



**Produção e consumo de cinema:
Novas formas de pensar a sétima arte¹**
**Cinema production and consumption:
New ways of thinking about the seventh art**

Luciano Marafon

Denize Araujo

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

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, dos irmãos Lumière, fez a plateia ficar eufórica e até mesmo assustada no fim do século XIX. A novidade da tela grande em uma sala escura gerou muita curiosidade e mudou a cultura visual para sempre. 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

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



Anais de Resumos Expandidos

VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

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.

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.

Neste ano, 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 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.

Essa forma de consumo levanta um alerta para a questão de direitos autorais, visto que grande parte desses perfis não possuem autorização. 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, 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 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 guias no computador.

Essas 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 desse gênero, em 2015 publicou um manifesto que trazia regras que deveriam ser seguidas para a produção de *desktop films*, os quais desconstruem 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.

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 espetatorialidade 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 espetatorialidade, 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 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.

Sendo assim, ainda nos falta definições que precisam ser mais aprofundadas e discutidas. 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.



Referências

- 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, Philippe. **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.
- 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.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Editora Papyrus. 1997.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. Editora UNESP. 2003.
- PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade**: os dilemas não-narrativos do pós-guerra. Trad: Eloisa Araujo. Campinas - SP. Papyrus: 2000.
- RANCÈRE, 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.
- WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**, 2012. Disponível em <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>