

Universidade de Lisboa
Instituto de Ciências Sociais



Cinema 2.0:
Modalidades de produção cinematográfica
do tempo do digital

Marta Sofia da Luz Marcos Pinho Alves

Tese orientada pelo Prof. Doutor José Luís Garcia

Doutoramento em Sociologia

Especialidade em Cultura, Comunicação e Estilos de Vida

2014

Esta tese foi realizada com o apoio da Fundação para a Ciência e Tecnologia, através da atribuição de uma Bolsa de Doutoramento (Referência SFRH/BD/50494/2009 – área Ciências da Comunicação) financiada por fundos nacionais do MCTES.

AGRADECIMENTOS

O trabalho que agora se apresenta é resultante de uma jornada que, embora frequentemente solitária, contou também com importantes encontros e contributos cuja menção não pode deixar de ser realizada.

O primeiro agradecimento dirige-se ao meu orientador, Prof. Doutor José Luís Garcia, que já na dissertação de mestrado tivera a generosidade de me guiar. Nesta repetição do trabalho conjunto, sou-lhe novamente grata pelas iluminadas lições que me proporcionou em cada uma das nossas muitas reuniões e conversas, pelas pertinentes e sensatas opiniões, propostas, conselhos, críticas e correções, pela constante disponibilidade e interesse pelo progresso da investigação e, especialmente, pelo permanente incentivo e amizade que me dedicou.

Agradeço à cineasta Cláudia Tomaz, que me inspirou, com os seus artigos, na escolha do tema deste trabalho, que me abriu as portas da sua casa/estúdio quando me propus entrevistá-la, e que me serviu de guia em pesquisas sobre o objeto de estudo, bem como em alguns passeios londrinos. To *The Light Surgeons*, especially to creative director Christopher Thomas Allen, and *Blast Theory*, especially to co-creative director Matt Adams, who took the time to receive me in their studios and answer all my questions. Ao programador do *IndieLx*, Nuno Sena, e aos cineastas João Botelho e Tiago Pereira, que contribuíram com as suas ideias e opiniões, expressas nas entrevistas realizadas, para me ajudar a refletir sobre alguns dos aspetos fundamentais do tema em análise. To artist and author Lev Manovich, who answered online all the questions I asked him about his artistic work.

À Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal (ESE/IPS), instituição onde leciono há mais de uma década. Aqui é de referir, não apenas o apoio institucional, mas também a amizade e o incentivo que me foram dirigidos, de modo permanente, por todos com quem quotidianamente convivo. Neste caso, não me é possível nomear todos. Não posso, contudo, deixar de mencionar a solidariedade e o apoio da Joana Brocardo, diretora desta instituição, e dos meus colegas de gabinete e amigos Ana Maria Pessoa e Orlando César. De assinalar também a extraordinária simpatia e plena disponibilidade da Dr.^a Sandra

Silva, técnica da Unidade de Apoio à Inovação, I&D e Empreendedorismo do IPS, que me ajudou sempre a resolver as questões administrativas ligadas a este processo de forma célere e eficaz. Dirijo ainda um agradecimento aos estudantes desta instituição, com quem trabalho e com quem aprendo todos os dias.

Ao Instituto de Ciências Sociais, instituição que me acolheu durante o tempo de realização deste trabalho, em particular à Dr.^a Maria Goretti Matias, pelo seu empenhamento e apoio.

À Prof. Doutora Maria Rita Raposo, do Instituto Superior de Economia e Gestão da Universidade de Lisboa, pelos comentários que fez, na qualidade de arguente, ao meu projeto de doutoramento, que me ajudaram a identificar algumas das suas fragilidades iniciais e a definir um rumo mais claro para a investigação.

Àqueles que aceitaram a tarefa de rever uma versão preliminar da dissertação ajudando, com o seu exame atento, cuidado e rigoroso, a melhorá-la substancialmente: Maria Alice Samara, Ana Maria Pessoa, Catarina Moura, Cristina Gomes da Silva, José Nuno Matos, Pedro Homero Costa e Pedro Mendonça.

Aos meus amigos e companheiros de jornada (alguns já referidos noutros papéis), Maria Alice Samara, Bárbara Direito, Catarina Moura, Cristina Figueira, Cristina Gomes da Silva, José Nuno Matos, Pedro Mendonça, Rahul Kumar, Rodrigo Saturnino (que me indicou a imagem com que inicio a introdução) e Tiago Baptista, por todos os incentivos, partilhas e sugestões. Um agradecimento especial à Catarina Delgado e ao Filipe Fialho por me terem aliviado de várias tarefas, por estarem sempre disponíveis para me ouvir e aconselhar.

A todos os autores que me enriqueceram intelectualmente com as suas ideias, a sua escrita e as suas imagens.

Aos meus pais, Atilio e Dália Pinho Alves, por me terem apoiado ao longo do tempo, nos meus múltiplos percursos.

Ao Pedro Ramos, por ter partilhado comigo todas as indecisões e encruzilhadas e por ter sempre acreditado que íamos chegar ao fim.

RESUMO

O presente estudo versa sobre as mutações ocorridas no campo do cinema em resultado do processo de digitalização que o atravessa, em particular na sua etapa mais recente, colocando o enfoque no contributo deste fenómeno para a constituição de novas formas de criação cinematográfica. Neste quadro, propõe o mapeamento e compreensão de quatro modalidades de produção de cinema aí delineadas, modalidades essas que designamos por ‘microcinema’, ‘cinema colaborativo’, ‘cinema pro-am’ e ‘cinema ao vivo’.

Para tal, elabora, num primeiro momento, uma descrição diacrónica dos diversos momentos e contextos de desenvolvimento do percurso de transição do cinema da versão ‘analógica’ para a ‘digital’, procurando, assim, delimitar as suas fases fundamentais e dar nota dos principais debates suscitados pelas mesmas no contexto da sua prática e teorização. Num segundo momento, recorrendo ao levantamento de exemplos e casos associados a cada uma das modalidades de produção seleccionadas, constrói uma cartografia das mesmas e discute as suas práticas, manifestações e resultados.

Metodologicamente, desenvolveu, numa primeira etapa, um estudo de caso múltiplo que incidiu sobre três coletivos de cineastas/artistas multimédia que testam possibilidades de produção cinematográfica associadas ao digital. Este serviu como uma etapa exploratória que permitiu identificar as categorias a discutir. A partir daí, colocou o enfoque em quatro modalidades de produção cinematográfica. Para a sua compreensão e discussão, fez uso da consulta de múltiplas publicações contemporâneas dedicadas ao tema, da identificação e análise de um amplo *corpus* de objetos audiovisuais, enquadráveis nas várias categorias seleccionadas, e de entrevistas a intervenientes da esfera da produção cinematográfica.

Considerando os resultados da análise, propõe que os elementos novos associados à produção cinematográfica do tempo do digital, em que se evidenciam a

Cinema 2.0

possibilidade de integração de um número mais elevado de participantes, muitos deles não profissionais, e a abertura de caminhos criativos diferenciados ou em oposição aos do cinema tradicional, estão a ser integrados no *mainstream* e apropriadas pela indústria, como forma de fazer prevalecer o seu negócio.

Palavras-chave: digitalização, microcinema, cinema colaborativo, cinema pro-am, cinema ao vivo.

ABSTRACT

The present study deals with the changes occurring in the field of film as a result of the digitization process that is going through, particularly in its latest stage, by focusing on the contribution of this phenomenon to the formation of new forms of filmmaking. In this context, it proposes the mapping and understanding of four modes of filmmaking outlined here, modalities we call ‘microcinema’, ‘collaborative cinema’, ‘pro-am cinema’ and ‘live cinema’.

To do so, it creates, at first, a diachronic description of the various moments and development contexts of the path of transition from 'analogue' to 'digital' cinema, seeking therefore to limit its fundamental phases and shine a light on the main debates raised by these phases, in the context of its practice and theory. Secondly, using a survey of examples and cases associated with each of the selected modes of production, it builds a mapping of these and discusses their practices, manifestations and results.

Methodologically-wise, it developed, on an initial stage, a multiple case study that focused on three collectives of filmmakers/multimedia artists that test the possibilities associated with digital filmmaking. This study served as an exploratory step to identify the categories to be discussed. From there, the focus was directed to the four types of film production. For its understanding and discussion, it consulted numerous contemporary publications devoted to the topic, identified and analysed a large body of audiovisual objects, frameworked in the various selected categories, and interviews with players within the realm of film production.

Considering the results of the analysis, this study suggests that the new elements associated with film production in the digital age, in which the feasibility of integrating a larger number of participants, many of them professionals, is shown, and the opening of creative paths that are differentiated or in opposition to traditional cinema, are being integrated into the mainstream and appropriated by the industry, as

Cinema 2.0

a way to enforce their business .

Keywords : digitization, microcinema , collaborative film , pro-am cinema, live cinema.

ÍNDICE

Introdução	1
Conceitos e termos utilizados	2
<i>Digitalização do cinema</i>	2
<i>Web 2.0</i>	3
<i>Cinema 2.0 ou cinema do tempo do digital</i>	4
Objeto de estudo	5
Metodologia	8
Estrutura	15
I	
A digitalização do cinema: percurso, debates e perspetivas	19
O percurso de digitalização do cinema: etapas e contextos	20
<i>Áudio digital, ‘computer-generated imagery’ e edição não-linear: génese da digitalização em Hollywood</i>	20
<i>O formato ‘Digital Video’ e a digitalização do cinema além do contexto industrial</i>	24
<i>Cinema web</i>	29
<i>Integração do registo digital em Hollywood</i>	30
<i>Formatos de registo e exibição digital</i>	37
<i>Distribuição e exibição digital na sala de cinema</i>	39
<i>Novos canais de distribuição e exibição digital</i>	43
<i>Ainda a distribuição e a exibição digital: as estratégias dos não profissionais</i>	49
<i>Novas modalidades de receção</i>	53
O cinema face à digitalização: debates e perspetivas	57
<i>Requiem para o cinema</i>	59
<i>O negócio habitual; como habitualmente um negócio</i>	67
<i>O cinema está morto. viva o cinema</i>	73

Conclusão	76
II	
Microcinema ou a produção cinematográfica de pequeníssima escala	78
O que é o microcinema?	78
As práticas do microcinema	83
<i>Os pequenos filmes do QuickTime</i>	83
<i>Uma mão que filma a outra</i>	87
<i>Cinema de bolso</i>	100
<i>Cinema de base de dados</i>	106
O lugar do microcinema na produção cinematográfica do tempo do digital	110
Conclusão	111
III	
Cinema Colaborativo ou o cinema construído em rede	114
O que é o cinema colaborativo?	114
<i>A colaboração na rede</i>	116
As práticas do cinema colaborativo: a colaboração criativa	123
<i>A colaboração como estratégia para os independentes</i>	123
<i>Os negócios baseados na colaboração</i>	134
As práticas do cinema colaborativo: o financiamento colaborativo	142
O lugar do cinema colaborativo na produção cinematográfica do tempo do digital	150
Conclusão	155
IV	
Cinema Pro-Am (Profissional-Amador) ou a indistinção entre modalidades anteriormente autónomas	157

O que é o cinema pro-am (profissional-amador)?	157
<i>Cinema profissional versus cinema amador: a construção de uma oposição</i>	158
<i>Tipologias de cinema amador</i>	165
<i>Propostas para o fim de uma oposição</i>	168
As práticas do cinema pro-am: amadores fazem filmes como profissionais	172
<i>Independentes 'do-it-yourself'</i>	174
<i>Cinema YouTube</i>	178
As práticas do cinema pro-am: profissionais fazem filmes como amadores	184
<i>Efeito amador</i>	184
O lugar do cinema pro-am na produção cinematográfica do tempo do digital	188
Conclusão	191

V

Cinema ao Vivo ou o cinema como espetáculo em tempo real	194
O que é o cinema ao vivo?	194
As origens do cinema ao vivo	200
<i>Espectáculos de Sombras</i>	201
<i>Lanterna Mágica</i>	202
<i>Espectáculos de luz e cor</i>	204
<i>'Cinematógrafos'</i>	205
<i>Era do Cinema Mudo (1885-1927)</i>	206
<i>As Vanguardas no Cinema (décadas 1910/1920)</i>	209
<i>Experimentalismo e videoarte (décadas 1960/1970)</i>	210
<i>VJing</i>	212
As práticas do cinema ao vivo	215
O lugar do cinema ao vivo na produção cinematográfica do tempo do digital	228

Cinema 2.0

Conclusão	229
Conclusão	231
BIBLIOGRAFIA	238
FILMOGRAFIA	279

ÍNDICE DE FIGURAS

Introdução

Figura 1 *Universal Paramount (2010) de Eric Fleischauer, edição digital sobre fotografia* 1

Capítulo I

Figura 2 *Anthony Dod Mantle (diretor de fotografia) a filmar A Festa com a câmara MiniDV Sony PC-7E. É aqui evidenciada a pequena dimensão da câmara e a sua acentuada portabilidade.* 28

Figura 3 *David Tattersall (diretor de fotografia) e George Lucas (realizador) a filmar Star Wars: Episódio II - O Ataque dos Clones com a câmara CineAlta HDW-F900 24P. Atente-se para a distinção de tamanho e portabilidade entre a câmara representada nesta figura e a representada na figura 2.* 31

Figura 4 *O DCP e a sua embalagem de transporte são caracterizados pela pequena dimensão e pela grande leveza e portabilidade.* 41

Figura 5 *A exibição de Four Eyed Monsters no YouTube conta com uma introdução dos seus autores, Susan Buice e Arin Crumley, em que os mesmos explicam aos espectadores a génese do projecto e apoiam às suas contribuições.* 51

Figura 6 *Através, por exemplo, da secção Film & Video do website UbuWeb, que funciona como uma base de dados de acesso gratuito, é possível ver alguns filmes de cineastas independentes e experimentais, de difícil acesso através de outros canais. Neste caso, imagem apresentada é da autoria do cineasta estadunidense Todd Haynes e pertence ao filme Dottie Gets Spanked (1993)* 54

Figura 7 *Os objetos audiovisuais são hoje apresentados e vistos em múltiplos ecrãs. Egoyan alude ao facto, sugerindo a sua utilização complementar. Na imagem, o ecrã do telemóvel é usado em simultâneo com o da sala de cinema, modalidade de experiência de receção que Francesco Casetti designa por ‘rerrelocalização’.* 56

Figura 8 *Werner Herzog foi um dos entrevistados em Quarto 666. Este foi o único interveniente a desligar a televisão antes do seu depoimento, uma afirmação da noção que as imagens eletrónicas representavam uma ameaça para o cinema.* 60

Figura 9 *Em De Volta ao Quarto 666 o cineasta brasileiro Gustavo Spolidoro recuperou o cenário de Quarto 666 para questionar Wim Wenders acerca do processo de transformação do cinema face à digitalização.* 68

Capítulo II

Figura 10 Em nº3 *A Single Pixel Movie*, integrado na série *Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema - Volume I* (real.: Lev Manovich, 1994 – 1997), uma mesma cena é repetida. À medida que o filme avança, a imagem vai ficando cada vez mais pequena, até assumir a dimensão de apenas um pixel. 85

Figura 11 Abbas Kiarostami com a sua equipa a filmar *O Sabor da Cereja*. Esta imagem, captada com uma câmara MiniDV, integra a sequência final daquele filme. 91

Figura 12 Numa cena de *Os Respigadores e a Respigadora*, Varda simula, com um gesto, o movimento do diafragma da câmara, aludindo, deste modo, à 'naturalização' do registo criado pelas câmaras DV. 95

Figura 13 A cineasta Cláudia Tomaz mostra, no seu website, o estúdio onde trabalha, a que chama *Microlab*. Este fica alojado numa sala da sua residência. 97

Figura 14 O cinema recente de Tomaz, distribuído quase exclusivamente através da web, aqui em exibição no canal da autora na plataforma web *FilmAnnex*. 99

Figura 15 *La Perle* é um exemplo dos primeiros tempos do cinema elaborados com recurso a telemóveis. A baixa resolução da imagem é evidente na sua acentuada pixelização. 102

Figura 16 *Making of* do filme *Goldilocks* da produtora *Majek Pictures* filmado integralmente com o smartphone *iphone 4*. 104

Figura 17 Nesta cena de *Isto Não é um Filme* vemos Jafar Panahi a filmar com o seu smartphone. Esta imagem foi convertida numa ilustração e transformada no principal elemento do cartaz promocional do filme. 105

Figura 18 Imagem de uma apresentação de *Soft Cinema*. O ecrã é subdividido em várias janelas que apresentam combinações aleatórias entre as imagens criadas por variáveis determinadas pelo computador. 108

Capítulo III

Figura 19 Website do projeto *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (criador: Perry Bard, 2007). Na coluna da esquerda é apresentado um plano do filme original de Vertov e, na da direita, um registado por um participante que aparece identificado imediatamente abaixo das imagens. 124

Figura 20 Website do projeto *Star Wars Uncut* (criador: Cassey Pugh, 2009). Cada um dos retângulos remete para um dos excertos filmados pelos fãs. 126

Figura 21 Website do projeto *Gesamt*. Nesta página foram explicados os objetivos

<i>do projeto aos seus participantes potenciais.</i>	128
Figura 22 <i>Website do projeto Collabfeature. Em destaque aparece um trailer do filme The Owner (real.: vários, 2012) criado no âmbito do projeto.</i>	129
Figura 23 <i>Apresentação do Life in a Day no seu canal do YouTube.</i>	131
Figura 24 <i>Website do projeto The Power Inside. A página de entrada anuncia: «Um novo filme social protagonizado por Harvey Keitel, Analeigh Tipton, Craig Roberts e Tu».</i>	134
Figura 25 <i>Página de entrada do website da HitRecord que apela à participação dos internautas: «Queres trabalhar connosco?».</i>	136
Figura 26 <i>Página do website da HitRECORD onde os internautas podem seleccionar os projetos em que pretendem participar a partir de diferentes categorias.</i>	139
Figura 27 <i>No website do projeto O Sentido da Vida, é explicado aos potenciais financiadores como podem contribuir para o projetos e quais as contrapartidas oferecidas.</i>	143
Figura 28 <i>Página do projeto Anomalisa na plataforma Kickstarter. O projeto é apresentado pela versão animada do produtor executivo.</i>	148
Capítulo IV	
Figura 29 <i>Na sequência final do seu filme, Tarnation, Joanathan Caouette prepara a câmara para cena seguinte em que se dirigirá diretamente ao espectador.</i>	174
Figura 30 <i>Imagem do filme Four Eyed Monsters.</i>	176
Figura 31 <i>Apresentação de The Hunt for Gollum exibido no YouTube.</i>	177
Figura 32 <i>O vídeo original Charlie Bit My Finger, Again conta, hoje com mais de 500 milhões de visualizações .</i>	178
Figura 32 <i>Vídeo original elaborado por Matt Harding publicado no YouTube em 2005.</i>	181
Figura 33 <i>Vídeo original elaborado por Chris Crocker intitulado Leave Britney Alone.</i>	182
Figura 34 <i>Neste plano do filme Nome de Código: Cloverfield é identificável a estética amadora que aí se quer replicar. O enquadramento não respeita as regras convencionais de equandamento e a personagem olha diretamente para a câmara</i>	185

Figura 35 *Imagem de um episódio da série de televisão Girls, produzida pelo canal de televisão HBO. Nesta a realizadora Lena Dunham, associada ao movimento Mumblecore, usa a estética e tipo de registo definido nos seus trabalhos iniciais do-it-yourself, de baixo orçamento, apesar de trabalhar com recursos profissionais.*

188

Capítulo IV

Figura 36 *Fotografia de uma apresentação do espetáculo True Fictions da autoria do colectivo The Light Surgeons.*

220

Figura 37 *Fotografia de uma apresentação do espetáculo Super Everything da autoria do colectivo The Light Surgeons.*

222

Figura 38 *Fotografia de uma apresentação do espectáculo Transient Forms da autoria do colectivo Holon Film LAB.*

223

Figura 39 *Fotografia de uma apresentação do espectáculo Odissey da autoria do colectivo Paper Cinema. Alguns elementos animam as imagens ao vivo em frente a uma pequena câmara, enquanto outros criam a banda sonora.*

224

Figura 40 *Primeira apresentação de cinema ao vivo elaborada por Peter Greeanway. O cineasta usou um sistema criado para o efeito constituído por um plasma com touchscreen, criado pela empresa BeamSystems propositadamente para o evento.*

226

ÍNDICE DE TABELAS

Capítulo I

Tabela 1 Correspondência da resolução dos formatos para Vídeo e Cinema Digital. Os dados numéricos apresentados referem-se, respectivamente, ao número de pixels horizontais e verticais que constituem a imagem. 37

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Capítulo I

Gráfico 1 Representação das diferenças relativas entre os distintos formatos de vídeo e cinema tendo em conta a densidade de pixéis que os compõem 38

NOTAS PRÉVIAS

Referência a objetos audiovisuais

Ao longo do trabalho, sempre que se alude a um objeto audiovisual integrado nas convencionais categorias filme (longa ou curta-metragem), cinema *web*¹ ou vídeo criado para plataforma *web* de conteúdos gerados pelo utilizador, a primeira referência ao mesmo no corpo do texto é indicada da seguinte forma: *Título em Português (Título Original, real.: Nome e Apelido do realizador, data de produção)*. No caso dos que se integram na categoria série de televisão ou série *web*, a indicação do responsável pela realização é substituída pela do criador e a data de produção pelas datas de início e de fim da sua primeira exibição, obedecendo à formulação: *Título em Português (Título Original, criador: Nome e Apelido do criador, data de início de exibição – data de término)*. Para a referência a projetos artísticos que fazem uso de imagens em movimento a norma é: *Título em Português (Título Original, criador: Nome e Apelido do criador, data de produção)*. Quando alguns dos dados sobre um objeto audiovisual específico são apresentados na frase em que se insere a alusão ao mesmo, estes não se repetem na referência. As menções seguintes ao mesmo, caso não tenha ocorrido mudança de capítulo, indicam apenas o título em português (ou o original, no caso de aquele não existir).

A seleção dos elementos a indicar na identificação de cada tipologia de objeto audiovisual seguiu as normas utilizadas pelo *website Internet Movie Database (IMDb)*. O IMDb foi igualmente a principal fonte consultada para a identificação dos títulos originais e em português da maioria dos objetos referidos. No caso dos que não são referidos no IMDb, recorreu-se, para o apuramento dos títulos originais e eventuais traduções, à consulta dos seus *websites* oficiais (sempre que existiam), às suas edições portuguesas em DVD, ou a artigos publicados na imprensa de referência (papel e *online*) onde se incluíam referências aos mesmos. Sempre que não exista

¹ Referimo-nos à tipologia de cinema definida por Nora Barry, designada no original por *web cinema*, que explicitaremos no decurso neste trabalho.

indicação do título em português é porque não foi possível encontrar menção ao mesmo em nenhuma das fontes consultadas.

Legendas das figuras

Ao longo da dissertação são incluídas diversas imagens que considerámos fundamentais para a compreensão dos conceitos apontados. As legendas que as acompanham excedem, em alguns casos, uma mera função indicativa, fazendo chamadas de atenção para elementos particulares que aí se querem destacar e que se relacionam com dados discutidos no texto em que estão integradas. Reconhecendo que esta é uma prática pouco convencional no âmbito de um trabalho desta natureza, parece-nos aqui justificável já que, neste caso concreto, as imagens assumem um importante papel. Esta modalidade não é, no entanto, sem precedentes e pode ser encontrada em documentos de referência que nos serviram de inspiração, tais como Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque e Londres: New York University Press; Strangelove, Michael. 2010. *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Toronto, Buffalo e Londres: University of Toronto Press ou Monaco, James. 2009 [1977]. *How to Read a Film: Movies, Media and Beyond*. Oxford e Nova Iorque: Oxford University Press.

*O mundo era tão recente que muitas coisas ainda não tinham nome e
para as mencionar era preciso apontar com o dedo.*

Gabriel Garcia Marquez, *Cem Anos de Solidão*, 1994 [1967], 7.

Introdução



Fonte [http:// www.ericfleischauer.com/universalparamount.shtml](http://www.ericfleischauer.com/universalparamount.shtml)

Figura 1 Universal Paramount (2010), de Eric Fleischauer; edição digital sobre fotografia.

O cinema é afetado contemporaneamente por amplas mutações que se manifestam em todos os seus domínios, desde a esfera da produção à da recepção, desde o contexto *mainstream* ao mais independente e/ou experimental. O processo de digitalização que o atravessa, processo esse que se compõe e organiza a partir de elementos e dinâmicas de índole não apenas tecnológica, mas também cultural, económica e social, é observado como um importante catalisador dessas transformações. Este é um fenómeno de grande abrangência e complexidade que um trabalho como o que agora se apresenta não pode, certamente, pretender analisar em toda a sua extensão. Com o intuito de contribuir para a problematização e debate sobre o mesmo, embora adotando uma abordagem necessariamente seletiva e parcial, a presente dissertação centra a sua atenção nos modos de produção do cinema

contemporâneo. O seu objetivo consiste na caracterização e discussão do cenário de elaboração cinematográfica do tempo do digital, que se efetuará mediante o mapeamento de novas modalidades que aí emergem, assim como através da análise de manifestações e tendências de desenvolvimento expressas por cada uma das mesmas. Embora questões estéticas e narrativas associadas à construção contemporânea de imagens em movimento venham a ser frequentemente evocadas, estas não constituirão o enfoque do estudo. A produção cinematográfica do tempo do digital será analisada na perspetiva dos seus meios técnicos, práticas, rotinas e agentes.

O âmbito de observação do objeto de estudo é transnacional e integra diversos territórios artísticos e financeiros de elaboração cinematográfica. Estas opções não implicam a recusa de eventuais especificidades associadas a cada contexto particular, mas visam antes dar nota do cariz global e intercontextual expresso pelas manifestações do fenómeno em análise. Quanto à sua delimitação temporal, situa-se entre 2005/2006 e o momento presente, período que, como explicitaremos mais adiante, entendemos corresponder à mais recente etapa de digitalização do cinema.

Conceitos e termos utilizados

Digitalização do cinema

O conceito de ‘digitalização do cinema’ é central neste trabalho. Importa por isso clarificar como o entendemos. A digitalização consiste num processo de tradução de elementos físicos em dados numéricos, imateriais, apenas interpretáveis pela máquina computacional. Esta tornou-se possível, no território do cinema, a partir do momento em que novos equipamentos de registo sonoro e imagético passaram a poder gravar sons e imagens em linguagem binária, ou a simular essa informação, sem usar como ponto de partida uma base material. Holly Willis descreveu esta transição como a passagem de um processo de ‘transcrição’, em que o som ou imagem, tecnicamente construídos, mantêm uma relação de similitude com o

objeto representado (daí o termo ‘analógico’¹, usado para aludir aos objetos pré-digitais), para um processo de ‘conversão’, em que o referente inicial é transformado em, ou criado como, um código (2008 [2005], 5-6). Esta nova forma de construção de imagens em movimento permitiu, gradualmente, a circulação destas mediante novos canais e a sua apresentação em novos espaços; autorizou a sua convergência com outros *media* e códigos também digitalizados; e gerou formas renovadas de criação, distribuição, exibição e receção das mesmas. É a este processo complexo e integrado, constituído por várias etapas e elementos-chave – que analisaremos, com detalhe, no primeiro capítulo deste trabalho – que chamamos ‘digitalização do cinema’. Este implica transformações de ordem não exclusivamente tecnológica (não significando, portanto, a mera alteração de suportes ou sofisticação de ferramentas), mas também de cariz económico, cultural e social.

Web 2.0

Web 2.0 é um termo a que fazemos referência frequente ao longo desta dissertação. Consideramos, por isso, importante explicitar o significado que aqui lhe atribuímos. Esta expressão – popularizada² a partir da primeira *Web 2.0 Conference* (evento mais tarde designado por *Web 2.0 Summit*), realizada em 2004, por iniciativa da *O’Reilly Media* e da *MediaLive International*³ – foi proposta para designar uma

¹ Embora, com o propósito fundamental de simplificação discursiva, recorramos ao termo ‘analógico’ para nos referirmos a elementos e práticas pré-digitais, não deixamos de considerar o que refere a este propósito Michel Chion, no seu artigo intitulado «Existe um ‘som digital’ no cinema?». Aí o autor defende que «historicamente o analógico não existe ou só existe como construção ideológica retroativa» (Chion 2012 [2011], 12). Na sua perspetiva, o termo analógico, que «cobre todos os tipos de técnicas supostamente arcaicas e obsoletas, concebidas e empregues desde o nascimento do cinema, em 1895, até 1990 mais ou menos» (2012 [2011], 12), «foi criado justamente para promover ‘o’ digital a um estatuto de revolução radical e de progresso global, onde não poderia estar por si só» (Chion 2012 [2011], 12).

² Apesar de se ter tornado comum a partir desse momento, há referências ao termo *web 2.0*, num artigo de 1999, da autoria de Darcy DiNucci, intitulado «Fragmented future». A autora usou-o para fazer referência a uma nova *web* em constituição, já não entendida como «ecrãs preenchidos por textos e gráficos», mas antes como «um mecanismo de transporte, o éter através do qual a interatividade acontece» (DiNucci 1999). O mesmo artigo sugeria que, em breve, a mesma estaria presente, não apenas no computador, mas também no televisor, no automóvel, no telemóvel ou em consolas de jogos, como, aliás, veio a confirmar-se (DiNucci 1999).

³ *O’Reilly Media* e *MediaLive International* são duas empresas responsáveis pela organização de eventos dedicados, fundamentalmente, a temas relacionados com tecnologias de informação.

Cinema 2.0

alegada nova versão da *internet*, constituída em resultado da criação, na rede, de novos recursos e serviços e de uma mudança da postura dos utilizadores face à mesma. O anterior modelo de *internet* era estático e pré-determinado, ou seja, o utilizador comum podia aceder a conteúdos, mas não participar na sua criação e distribuição, tarefa esta que estava limitada a um número reduzido de indivíduos. Com esta mudança, todos os indivíduos ligados em rede passaram, potencialmente, a poder assumir, em simultâneo, através de aplicações específicas de utilização simplificada, as tarefas de consumidores e produtores de conteúdos.

A ocorrência de uma alteração da arquitetura e do modelo de funcionamento da *internet* é relativamente evidente e, até certo ponto, incontestável. Contudo, a terminologia comum para a sua designação transporta significados adicionais que importa considerar. A ideia da possibilidade de participação e colaboração dos indivíduos na rede, destacada como elemento fundamental da designada *web 2.0*, e a sua colagem a este termo, suscitou, como refere Mirko Tobias Schäfer, a criação de uma imagem democratizante e exclusivamente benévola daquele ambiente (2011, 35). O mesmo autor alude a uma «retórica da comunidade» que é enfatizada pelo discurso dominante sobre o conceito e que se baseia nas noções de «proximidade, igualdade, produção coletiva e tomada de decisões democrática» (Schäfer 2011, 37). Embora sejam já várias as advertências em relação a este entendimento, e as propostas para uma leitura mais crítica das possibilidades associadas contemporaneamente à *internet*, aquela retórica é ainda prevalecente. Ao longo deste trabalho, embora recorramos, por uma questão de simplificação discursiva, ao termo *web 2.0*, não deixaremos de ter em atenção a necessidade da problematização do conteúdo conceptual que lhe está predominantemente associado. Assim, oportunamente, e face aos tópicos analisados, apresentaremos dados conducentes a essa reflexão.

Cinema 2.0 ou cinema do tempo do digital

É frequente a utilização da expressão ‘cinema digital’ para aludir ao cinema resultante da digitalização. No entanto, este parece-nos um termo limitado. Por um

lado, quase nos obriga a definir qual o grau de digitalização necessária para considerá-lo como tal: poderá um filme, filmado em película, mas exibido, por exemplo, através do *YouTube*, integrar-se na categoria de ‘cinema digital’? e qual será mais digital? este ou um registado, editado e tratado digitalmente e depois convertido para película, para ser exibido numa sala de cinema convencional? Por outro, parece confinar a definição de cinema: as imagens em movimento elaboradas especificamente para o *YouTube* ou plataformas similares são necessariamente digitais, mas serão os seus objetos pertencentes ao cinema? Por estas razões, optámos por não usar este termo, preferindo o uso da expressão ‘cinema do tempo do digital’. Assumimos que este é algo ainda indefinido, em construção. No título deste trabalho, designámo-lo por ‘cinema 2.0’ como uma nova versão de um programa de computador, porque o cinema deste tempo usa os seus códigos; como a designação para a nova etapa da *internet*, porque fortemente determinado por esta; e como uma nova linhagem de cinema, constituído e determinado por novos elementos e referentes.

Objeto de estudo

O fenómeno designado por cinema, cuja génese é usualmente determinada pelas projeções realizadas pelos irmãos Lumière no *Salon Indien* do *Grand Café* de Paris, a 28 de dezembro de 1895, nunca pôde ser definido de modo unívoco⁴. Ao longo da história, e em diversos contextos de elaboração e exposição, foram numerosas as suas manifestações e possibilidades que tiveram como referência diferentes mecanismos, materiais, modos de criação, administração e receção e distintos horizontes estéticos. No entanto, uma forma particular erigiu-se como

⁴ Mesmo a correspondência frequentemente estabelecida entre a primeira apresentação pública do cinematógrafo Lumière e o nascimento do cinema tem sido alvo de discussão. Ver a este propósito o conjunto de textos publicados no catálogo da exposição *A Magia da Imagem: Arqueologia do Cinema através das Coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim* realizada em Portugal, em 1996, no âmbito das Comemorações do Centenário do Cinema e, em particular, o artigo introdutório da autoria de João Bénard da Costa. Neste, o autor propõe um título alternativo para a referida exposição - «100 anos de cinematógrafo – 4000 anos de cinema» (1996, 23) –, sugerindo, assim, que o cinematógrafo e os elementos que lhe estão associados se referem a uma forma particular de cinema que exclui muitas outras possibilidades.

cânone, como modelo dominante, logrando ocultar dissidências, e mesmo omissões e contradições internas, subalternizando as restantes. Esta formulação principal, a que André Parente chamou ‘forma cinema’ (Parente 2009)⁵, foi preponderantemente entendida como exclusiva na tarefa de definir o cinema. Frequentemente, dizer aquilo que o cinema era passava pela evocação dos elementos que, para esse modelo, permaneceram regulares ao longo do tempo. Entre estes estava o seu suporte principal, a película, e os seus equipamentos habituais de registo e apresentação, a câmara e o projetor; os seus lugares de exibição comuns, a sala escura e o ecrã gigante; a atitude coletiva dos seus públicos; a sua prática de contar histórias e estética da transparência; e ainda uma série de procedimentos organizacionais e protocolares associados à construção, difusão e exibição da obra cinematográfica (em que se destacaram os definidos ao longo do tempo pela indústria do cinema que assumiu maior preponderância mundial, Hollywood). A digitalização do cinema veio aparentemente suscitar uma mudança sem precedentes. No curso do seu desenvolvimento, de modo gradual, os elementos frequentes da ‘forma cinema’ deixaram de exigir a sua presença, dificultando, regularmente, o reconhecimento daquele modelo. A película foi substituída pelos formatos digitais, o que permitiu às imagens em movimento a circulação e exibição mediante novos canais. A sala de cinema deixou de ser o seu local de apresentação fundamental, passando a ser combinada com múltiplas outras possibilidades. Novos materiais e equipamentos multifuncionais, simples e de baixo custo, aliados a recentes canais de circulação de informação na *internet*, criaram formas distintas de objetos audiovisuais. Múltiplos indivíduos, muitos deles sem conhecimentos prévios sobre linguagem cinematográfica ou preparação técnica, passaram a fazer filmes e a expô-los à escala global. *Universal Paramount*, o trabalho fotográfico que reproduzimos no início desta introdução, da autoria do artista plástico estadunidense Eric Fleischauer, propõe uma síntese destas transformações. Na imagem é representado o clássico

⁵ Parente opõe a este modelo de cinema outros cinco que considera terem sido desvalorizados ao longo da história face à preponderância do primeiro, não obstante a relevância das suas propostas. Os cinco modelos alternativos identificados pelo autor são os que designa por ‘cinema do dispositivo’ – que faz equivaler ao ‘cinema de atrações’ proposto por Tom Gunning (1986) –, ‘cinema experimental’, ‘arte do vídeo’, ‘cinema expandido’ e ‘cinema interativo’ (Parente 2007, 6).

letreiro situado no topo de Mount Lee em Los Angeles, letreiro esse que tantas vezes serviu de bilhete postal à indústria cinematográfica dos EUA. Contudo, a palavra aí habitualmente inscrita, Hollywood, dá lugar a uma outra, *YouTube*. Deste modo, é sugerida a substituição de um determinado modelo de elaboração, difusão e receção do cinema, simbolizado pela designação suprimida (mas que permanece latente pelo reconhecimento do seu espaço regular), por um outro, representado pelo termo que agora aí figura. O título da peça reforça essa ideia. Neste, recorrendo à combinação da designação dos dois mais antigos estúdios de produção de Hollywood, *Universal Studios* e *Paramount Pictures*⁶, ambos fundados em 1912, é assinalada a transferência das características da indústria cinematográfica estadounidense, o símbolo máximo do modelo clássico de cinema, para o *YouTube*, a nova referência para o cinema do tempo do digital. Tal como a entidade que o antecedeu, este afigura-se hoje universal e primordial. Ao contrário desta, porém, não aponta para um fechamento de possibilidades. Enquanto símbolo⁷, o *YouTube* assinala a inclusão de um número mais vasto de percursos, práticas e concretizações no âmbito do que entendemos como cinema, inclusivamente algumas daquelas que, tendo sido ensaiadas desde a sua génese, foram sempre observadas como marginais e frequentemente esquecidas ou obliteradas pelo modelo principal.

Neste quadro, importa-nos pensar as novas modalidades de produção cinematográfica que têm vindo a ser delineadas. Não sendo possível propor uma compreensão total deste cenário, dada a sua extensão e clara instabilidade, propomos estudar algumas delas evidenciadas pelo trabalho de investigação realizado, agrupadas a partir de quatro linhas de pesquisa fundamentais, definidas a partir das modalidades de produção cinematográfica que designamos por ‘microcinema’, ‘cinema colaborativo’, ‘cinema pro-am’ e ‘cinema ao vivo’, mostrando e discutindo exemplos das suas manifestações. Ao longo desta dissertação será nossa preocupação que o trabalho de cartografia e análise, desenvolvido em torno dos eixos temáticos

⁶ Estes continuam a existir hoje e fazem parte do grupo das seis grandes empresas que dominam Hollywood. No entanto, *Universal* designa-se hoje *NBC Universal* e é uma empresa subsidiária da *General Electrics* e *Paramount* mantém a designação e é uma subsidiária da *Viacom*.

⁷ Interessante pensar que, caso não tomemos o *Youtube* simbolicamente, mas antes de modo literal, perceberemos que mesmo é hoje afinal uma empresa produtora de conteúdos com características similares às das clássicas produtoras de Hollywood.

selecionados, possa contribuir, em simultâneo, para uma problematização do cinema do tempo do digital.

