Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

Produção e consumo de cinema: Novas formas de pensar a sétima arte[1] Cinema production and consumption: New ways of thinking about the seventh art

Luciano Marafon[2]
Denize Araujo[3]

Resumo:
Atualmente, é possível verificar uma mudança na forma de produzir e consumir a arte cinematográfica. Por um lado, as novas tecnologias oferecem outras possibilidades de fazer e pensar a sétima arte, seja através da utilização de dispositivos móveis, como também nas inúmeras possibilidades de utilização de softwares, algoritmos e até mesmo com a inteligência artificial. Por outro lado, a exibição de filmes oferece outros modos do espectador se relacionar com a obra, seja através de salas de exibição mais modernas, como também a exibição através da internet, especialmente, das redes sociais. Sendo assim, o conceito de cinema expandido é explorado para analisar a montagem, a estética e o papel do espectador nos *desktop films*, um sub gênero fílmico produzido inteiramente através do computador.

Abstract:
Currently, it is possible to see a change in the way cinematographic art is produced and consumed. On the one hand, new technologies offer other possibilities for doing and thinking about the seventh art, whether through the use of mobile devices, as well as the

[1] Trabalho apresentado no VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. POSCOM-UFSM. Santa Maria, RS.

[2] Doutorando em Comunicação e Linguagens - UTP (Bolsa CAPES); Mestre em Comunicação e Linguagens - UTP; Especialista em Intermídias Visuais - Cinema - UTP. Email: lucianomarafon07@gmail.com.

[3] PhD em Comp Lit, Cinema & Arts - Univ. of California, Riverside, USA. Pós Doutora em Cinema e Artes- Univ. Algarve, Portugal. Docente da Pós graduação lato e stricto sensu da Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail: denizearaujo@hotmail.com

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

countless possibilities for using software, algorithms and even artificial intelligence. On the other hand, the film screening offers other ways for the viewer to relate to the work, whether through more modern screening rooms, as well as viewing over the internet, especially through social networks. Therefore, the concept of expanded cinema is explored to analyze the editing, aesthetics and the role of the spectator in desktop films, a filmic subgenre produced entirely through the computer.

Palavras-chave: Exibição Cinematográfica; Produção Cinematográfica; Consumo.

1. Introdução

É fato que o filme *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, dos irmãos Lumière, foi uma novidade que gerou muita curiosidade e mudou a cultura visual para sempre. Mas, se nas primeiras exibições o cinema causou estranhamento, hoje a relação do espectador com o filme é outra. A tela nem sempre é a da sala escura, a imersão na narrativa é proposta para outros sentidos não apenas a visão, a câmera ganhou movimento, a montagem se tornou a alma de um filme, enfim, a relação do espectador — que já não cabe mais chamá-lo apenas assim — com a máquina se reconfigurou.

Seguindo o pensamento de Duchamp, é "o espectador que faz a obra". Um pensamento que permeia as artes, no sentido de que boa parte da obra é construída na mente de quem a observa a partir de suas experiências, de fatores sociais e políticos. Podemos associar este pensamento para além da montagem cinematográfica, que pode fazer com que o observador monte o filme em sua mente, ligando pontos e associando imagens e cenas. Porém, de outro lado, existem as inúmeras possibilidades de ver e experienciar um filme, seja através de dispositivos móveis ou até mesmo pelas redes sociais, essas configurações de exibição e consumo também fazem o espectador entrar em contato com a obra de uma forma diferente, em comparação ao cinema tradicional que conhecemos.

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

Atualmente, existem inúmeras formas de consumir um filme. Pode ser através dos clássicos cinemas interativos, nas salas de cinema (que se concentram em grande parte em *shoppings*), em casa (com acesso aos serviços de *streaming*), mas um fenômeno interessante é o consumo através das redes sociais. Não é nenhuma novidade que as redes sociais reconfiguram a relação com tudo, especialmente com a arte. Porém, há uma desconstrução na exibição desses conteúdos, já que visam sites alternativos ou há uma quebra na narrativa exibida na rede social X (Twitter) e no TikTok, por exemplo.

