vezes, de luto) que ainda teima em contaminar a teoria cinematográfica quando o assunto é o

⁸ A própria noção de especulação (hoje tão em voga) é sobrecarregada de significados. Ela pode evocar associações com o realismo especulativo e variadas correntes mais recentes (a ontologia orientada aos objetos, por exemplo), a filosofia especulativa que remonta a Leibniz e Whitehead, a especulação financeira e seus processos algorítmicos não-humanos, e até mesmo o que alguns pesquisadores vêm nomeando de “mídias especulativas” (num esforço para se pensar acerca da trajetória preditiva e orientada ao futuro que diferencia as mídias contemporâneas das funções “memoriais” da fonografia, da fotografia e do cinema).

cinema digital - pensado, na grande maioria dos casos, a partir do que poderíamos chamar de teorias de perda (a perda do índice, o fim da película, o declínio do cinema como instituição) – a especulação nos instiga a nos deixarmos levar por outras perguntas.

Como será nossa relação com as imagens no futuro? Qual é a ontologia da imagem digital? O que ela faz com as categorias de espaço e tempo? Que novos parâmetros de percepção e agência serão estabelecidos? Se a imagem digital desafia nossa capacidade de percepção tradicional, quais serão as implicações para a subjetividade humana? Essas são questões que ultrapassam o âmbito do cinema e tocam em aspectos fundamentais da cultura e da sociedade contemporâneas. A especulação, nesse contexto, torna-se uma ferramenta poderosa para imaginar futuros possíveis e questionar os limites do presente.

Denson (2016b) sublinha que a noção de pós-cinema é especulativa em dois sentidos. Em primeiro lugar, especulamos sobre como essas novas tecnologias de imagem podem instaurar uma vivência de tempo mais maleável ou liberadora. Em segundo, o que nos ocupa é o modo como os processos de mediação digital tornam cada vez mais evidente a coexistência de múltiplas escalas temporais, fazendo com que a experiência do presente e do futuro já não possa ser pensada apenas a partir de um único ritmo ou horizonte temporal. O digital e seus processos descorrelacionados dominam o fluxo do presente de tal forma que até a experiência mais imediata se converte em algo a ser “especulado”. Não apenas o futuro é incerto e necessita de especulação, mas também o presente se torna objeto de especulação, pois a mediação digital reconfigura a experiência temporal e a própria presença.

O segundo ato pode muito bem ser compreendido como um filme pós-cinematográfico. Não porque inaugure uma nova forma ou ofereça uma resposta afirmativa às transformações do cinema contemporâneo, mas porque se instala inteiramente nesse estar-no-meio que Denson descreve. O filme não se ancora em uma ontologia estável da imagem, do autor ou do personagem. Tampouco busca restaurar a crença no cinema por meio da reflexividade ou da crítica. Ao contrário, ele expõe, por saturação e desgaste, a impossibilidade de distinguir com clareza entre cinema e não-cinema, entre encenação e mediação, entre gesto humano e operação algorítmica. A presença da IA, o colapso contínuo dos níveis ficcionais, a execução em tempo real, o

buffering final — tudo isso não aponta para um “depois” do cinema, mas para sua condição permanente de trânsito.

Talvez o “pós” nos faça reconhecer uma das questões inerentes ao próprio cinema, que, convenhamos, já é em si um termo especulativo. André Bazin (1991) já nos havia dito: a questão do cinema pertence ao futuro, ao que vem depois dele, ao que chamou de “mito do cinema total.” Essa noção de totalização – que, prestemos atenção, Bazin chamou de mito - carrega em si a ideia de uma situação em que a distinção entre cinema/não-cinema começa a se desfazer, ou em que as diferenças fenomenais que distinguem o cinema de seu entorno se tornam imperceptíveis. Dessa forma, para o crítico francês, a pergunta sobre a natureza do cinema nos leva inevitavelmente à reflexão sobre uma espécie de natureza que persiste depois de concretizado o seu mito total. Denson (2016b, p. 25), numa espécie de *plot twist* teórico, sugere: “Podemos dizer, então, que a ideia do cinema em si já leva inevitavelmente à ideia de pós-cinema?” Ele (2016, p. 26) continua:

A vida ocorre no meio; portanto, deveríamos mudar nosso foco para longe dos casos-limite e pensar no cinema e no pós-cinema no decorrer de seu devir, enquanto existem em trânsito. Precisamos olhar as coisas in medias res. Há uma tentação entre os críticos de marcar limites, definir um período ou constelação como uma unidade fechada, mas isso falha em captar a realidade de estar-no-meio, de encontrar-se em algum ponto de uma trajetória inacabada (o único lugar em que realmente podemos nos encontrar), tentando intuir qual seria essa trajetória, onde começou e aonde pode levar. Devemos nos guiar por isso em nossas tentativas de descrever o pós-cinema, que não é nada se não um momento de mudança radicalmente não resolvida. Começemos, então, com a seguinte pergunta: como é estar no meio?

Talvez seja precisamente essa condição intermediária que *O segundo ato* torna sensível. O filme não nos oferece respostas sobre o futuro do cinema ou sobre a natureza da experiência digital, mas transforma a própria instabilidade dessas questões em matéria estética. O filme permanece no meio (entre crítica e entretenimento, entre humano e máquina, entre reflexividade e mediação, entre cinema e pós-cinema) e é justamente dessa posição instável que emerge sua potência especulativa. Nele, habitamos um campo de transformações ainda em curso, no qual as categorias com que tradicionalmente compreendemos as imagens já não parecem inteiramente suficientes.

Referências

ALEXANDER, Neta. “Raiva contra a máquina: Armazenamento em buffer, ruído e ansiedade perpétua na era da visualização conectada.” In: **Rebeca** 23, v. 12 n. 1, 2023. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/959> Acesso em 15 fev. 2026.

BARAD, Karen. **Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning**. Durham, N.C: Duke University Press, 2007.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991

DELEUZE, G. **Cinema 1- A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DENSON, Shane. **Discorrelated Images**. Durham, N.C: Duke University Press, 2020.

---. “Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect”. In: DENSON, Shane, LEYDA, Julia (orgs.). **Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film**. Reframe Books, pp. 193-233, 2016a

---. “Speculation, Transition, and the Passing of Post-Cinema.” In: **Cinéma & Cie: International Film Studies Journal**, pp. 21-32, 2016b.

GALLOWAY, Alexander R., THACKER, Eugene, WARK, McKenzie. **Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation**. Chicago: The University of Chicago Press, 2014.

GASKILL, N., NOCEK, A. J. (Eds.). **The lure of whitehead**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

GRUSIN, Richard. “Radical mediation.” In: **Critical Inquiry** 42. 1, pp. 124-148, 2015.

GUILLORY, John. “Genesis of the Media Concept.” In: **Critical Inquiry** 36, pp. 321-362, 2010.

HANSEN, Mark B. N. **Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century Media**. Chicago: University of Chicago Press, 2015.

---. “Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image.” In: DENSON, Shane, LEYDA, Julia (orgs.). **Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film**. Sussex: Reframe Books, pp. 785-816, 2016.

HARAWAY, Donna J. **Ficar com o problema: fazer parentes no chthluceno**. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

JAMES, William. **Writings, 1902-1910**. New York: Literary Classics of the United States, 1987.

JEANJEAU, Sarah. **Le sens du nonsense. Questionner les limites du cinéma et de la société à travers la filmographie de Quentin Dupieux**. Bordeaux: Université Bordeaux-Montaigne, France, 2021.

SAFATLE, Vladimir. **Cinismo e falência da crítica**. São Paulo: Boitempo, 2008.

SLOTERDIJK, Peter. **Crítica da Razão Cínica**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

STENGERS, Isabelle. "Preface." In: DEBAISE, Didier. **Speculative empiricism**. Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 12–19, 2017.

UZAL, Marcos. *Les pieds dans le plat*. **Cahiers du Cinéma**, Paris, 15 maio 2024. Disponível em: <<https://www.cahiersducinema.com/fr-fr/article/actualites/les-pieds-dans-le-plat>>. Acesso em: 30 jan. 2026.

ŽIŽEK, Slavoj. "O espectro da ideologia". In: ŽIŽEK, Slavoj (Org.). **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

Recebido em 30/01/2026

Aceito em 07/07/2026