Metodologia

O trabalho de investigação subjacente à elaboração desta dissertação recorre exclusivamente a uma abordagem metodológica qualitativa. Esta visa privilegiar a análise do fenómeno em estudo no âmbito do seu desenvolvimento e a sua compreensão numa perspetiva holística, tendo em conta os seus diversos componentes e interações. A abordagem selecionada determinou a escolha das técnicas de recolha e tratamento de dados a aplicar, também estas de tipo qualitativo. É feita em seguida uma exposição acerca dos procedimentos metodológicos desenvolvidos ao longo da investigação.

A etapa inicial da investigação teve como propósito contribuir para a delimitação do objeto de estudo. Estando a nossa atenção centrada nas novas possibilidades de elaboração cinematográfica motivadas pela digitalização do cinema, afigurou-se-nos determinante perceber, em profundidade, o trabalho que estava a ser desenvolvido por agentes dedicados à experimentação nesse território. Este trabalho analítico recaiu, em primeiro lugar, sobre a obra recente da cineasta portuguesa Cláudia Tomaz. Esta autora contribuíra para espoletar o nosso interesse sobre o tema, através dos artigos que publicou mensalmente, entre 2006 e 2007, na edição portuguesa da revista *Premiere*. Nestes, Tomaz dava nota do seu trabalho mais recente e da sua vontade de descobrir novos territórios de experimentação. Após ter constatado a dificuldade em trabalhar nos circuitos convencionais de cinema, devido a fatores, tais como a falta de financiamento, a complexa e pesada máquina organizacional envolvida e os constrangimentos relacionados com a distribuição, e ter expressado o desejo de romper com os modelos instituídos, aquela cineasta afirmou ter encontrado no equipamento digital de registo e edição, e nas plataformas e recursos disponibilizados pela *internet*, o caminho para o seu cinema. Ao longo de várias edições da rubrica *Atelier* da referida revista, a realizadora foi identificando conceitos, formas de trabalho alternativas, tendências e modos

renovados de produção, difusão, exibição e recepção cinematográfica. Importa salientar que, naquela época, estavam em curso um conjunto de transformações associadas à digitalização do cinema que permitiam, ou mesmo incentivavam, estas experiências: entre estas estavam o nascimento recente do *YouTube*, em 2005 (e a sua aquisição pela *Google*, em 2006, que contribuiu para que lhe fossem atribuídas novas características), e de outras plataformas similares; o desenvolvimento de novos equipamentos de registo digitais amadores ou semiprofissionais de qualidade cada vez mais elevada e custos mais baixos; a criação de novas formas de escrita cinematográfica baseadas nessas possibilidades. A imprensa especializada ocupou-se, no mesmo período, de assinalar estas novas tendências e momentos de rutura. Numa edição de 2006, a revista *Y* do jornal *Público*, anunciou «o primeiro filme da era da *internet*». O título era atribuído a *Serpentes a Bordo* (*Snakes on a Plane*, real.: David R. Ellis, 2006), filme que sofrera uma alteração ao guião, durante o período de produção, para integrar algumas sugestões feitas por fãs, em blogues e grupos de discussão na *internet*. No mesmo ano, a célebre revista francesa de cinema, *Cahiers du Cinema*, dedicou um extenso dossier à compreensão das principais mudanças introduzidas pela digitalização no território do cinema.

O trabalho de Tomaz e algumas das referências por si indicadas permitiram-nos identificar um conjunto de cineastas/artistas multimédia a explorar possibilidades de produção cinematográfica associadas ao digital e em rutura com os cânones. Perante isso considerámos, nessa fase, a aplicação de uma metodologia de tipo intensivo, concretamente através de uma estratégia de estudo de caso múltiplo (Yin 1994, 14) – também designada por comparação multicasos (Lessard-Hébert, Goyette e Boutin 1990, 169) – que pudesse servir como objeto de análise empírica da investigação. De acordo com Robert Yin, esta estratégia de investigação é adequada a estudos que tomam como objeto um fenómeno contemporâneo que necessite de ser analisado ao longo do tempo, em vez de determinar frequências ou incidências (1994, 6). Esta condição pôde ser verificada na nossa investigação. O fraco controlo sobre os fenómenos, isto é, a dificuldade de interferência do investigador nos fenómenos observados, condição identificada como necessária à aplicação do estudo de caso (Yin 1994, 6), foi também aferida.

O estudo de caso múltiplo selecionado incluiu os coletivos artísticos *Holon Film LAB* – fundado e liderado pela já referida cineasta Cláudia Tomaz –, *The Light Surgeons* e *Blast Theory*, todos dedicados à produção de objetos cinematográficos que faziam recurso da tecnologia e das novas possibilidades sociais e culturais geradas pela digitalização. A opção por estes casos, em vez de outros associados ao contexto da produção cinematográfica industrial e de cariz mais convencional, tinha em atenção a ideia, já na altura formulada, de que os materiais digitais permitiam um alargamento dos participantes na construção de objetos cinematográficos e uma dilatação das oportunidades de experimentação em vários territórios de produção. Pretendíamos, assim, perceber quem poderiam ser esses participantes e de que forma operavam. Estes três coletivos, sediados nas cidades de Londres e Brighton, no Reino Unido, caracterizavam-se por elaborar um trabalho de âmbito global expesso, não apenas pela sua exposição através dos mecanismos disponibilizados pela chamada *web 2.0*, mas também pelas suas múltiplas participações presenciais em eventos ou projetos em vários locais do mundo. Não se considerou, pois, que a sua actividade estivesse dependente do contexto geográfico em que estavam localizados, que isso afetasse a sua natureza ou lhe conferisse qualquer especificidade. A análise conjunta dos três coletivos pareceu-nos relevante na medida em que cada um colocava a tónica em experiências de elaboração cinematográfica que, apesar de manifestarem uma matriz comum – as referidas possibilidades introduzidas pela digitalização do cinema –, mostravam modalidades distintas. O *Holon Film LAB* destacava a possibilidade de construção de um cinema de pequena escala, do ponto de vista dos recursos, e a expectativa de alterações, não apenas técnicas, mas também éticas e estéticas como consequência desse cenário. Outro aspeto importante era o facto de a sua ideia de coletivo assentar nas parcerias e colaborações propostas por Tomaz na rede ou presencialmente, com intervenientes esporádicos. O *The Light Surgeons* apostava em novas experiências de combinação entre produção e exibição cinematográfica, em particular o emergente cinema ao vivo (*live cinema*) (que também o *Holon Film LAB*, buscando aqui inspiração, procurava integrar na sua atividade). O *Blast Theory* desenvolvia trabalhos na fronteira entre o cinema e outros meios, tais como experiências de cinema locativo (*locative cinema*) ou jogos de

realidade mista (*mixed reality games*). Embora tendo trabalho previamente desenvolvido com recurso a materiais analógicos, cada um dos grupos passara a utilizar predominantemente recursos digitais na sua atividade, recursos esses que haviam alterado a própria natureza dos seus objetos cinematográficos. Era visível que qualquer uma das suas produções recentes dependia estritamente de elementos digitais.

Numa primeira etapa, foi efetuado um levantamento dos trabalhos elaborados por cada coletivo antes e após a utilização de recursos digitais. Neste processo, foram muito úteis os *websites* de cada um dos grupos, pois possuíam informações claras e detalhadas sobre o tópico. Aqueles puderam ser agrupados em duas categorias distintas, os que estavam publicados *online* ou em DVD, e podiam ser acedidos por estas vias, e os que requeriam, para a compreensão da sua especificidade, a participação nos eventos destinados à sua apresentação. Para aceder a estes últimos, deslocámo-nos a Londres, em março de 2010, mês em que, nessa cidade, foram apresentadas, em datas distintas, atividades realizadas por cada um dos coletivos. O primeiro evento a que assistimos, da autoria do *The Light Surgeons*, foi uma apresentação de cinema ao vivo, intitulada *Data Rot* (2010), realizada no *pub Queen of Hoxton*; o segundo, da autoria do *Blast Theory*, foi um jogo de realidade mista, intitulado *Can You See Me Know* (2001), realizado no *hall* da *Tate Britain Gallery* e jogado, simultaneamente, na *internet* e nas ruas da cidade; o terceiro, do *Holon Film LAB*, consistiu numa exibição pública do filme *Alice in the Underground* (real.: Cláudia Tomaz, 2009), o primeiro microdocumentário do projeto *London Ground*, sessão que teve lugar numa casa ocupada pelo *VHS Basement*, outro grupo de artistas a trabalhar na área do vídeo e da fotografia. Foi possível detetar uma grande diversidade nos trabalhos apresentados, expressa nas distintas plataformas e equipamentos utilizados, no tipo de atividade, nos resultados estéticos e narrativos e nos espaços de exibição.

A ida a Londres, além de permitir assistir aos referidos eventos, possibilitou-nos ainda um contacto aprofundado com o trabalho realizado pelos artistas mediante a visita aos seus estúdios e a observação do processo de preparação das obras em construção naquele período. O *Holon Film LAB* preparava, nessa altura, o seu

primeiro evento de cinema ao vivo, intitulado *Transient Forms* (2010), que foi apresentado a 18 de maio do mesmo ano num cinema ocupado em Londres; o *The Light Surgeons* tinha em mãos o espetáculo de cinema ao vivo *LDN24 Redux* (2011) – uma adaptação da sua anterior instalação multimédia *LDN24* (2009) – que foi estreado, no ano seguinte, no *ON_OFF Festival* realizado em S. Paulo, no Brasil; e o *Blast Theory* estava a trabalhar na recente proposta conjunta do *Festival de Sundance*, da *Bienal 01 San Jose* e do *Banff New Media Institute* para a criação de um trabalho de cinema locativo, que acabou por traduzir-se em *A Machine to See With* (2010), exibido pela primeira vez, nesse ano, na *Bienal de S. Jose*, nos EUA.

A observação e a recolha de dados foram complementadas com a realização de entrevistas semidiretivas aos coordenadores de cada um dos coletivos em estudo, Cláudia Tomaz pelo *Holon Film LAB*, Christopher Thomas Allen pelo *The Light Surgeons* e Matt Adams pelo *Blast Theory*. Com estas entrevistas procurámos apurar o entendimento de cada um dos coletivos acerca das suas práticas de produção cinematográfica e a sua perspetiva teórica e conceptual sobre o trabalho desenvolvido, assim como compreender a sua visão sobre as implicações da digitalização nas atividades realizadas. Considerando o anteriormente exposto, admitimos que o tipo de entrevista mais adequado seria a semidiretiva. Este tipo de entrevista implica a definição de um guião que identifica temas a abordar, mas não impõe uma sequencialidade na sua abordagem. Isto significa que o investigador formula previamente uma série de questões orientadoras que, no entanto, podem ser colocadas ao entrevistado com uma ordem diferente da originalmente elencada. Na perspetiva de Ghiglione e Matalon, estas questões não-diretivas permitem ao entrevistado «responder de forma exaustiva, pelas suas próprias palavras e com o seu próprio quadro de referência, a uma questão geral (tema) caracterizada pela sua ambiguidade» (1993, 96-97). Esta atitude aberta mostrou-se vantajosa permitindo a abordagem espontânea de algumas sub-temáticas relevantes para a investigadora. Sempre que os tópicos pretendidos não foram abordados de forma espontânea, foram introduzidas sub-questões, contempladas no guião da entrevista, com o objetivo de direcionar o discurso do entrevistado.

No seguimento da etapa anteriormente descrita, foi efetuada a análise dos

dados recolhidos – trabalhos cinematográficos elaborados pelos vários coletivos, entrevistas, observação – mediante uma interpretação qualitativa. A análise dos dados permitiu-nos identificar a recorrência de quatro núcleos temáticos fundamentais presentes no trabalho e no discurso desses coletivos sobre a sua produção, que passámos a designar por ‘microcinema’, ‘cinema colaborativo’, ‘cinema pro-am’ e ‘cinema ao vivo’.

O aprofundamento da investigação em torno desses núcleos temáticos conduziu-nos à compreensão de que os mesmos excediam amplamente o campo inicial de análise. Entendemos, nessa altura, que havíamos iniciado um mapeamento das modalidades de produção cinematográfica, que antes havíamos identificado. Assim, o estudo de caso múltiplo que havíamos construído tornou-se uma etapa exploratória, passando o nosso trabalho a ser uma tentativa de cartografia e análise dos conceitos antes descobertos. A partir daí, esta dissertação passou a ter como objeto empírico cada uma das quatro modalidades assinaladas. Para o estudo de cada uma destas foram utilizados os dados anteriormente recolhidos e tratados, aos quais foi, necessariamente, adicionada nova informação. Esta nova etapa de recolha foi desenvolvida através de pesquisa documental, que incluiu a leitura sistemática das edições *online* de várias publicações sobre cinema e novos *media*, o visionamento de múltiplos objetos cinematográficos integráveis em cada uma das modalidades, e entrevistas a intervenientes da esfera da produção cinematográfica.

O nosso esforço de mapeamento, embora com a pretensão de cobrir diversos aspetos e tipologias de cada uma das modalidades, não pôde esgotar a sua caracterização. Isto ocorreu, não apenas dada a dificuldade comum de, num trabalho desta natureza, não se conseguir expor todas as facetas de um fenómeno, mas também devido ao facto de se tratar de algo ainda não estabilizado e, como tal, em mutação. Com o objetivo de contribuir para a caracterização de cada uma das modalidades foi utilizado um conjunto de exemplos e estudos de caso. Também estes, apesar de múltiplos e procurando ter em conta aspetos diversos, não pretenderam contemplar todas as experiências realizadas. Entendemos como critérios para a seleção destes exemplos e casos a sua recorrência – determinada pelo número de referências feitas aos mesmos em trabalhos científicos dedicados ao tema, na

imprensa especializada consultada e nas entrevistas conduzidas aos agentes do campo – e também a originalidade ou a novidade de outras propostas. Uma grande atenção e um percurso através de várias hiperligações conduziu-nos a esta lista, mas outro investigador, seguindo os mesmos caminhos, poderia ter chegado a uma lista distinta. Isto não porque a nossa seja arbitrária, mas porque o leque de possibilidades é bastante alargado. A rápida transformação do nosso campo de análise e o aparecimento diário de novos fenómenos similares obrigou-nos a uma permanente atualização dos exemplos e casos estudados. A recolha e análise dos dados, efetuada previamente à redação do trabalho final, terá pois de ser permanentemente revista e complementada com novas informações, tarefa provavelmente só encerrada no momento da conclusão do texto. Dada a absoluta novidade de algumas propostas e a célere transformação de vários dos fenómenos ligados a este domínio, será natural que alguns dos exemplos venham a tornar-se rapidamente pouco relevantes enquanto outros poderão passar a ser mais evidentes, embora podendo evoluir para outras formas e para resultados distintos dos previstos. Parece-nos, contudo, que o mapeamento das modalidades de elaboração cinematográfica em construção no quadro do cinema do tempo do digital e das manifestações contemporâneas de cada uma delas que aqui elaboramos é particularmente ilustrativo de um conjunto de modificações em curso no território do cinema e que, não obstante, não ser exaustivo, permitirá contribuir para uma compreensão daquilo que, no momento presente, é interpretado como o cinema do tempo do digital.

A construção do contributo para a reflexão sobre este tema, traduzido na dissertação que agora se apresenta, procurou ter em linha de conta a proposta enunciada por Lev Manovich, no seu livro *The Language of New Media*, de elaboração de um registo do presente (2001). Neste sentido, quase parafraseando o autor, propusemo-nos descrever e compreender a lógica subjacente ao desenvolvimento da produção cinematográfica no tempo do digital.⁸

⁸ A proposta de Manovich, que serve de ponto de partida para o seu livro, é enunciada da seguinte forma: «descrever e compreender a lógica subjacente à linguagem dos novos media (2001, 34)

Estrutura

Esta dissertação é constituída por cinco capítulos, além desta introdução e de uma conclusão. O capítulo inicial, intitulado *A digitalização do cinema: percurso, debates e perspectivas*, tem como propósito situar o objeto de estudo desta dissertação no quadro mais alargado da reflexão acerca do cinema do tempo do digital. Duas tarefas norteiam este objetivo. A primeira consiste na procura de delineamento do percurso de digitalização do cinema, desde a sua génese até ao momento contemporâneo. Esta é justificada, por sua vez, por três razões. A razão primeira é a necessidade de estabelecimento de uma cronologia que explicita a opção deste trabalho em analisar o objeto de estudo no período que se inicia em 2005/2006, não obstante a digitalização do cinema ter tido origem numa etapa anterior. Apesar deste aspeto já aparecer enunciado nesta introdução, o capítulo indicado terá oportunidade de o expôr com mais detalhe. A segunda razão que nos leva a traçar a história da digitalização do cinema é a tentativa de colocar em evidência os aspetos que demonstram, como apontámos antes, por que motivo argumentamos que a mesma não pode ser entendida como um mero processo tecnológico, mas também um de ordem social, cultural e económica. Finalmente, procuramos ainda, através desta tarefa, dar nota de alguns termos e conceitos essenciais que, ao longo dos capítulos posteriores, serão utilizados de modo frequente e se revelarão importantes para a compreensão dos argumentos aí apresentados. Para a concretização daquilo a que nos propomos, não visamos, contudo, efetuar um trabalho exaustivo e minucioso – porque este não é o objetivo desta dissertação e porque as nossas limitações de espaço não nos permitem –, mas antes um que possibilite identificar momentos-chave e referências fundamentais caracterizadoras e problematizadoras do percurso de digitalização do cinema. Os exemplos a que aludimos nesse contexto não pretendem, como tal, ser observados como determinantes ou exclusivos, mas apenas ilustrativos dos aspetos que queremos destacar. A sua seleção decorre das fontes consultadas e da recorrência da referência aos mesmos. A segunda tarefa de que daremos conta neste capítulo consiste na identificação das principais conceções e propostas, manifestadas por analistas ligados, de diversas formas, à área em causa,

acerca dos resultados e consequências da digitalização do cinema. Neste âmbito, tentamos mostrar quais os principais temas e problemas que têm sido enunciados neste debate, quais aqueles a que aí tem sido concedida maior relevância e quais os diferentes posicionamentos expressos por académicos e intervenientes do campo. O reconhecimento e compreensão destas reflexões é certamente um importante contributo para um entendimento mais claro dos desafios que aí se colocam.

Nos capítulos seguintes analisamos cada uma das quatro modalidades de produção cinematográfica que identificámos como tendo emergido no contexto do cinema pós-digitalização. Assim, no segundo capítulo, *microcinema ou a produção cinematográfica de pequeníssima escala*, começamos por ensaiar uma definição para este conceito, partindo dos vários significados que lhe têm sido atribuídos e explicitando a aplicação do mesmo no presente trabalho. Seguidamente, discutimos casos e exemplos integráveis naquela categoria, com o propósito de mapear e analisar o seu território. Tendo em conta os dados apresentados, propomo-nos compreender o lugar do microcinema na produção cinematográfica do tempo do digital.

No terceiro capítulo, *cinema colaborativo ou o cinema produzido em rede*, seguimos o procedimento do capítulo anterior, propondo a clarificação do significado atribuído a este conceito e a identificação do sentido em que aqui o aplicamos. A esta tarefa segue-se a identificação e a discussão de várias das suas manifestações contemporâneas. Face aos exemplos e casos apresentados, tentamos mostrar, em seguida, qual o seu contributo para a redefinição do cenário de produção cinematográfica.

No capítulo quarto, *Cinema pro-am (profissional-amador) ou a indistinção de modalidades anteriormente autónomas*, ocupamo-nos, em primeiro lugar, da explicitação da expressão adotada para designar a modalidade em discussão, já que esta, ao contrário dos restantes termos empregues para designar as novas formas de produção cinematográfica, é original. Tentamos, pois, explicitar por que razão a aplicamos e ainda por que consideramos que esta é uma característica da produção cinematográfica do tempo do digital. Mais uma vez, procedemos ao mapeamento deste território e à sua problematização.

Cinema 2.0

No quinto capítulo, *cinema ao vivo ou o cinema como espetáculo em tempo real* dedicamos uma primeira parte à definição do seu conceito central que, à semelhança do procedimento que adotámos para os capítulos anteriores, parte das explicações correntes e procura delimitá-lo no âmbito da discussão desenvolvida nesta dissertação. Seguidamente, propomos a identificação e análise de várias das suas manifestações, com o objetivo de realizar a sua cartografia e análise. Por fim, elaboramos uma reflexão acerca do lugar do cinema ao vivo no quadro do cinema do tempo do digital.

Na conclusão, procuramos enunciar os entendimentos aos quais chegámos através do desenvolvimento do trabalho de investigação, assim como propor a sua análise.

I.

A digitalização do cinema: percurso, debates e perspectivas

(...) vou para o pátio sentir o cheiro dos eucaliptos e pensar sobre sonhos e plataformas e sobre como as plataformas afetam os sonhos e vice-versa.

William Gibson, «William Gibson's Filmless Festival», *Wired*, 1999.

Na década de 1980, o cinema iniciou um percurso gradual de digitalização. Hoje, cerca de três décadas volvidas, os resultados deste trajeto expressam-se na transformação ou supressão de parte dos elementos e práticas que lhe estiveram associados desde a génese. A película fotoquímica, que fora o material dominante (durante várias décadas, exclusivo) do seu registo, distribuição, projeção e armazenamento, é suplantada por outros suportes e corre o risco de extinção; os principais modelos de organização e administração da produção e circulação cinematográfica são profundamente alterados; a experiência de receção que lhe estava predominantemente associada, na sala escura face ao grande ecrã, é substituída por uma multiplicidade de novas possibilidades. Este cenário de perda dos antigos referentes e fronteiras do cinema origina a dificuldade em defini-lo ou circunscrevê-lo e renova o questionamento da sua identidade.

O presente capítulo tem como objetivo dar nota de questões-chave presentes na reflexão acerca do cinema face à sua nova condição digital. O mesmo é composto por três partes. Numa primeira, traçamos de forma sucinta o percurso de digitalização do cinema, desde a sua génese até ao momento contemporâneo, identificando etapas e contextos de concretização. Aí assinalamos o nascimento do seu período mais recente, no qual centramos a nossa atenção nos capítulos posteriores desta dissertação. Procuramos, através da realização deste trajeto, identificar mudanças e novos elementos introduzidos pela digitalização, contribuindo para o esclarecimento de aspetos que serão evocados e debatidos em capítulos

posteriores. Numa segunda parte, fazemos referência às principais discussões suscitadas pelo tema quer no contexto académico, quer no mediático. Tendo em conta que aquelas se organizam, preponderantemente, em torno da apreciação das condições de continuidade do cinema face à sua imbricação com a cultura digital, tentamos observar os diferentes posicionamentos que daí decorrem e as abordagens e argumentos que convocam. Na última parte, elaboramos uma síntese das ideias apresentadas.

O percurso de digitalização do cinema: etapas e contextos

Hoje, o digital está presente em todas as dimensões do cinema: aplica-se aos diversos elementos constitutivos das suas fases de produção, distribuição, exibição, receção e arquivo e aos seus contextos de elaboração industrial, independente ou doméstico, comercial ou artístico. Este cenário é, no entanto, o resultado de um trajeto ainda em curso, realizado a diferentes velocidades, em vários campos de atuação cinematográfica, e orientado por fatores de ordem tecnológica, mas também, e fundamentalmente, por outros de ordem cultural, social, económica ou estética. Em seguida, traçamos sucintamente o percurso histórico da gradual transição do cinema analógico para o digital, identificando os seus momentos fundamentais e contextos de ocorrência.

Áudio digital, Computer-Generated Imagery e edição não-linear: génese da digitalização em Hollywood

A digitalização do cinema iniciou-se no domínio sonoro, durante os anos 1980, no âmbito da indústria cinematográfica de Hollywood (Enticknap 2005, 206; STC/AMPAS 2007, 8). A sua manifestação inaugural ocorreu na área do registo, originada pela substituição dos gravadores analógicos de áudio, primeiro pelo formato *Digital Audio Tape (DAT)*, criado em 1987 pela *Sony*¹, e, posteriormente,

¹ Leo Enticknap refere que, embora o DAT tenha sido originalmente concebido para utilização doméstica, a pressão exercida pela indústria discográfica (que receava que o mesmo viesse a servir

pelos gravadores com armazenamento ótico ou em disco rígido, tornados comuns na década seguinte (STC/AMPAS 2007, 8). Já nos anos 1990, estendeu-se à pós-produção, a que se seguiu a projeção sonora na sala de cinema, esta última permitida pela introdução, em 1992, do sistema *Dolby Digital* (criado pelos *Dolby Laboratories*) e dos sistemas subsequentes, o *DTS* (da empresa homónima) e o *SDDS* (da *Sony*), ambos lançados um ano depois (STC/AMPAS 2007, 8). A partir de 1994, os estúdios de Hollywood passaram a lançar os seus filmes com som digital, de modo regular (Belton 2010 [2002], 284).

A transição do analógico para o digital, no contexto do cinema industrial, aconteceu, em seguida, na área da produção de efeitos visuais (Enticknap 2005, 202; STC/AMPAS 2007, 8). A partir dos anos 1990, o processo de tratamento do filme efetuado na pós-produção – como, por exemplo, a correção de luz e de cor, antes elaborada mediante processos químicos, em laboratório – passou a poder ser feito informaticamente². Por volta de 2004, estes procedimentos, conhecidos por *digital intermediates*, tornaram-se prática comum em Hollywood (Rodowick 2007, 8). Além disso, e mais importante, tornou-se possível construir imagens, exclusivamente, a partir de simulações informáticas. Os objetos ou personagens que compõem as imagens de um filme deixaram de estar, então, obrigados a uma existência material, captada por uma câmara, podendo constituir-se apenas a partir de linguagem binária organizada pelo computador. Esta forma de produção de efeitos visuais assumiu a designação corrente de *computer-generated imagery* (CGI). O CGI começou a ser desenvolvido no final dos anos 1970. Filmes como *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança* (*Star Wars Episode IV: A New Hope*, real.: George Lucas, 1977), *Alien – O 8º Passageiro* (*Alien*, real.: Ridley Scott, 1979), *Tron* (TRON, real.: Steven Lisberger, 1982), *O Enigma da Pirâmide* (*Young Sherlock Holmes*, real.: Barry Levinson, 1985), *O Abismo* (*The Abyss*, real.: James Cameron, 1989) ou *Exterminador Implacável II: O Dia do Julgamento* (*Terminator 2: Judgment Day*,

para copiar a informação registada em CDs, tecnologia lançada para o mercado consumidor em 1983) fez com que os seus preços fossem sempre elevados, tornando-o praticamente inviável para aquele contexto (2005, 128).

² Em 2000, o filme *Irmão, Onde Estás?* (*O Brother Where Art Thou?*, real.: Joel Coen) foi um marco importante neste domínio já que esteve entre as primeiras longas-metragens de Hollywood a ser sujeita, integralmente, à correção de cor digital (Pramaggiore e Wallis 2005, 149).

real.: James Cameron, 1991) são apontados como contribuidores para a introdução de inovações nesta área (Willis 2008 [2005], 11; Hoberman 2012, 7). No entanto, estas experiências limitaram-se a breves segmentos com apenas alguns minutos de duração. Foi apenas nos anos 1990 que o CGI passou a ser usado de modo recorrente em Hollywood. *Parque Jurássico* (*Jurassic Park*, real.: Steven Spielberg, 1993)³, o primeiro filme a utilizar, em papéis centrais e em vastos segmentos, personagens fotorrealistas construídas no computador, é habitualmente usado para assinalar este marco. *Toy Story: Os Rivais* (*Toy Story*, real.: John Lasseter, 1995), a longa-metragem inaugural do estúdio de animação *Pixar*, foi, dois anos depois, o primeiro filme a ser produzido inteiramente com esta tecnologia. O CGI passou então a ser empregue extensivamente quer em filmes de animação, quer em filmes com imagem real, servindo, no segundo caso, não apenas para criar cenários e personagens fantasiosas, mas também outros de aspeto naturalista – deixando, portanto, de estar associado quase exclusivamente ao cinema de ficção científica ou fantástico, como ocorreu na sua génese⁴.

Os novos efeitos visuais digitais, além de mais fáceis de controlar e gerir do que outros obtidos por meios físicos, passaram a permitir uma superior qualidade de imagem. Adicionalmente, mostraram-se, em alguns casos, menos dispendiosos comparativamente às modalidades tradicionais, já que permitiram que apenas um artista ou uma pequena equipa, através do computador, produzisse conteúdos, dispensando, assim, cenários físicos, adereços, logística, equipas de rodagem e até atores⁵. Os mesmos possibilitaram ainda a criação de imagens que de outra forma

³ De assinalar que foi com a exibição deste filme que se fez a estreia do sistema de projeção sonora antes referido, designado por *DTS*. Steven Spielberg foi um dos principais investidores no seu desenvolvimento. O *Dolby Digital*, o primeiro sistema de projeção de som digital, havia sido apresentado com a exibição do filme *Batman Regressa* (*Batman Returns*, real.: Tim Burton, 1992).

⁴ Este recurso não é hoje apenas utilizado pela indústria cinematográfica, mas também pela indústria televisiva na produção de séries ficcionais e documentários. Por exemplo, na série *Bordwalk Empire* (criador: Terence Winter, 2010 –), do canal de televisão estado-unidense HBO, o CGI serviu para recriar os cenários e a arquitetura de Atlantic City dos anos 1920, local e época em que é ambientada a série, e para simular a desfiguração do rosto da personagem Richard Harrow, mutilada por ferimentos de guerra.

⁵ Como refere Silverman, algumas ferramentas tornaram-se rapidamente muito usadas, precisamente por facilitar o trabalho e diminuir custos. Entre estas estava a de *crowd enhancement*, que permite que personagens sejam ‘copiadas’ e ‘coladas’, transformando, assim, meia dúzia de figurantes num elenco de milhares; ou aquelas que tornavam possível a extensão virtual de edifícios ou a eliminação das imagens de sinais informativos, postes telefónicos ou fios elétricos registados pela câmara, mas

não seriam concretizáveis. Esta tecnologia, que durante os anos 1990 foi exclusiva de Hollywood, tornou-se acessível, a partir de 2002, a um vasto grupo de utilizadores, dada a acentuada diminuição dos preços do *software* específico para a sua elaboração e a sua compatibilização com os computadores pessoais (Katzban 2012)⁶. Contemporaneamente, é também muito usada por cineastas independentes com restrições orçamentais.

A edição de imagem foi outra das áreas em que a digitalização ocorreu muito cedo. A transição dos sistemas analógicos para os digitais iniciou-se nos anos 1980 e consolidou-se logo no início da década seguinte, com o contributo essencial do equipamento de edição *Avid/1 Media Composer*, criado em 1989 (pela *Avid Technology*), para o contexto do cinema industrial. Embora este sistema não tenha sido o definidor dos seus princípios fundamentais – mérito atribuído ao seu antecessor *EditDroid* (McKernan 2005, 24-25)⁷ –, o mesmo tornou possível realizá-la exclusivamente no computador, mediante *software* próprio, fator que contribuiu enormemente para a simplificação do processo e para a sua posterior adoção noutros contextos.

A grande vantagem apresentada pela edição digital, face à anterior feita a partir dos materiais analógicos, consistia em não ter de obedecer a uma lógica sequencial – daí ter passado a ser designada por edição não-linear⁸. Isto significava que, ao contrário do que ocorria antes, era possível aceder aos vários segmentos da gravação diretamente, sem ter de procurar a sua posição na sequência do registo, e que os mesmos podiam ser ‘cortados’ e ‘colados’⁹ na ordem considerada mais

considerados inadequados para as cenas (Silverman 2005, 24).

⁶ Este cenário tem conduzido à falência de algumas grandes empresas de efeitos especiais. A *Rhythm & Hues*, responsável pela elaboração dos efeitos especiais do filme *A Vida de Pi* (*Life of Pi*, real.: Ang Lee, 2012), foi uma das que declarou falência, ironicamente, após ter sido premiada com um *Oscar* pelo trabalho desenvolvido nesse filme.

⁷ O *EditDroid*, criado por uma empresa subsidiária da *LucasFilm*, em 1984, é frequentemente indicado como definidor dos princípios básicos ainda hoje atribuídos à edição digital. No entanto, o mesmo operava mediante a combinação de vários leitores de *laserdisc* acionados pelo computador e não de modo exclusivamente digital (McKernan 2005, 24-25).

⁸ O termo edição não-linear tornou-se corrente a partir da publicação, em 1991, do livro *Nonlinear: A Guide to Digital Film and Video Editing*, da autoria de Michael Rubin.

⁹ Enquanto na montagem analógica, os segmentos de película que continham o registo eram fisicamente cortados e colados para criar o encadeamento desejado no filme final, no caso do digital esta operação passou a ser simulada informaticamente. No livro *The Language of New Media* (2001), Lev Manovich discute a apropriação de algumas formas culturais pré-existentes, tais como o cinema e

adequada, independentemente do seu encadeamento no filme final. Esta modalidade, com uma lógica similar à ordenação de palavras e frases num processador de texto, tornou o trabalho do editor mais flexível, rápido e tecnicamente simples.

Grande parte dos realizadores e editores viu enormes vantagens na edição feita através de computador¹⁰. Em meados dos anos 1990, a edição não-linear tornou-se a norma em Hollywood (Murch 1999; McKernan 2005, 25). No entanto, durante algum tempo, este processo manteve-se complexo. Antes de a digitalização estar presente nas etapas anterior e posterior à edição, o cinema podia definir-se, de acordo com a imagem proposta pelo editor Walter Murch, como «uma sanduíche de digital entre duas fatias de pão analógico» (1999). Isto significava que, após o filme estar registado em película, era necessário digitalizá-lo para permitir a sua edição não-linear e, finda essa tarefa, transferi-lo novamente para película, de forma a poder exibí-lo nas salas de cinema, que estavam equipadas apenas com sistemas de projeção analógica. A existência destas várias fases, além de tornar o processo algo moroso, tinha custos elevados. Foi com a banalização da captação de imagens em formato digital e da exibição digital, aspetos que descreveremos mais adiante neste capítulo, que este processo pôde tornar-se mais simples e significativamente menos dispendioso.

O formato Digital Video e a digitalização do cinema além do contexto industrial

O final dos anos 1990 assinalou um novo momento na digitalização do cinema. Em 1995, um consórcio dos principais fabricantes mundiais de câmaras de vídeo lançou no mercado o *Digital Video (DV)*, um formato digital de captura de

a palavra impressa – e as suas convenções – como forma de facilitar o relacionamento humano com a linguagem abstrata dos novos media.

¹⁰ Não foi o caso de Steven Spielberg. Apesar de o realizador ter contribuído para vários aspetos da digitalização do cinema, como anteriormente expusemos, opôs-se inicialmente à edição digital. É frequente o relato que afirma que o realizador terá comprado todas as peças disponíveis para *Moviolas* (equipamento mecânico para edição em película), de forma a poder continuar a editar neste equipamento após o mesmo deixar de ser fabricado. Contudo, a partir de *As Aventuras de Tintin - O Segredo do Licorne* (*The Adventures of Tintin*, real.: Steven Spielberg 2011), este afirmou ter-se rendido à utilização da edição digital. Terá sido Michael Kahn, editor deste filme e de outros do mesmo realizador, já adepto da edição não-linear, a incentivá-lo a experimentar (Desowitz, 2012).

imagens, destinado a múltiplos segmentos de utilizadores profissionais e amadores. Este foi originalmente concebido para gravação em cassetes magnéticas das quais foram criadas diversas variantes com características e dimensões distintas, definidas em função de contextos de produção diferenciados. Este novo formato de captura de imagens, assim como todos os seus sucessores digitais, seja para imagens em movimento ou fixas, foi tornado possível graças à criação do *charged couple device* (CCD). Este mecanismo, que funciona como um sensor que permite converter a luz em descargas elétricas, foi originalmente desenhado em 1969, nos *Bell Laboratories*, nos EUA, pelos físicos George Smith e Willard Boyle¹¹. A tecnologia suscitou imediatamente o interesse da *Sony* que, no início dos anos 1970, começou a fazer experiências com a mesma. As câmaras DV constituíram a primeira aplicação do CCD em equipamentos digitais de captura de imagens em movimento.

Os equipamentos associados ao formato DV ofereceram várias possibilidades indisponíveis nos materiais analógicos. Entre os benefícios apresentados podemos nomear a superior qualidade de imagem, comparativamente à do vídeo analógico; a não degradação da imagem ao longo do tempo ou mediante o seu processamento ou reprodução¹²; o baixo custo desses equipamentos e materiais consumíveis¹³; e a sua pequena dimensão, em particular no caso dos equipamentos *MiniDV* – uma das variantes do formato, concebida inicialmente para utilização amadora –, aspeto que possibilitava grande portabilidade e mobilidade e, por isso, novas modalidades de utilização. Outro elemento, e talvez o mais importante nesta comparação, era a forma como estes equipamentos facilitavam o processo de edição. Quase desde a sua génese, as câmaras DV vieram equipadas com uma porta IEEE 1394 (também

¹¹ Quarenta anos mais tarde, em 2009, estes cientistas receberam o prémio *Nobel* pela invenção do CCD.

¹² Brian McKernan comenta a este propósito: «Cada vez que um sinal analógico é regravado (como ocorre na edição) há um aumento de ruído no sinal que degrada a imagem. Se alguma vez copiou uma cassete de VHS, observou como se degrada a qualidade da imagem. Também com a película, quando algumas imagens com efeitos especiais requerem dupla exposição, o grão aumenta (...). Com o sinal digital, por sua vez, um 1 é um 1 e um 0 é um 0. Não há nenhuma zona intermédia em que possa ser introduzida degradação. Na décima, ou vigésima ou mesmo trigésima vez em que a imagem é copiada esta tem o mesmo aspeto que tinha na primeira versão. É por isso que as cópias de cassetes digitais são designadas por 'clones'» (2005, 18).

¹³ As câmaras DV faziam o armazenamento da informação em cassetes de fita magnética que, não obstante terem um preço mais elevado do que o das cassetes de vídeo analógico, ofereciam a vantagem de poderem ser reproduzidas e regravadas sem perda de qualidade.

designada por *FireWire* ou *iLink*) que permitia ligá-las, através de um cabo, a um computador pessoal, de forma a transferir para aí as imagens e poder editá-las. Este elemento conciliava-se com o facto de, no mesmo período, estarem já disponíveis, para aqueles computadores, alguns sistemas de edição não-linear, delineados a partir dos seus antecedentes industriais, tais como o *Adobe Premiere* (o pioneiro nesse contexto, criado logo em 1991, pela *Adobe*) e o posterior *Final Cut Pro* (lançado em 1999, pela *Apple*)¹⁴. Pouco tempo depois, a indústria viria a integrá-los no seu trabalho, já que os mesmos ofereciam elevada qualidade, ao mesmo tempo que permitiam uma redução substancial de custos, por não estarem dependentes de placas de conversão analógico-digital (como ocorria com alguns dos seus antecessores não-lineares, em particular com o *Avid*). Logo em 2003, *Cold Mountain* (real.: Anthony Minghella, 2003) tornou-se conhecido por ter sido o primeiro filme de Hollywood a ser editado com o *Final Cut Pro*¹⁵. Hoje, este programa de edição e o já referido *Premiere*¹⁶ são muito usados pela indústria.