No ano de 2023, a Paramount criou uma conta específica no TikTok para disponibilizar de forma gratuita o filme *Meninas Malvadas*. O longa de uma hora e 47 minutos foi disponibilizado dividido em 23 partes, já que a rede social tem limite de tempo para cada vídeo. Outro ponto, são alguns perfis na rede X que fazem postagens de filmes de forma acelerada, ou seja, o usuário da rede social pode ter acesso aos filmes que geralmente possuem mais de uma hora e meia de duração em poucos minutos, cerca de 5 ou 10. O exemplo mais recente, de 2024, é o que aconteceu com o filme *Divertida Mente 2*, que se tornou um viral antes mesmo do lançamento, porém com a sua estreia no cinema, em questão de horas já existiam versões piratas em perfis do X com o filme completo para os usuários da rede social curtirem, comentarem e compartilharem.

Essa forma de consumo levanta um alerta para a questão de direitos autorais, visto que grande parte desses perfis não possuem autorização para exibição dos filmes. Porém, se olharmos para o passado da internet, é possível identificar que esse tipo de compartilhamento sempre existiu, mas de outras formas. Alguns sites piratas disponibilizavam filmes completos, assim como a postagem até mesmo no site de conteúdo adulto XVideos, no YouTube, entre outros.

Ao mesmo tempo que vivenciamos novos formatos de exibição, também vivenciamos novos formatos de produção de filmes. Se no início do cinema a inspiração para imagens em movimento veio de outras artes, como a pintura e a fotografia, com o passar do tempo as narrativas encontraram modos de inserir outras formas de pensar o cinema. Por vezes, acolhendo preposições de jogos de videogame ou até mesmo, mais recentemente, se inspirando nas redes sociais. O que encontramos é um cinema que se expandiu para outras

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

mídias, para outras formas de se relacionar com o espaço-tempo e, principalmente, fazendo imergir o espectador em questões antes tecnologicamente impossíveis. André Parente (2007, p. 39) define o termo "cinema expandido" como um "[...] processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador". Dessa forma, o cinema expandido produz obras que dialogam com o sujeito e com construções imagéticas de outras mídias. Como conteúdos que simulam o cotidiano do espectador referente à tela, tanto na gravação vertical através da câmera do celular, quanto no cursor do mouse que abre e fecha as guias no computador.

Um ponto que é relevante para este estudo, sendo o *corpus* analisado, são os chamados *desktop films*, que são narrativas gravadas e montadas através da tela do computador, ou seja, nada se passa além da tela de um computador ou celular. Essas narrativas, como *Host* (2020) e *Missing* (2023), possuem características comuns entre elas, tais como: são montadas como um plano sequência, a ação na tela é a partir da visão única de uma protagonista e partem de um aplicativo de videochamada.

Dito isso, o presente estudo busca analisar a construção dos *desktop films*, dentro de um contexto de cinema expandido, que se expande não somente para outras artes, mas também para as redes sociais, dispositivos e suportes de outras mídias, questionando assim se ainda podemos chamar essas narrativas de filmes ou de cinema.

2. Cinema expandido: notas para pensar

A expansão do termo "cinema", em relação à exibição, surgiu com o *Movie Drome*, um dispositivo cinemático criado em 1957 e exibido pela primeira vez em 1965 por Stan Van Der Beek. O *Movie Drome* era uma esfera gigantesca que ocupava uma das quatro paredes de um teatro. O público entrava na tela para ver as imagens que estavam sendo projetadas em 360º, podendo também se deitar no chão para observar a obra. Gloria Suttom, em seu livro *"The experience machine"*, cita que Van Der Beek considerava o *Movie Drome* uma ferramenta comunicacional, uma "máquina experiencial" (SUTTOM, 2015). A autora cita que o filme projetado, em si só, já contava com a participação dos

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

espectadores, o que era um avanço para a época. Suttom também descreve *Movie Drome* como uma obra imersiva, com interface híbrida, que prioriza uma experiência multissensorial ao invés da experiência visual do cinema comum, lembrando o conceito de Katia Maciel (2006) sobre "transcinemas", que menciona novas estratégias de interação do espectador como "participador" do cinema interativo e imersivo nas instalações audiovisuais contemporâneas (MACIEL, 2006, p. 71).