Estes novos materiais de captação e edição de imagem em movimento vieram permitir o alargamento do número de intervenientes no território da produção cinematográfica. Os não profissionais passaram a ter à sua disposição equipamentos de registo com elevada qualidade de imagem, baixo custo e fácil utilização. Além disso, obtiveram a possibilidade de editar as imagens mediante *interfaces* simplificadas, através dos seus computadores pessoais¹⁷. Se desde o surgimento do vídeo analógico e, mesmo antes, através dos formatos amadores de película, tinha sido possível aos amadores registar imagens, a montagem dessas imagens, antes do DV, apenas estivera disponível para iniciados, exigindo elevada disponibilidade financeira e conhecimentos avançados. As novas características dos equipamentos

¹⁴ Em 1999 a *Apple* lançou simultaneamente um outro programa de edição de imagem, o *iMovie*. Este, ao contrário do *Final Cut Pro*, destinado a profissionais ou iniciados, foi concebido para o público em geral sem conhecimentos prévios sobre edição. A partir de 2000, o *iMovie* passou a integrar o software base de qualquer computador pessoal *Macintosh*.

¹⁵ A edição ficou a cargo de Walter Murch que foi nomeado para um Óscar por este trabalho.

¹⁶ Quer o *Final Cut Pro* da *Apple*, quer o *Premiere* da *Adobe* oferecem, contemporaneamente, novos softwares de edição: *Final Cut Pro X* e *Premiere Pro*, respetivamente. Apesar da manutenção das designações, estes são novos programas e não, meramente, versões atualizadas dos anteriores.

¹⁷ Lembremos que este cenário só se tornou possível graças a alguns contributos prévios entre os quais se destacam a construção pela IBM, em 1981, dos primeiros computadores pessoais e a criação, em 1984, do *Macintosh* que vulgarizou a utilização deste tipo de computadores e introduziu os *interfaces* gráficos (Balle 2003, 47-48).

constituíram, por isso, transformações importantes para o cinema produzido no contexto amador, o que resultou mesmo na transição de alguns dos seus protagonistas para o território profissional. Simultaneamente, cineastas independentes, como os fundadores do movimento cinematográfico dinamarquês *Dogma 95*, Thomas Vinterberg e Lars Von Trier, o alemão Wim Wenders, o iraniano Abbas Kiarostami, o taiwandês Shu Lea Cheang, o britânico Mike Figgis, os estadunidenses Bennett Miller, Harmony Korine, Hal Hartley, Spike Lee, Richard Linklater e Miguel Arteta (porto-riquenho a trabalhar nos EUA) ou os franceses Agnès Varda, Eric Rohmer ou Jean Luc Godard¹⁸, encontraram nas câmaras DV, recentemente criadas, uma forma de revitalizar financeiramente e também técnica, estética e eticamente o seu cinema.

A produção cinematográfica foi-se assumindo, gradualmente, como predominantemente digital e englobando nas suas manifestações um número vasto de indivíduos, além de exibir um maior ecletismo nas ferramentas de escrita cinematográfica e nos resultados estéticos e narrativos. Para o desenvolvimento deste trajeto contribuiu também o surgimento, a partir de 2005, de equipamentos eletrónicos de baixo custo, elevada qualidade, simples utilização e acessibilidade, capazes de captar (e de transmitir e exibir) imagens em movimento, tais como *iPods* e telemóveis e, o aparecimento, a partir de 2008, de novas câmaras baratas mas de elevada resolução, em que se destacam as câmaras fotográficas *Digital Single-Lens Reflex* (DSLR)¹⁹, capazes de registar vídeo de alta definição (conferir **Tabela 1**,

¹⁸ Se se destacam aqui estes nomes é porque os mesmos são autores de alguns dos primeiros filmes independentes, com estreia comercial, a obter reconhecimento pelo registo digital. Associados a estes autores e a este contexto são frequentemente referidos os seguintes filmes aqui apresentados cronologicamente: *O Sabor da Cereja* (real.: Abbas Kiarostami, 1997), *A Festa (Festen)*, real.: Thomas Vinterberg, 1998); *Os Idiotas (Idioterne)*, real.: Lars Von Trier, 1998); *The Cruise* (real.: Bennett Miller, 1998); *The Book of Life* (real.: Hal Hartley, 1998); *Buena Vista Social Club* (real.: Wim Wenders, 1999); *Julien Donkey-Boy* (real.: Harmony Korine, 1999); *Os Respigadores e a Respigadora (Les Glaneurs et la Glaneuse)*, real.: Agnès Varda, 2000); *I.K.U.* (real.: Shu Lea Cheang, 2000); *Chuck and Buck* (real.: Miguel Arteta, 2000); *Timecode* (real.: Mike Figgis, 2000); *Bamboozled* (real.: Spike Lee, 2000); *Tape* (real.: Richard Linklater, 2001); *A Inglesa e o Duque (L'anglaise et le Duc)*, real.: Eric Rohmer, 2001); *Elogio do Amor (Éloge de l'amour)*, real.: Jean-Luc Godard, 2001).

¹⁹ Concebidas inicialmente para registar fotografias, estas câmaras permitem filmar como elevada qualidade. O livro *The DSLR Cinematography Guide*, editado pela *NoFilmScholl*, descreve-as como «uma tecnologia de produção cinematográfica revolucionária, democratizante e disruptiva (...)» (2012, 6)

página 37, e **Gráfico 1**, página 38).

O pioneirismo no registo digital tem sido assinalado com a estreia comercial, em 1998, da obra inaugural do movimento *Dogma 95*, *A Festa (Festen)*, real.: Thomas Vinterberg) – longa-metragem filmada integralmente com a *Sony PC-7E*, uma das primeiras câmaras *MiniDV*, concebida para utilização doméstica – e de várias outras que se lhe seguiram, como as dos cineastas independentes antes citados²⁰.



Fonte *Side by Side: The Science, Art, and Impact of Digital Cinema* (real.: Christopher Kennealy, 2012), captura de ecrã.

Figura 2 Anthony Dod Mantle (diretor de fotografia) a filmar *A Festa* com a câmara *MiniDV Sony PC-7E*. É aqui evidenciada a pequena dimensão da câmara e a sua acentuada portabilidade.

Estas experiências, que foram replicadas ou reinventadas pelo cinema de Hollywood, contribuíram para gerar alterações na forma de pensar e elaborar o cinema contemporâneo. No segundo capítulo desta dissertação, dedicado às manifestações

²⁰ Autores estado-unidenses (ver Willis 2008 [2005]) atribuem, neste período, grande importância ao surgimento, nos EUA, de uma pequena produtora independente, a *Independent Digital Entertainment (InDigEnt)*. Fundada em 1999, pelo cineasta Gary Winick, e inspirada pelo trabalho do *Dogma 95*, a produtora terá incentivado a criação de projetos capazes de tirar partido das características particulares da tecnologia *MiniDV* (Willis 2008 [2005], 31). Em 2007, após o seu ponto de partida se ter tornado obsoleto face à transformação tecnológica, a empresa foi encerrada.

cinematográficas associadas a elementos de pequena escala que emergem da digitalização do cinema, analisamos, em detalhe, alguns trabalhos pioneiros.

Cinema web

Ainda na década de 1990, e também à margem do domínio industrial, outra experiência teve lugar no campo do cinema. As suas manifestações foram agregadas sob a designação cinema *web*. Nora Barry, uma das primeiras autoras a propor a teorização sobre esta então nova modalidade cinematográfica, situou o seu nascimento em torno de 1997²¹. De acordo com Barry, esta foi a data em ficaram disponíveis as ferramentas necessárias à criação e difusão de vídeo na *internet*, entre as quais se integravam uma versão do *software QuickTime*²² compatível com aquele ambiente, e o aumento da velocidade de transmissão das ligações à rede, (2003, 545).

Embora num âmbito algo restrito, de forma alguma comparável com as atuais plataformas de partilha de vídeos, o cinema *web* granjeou popularidade e, logo desde a sua génese, constituíram-se uma série de pequenas comunidades onde os utilizadores mostravam os seus filmes. Entre estas, destacaram-se pela sua notoriedade a *iFilm*, a *AtomFilms* ou *Bit Screen*. Para alguns utilizadores e analistas destas plataformas, as mesmas foram apenas ferramentas de circulação de cinema através da *internet*. Eillen Elsey e Andrew Kelly que, no seu livro de 2002, *In Short: A Guide to Short Film-Making in the Digital Age*, discutem o cinema *web* na sua relação com a produção e distribuição de curtas-metragens, concluem que nada aí havia de específico. De modo oposto, outros autores associaram ao advento do cinema *web* a possibilidade de constituição de uma nova forma de arte. Neste quadro, dois manifestos, o *The Pluginmanifesto*, criado pelo *website Plugin* e o *Dogma 2001: The New Rules for Internet Cinema*, da autoria do *website Neocinema*,

²¹ Apesar de ser relativamente consensual situar a génese do cinema *web* nesta data são conhecidas as experiências pioneiras desenvolvidas por Lev Manovich, no âmbito do seu projeto intitulado *Little Movies*, iniciado em 1995. Este trabalho será discutido no capítulo II desta dissertação.

²² O *software QuickTime*, criado em 1991, pela *Apple*, foi pensado com o propósito de permitir a exibição e manipulação de imagens em movimento numa etapa em essas funcionalidades não estavam ainda disponíveis nos computadores pessoais (McLean 2007) e foi a primeira ferramenta capaz integrar áudio e vídeo num ambiente de texto. James Monaco, considera, por essa razão, que aquele foi responsável pela viabilidade do que entedemos hoje por multimédia (2009, 588).

foram redigidos, anunciando e apresentando as regras e motivações associadas a este tipo de produção cinematográfica e a sua promessa de criação de uma nova forma de cinema.

Aquele era um cinema especificamente construído para a *internet* e cujas características estilísticas e narrativas derivavam das limitações associadas ao seu *medium*, na época do seu desenvolvimento. Como traços fundamentais dos seus objetos audiovisuais, destacavam-se a curta duração, a baixa resolução e um estilo de narrativa minimalista. O seu progresso foi interrompido a partir do alargamento do acesso à *internet* de banda larga e do aparecimento de equipamentos de registo e edição de elevada qualidade, que retiraram sentido às suas especificidades.

Integração do registo digital em Hollywood

No contexto do cinema industrial, apenas a partir da primeira década do século XXI, a captação de imagem passou a ser feita, de uma forma regular, em digital. A adoção tardia do registo digital em Hollywood foi frequentemente atribuída ao facto de a qualidade oferecida pelos primeiros formatos digitais ficar muito aquém da obtida pela película em 35 mm, o padrão nesse contexto, desde a sua génese. Foi a partir do momento em que formatos digitais de registo de imagem em movimento aproximaram os seus resultados aos obtidos pela película que os cineastas a trabalhar aí começaram, paulatinamente, a utilizá-los no seu trabalho.

Em 2002, *Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones* (*Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*, George Lucas, 2002), foi amplamente promovido como o primeiro filme de Hollywood a ser filmado integralmente em digital²³. Para o registo, foi utilizada a câmara *CineAlta HDW-F900 24P* criada, de propósito, para o filme,

²³ O anterior filme da saga, *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma* (*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, real.: George Lucas, 1999) foi, como veremos mais adiante, uma das primeiras longas-metragens a ser apresentada comercialmente em formato digital e, embora tenha sido filmada em película, contou com uma vasta manipulação digital. O filme foi registado em 65 dias e submeteu-se depois a um processo de edição e reelaboração digital. Este que durou cerca de dois anos e resultou na alteração digital de 95% dos seus planos. De acordo com Lucas, apenas cerca de 200 dos planos integrados no filme não sofreram modificações desse tipo (Lucas apud. Parisi, 1999). Neste filme, foi também apresentada a primeira personagem inteiramente criada por CGI, Jar Jar Binks, publicitada como «the first walking talking, CG film star» (Michelitch 2013).

por encomenda do realizador. Esta era uma adaptação conjunta da *Sony* e da *Panavision* de uma pré-existente câmara da *Sony*, a *HDW-F900*, uma das primeiras câmaras de alta definição, criada em 2000. A experiência fora concebida deliberadamente com o intuito de introduzir a cinematografia digital na indústria de Hollywood e propunha-se dar resposta a vários problemas que justificavam o adiamento dessa solução.



Fonte *Side by Side: The Science, Art, and Impact of Digital Cinema*, captura de ecrã.

Figura 3 David Tattersall (diretor de fotografia) e George Lucas (realizador) a filmar *Star Wars: Episódio II - O Ataque dos Clones* com a câmara *CineAlta HDW-F900 24P*. Atente-se para a distinção de tamanho e portabilidade entre a câmara representada nesta figura e a representada na **figura 2**.

Um dos problemas, talvez o mais frequentemente apontado, era respeitante à resolução da imagem. Esta é determinada pelo número de píxeis que constituem a imagem, sendo o píxel a unidade mínima de composição de uma imagem digital. Quanto mais píxeis tem, maior é a sua resolução. Quanto maior é a sua resolução, mais detalhe (ou definição) pode ser identificado na imagem (Enticknap 2005, 209). As câmaras digitais existentes filmavam numa resolução muito baixa, o que implicava que a definição obtida ficasse muito aquém do resultado percecionado

com a película de 35 mm. Para responder a isto, a *CineAlta HDW-F900 24P* propôs uma resolução superior, o *High Definition* (HD), que, apesar de ficar ainda muito distante do padrão da película, era o que de mais tecnologicamente avançado existia naquele período, em termos de registo digital. Este era claramente muito superior à resolução *Standard Definition* (SD) das câmaras *MiniDV* (conferir **Tabela 1**, página 37, e **Gráfico 1**, página 38). A este elemento, a câmara adicionava a capacidade de expor imagens discretas progressivas²⁴, a uma velocidade de 24 imagens por segundo²⁵, o que tornava o seu registo mais próximo daquele que estava convencionado para película. Outros problemas do registo digital, quando comparado com o registo em película de 35 mm, consistiam na exagerada profundidade de campo, na luminosidade excessiva, na impossibilidade de obter negros perfeitos, e na diminuta amplitude dinâmica²⁶ (Bordwell e Thompson 2003, 721). Os mesmos foram também sendo ultrapassados. Em 2005, um novo empreendimento conjunto da *Sony* e da *Panavision*, permitiu a criação da *Panavision Genesis*, a primeira câmara dotada de um sensor de imagem *full frame*, ou seja, com as dimensões de 36 x 24 mm, o equivalente ao tamanho do fotograma de película de 35 mm. Até aí, os sensores utilizados pelas câmaras digitais tinham menores dimensões. O novo possibilitou a estas câmaras obter, nos seus registos, uma profundidade de campo e uma amplitude dinâmica similar à da película²⁷, assim como, usar todas as objetivas desenhadas para as câmaras de 35 mm²⁸.

A introdução do registo digital e as várias melhorias que lhe foram sendo adicionadas, originaram transformações no modo de produção industrial. A primeira

²⁴ O modo progressivo diz respeito à constituição das imagem no vídeo. Uma imagem é construída transmitindo e exibindo todas as linhas que a constituem. Este processo é diferente do do modo entrelaçado que constrói a cada passagem metade das linhas horizontais da imagem (pares e ímpares). O modo progressivo imita o modo de construção dos fotogramas em película.

²⁵ 24 imagens por segundo é a velocidade de exposição e apresentação de imagens comum para o caso do cinema, sendo a velocidade de exposição e projeção de imagens vídeo superior (25 imagens por segundo, no caso do sistema PAL, e 30, no caso do sistema NTSC).

²⁶ Amplitude dinâmica refere-se ao intervalo entre os limites máximo e mínimo de iluminação em que o câmara é capaz de captar imagens.

²⁷ A profundidade de campo é inversamente proporcional à dimensão do sensor, ou seja, quanto maior o sensor menor a profundidade de campo e vice-versa, para um mesmo campo de visão.

²⁸ Se as objetivas desenhadas para uma câmara de 35 mm fossem utilizadas por uma câmara com um sensor de menores dimensões, a refração da luz determinava que apenas o centro da imagem enquadrada seria captado.

experiência de filmagem digital de George Lucas, ter-lhe-á permitido poupar, de acordo com o que o próprio afirmou, aproximadamente dois milhões de dólares (cerca de 1,5 milhões de euros). A justificação para tal foi atribuída ao trabalho mais rápido e à dispensa dos custos de conversão da película para digital (McKernan 2005, 29). Estes aspetos foram frisados, frequentemente, por vários outros profissionais da indústria. Além do próprio Lucas, os cineastas Robert Rodriguez ou Steven Soderbergh foram alguns dos que se pronunciaram neste sentido quando entrevistados no âmbito de *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* (real.: Christopher Kenneally, 2012), documentário que efetua uma reflexão sobre a digitalização no campo do cinema.

Outro elemento identificado como uma grande mudança no contexto industrial, foi o fim da necessidade de obter *dailies* (ou *rushes*). Antes do registo digital, as imagens filmadas ao longo de um dia eram enviadas para o laboratório para revelação, sincronização com o som e impressão, pelo que, apenas no dia seguinte, era permitido à equipa apreciar o resultado do seu trabalho. Se, durante o período analógico, o *set* já oferecia a possibilidade de ir acompanhando o registo através do *video assist*²⁹, as imagens eletrónicas aí mostradas eram de aspeto completamente distinto das filmadas em película. Era apenas com os *dailies* que os diretores de fotografia e os realizadores tomavam decisões acerca da qualidade do registo, face aos seus objetivos. Com o registo digital, as imagens passaram a poder ser vistas no *set* com resolução igual à da versão final. Como refere Keanu Reaves em *Side by Syde* (filme em que tem a seu cargo os papéis de produtor, entrevistador e narrador), os *dailies* [diários] deram agora lugar aos *immediatelies* [imediatos] (2012, 11:32). Isto foi visto como uma vantagem para muitos que consideram que lhes é assim oferecida uma poupança de tempo e dinheiro: George Lucas, novamente, é um dos realizadores que aponta essa vantagem (2012, 12:03). Outros, contudo, tais como

²⁹ O *video assist* era um sistema de vídeo constituído por um ecrã de pequenas dimensões ligado à câmara que permitia aos realizadores terem acesso à mesma perspetiva do plano obtida pelo operador de câmara e assim perceberem se os planos estavam a ser enquadrados e filmados como pretendido. Jerry Lewis é habitualmente creditado como o criador do *video assist*, originalmente designado por *Closed Circuit Television Applied to Motion Pictures*. A ideia para a sua conceção terá surgido, em 1956, quando Lewis estava no processo de simultaneamente dirigir e atuar num filme. A sua primeira aplicação terá ocorrido no filme *Jerry no Grande Hotel* (*The Bellboy*, real. Jerry Lewis, 1960) (Adler, s/d).

Martin Scorsese ou Christopher Nolan, afirmam que estes mecanismos não resolvem todas as dúvidas e que continuam a necessitar de assistir aos *dailies* em ecrã grande para corrigir as imperfeições (2012, 12:50 -13).

Ainda outra transformação introduzida por esta nova tecnologia foi a capacidade de registo de planos mais longos. Com o registo analógico, a duração padronizada de um plano para o cinema industrial era, no máximo, de 9,5 minutos. Esta estava relacionada com a extensão total de um rolo de película de 35mm. Com o registo digital, o tempo de filmagem sem interrupções passou a poder durar várias horas, pois, deixou de estar constringido a um suporte material (embora, também aí possam ser identificados com alguns condicionalismos, gerados pela definição da imagem, compressão e capacidade de disco). São conhecidas várias experiências de realizadores que procuraram soluções para debelar a limitação do registo criado pela duração reduzida das bobines de película. Um dos casos mais célebres é o concretizado por Alfred Hitchcock no seu filme *A Corda (Rope, 1948)*. No entanto, nesse caso, como noutros, a ideia de continuidade foi criada por uma ilusão de ótica³⁰. Hoje, efetivamente, é possível filmar uma longa-metragem num único plano contínuo. Na fase da introdução da captação digital, alguns realizadores procuraram explorar os resultados estéticos desta possibilidade. Em 2000, Mike Figgis realizou *Time Code*, um filme construído a partir de quatro planos-sequência de 97 minutos, filmados, ao mesmo tempo, por quatro operadores de câmara. Para a sua exibição, o ecrã foi dividido em quatro partes e os quatro planos mostrados simultaneamente. Dois anos depois, Aleksandr Sokurov realizou *A Arca Russa (Russkiy Kovcheg, 2002)*, filme elaborado a partir de um plano contínuo de 99 minutos. Vários realizadores encontraram vantagens nesta mudança, salientando que o maior tempo de registo evita quebras no trabalho das equipas de produção e na performance dos atores. Esta foi a posição expressa, por exemplo por Lars Von Trier, David Lynch ou Robert Rodriguez (2012). Por outro lado, contudo, esta possibilidade também tem sido vista como uma forma de obrigar atores ou equipas de registo a longas jornadas

³⁰ No caso do filme de Hitchcock, a simulação da ausência de cortes foi obtida aproximando a câmara, no final de cada plano, de um objeto que pudesse preencher o enquadramento (por exemplo, as costas de uma personagem, uma peça de mobiliário) e iniciando o novo plano partindo dessa mesma posição. A colagem dos dois planos criava, para o espectador, a ilusão de uma continuidade.

sem pausas, como salienta Keanu Reeves relatando a sua experiência no já referido documentário intitulado *Side by Side* (2012).

O registo digital tornou também mais simples a integração no filme de componentes elaborados algoritmicamente pelo computador. Adicionalmente foram introduzidas câmaras mais leves e fáceis de manejar que permitiram novas condições de registo, antes impossíveis de concretizar ou financeiramente muito mais dispendiosas. Entre estas são de destacar não apenas os modelos profissionais, que dado o seu custo só estão disponíveis para projetos com elevado financiamento, mas também os semiprofissionais ou amadores como, por exemplo, as agrupadas na tipologia DSRL.

O registo digital que começou, em 2002, por ser uma exceção no contexto industrial, tornou-se a norma, algum tempo depois. Em 2009, Hollywood reconheceu-o atribuindo os *Oscar* de melhor filme e melhor direção de fotografia a *Quem Quer Ser Bilionário?* (*Slumdog Millionaire*, real.: Danny Boyle, 2008), um filme registado quase inteiramente em digital. Em 2014, a maioria dos filmes, dentro e fora de Hollywood, é registada digitalmente. Por estas razões, a película está cada vez menos presente na fase de produção do filme. Durante o ano de 2011, três grandes empresas do setor da produção de câmaras de filmar – a *Arri*, a *Panavision* e a *Aanton* – deixaram de produzir as suas versões analógicas, tendo-as substituído por modelos digitais (Kaufman 2011, 10). Segundo Bill Russell, da *Arri*, a procura por este tipo de equipamentos diminuiu significativamente nos últimos anos e, desde 2009, as únicas câmaras de filmar analógicas construídas pela empresa foram feitas por encomenda (Kaufman, 11). No mesmo período e com idêntica justificação, os laboratórios da *Technicolor* e da *Deluxe*, dedicados à revelação e impressão de película, redistribuíram os clientes entre si, com o objetivo de racionalizar a oferta, deixando de oferecer o serviço em alguns locais (Kaufman, 11). Em janeiro de 2012, a *Eastman Kodak*, um dos líderes na produção de película para cinema e principal fornecedor dos estúdios de Hollywood³¹, declarou falência³². Em abril de 2013, a

³¹ Antes da transição para o digital, a *Kodak* era responsável pelo fornecimento de película para 80% das produções dos estúdios de Hollywood e a *FujiFilm* responsável pelos restantes 20% (*DeadLine* 2013)

³² Mais recentemente, algumas notícias indicavam que a empresa havia emergido da situação de

Fujifilm decretou o fim da sua produção de película cinematográfica (*DeadLine* 2013), como anunciara cerca de seis meses antes.

Estes factos não significam, contudo, uma rendição absoluta ao novo suporte. Christopher Nolan é conhecido como um dos profissionais de cinema defensores do regime analógico em Hollywood. No final de 2011, convidou diversos outros realizadores para uma apresentação do prólogo do seu filme *O Cavaleiro das Trevas Renasce* (*The Dark Knight Rises*, real.: Christopher Nolan, 2012), antes da estreia comercial do mesmo. Este segmento do último filme do *franchising Batman* foi filmado, editado e projetado em IMAX analógico com o intuito de permitir mostrar as capacidades técnicas e plásticas da película, através do seu formato de mais elevada qualidade³³. Com o evento, Nolan iniciou uma campanha em defesa da manutenção do suporte analógico. O cineasta, que afirmou já ter sido muito pressionado pela indústria para a qual trabalha para adotar o digital disse, em entrevista a Jeffrey Ressler, da Guilda Americana de Realizadores, que vai continuar a utilizar preferencialmente o analógico, mesmo para a realização de efeitos especiais (2012). Na mesma entrevista, sugeriu àqueles que, como ele, têm essa possibilidade, que não abdicuem da película. Na sua opinião, os grandes estúdios estão a forçar a mudança porque poupam milhares de dólares com a utilização da nova tecnologia, mas devem ser os realizadores a decidir qual o meio que melhor se adapta à sua expressão. No mesmo ano da estreia do filme de Nolan, alguns filmes premiados por Hollywood optaram pelo registo em película. Vários dos nomeados para os *Oscar 2013*, tais como *Os Miseráveis* (*Les Misérables*, real.: Tom Hooper, 2012), *Anna Karenina* (real.: Joe Wright, 2012), *Lincoln* (real.: Steven Spielberg, 2012), *Django Libertado* (*Django Unchained*, real.: Quentin Tarantino, 2012), foram filmados em 35 mm. Também incluídos nessa competição estiveram os filmes *Bestas do Sul Selvagem* (*Beasts of the Southern Wild*, real.: Benh Zeitlin, 2012) e *O Mentor* (*The Master*, real.: Paul Thomas Anderson, 2012). O primeiro utilizou película de 16mm e

falência, continuando a fornecer película para seis dos grandes estúdios de Hollywood (Lieberman, 2013).

³³ O formato IMAX usa uma película de 70 mm, o que permite uma melhoria da resolução da imagem, comparativamente à película de 35 mm. O ecrã padrão para IMAX é de aproximadamente 22x16 m enquanto o de uma sala convencional é de cerca de 13x5,5 m.

o segundo foi filmado em 70mm.

Formatos de registo e exibição digital

A imagem em movimento digital possui, contemporaneamente, uma ampla gama de formatos. Estes foram definidos, a partir de acordos da indústria, com o intuito de padronizar a produção de equipamentos de captação, processamento e exibição de imagens, gerando a melhor relação custo/benefício. Distintas designações para formatos com características similares resultaram do facto das mesmas terem sido atribuídas em contextos diferentes. A **Tabela 1** apresenta uma síntese dos formatos padrão, distinguindo os termos adotados pela indústria cinematográfica (incluídos na categoria cinema) dos aplicados noutros contextos – como, por exemplo, câmaras de vídeo, televisão, *internet* (incluídos na categoria vídeo) – e, tendo em conta a sua resolução, estabelece uma correspondência entre os formatos das duas categorias. O **Gráfico 1** mostra as diferenças relativas entre formatos de imagem, tendo em conta a densidade de pixéis que os compõem.

VÍDEO					
Designação	<i>Standard</i>	<i>High</i>	<i>Full HD</i>	<i>Ultra HD</i>	<i>Ultra HD</i>
Formato	<i>Definition(SD)</i>	<i>Definition(HD)</i>			
Resolução	720x576 PAL	1280x720	1920x1080	3840x2160	7680x4320
CINEMA					
Designação	-	-	2K	4K	8K
Formato					
Resolução	-	-	2048x1080	4096x2160	8194x4320

Tabela 1. Correspondência da resolução dos formatos para vídeo e cinema digital. Os dados numéricos apresentados referem-se, respetivamente, ao número de pixéis horizontais e verticais que constituem a imagem.

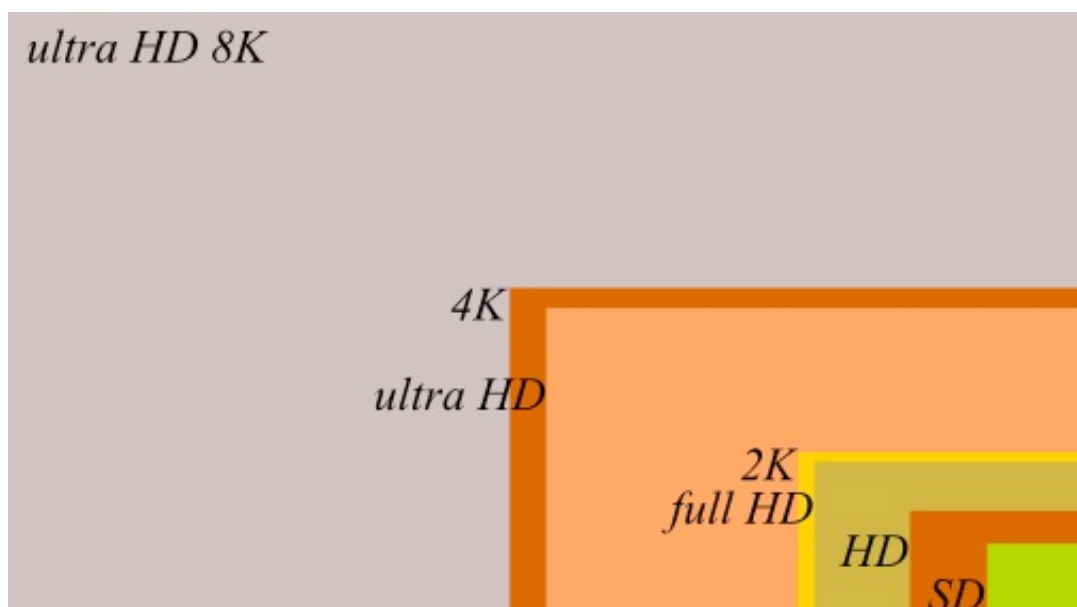


Gráfico 1 Representação das diferenças relativas entre os distintos formatos de vídeo e cinema digitais, tendo em conta a densidade de pixéis que os compõem.

O padrão de registo em Hollywood é hoje 4K, formato observado pela indústria como equivalente, em termos de resolução, à película 35mm (STC/AMPAS 2007, 11). Embora a tabela e o gráfico anteriormente apresentados façam alusão à medida 8K e ao equivalente *Ultra HD* – também, por vezes, designado *Super Hi-Vision* (Aftab, 2013) – esta resolução ainda só é aplicada em versões experimentais. Vários equipamentos multifuncionais disponíveis para o público em geral, como, por exemplo, *smartphones*, têm a capacidade de filmar em *Full HD*, isto é, com uma resolução superior à da câmara utilizada para filmar *Star Wars: Episódio II*, 11 anos antes. Equipamentos semiprofissionais como, por exemplo, a *Canon EOS-1DC*, lançada em janeiro de 2013, permitem gravar em 4K e a *Sony* começou a divulgar o lançamento próximo de câmaras 4K para contexto doméstico³⁴. Algumas câmaras de cinema usadas no contexto industrial, como o modelo *Epic Dragon* da *Red*, permitem já gravar com resoluções de 6K³⁵.

³⁴ A este propósito, ver o artigo da *RedShark* intitulado «Sony reveals its consumer 4K camera format».

³⁵ Esta especificação é dada pela marca em <http://www.red.com/products/epic-dragon>. O 6K não corresponde a uma medida padrão mas serve como indicador intermédio para apontar o aumento de resolução, face ao comum 4K.

Distribuição e exibição digital na sala de cinema

Na viragem para o século XXI, a projeção digital começou a ser testada nas salas de cinema. *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma* (*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, real.: George Lucas), de 1999, é frequentemente apontado como o primeiro filme comercial a ter sido distribuído e exibido digitalmente nos EUA³⁶.

Na sequência desta e de outras experiências, em 2002, a indústria cinematográfica organizou-se com vista à regulamentação da distribuição e exibição digital, criando, para esse efeito, a *Digital Cinema Initiatives* (DCI). Esta consistia num comité constituído pelos sete grandes estúdios de Hollywood: *Warner Bros.*, *Twentieth Century Fox*, *NBC Universal*, *Paramount*, *Walt Disney*, *DreamWorks* e *Sony*. A 20 de julho de 2005, foram apresentadas as especificações do padrão estabelecido pela DCI³⁷ por meio de um documento denominado *Digital Cinema System Specification*. Desde então, foram já apresentadas várias novas versões, erratas e adendas ao mesmo. O referido texto contou, a partir da primeira versão, com múltiplas especificações técnicas para sete categorias distintas: masterização, compressão, empacotamento, transporte, equipamentos de projeção e projeção. Aí foi definido o padrão 2K, a resolução mínima para exibição de filmes em sala, substituído, posteriormente, pelo 4K. Como vimos, estes padrões passaram, mais tarde, a ser usados para designar a resolução de equipamentos de registo.

Naquele âmbito foi também criado o *Digital Cinema Package* (DCP), o formato para armazenamento e distribuição do filme digital na sala de cinema. Elaborado a partir do *Digital Cinema Distribution Master* (DCDM), o ficheiro matriz do filme sem compressão, também definido pelo DCI, o DCP consiste num disco rígido que contém uma versão comprimida dos ficheiros de imagem, som e legendas

³⁶ Pela mesma altura da estreia deste filme, um outro, *Um Marido Ideal* (*An Ideal Husband*, real.: Oliver Parker, 1999), estreou nos cinemas dos EUA. No entanto, a promoção desta tecnologia foi feita principalmente através de *Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma*.

³⁷ Em diversos países, tais como Reino Unido, Brasil ou Índia, foram criadas normas alternativas às propostas pelo DCI com o propósito fundamental de permitir maior diversidade na programação cinematográfica. *A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual*, livro de 2009, da autoria de Luiz Gonzaga Assis de Luca, académico e membro da federação brasileira de empresas exibidoras cinematográficas, apresenta uma aprofundada discussão sobre o tema.

relativos ao filme. O seu conteúdo apenas pode ser acedido depois de copiado para um projetor ou servidor e após efetuada a sua descompressão, através de uma *password* cedida pelo distribuidor. A exibição do mesmo está dependente de projetores certificados pelo já referido comité. Só quatro empresas são detentoras desta certificação: a *Sony*, a *Barco*, a *Christie* e a *NEC*, das quais três usam o sistema *Digital Light Processing* (DLP) (da autoria da *Texas Instruments*) e uma, a *Sony*, um sistema da sua própria autoria, o *Silicon X-tal Reflective Display* (SXRD).

Estando definidas as normas e visando operar a conversão total das salas analógicas em digitais de forma rápida, a indústria de Hollywood desenvolveu modelos económicos para a sua viabilização (Luca 2009, 202). Neste âmbito, foi criado o modelo de financiamento ‘Taxa de Cópia Virtual’ (*Virtual Print Fee – VPF*), apresentado como destinado a apoiar os exibidores na substituição dos equipamentos de projeção. O mesmo, ainda ativo, opera mediante o estabelecimento de parcerias entre estes exibidores e os distribuidores e fornecedores de equipamentos. Este modelo foi adotado por vários programas de apoio, em diversos países do continente Americano e da Europa, mas tem suscitado ampla reflexão. A Resolução do Parlamento Europeu sobre o cinema europeu na era digital, datada de 2011, reconheceu a adequação do VPF à instalação de equipamentos digitais para grandes redes de salas de cinema, mas considerou que o mesmo não era a «melhor solução para os pequenos cinemas independentes, limitados pela falta de fundos para investimento» (2013 [2011], 111). No mesmo documento sublinhou-se que esse facto poderia pôr em causa a diversidade cultural já que «muitas das pequenas salas de cinema, salas de cinema rurais e de cinema artístico, que exibem maioritariamente conteúdos europeus, estão excluídas do modelo» (2013 [2011], 111). Por essa razão, julgou-se necessária a existência de «modelos alternativos de financiamento, incluindo o apoio público (...)» (2013 [2011], 111) e apelou-se para que o VPF e similares «sejam ajustados em função das exigências e especificidades dos cinemas de programação de filmes independentes» (2013 [2011], 111).

Hoje, a transformação está praticamente consumada. Criar e enviar uma cópia digital de um filme para uma sala de cinema custa, presentemente, 10% do valor dispendido, no mesmo processo, com filmes em película (Alimurung 2012). O

Cinema 2.0

desgaste das cópias analógicas em exibição é acentuado, porque implica a sua renovação frequente, e o transporte necessita de cuidados especiais, devido à dimensão e fragilidade dos materiais, mas estas preocupações não se colocam com o digital. Enquanto uma cópia analógica necessita de ser substituída após cerca de 30 exibições, em consequência da degradação da sua qualidade, uma cópia digital pode ser apresentada incontáveis vezes, correspondendo sempre a sua qualidade à do primeiro visionamento. Quanto ao transporte, as cópias digitais dos filmes para exibição são enviadas para as salas de cinema através do DCP – um pequeno disco rígido, acondicionado numa mala de pequenas dimensões –, o que implica um transporte mais simples e menos dispendioso do que o exigido para transportar as seis ou sete latas habituais contendo a película de um filme analógico.



Fonte <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/01/05/pandoras-digital-box-at-the-festival/>.

Figura 4 O DCP e a sua embalagem de transporte são caracterizados pela pequena dimensão e pela grande leveza e portabilidade.

Prevê-se mesmo que, a breve trecho, a exibição digital possa ser feita via satélite ou *internet* de banda larga, dispensando o suporte material³⁸, apesar de esta hipótese comportar ainda alguns problemas para os quais a indústria procura solução, nomeadamente o risco de pirataria.

Tendo estes aspetos em consideração, em janeiro de 2014, o estúdio de Hollywood *Paramount Pictures* anunciou o fim da distribuição em película – *O Lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*, real.: Martin Scorsese, 2013) tornou-se, assim, no primeiro grande filme da indústria cinematográfica estadunidense a ser lançado exclusivamente em digital (Verrier 2014). Também a *Twentieth Century Fox* anunciou, em 2012, a sua intenção de, a partir de 2014, não distribuir mais nenhum dos seus filmes em película de 35 mm e é lícito supor que esta iniciativa venha a ser acompanhada pelos restantes mega-estúdios de Hollywood (McClintock 2012). Por tudo isto, em 2012, de acordo com um artigo publicado na revista *Extremetech*, já cerca de 60% das salas de cinema mundiais exibiam os seus filmes com projetores digitais, prevendo-se que, em 2015, a conversão dos sistemas de exibição esteja finalizada (Anthony 2012). No final de 2013, o número de salas de cinema mundiais equipadas com aqueles equipamentos, correspondia já 90% das existentes (IHS 2013).

Não é apenas a diminuição expressiva das salas de cinema com projeção analógica que ameaça a continuidade do cinema visto em sala. Um novo cenário de distribuição, exibição e receção cinematográfica foi, a partir de determinado momento, delineado³⁹. Para compreender esta ideia, e outras que mais adiante serão

³⁸ Em abril de 2013, foi anunciada a intenção do grupo empresarial espanhol, *Hispanar*, distribuir e exhibir os filmes nas suas salas de cinema, via satélite. Como relata um artigo de *Produção Profissional*, a sua intenção «é distribuir 20 mil cópias de filmes e trinta mil *trailers* por ano em pelo menos duas mil salas de cinema conectadas em Espanha» (Moura 2013). Através de uma transmissão simultânea para os cinemas, em vez do envio do DCP para as salas, a *Hispanar*, de acordo com o mesmo artigo, diz pretender aumentar a segurança e a eficiência da distribuição e simplificar a logística tradicional, «evitando riscos de perdas ou quebras de material e demoras nas entregas» (Moura. 2013).

³⁹ A este propósito citamos *At the Suicide of the Last Jew in the World in the Last Cinema in the World* (2007), uma curtíssima-metragem, da autoria de David Cronenberg, integrada no filme coletivo intitulado *Cada Um o Seu Cinema* (*Chacun Son Cinema ou Ce Petit Coup au Coeur Quand la Lumière s'Eteint et que le Film Commence*, real: vários, 2007), realizado por ocasião do 60º aniversário do *Festival de Cannes*. Neste, o cineasta antecipa o encerramento da última sala de cinema do mundo, local em que faz acontecer o suicídio do último judeu do mundo, numa clara alusão à morte da indústria cinematográfica estado-unidense através da referência à etnia dos seus principais

apresentadas, é necessário que introduzamos um outro elemento: os contributos da *internet* para a construção do novo cenário que temos vindo a descrever. Sensivelmente a partir de 2004, um conjunto de transformações começou a manifestar-se na arquitetura da *internet*, na tipologia das aplicações aí oferecidas e nas dinâmicas de relacionamento com os seus utilizadores, e destes entre si. Assistiu-se, nesse período, à ampliação do número de utilizadores da rede e à generalização do acesso à mesma, através de ligações de banda larga, assim como, ao aumento da velocidade dos processadores e da capacidade de armazenamento dos computadores pessoais. Neste contexto, a *internet* reconfigurou-se e passou a incluir novas plataformas interativas, tais como redes sociais, *wikis* e *websites* de conteúdos gerados pelo utilizador. O termo *web 2.0* tornou-se comum para designar estas possibilidades.

Novos canais de distribuição e exibição digital

A partir do momento em que se tornou fácil digitalizar as imagens em movimento, a indústria começou a pensar explorar as possibilidades de distribuição *online* que a *web 2.0* revelava viáveis (Cunningham e Silver 2012, 49). Havia nesta vontade dois objetivos fundamentais: um consistia no teste de novas vias de negócio e outro na tentativa de dar resposta aos desafios que se lhe colocavam, principalmente o da pirataria informática, que, a partir do incremento dos computadores pessoais e da velocidade de acesso à *internet*, se tornara uma ameaça muito evidente.

No decurso da primeira década do século XXI, o serviço de *video-on-demand* (VOD)⁴⁰ tornou-se comum, primeiro através de satélite e cabo e depois na *web*. Os estúdios de produção de Hollywood foram os primeiros a investir neste negócio

intervenientes.

⁴⁰ O VOD consiste na possibilidade de o utilizador selecionar, a partir de uma base de dados alargada, um conteúdo específico ao qual pretende aceder mediante pagamento. O utilizador paga pelo visionamento dos conteúdos durante um determinado período, no decurso do qual lhes pode aceder quando pretender e as vezes que quiser. A modalidade *pay-per-view* (PPV), que por vezes é confundida com a anterior, consiste também na possibilidade de aceder a conteúdos específicos mediante pagamento mas, neste caso, os objetos selecionados estão integrados numa grelha de programação e o utilizador apenas pode aceder aos mesmos nos dias e horários em que são emitidos.

online, logo a partir de 2001, embora sem sucesso numa primeira fase. Este falhanço foi atribuído ao facto de, naquele período, os seus clientes potenciais coincidirem com os principais autores e consumidores de conteúdos pirateados (Cunningham e Silver 2012, 50). A partir de 2007, uma nova onda de investimento ocorreu neste domínio, desta vez com resultados positivos. Cunningham e Silver justificam o resultado diferente da segunda investida aludindo a estratégias de *marketing* direto de maior eficácia (2012, 53). Julgamos, porém, que este não terá sido factor único, tendo o aumento e diversificação dos utilizadores da *internet* e das várias plataformas associadas à *web 2.0* tido importância nesse processo.

Várias empresas estadunidenses de grandes dimensões dominam contemporaneamente este negócio, tais como a *Netflix*, a *iTunes* (propriedade da *Apple*), a *Hulu* (propriedade conjunta da *NBC Universal*, *Fox Entertainment* e *Disney ABC Television Group*) ou a *Amazon Instant Video* (propriedade da *Amazon*) (Cunningham e Silver 2012, 52)⁴¹. Os seus serviços são oferecidos predominantemente através de *streaming*⁴², mediante o pagamento de uma mensalidade. A *Netflix*⁴³ intitula-se a líder mundial e afirma ter mais de 37 milhões de utilizadores e operar em mais de 40 países (Portugal não se inclui neste rol) (Netflix 2013). Em Portugal, até ao momento em que redigimos este texto, o VOD é oferecido principalmente através dos serviços das operadoras de televisão por cabo. É possível aceder a alguns conteúdos através de *streaming* fornecidos, por exemplo, pela *Amazon Instant Video* ou por canais independentes como o MUBI, mas estes têm, até ao momento, pouca

⁴¹ Existem vários outros canais de VOD ou fornecedores de conteúdo online que se ocupam também ou exclusivamente de materiais audiovisuais independentes. O Apêndice 2 do livro *Digital Disruption: Cinema Moves On-line*, editado por Dina Iordanova e Stuart Cunningham, oferece uma seleção de vários canais deste tipo disponíveis mundialmente.

⁴² *Streaming* consiste no acesso a conteúdos disponíveis num servidor online. Diferentemente do download, este não exige a cópia do ficheiro para um disco rígido podendo a reprodução daquele decorrer no exato momento em que acede ao servidor. Este processo implica a existência de um *buffer*, que permite a fluência do ficheiro (*buffering*) uns segundos à frente da sua reprodução. O *buffering* rege-se por uma regra de proporcionalidade direta: quanto mais rápida for a ligação à *internet*, mais célere este será.

⁴³ Esta empresa nasceu em 1997, na Califórnia, como um serviço que permitia alugar DVDs por correio, na mesma lógica de um clube de vídeo, e, algum tempo depois, passou a fornecer conteúdos aos seus assinantes, através de *streaming*⁴³, mediante o pagamento de uma mensalidade. Hoje, embora mantenha o serviço de aluguer de DVDs, afirma-se essencialmente como uma empresa de *streaming* que distribui filmes e programas de televisão pela *internet*.

expressão no contexto nacional. Assistimos, hoje, ao declínio do DVD⁴⁴ e do Blu-Ray⁴⁵. Já em 2011, o *The Wall Street Journal* referia-se à indústria de aluguer de DVDs, jogos e vídeo como uma das dez indústrias à beira da morte (Izzo 2011), facto que atribuía à *internet* e à emergência de *media* digitais. Isto é evidenciado pelo quase desaparecimento dos clubes de vídeo físicos e pelas permanentes promoções e custos reduzidos dos discos nas lojas. De forma crescente, os conteúdos cinematográficos a que assistem os consumidores, e que não implicam ações de pirataria, são recebidos através de serviços de satélite e cabo ou pela *internet*, e através de computadores e de outros ecrãs como o do televisor, do *tablet*, do *iPod*, ou do *smartphone*⁴⁶.

A preponderância destes novos canais faz com que se alterem também os esquemas convencionais de lançamento dos filmes. Tradicionalmente, as estreias comerciais usavam um modelo de distribuição *timed released*, isto é, ocorriam em primeiro lugar na sala de cinema, considerado o seu local privilegiado de exibição e o contexto para o qual haviam sido concebidos. A sua distribuição através de outros canais, tais como o vídeo ou plataformas de VOD e televisão, era, neste modelo, sempre posterior, após os filmes terem esgotado a sua carreira em sala⁴⁷. Recentemente, contudo, esses intervalos começaram a ser suprimidos, gerando uma modalidade de distribuição designada por *day-and-date realease*⁴⁸. Esta consiste,

⁴⁴ O *Digital Versatile Disc* (DVD) foi lançado no mercado em 1995, mas só a partir de 1999 os primeiros leitores e discos passaram a estar disponíveis nos EUA e na Europa. Foi ainda mais tarde, apenas a partir de 2003, que o DVD superou o anterior VHS como mecanismo principal para ver filmes em casa. Veja-se a este propósito o artigo publicado no *Washington Times*, a 20 de junho de 2003, intitulado «It's unreel: DVD rentals overtake videocassettes», disponível em <http://www.washingtontimes.com/news/2003/jun/20/20030620-113258-1104r/#>, consultado a 13/06/2013.

⁴⁵ O *Blu-Ray* – o DVD de alta definição – após a contenda com o seu rival HDDVD, ocorrida entre os anos 2006 e 2008, (da qual saiu vencedor) não conseguiu superar o DVD no contexto do mercado consumidor, apesar da sua superior qualidade. Um dos principais fatores apontados para este resultado são os seus preços elevados.

⁴⁶ Em 2012, de acordo com dados apresentados pela *NetFlix* no seu *website*, o consumo de conteúdos audiovisuais através de *streaming* na América do Norte ultrapassou o efetuado através de DVD ou *Blu-Ray*.

⁴⁷ Jeff Ulin observa que em 1998 o intervalo médio entre a estreia em sala e o lançamento em DVD era de cinco meses e 22 dias. Dez anos depois, em 2008, esse intervalo já havia sido reduzido para quatro meses e 10 dias. Hoje continua a ser encurtada e as estratégias referidas visam mesmo a sua supressão (Ulin 2010, 189).

⁴⁸ De acordo com Darcy Antonellis, o termo *day-and-date realease* era usado pela indústria para designar o lançamento simultâneo de um filme em território norte-americano, de onde era originário, e

com ligeiras variações em relação ao número e tipologia de canais de que faz recurso, no lançamento simultâneo de um filme em múltiplas plataformas distintas: na sala de cinema, em DVD ou *Blu-Ray*, na *web* (nos canais de VOD ou outros) e/ou na televisão por cabo. Isto permite-lhe chegar, ao mesmo tempo, a diferentes segmentos de público que, não sendo frequentadores da sala de cinema, não estariam disponíveis para esperar o anterior tempo regulamentar até o filme passar para o circuito seguinte. *Ultra realease* é outra modalidade que propõe a estreia nos outros canais antes de chegar à sala de cinema.

Bubble (real.: Steven Soderbergh, 2005) é frequentemente apontado como tendo sido o primeiro filme comercial a experimentar a estratégia *day-and-date* ao estrear em sala de cinema e, simultaneamente, em emissão televisiva (o DVD saiu quatro dias depois). Na altura, vários exibidores contestaram a experiência por considerarem que a mesma punha em causa o seu negócio e rejeitaram, em modo de protesto, apresentar o filme nas suas salas. Apesar disso, vários anos volvidos, esta modalidade de estreia aparenta ser cada vez mais frequente e eficaz, no que diz respeito à divulgação e comercialização dos filmes que a ela recorrem. A estratégia é já muito utilizada por cineastas e distribuidores independentes que consideram que a mesma não apenas serve para melhorar a circulação do filme, mas pode igualmente ser usada como mecanismo promocional. No caso particular do *ultra realease*, a expectativa é a de que as audiências ajudem a divulgar a sua estreia próxima na sala de cinema. Este mecanismo de difusão é encarado como muito eficaz e muito menos dispendioso do que as campanhas de marketing convencionais. A este propósito, Tom Quinn, copresidente da *RADIUS*, uma subsidiária da produtora e distribuidora estadounidense *The Weinstein Company*, afirma que a estratégia não é uma mera ferramenta de marketing, mas «uma ferramenta de marketing que gera resultados financeiros» (2012). O programa MEDIA da União Europeia, destinado ao financiamento da produção e distribuição do cinema europeu independente, reconheceu as potencialidades desta estratégia ao financiar o projeto *Tide Experiment*, destinado ao lançamento através de *day-and-date realease*. Este projeto

em países estrangeiros (2005, 207). Hoje, contudo, este tem sido utilizado para designar a situação antes enunciada.

permitiu a estreia, em agosto de 2013, do primeiro filme a assumir a utilização de tal estratégia em Portugal. A pioneira foi a distribuidora *Alambique* que selecionou para esta estreia *Viramundo: Uma Viagem Musical com Gilberto Gil* (*Viramundo*, real.: Pierre-Yves Borgeaud, 2013). O filme foi apresentado em sala de cinema e, simultaneamente, através dos clubes de vídeo dos diversos operadores de televisão por cabo e, via *streaming*, na página de *Facebook* da distribuidora. Nos EUA, estas formas de atuação têm sido também usadas por filmes com expectativas de bons resultados comerciais nos circuitos tradicionais. *Bachelorette* (real.: Leslye Headland, 2012), filme que recorreu ao *Ultra-Release* – o que significou a sua estreia em VOD um mês antes do lançamento na sala de cinema (Vary 2012) – obteve grande notoriedade mediática, tornando-se o filme mais descarregado do *iTunes* desse ano. Mais recentemente, o novo filme de Terrence Malick, *A Essência do Amor* (*To the Wonder*, real.: Terrence Malick, 2013) foi lançado na sala de cinema e, ao mesmo tempo, em VOD, através do *iTunes*. Uma estratégia semelhante havia já sido utilizada pela mesma distribuidora, alguns meses antes, com o filme *Melancholia* (*Melancholia*, real.: Lars Von Trier, 2011). Também os filmes da indústria de Hollywood começam a aplicar a estratégia. Num artigo de novembro de 2012, o jornal *Los Angeles Times* referia-se ao filme *A Fraude* (*Arbitrage*, real.: Nicholas Jarecki, 2012) para relatar o caso de sucesso do *day-and-date realease* na distribuição de um filme de Hollywood. Aí concluía-se que o filme havia produzido resultados financeiros bastante mais expressivos em VOD do que na bilheteira das salas: doze milhões de dólares (cerca de nove milhões de euros) contra 7,5 milhões de dólares (cerca de 5,5 milhões de euros) (Horn 2012).

As transformações verificadas na área da distribuição têm vindo a ser debatidas no contexto industrial. Vários crêem que estamos perante uma mudança clara de modelo. Recentemente, Steven Spielberg afirmou ter tido dificuldades com a colocação em sala do seu último filme, *Lincoln* (2012), o que o levou a ponderar estreá-lo no canal televisivo HBO. De acordo com o autor, citado pelo jornal *Público*, só o facto de ser coproprietário de um estúdio de Hollywood, a *Dreamworks*, lhe deu a oportunidade de aceder às salas (Cardoso 2013). Face a esta nova paisagem, refere, é esperado que as salas de cinema venham a ser,

proximamente, palco apenas para a estreia de algumas superproduções e que os restantes filmes sejam distribuídos através de VOD, na televisão e pela *internet* (Cardoso 2013). A este propósito, George Lucas, também citado pela mesma publicação, prevê que, no futuro, o lançamento dos filmes em sala obedeça a uma lógica semelhante à estreia de uma peça teatral. Na sua opinião, os filmes autorizados para apresentação na sala de cinema – certamente, afirma, apenas grandes produções – permanecerão em cartaz por longas temporadas e o custo dos bilhetes passará a ser muito mais elevado (Cardoso 2013). Ainda na perspetiva do mesmo realizador, essa deixará de ser a forma comum de ver filmes. A maioria dos conteúdos migrará para a *internet*. Lucas antecipa que o negócio do cinema (em que se incluía também a televisão), será substituído pelo negócio da *internet* (Cohen 2013).

Estas mudanças não têm de significar, contudo, um decréscimo de receitas para a indústria cinematográfica e televisiva. Através do VOD e de vários outros canais similares, torna-se possível para estas escoar os seus produtos e encontrar mesmo novos mercados. Este facto, justifica a aposta da *Netflix* na produção de conteúdos próprios, ocorrida, em primeiro lugar, na área da ficção. *The House of Cards* (criador: Beau Willimon, 2013 –), a sua primeira série, conta com importantes nomes da indústria cinematográfica dos EUA (David Fincher, como realizador, e Kevin Spacey, como protagonista, entre outros) e teve disponível para a produção de cada episódio um montante de 3,5 milhões de euros (Branco 2013). Hollywood deixou, pois, de limitar a apresentação dos filmes à sala de cinema, explorando outros territórios, embora introduza também ali novos investimentos, tais como a estereoscopia digital⁴⁹, o IMAX digital ou o *high frame rate*⁵⁰, destinados a

⁴⁹ Como assinala Gustavo Dahl, com o 3D digital «nada muda o que sempre se soube», ou seja, «que o efeito tridimensional é dado pelo afastamento entre os olhos, num eixo horizontal» (2009, 40). Esta procura do efeito de profundidade, refere, «vem dos primórdios da história da fotografia, no século XIX». Para o cineasta e crítico de cinema brasileiro, preparam-se outras propostas para quando se esgotar esta reconfiguração tecnológica da estereoscopia: a holografia, indica a título de exemplo, «dormita antes de um possível *revival*» (Dahl 2009, 40).

⁵⁰ No final de 2012, foi lançado o filme *O Hobbit* (*The Hobbit*, real.: Peter Jackson), filmado e projetado a uma velocidade de 48 imagens por segundo. Segundo o autor, este tem a capacidade de mostrar imagens mais perfeitas e realistas, embora vários críticos tenham apontado que o filme parece perder as suas características cinematográficas para se assemelhar a algo feito para televisão (*Cardinal* 2013).

reavivar o interesse dos espectadores por aquele contexto.

Ainda a distribuição e a exibição digital: as estratégias dos não profissionais

Até à *web 2.0* e à criação das plataformas de conteúdos gerados pelo utilizador – em que, no caso das imagens em movimento, se destaca como maior visibilidade e reconhecimento o *YouTube* – os amadores, que tinham já adquirido a possibilidade de registar e editar imagens em movimento, apenas podiam mostrá-las em circuitos muito limitados. As exibições eram destinadas a familiares ou amigos e tinham lugar em suas casas ou, no caso daqueles com maior reconhecimento, em sessões que, embora públicas, eram confinadas a outros amadores. É certo que com o surgimento das câmaras de vídeo analógico para utilização doméstica, os canais de televisão já se tinham interessado por expor, a uma audiência mais vasta, pequenos filmes caseiros⁵¹. Contudo, estes eram selecionados previamente e programados de acordo com os horários específicos e as linhas editoriais dos canais. Além disso, a sua apresentação era frequentemente limitada ao contexto geográfico particular da sua emissão. Com as novas plataformas da *web 2.0*, este tipo de filmes libertou-se daquelas limitações, passando a ter uma exposição global e permanente, não condicionada por critérios de programação. De entre os criadores de vídeos domésticos ou amadores que acederam à possibilidade de disponibilizar os seus trabalhos na rede, alguns procuraram obter reconhecimento como cineastas. Não tendo acesso aos circuitos tradicionais de exposição do filme, passaram a usar a rede para apresentar os seus trabalhos e criar novos canais. Em 1999, ainda antes da designada *web 2.0*, o filme de baixo orçamento *O Projeto Blair Witch (The Blair Witch Project*, real.: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), apesar de ter tido uma estreia convencional na sala de cinema, deveu parte do seu sucesso à campanha promocional que realizou, antecipadamente, através do seu *website* na *internet*.

⁵¹ Veja-se, no caso da televisão portuguesa, o programa *Isto Só Vídeo*, emitido a partir de 1992 na RTP1. Este formato teve a sua génese no Japão em 1986, estendeu-se aos Estados Unidos em 1989 e alastrou-se depois a vários outros países. Os vídeos exibidos no programa do canal da televisão pública portuguesa eram sobretudo oriundos dos Estados Unidos, da Alemanha e Japão, mas havia aí também segmentos com vídeos portugueses, aos quais eram atribuídos prémios semanalmente.

Four Eyed Monsters, filme realizado, escrito, editado, filmado, protagonizado, entre outras tarefas, em 2005, por Susan Buice e Arin Crumley, é um exemplo pioneiro destas formas alternativas de distribuição. Este tem servido, frequentemente, como estudo de caso e inspiração para vários investigadores e cineastas e os seus autores têm sido convidados para inúmeras palestras sobre o tema. O mesmo nasceu da iniciativa de um casal de artistas que decidiu fazer um filme com poucos recursos financeiros e sem nenhuma experiência prévia (sem contar com alguns trabalhos anteriores de edição de vídeo e uma certa sensibilidade estética). Filmado em *MiniDV* e editado no computador pessoal dos autores usando o *Final Cut Pro*, foi inicialmente exibido no *Slamdance Film Festival*, um festival de cinema estadunidense destinado à apresentação de filmes de baixo orçamento e primeiras obras. Buice e Crumley relataram que, após terem visto gorada a expectativa de uma distribuição comercial em sala, criada pela boa recepção que julgavam ter obtido no festival, procuraram formas alternativas de dar visibilidade ao seu filme (2007). Para isso, decidiram, em primeiro lugar, criar uma série *web*⁵² acerca da história de elaboração do filme. Os autores consideraram que o seu trabalho poderia ser o tipo de conteúdo adequado ao visionamento através do *iPod* com funcionalidade de vídeo, recentemente lançado no mercado. Confirmado o *feedback* de espectadores que se interessaram pela série, os autores começaram a indagar se os mesmos gostariam de ver o filme original. Perante algumas manifestações afirmativas, tiveram a ideia de tomar nota dos códigos postais dos fãs com quem interagiram *online*, de forma a perceber quais seriam os locais onde, no caso da tentativa de uma exibição em sala, poderiam ter mais espectadores. A partir daí, Buice e Crumley organizaram o que designam como um esquema de ‘autodistribuição’, ou seja, contactaram várias salas de cinema locais às quais propuseram incluir o filme na programação. Com isso, os autores conseguiram mostrar o seu filme em múltiplas cidades estadunidenses, frequentemente em salas com lotação esgotada. Entretanto, a série *web* chamou também a atenção do canal de

⁵² Séries *web* ou *webseries* são equivalentes a séries televisivas mas criadas especificamente para ser vistas através da *internet*, mediante o computador, o *tablet*, o *smartphone* ou o *iPod*. Habitualmente, os episódios são de curta ou curtíssima duração (entre os 2 e os 7 minutos) e o tipo de registo e edição é adaptado a ecrãs de dimensão reduzida.

televisão *Independent Film Channel* (IFC), subsidiário do AMC, que o exibiu e lançou através do *iTunes*. Em 2007, *Four Eyed Monsters* foi a primeira longa-metragem a ser exibida integralmente no *YouTube* e, em 2010, foi lançada através do VODO, uma plataforma de distribuição de filmes que utiliza tecnologia *bit-torrent* e que incentiva os espectadores a pagarem pelo filme após o seu visionamento.



Fonte http://www.youtube.com/watch?v=k8rRFFi_stY, captura de ecrã, consultado a 20/12/2013.

Figura 5 A exibição de *Four Eyed Monsters* no *YouTube* conta com uma introdução dos seus autores, Susan Buice e Arin Crumley, em que os mesmos explicam aos espectadores a génese do projecto e apoiam às suas contribuições.

À disposição de quem queira usar os canais da *web* para difundir os seus filmes existem cada vez mais possibilidades. Quem não pretenda agir por conta própria, como os autores do exemplo antes referido, pode recorrer aos serviços de múltiplas empresas *online* que têm vindo a especializar-se nesta área, explorando a interseção entre o cinema e a *web* e oferecendo aos seus clientes soluções diversas. Este é, aliás, um novo negócio em crescimento, que se distancia da lógica *do-it-yourself* do percurso empreendido por Buice e Crumley. Entre estas encontram-se a *Withoutabox* (propriedade do IMDb⁵³) ou o *Vimeo*, entre vários outros exemplos. O primeiro é uma plataforma que, tendo nascido com o propósito de candidatar os filmes dos seus clientes a festivais de cinema internacionais, expandiu a sua atividade a uma vasta gama de outros mecanismos de distribuição. O segundo,

⁵³ A empresa foi fundada em 2000 e, em 2008, foi adquirida pelo IMDb.

conhecido, fundamentalmente, como um *website* de partilha de vídeo, oferece o mesmo serviço através da sua ferramenta *Vimeo on Demand*. Esta permite a cineastas ou outros criadores de objetos audiovisuais disponibilizar o seu trabalho através de aluguer ou *download*. A *Withoutabox* oferece os vários serviços gratuitamente enquanto a *Vimeo on Demand*, cobra aos seus utilizadores 10% das receitas obtidas (após pagas as despesas das transações).

Novas modalidades de receção

A digitalização criou também alterações nos modos de ver cinema. Em 2002, num muito citado artigo publicado inicialmente na revista *October*, John Belton declarou que a projeção digital, uma possibilidade recentemente concretizada, não constituía uma nova experiência para a audiência (2010 [2002], 286). O autor justificava a sua posição afirmando que nenhuma das «vantagens do ‘digital’» estavam aí expressas (entre estas, o autor destacava a interatividade) (Belton 2010 [2002], 286). Por essa razão, concluía que a projeção digital era, afinal, «algo potencialmente equivalente à projeção tradicional em 35 mm» (Belton 2010 [2002], 286). Esta interpretação, motivada grandemente por uma contestação à campanha promocional conduzida por Hollywood em torno da nova forma de exibição⁵⁴, falhou em considerar alguns aspetos de efetiva transformação nos modos de receção que começavam a delinear-se naquele período.

Enquanto os estúdios de Hollywood se preocupavam em estabilizar um padrão para a projeção digital que não gorasse, para os espectadores, as expectativas estabelecidas pela película de 35 mm, vários autores comparavam as imagens resultantes dos dois tipos de projeção. Estes aludiam a uma distinção fundamental que não era, no entanto, baseada no número de pixéis que as compunham ou na

⁵⁴ O artigo de Belton intitulava-se *Cinema Digital: Uma Falsa Revolução (Digital Cinema: A False Revolution* – no original). A expressão ‘cinema digital’ era naquele momento em que a digitalização do cinema estava numa fase inicial quase exclusivamente utilizada como sinónimo de exibição digital. A afirmação de que se tratava de uma falsa revolução era uma resposta direta, como o autor explica no artigo, à campanha promocional de *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma* que associava o filme «a outras revoluções tecnológicas no cinema – como a projeção do primeiro filme, a introdução do som, da cor, do *CinemaScope* e do áudio digital.» (Belton 2010 [2002], 285).

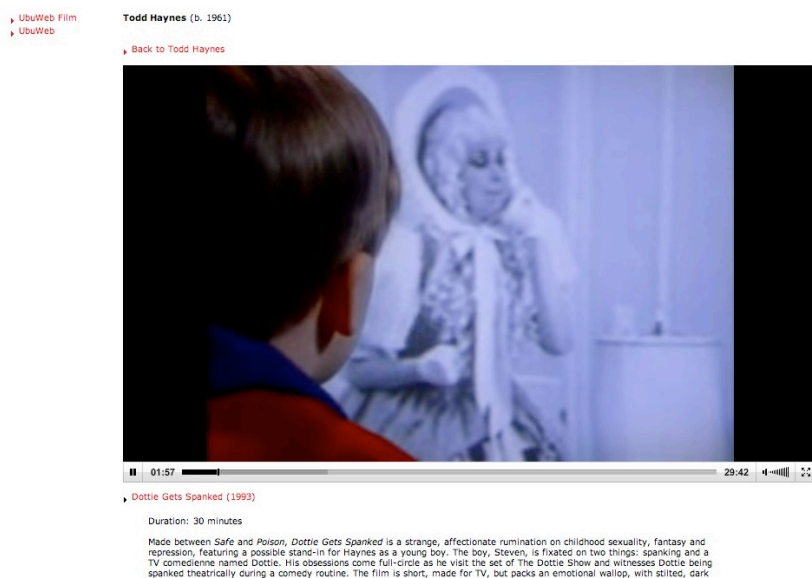
forma como os projetores eram capazes de representar a cor ou a luz, mas antes em elementos quase intangíveis. Para os mesmos, as diferentes características de imagem oferecidas por cada sistema de projeção originavam experiências desiguais. David Norman Rodowick, por exemplo, considerava que as imagens digitais, comparativamente às analógicas, eram frias, menos envolventes e incapazes de suscitar o mesmo prazer de visionamento (2007, 108). Wheeler Winston Dixon confirmava esta impressão, atribuindo às imagens digitais a mesma frieza destacada por Rodowick, a que acrescentava o que entendia como «uma falta de emoção» e «uma desconexão do real» (2007). Estas aceções aludiam a uma perda da ‘aura’ da imagem projetada, no sentido benjaminiano, motivada pela substituição do suporte material analógico pela sua simulação digital, expurgada de falhas. Outros elementos associados à experiência do cinema na sala escura foram postos em causa. Entre estes estava, por exemplo, o trabalho do projecionista, que deixava de ser necessário face aos novos suportes e equipamentos⁵⁵, ou ainda, a especificidade daquele espaço que já não estava apenas destinado a exhibir filmes, mas passava também a apresentar outros conteúdos digitalizados, tais como concertos musicais, eventos desportivos ou jogos de vídeo coletivos, que requeriam novas posturas por parte do espectador.

Mais ainda, a digitalização não originou apenas transformações na sala de cinema. Esta modalidade de acesso ao filme, durante grande parte da história do cinema a única disponível, passou a existir como mera alternativa, muitas vezes subalternizada, face a muitas outras. O vídeo analógico e depois o digital DVD haviam já permitido novos relacionamentos com os objetos audiovisuais. Contudo, elementos novos vieram contribuir para mais mudanças nos modos e temporalidades de receção do cinema. Um marco importante para o desenvolvimento daqueles foi novamente a chamada *web 2.0*. O vasto acesso mundial à *internet* através de banda larga, apesar da persistência nesse quadro de importantes exclusões e/ou assimetrias⁵⁶, permitiu novas formas de acesso e apresentação de conteúdos, entre os

⁵⁵ Dois filmes recentes, a longa-metragem *The Last Projectionist* (real.: Tom Lawes, 2011) e a curta *This Film Was Shot on Digital* (real.: Ian Mantgani, 2012), dedicam-se a analisar a alteração do papel do projecionista face à transição da projeção analógica para a digital.

⁵⁶ Veja-se, a este propósito, o muito recente artigo sobre a *web*, da autoria de Hermínio Martins e José Luís Garcia, incluído no livro *Portugal de A a Z* (2013).

quais os de natureza cinematográfica. Filmes de várias cinematografias nacionais que, no período antecedente, eram apenas vistos nos seus países de origem, objetos cinematográficos raros, antes difíceis de obter, ou novos trabalhos independentes e/ou experimentais, que antes não tinham espaço de exibição ou ficavam circunscritos a locais muito marginais e a um público limitado, tornaram-se disponíveis para qualquer indivíduo com ligação à *internet*. Este cenário originou uma cinéfilia reticular universal que nem o circuito exibidor convencional, nem os seus clássicos sistemas alternativos, em que se destacam os festivais, são capazes de igualar. Virtualmente, todos os filmes passaram a estar disponíveis em todo o mundo, a todo o momento.



Fonte http://www.ubu.com/film/haynes_dottie.html – captura de ecrã

Figura 6 *Através, por exemplo, da secção Film & Video do website UbuWeb, que funciona como uma base de dados de acesso gratuito, é possível ver alguns filmes de cineastas independentes e experimentais, de difícil acesso através de outros canais. Neste caso, imagem apresentada é da autoria do cineasta estadunidense Todd Haynes e pertence ao filme Dottie Gets Spanked (1993).*

As mesmas possibilitaram ainda o acesso aos filmes mediante novos ecrãs que roubaram a primazia à tela gigante da sala de cinema e mesmo ao seu primeiro grande oponente, o do televisor. O cenário descrito determinou também a alteração das características dos próprios filmes. Estes passaram a adaptar-se aos vários contextos de circulação, recorrendo a durações mais curtas e a registos e edição

preparados para os pequenos ecrãs⁵⁷, e à mudança da postura do espectador, que lida agora com várias formas de aceder às imagens em movimento, em diferentes contextos e com distintos formatos e configurações.

Dada a combinação destas transformações, estamos hoje perante um cenário novo. Se a descrição de uma ida ao cinema é ainda reconhecível – porque evoca memórias da experiência vivida ou porque, em alguns casos, permanece contígua a outras possibilidades de apresentação cinematográfica –, esta representa agora, como assinala Jonathan Rosenbaum, uma versão canónica ou idealizada da experiência do cinema, que não alude a todas as suas possibilidades e concretizações (2009 [2004], 9). Como salienta o mesmo autor, um grupo significativo de indivíduos já não se identifica com esta experiência e, por razões que podem ser diversas, não a procura ou considera preferencial, face ao leque de alternativas que lhe são apresentadas (Rosenbaum 2009 [2004], 9). Fora da sala de cinema (mas também aí), como defende Nicholas Rombes, a atitude passiva da experiência convencional da sala de cinema é já incomum (2009, 47). O espectador torna-se um espectador-utilizador, um *viewer*. Isso é permitido pelas *interfaces* que mobiliza para ver o filme, que lhe possibilitam alterar a velocidade, acrescentar comentários áudio, saltar capítulos; pela mobilidade do ecrã e o seu movimento através de vários cenários e contextos físicos; pelo visionamento fragmentado e interrompido, em oposição ao visionamento contínuo; pelo seu cruzamento com outros conteúdos (Rombes 2009, 47).

Francesco Casetti, teórico do cinema, tem dedicado o seu trabalho recente a analisar o processo de reorganização da experiência cinematográfica face às transformações suscitadas pelo digital. Este considera que, ao mesmo tempo que emergem novas práticas de receção que não contemplam nem a película, nem a sala de cinema, a experiência do filme em sala é atualizada com contributos daquelas novas práticas (Casetti 2011, 9). O autor designa o primeiro destes movimentos da

⁵⁷ *Lawrence da Árabia* (*Lawrence of Arabia*, real.: David Lean, 1962), filme com 216 minutos de duração e caracterizado pelos seus planos longos e gerais, é habitualmente referido para aludir ao tipo de filmes impossível de ser visto, adequadamente, nos ecrãs contemporâneos, pequenos e móveis – ver a este propósito David Denby (2007) ou Godfrey Cheshire (2007). Os filmes nativos deste contexto usam, frequentemente, planos curtos e aproximados e têm uma duração reduzida.

Cinema 2.0

experiência do cinema – da sala de cinema para outros contextos e ecrãs – por ‘relocalização’ e o segundo – de volta à sala de cinema, mas reconfigurada pelas novas possibilidades – por ‘rerrelocalização’ (Casetti 2011; 2012). Casetti admite que estas modalidades de receção possam ser ainda mais complexas. A ‘relocalização’, afirma, pode ser «inovadora (destinada a novos ambientes e equipamentos) ou conservadora (em ambientes ou equipamentos que recriam a experiência tradicional)» (Casetti 2011, 9). Para o segundo caso, destaca o exemplo dos vários equipamentos domésticos que mediante a combinação de televisores e sistemas de som se propõem reproduzir a experiência do cinema em casa (estes assumem até a designação *home cinema*). Adicionalmente, pode existir uma terceira modalidade de receção, a ‘não-relocalização’. Para o autor, esta ocorre quando a sala de cinema não permite qualquer inovação, mantendo o regime de visionamento tradicional.



Fonte *Double Bill Artaud* (real.: Atom Egoyan, 2007), segmento do filme *Cada Um o Seu Cinema* (*Chacun Son Cinema ou ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence*, real.: vários, 2007), captura de ecrã.

Figura 7 Os objetos audiovisuais são hoje apresentados e vistos em múltiplos ecrãs. Egoyan alude ao facto, sugerindo a sua utilização complementar. Na imagem, o ecrã do telemóvel é usado em simultâneo com o da sala de cinema, modalidade de experiência de receção que Francesco Casetti designa por ‘rerrelocalização’.

A descrição do percurso de digitalização do cinema que elaborámos ao longo da primeira secção deste capítulo pretendeu mostrar que o mesmo tem decorrido de modo gradual e de maneira distinta em diferentes territórios de atuação e etapas de elaboração e circulação cinematográfica. Alguns elementos-chave identificados ao longo da enunciação deste trajeto permitiram-nos distinguir aí três etapas fundamentais de transformação do cinema. *Grosso modo*, podemos aludir a uma primeira, que marca a génese do processo na década de 1980, e que se iniciou com a integração corrente de materiais digitais na produção cinematográfica no quadro do cinema industrial; a uma segunda, que aconteceu a partir do final dos anos 1990, e que teve como ponto de partida a generalização da utilização de câmaras e equipamentos de edição digital a múltiplos contextos de produção, para lá da esfera da indústria; e a uma última, que está ainda em curso e se apresenta mais vasta, complexa e com implicações mais diversas que as anteriores, que começou em 2004, com o desenvolvimento da *web 2.0* e das suas plataformas de construção e partilha de informação e com a disponibilização de materiais de captação de imagem cada vez mais abundantes, acessíveis e sofisticados.

Como observámos, este percurso originou a constituição de um novo cenário. Os componentes que, ao longo de grande parte da história do cinema, serviram para defini-lo e destrinchá-lo de outras manifestações artísticas e mediáticas desapareceram, reformularam-se ou mesclaram-se com outros. Face a isto, vários interrogam o que acontece ao cinema. Seguidamente exporemos os debates e perspetivas resultantes deste questionamento.

O cinema face à digitalização: debates e perspetivas

Para todos os efeitos, a revolução está em marcha e, como tal, não devemos escusar-nos à discussão – mesmo à feroz especulação – acerca do seu impacto na arte do cinema.

Jean Pierre Geuens, «The digital world picture», *Film Quarterly*, 2002.

As transformações ocorridas no território do cinema por via da sua

digitalização têm originado uma vasta reflexão que está longe de ser encerrada. A justificação para a permanente enunciação de novas questões relacionadas com o fenómeno dever-se-á certamente ao facto de o mesmo estar ainda em pleno desenvolvimento. No momento em que as imagens tipicamente cinematográficas, e as suas formas de produção, difusão e receção convencionais, coexistem com ou são substituídas pelas digitais, retoma-se a clássica questão ‘o que é o cinema?’, aplicada ao momento presente. Este regresso à pergunta celebrizada pelo título da coletânea de textos de André Bazin (mas que esteve recorrentemente presente na teorização sobre o cinema) tem agora como propósito avaliar se é ainda de cinema que falamos quando aludimos às novas imagens em movimento. Assim sendo, outras perguntas decorrem da primeira: estará o cinema perante o seu momento derradeiro? ou este permanece apesar das transformações de que é alvo no tempo do digital?. É já amplo o número de publicações que, nos últimos anos, se têm dedicado a propor respostas para as questões enunciadas. Destacando os livros mais importantes sobre o tema (seria impossível, dada a lista ser bastante extensa, fazer referência aos vários artigos que também lhe têm sido dedicados), podemos referir alguns que questionam a identidade e continuidade do cinema no momento contemporâneo, tais como *The Virtual Life of Cinema* da autoria de David Norman Rodowick (2007); *Oui, c'est du cinema/Yes, It's Cinema: Formes et Espaces de l'Image en Mouvement* (2009), coletânea organizada por Philippe Dubois, Lúcia Ramos Monteiro, Alessandro Bordina; outra coletânea, *Le Cinéma, et Après?* (2010), organizada por Maxime Scheinfeigel; *La Querelle des Dispositifs: Cinéma – Installations, Expositions* de Raymond Bellour (2012); *Que Reste-t-il du Cinéma?* (2012) de Jacques Aumont e *La Fin du Cinéma? Un Média en Crise à l'Ère du Numérique* (2013), escrito por André Gaudreault e Philippe Marion; e outros que têm procurado traçar as características e possibilidades do cinema face ao novo cenário, tais como o pioneiro conjunto de textos *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* (1998), editado por Thomas Elsaesser e Kay Hoffmann, *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (2003), denso volume organizado por Jeffrey Shaw e Peter Weibel⁵⁸; *New*

⁵⁸ O livro serviu de catálogo à vasta exposição multimédia homónima, comissariada pelos mesmos autores, que teve lugar, entre 16 de novembro de 2002 e 30 de março de 2003, no *Zentrum für Kunst*

Digital Cinema: Reinventing the Moving Image (2005) de Holly Willis; *Transcinemas* (2007), uma coletânea de textos organizada por Kátia Maciel; *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence* (2009), da autoria de Chuck Tryon; *Cinema in The Digital Age* (2009) de Nicholas Rombes; *Film after Film: Or what Became of 21st-Century Cinema* (2012), coleção de textos assinados por J. Hoberman.