Ainda segundo Katia Maciel,

> A história do cinema é experimental: experimentar suportes para a imagem formatos de projeção, de sonorização. Pesquisar os dispositivos de produção e exibição dos filmes é um contínuo na experiência do cinema. Também a pesquisa nas formas de contar e montar as narrativas fílmicas por meio de estruturas temporais lineares ou não lineares construiu a história do cinema. O que ocorre no século XXI, com a aceleração produzida pelas novas tecnologias da imagem, é apenas a potencialização dessas pesquisas. O cinema contemporâneo é parte desta complexa rede de transformações, a partir dessas novas possibilidades tecnológicas. Novas conexões entre técnicas distintas tornaram o cinema um híbrido de imagens passadas e futuras que se combinam em narrativas experimentais. (MACIEL, 2009, p. 40).

Em 1970, Gene Youngblood escreveu o livro *Expanded Cinema* considerando experiências cinemáticas e filmes pioneiros feitos com computador. Segundo o autor,

> [...] o cinema expandido vem se expandindo há muito tempo [...] Desde que deixou de ser underground e se tornou uma forma de vanguarda no final dos anos 1950, o cinema expandido tem sido um exercício de técnica em que se desenvolve gradualmente uma verdadeira linguagem cinematográfica com que expande ainda mais as capacidades comunicativas do ser humano. (YOUNGBLOOD, 1970, p.75).

Nas palavras de Maria Henriqueta Creidy Satt: Proposto de forma visionária por Gene Youngblood, na década de 70, o termo cinema expandido expressa esse alargamento que a concepção de cinema vem sofrendo nas últimas décadas, priorizando a convergência das linguagens no meio audiovisual. (SATT, 2009, p.10).

Podemos considerar que temos duas perspectivas sobre a expansão do cinema e o advento de novas produções, em multitelas, em tecnologias de inovação, tendo novas

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

maneiras de exibição e mesmo criando oportunidades para que o espectador possa participar ativamente. Uma das maneiras se refere à "morte do cinema", que já foi diagnosticada no filme de Wim Wenders, *Chambre 666* (1982), quando Wenders reúne realizadores em seu quarto no hotel Martinez durante uma das edições do Festival de Cinema de Cannes, e pede depoimentos sobre a questão: "o cinema é uma linguagem em vias de desaparecimento, uma arte que está morrendo?" (MACHADO, 1997, p. 202-203). A proposta de Peter Greenaway dialoga com a de Wim Wenders:

> Já temos 113 anos de cinema em celulóide, se considerarmos que o cinema começou em 1895. Isso representa três gerações de pessoas: os inventores,os consolidadores e os que extrapolaram seu uso. [...] Acho que posso precisar, e acredito que isso seja significativo, a data da morte do cinema. O cinema morreu no dia 31 de setembro de 1983, que é reconhecido oficialmente como o dia no qual o controle remoto foi introduzido nas salas de estar do mundo. É isso. É este o momento-chave, porque antes disso o cinema era passivo. Você se sentava no escuro, olhava para uma única direção, ficava diante da tela. E, quando é um filme convencional, deve ficar sentado na mesma posição durante 120 minutos. Esta definição de como apreciar um espetáculo audiovisual chegou ao fim. [...] Deve haver um futuro para o cinema, algum tipo de metacinema, devemos encontrar um nome novo para ele. Devemos considerar duas idéias. Uma é interatividade, e a outra é multimídia. [...] Não precisamos mais de teatros, salas de concerto, festivais de cinema ou salas de cinema, porque estamos agora nos movendo para uma era de atividade ambiental. (GREENAWAY, 2009, p. 85-86).