Requiem para o cinema

É conhecida a declaração atribuída a Antoine Lumière, pai dos autores do cinematógrafo e produtor dos seus espetáculos, alegadamente proferida na génese da então nova tecnologia: «O cinema é uma invenção sem futuro»⁵⁹. Esta descrença na continuidade do cinema, aqui tão precocemente assinalada, tem sido recorrente ao longo da história desta forma de expressão, justificada, primordialmente, pelas suas várias etapas de reconversão tecnológica, observadas como originadoras de mudanças determinantes na sua organização, administração e estética e, como tal, suscetíveis de causar ruturas com os modelos antecedentes⁶⁰. A transição do cinema mudo para o sonoro foi identificada como uma destas primeiras grandes reestruturações. A este propósito Fredric Jameson afirmou que mudo e sonoro constituíram «(...) duas espécies ou subespécies evolucionárias distintas», cada uma dessas com uma história autónoma (2001 [1991], 57). Uma outra grande e duradora crise do cinema parece ter sido a suscitada pela massificação da televisão, logo nos anos 1950, e pelo posterior desenvolvimento e expansão do vídeo analógico, nos anos 1980. O surgimento das imagens eletrónicas e a sua introdução no campo do cinema, quer no registo profissional, quer amador, originou um forte questionamento

und Medientechnologie – ZKM (Centro de Arte e Media), situado em Karlsruhe, na Alemanha.

⁵⁹ Embora esta frase seja frequentemente citada, existem dúvidas sobre a sua autoria, a sua correta formulação e mesmo sobre se a mesma alguma vez terá sido efetivamente proferida. Para uma discussão sobre a sua origem consultar Cahill, James Leo. 2007. «...and afterwards? Martin Arnold's phantom cinema». In *Deaths of Cinema: Special Graduate Conference Issue, Spectator*, 27: Supplement, 19-25.

⁶⁰ Sobre o tema ver o artigo de Stefan Jovanovic «The ending(s) of cinema: notes on the recurrent demise of the seventh art», publicado em 2003 na revista *Off Screen*. Este mostra a recorrência deste argumento que acompanhou todas as etapas de reconversão tecnológica, económica e estética do cinema.

acerca da sua continuidade. Pela primeira vez na história do cinema, a transformação foi motivada não por alterações provenientes do seu interior, mas por elementos exteriores, que pareceram declarar a sua obsolescência. Foi partilhando desta perspetiva que, no *Festival de Cannes* de 1982, Wim Wenders lançou o documentário com o significativo título *Quarto 666* (*Chambre 666*, 1982). Neste, Wenders pediu a cineastas de diferentes nacionalidades e de distintas modalidades de produção e sensibilidades estéticas para refletirem sobre o futuro do cinema: estaria este em risco de extinção? – era a pergunta que lhes dirigia. As entrevistas aconteceram num cenário minimalista, construído num quarto de hotel: uma cadeira para o entrevistado, no primeiro plano, e um televisor ligado, em pano de fundo, que pretendia simbolizar a omnipresença dos media eletrónicos que, naquele período, aparentavam ameaçar o cinema. O lugar do entrevistador foi ocupado por uma câmara de 16 mm e por um gravador de som; as questões orientadoras estavam escritas num papel.



Fonte *Quarto 666*, captura de ecrã.

Figura 8 Werner Herzog foi um dos entrevistados em *Quarto 666*. Este foi o único interveniente a desligar a televisão antes do seu depoimento, uma afirmação da noção que as imagens eletrónicas representavam uma ameaça para o cinema.

A maioria dos realizadores entrevistados no filme considerou, na sua declaração, que o cinema, assim como a sua estética, linguagem e modos de organização específicos, estavam em vias de se extinguir em virtude da emergência do vídeo analógico e das possibilidades de registo, edição e receção que este inaugurava. Esta era, aliás, a intuição de Wenders, expressa no prólogo do mesmo filme.

Perante as transformações resultantes da imbricação do cinema com a cultura digital, muitos retomam a mesma preocupação, declarando a iminência do desaparecimento do cinema. Os argumentos para este posicionamento são baseados, quer no caso das reflexões encetadas no início do percurso de digitalização, quer no das apresentadas mais recentemente, na supressão dos elementos que, até ao momento da transição do analógico para o digital, acompanharam frequentemente o cinema, pelo menos no quadro da sua expressão predominante.

A exclusão da película de todas as etapas de elaboração e circulação cinematográfica é um dos fatores mais referidos. O suporte fotográfico fez parte do cinema desde a sua génese e, no decurso do seu primeiro século de existência, deu corpo, de modo quase exclusivo, às suas manifestações. Por essa razão, entre cinema e película estabeleceu-se uma ligação de estreita proximidade, de interdependência. Esta noção está expressa no próprio facto de o objeto resultante da expressão cinematográfica, o filme, ter assumido essa designação a partir da denominação do seu suporte⁶¹. A partir daquele material definiram-se várias das características plásticas e narrativas dos filmes: o grão, a luz e a cor, a profundidade e a definição, a dimensão e a forma do enquadramento, a duração do plano. O mesmo determinou as especificidades das maquinarias cinematográficas – as câmaras, os equipamentos de montagem e os projetores – e várias das práticas associadas à gestão e administração do cinema, desde a fase do registo do filme até à da sua conservação. Mais ainda, como refere David Norman Rodowick, a «maioria dos debates-chave sobre a natureza representacional da fotografia e do cinema – e mesmo a decisão sobre e

⁶¹ O termo anglo-saxónico *film* é correntemente usado para aludir quer ao material de celuloide revestido de uma substancia sensível à luz usado para o registo de imagens fixas e em movimento, quer ao objeto da produção cinematográfica. Em português, embora o termo filme tenha igualmente ambos os significados, no contexto cinematográfico é mais frequente usá-lo para referir o segundo, sendo o termo película o mais habitual para o primeiro.

como estes poderiam ser considerados arte – foram inferidas (...) a partir do elementar processo fotográfico/cinematográfico» (2007, 9). Hoje, com a substituição da película fotoquímica pelo suporte digital, quebrou-se este vínculo entre uma forma de expressão particular e o material que permitia e determinava a sua concretização. Para alguns autores, por esta razão, a própria identidade do cinema está posta em causa. As concretizações cinematográficas decorrentes de outros suportes, argumentam, são possuidoras uma natureza distinta⁶² – a este propósito, afirmou recentemente o cineasta húngaro Bela Tarr: «A tecnologia digital não é filme. (...) Chamem-lhe outra coisa, *digital pictures* ou assim.» (2012, 17). Tacita Dean, artista plástica que trabalha essencialmente com película, tem defendido a mesma conceção no seu trabalho recente. Após ter sido informada pelo laboratório onde costumava tratar os seus filmes, propriedade da *Deluxe*, que o mesmo iria deixar de trabalhar com película de 16 mm, escreveu um apaixonado artigo sobre o tema para o jornal *The Guardian*, intitulado «Salvem o celulóide, pelo bem da arte»⁶³. Neste, a autora tentava explicar que a vantagem da película sobre o digital não era apenas de ordem tecnológica, «emulsão versus pixéis ou luz versus eletrónica» (Dean, 2011), mas algo mais profundo, poético (Dean, 2011)⁶⁴. Foi isto que procurou representar pouco tempo depois, numa instalação criada a partir do convite que lhe foi dirigido pela *Tate Modern*, no âmbito das *Univeler Series*. Intitulada *FILM* (criador: Tacita Dean, 2011) – termo alusivo ao suporte fotográfico das imagens em movimento – a instalação consistiu numa sucessão de imagens filmadas em 35 mm, projetadas no mesmo formato, num ambiente escurecido, sobre uma tela vertical de treze metros de altura (a largura convencionada para um ecrã de cinema regular). Na construção do filme que a compunha, com a duração de onze

⁶² Marc Fusternau assinala que no contexto da reflexão teórica e, em particular, no pensamento anglo-saxónico que adotou a expressão ‘film theory’ «para designar o vasto campo de investigação dedicado à descrição, análise e explicação das manifestações materiais do enorme e complexo dispositivo cinematográfico» (2010, 9) – contrariamente ao latino que optou pelo termo ‘teoria do cinema’ – este problema se coloca de forma evidente. Com o crescente e inescapável desaparecimento do filme como material de registo e de exibição de imagens o edifício teórico da ‘film theory’ fica privado do seu objeto de estudo

⁶³ Tradução da autora da dissertação a partir do título original «Save celluloid, for art’s sake». Justifica-se neste caso a tradução do título para destacar o seu significado.

⁶⁴ Em 2006, a autora já elaborara um outro trabalho dedicado ao tema: o anúncio de que a *Kodak* deixaria de produzir película de 16 mm levou à criação de *KODAK* (real.: Tacita Dean, 2006), um filme que registou os últimos dias de produção daquela película numa fábrica francesa.

minutos e apresentado em contínuo, a autora recorreu ao registo em película, à utilização de técnicas analógicas de produção de efeitos visuais – como máscaras, filtros, dupla exposição e pintura direta sobre a película – e à montagem analógica. Dean quis, deste modo, expor os modos de manipulação exclusivos daquele meio e os resultados visuais que este permite obter. O seu propósito era mostrar a película como «um meio independente e insubstituível» (Dean 2011, 20) e evidenciar «a perda incalculável que será para o nosso mundo cultural e social se [a] deixarmos (...) desaparecer» (Dean 2011, 110)⁶⁵.

A mesma posição é sustentada por teóricos do cinema. Entre estes está David Norman Rodowick e, em particular a reflexão iniciada no seu livro, *The Virtual Life of Film*. Embora o autor defenda, por razões que exporemos mais adiante neste capítulo, que o cinema permanecerá no tempo do digital – é esta, aliás, a sua tese fundamental –, o mesmo não deixa de sublinhar «profundas consequências históricas e estéticas» resultantes do desaparecimento do material fotográfico que acompanhou a história do cinema (Rodowick 2007, viii). Na sua perspetiva, a digitalização nega o estatuto de filme a alguns objetos audiovisuais que, de outra forma, poderiam ser enquadrados nessa categoria. O autor explica este entendimento com uma alusão à já referida obra de Aleksandr Sokurov, *A Arca Russa*, composta por um plano contínuo de 99 minutos, registado digitalmente (ver primeira secção deste capítulo). Recorrendo às informações apresentadas em *In One Breath: Alexander Sokurov's Russian Ark* (real.: Knut Elstermann, 2003) – *making of* de *A Arca Russa*, que aponta as várias modificações digitais introduzida na obra na fase da sua pós-produção –, o autor destaca que o mesmo foi submetido a, aproximadamente, trinta mil ‘eventos digitais’, tais como alterações de iluminação e temperatura de cor, reenquadramento, limpeza de elementos visuais e inclusão de outros (como, por exemplo, neve e nevoeiro digitais). Face esta natureza compósita de *A Arca Russa* – que está, aliás, presente em inúmeras produções contemporâneas de imagens em movimento –

⁶⁵ Em 2013, em Portugal, a galeria de arte cinemática *Solar* organizou uma exposição coletiva (combinada com outras atividades, como *workshops* e exibição de filmes) com o mesmo título, destinada a um propósito semelhante. Aí, entre vários trabalhos de autores nacionais e internacionais, é possível encontrar uma obra da dupla Sandra Gibson e Luis Recoder, cujo trabalho se tem dedicado a explorar precisamente a materialidade da película e a dimensão física do seu equipamento de projeção.

Rodowick diz que não estamos perante um filme, mas algo distinto. Um dos resultados da rápida emergência dos media eletrónicos e digitais, escreve Rodowick num outro texto, «(...) é já não podermos garantir aquilo que o ‘filme’ é – a sua ancoragem ontológica perdeu a fundamentação» (2010 [2007], 24). De acordo com o mesmo autor, isto ocorreu porque aquelas imagens se tornaram ‘montagem’ e abdicaram da sua relação com o real (2010 [2007], 24). Desta forma, Rodowick concede que, embora o cinema possa permanecer, alguns objetos que se lhe assemelham não podem ser enquadrados nesta categoria.

A noção de um elo de ligação entre as imagens em movimento e a realidade, defendida por teóricos do cinema como André Bazin ou Siegfried Kracauer, e a ameaça da sua rutura, em consequência da digitalização, tem sido outro fator identificado como potenciador da morte do cinema. Com o registo analógico, a construção das imagens resultava sempre dos elementos colocados em frente à câmara ou da ação direta sobre o material sensível à luz, posteriormente projetado no ecrã. O «ato inaugural do cinema» consistia, como refere Arlindo Machado, «nesse instante de confrontação direta da câmara com a realidade que se [impunha] a esta, cabendo à película cinematográfica funcionar como a comprovação desse momento de verdade» (1997, 208). Com a digitalização, contudo, nem têm de existir vestígios materiais do registo (este pode ser transformado em linguagem abstrata), nem a realidade tem de servir de matéria-prima para as imagens (estas podem ser desenhadas informaticamente). Quer isto dizer que, enquanto o registo analógico estava dependente de uma informação material – de um contexto profilmico – para poder atuar, o registo digital pode construir-se exclusivamente a partir da simulação, isto é, utilizando imagens que não têm correspondência no mundo concreto. A imagem cinematográfica pode consistir, a partir de agora, como escreve João Mário Grilo, «[n]uma operação de ‘composição’, a partir de uma descontinuidade não visível (mas apenas legível, pela linguagem do ordenador), numa descontinuidade apenas pontual e ocasionalmente visível» (2006, 63). Isto faz com que «filmar objetos físicos», como assinala Manovich, seja «uma mera possibilidade entre muitas outras» (2001, 251).

O cinema foi muitas vezes descrito como a mais realista das artes, embora o

realismo cinematográfico tenha sido compreendido de formas diferentes. Este foi ora elogiado, e considerado pedra de toque da estética do filme, ora denunciado. A defesa do realismo como elemento definidor da natureza do cinema, em oposição a outros posicionamentos que colocaram no seu lugar o artifício artístico⁶⁶, usou o conceito peirciano de índice como ponto de partida da argumentação. A associação entre este conceito e a teoria ontológica do cinema de Bazin, efetuada por Peter Wollen num texto de 1972, foi quase consensualmente aceite pelos teóricos do cinema e tem sido usada desde então (Gunning 2007, 255). André Bazin afirmava que, na fotografia, nada se interpunha «entre o objeto inicial e a sua representação a não ser um outro objeto» (1991 [1958], 22). Portanto, na sua perspetiva, apenas a câmara se posicionava entre o real e a imagem, não havendo lugar para a subjetividade do artista: a «imagem do mundo exterior» construía-se «automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo» (1991 [1958], 22). O filme era, então, nesta acepção, um vestígio do real sobre o qual a câmara havia depositado o seu olhar ou – usando a terminologia de Charles Sanders Peirce para definição de signo semiótico, na categoria da natureza da relação entre o signos e o seu objeto – um índice. Devido à associação deste conceito à teoria baziniana, no contexto da reflexão sobre o realismo no cinema, a possibilidade de identificação de elementos indiciais no filme passou a estar na sua matriz fotográfica.

Sintetizando, em resultado da supressão do suporte essencial do cinema, não apenas a sua ontologia do cinema foi aparentemente posta em causa, mas, ao mesmo tempo, em virtude deste desencontro com o real, parece evidenciar-se o esgotamento de, como refere Machado, «uma certa premissa epistemológica» (1997, 210).

Além dos anteriores, outro aspeto é ainda evocado para justificar o desaparecimento do cinema. Este diz respeito ao modo de relacionamento do espectador com a obra. Raymond Bellour, no âmbito da reflexão que conduziu ao seu mais recente livro, *La Querelle des Dispositifs*, afirma que a natureza própria do

⁶⁶ Brian Henderson descreveu estes dois posicionamentos como «dois tipos de teoria do filme» (1985 [1971], 78) que designou como «as teorias da relação da parte com o todo e as teorias da relação com o real (por vezes chamadas teorias da imitação)» (1985 [1971], 78).

cinema reside no seu dispositivo. De acordo com o autor, este é formado pelo conjunto constituído pela «sala, o escuro, a projeção, e a reunião dos espectadores que assistem, por contrato, a um filme do início ao fim» (2012). Bellour assinala que tudo o que não se enquadre nesses limites não poderá ser definido como cinema. Jacques Aumont que discorreu também há pouco tempo sobre estas questões, no âmbito do seu ensaio *Que Reste-t-il du Cinéma?*, apresenta uma posição próxima do autor anteriormente citado. Ambos manifestam, em primeira instância, a necessidade de definir o cinema ou, pelo menos, encontrar as suas fronteiras, para refletir sobre a sua continuidade. Confrontando a sua posição com a de outros autores, nomeadamente Rodowick, Aumont salienta que, na sua perspetiva, aquilo que determina o que o cinema é não reside na forma como este se elabora, nos seus atos de produção, mas antes na forma como o espectador experiencia as imagens. Assim, uma obra constituída por imagens em movimento será, para Aumont, considerada cinema, quando concebida como um filme (o autor admite que este termo, apesar de etimologicamente associado à película, sofreu uma dilatação do seu significado que é hoje commumente aceite), por um cineasta, para um público de cinema (2012, 23). Deste âmbito estão excluídos – os exemplos são do autor – os vídeos criados para o *YouTube*, as instalações de Douglas Gordon ou de Pierre Huyghe, os *videoclips* de Michel Gondry (Aumont 2012, 21 e 24), e muitas outras imagens em movimento contemporâneas, que competem com os objetos cinematográficos e frequentemente ocupam o seu lugar. Embora, tal como Rodowick, Aumont admita, como constaremos mais adiante, a permanência do cinema (e não o seu desaparecimento), este afirma, através da forma como o define, não apenas a transformação dos modos de receção habituais mas, mais importante do que isso, a crescente diluição dos seus usos sociais convencionais. Onde está o cinema, de que forma se manifesta, quando os elementos que o compõem, que permitem reconhecê-lo como tal, estão em vias de desaparecer?

*O negócio habitual; como habitualmente, um negócio*⁶⁷

Apesar de a maioria dos entrevistados de Wenders em *Quarto 666* terem previsto a morte próxima do cinema como resultado dos novos meios eletrónicos, alguns demonstraram no seu discurso (e além deste, nas suas práticas) de que modo a nova tecnologia podia ser apropriada, não para acabar com o cinema, mas para lhe dar continuidade. De entre estes, dois foram os primeiros cineastas a introduzir o vídeo analógico na sua filmografia: Jean-Luc Godard, em 1975, com o filme *Nombre Deux* (*Numéro Deux*) e Michelangelo Antonioni⁶⁸, em 1981, com *O Mistério de Oberwald* (*Il Mistério de Oberwald*). Em 2008, a questão de *Quarto 666* foi novamente colocada, agora motivada pela ubiquidade da tecnologia digital. O cineasta brasileiro Gustavo Spolidoro filmou *De Volta ao Quarto 666* (2008) e, desta vez, o entrevistado foi Wim Wenders. Este apareceu em cena dirigindo-se à câmara – agora digital – ao lado de um computador portátil. Neste filme, o discurso do cineasta alemão evidenciava que a sua atitude de descrença em relação à continuidade do cinema face às novas tecnologias fora ultrapassada.

Logo em 1989, no filme de sua autoria, *Notas Sobre Moda e Cidades* (*Aufzeichnungen Zu Kleidern und Stadten*), Wenders transformara uma reflexão sobre a indústria da moda, encomendada pelo *Centre Pompidou*, num manifesto pessoal sobre a identidade do cinema permeabilizado pelas imagens eletrónicas. Num complexo *mise en abyme* elaborado por múltiplos ecrãs de vídeo de dimensões distintas, o autor aceitou a nova forma de registo como a mais adequada ao tema que pretendia retratar. Numa das cenas do documentário, confessou à câmara:

De repente, nas turbulentas ruas de Tóquio, percebi que uma imagem válida desta

⁶⁷ Estas expressões são utilizadas por Thomas Elsaesser no seu texto «Afterword - Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies» publicado em Bennett, Bruce; Marc Furstenau e Adrien Mackenzie, ed. 2008. *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*, Hampshire, Nova Iorque: Palgrave MacMillan.

⁶⁸ Antonioni mostrou particular abertura a outras modalidades cinematográficas e a crença de que estas poderiam transformar favoravelmente o cinema. Este afirmou no seu depoimento «Ainda estamos ligados à película porque esta nos deu muitas oportunidades de expressar o que sentimos, o que pensamos e o que queremos dizer. Mas é provável que com a aquisição de uma nova gama de possibilidades tecnológicas (...) que esta nossa ligação deixe de existir» (1982).

cidade poderia ser eletrónica, e não apenas as minhas sagradas imagens de celuloide. Na sua linguagem própria, a câmara de vídeo captava adequadamente a cidade... Fiquei chocado. A linguagem das imagens não era já privilégio do cinema. Não seria então necessário reavaliar tudo? (2008 [1989], 49:25)



Fonte <http://vimeo.com/23551191>, captura de ecrã

Figura 9 Em *De Volta ao Quarto 666* o cineasta brasileiro Gustavo Spolidoro recuperou o cenário de *Quarto 666* para questionar Wim Wenders acerca do processo de transformação do cinema face à digitalização.

Wenders passou, desde aí, a integrar o vídeo analógico e, posteriormente, a tecnologia digital no seu trabalho. Na realidade, as imagens eletrónicas haviam já estado presentes num filme anterior a *Quarto 666*, *Nick's Movie – Um Ato de Amor* (*Nick's Movie – Lightning Over Water*, real.: Wim Wenders, 1981), filmado em 1979 e terminado em 1981. No entanto, como explicou o realizador num comentário de 2002, na altura ainda observava o vídeo «como um inimigo». Neste filme, que relatava um derradeiro encontro com o cineasta Nicholas Ray, a sofrer de cancro em fase terminal, as imagens de vídeo VHS que interrompiam as de 35 mm estabeleciam uma analogia entre a doença de Ray e a outra que, na sua perspetiva, afetava o cinema. A este propósito, Wenders afirmou: «temos as imagens em película, que era

o que queríamos fazer, e as imagens de vídeo (...) que são uma espécie de cancro dentro do filme» (2002, 15:45). Mas após várias outras experiências com imagens vídeo, em 1999, o realizador filmou *Buena Vista Social Club* integralmente em digital, sendo um dos primeiros cineastas profissionais a usar este tipo de registo para uma longa-metragem para cinema. Em seguida esteve envolvido em várias produções que tiveram o digital como pano de fundo. Em 2000, produziu *Radikal Digital*, um projeto destinado a promover realizadores europeus estreantes, que deu origem a seis filmes registados digitalmente e, pouco tempo depois, *E-Motion Bytes*, uma competição destinada, como escreveu no seu *website*, «a celebrar os mais recentes desenvolvimentos do registo digital feito por jovens, a apoiar novos talentos e a demonstrar o uso das novas tecnologias digitais na elaboração de histórias e imagens» (Wenders 2000). Em 2011, realizou *Pina*, o filme tributo a Pina Bausch, filmado em estereoscopia digital. Segundo o autor, citado pelo *The Guardian*, a sua visão do trabalho da coreógrafa apenas foi possível graças à nova tecnologia (2011). Face a este trajeto, o autor afirmou em *De Volta ao Quarto 666*:

De facto parece-me incrível quando penso o quão pessimista era a nossa visão em 1982. É incrível como o cinema se manteve tão bem. Ele não só ultrapassou as nossas mais elevadas expectativas no período posterior – nos anos 1990 e hoje, no século XXI – como saiu sozinho do buraco em que se encontrava. O cinema está mais vivo do que nunca. (Wenders, 2010).

Se, como vimos, vários autores admitem a morte do cinema ou, pelo menos, de um certo tipo de cinema, outros há que assinalam a sua continuidade. Admitindo o efeito do digital no cinema no que diz respeito ao seu suporte e maquinaria, estes afirmam a continuidade e prevalência de aspetos particulares do seu modo clássico. Thomas Elsaesser sistematizou as posições que defendem a inalterabilidade do cinema face ao digital, apontando que os seus defensores propõem que a indústria cinematográfica distribuída, há cerca de cem anos, o mesmo produto e que, apesar de as mudanças tecnológicas sempre terem estado presentes, as mesmas foram permanentemente integradas, «possivelmente reconfigurando a economia de produção», mas deixando «intacto o contexto de receção e a forma de programação».

Na perspectiva destes, a digitalização, tal como outras tecnologias anteriores, não causa alterações no território do cinema (Elsaesser 2008, 227-228). Neste âmbito, Elsaesser inclui a reflexão de David Borwell e Kristin Thompson, que defendem persistir no tempo do digital a mesma estrutura e modalidades narrativas provenientes do cinema clássico, e a Tom Gunning, que considera existir contemporaneamente, por via da tecnologia digital, um regresso ao cinema dos primórdios, ou seja, um ‘cinema de atrações’ (expressão cunhada por este autor) que insiste nos efeitos de espetáculo, de choque, e na produção de sensações fortes no espectador, em vez de na narrativa.

O pensamento de Lev Manovich, autor que se dedicou desde muito cedo a tentar compreender os efeitos da digitalização no cinema, é também aqui inserido. Este autor considera que o elemento fundamental que caracteriza o cinema do tempo do digital é a simulação. Na sua perspectiva, esta está presente, não apenas na possibilidade de criar imagens exclusivamente no computador, sem recurso à filmagem, mas também no facto de todas as imagens, mesmo as que resultam de um referente pró-filmico, poderem ser integralmente transformadas em linguagem digital e servir de matéria-prima para a composição de novas imagens. Isto leva-o a definir este cinema como «um tipo particular de animação que faz uso da imagem real como um dos múltiplos elementos» (Manovich 2001, 255). Para o autor, contudo, isto significa, não uma novidade, mas a reintrodução de características que estiveram presentes nos primórdios do cinema – e mesmo nas experiências com imagem em movimento que o antecederam – e que, durante grande parte da sua história, foram relegadas para segundo plano. Por essa razão, o autor afirma que a história do cinema completa, com o digital, um percurso circular: «Nascido da animação, o cinema empurrou a animação para as suas fronteiras, para se tornar, no final, um caso particular de animação» (Manovich 2001, 255). Na sua perspectiva, esta natureza do cinema, agora de novo evidenciada, permaneceu ocultada durante muito tempo, face à vontade dos seus praticantes, historiadores e críticos em privilegiar a noção de que o cinema consistia em «fotografar o que existia em frente à câmara» em vez de em «criar o inexistente através de efeitos especiais» (2001, 253). Nesta interpretação, Manovich evidencia o já referido vínculo estabelecido entre o cinema e o real,

através do seu suporte fotoquímico, e a possibilidade contemporânea de rutura com o mesmo. A este propósito afirma que partir do momento em que é possível «gerar cenas fotorrealistas inteiramente no computador»; «modificar frames ou cenas inteiras com a ajuda de um programa de computador» ou «criar credibilidade fotográfica em materiais que não foram filmados», a qualidade indicial do cinema é posta em causa (2001, 250). Como consequência desta alteração tecnológica, considera que o «realismo cinematográfico tende a deixar de ser o modo dominante» (2001, 259). Agora que é possível gerar imagens inteiramente no computador, sem recurso a qualquer registo prévio, estas deixam de se assumir como indiciais para se tornarem um «subgénero da pintura» (Manovich 2001, 250). Não obstante a admissão desta possibilidade de retorno do cinema a uma panóplia de escolhas mais alargada, Manovich destaca que, no contexto do cinema industrial, se opta ainda por manter o estilo realista clássico, o que é visível na narrativa e na procura de ocultação da natureza construída da edição e dos efeitos visuais (Manovich 2001, 263-264). Esta noção é partilhada por Edmond Couchot, que assinala que o digital menospreza o seu universo de possibilidades e insiste em simular a representação e o dispositivo ótico (1998, 224), ou por David Norman Rodowick que refere que a valorização do digital é efetuada em função grau de realismo que este consegue produzir (2010, 11).

Manovich crê, portanto, numa dupla continuidade. Uma que consiste na replicação, no momento da digitalização do cinema, da abertura de várias vias para esta forma de expressão, tal como ocorrera nos seus primórdios. Outra, que deriva da assunção de alguns modelos convencionais, apesar das múltiplas outras oportunidades que se anunciam. É no âmbito deste segundo tópico que se inclui o processo que o autor designa por transcodificação (*transcoding*). Manovich assinala que o cinema assume um papel de ‘*interface cultural*’, ou seja, que os novos media são compreendidos e apropriados através de modos já estabilizados de modelização do mundo e que o cinema, tal como a palavra escrita, está presente como forma de estabelecer o elo de ligação com os seus utilizadores (2001, 92). A este propósito, afirma que

«elemento por elemento, o cinema está a ser transferido para o computador: primeiro a perspetiva linear, a seguir o movimento de câmara e o enquadramento retangular, a seguir as normas da fotografia e da edição, e, claro, as personagens virtuais também baseadas nas convenções de representação provenientes do cinema, a que se seguirão a maquilhagem, o *design* dos cenários, e as próprias estruturas narrativas»⁶⁹.

David Rodowick, refere-se também à ideia de transcodificação, advogando que é possível que os automatismos e características do cinema permaneçam no digital como forma de evitar o choque do futuro (2009, 176-177). Já para Nicholas Rombes, este fenómeno ocorre como resultado de uma nostalgia do cinema do tempo do digital em relação à sua condição prévia. Em *Cinema in the Digital Age*, este autor organiza a sua argumentação em torno da ideia de que o cinema digital tende a incluir «imperfeições, falhas, uma aura de erros humanos para contrabalançar a lógica de perfeição que subjaz ao digital» (Rombes 2009, 2) e assim aproximar-se do analógico e da ideia de materialidade. De acordo com o mesmo, não obstante a clareza numérica, a desmaterialização e a perfeição técnica que caracterizam a tecnologia digital, que está presente de forma cada vez mais acentuada nos diversos domínios do campo cinematográfico, o cinema contemporâneo manifesta um desejo secreto pela falha e aleatoriedade próprias do analógico. Isto significa que este cinema, extirpado de materialidade e, como tal, de imperfeições, mantém uma ligação umbilical com o regime de visão anterior que procura reproduzir mediante a inclusão do erro.

⁶⁹ Este conceito é próximo do de remediação (remediation) cunhado por Bolter e Grusin no livro homónimo de 1999. Neste, os autores contestam a noção de que os media digitais estabelecem uma rutura com os seus antecedentes e antes defendem que estes homenageiam e renovam os media anteriores (Bolter e Grusin 2000, 273). Para os autores, toda a mediação é remediação porque os «novos media estão a fazer precisamente o que fizeram os seus antecessores: apresentar-se como versões renovadas e melhoradas de outros media» (Bolter e Grusin 2000, 14-15). Segundo os mesmos, a remediação atua de acordo com uma lógica dupla de imperativos contraditórios de imediatividade (immediacy) e hipermediaticidade (hypermediacy) (Bolter e Grusin 2000, 45). Isto significa que os media procuram ocultar a sua natureza mediada (originando a imediatividade) enquanto simultaneamente se mostram hipermediados (desvelam a sua natureza construída), sendo estas duas manifestações interdependentes.

O cinema está morto. Viva o cinema

O artista multimédia Peter Greenaway tem dedicado os seus últimos trabalhos teóricos e artísticos à reflexão acerca da possibilidade de reinvenção do cinema. Este faz, aliás, recurso frequente ao aforismo que usámos como título deste segmento e que declara: ‘O cinema está morto. Viva o cinema’. O projeto iniciado em 2003, *The Tulse Luper Suitcases* – que combina um *website*, um jogo *online*, quatro longas-metragens e múltiplas sessões de cinema ao vivo –, é a sua tentativa de expressar uma visão acerca do futuro do cinema. Na sua perspetiva, o cinema, na sua lógica convencional, tende a desaparecer, assim como os seus modos de produção, distribuição, exibição e receção clássicos. No entanto, considera que um novo emerge que é não-narrativo, situado no tempo presente, multimediático e interativo. Para que este se possa manifestar, propõe o cineasta, deve estar liberto das quatro tiranias que ao longo do tempo foram impostas ao cinema: a do enquadramento, a do texto, a do ator e a da câmara (2010). Libertar-se do enquadramento significa encontrar outras dimensões e formatos para a sua construção e exibição. Romper com o texto implica abdicar do hábito de contar histórias. Acabar com a tirania do ator pressupõe assumir que o ator não é essencial ao cinema. Por fim, recusar a câmara simboliza rejeitar o objeto que deposita o seu olhar mecânico sobre o real e, conseqüentemente, dispensar a matriz realista. Greenaway defende que a introdução das tecnologias digitais não significa, pois, uma fascinação acrítica, mas antes o reconhecimento de que as novas tecnologias podem ser catalisadoras de novos recursos imaginativos. Para defender este argumento, o cineasta alude ao trabalho do pintor Johannes Vermeer, que tirou partido da utilização da câmara escura, e ao dos artistas impressionistas, que mobilizaram os primeiros inventos fotográficos para melhorar a sua expressão. Para Greenaway, os 115 anos passados da história do cinema foram o seu prólogo, e é agora chegada a altura de iniciar um novo ciclo (2010).

Talvez seja, então, como refere Arlindo Machado, uma conceção de cinema que encontra o seu fim (1997, 210). Mas isso não significa, para o cinema, o fechamento de todos os seus percursos possíveis. Trata-se, como propõe o mesmo

autor, de deixar de pensar o «cinema como um modo de expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e os seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências da sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade» (1997, 213). Neste quadro de abertura a novas caracterizações, Machado considera que o cinema vive contemporaneamente um período de vitalidade e de importante reestruturação. Na mesma linha, Erick Felinto destaca que o cinema, ao ter encontrado novos suportes e novas linguagens – aliás, percurso diagnosticado antes noutras artes como a literatura ou as artes plásticas –, «vê-se confrontado com o desafio de redefinir as suas práticas, poéticas e fronteiras» (2006, 414). Robert Stam (2005) e Holly Willis (2008), refletindo sobre o mesmo tópico, referem a presente inexistência de media puros como ideia fundamental. Este facto origina, na perspetiva de ambos, um novo cenário expressivo em que as linguagens, que estavam antes consignadas a um *medium* particular, passam a influenciar-se e contaminar-se entre si. Neste quadro, de acordo com Willis, além de se alterarem os conceitos de qualidade de imagem e aquilo que o público gosta de ver, «estabelece-se, também, um novo vocabulário ou sintaxe, construído a partir da hibridização ou mistura de formas, em que se combinam modos de registos, géneros e formatos» (2008, 44-45). Ocorre, assim, uma fusão entre cinema, música e *design* que origina que o cineasta se converta num ‘digitalista’ (*digitalist*), «alguém sintonizado com a fluência e miscigenação de códigos em múltiplos registos» (Willis 2008, 17). Como assinala a mesma autora, é certo que este esbatimento das fronteiras disciplinares e a perda da especificidade dos media não se iniciou com o advento da tecnologia digital, nem mesmo antes com a introdução do vídeo. As delimitações, mantidas ao nível institucional, sempre foram bastante fluídas (esta noção que é demonstrada pela existência de vários artistas/cineastas que trabalharam em vários registos, com várias linguagens e em contextos diferenciados e pela permanência de várias modalidades de expressão cinematográfica) (Willis 2008, 2). Hoje, contudo, ocorre um incremento na multiplicação e complexificação das possibilidades que expande as formas de produção, assim como os circuitos e canais de distribuição e os contextos de exibição. É também a esta noção de mistura formal e material de linguagens e de

dispositivos que Rosalind Krauss pretende aludir quando afirma que «habitamos uma condição pós-medium» (1999, 31).⁷⁰

Phillipe Dubois, coorganizador da obra com o título provocatório *Oui c'est Du Cinema/ Yes, it's Cinema* (2010), elabora, tal como Rodowick, Aumont e Bellour a tarefa de definição do cinema para considerar que face ao novo cenário, e de forma distinta do que propõem os autores antes mencionados, este não deve ser delimitado. Na sua perspectiva, estamos presentemente face a uma nova etapa do cinema, o pós-cinema, que compreende todas as formas de imagens em movimento (2013). Com o surgimento das imagens eletrónicas, o termo filme já assumira uma conotação mais elástica, servindo para designar diversos produtos audiovisuais concebidos em suportes e formatos diversificados e destinados a ser exibidos em múltiplos meios e contextos. Foi tendo esta ideia em mente que Noël Carroll propôs no seu livro de 1996, *Theorizing de Moving Image*, a substituição daquele por 'imagens em movimento' (argumentação que retomou nos seus livros posteriores: *Engaging The Moving Image*, de 2003, e *The Philosophy of Motion Pictures*, de 2008). Nos vários textos, o autor justificou a alteração terminológica com a previsão de que «um dia, a história do que designamos hoje por cinema e a história do vídeo, da televisão e do computer-generated imaging [sic], e ainda a história daquilo que os vier a suceder, venha a ser pensada de modo unificado» (2008, 63-64). Para Carroll, enquadrar o cinema na categoria das imagens em movimento permite, segundo afirmou, «caracterizar os artefactos cinematográficos em termos da sua função – em vez da sua base material – que consiste, resumidamente, em transmitir a impressão do movimento» (2008, 64). «Esta função», afirmou, pode «ser implementada por um número indefinido de meios», entre os quais se incluem os filmes em película, mas

⁷⁰ Os argumentos da especificidade do *medium* encontraram filiação numa postura clássica presente na discussão sobre a arte. Esta determinava, como indicava Clement Greenberg no seu ensaio de 1940 *Towards a Newer Laocoon*⁷⁰, um dos principais textos a fazer a sua apologia e a aplicá-la para avaliar a arte, que cada manifestação artística devia ser diferenciada das outras por via das características particulares do seu *medium*, mantendo apenas aquelas que tem como únicas. Como indicou Noël Carroll, no seu livro *Theorizing Moving Images*, esta abordagem tem dois componentes, em primeiro lugar, um interno, que especifica a relação entre um *medium* e a forma de arte que a partir dele se constitui e, em segundo lugar, um comparativo, que especifica a sua relação diferencial, relativamente a outros media e formas de expressão. O componente interno tem em conta aquilo que o *medium* faz melhor, entre as várias coisas que é capaz de fazer. O componente comparativo considera aquilo que o *medium* faz melhor, comparativamente aos outros media. Esta tese, apesar de popular, foi alvo de várias críticas em que se destacaram as de Rosalind Krauss e Noël Carroll.

também o vídeo, as transmissões televisivas, os brinquedos óticos, o CGI e outros formatos que venham a ser criados no futuro (2008, 64).