Estes pontos de vista devem ser levados em consideração, se analisarmos o que tem acontecido com o denominado "cinema". Seria o caso de selecionarmos outra palavra, não usando mais o termo "cinema"? Ou podemos considerar somente uma questão de pontos de vista diferenciados e considerar ambos válidos e incluir a citação abaixo?

> Os limites da nossa linguagem significam os limites do nosso mundo. O novo significado é equivalente a uma nova palavra. Uma nova palavra é o começo de uma nova linguagem. Uma nova linguagem é a semente de um novo mundo. Nós estamos criando um novo mundo, criando uma nova linguagem. Uma nova linguagem para expressar nosso consciente inarticulado. Nossas intuições voaram além dos

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

> limites da nossa linguagem. O poeta purifica a linguagem para mesclar sentido e símbolo. Somos uma geração de poetas. [..] O processo da arte é o processo de aprender a pensar. (YOUNGBLOOD, 1970, p. 419).

3. A convergência e o cinema

As convergências de mídias, que também acontecem na mente dos indivíduos que as consomem, como defendido por Henry Jenkins (2009), criaram novos formatos e gêneros de produção. O *screenlife* ou *desktop film* pode ser definido como um subgênero fílmico, mas também entendido como formato de produções. Alex Damasceno (2020, p. 05) diz que "[...] o *screenlife* é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual". Basicamente, é um formato de cinema em que toda a ação se passa na tela do computador do protagonista. Timur Bekmambetov, um dos principais diretores e produtores desse gênero, em 2015 publicou um manifesto que trazia regras que deveriam ser seguidas para a produção de *desktop films*, os quais desconstroem a ideia de espaço e de tempo dentro desses conteúdos.

Pode-se associar este movimento das artes com o movimento de desterritorialização apontado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (2012), no qual a arte pode sair de seu território original para fazer parte de outros territórios. Como aqui relacionado, o cinema imerge em outras mídias para se transformar novamente em outro cinema, o que para alguns autores, como Arlindo Machado (1997), pode ser associado ao "pós-cinema", ou até mesmo a uma "condição pós-ecrã", segundo Victor Flores (2017).

Esta propriedade digital da mídia é também analisada por Weibel (2012) como "condição pós-mídia", que sugere que o código secreto por trás de todas essas formas de arte é o código binário do computador e a estética secreta consiste em regras e programas algorítmicos. Dessa forma, a condição pós-mídia apontada pelo autor permite a produção de filmes a partir de programas de edição e captação de imagens pelo computador.

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

Filmes pensados para o *streaming* desconfiguram a estreia em cartaz de uma sala de cinema. A tela nem sempre vai ser grande e muito menos em uma sala escura. Além disso, a tecnologia digital é uma forma de consumo que permite que o espectador pare, adiante ou retroceda a narrativa ao mesmo tempo em que a consome, ou simplesmente trocar de narrativa em minutos

A contemporaneidade criou narrativas pensadas a partir da tecnologia, de uma forma que desconstruiu os modos de produção e exibição, inserindo-se em um território pós-midiático para se reinventar. Se pensarmos na pós-mídia como uma extensão das mídias tradicionais, podemos validar o conceito de Rosalind Krauss, quando a mesma diz que a "[...] mídia para o filme não é só o celulóide, nem só a câmera, nem só a luz, nem só a tela, mas o conjunto de todos, incluindo a posição da audiência" (KRAUSS, 1999, p. 25). Em sua asserção está implícito o conceito de convergência de suportes.