Conclusão

Há cerca de trinta anos, o cinema encetou um percurso de transformação por via da sua digitalização. No entanto, apenas na primeira década do século XXI se começaram a delinear as suas principais características contemporâneas. O cinema, tal como foi habitualmente definido, pelo menos na sua formulação dominante, existe agora em paralelo com diversas outras modalidades. Este não mais depende da película e dos seus equipamentos próprios, é distribuído e visto em plataformas e espaços diversos e requer posturas que se distanciam da atitude convencional associada à sala escura. Mais intervenientes participam na sua construção e difusão e novas tipologias estéticas e narrativas são identificadas nos objetos que daí resultam. A reestruturação desta forma de expressão e de todos os seus elementos convencionais tem suscitado um amplo questionamento entre os seus teóricos e aqueles que têm contribuído para todas as etapas da sua construção e apresentação. Entre estes, alguns crêem que estamos perante um momento de perda, outros consideram que esta é uma oportunidade de renovação e de abertura a outras possibilidades e, outros ainda, julgam que nada de significativamente novo ocorre com estas mudanças. Os capítulos seguintes têm como propósito o estudo de várias modalidades de produção cinematográfica decorrentes do percurso de digitalização do cinema que procurámos aqui traçar e analisar.

II.

Microcinema

ou a produção cinematográfica de pequeníssima escala

No início, as câmaras eram mais pesadas do que nós. Depois, tornaram-se mais pequenas do que as nossas cabeças. Agora, deixaram de ser visíveis.

‘Monsieur Oscar’, *Holy Motors* (real.: Leos Carax, 2012)

O presente capítulo é o primeiro de quatro dedicados ao estudo de diferentes modalidades de produção cinematográfica entendidas como resultantes da digitalização do cinema. Neste, constituído por quatro partes, ocupamo-nos da que designamos por microcinema. Tendo em conta que o termo que usamos para nomear esta forma de produção não é original, sendo frequentemente utilizado em diferentes contextos e com algumas variações conceptuais, começamos a nossa discussão com a identificação da sua origem e dos principais significados que lhe têm sido atribuídos, focando-nos, em seguida, na explicitação da sua adoção neste trabalho. Na segunda parte, efetuamos o mapeamento e debate de formas de produção cinematográfica que observamos como integráveis na categoria anteriormente definida. Na terceira, partindo dos exemplos de microcinema antes apontados, tentamos apreciar de que forma esta modalidade contribui para a definição da produção cinematográfica no tempo do digital. Na última, elaboramos uma síntese e conclusão das ideias apresentadas ao longo do capítulo.

O que é o microcinema?

No decurso da história do cinema, os elementos cinematográficos de pequena escala foram habitualmente desprestigiados e relegados para um território alternativo ou marginal. Na esfera dominante incluíram-se, preferencialmente, elementos de grande dimensão, tais como complexos e pesados equipamentos, formatos de elevada

resolução, vastas equipas, avultados orçamentos, a convencional duração do filme estabilizada na longa-metragem, a projecção em ecrã gigante ou a audiência coletiva. Estes definiram os principais modos de produção, difusão e exibição do cinema e contribuíram para o delineamento do seu dispositivo e da sua gramática. A digitalização do cinema veio, contudo, criar espaço para a coexistência destas duas formulações ou até, em certos casos, para uma inversão da sua relação. Várias das manifestações cinematográficas que daí emergiram, particularmente no âmbito dos processos de produção, passaram a privilegiar os elementos de pequena ou muito pequena escala. Este fenómeno é evidente no que diz respeito aos equipamentos quer de registo, quer de exibição: exemplos desta redução de escala são as possibilidades contemporâneas de filmar com a quase impercetível câmara de um telemóvel ou *iPod* e de ver essas imagens no pequeníssimo ecrã dos mesmos aparelhos – o recentemente anunciado *Glass* da *Google* prevê ‘naturalizar’ esses equipamentos, tornando-os praticamente invisíveis. Mas a miniaturização não se limita aos materiais. Esta estende-se a elementos tão diversos como a resolução da imagem, a duração dos objectos audiovisuais, do plano e tempo de atenção do espectador, a elaboração da *mise-en-scène*, a estrutura narrativa, o orçamento, o grau de complexidade dos modelos organizacionais de produção e difusão cinematográfica e o esquema de receção. Paralelamente ao cinema convencional origina-se, assim, o microcinema.

A expressão que aqui adoptamos para nomear o cinema de pequena escala tem sido utilizada para fazer alusão a um conjunto amplo de fenómenos. Contemporaneamente, esta é utilizada, de modo frequente, para referir-se a salas de exibição alternativas e de baixo orçamento¹ e, simultaneamente, a plataformas de aquisição e difusão de cinema independente, como a *Microcinema International*; a eventos associados a curtíssimas-metragens, como o *180 Microcinema Festival*²; a

¹ O *Festival de Sundance*, no âmbito do seu projecto *New Frontier*, criou uma sala de exibição dedicada à apresentação de trabalhos cinematográficos independentes e experimentais. A mesma foi designada sala *microcinema*. Este é um exemplo conhecido, mas existem vários outros.

² Além deste, há múltiplos outros festivais dedicados à pequena escala como, por exemplo, o *One Minute Movie Film Festival*, em Portugal e o *FilmMinute*, no Reino Unido, que apresentam filmes de curta duração, ou ainda o *Festival Pocket Films*, em França, para filmes feitos com equipamentos de bolso.

publicações destinadas a orientar financeiramente cineastas sem orçamento, como a *Microfilmmaker Magazine*; entre outros exemplos. Antes, portanto, de explicitarmos mais detalhadamente o conceito a que aqui aludimos, vejamos os significados que lhe têm sido associados.

A autoria do termo microcinema tem sido frequentemente atribuída ao casal de cineastas experimentais estadunidenses, David Sherman e Rebecca Barten (Kenner 1999; Bambozzi 2008)³. Este ter-lhes-á surgido, de acordo com o que os próprios relatam no seu *website*, em 1994, ano em que edificaram, na cave da sua casa de São Francisco, uma sala de cinema improvisada de trinta lugares. O propósito desta iniciativa, a que chamaram TOTAL MOBILE HOME microCINEMA (TMH/mC), foi o de criar um espaço intimista, destinado a albergar a exibição de trabalhos cinematográficos independentes, de baixo orçamento, filmados e editados com formatos amadores ou semiprofissionais, e sem espaço nos circuitos de produção e distribuição convencionais (Sherman e Barten 2013⁴). A ideia de recuperar a existência de espaços de exibição de filmes alternativos, independentes e alheados do contexto comercial de circulação, originada pelas dificuldades que Sherman e Barten sentiram com a difusão do seu trabalho, e a visibilidade obtida pelo projeto, originou a criação de uma rede de novas salas e de várias outras iniciativas dedicadas à mesma tarefa. Projetos como *Open Cinema*, no Canadá, *Aurora Picture Show*, nos EUA, ou *Portobello Pop Up Cinema: Digital Microplex*, no Reino Unido, entre vários outros menos conhecidos, tornaram-se herdeiros do conceito proposto pelo TMH/mC. A expressão microcinema, originada no título da primeira atividade, foi, então, recorrentemente utilizada para designar este novo tipo de apresentação de filmes que, por vezes, assumiu também a designação de ‘movimento microcinema’ (Sherman e Barten 2013). No entanto, este não foi o único significado que lhe foi atribuído. Se diversas reflexões e atividades dedicadas ao microcinema interpretam o termo exclusivamente nesta aceção – veja-se os trabalhos académicos de Lagos (1999), Ramey (2004) ou Conway (2008) –,

³ Os próprios Sherman e Barten, em textos da sua autoria, arrogam-se criadores do termo. Consultar a este propósito http://www.totalmobilehome.com/tmh_history.htm.

⁴ Como não há informação acerca da data em que os textos dos autores, disponíveis no seu *website*, terão sido produzidos, fazemos referência à data em que aí os consultámos.

outras há que propõem distintas interpretações.

No mesmo ano da criação do TMH/mC, Lev Manovich integrou a expressão microcinema na designação da primeira versão de um projeto artístico da sua autoria. O trabalho, que veio a ser mais tarde nomeado *Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema* (1994-1997), foi inicialmente chamado *Little Movies Vol.1: Microcinema – Cinema for the Early Net*. De acordo com Manovich, em resposta à autora desta dissertação, a expressão foi criada por si para designar o projeto, sem conhecimento da sua utilização prévia em qualquer outro contexto, e abandonada após a compreensão da sua associação recorrente ao trabalho de Sherman e Barten (2013). Neste caso, a sua matriz estava relacionada com novas possibilidades de produção cinematográfica associadas à digitalização e, em particular, ao contexto da *internet*. Certas definições de microcinema, encontram-se mais próximas deste entendimento proposto por Manovich. Este é, por exemplo, o caso da apresentada por Rob Kenner, em 1999, nas páginas da revista *Wired*. Embora o autor aluda também aos fundadores de TMH/mC como criadores da expressão, o significado que lhe atribui é distinto. A palavra, afirma Kenner,

passou a descrever uma forma de realização intimista e de baixo orçamento, efetuada com formatos relativamente pouco dispendiosos, tais como, vídeo *Hi-8*, DV, e (menos frequentemente) antigos formatos *do-it-yourself*, como a película de 16 mm. Este é um termo flexível que pode abarcar tudo – curtas de animação, manipulações de vídeo estranhamente impressionistas, documentários incisivos, e longas-metragens ‘de garagem’. Uma oferta clássica de microcinema é um filme que provavelmente não existiria se a nova tecnologia não tivesse permitido aos seus criadores cortar custos ou servido de inspiração para tentar algo diferente.

Na mesma linha, o académico e videasta brasileiro Lucas Bambozzi, no *e-book* de sua autoria, intitulado *Microcinemas: e outras possibilidades do vídeo digital* (2009), considera que o termo, que entende como plural, pode ser definido como uma classificação que integra

«narrativas de curtíssima duração, formatos de baixo custo e/ou linguagem

compatível com os circuitos atuais, absorvendo o dinamismo de estruturas de exibição que se utilizam, tanto da *internet*, como de espaços que se organizam em torno das facilidades tecnológicas mais recentes» (Bambozzi 2009, 5).

É neste sentido mais amplo que aplicamos a expressão. A mesma permite aludir, na nossa perspectiva, às manifestações cinematográficas, emergidas após a intervenção da digitalização do campo do cinema, que são caracterizadas por elementos de pequena escala. Várias outras expressões que remetem para a presença da pequena escala no campo cinematográfico têm sido empregues. Uma destas é *Cultura Clip (Clip Culture)*⁵. O termo *clip*, referente a breves documentos audiovisuais ou a excertos de outros mais longos, é frequentemente utilizado por jornalistas e *bloguers* para definir a cultura contemporânea marcada pelas «características e práticas de visionamento associadas aos *websites* de partilha de *clips* de vídeo» (Webb 2010, 235). A revista *Wired* encontrou, em 2007, um outro termo para se referir ao mesmo fenómeno: *Cultura Snack (Snack Culture)*. No seu «Minifesto para uma Nova Era», um alargado dossier temático, dedicado a analisar o que definia como um fenómeno de encolhimento aplicado a várias manifestações culturais – entre as quais o cinema –, Nancy Miller concluía que passámos a estar perante «uma cultura adequadamente embalada em pequenos pedaços para poder ser mastigada facilmente, de forma cada vez mais frequente e de modo acelerado (Wired 2007)». Um seminário realizado, em 2009, na Universidade de Nottingham, no Reino Unido, e a posterior publicação em livro das comunicações aí apresentadas, deu origem a uma outra expressão aplicável ao mesmo fenómeno: «media efémeros». De acordo com o organizador do livro intitulado *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, Paul Grainge, o termo é bastante amplo, fazendo alusão aos ecrãs mediáticos da contemporaneidade – da televisão ao *YouTube* – e ao seu povoamento por diversas formas breves (na duração e no tempo de exposição) de textos e paratextos cinematográficos (2011, 2).

Não obstante este fenómeno de encolhimento da dimensão convencional do

⁵ Ver a este propósito o artigo da autoria de Michael Geist, «The Rise of Clip Culture Online», publicado no *website* da *BBC News* em 20/03/2006.

cinema poder ser aplicado a todas as suas etapas de criação, circulação e receção, dado que esta dissertação se ocupa do estudo da produção cinematográfica, é nesse tópico que colocamos a nossa atenção. Assim, tentamos compreender de que modo a miniaturização tem sido introduzida nos processos de elaboração do cinema, de que forma este fenómeno se associa à digitalização e quais os resultados deste percurso.

As práticas do microcinema

A digitalização do cinema possibilitou, desde a sua génese, uma diminuição da dimensão e uma simplificação dos materiais utilizados, factor que conduziu à edificação de formas de escrita cinematográfica caracterizadas por vários outros elementos de pequena escala. Embora marcada, ao longo do tempo, por várias alterações, esta tendência de miniaturização manteve-se e permanece hoje como um dos traços do cinema do tempo do digital.

Os pequenos filmes do QuickTime

Em 1994, como antes referimos, Lev Manovich iniciou um projeto artístico com o propósito declarado de testar as possibilidades de produção cinematográfica originadas pela digitalização. Esta intenção estava bem expressa no seu título: *Pequenos Filmes: Prolegómenos para o Cinema Digital – Volume I⁶ (Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema – Volume I, 1994 – 1997)*. Com a designação filmes⁷, Manovich aludia ao cinema convencional (reforçado pelo recurso a imagens clássicas da história do cinema), com a adjetivação pequenos, remetia para a nova formulação que pretendia testar. O projeto consistiu na elaboração e apresentação de uma série de seis pequenos objetos audiovisuais⁸, concebidos para a *web*. Cada um

⁶ Tradução da autora da dissertação, a partir do título original. Justifica-se a tradução do título pela intenção de destacar o seu significado.

⁷ *Movies*, termo usado no título original, é uma palavra de origem anglo-saxónica usada, como um termo informal, para designar filmes. A mesma não têm correspondência em português.

⁸ As peças que compõem *Little Movies* são: *nº1 Binary Code*; *nº2 On the Ephemeral Nature of Little Movies*; *nº3 A Single Pixel Movie*; *nº4 Classical Cinema I*; *nº5 Classical Cinema II*; *nº6 On The Transient Nature of Electronic Image*. Estas podem ser vistas em

dos mesmos caracterizava-se por uma curtíssima duração – menos de um minuto –, e uma dimensão mínima – cerca de um *megabyte* em espaço de disco⁹. A sua exibição era feita numa pequena janela de 120 x 100¹⁰ pixéis, situada no centro do ecrã do computador, sobre um fundo negro. Para a elaboração dos filmes que compunham a série, Manovich recorreu, não a registos originais, mas a segmentos de filmes célebres. Entre estes incluíam-se alguns concebidos para o quinetoscópio de Edison e outros, tais como *A Chegada de um Comboio à Estação de La Ciotat (L'arrivée D'un Train à La Ciotat*, real.: Auguste Lumière e Louis Lumière, 1895), *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière (La Sortie des Usines Lumière*, real.: Auguste Lumière e Louis Lumière 1895), *A Viagem à Lua (Le Voyage Dans la Lune*, real.: George Meliès, 1902) ou *Psico (Psycho*, real.: Alfred Hitchcock, 1960). Neste exercício, o autor atribuiu um papel de relevo ao *software QuickTime* que utilizou para a elaboração e apresentação de todos os filmes. Descrito por Manovich como «a primeira forma de cinema digital» (1995), o *QuickTime* foi durante algum tempo, observado como sinónimo de cinema na *internet*. Esta ferramenta, condicionada pela diminuta capacidade de disco e velocidade de processamento dos computadores e pela pouca largura de banda de acesso à rede disponíveis na altura, apresentava várias restrições: permitia apenas construir objetos de curtíssima duração e baixa resolução, que eram habitualmente mostrados em *loop* em microjanelas de exibição. Assim, no quadro de *Little Movies*, os elementos de pequena escala desempenhavam um papel essencial, estando presentes em múltiplos elementos. Estes, indiciados pelo próprio título da série, manifestavam-se na dimensão do ecrã, na resolução das imagens, no tamanho dos ficheiros, na duração das peças, na economia narrativa e de meios para a sua elaboração e, inclusivamente, nos próprios temas tratados¹¹. Os filmes pequenos e destinados a uma visão individualizada no computador traçavam

<http://archive.rhizome.org/artbase/1688/menu3.html>.

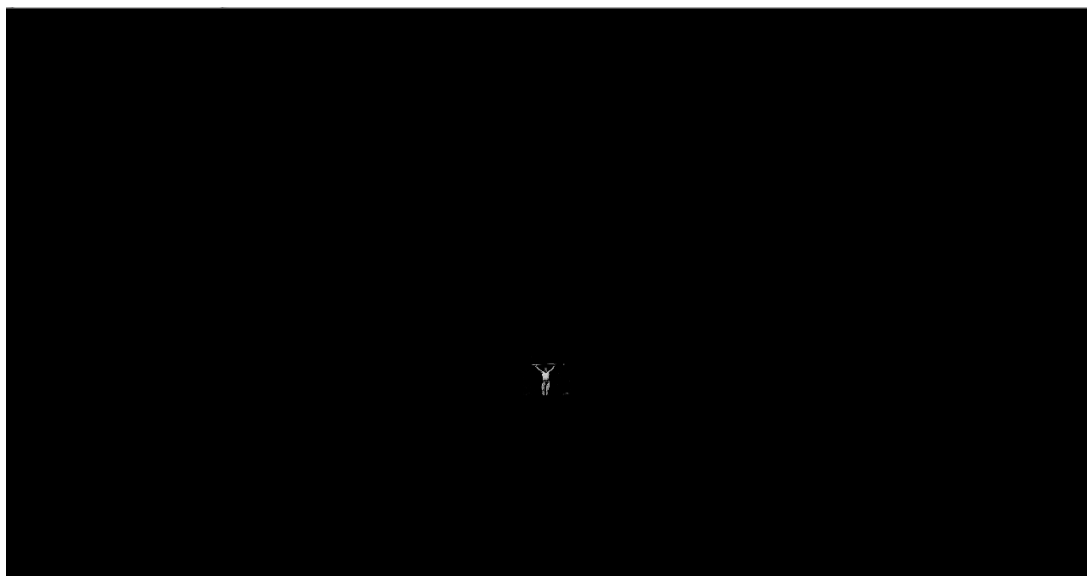
⁹ Na realidade, embora Manovich tenha declarado no texto de apresentação do projeto a vontade de fazer filmes com uma dimensão inferior a um *megabyte* (Mb), apenas um dos filmes da série *Little Movies* quase cumpre esse requisito: o nº4 *Classical Cinema I* tem 1,1 Mb. Os restantes situam-se entre os 1,3 e 3,3 Mb.

¹⁰ Como referência para compreender esta dimensão importa apontar que o *YouTube* usa janelas de 320 x 240 pixéis.

¹¹ Cada um dos filmes é acompanhado de informação precisas acerca da dimensão do ficheiro, velocidade de transferência e número de *frames*.

ainda um paralelismo com uma outra forma cinema que não chegou a concretizar-se, a proposta elaborada por Thomas Edison de um cinema mínimo para visionamento individual: o quinetoscópio¹².

Na declaração de intenções do seu projeto, Manovich afirmou querer transformar essas limitações numa nova estética¹³. Uma análise dos objetos que o compõem permite-nos compreender o papel atribuído à questão da pequena escala como elemento indutor da mesma. Em *nº 3 A Single Pixel Movie*, o terceiro filme da série, observamos, num registo concebido inicialmente para o quinetoscópio, um homem que faz exercício com um bastão. Em simultâneo, ouvimos uma música que parece acompanhar o ritmo do movimento. Após um sinal sonoro e um clarão luminoso, a perceção da cena altera-se: a imagem torna-se mais pequena e a música menos audível. O mesmo ocorre repetidas vezes até que a imagem assuma a dimensão de apenas um píxel, a unidade mínima de composição da imagem digital.



Fonte <http://archive.rhizome.org/artbase/1688/number3.html>, captura de ecrã.

Figura 10 Em *nº3 A Single Pixel Movie*, integrado na série *Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema - Volume I* (real.: Lev Manovich, 1994 – 1997), uma mesma cena é repetida. À medida que o filme avança, a imagem vai ficando cada vez mais pequena, até assumir a dimensão de apenas um píxel.

¹² Esta ideia reforçava a tese de Manovich sobre um retorno, no tempo do digital, a experiências cinematográficas que a forma cinema dominante havia relegado para segundo plano.

¹³ O texto introdutório de *Little Movies*, da autoria de Lev Manovich, pode ser lido em <http://archive.rhizome.org/artbase/1688/statement-new3.html>.

No quarto filme, *nº 4 Classic Cinema I*, temos acesso a um registo sonoro de um diálogo de *Psico*, mas a imagem é apresentada pixelizada, impedindo o seu reconhecimento visual¹⁴. No seguinte, *nº 5 Classic Cinema II*, assistimos à famosa cena do duche de *Psico*, de forma fragmentada: uma cortina negra impõe-se à imagem, deixando apenas ver pequenos elementos da cena, através de uma janela de tamanho variável, que opera como orientadora do olhar do espectador.

Num texto escrito em 1999, «Nostalgia for a digital object: regrets on the quickening of *QuickTime*», a teórica do cinema Vivian Sobchack, cria, tal como Manovich, no contributo do *QuickTime* para a constituição de uma escrita cinematográfica alternativa à sua forma dominante. Por essa razão, a autora declarava a rejeição da designação filmes (*movies*), usada para aludir aos seus objetos, já que lhes observava características distintas. O argumento fundamental da autora, tal como o do projeto artístico de Manovich – que Sobchack citava na sua análise –, consistia, em defender as formas de cinema alternativas, caracterizadas pela miniaturização, surgidas com a digitalização. Aquilo que outros, como referia a autora, observavam como um «primitivismo cinematográfico» (Sobchack 1999, 3), ou seja, as características aparentemente limitadas, minimalistas, do *QuickTime*, eram, na sua perspetiva, a novidade que o distinguia o cinema daquele período do anterior. Por isso, afirmava:

não quero que os ‘filmes’ do *QuickTime* se tornem mais rápidos. Também não quero que se tornem maiores. Mais ainda, dado o valor e prazer que encontro na sua temporalidade fragmentada e no seu espaço intensamente condensado, não quero que atinjam o momento do ‘tempo real’ e da ‘imagem real’ – medidos, apesar de não terem de estar sujeitos a essa obrigação, de acordo com o padrão e por analogia com o cinema. (...) Em suma, não quero que estas se transformem em cinema verdadeiro (Sobchack, 1999, 3)

No entanto, como o título do artigo sugeria de modo claro, esta defesa era já feita em

¹⁴ No seu artigo de 1999, «Cinema by Numbers: ASCII Films by Vuk Cosic», Lev Manovich explica a sua intenção ao construir o filme e como o conseguiu, do ponto de vista técnico: «[reduzi] uma cena de *Psico* de Hitchcock a algo semelhante a uma abstração de Mondriaan, aplicando-lhe o filtro padrão *mosaic* do *software* de edição de vídeo *Adobe Premiere*» (1999).

forma de elegia. A autora concedia que era «só uma questão de tempo (...) e de compressão e de memória e de largura de banda» (Sobchack 1999, 2) até que o novo *medium* assumisse a forma do cinema convencional. Esta mesma intuição fora, aliás, expressa por Manovich, no segundo filme da referida série, n.º 2 *On the Ephemeral Nature of Little Movies*, em cujos intertítulos afirmara a obsolescência próxima dos seus pequenos filmes. Estes tornar-se-iam, em breve, dizia, «artefactos dos primeiros dias dos media digitais» (1994).

A pequena dimensão esteve presente desde a génese da digitalização. Se, efetivamente, o *QuickTime* já não pode operar como metonímia para o cinema do tempo do digital, como anteciparam Manovich e Sobchack, o minimalismo caracterizador das novas práticas cinematográficas, que aí foi esboçado, continuou a manifestar-se ao longo das restantes etapas da digitalização. Com a disponibilidade de equipamentos de registo e edição para o contexto doméstico, a partir do final da década de 1990 início dos anos 2000, o cinema digitalizado de pequena escala tornou-se distinto desses primeiros ensaios. No entanto, cineastas como Lars von Trier e Thomas Vinterberg, associados à génese do *Dogma 95*, Agnès Varda, a respigadora, Abbas Kiarostami, das dez lições sobre o cinema digital, ou Cláudia Tomaz, autora de um trabalho intimista e pessoal, construíram um cinema depurado, minimalista, *low-tech*, micro.

Uma mão que filma a outra

Muito antes da digitalização, vários artistas e cineastas utilizaram materiais distintos dos convencionalmente usados no campo profissional, como ferramentas ao serviço da sua escrita cinematográfica. Diversas vezes, estes recorreram ao registo com câmaras e suportes destinados ao mercado amador (primeiramente, aos formatos de película, depois, também aos de vídeo, quando estes passaram a estar disponíveis)¹⁵. Isso ocorreu em resultado de motivações diversas, tais como a

¹⁵ São conhecidas, por exemplo, as utilizações criativas da câmara *PixelVision*, concebida, em 1987, pela *Fisher Price*, como um brinquedo para crianças. Neste âmbito, destaca-se o trabalho desenvolvido pela cineasta Sadie Benning que ainda hoje continua a produzir trabalhos com aquele material.

necessidade de contenção orçamental, a rejeição do modo industrial ou a vontade de ensaiar novos caminhos estéticos. Nesta lógica, no decurso da década de 1970, Jean-Luc Godard imaginou uma nova câmara que pudesse combinar uma elevada qualidade de imagem com uma real portabilidade. O cineasta propôs-se trabalhar em conjunto com Jean-Pierre Beauviala, criador das câmaras *Aaton*, para desenvolver a 35-8, um híbrido entre uma câmara de 35 mm (capaz de obter registos com uma elevada resolução) e uma *Super-8* (leve e fácil de transportar). O propósito do cineasta, expresso por Alain Bergala num texto introdutório a uma conversa entre aquele e Beauviala, publicado na revista *Cahiers du Cinéma*, consistia na procura de libertar a *mise-en-scène* dos condicionamentos a que estava sujeita em resultado do «(...) equipamento disponível, assim como de certos hábitos de trabalho que têm a ver com a natureza da equipa de filmagem convencional (o número de pessoas que a constituem, a divisão do trabalho, as normas profissionais)» (1985, 142). Assim, ainda segundo Bergala, Godard almejava, «encontrar novos lugares, novos ângulos, diferentes pontos de vista», em suma, encontrar «uma maneira totalmente diferente de filmar» (1985, 143). A pretensão de Godard, como está registado no seu debate com Beauviala, não foi fácil de concretizar. Vários condicionalismos de ordem técnica impediram a concretização dessa câmara. A digitalização do cinema, contudo, parece ter encontrado a resposta. A câmara imaginada por Godard, que o cineasta desejou «ter sempre disponível no porta-luvas do seu automóvel» (1985, 141), foi finalmente criada. Em 2010, aquele realizador fez a longa-metragem *Filme Socialismo* (*Film Socialisme*), com pequenas câmaras digitais amadoras (usando, maioritariamente, o modelo *Canon 5D*, uma DSLR) que possuíam, como antes pretendia, a portabilidade da *Super-8* e a qualidade da 35 mm¹⁶.

Como apontámos no capítulo anterior, no decurso dos anos 1990 começaram

¹⁶ Recordamos o que apontámos no capítulo anterior: em 2001, Godard havia filmado parte da sua longa-metragem *Elogio do Amor* (*Éloge de l'amour*) com recurso a câmaras DV; antes, em 1975, fora um dos pioneiros na inclusão do vídeo analógico no cinema profissional comercial. No registo com estes materiais já obtivera a portabilidade pretendida, mas apenas neste caso conseguiu aliar-lhe a elevada resolução. Curioso notar, no entanto, que em *Filme Socialismo*, a introdução dos novos materiais se torna um dos temas do filme. Esta ideia nunca é expressa de forma declarada mas intuída pelo registo que, ocasionalmente, evidencia o efeito da pixelização ou de perda de *frames*, traços exclusivos do digital, ou ainda as deficiências na captação sonora, resultantes da utilização de microfones de baixa qualidade.

a ocorrer mudanças significativas no domínio dos instrumentos de registo e edição digital. Estas originaram transformações nas práticas e manifestações cinematográficas.

Em 1995, dois cineastas dinamarqueses, Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, idealizaram a fundação de um novo cinema contra o que designavam «o cinema de ilusão» (2005 [1995]), ou seja, um cinema refém de artifícios estilísticos, proporcionados pela crescente facilidade de construção técnica de efeitos visuais em Hollywood. Com o propósito da sua concretização, redigiram o manifesto *Dogma 95*, a sua declaração de intenções, que incluía um conjunto de normas práticas denominadas por ‘voto de castidade’. Essas regras (entre as quais se incluíam, por exemplo, a obrigatoriedade do manejamento da câmara à mão, a não utilização de música extradiegética ou proibição de iluminação especial), propunham eliminar o cânone de produção alienante do modelo industrial, privilegiando, em alternativa, a verdade decorrente da interação entre o trabalho dos atores e o seu ambiente de atuação. Se, de certa forma, estes propósitos não se distanciavam muito de alguns já propostos por outros movimentos de vanguarda, que pretenderam, mediante recursos de baixo orçamento, romper com as normas de produção e a gramática industrial vigente¹⁷, a nova tecnologia, tornada disponível na mesma fase, facilitou a sua concretização. O primeiro filme a ser realizado sob a égide do movimento assim criado, identificado como a sua *Opus #1*, foi *A Festa (Festen)* dirigida, em 1998, por Vinterberg. Como todos os filmes subsequentes, este filme não cumpriu todas as regras definidas pelo ‘voto de castidade’. Aliás, pouco tempo depois da sua formulação, a nona regra estabelecida naquele documento, que determinava que o filme tinha de ser construído no formato académico de 35 mm, foi alterada. A nova versão indicava que o mesmo podia ser registado noutros suportes, desde que posteriormente transferido para 35 mm, para exibição em sala. *A Festa* foi filmado na íntegra no formato *MiniDV*. Este formato, lançado no mercado em 1996 –

¹⁷ Apesar disso, o *Dogma 95* dirigia uma crítica a alguns desses movimentos, nomeadamente à *Nouvelle Vague* francesa. Destacamos a oposição explícita ao seu princípio que ficou conhecido como ‘política de autores’. Como resposta a este, que consideravam enaltecer a tarefa de realização em detrimento das dos restantes membros da equipa de produção, os criadores do *Dogma 95* fizeram a defesa de um cinema coletivo, inscrevendo, na última das dez regras do ‘voto de castidade’ cinematográfico, a proibição da creditação, no filme, do nome do realizador.

portanto, ainda indisponível na altura da redação do manifesto – e a forma como foi apropriado naquele filme por Vinterberg e pelo seu diretor de fotografia, Anthony Dod Mantle, definiu, mais do que o texto original do movimento, os modos de produção e a estética que lhe ficariam associados. Dada a baixa resolução que aquele equipamento era capaz de registar, comparativamente aos formatos de cinema convencionais, as imagens eram pouco definidas e frequentemente pixelizadas. Devido à sua elevada portabilidade, o registo era instável, demasiado próximo dos objetos, focado nos detalhes.

Abbas Kiarostami, cineasta iraniano¹⁸, foi também um pioneiro que entendeu, tal como os membros do *Dogma 95*, as potencialidades do novo material associado à pequena escala. Particularmente após o lançamento do seu filme *10 sobre Dez (10 on Ten)*, em 2004, Kiarostami tornou-se notado por fazer a sua apologia. Naquele filme, composto por dez sequências¹⁹, o autor tomou como ponto de partida o seu filme anterior, *Dez (Ten, 2002)*, para explicar os seus procedimentos habituais na realização de um filme e a sua conceção de cinema. Neste discurso, Kiarostami enfatizou de que modo os novos equipamentos digitais, em particular as pequenas câmaras *MiniDV* que utilizara, pareciam adaptar-se de forma mais fiel à sua escrita filmica e permitir-lhe a construção de uma ética e de uma estética cinematográficas que antes não conseguira alcançar. Foi ao volante do seu carro, e percorrendo o trajeto físico da personagem de *O Sabor da Cereja (T'am e Guilass, 1997)* – outro filme da sua autoria em que, pela primeira vez, utilizou o registo digital –, que o cineasta apresentou os seus argumentos. Kiarostami relatou que, após os registos do epílogo de *O Sabor da Cereja*, feitos em película, terem ficado irremediavelmente estragados no laboratório de revelação, lhe ocorreu utilizar, para concluir o filme, as imagens captadas no intervalo das rodagens daquela sequência, com uma câmara *MiniDV*. Assim, o episódio final do filme apareceu como um objeto estranho ao

¹⁸ Desde há aproximadamente cinco anos, Kiarostami optou por desenvolver a sua cinematografia fora do seu país natal, tal como vários outros seus compatriotas, com o intuito de fugir à censura ao cinema imposta no Irão.

¹⁹ Cada sequência do filme correspondente a uma lição sobre um aspeto específico da prática cinematográfica, a saber (pela mesma ordem do filme): 1) *introdução*; 2) *a câmara*; 3) *o tema*; 4) *o guião*; 5) *os cenários*; 6) *a música*; 7) *o ator*; 8) *os acessórios*; 9) *o realizador*; 10) *a última lição*.

anterior registo²⁰: uma imagem granulada e de aspeto cromático distinto – é bastante visível a transição da película de 35 mm para a cassette *MiniDV* – mostrava a equipa a planear a filmagem e o cineasta a dar instruções aos atores. Para o autor, essa câmara ‘naturalizada’, quase invisível, dada a sua pequena dimensão, apagava a artificialidade do dispositivo cinematográfico e a réplica igualmente simulada dos atores. Kiarostami afirmou que, nos seus últimos filmes, já tentara obliterar a evidência do artifício – por exemplo, deixando de gritar *ação!* para dar início à rodagem ou reduzindo a um número mínimo as equipas –, mas, na sua opinião, apenas as pequenas novas câmaras haviam permitido concretizar esse objetivo.



Fonte *O Sabor da Cereja*, captura de ecrã.

Figura 11 Abbas Kiarostami com a sua equipa a filmar *O Sabor da Cereja*. Esta imagem, captada com uma câmara *MiniDV*, integra a sequência final daquele filme.

«Como um deus onnipresente», afirmou, estas câmaras tinham a possibilidade de tudo registar sem se intrometer na realidade filmada (Kiarostami 2004). Era agora possível, portanto, fazer filmes sem realizador. Para Kiarostami,

²⁰ Nas exibições comerciais do filme em vários países, Kiarostami optou por mostrar o filme sem o epílogo. Em Portugal, o filme foi exibido na sua versão integral. A autora desta dissertação pôde vê-lo aqui, na altura da sua estreia.

esta noção foi reforçada, em 2001, com outro filme da sua autoria, *ABC África (ABC Africa)*. O cineasta e a sua equipa realizaram uma visita exploratória ao Uganda, destinada a reconhecer cenários e protagonistas de um futuro filme sobre as crianças desse país, órfãs em resultado da guerra civil e do vírus da SIDA. Durante essa visita, usaram duas câmaras digitais com intuito de tirar notas para preparar uma posterior filmagem. Regressados ao Irão, compreenderam que a edição dessas notas filmadas se convertera no próprio filme. De acordo com Kiarostami, as imagens captadas mostravam uma verdade que deixaria de estar presente um registo mais planeado e, como tal, encenado.

Pelas razões apontadas, o cineasta concluiu, na sua exposição em *10 sobre Dez*, que a forma de filmar tornada possível pelas pequenas câmaras digitais permitia eliminar a artificialidade enraizada nos modos de operar do cinema industrial. Este facto originava, na sua opinião, a oportunidade de dilatação do próprio conceito de cinema, assim, liberto dos seus lugares-comuns. A nova maneira de filmar possibilitava, na sua perspetiva, um olhar livre, sem barreiras de produção e uma interação espontânea com as personagens. Por estas razões, afirmou, a terceira vez em que utilizou câmaras digitais, o que ocorreu no filme *Dez*, fê-lo de modo deliberado e consciente.

Dez é composto, como o título indica, por dez segmentos. Os acontecimentos narrados ocorrem todos no mesmo cenário, o interior de um automóvel em movimento, que circula pelas ruas de Teerão. Colocadas no *tablier* do automóvel numa posição fixa, duas câmaras *MiniDV* acompanham, em registo de plano-contraplano, os diálogos das personagens. O enquadramento é fixo, imutável, não se adaptando aos actores, independentemente do espaço que estes ocupam em campo. Para Kiarostami, esta câmara é ausente, porque quase impercetível, não interfere no desempenho dos autores e dispensa a presença do realizador, fatores esses que contribuem para uma atmosfera íntima e um maior realismo. A atuação é feita sem guião e sem acessórios (Kiarostami deixou que os atores usassem as suas próprias roupas durante a filmagem, para tornar as personagens mais realistas). Todos os momentos podem ser registados porque os custos com consumíveis são diminutos (isso esbate a distinção entre os momentos de rodagem e os de pausa: a câmara filma

em permanência). Este filme, concluiu o autor, teria sido «impossível de concretizar sem câmaras digitais» (Kiarostami, 2004).

A expressão mais enfática do seu depuramento digital terá sido o filme *FIVE Cinco Longos Planos Dedicados a Yasujiro Ozu* (*Five Dedicated to Ozu*, 2003) para o qual, inspirado pelo cineasta japonês a que se alude no título, conhecido pelo seu minimalismo, elaborou cinco planos fixos de 15 minutos cada, sem cortes, procurando alcançar um olhar direto sobre o real. Como afirmou já em 2012, após a realização de *Cópia Certificada* (*Copie Conforme*, 2010) e *Like Someone in Love* (2013), filmes em que continuou a filmar em digital, mas com equipamentos profissionais muito distintos das câmaras *MiniDV* a que antes se referira, e após ter manifestado alguma desconfiança em relação a algumas utilizações do digital: «o registo digital é uma tipologia específica de filmagem em que estamos livres, totalmente livres de qualquer constrangimento» (MUBI 2012).

Agnès Varda também refletiu sobre o efeito da digitalização no (seu) cinema. À semelhança do cineasta iraniano, também esta enfatizou a pequena dimensão como uma das suas características principais. No ano de 2000, Varda filmou o respigo, ação que consiste em recolher e coligar objetos observados, pelos outros, como inúteis ou supérfluos. Partindo da modalidade de respigo mais tradicional, a apanha dos produtos agrícolas abandonados após a colheita, derivou depois para outras das suas formas contemporâneas. Entre estas inclui a levada a cabo por aqueles que se alimentam de sobras de mercados e restaurantes – indivíduos com poucos recursos financeiros ou ativistas em protesto contra o desperdício gerado pelas sociedades capitalistas –, ou por artistas, cujo trabalho consiste em *objects trouvés* ou se elabora a partir da reciclagem de materiais. As imagens e sons recolhidos pela realizadora sobre esta actividade deu origem ao filme *Os Respigadores e a Respigadora* (*Les Glaneurs et la Glaneuse*, 2000), no qual Varda, também em determinados momentos protagonista, se identificou a si própria como respigadora: «a outra respigadora, a do título deste documentário, sou eu» (2000). Varda viu-se como uma coletora de instantes, traduzidos em imagens pela sua pequena câmara digital e, simultaneamente, como selecionadora daqueles que iriam posteriormente integrar a versão final do filme. Para o filme, a cineasta utilizou dois tipos de registo

audiovisual: um obtido pelos operadores de câmara que trabalharam no filme e outro elaborado por si própria. O primeiro foi realizado com a *Sony DVCAM DSR-300*, uma câmara digital para utilização profissional, lançada no mercado no período coincidente com o da produção do filme; o segundo, com a *Sony MiniDV DCR-TRV900*, também uma câmara digital mas, diferentemente da antes mencionada, destinada não a profissionais mas a amadores *high-end* (esta correspondia a um modelo de equipamento mais antigo, disponível desde 1998 e descontinuado em 2002). Dos registos efetuados pela própria realizadora foram aproveitados cerca de quinze minutos para o filme final e vários outros para *Les Glaneurs et la Glaneuse... Deux Ans Après* (2002), seqüela do filme lançada dois anos depois.