Dessa forma, as diversas definições de pós-mídia nos levam a alguns apontamentos de produções cinematográficas dentro deste contexto, como a inserção da interatividade, a construção e desconstrução da narrativa pelo sujeito, inovações estéticas e tecnológicas como os filmes produzidos inteiramente pelo computador ou pelo celular, modificações possíveis dentro da imagem com a alteração de todos os pixels disponíveis nela, e enfim, a imagem digital.

Um cinema que deixa a sala escura para se inserir em diversas mídias, até mesmo em narrativas propostas em aplicativos de celular. Se a tela de cinema aumentou (IMAX) na mesma velocidade em que diminuiu (*smartphone*) é fato que as experiências do espectador também se tornaram diferentes e múltiplas. Se analisarmos a trajetória de espectatorialidade desde o espectador seduzido pelas imagens mágicas de Méliès ou apavorado pela chegada do trem dos Irmãos Lumière, podemos ressaltar que o espectador nunca foi totalmente passivo. Atualmente, porém, com as tecnologias de inovação e as diversas possibilidades de interações, alguns pesquisadores já cunharam novos conceitos para definir a espectatorialidade, que se tornou um tema que exige mais especificidades. Janet Murray, em seu texto Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço (2003), denominou o espectador de "interator". Denis Renó, em seu texto sobre

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

interatividade na Internet, de 2007, sugere que "com o advento da hipertextualidade, o leitor/espectador passar a ser co-autor da obra". Jacques Rancière, em 2019, escreve sobre o "espectador emancipado". Philippe Dubois, em seu texto sobre "efeito cinema", denomina o espectador de "montador". Podemos também citar aqui o "espectador-repertorial", aquele que conhece o tema dos filmes que assiste, que tem extenso repertório sobre cinema e audiovisual, conseguindo fazer leituras de modo mais integral e coerente, podendo também participar de opções interativas, escolhendo opções possíveis de narrativa, além de entender personagens em seus questionamentos, sejam eles introspectivos ou tecnológicos, ou mesmo intertextuais, criando links com cenas de outros filmes.

A relação homem-máquina possibilita diversos questionamentos que são relevantes para os processos comunicacionais e artísticos e, sem dúvida, ainda estamos em um processo de entendimento dessas configurações que envolvem narrativa, tecnologia e plateia.

O *software* tornou-se a principal ferramenta destas narrativas, já que é possível modificar qualquer pixel disponível na imagem. Porém, não somente programas de edição como Adobe Premiere e Final Cut são utilizados. Outros *softwares* têm a mesma importância para a construção dessas narrativas, como os *softwares* da própria câmera ou dos dispositivos de captação de imagens e até mesmo aplicativos de vídeo chamada.

Como *corpus* de estudo é possível citar inúmeros conteúdos das mais variadas linguagens audiovisuais. A banda *Superorganism*, um grupo de pop indie londrino formado em 2017, lançou em 2018 o clipe *"Everybody Wants To Be Famous"*, o qual possui imagens feitas totalmente a partir de um computador e imagens da internet. O que já é um identidade da banda que surgiu na última década, anos que são marcados pelo boom da internet e das redes sociais. O clipe possui imagens psicodélicas com efeitos produzidos em *softwares*, ao mesmo tempo que parece estarmos em uma viagem na tela da vocalista, abrindo arquivos, visualizando vídeos, lendo textos e todas as possibilidades do ambiente digital.

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

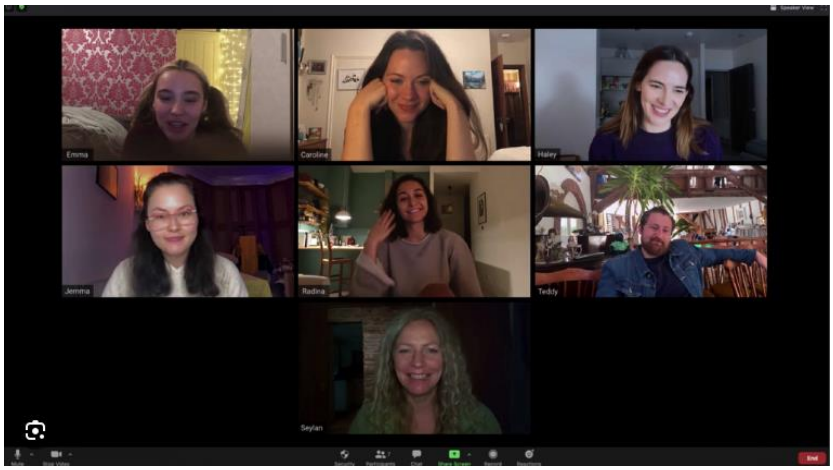
Porém, o que é mais marcante e importante para este estudo são os filmes propostos inteiramente pelo computador, tais como *Host* (2020), *Amizade Desfeita* (2015), *Searching* (2018), *Profile* (2018) e *Missing* (2023). A escolha dos aplicativos de vídeo chamada para a criação desses filmes influencia na narrativa e na montagem, porém é perceptível uma grande experimentação entre os diversos aplicativos disponíveis. Em questões de narrativa, a história passa a ser contada unicamente em primeira pessoa, através da visão do protagonista. Se o protagonista está digitando, estamos vendo o que está sendo escrito, se ele está ouvindo música, estamos ouvindo também.

Um dos diretores que mais utiliza essas técnicas de produção e montagem é o Timur Bekmambetov, que em seu manifesto fala sobre essas produções. Para o diretor é imprescindível que sejam criadas a partir de três unidades: unidade de lugar, tempo e de som: 1. Unidade de lugar: o cenário é a realidade virtual em geral e uma tela de computador específica, pertencente a uma personagem. A ação nunca sai da tela. O tamanho da tela (os limites do quadro) permanece uma constante. O surgimento de novos elementos visuais tem uma explicação racional e corresponde aos formatos de vida em um espaço virtual: o espectador deve estar constantemente ciente de onde exatamente se originou a ação que ocorre em um determinado momento. O trabalho da câmera é estilizado para se assemelhar ao comportamento da câmera de um dispositivo digital; 2. Unidade de tempo: toda a ação ocorre em tempo real - aqui e agora, enquanto o filme é montado por meio de montagem *in-frame* sem quaisquer transições visíveis (como se filmado em uma tomada contínua); 3. Unidade de Som: todos os sons do filme vêm do computador. Sua origem sempre pode ser explicada racionalmente; o espectador tem que entender o tempo todo de onde vem a faixa musical.

Ou seja, quando vemos o filme *Host*, por exemplo, temos a sensação de participar da vídeo chamada feita pelo Zoom. Afinal, nada que se passa na tela vai além da sala de chamada. Isso ocasiona uma outra perspectiva de pensar a roteirização, já que não é necessário descrever no roteiro os movimentos do mouse, mas sim o abre e fecha de janelas. Também possibilita pensar em formas de montagem que são estritamente limitadas de acordo com o aplicativo utilizado na narrativa. Por exemplo: um filme que

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

se passa no Skype, como *Amizade Desfeita*, segue as limitações da plataforma, seja na inserção de novos personagens que entram na chamada, na inserção de textos, que são feitos através do chat e também na inserção de som, que respeita as notificações do aplicativo.



Filme *Host*, 2020, direção de Rob Savage. Fonte: captura da internet.
Film *Host*, 2020, directed by Rob Savage. Source: capture from the internet.



Filme *Amizade Desfeita*, 2015, direção de Levan Gabriadze.
Film *Unfriended*, 2015, directed by Levan Gabriadze.

Observando os exemplos citados, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado o papel da interface na montagem de filmes, como cita Carlos Alberto Scolari: “A interface é a mediadora de

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor" (SCOLARI, 2018, p. 226). Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras.