A pequena câmara de Varda – cujos registos são distinguíveis dos restantes do filme, não tanto pelas características técnicas, mas pelo relato – edifica uma espécie de micronarrativa, de história paralela à principal que conduz o filme. Esta narrativa outra é também de tipo documental, mas mais pessoal, intimista. Este é um cinema, assim o define a cineasta, em que «uma mão filma a outra» (2000). Varda, porque dotada destes materiais, é capaz de um olhar mais próximo, aparentemente não mediado, em que observa as raízes do seu cabelo ou as rugas das suas mãos. Munida dos mesmos é capaz de colher o real: é significativa a imagem em que, segurando a câmara numa das mãos, enquadra a outra que simula, por sua vez, com o gesto de unir o indicador ao polegar, o movimento do diafragma de uma objetiva. Através do novo enquadramento construído pelo gesto da mão, observamos dois camiões que circulam na estrada e que foram integrados naquela visão. Varda, tal como Kiarostami, atribuiu, assim, a estes equipamentos a capacidade de uma maior aproximação à realidade. Na sua perspectiva, o real surge mesmo exacerbado, ampliado, pois, afirma «estas novas pequenas câmaras (...) permitem efeitos estroboscópicos, narcisistas e mesmo hiperrealistas» (2000). No seu cinema posterior e, em particular, na sua última longa-metragem, *As Praias de Agnès (Les Plages d'Agnès*, 2008), um novo filme intimista sobre a autora – que expõe no título o seu nome próprio –, Varda continuou a utilizar uma pequena câmara digital *MiniDV*, a *Panasonic PV-GS400*, como uma extensão do seu braço, com o intuito de eliminar a distância entre si e os objetos.



Fonte Os Respigadores e a Respigadora, captura de ecrã.

Figura 12 Numa cena de *Os Respigadores e a Respigadora*, Varda simula, com um gesto, o movimento do diafragma da câmara, aludindo, deste modo, à 'naturalização' do registo criado pelas câmaras DV.

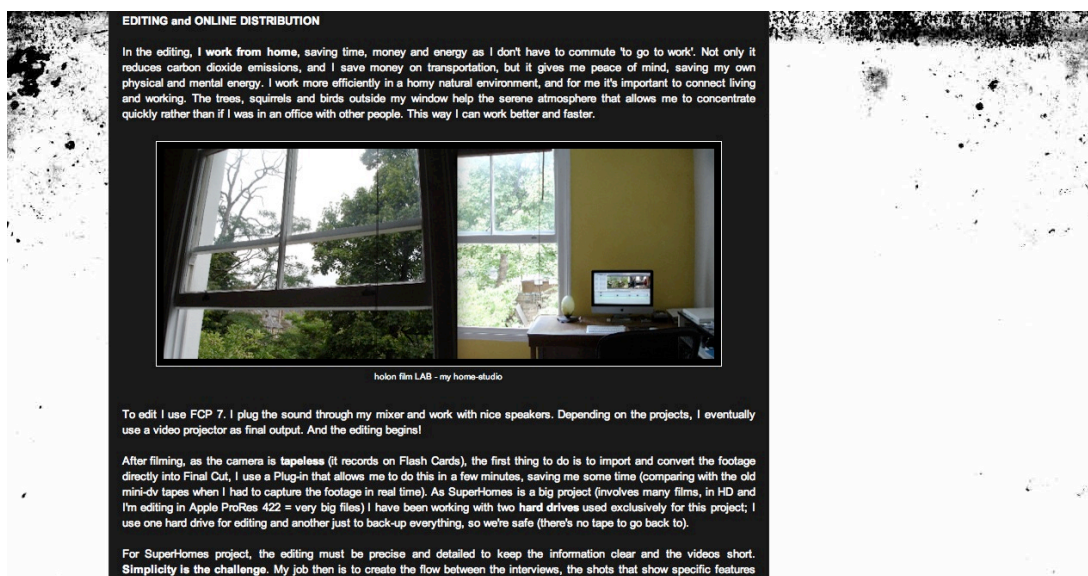
Também a cineasta portuguesa Cláudia Tomaz tem atribuído particular significado aos novos equipamentos digitais como modeladores do seu trabalho. Tomaz é a fundadora do *Holon Film LAB*, um laboratório que se define como um espaço de colaboração, destinado a elaborar trabalho experimental, de baixo orçamento, interdisciplinar e com conteúdos holísticos, resultantes da relação de interdependência entre o trabalho e a vida dos participantes e, como tal, com uma acentuada dimensão pessoal e quotidiana. Parte destas ideias têm filiação assumida no cinema experimental e, em particular, no filme *Underground* americano dos anos 1960, com alusões ao cinema direto, caracterizado pelo baixo orçamento, pelas equipas de produção reduzidas, pela ênfase dos temas sociais e por uma utilização da câmara que procura servir um papel testemunhal. Dessas influências provém também a opção por um registo diário e subjetivo, marcado pelo imprevisto e ausência de guião e baseado na perceção. Mas as conceções artísticas do *Holon Film LAB* no campo do cinema compõem-se ainda de formas cinematográficas mais recentes associadas à tecnologia digital.

Em 2000, com 27 anos, Cláudia Tomaz realizou a sua primeira longa-

metragem, *Noites*. O filme foi filmado em *Betacam SP* e posteriormente transferido para película de 35 mm. As filmagens foram acompanhadas pela câmara digital da cineasta, com a qual ainda hoje filma. Além do baixo orçamento e da utilização do vídeo, *Noites* continha outros elementos que continuaram presentes no trabalho de Cláudia Tomaz e que determinaram a proposta de intenções e os trabalhos concretizados no *Holon Film LAB*. Alguns desses elementos, como o caráter pessoal dos trabalhos realizados e a indistinção entre a vida e o trabalho artístico, atingiram aí o seu patamar mais elevado. O filme mostrava o percurso de um casal de toxicodependentes, João e Teresa, na sua jornada quotidiana. Para dar corpo a estas personagens, Cláudia Tomaz selecionou João Pereira, um toxicodependente que conheceu no Casal Ventoso, local onde o filme foi ambientado, e a si própria, conduzindo-se à vivência real do consumo diário de drogas e ao reconhecimento pessoal dos locais. Ao fazê-lo, Cláudia Tomaz procurou aproximar-se o mais possível de uma estética e de uma ética realista o que resultou numa diluição das fronteiras entre a ficção e o registo documental²¹. Por esta opção de «ir para lá dos limites da ficção» (2000), o guião, inicialmente pensado para uma narrativa ficcional, e depois reescrito para tornar-se mais realista, foi, por vezes, abandonado e substituído pelo improvisado dos protagonistas. Em 2003, Tomaz fez a segunda longa-metragem, *Nós*, com um subsídio do ICAM (atual ICA). Este filme contou com uma equipa técnica alargada e com um elenco de atores profissional e foi filmado em *Super-16 mm*. A realizadora considera que, apesar de esta ter sido uma experiência com resultados satisfatórios, principalmente do ponto de vista da vastidão de recursos técnicos que pôde experimentar (diferentes tipos de objetivas e iluminação profissional), o seu método de produção fê-la afastar-se da forma como gosta de conduzir a sua escrita fílmica. Para a Tomaz, houve nesse processo «muita pressão e muitas hierarquias» (2010) com as quais optou por não voltar a envolver-se. Após esta experiência, passou a trabalhar quase exclusivamente em digital e com

²¹ Esta não foi a primeira vez em que a cineasta diluiu as fronteiras entre o registo ficcional e o documental. *Desvio*, uma média-metragem realizada pela autora em 1997 e produzida com o apoio da Fundação Calouste Gulbenkian e da Suma Filmes, começa como uma narrativa ficcional e termina como um documentário. Cláudia Tomaz diz que, quando fez este filme, estava especialmente interessada em procurar novas modalidades narrativas e que, por isso, não escreveu um guião convencional construindo-o antes a partir de poemas, colagens e alguns desenhos.

equipas diminutas que, muitas vezes, se reduzem apenas à sua intervenção nas diversas tarefas. O estúdio de Tomaz, que esta designa por *Microlab*, passou a ser um computador com *software* de edição de imagem em movimento e ligação à *internet*, instalado numa divisão da sua casa.



Fonte <http://holonfilmlab.blogspot.co.uk/search?updated-max=2013-05-13T12:32:00-04:00&max-results=25>, captura de ecrã.

Figura 13 A cineasta Cláudia Tomaz mostra, no seu website, o estúdio onde trabalha, a que chama *Microlab*. Este fica alojado numa sala da sua residência.

De acordo com a cineasta, trabalhar com equipamento digital²², com câmaras de pequenas dimensões e com equipas reduzidas permite-lhe desenvolver uma «ética de filmar». Na sua perspetiva, esta ética traduz-se na relação com os espaços e com as pessoas filmadas. A ausência de aparato técnico torna-a invisível e móvel, e permite-lhe, numa atitude quase intuitiva e de fusão com o equipamento, transformar em matéria cinematográfica a experiência quotidiana. A este propósito afirma:

Normalmente uma equipa grande de cinema chega, muda tudo, e depois acaba de filmar e vai-se embora. Eu estou numa linha mais ética, de *greencinema*, de usar o mínimo de meios possível, de ser o mais *mobile* possível. Uso a minha câmara e o microfone, que ponho numa mochila pequena, e posso deslocar-me de bicicleta. Tem a ver com uma forma de viver as coisas e de viver o cinema, tem a ver com a

²² Em 2001, a autora filmou a curta-metragem experimental, *Procura-se Personagem*, integralmente em digital.

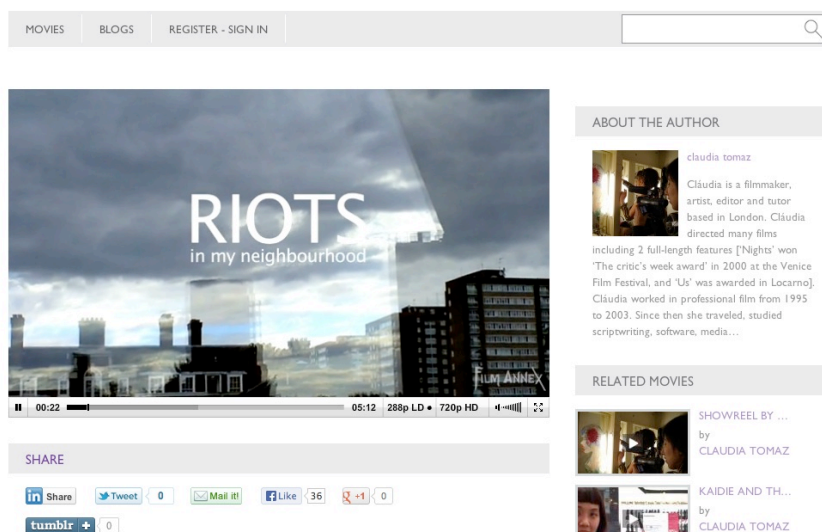
minha vida e com a relação que estabeleço com as pessoas. Sempre explorei este lado mais *low tech* e por isso é que sempre me interessaram as câmaras mais pequenas (Tomaz, 2010).

Em 2006, Cláudia Tomaz foi para Filadélfia, nos EUA, para continuar a sua formação académica, altura em que criou o *Holon Film LAB*. Na sequência do trabalho, realizado em Filadélfia, nasceram três projetos construídos com recurso à utilização de câmaras digitais: dois foram filmes, *Subliminal*, realizado em 2006, e *Ballad of Technological Dependency*, filmado entre 2006 e 2007, e o terceiro, *Changes*, uma instalação com imagens em movimento, concluída e apresentada em Lisboa em 2007. *Subliminal*, com o subtítulo *Meditative Video Pieces*, consistiu num conjunto de três peças – *Life Inside*, *Subliminal City* e *Space in Between* – destinado a representar momentos de introspeção e reflexão da artista sobre os espaços que a circundaram, em diferentes momentos. Concebidos para ser apresentados no âmbito de galerias e museus ou outros espaços públicos, permitem ao espectador experienciar as imagens de formas distintas da convencional sala de cinema. *Ballad of Technological Dependency*, filme de quatro episódios – *Jetlag*, *In Between*, *Machines of Forgetting* e *Interstellar Fugitives* – acerca da tecnologia na sua interação com o humano, é descrito como um conjunto de improvisações entre o autor das imagens em movimento e dos sons e o seu interlocutor que relata/comenta a sua relação com a tecnologia. Cláudia Tomaz fala deste projeto que partiu de «limitações muito concretas, de obstruções» (2007b, 18):

(...) foi filmado nos EUA onde as pessoas literalmente não têm tempo, por isso criei rodagens de uma hora que correspondem a uma cassete *MiniDV*. O filme é composto por quatro filmes de cerca de 10 minutos cada. (...). Cada um é filmado num espaço único, há uma única pessoa à frente da câmara e uma única pessoa na equipa – eu própria – fazendo imagem e som (e posteriormente a montagem e sonorização). Com esta experiência queria também testar as vantagens da improvisação. Assim, não havia argumento e cada filme é como um dueto em que eu e a pessoa filmada improvisamos em conjunto, partindo de ideias comuns, de direções que eu dou e da própria vida/personalidade da pessoa em frente da câmara, assim como da minha

relação com ela. Não saberia como classificar estes filmes em termos de documentário ou ficção, estão num limbo entre gêneros (2007b, 18).

Em 2009, após ter ido viver para a capital britânica, Tomaz iniciou o projeto *London Ground*. Este, ainda em curso, é composto por série de documentários experimentais – cada um de duração muito curta (entre 3 a 10 minutos) – sobre a cena da arte *underground* londrina da atualidade, concebida para ser exibida na *internet*. Estas peças são elaboradas pela realizadora em colaboração com artistas de diferentes origens artísticas: cinema, *performance*, arte, ativismo, música. As mesmas têm como tema o trabalho dos artistas convidados, mas revelam o resultado de encontros criativos com o HFL. São apresentadas predominantemente através de canais *web* associados ao coletivo, como a *MicroFilms Web TV* (íntegrado na *FilmAnnex*, uma plataforma *online* destinada à distribuição de imagens em movimento).



Fonte <http://www.filmannex.com/webtv/claudiatomaz/movie/riots-in-hackney-london/28151>, captura de ecrã.

Figura 14 O cinema recente de Tomaz, distribuído quase exclusivamente através da web, aqui em exibição no canal da autora na plataforma web *FilmAnnex*.

Nos trabalhos mais recentes, Tomaz persegue os mesmos temas pessoais que filma, edita e distribui sozinha. Entre estes incluem-se, por exemplo, *Riots in my Neighbourhood* (2011), que mostra a visão da autora sobre os motins ocorridos em

Cinema 2.0

Londres, em agosto de 2011, ou *Inside my Heart*, ainda sem data de estreia prevista, elaborado, em 2013, a partir de imagens médicas do coração da autora (ultrassons e ecografias), obtidas na preparação para uma cirurgia a que foi submetida recentemente.

As câmaras digitais concebidas para contextos não profissionais – pequenas, leves e fáceis de manejar –, surgidas no final dos anos 1990, foram observadas pelos cineastas antes apontados como indutoras de uma nova escrita cinematográfica minimalista, depurada, entendida como menos artificializante e mais pessoal e intimista. O advento posterior de novos instrumentos de registo ainda mais simplificados e de dimensão mais reduzida, resultantes da incorporação de câmaras em equipamentos multifuncionais – tais como telemóveis, *tablets* ou leitores portáteis de música e vídeo – vieram suscitar novas possibilidades de produção cinematográfica.

Cinema de bolso

Por volta de 2005, data em que os telemóveis passaram a estar equipados com câmaras de vídeo, nasceu uma nova forma de elaboração cinematográfica associada aquele instrumento de registo e às suas características particulares. Entre as obras que resultaram desse período pioneiro podemos destacar *SMS Sugar Man* (2005?), da autoria do cineasta sul-africano Aryan Kaganof, *Nuovi Comizi D'amore* (2005?), dos italianos Marcello Mencarini e Barbara Seghezzi, ou *Nocturnes Pour le Roi de Rome* (2005?), do francês Jean Charles Fitoussi, que disputam entre si o estatuto de primeira longa-metragem filmada integralmente com um telemóvel²³.

Roger Odin, teórico do cinema durante muito tempo dedicado ao estudo do cinema amador, foi um dos primeiros autores a analisar esta nova forma de fazer cinema. O autor estabeleceu uma distinção entre o que designou por «cinema *uno*», que definiu como o cinema fotográfico do «vestígio», «feito para ser visto numa sala,

²³ Não há consenso acerca das datas de produção de várias das obras de cinema de telemóvel a que aqui fazemos alusão. Em várias fontes consultadas (IMDb; Lorenzo 2009; Odin 2012) aparecem indicadas datas distintas. Optámos, assim, por indicar, para cada uma das obras em que existe esta dúvida, a data de produção mais antiga que lhe é atribuída acrescida de um ponto de interrogação.

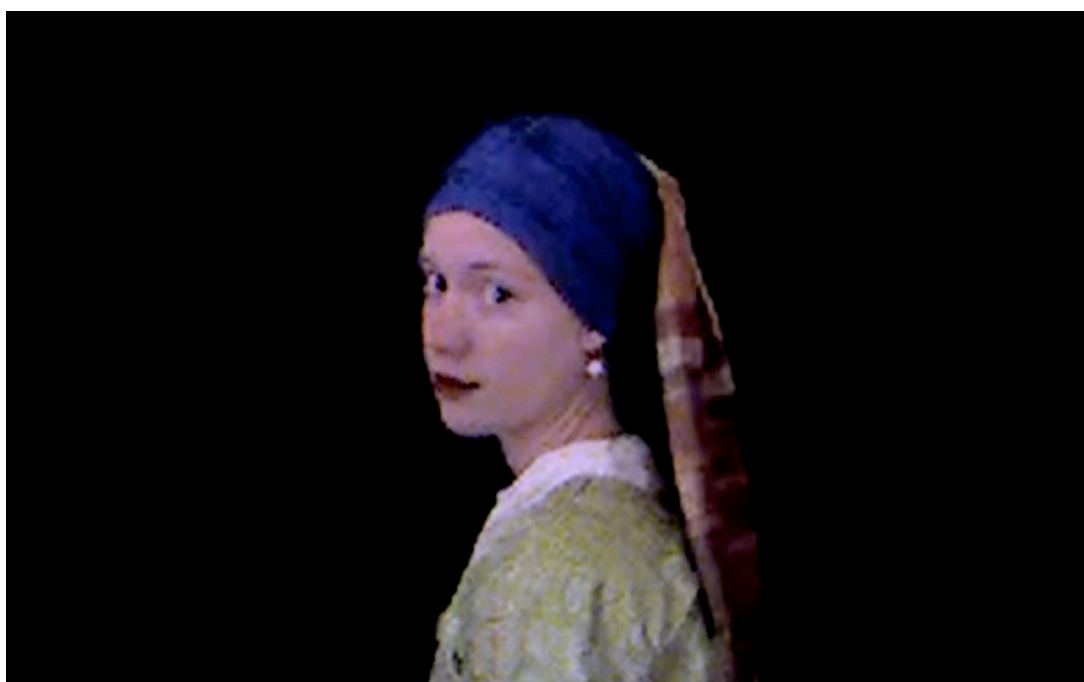
por um espectador que é convidado a adotar uma disciplina de visão particular» – aquele que entenderíamos por cinema tradicional –, e «cinema *duo*», que descreveu como aquele que é feito e consumido em múltiplos equipamentos (Odin 2009, 264)²⁴. No âmbito desta segunda categoria, integrou o que considerou uma nova manifestação cinematográfica emergida da utilização de equipamentos móveis multifuncionais que permitem registar imagens, em particular os telemóveis. Para a designar, o académico francês usou a expressão ‘cinema p’ – a inicial ‘p’ que compõe esta expressão alude a portátil, elaborado com telemóvel (*telephone portable*, no original em francês, língua materna do autor), de bolso (*poche*, em francês), pequeno (*petit*, em francês).

Na perspetiva de Odin, este cinema, na sua génese, foi dotado de uma estética particular²⁵ fundada nas suas condições materiais, que não podiam ser inferidas a partir do cinema tradicional (2009, 266). Por essa razão, o autor defendeu, que este cinema requer um tipo de espectador particular, um espectador de ‘cinema p’ preparado e adaptado a este novo cinema (2012). O ‘cinema p’ nasceu associado a equipamentos de baixa tecnologia, muito distantes de outras câmaras digitais, na altura já dotadas de maiores recursos, e dos *smartphones* contemporâneos. Este atributo, em vez de observado como um problema, foi entendido como definidor da sua especificidade. Num artigo publicado no jornal britânico *The Guardian*, em 2006, a propósito de *Nuovi Comizi D'amore*, as identificadas limitações associadas ao registo com um telemóvel – «ter de filmar de perto, a debilidade na captura de som e a imagem tremida», foram apontadas como vantagens. Como o título indícia, este filme foi um *remake* do documentário *Comizi d'Amore*, realizado, em 1965, por Pier Paolo Pasolini. Tal como no filme original, aí foram entrevistadas múltiplas pessoas acerca dos seus hábitos sexuais. Aquela afirmação foi justificada pelo facto de a ausência de aparato técnico – os equipamentos de captação de imagem e som

²⁴ Odin baseia esta reflexão na argumentação de Francesco Casetti, apresentada no livro *L'occhio del Novecento*, razão pela qual recorre a termos italianos para designar as duas categorias.

²⁵ Max Schleser, académico e cineasta neo-zelândês, designou essa nova estética por ‘estética *keitai*’ – *keitai* significa, em japonês, ‘portátil’ e é a abreviatura da expressão *keitai denwa*, literalmente ‘telefone portátil’, usada, em linguagem corrente, para aludir aos telemóveis. A sua adoção desta expressão decorre do filme que este académico e cineasta neozelandês realizou no Japão intitulado, *Max With a Keitai* (2007) destinado a refletir sobre o fenómeno.

eram quase impercetíveis – ter permitido um diálogo mais espontâneo e aberto com os intervenientes. Embora não se possa avaliar se este resultado é apenas fruto do equipamento utilizado, ou se o mesmo resulta também da menor dificuldade contemporânea em abordar o tema da sexualidade (transcorreram quarenta anos entre os dois filmes), é notório um ambiente de maior descontração e intimidade no segundo filme. Outro aspeto dessas limitações, destacado por Odin como contribuindo para uma estética particular, consiste na pixelização. Sobre esta o autor evidencia duas tendências fundamentais. A primeira, que designa por pictorialismo, manifesta-se mediante a semelhança estabelecida entre as imagens do ‘cinema p’ e a pintura. Esta similitude é dada pelo formato do enquadramento e, em particular, pela aproximação entre a grande pixelização presente nas imagens de baixa definição e as pinceladas. *La Perle* (real.: Marguerite Lantz, 2007), que reconstituiu a representação do quadro *Rapariga com Brinco de Pérola* do pintor Johannes Vermeer, é demonstrativo do aspeto que se quer destacar.



Fonte <http://vimeo.com/37820972>, captura de ecrã.

Figura 15 *La Perle* é um exemplo dos primeiros tempos do cinema elaborados com recurso a telemóveis. A baixa resolução da imagem é evidente na sua acentuada pixelização.

O seu relato foi constituído pelo processo de transformação da protagonista, inicialmente uma figura contemporânea representada pela própria realizadora, na figura do referido quadro. O mesmo decorreu ao longo de sensivelmente cinco minutos, num plano aproximado, sem interrupções. A alusão à pintura, aqui evidenciada pelo próprio tema da curta-metragem, é acentuada pelos píxeis muito visíveis na sua construção. A outra tendência é a que se refere Odin, é a importância do píxel na construção da diegese da história narrada. Um exemplo para este caso pode ser o filme *Why Didn't Anybody Tell Me It Would Become This Bad in Afghanistan* (real.: Cyrus Frisch, 2007), em que o realizador optou por filmar deliberadamente com um telefone de baixa resolução, para mostrar a perceção fragmentada e alienada do seu protagonista.

Contemporaneamente o cinema elaborado por telemóveis é uma prática que se vem tornando comum entre não-profissionais e profissionais, mesmo para filmes de longa duração. Recentemente, o realizador sul-coreano Chan-wook Park e o seu irmão Chan-kyong Park promoveram amplamente o seu filme *Paranmanjang* (2011), destacando o facto de este ter sido filmado com o *iPhone 4*. Se alguns dos seus resultados estéticos estão distantes dos obtidos nos primeiros tempos, dado que, a resolução da imagem destes aparelhos se equivale agora à de algumas câmaras profissionais, outros aspectos específicos dos telemóveis fazem com que estes continuem a ser eleitos como ferramentas fundamentais de um tipo de cinema particular. Para a produtora independente estadunidense *Majek Pictures* – que se promove com o *slogan* *The studio is in your pocket* ('o estúdio está no teu bolso') – os *smartphones* são o único material de trabalho. Esta não recorre a câmaras convencionais, todas as suas obras são registadas com *iPhones*, *iPads* ou *iPods* e editadas com *iMovie*, usando como plataforma o *iPad 2* ou o *iPhone 5*. De acordo com Anna Elizabeth James, uma das fundadoras da referida produtora, «esta forma de fazer filmes significa voltar ao mais elementar e relembrar o que é mais importante, a história, as atuações, e como mostrá-lo».



Fonte <http://www.majekfilms.com/>, captura de ecrã

Figura 16 Making of do filme *Goldilocks* da produtora Majek Pictures filmado integralmente com o smartphone iPhone 4.

Para o cineasta iraniano Jafar Panahi, condenado, em dezembro 2010, a seis anos de prisão e a vinte anos de proibição de filmar, este tem sido um mecanismo essencial para a continuidade do seu trabalho. Em 2011, este e Mojtaba Mirtahmasb, decidiram fazer um filme. Aí, Panahi refletiu sobre a sua condição e acerca o poder do cinema contra a limitação da liberdade de expressão. O filme foi todo registado em sua casa com pequenos equipamentos digitais, entre os quais, o *iPhone 4* de Panahi, utilizado em particular nos momentos de solidão. *Isto Não é um Filme (In Film Nist, 2011)* foi o significativo título atribuído à obra daí resultante. Após este filme, Panahi, que até ao momento da escrita deste texto, permanece em prisão domiciliária, já fez um novo, *Pardé* (também conhecido por *Closed Curtin, 2013*), desta vez em parceria com o seu frequente colaborador, Kamboziya Partovi. O mesmo foi filmado com recurso a meios similares.



Fonte *Isto Não é um Filme*, captura de ecrã

Figura 17 Nesta cena de *Isto Não é um Filme* vemos Jafar Panahi a filmar com o seu *smartphone*. Esta imagem foi convertida numa ilustração e transformada no principal elemento do cartaz promocional do filme.

A *Google* anunciou recentemente o lançamento próximo do *Glass*, um novo equipamento digital multifuncional. Este tem o aspeto físico de uma armação de óculos convencional, dotada de um pequeno ecrã transparente (menor do que as lentes que preencheriam essa armação). O mesmo permitirá efetuar várias das ações disponíveis num *smartphone* com a diferença de que as mesmas serão comandadas pela voz, em vez de pelo toque. Caso pretenda registar imagens em movimento, o portador do equipamento terá apenas de usar a voz de comando ‘Ok *Glass*, grava um vídeo’ e definir o enquadramento, movimentando-se no espaço e direcionando o seu olhar para os elementos a filmar. A perspetiva será a de *first person shooter* e a deslocação do autor determinará a visão. Embora, no momento presente, o *Glass* esteja apenas disponível para os ‘exploradores *Glass*’, como os designa a *Google*, este já foi usado para fazer um filme, o *Project 2x1* (real.: Hannah Roodman, 2013). Este documentou a vida de dois grupos étnicos em Crown Heights, Brooklyn, Nova Iorque. Para a sua concretização, a equipa de filmagem utilizou câmaras convencionais mas pediu também aos protagonistas para usarem o *Glass* e registarem os acontecimentos da sua perspetiva. Daqui resultou um filme

Cinema 2.0

considerado mais realista, em que, mais uma vez, foi enunciada a possibilidade de abolição da mediação efetuada pela câmara como ansiaram vários dos cineastas antes citados.

O ‘cinema p’ (aproveitamos o termo para nos referirmos ao cinema elaborado com os vários equipamentos de portáteis, quotidianos, de bolso – em que incluímos, não apenas o telemóvel, mas também, por exemplo, o *Glass*) foi predominantemente associado, na sua génese, a um tipo de registo de baixa resolução que se erigiu como uma das suas características fundamentais. Vários anos volvidos, este traço já não é relevante dado que os seus resultados se quivalem aos de outras câmaras de elevada qualidade. Outros dos seus aspetos, assumem a dianteira. Entre estes estão: a sua disponibilidade e fácil acesso, que permitem, como vimos com o exemplo de Panahi, a expressão de artistas que de outra forma estariam impedidos ou mais condicionados; o seu baixo custo e facilidade de utilização, que possibilitam, como vimos com o caso da *Majek Pictures*, modalidades de produção alternativas e *low-cost*; novas formas de narrar, como ilustrámos com o *Project 2x1*.

Cinema de base de dados

Uma outra formulação se manifesta ainda no campo do microcinema. A par do minimalismo oferecido pelos novos materiais de escrita cinematográfica que temos vindo a descrever e pelos conceitos que aí emergem, um outro se constrói através de uma forma de cinema construída pela máquina computacional. No texto escrito na viragem do século, Lev Manovich declarou que, proximamente, os filmes e telenovelas assemelhar-se-iam «mais ao canal de televisão *Bloomberg* do que a *E Tudo o Vento Levou*» (2000). Esta ideia era fundada na noção de que a base de dados ocupara já o lugar de principal forma de expressão cultural, destronando a narrativa. Segundo o autor, os novos objetos mediáticos

não contam histórias; não têm princípio ou fim (...), não têm qualquer desenvolvimento temático, formal ou de outro tipo que lhes permita organizar os seus elementos sequencialmente. Em vez disso, estes são coleções de itens

Cinema 2.0

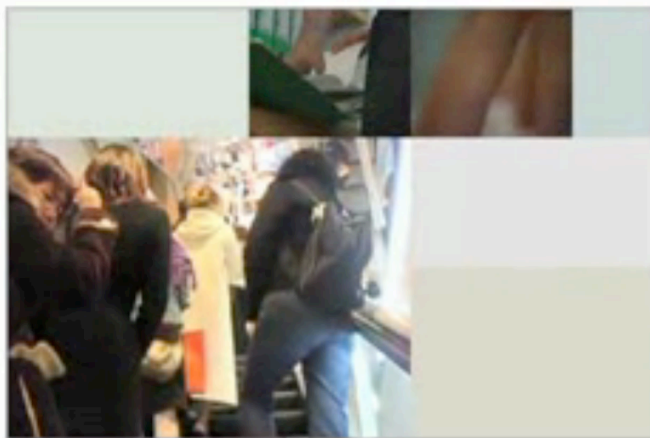
individuais, em que cada um tem o mesmo significado que qualquer outro (Manovich 1998).

Embora o cinema encontre ainda expressões múltiplas, não estando portanto concretizado o cenário antevisto pelo autor, várias experiências têm sido desenvolvidas que podem ser aqui enquadradas. Cineastas e artistas que trabalham com imagens em movimento têm explorado as potencialidades generativas do computador, testando um cinema construído pela máquina. Neste âmbito integra-se o projeto *Korsakow* da autoria de Florian Thahofer. Enquanto ainda estudante de licenciatura da Universidade de Artes de Berlim, Thahofer realizou *Korsakow Syndrome* (2000) um filme sobre o consumo de bebidas alcoólicas (o título desse trabalho fazia referência um termo médico que designa uma tipologia de dano cerebral causada pelo consumo excessivo de álcool). Para organizar uma série de depoimentos recolhidos para o filme, o autor desenvolveu um *software* que veio a assumir a designação *Korsakow System*. O mesmo *software* continuou a ser utilizado pelo autor – que se tornou um cineasta profissional – em trabalhos posteriores e, em 2009, foi disponibilizado como *software* livre, permitindo que qualquer pessoa possa utilizá-lo, aplicando-o aos seus projetos. Aquele possibilita criar narrativas baseadas em relações dinâmicas entre pequenos vídeos, em vez de originar caminhos pré-determinados. Para cada filme *Korsakow* são compostas pequenas unidades narrativas (designadas, no original, por *smallest narrative units* – SNUs), que consistem habitualmente em pequenos vídeos cuja duração ronda entre os vinte segundos e os dois minutos. O resultado é um filme não linear e interativo, onde a audiência escolhe a intriga, selecionado a partir de vários *links*. As histórias são fragmentadas e não necessariamente coerentes. A busca faz-se por correspondências, baseadas em regras pré-definidas de conexões entre as SNUs.

Algorithmic Search for Love (2010), da autoria do austríaco Julian Palacz, é outro exemplo que se enquadra na mesma categoria. Esta consiste numa instalação interativa que funciona como um motor de busca: mediante um arquivo digital de quinhentos filmes e perante uma pesquisa de um termo linguístico (que apenas pode ser efetuada em inglês) – como, por exemplo, *Love* (Amor), como sugere o título –,

Cinema 2.0

elabora uma exibição linear de segmentos dos vários filmes, em que o termo é verbalizado pelas personagens. Uma proposta de cinema de base de dados foi também elaborada por Lev Manovich. Intitulada *Soft(ware) Cinema*, teve a sua origem em 2002 (primeiro como instalação e depois em DVD) e é composta por imagens geradas por *software*, característica que lhe atribuiu a sua designação. Esta inclui três peças audiovisuais: *Texas*, cuja versão original foi criada, em 2002, como uma instalação comissariada pelo *ZKM Center for Art and Media* para a exposição *Future Cinema: Cinematic Imaginary After Film*; *Mission to Earth* (2003), comissariada e produzida por *BALTIC The Centre for Contemporary Art*, de Gateshead, no Reino Unido e *Absences* (s/d), resultante de uma colaboração com o artista berlinense Andreas Kratky. O funcionamento de *Soft(ware) Cinema* consiste no armazenamento e organização em bases de dados de segmentos de imagens em movimento e de sons. A montagem das imagens resulta de combinações aleatórias criadas por variáveis determinadas pelo computador.



Fonte http://www.virtual-circuit.org/art_cinema/Manovich/Soft.html, captura de ecrã

Figura 18 Imagem de uma apresentação de *Soft Cinema*. O ecrã é subdividido em várias janelas que apresentam combinações aleatórias entre as imagens criadas por variáveis determinadas pelo computador.

Estas variáveis, que dão indicações ao programa sobre quais as possíveis combinatórias das imagens e sons, são traduções numéricas de fatores formais como, por exemplo, a cor ou contraste dos elementos visuais. A extensão das possibilidades recombinatórias é dependente da quantidade de informação armazenada nas bases de dados. O ecrã do computador onde se exhibe o *softcinema* está organizado numa lógica de *splitscreen* e *gráficos* que permitem combinações e justaposições entre imagens, no espaço físico do ecrã. Sendo que a interatividade é intrínseca ao funcionamento do *softcinema*, este não oferece uma estrutura linear ou uma narrativa convencional, configurando-se como uma obra inacabada, em permanente reformulação e redireccionamento, em resultado das combinatórias criadas pelo computador.

Ainda na mesma lógica, várias têm sido as tentativas de criar novas experiências cinematográficas que se fruem percorrendo trajetos num espaço geográfico real, visualizando, em pontos específicos e através do ecrã de um dispositivo móvel com localização, cenas enquadradas narrativamente com esse ponto e trajeto. Estes sistemas são utilizados como novas estratégias de informação turística à qual é sobreposta informação, em alguns casos ficcionada em forma de narrativa. Um desses exemplos é o projeto *GPS Films* que se define como *location based mobile cinema*. Scott Hessels, o seu autor, descreve-o assim no *website* do projeto: «O *GPS Films* cria uma nova experiência de visionamento de cinema usando o posicionamento e movimento do espectador para contar a história. Não é uma imagem em movimento, mas uma imagem a mover-se.»²⁶. Este consiste numa plataforma de *software open source* que permite a qualquer criador desenvolver uma experiência fílmica de acordo com o conceito. O primeiro exemplo de utilização do sistema *GPS Films* foi *Nine Lives* (real.: Kenny Tan, 2008). Também com recurso ao mapeamento do espaço através do sistema de localização GPS, pode destacar-se a série *Field-Work* (2002-2006), realizada por Masaki Fujihata, que percorre uma região de um país, realizando entrevistas a habitantes locais utilizando uma câmara de vídeo que regista a respetiva informação de localização do sistema GPS. A partir

²⁶ «Not a moving picture, a picture moving» é o slogan original inscrito no *website* do projecto, <http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>

destes segmentos e da sua informação geo-referenciada, Fujihata constrói uma teia estereoscópica de ecrãs interligados pelas suas relações, espaciais e temporais, representados por linhas desenhadas no espaço.

O lugar do microcinema na produção cinematográfica do tempo do digital

Parece-nos claro, como afirmou Jon Lewis, «que o cinema está a encolher de muitas formas» (2004, 100). Este fenómeno é evidente na forma como é exibido – nas pequenas janelas do *YouTube*, nos ecrãs mínimos dos telemóveis e *iPods* –, na forma como é narrado – em peças de curtíssima duração, com planos muito aproximados –, no modo como é visto – rapidamente, nos breves intervalos da vida quotidiana. No que diz respeito à forma como é construído, a miniaturização, permanece óbvia. Os materiais são simplificados, de baixo custo, pequenos, móveis. Estas características induzem à diminuição das equipas e de outros recursos aí implicados, à compressão do tempo de produção, à criação de atmosferas mais intimistas, ao depuramento dos resultados. Apesar de todas estas dimensões serem determinantes para uma compreensão mais cabal do microcinema, neste estudo focámo-nos, particularmente, na última referida. Ainda assim, não pretendemos aqui abordar todas as vias de reflexão que aí podem ser inscritas ou todos os resultados que se expressam. Pretendemos antes enunciar algumas das suas demonstrações e possibilidades mediante exemplos, alguns amplamente reconhecidos, outros marginais, mas elucidativos de aspectos que importa, neste contexto destacar.