Essas narrativas computacionais nos levam para além da sala escura, visto que muitas delas não chegam a ser exibidas em salas de cinema, mas sim em serviços de *streaming*, como no caso de *Host*. Um filme proposto pelo *Shudder*, um *streaming* específico de filmes de terror ainda não disponível no Brasil. As configurações da plataforma Zoom ditam a montagem do filme, ou seja, é uma montagem com cortes que não são perceptíveis, pois são utilizados recursos do Zoom para mascarar estes cortes, apresentando então uma versão completa da interface. Sendo assim, o debate sobre produção, montagem e exibição desses conteúdos deve ser aprofundado para entender outras perspectivas desse "novo cinema" ou dessa "nova linguagem".

4. Formas de pensar a produção e o consumo no cinema atual

André Parente, em 1998, já dizia: "O cinema não pára de inventar novas possibilidades de ilusão.". Mais de duas décadas depois, esse pensamento ainda continua atual e pertinente aos estudos e produção da sétima arte. Atualmente, percebemos as crescentes possibilidades de criar ilusões através da imagem, do som e da narrativa, seja através de dispositivos móveis ou até mesmo da inteligência artificial e algoritmos, ainda assim procuramos criar novas formas de ilusão. O cinema historicamente criou e inseriu tecnologias de acordo com o seu tempo de produção. Tecnologias que transcendem a criação e aspectos técnicos, e constroem narrativas que se adaptam de acordo com o público que as consome. Experiências interativas e imersivas ficaram ainda mais evidentes e foram inseridas dentro de uma arte que se alterou muito, ao mesmo tempo em que revisita ideias clássicas para se reinventar e se reconfigurar.

Anais de Artigos
VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

Podemos associar essa reconfiguração de produção e exibição ao aumento do acesso aos dispositivos móveis para captação de imagens e às possibilidades de edição dentro de *softwares* criados nas últimas décadas, expandindo fronteiras até mesmo do conceito de "cinema" e de "filme". O cinema das mídias digitais, como também podemos definir como *appcine*, é construído através da inovação e experimentação das tecnologias dispostas no mundo atual, essencialmente no mundo digital e online. No contexto de *appcine*, o computador e o *smartphone* são utilizados como proposta para novos conteúdos, nos quais os filmes podem ser totalmente produzidos, exibidos e divulgados por um destes aparelhos. Podemos citar o filme brasileiro *#5 Calls*, do diretor Giuliano Chiaradia, de 2013, o qual foi inteiramente gravado e montado através de um celular Nokia N95. Até mesmo a capa de divulgação, a inscrição no Festival de Cannes e a trilha sonora foram criadas com os *wallpapers* e *ringtones* disponíveis no próprio aparelho.

As redes sociais também desempenham um papel importante no cinema atual, como nos chamados *desktop films,* os quais apresentam uma montagem multitela e que leva em conta a característica de cada aplicativo de computador. O *screenlife* ou *desktop film* pode ser definido como um subgênero fílmico, mas também entendido como formato de produções. A escolha dos aplicativos de vídeo chamada para a criação desses filmes influencia na narrativa e na montagem, porém é perceptível uma grande experimentação entre os diversos aplicativos disponíveis, o que se pode apontar para um cinema denominado *appcine*, no qual os *softwares* e o ambiente virtual constroem a narrativa e a montagem.

Os *desktop films* adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente. Geralmente, o público tem a mesma perspectiva que o protagonista (ou seja, o manipulador da interface) e obtém a mesma quantidade de informações, como se o público fosse o interno dos filmes. Além disso, os *desktop films* usam principalmente os close-ups, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do desktop, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia (YANG, 2020, p. 134-135). Basicamente é

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

um formato de cinema em que toda a ação se passa na tela do computador do protagonista. Na montagem os cortes são (na maioria) invisíveis, utilizando como base de transições de uma cena para outra, características de softwares de vídeo chamada, ou seja, a montagem com base no *Skype* é diferente da montagem com base no *Zoom*, por exemplo.

5. Considerações finais

Apesar dessas mudanças que são encontradas nas formas de produzir e consumir o cinema, ainda assim é possível notar que o dispositivo e o suporte são os principais pontos a serem observados. Visto que continuamos criando narrativas que falam de si e do mundo, com imagens em movimento e que capturam uma ideia, mas que são produzidas e exibidas dentro de outros dispositivos e suportes, sejam eles evoluções do que já conhecemos, como as telas das salas de cinema, como também em dispositivos criados para outros fins, como os *softwares* de videochamada.

Essas mudanças tecnológicas são reconhecidas em diversas outras linguagens, sejam na música, na literatura e até mesmo na pintura, porém, é no cinema que essas reconfigurações se tornam mais visíveis, ocasionando um certa dificuldade em limitar as fronteiras do vídeo e da arte cinematográfica.

O cinema expandido é capaz de entrar em contextos antes inimagináveis, e que agora se tornam possíveis através da tecnologia disponível, capaz de tornar as narrativas ainda mais populares (ou virais) e ainda mais amadoras. O conceito de *appcine*, proposto pelos autores, ainda precisa de mais detalhamento, o que será tema de estudos futuros.

Referências

BEKMAMBETOV, Timur. Rules of the Screen movie: The Unfriended. Manifesto for the Digital Age. Movie Maker, April 22, 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/> Acesso em: 22 jun. 2024.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

DAMASCENO, Alex. ***Screenlife* e a Audiovisualização do Software: Uma Análise do Filme Amizade Desfeita**. Revista Comunicação & Informação, Goiânia, v. 23, p. 1 - 23, 2020.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs.** Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: Rio de Janeiro. 2012.

DUBOIS, Philipe. **A questão da "forma-tela"**: espaço, luz, narração e espectador. In: Osmar Gonçalves (org.). Narrativa Sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea. 1ª ed. - Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

DUCHAMP, Marcel. **Duchamp du signe:** écrits. Paris: Flammarion, 1975.

FLORES, Victor. **Condição pós-ecrã**. Post Screen Festival. 2017.

GREENAWAY, Peter. GREENAWAY. Depoimento de Peter Greenaway concedido a Bebeto Abrantes. In: ZAVAREZE, Batman (org.). **Multiplicidade.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009. p. 85-86

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. SP: Aleph, 2009.

KRAUSS, Rosalind. **Cindy Sherman's gravity**: a critical fable. Artforum International, v. 32, n. 1, p. 163-166, 1993.

MACIEL, Katia. **Transcinemas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. 432p .

_____. **Transcinema e a estética da interrupção**, p. 71 - Limiares da Imagem - Tecnologia e Estética na Cultura Contemporânea. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Editora Papirus. 1997.

MANOVICH, Lev. Post-media Aesthetics. In: KINDER, M.; MCPHERSON, T. (Ed.). A Decade of Discourse on Digital Culture. Berkeley: Univ. of California Press, 2007. 1a ed., 2001.

_____. Software takes command. Creative Commons Licence. Nova York, Londres, Sidney, Nova Delí: Blumsburry, 2013.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. Editora UNESP. 2003.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 6 (2024)

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade**: os dilemas não-narrativos do pós-guerra. Trad: Eloisa Araujo. Campinas - SP. Papirus: 2000.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador espantado**. Trad: Ivone C. Benedetti. São Paulo: Ed: WMF Martins Fontes, 2012.

RENÓ, Denis Porto. **Uma Linguagem para as Novas Mídias:** A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo. UMSP; 2007.

SATT, Maria H. C. **Cinema Expandido**: estratégias e conceitos audiovisuais. Famecos/PUCRS, Porto Alegre, n.22, p.10-13, dez. 2009.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Las leyes de la interfaz**: diseño, ecologia, evolución, tecnologia. Barcelona: Gedise Editorial, 2018.

SUTTOM, Gloria. **The Experience Machine**. Massachusettes: MIT Press, 2015.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: P. Dutton & Co. Inc., 1970

WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**, 2012. Disponível em <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>