A redução de escala do cinema, por aquilo que nos foi dado observar, é algo que foi anunciado e tentado desde a génese da digitalização. *Little Movies*, o trabalho artístico conceptual de Lev Manovich e a análise do mesmo efetuado pela teórica do cinema Vivian Sobchack, confirmaram-no no advento da digitalização. Após esta fase, esta veio a manifestar-se de forma cada vez mais acentuada e evidente. As câmaras (e restantes materiais) tornaram-se, primeiro mais pequenas do que as nossas cabeças e depois invisíveis, como afirmou Leos Carax, cineasta e argumentista, através da personagem principal do seu último filme, *Holy Motors*. Face a isto, foram criados novas modalidades de escrita. No momento presente,

contudo, esta diminuição de escala parece ligar-se a um elemento contraditório. Em 2000, Lev Manovich escrevia um texto intitulado *Macro-media and Micro-Media* em que assinalava a coexistência futura das duas dimensões no campo dos media. Na altura o autor julgava que o fenómeno era ainda pouco evidente embora estivesse já em construção. Embora entendamos que o cenário de digitalização, com base nos exemplos apontados, propicia, o surgimento de novas formas de produção de pequena escala, e que a dimensão micro se evidencia nas diversas manifestações, não podemos deixar de concordar que esta se mescla com a dimensão macro, no sentido proposto por Manovich. Os cada vez mais pequenos equipamentos permitem criar e aceder a registos de cada vez mais elevada resolução, os canais dedicados inicialmente à exibição de breves segmentos de vídeo, como o *YouTube*, permitem já – e valorizam essa possibilidade – a apresentação de objetos de longa duração, aos trabalhos amadores é concedida a hipótese de assemelharem as suas características técnicas e estéticas às dos profissionais, as imagens em movimento são efémeras, fragmentadas mas, ao mesmo tempo, omnipresentes e ininterruptas. Assim, pode-se considerar que, ao mesmo tempo que a produção cinematográfica do tempo do digital abraça a dimensão micro, identificando as suas vantagens e oportunidades, a mesma entende a necessidade de não abandonar totalmente as capacidades da dimensão macro.

Conclusão

No decurso do presente capítulo, começámos por apontar o que entendemos pela modalidade de produção cinematográfica que designamos por microcinema. Dado que a designação que aqui adotamos não é original e tem vindo a ser aplicada para designar vários fenómenos recentes, optámos por explicitar as principais definições que lhe têm sido atribuídas, embora de modo sintético. Observámos então que, não obstante a expressão microcinema ser um conceito amplo associado a significados distintos dentro da esfera do cinema, no nosso caso, pretendemos aplicá-la para designar os modos de produção de pequeníssima escala que surgem associados ao cinema do tempo do digital. Tentámos então mapear algumas das

Cinema 2.0

expressões desse micro cinema que pretenderam mostrar como este se manifestado desde a génese da digitalização e quais as suas múltiplas possibilidades e intenções. Após esta tarefa, quisemos discutir qual o lugar do microcinema na produção cinematográfica contemporânea. Concluimos que o mesmo, que começou por expressar-se de forma marginal em circuitos restritos de elaboração, estende-se hoje a vários domínios e é propulsor de projectos díspares que podem ser apropriados quer num regime mais independente, quer em circuitos mais próximos do mainstream. No entanto, torna-se notório que esta modalidade de produção capitaliza cada vez mais elementos que originalmente não lhe pertencem. O microcinema assume também aspetos originalmente associados ao domínio macro.

III

Cinema Colaborativo

ou o cinema construído em rede

Mais pessoas do que nunca podem participar na cultura, contribuindo com as suas ideias, perspectivas, informação. A rede permite-lhes não apenas publicar mas também partilhar e estar em contacto, colaborar e, quando as condições são favoráveis, criar, em conjunto, a uma larga escala. Por isso, a rede é uma plataforma para a criatividade em massa e para a inovação.

Charles Leadbeater, «We-think: what's it about?», 2008.

Neste capítulo estudamos a modalidade de produção cinematográfica que designamos por cinema colaborativo. A discussão está organizada em quatro secções. Numa primeira, propomo-nos explicitar o que entendemos por esta modalidade e o seu contexto originador. Esta tarefa conduz-nos à reflexão acerca da ideia de colaboração em rede e ao discurso que a fundamenta. Em seguida, tentamos identificar e compreender as principais características atribuíveis às manifestações enquadráveis no âmbito do cinema colaborativo. Recorremos, para isso, à análise de vários exemplos e casos de distintas tipologias desta modalidade. Na terceira parte, partido dos exemplos estudados, discutimos o lugar do cinema colaborativo no quadro do cinema do tempo do digital. No final, elaboramos um resumo das principais ideias apresentadas e apresentamos uma conclusão.

O que é o cinema colaborativo?

A digitalização do cinema suscitou a possibilidade de uma diminuição drástica dos elementos que intervêm na produção cinematográfica. Se no decurso da sua história, por norma, o cinema se caracterizou por ser colaborativo, exigindo a

cooperação e trabalho em equipa de múltiplos agentes, responsáveis por áreas distintas¹, a partir do tempo do digital, este passou a poder depender de apenas um interveniente para a concretização das suas várias tarefas. Vários dos exemplos apontados na discussão do microcinema mostram esse resultado. No entanto, paralelamente a esta tendência que caracteriza modalidades e práticas cinematográficas do tempo do digital, outra, que aparenta opor-se-lhe, pode ser identificada. A segunda restaura a ideia da construção cinematográfica como resultante do trabalho de múltiplos agentes que atuam, de forma concertada, para a obtenção de um objetivo comum. Assim, no quadro contemporâneo, a *internet*, com as suas múltiplas aplicações e combinada com os restantes meios tecnológicos digitais, possibilita que um mesmo indivíduo possa usá-la para exibir um objeto audiovisual que filmou sozinho, sem atores, e editou no seu computador portátil e, ao mesmo tempo, para colaborar, como membro de uma vasta equipa, na construção ou difusão de um outro. Mais relevante ainda, como também já tivemos oportunidade de assinalar, estes distintos modos de operar estão disponíveis quer para os profissionais da área do cinema, quer para outro qualquer indivíduo sem conhecimentos especializados².

Entende-se por cinema colaborativo o processo de produção cinematográfica resultante da colaboração entre múltiplos intervenientes, ligados através da *internet*. Esta colaboração supõe não a mera justaposição de contributos, mas efetiva participação de vários agentes na construção de um objeto único. A mesma é frequentemente criativa mas pode ser também, em vários casos, financeira. Isto significa, no primeiro caso, que o trabalho cinematográfico resulta dos contributos artísticos e técnicos de vários participantes em rede, enquanto que, no segundo caso, a participação não interfere no conteúdo do projeto, mas serve antes para a sua

¹ Ao longo da história do cinema, alguns projetos cinematográficos experimentais ou amadores foram elaborados por microequipas de produção. Contudo, estas práticas eram pouco frequentes, dispendiosas, e exigiam desses agentes conhecimentos técnicos aprofundados.

² Apesar da ideia do filme como uma obra coletiva ter sido muitas vezes ocultada pela figura autoral – estabilizada no cineasta desde a proposta da ‘política de autor’ formulada na revista *Cahiers du Cinema* – a obra filmica fez-se sempre da reunião dos vários contributos. Vários autores têm procurado reativar estes entendimento. Na sua edição de 2012, o festival de cinema documental *DocLisboa* dedicou a rubrica *United We Stand, Divided We Fall* ao cinema dito coletivo, realizado entre os anos 1960-1980.

viabilização financeira. Neste última possibilidade, cada interveniente contribui com um montante em dinheiro destinado à sua produção ou difusão. Esta modalidade tem sido designada de múltiplas formas. Além da expressão cinema colaborativo, a mais frequente e a que aqui adotamos, outras têm-lhe sido aplicadas, tais como, ‘cinema participatório’, ‘cinema social’, ‘cinema contributivo’, ‘cinema *do-it-with-others* (DIWO), ‘cinema *do-it-together* (DIT)’ ou ‘cinema *crowdsourced*’. As mesmas têm sido empregues de forma indiferenciada, como tratando-se de sinónimos³. Como poderemos perceber através exemplos apresentados mais adiante neste capítulo, vários autores de projetos cinematográficos entendidos como colaborativos recorrem alternadamente a várias destas expressões para designar a tipologia do trabalho desenvolvido.

A colaboração na rede

Um conjunto de discursos contemporâneos, elaborados no âmbito académico, institucional e mediático, considera que novas formas de sociabilidade e de trabalho emergiram a partir do advento da denominada *web 2.0*. De acordo com estes, a melhoria e alargamento das condições de acesso à *internet*, o desenvolvimento de plataformas *online* que permitem a criação e partilha de conteúdos gerados pelo utilizador e as variadas, e cada vez mais simplificadas e menos dispendiosas, aplicações e aparelhos de registo e edição audiovisual, terão criado a possibilidade de participação de um número muito vasto de indivíduos – um número inigualado em qualquer outro momento anterior – na definição e construção dos objetos que compõem o seu património cultural e artístico. Se, durante os anos 1990 e ainda durante alguns anos da década seguinte, a questão se colocou no acesso à rede, tornando célebre o debate acerca da ‘divisão digital’ e das medidas a ser tomadas para diminuir o fosso entre os infoincluídos e os infoexcluídos, no momento presente a reflexão parece situar-se na tentativa de equacionamento da distância entre aqueles que participam efetivamente na rede como criadores de conteúdos ou, pelo menos,

³ Como poderemos perceber nos exemplos apresentados na segunda parte deste capítulo, vários autores de projetos cinematográficos colaborativos recorrem alternadamente a várias destas expressões para designar a tipologia do trabalho desenvolvido.

como difusores e editores dos mesmos, e aqueles que mantêm com a informação veiculada na rede a mesma relação que tinham com os dados fornecidos pelos media tradicionais, a de meros recetores⁴. Mais ainda, como esta participação é efetuada em rede, mediante interações, partilhas e trocas, o trabalho que daí emerge é observado como resultante da cooperação entre os vários agentes e da conjugação dos seus contributos. Esta conceção encerra a ideia de uma renovação do cenário económico e social da produção e circulação cultural e artística que tem vindo a ser entendida como resultando na constituição de um novo tipo de organização. Esta, na perspetiva de alguns, tem o poder de reformar o modelo capitalista tradicional, substituindo-o pelo ‘capitalismo em rede’ ou ‘capitalismo colaborativo’, ou propondo-lhe alternativas⁵. A isto subjaz a noção de que a dominação das indústrias culturais e mediáticas na definição e criação de conteúdos e dos seus fluxos, vigente durante o século XX, é agora questionada pela ação dos indivíduos em rede que estão capacitados, não só para lhe opor possibilidades mais consentâneas com os seus reais interesses e necessidades, mas também para atuar sobre aquelas conduzindo-as, assim, à redefinição da sua oferta e da relação estabelecida com os destinatários.

Importa, neste contexto, lembrar que a ideia do diálogo do recetor com os conteúdos culturais e mediáticos não é recente. Esta esteve presente de forma ampla desde os anos 1960, primeiro na teoria da literatura, onde pode ser destacado o vastamente citado trabalho de Umberto Eco, *A Obra Aberta* (1962), e

⁴ Em 2006, Jakob Nielsen ilustrou o princípio da ‘desigualdade participativa’ através da regra 90:9:1. Esta afirmava que, de entre as pessoas ligadas em rede, 90% assumiam um comportamento passivo em relação aos conteúdos, 9% agiam como editores e apenas 1% eram criadores. Desde aí, várias pesquisas têm procurado contrariar esta perceção, tentando mostrar que o número de criadores em rede é cada vez mais elevado. Por exemplo, em 2012, um estudo desenvolvido pela BBC *Online* concluía que a participação digital no Reino Unido, definida como «a criação e contribuição digital para ser vista por outros», era realizada por 77% das pessoas com acesso à rede (Goodier, 2012).

⁵ Com base nestes princípios, vários autores têm feito propostas concretas. Numa perspetiva alter-capitalista, o coletivo *Ars Industrialis*, liderado pelo filósofo Bernard Stiegler, propõe a recente constituição de uma ‘economia da contribuição’ que, acredita, substitui o anterior modelo industrial (2010). Numa visão similar, Yochai Benkler, autor de *A Riqueza das Redes: De que modo a produção social transforma os mercados e a liberdade* (2006), sugere a constituição de uma ‘economia de contribuição em rede’. Por seu turno, alguns autodesignados ‘comunistas digitais’, como Dmytri Kleiner, autor de *The Telekommunit Manifesto* (2010), crêem que as condições contemporâneas permitirão a concretização de modalidades culturais e de comunicação alternativas às geradas pela indústria e pelas dinâmicas do mercado, criando o que designam por um ‘comunismo *peer-to-peer*’. O seu projeto pretende restaurar o modelo de participação e partilha livre e universal que considera ter sido criado na génese dos sistemas *peer-to-peer* e a limitação da sua apropriação pelo sistema industrial capitalista.

posteriormente, a partir de 1970, na investigação desenvolvida no âmbito dos *Cultural Studies* (Stuart Hall 1973; Brundson e Morley 1978; Morley 1986; Ang 1985; Fiske 1987; entre outros) e da corrente da sociologia funcionalista designada por ‘Usos e Gratificações’ (Katz 1990; Liebes e Katz 1991; entre outros). Estes estudos, em rutura com os que entendiam o recetor como sujeito à influência e condicionamento exercidos pelas mensagens veiculadas pelos *media* de massa, desenvolvidos fundamentalmente na continuidade da linha de pensamento associada à Escola de Frankfurt e, em particular, ao trabalho de Theodor Adorno, atribuíram àquele a capacidade de desconstruir e negociar os significados contidos nos textos mediáticos. Esta tendência das ciências da comunicação, surgida num período de grande desenvolvimento tecnológico aplicado à área da comunicação de massas, antecipava a retórica participativa e colaborativa agora instaurada. Hoje, aquilo que, no quadro dos referidos discursos, é entendido como participação, acentua ainda mais o poder atribuído ao recetor. A capacidade de desconstrução, que antes lhe havia sido concedida, é complementada por ação de construção. Não se trata já, pois, de conceber os recetores como intérpretes do conteúdo dos produtos culturais e mediáticos, mas antes como substitutos das clássicas instâncias de produção e difusão e libertos das suas normas, determinações ou critérios de seleção. Defende-se assim a ideia de integração do indivíduo em rede no processo de definição e elaboração dos conteúdos pelo que se considera estar em curso a transição de uma cultura de consumo, determinada pelo fluxo unidirecional de conteúdos entre a indústria e os seus recetores, para uma ‘cultura participatória’ em que «os fãs [dos produtos da indústria cultural] e outros consumidores são convidados a participar ativamente na criação e circulação de novos conteúdos» (Jenkins 2006, 331).

Henry Jenkins, identificado habitualmente como responsável pelo termo ‘cultura participatória’, é, sem dúvida, um dos seus principais ideólogos. Embora, na sua obra, a utilização do termo seja anterior ao nascimento da *web 2.0*⁶, o autor atualizou-o, em 2006, em dois documentos que têm sido entendidos como os mais relevantes na definição deste alegado novo modelo cultural. São estes *Convergence*

⁶ É possível encontrar as primeiras referências ao termo seu no livro de 1992, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*.

Culture: Where Old and New Media Collide, o livro mais celebrado do autor, e o livro branco que o antecede, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, coordenado pelo mesmo. Neste último, foram apontadas as principais características atribuídas à ‘cultura participatória’: a existência de poucas barreiras à expressão artística e à intervenção cívica; o forte apoio à criação e partilha; a existência de uma orientação informal em que o conhecimento dos que têm mais experiência é transmitido aos principiantes; a crença de cada um dos membros na validade das suas contribuições e na existência de algum grau de conexão social entre si (Jenkins *et al.* 2006, 3). Nesta formulação destacam-se os dois fatores fundamentais que sintetizam a definição do novo modelo: em primeiro lugar, a vasta disponibilidade e o baixo custo dos meios de produção, que eliminam os anteriores entraves à participação – fazendo depender a alegada mudança de uma ideia de progresso tecnológico – e, em segundo lugar, a noção de que o território virtual se organiza mediante o estabelecimento de estreitas e fortes relações entre os seus membros. Como salienta Mirko Tobias Schäfer, esta definição assume assim um caráter, não meramente descritivo, mas mormente programático (e quase normativo, poderíamos acrescentar), indicando aos sujeitos participantes como orientar a sua conduta (2001, 43). Em ambos os documentos, Jenkins defende que os participantes possuem agora a capacidade de, não alterando a vocação das indústrias culturais e mediáticas que se orientam em função dos seus interesses económicos, resistir e levá-las, de modo gradual, a mudar a sua programação. Para isso, Jenkins, que se define como um utopista crítico, propõe o abandono do que designa como uma «política de confrontação» em relação aos grandes grupos mediáticos e a adoção de uma «tática de colaboração» *ad hoc* (2006, 260-261) que, na sua perspetiva, conduzirá à renegociação, por parte daqueles, da sua relação com os consumidores e dos conteúdos veiculados (2006, 254).

No âmbito deste anunciado novo modelo cultural, o antigo recetor ou consumidor de conteúdos é entendido como detentor de um papel híbrido, papel esse que resulta da combinação da sua anterior função exclusiva face à indústria com a de produtor, esta última recentemente adquirida, através das aplicações da *web*. Vários trabalhos têm-se dedicado a analisar a dupla condição do utilizador das plataformas

de conteúdo disponíveis na rede e as suas possibilidades de atuação simultânea como criador e recetor. Para a denominar foi recuperado o termo *prossumidor*⁷, da autoria de Alvin Toffler, que aglutina os termos profissional ou produtor e consumidor (Tapscott e Williams, 2006; Ritzer e Jurgenson, 2010), ou cunhados outros, tais como *youser* (Van Dijck, 2007), ‘pro-am’ (Charles Leadbeater e Paul Miller, 2004), ou o mais recorrentemente citado *producer* (Bruns, 2009)⁸, que pretendem destacar o comportamento ativo dos indivíduos, substituindo o termo consumidor, habitualmente observado como referente a uma entidade passiva, pelo de utilizador.

A visão que temos vindo a descrever está enraizada em três ideias essenciais. Uma dessas ideias determina que, mediante a tecnologia digital e a designada *web 2.0*, os indivíduos ligados em rede foram dotados do poder de intervir numa esfera que antes lhes estava vedada e que essa capacidade de intervenção conduz à edificação de um novo modelo de produção e circulação cultural – a já referida ‘cultura participatória’ – que Jenkins e Hartley, caracterizam, num texto conjunto, como «sem a necessidade de lideranças de vanguarda, da filtragem de especialistas ou de controlo institucional» (2008). Uma outra, decorrente da primeira, considera que o novo modelo cultural, resultante da combinação de esforços de uma ‘inteligência coletiva’⁹, constituída pela multitude de indivíduos participantes, contribui para a formação de uma sociedade mais livre, democrática e igualitária, em que todos têm a possibilidade de se expressar livremente e em que a sua expressão pode ser canalizada para a criação de mais e melhor comunicação, informação e

⁷ O termo original *prosumer*, habitualmente traduzido para português por *prossumidor*, foi criado por Toffler no seu livro *A Terceira Vaga* (1980) para aludir ao novo papel assumido pelo consumidor na designada era pós-moderna. De acordo com o autor, a saturação do mercado resultante da produção em massa implicaria a necessidade das empresas, para manterem os negócios rentáveis, começarem a produzir produtos e serviços personalizados, tarefa para a qual necessitavam da intervenção de um consumidor pró-ativo, capaz de participar na delineação das características dos bens que pretendia consumir.

⁸ José Van Dijck (2007) sugere o termo *youser*, a junção do termo *you* (tu), alusivo ao cidadão participante da rede ao qual, em 2006, a revista *Time* atribuiu o título de personalidade do ano, e o termo *user* (utilizador). Alex Bruns (2007) propõe utilização do termo *producer*, uma fusão entre *producer* (produtor) e *user* (utilizador). Qualquer um destes termos de matriz linguística anglo-saxónica são de difícil tradução em português pelo que se optou por usá-los na sua versão original.

⁹ Inteligência coletiva é um termo frequentemente atribuído ao autor Pierre Levy. No livro homónimo publicado em 1994, o autor define o conceito como «uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências (...)».

entretenimento. Finalmente, a ideia de que o *design* das redes e a forma de circulação dos dados aí partilhados favorece esta lógica comunitária inibindo o regresso do modelo antecedente.

Partilhando desta visão, Jeff Howe utilizou, pela primeira vez em 2006, nas páginas da revista *Wired*, a expressão *crowdsourcing*, termo este que se tornaria recorrente. O texto original de Howe, que o autor haveria de expandir em livro, definia o conceito como resultante da junção entre os termos *outsourcing*, referente à subcontratação com recurso a fontes externas, que permitiu às empresas baixar os custos com os seus recursos humanos, e *multidão*, no sentido do alargado coletivo que intervém através da ligação à *web*, termo emprestado do livro *A Sabedoria das Multidões* (2009 [2004]) de James Surowiecki. De acordo com Howe, o novo cenário beneficiava quer os utilizadores da rede, que encontravam «um mercado para os seus esforços», quer as empresas, que descobriam «formas de aproveitar o talento latente da multidão» (2006). Outro benefício para as últimas, também de acordo com o texto daquele autor, era o facto do trabalho assim obtido ser muito menos dispendioso do que o fornecido pelos «trabalhadores tradicionais» e servir para resolver problemas e criar conteúdos (2006). O termo *crowdsourcing* passou, assim, a ser aplicado para referir-se às novas possibilidades de obtenção de trabalho de baixo custo através da rede, originadas pelo crescimento do seu número de participantes ativos e pelo fácil acesso aos conteúdos através das plataformas da *web*. Aliás, não obstante, a sua complexidade conceptual e as questões implicadas na reflexão de Howe, o termo autonomizou-se da sua fonte original, como mostra o trabalho desenvolvido pelos investigadores Estellés-Arolas e González-Ladrón-de-Guevara sobre a sua aplicação, passando, na generalidade dos discursos, a designar simplesmente uma «atividade colaborativa realizada na *internet*, como a cocriação ou a inovação proposta pelo utilizador» (2012, 189). O conceito supracitado deu origem a um outro seu derivado, *crowdfunding*¹⁰ – traduzido habitualmente, em português, por financiamento colaborativo ou coletivo – entendido como uma estratégia de mobilização e

¹⁰ A génese da utilização deste termo é difícil de identificar. A criação do termo é reivindicada pelo empresário estadunidense Michael Sullivan que afirma tê-lo usado pela primeira vez em 2006, inspirado pelo termo de Howe (<http://crowdfunding.pbworks.com/w/page/10402176/Crowdfunding>, consultado a 15/10/2012). Este tipo de estratégias precede, contudo, a criação desta terminologia.

angariação de capital proveniente de múltiplas fontes individuais, reunidas mediante a participação nas redes definidas pela *internet*, e destinada a apoiar iniciativas propostas por privados ou organizações. Esta estratégia tem sido observada como uma alternativa aos modos institucionais de obtenção de fundos para a implementação de projetos que são substituídos ou complementados por dinheiros provenientes de audiências ou apoiantes dessas iniciativas. Está aqui implícita a ideia de que, apesar do baixo valor de alguns contributos, o alargamento dos potenciais patrocinadores pode permitir igualmente a viabilização das propostas, numa lógica de micromecenato. A mesma tem sido usada para financiar projetos diferenciados ligados à filantropia, a campanhas políticas, ao jornalismo, à génese de atividades de negócios ou a propostas artísticas de vários campos, onde se integra também o cinema.

Na perspetiva defendida pelos discursos antes apresentados, as estratégias de trabalho ou financiamento colaborativo permitem que qualquer indivíduo tenha a possibilidade de aceder a novos contextos e canais, não apenas para apresentar o seu trabalho, mas para o desenvolver e potenciar em parceria com outros agentes criativos à margem das barreiras, filtros ou imposições, colocadas pela clássica estrutura industrial capitalista. No campo da produção de imagens em movimento que aqui nos interessa analisar, as mesmas têm originado grande entusiasmo junto dos utilizadores das redes, sejam estes fãs dos produtos das indústrias culturais ou outros, que têm a expectativa de, individualmente ou integrados numa comunidade *online*, dar a conhecer as suas experiências audiovisuais e, eventualmente, obter reconhecimento. As mesmas têm também obtido boa receção junto de profissionais a trabalhar em regime independente que identificam aqui formas de debelar a ausência ou o insuficiente financiamento proveniente das instâncias que tradicionalmente assumem essa missão, bem como outros constrangimentos que inibem o seu acesso aos circuitos habituais de produção, difusão e exibição cinematográfica. Para muitos destes agentes, as estratégias de trabalho ou financiamento colaborativo criam a expectativa da emergência de novas modalidades estéticas e criativas.

Em consequência do que afirmámos, múltiplos trabalhos cinematográficos têm surgido integrados na categoria de cinema colaborativo. Face às novas

possibilidades anunciadas, importa analisar qual a postura das clássicas indústrias de conteúdos. Estará efetivamente o modelo de produção e difusão industrial a ser superado por um novo caracterizado por uma soberania do indivíduo participante e por uma economia contributiva? Ou procurará este adaptar-se às transformações económicas, sociais ou culturais em curso e identificar formas complementares de lucrar com estas? Se parece ser evidente que a *web 2.0* propiciou um novo quadro de possibilidades e que os utilizadores da rede podem agora produzir, distribuir e exibir conteúdos a uma vasta escala e a custo mínimos, importa notar que as indústrias não ficam indiferentes a este cenário e procuram agir de forma a não perder o seu espaço de atuação. Assim, como mostraremos mais à frente, mediante alguns exemplos, em paralelo com as propostas efetuadas pelos utilizadores da rede, que procuram tirar partido deste anunciado novo poder, surgem estratégias empresariais baseadas nos modelos de negócio tradicionais. As clássicas indústrias de conteúdos aproveitam a produção dos utilizadores em rede de diferentes formas: como fonte para a construção das suas mercadorias, como forma de as promover ou assumindo o controlo sobre as plataformas disponíveis para a sua construção ou difusão.

As práticas do cinema colaborativo: a colaboração criativa

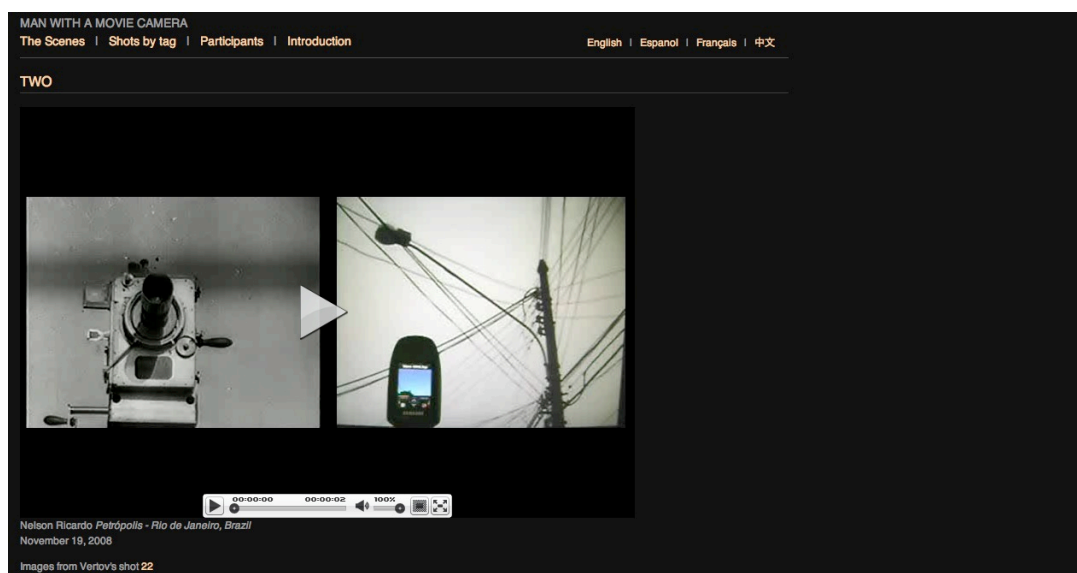
No quadro das experiências de cinema colaborativo podem ser identificadas tipologias distintas. Estas revelam diferenças no que diz respeito à sua organização, estrutura e aos objetivos que lhes subjazem. As mesmas têm sido propostas por agentes oriundos de múltiplas proveniências financeiras e organizacionais, de dentro e de fora da esfera da produção cinematográfica, e usadas com variadas finalidades. Apresentamos, em seguida, um conjunto de exemplos e casos que têm como propósito mostrar essa diversidade de concretizações e permitir a reflexão sobre o tema.

A colaboração como estratégia para os independentes

A artista plástica estadunidense, Perry Bard, tem usado esta modalidade de

Cinema 2.0

produção cinematográfica como recurso de experimentação estética. Em 2007, criou o projeto artístico *Man With a Movie Camera: The Global Remake* que propunha, como o título indicia, a reinterpretação do filme *O Homem da Câmara de Filmar* (*Chelovek s Kino-Apparatom*, real.: Dziga Vertov, 1929). No entanto, a sua intenção era que a tarefa do registo ficasse a cargo, não de si própria, mas antes de um alargado conjunto de indivíduos, distribuídos mundialmente. Com esse objetivo, criou um *website*, no qual o filme original de Vertov foi disponibilizado plano a plano. Em seguida, a autora sugeriu aos internautas a sua participação. Qualquer indivíduo poderia contribuir com imagens, independentemente das suas competências técnicas e estéticas e dos equipamentos à sua disposição. As regras determinavam apenas que cada participante deveria selecionar um ou mais dos segmentos do filme, registar imagens alusivas aos elementos aí incluídos ou à sua composição e, finda essa primeira etapa, fazer o *upload* dos registo obtidos no *website*. Milhares de contributos depois, de todos os continentes, o projeto continua ativo. As novas imagens criadas pelos utilizadores são mostradas *online*, lado a lado com as que as inspiraram, através de um *software* específico que arquiva, sequencia e seleciona para exibição as imagens submetidas.



Fonte <http://dziga.perrybard.net/contributions/show/1572>, captura de ecrã.

Figura 19 Website do projeto *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (criador: Perry Bard, 2007). Na coluna da esquerda é apresentada um plano do filme original de Vertov e, na da direita, um registado por um participante que aparece identificado imediatamente abaixo das imagens.

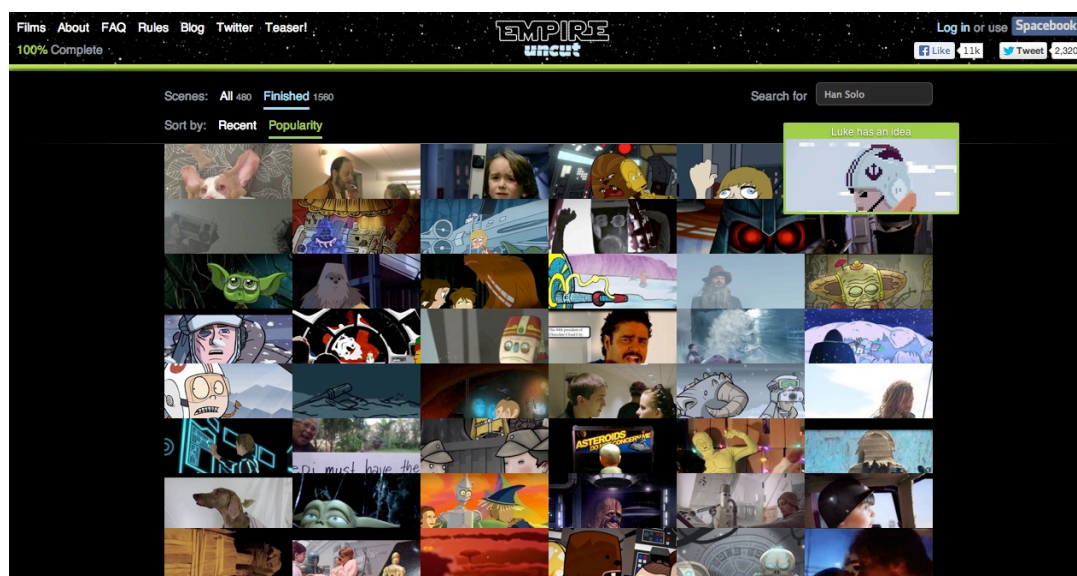
É possível ver quantas pessoas contribuíram com *remakes* para cada um dos planos e assistir a todos os filmes¹¹. Diariamente, na página principal do *website*, é mostrada uma versão diferente do *remake* que resulta de uma escolha aleatória, feita pelo *software*, dos vários contributos dos participantes. Periodicamente, algumas destas versões são apresentadas em ecrãs de cinema convencionais ou noutros locais, como galerias de arte ou espaços públicos, neste último caso fazendo recurso a ecrãs itinerantes instalados, durante curtos períodos, em locais selecionados.

Neste trabalho, Bard oferece uma reflexão sobre as potencialidades do que designa como o «vídeo da era do *YouTube*» (2010). A artista diz que o seu projeto foi motivado pela previsão de Vertov de «um futuro em que um exército de *kinoks* [operadores de câmara] poderiam atualizar as notícias sobre o mundo a cada quatro horas» (2011, 323). Partindo do pressuposto de que ultrapassámos hoje o cenário futurista antevisto pelo cineasta soviético, Bard admitiu que era altura de concretizar a sua ideia. Este trabalho serviu, assim, para mostrar as possibilidades sociais e culturais associadas ao facto de qualquer indivíduo estar hoje dotado da possibilidade de, não apenas criar, mas também difundir imagens a uma larga escala, bem como testar os resultados estéticos que daí possam advir.

Star Wars Uncut é uma experiência semelhante à anterior. Em 2009, partindo do já vastamente documentado interesse dos fãs pelo *franchise Star Wars*, aquele projeto propôs um exercício aos internautas através do seu *website*¹²: elaborar um *remake* colaborativo do primeiro filme da série *Episódio IV – Uma Nova Esperança* (*Star Wars: Episode IV – a New Hope*, real.: George Lucas, 1977). Para permitir operacionalizar esta ideia, o mentor da proposta, Casey Pugh, na altura um programador da plataforma *online Vimeo*, disponibilizou no *website* o filme original, dividido em pequenos excertos de quinze segundos. Pediu, então, a cada participante, para assinalar o seu preferido, para refilmá-lo, ao seu critério, num período de 30 dias, e, findo este tempo, efetuar o *upload* das imagens no *website*.

¹¹ Embora, por princípio, a autora não faça nenhuma pré-seleção das imagens esta admite ter apagado algumas que, segundo considera, não se relacionavam de forma alguma com os elementos do plano original que se pretendia reinterpretar (2010).

¹² <http://www.starwarsuncut.com/>



Fonte <http://www.starwarsuncut.com/empire/finished/>, captura de ecrã.

Figura 20 Website do projeto *Star Wars Uncut* (criador: Cassey Pugh, 2009). Cada um dos retângulos remete para um dos excertos filmados pelos fãs.

Após o prazo definido para a finalização do projeto, Pugh construiu um novo filme a partir do que considerou a melhor interpretação de cada excerto. Este foi elaborado a partir de 472 partes distintas. O trabalho final, contrariamente aos receios do seu proponente (que temia ser alvo de penalizações por parte da *Lucas Films*, empresa detentora dos direitos do filme original) foi bem aceite. *Star Wars Uncut* foi até reconhecido pela indústria televisiva estadounidense que lhe atribuiu um *Emmy*, o seu mais elevado galardão, na categoria de melhor ficção interativa. Observando o sucesso obtido pela proposta junto dos fãs, a *Lucas Films* abdicou de parte dos direitos de autor que lhe pertenciam pela utilização do seu produto, convertendo-os numa forma adicional de promoção. Este caso, como os diversos relatados por Henry Jenkins, acerca da atitude colaboracionista¹³ da indústria, face ao labor dos seus fãs em torno de vários dos seus produtos, demonstra que a mesma começou, desde cedo, a compreender como poderia beneficiar desta lógica de trabalho colaborativo. Esta noção, fez com que aquela começasse, não apenas a tolerar a apropriação que os

¹³ Jenkins distingue as duas atitudes que têm sido adotadas pelas grandes empresas de media face à utilização e apropriação dos objetos culturais de que são detentores. O autor designa-as por colaboracionistas – as que se pautam pela aceitação – ou proibicionistas – as que optam por sancionar os utilizadores (2006, 173). De acordo com John T. Caldwell, os elogios de Jenkins à atitude colaboracionista permitiram às empresas aprender a beneficiar do trabalho desenvolvido pelos participantes das redes (2009, 163).

utilizadores das redes faziam dos seus produtos, capitalizando em vários casos essa utilização – como forma de obter dados acerca das suas audiências ou, como já referimos, como forma de promover os seus produtos –, mas também a desenvolver vários projetos destinados ao seu incentivo.

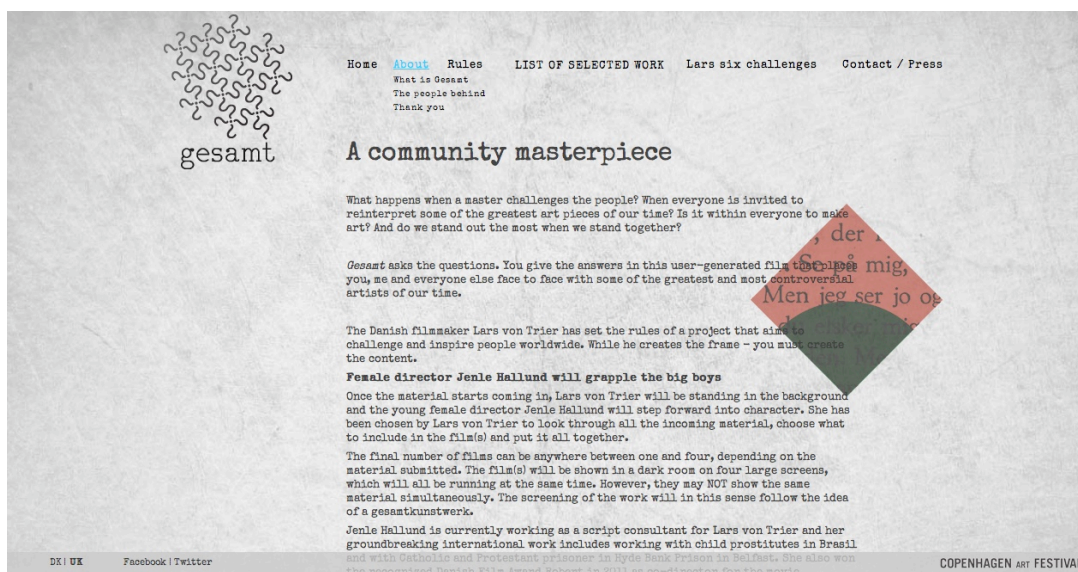
Recentemente, o cineasta dinamarquês Lars Von Trier associou-se a *Gesamt*, apresentado, em agosto de 2012, como um projecto para a construção de um «filme gerado pelo utilizador»¹⁴. A proposta, feita através de um *website* específico, consistia em apelar a qualquer utilizador da rede que, partindo de seis peças artísticas selecionadas por Trier (de autores tão diversos e de áreas distintas, como Paul Gauguin, James Joyce, César Franck, August Strindberg, Sammy Davies Jr. ou Albert Speer), pudesse criar um trabalho cinematográfico de não mais de cinco minutos. A partir daqui, os coordenadores do projeto propunham-se selecionar as imagens mais interessantes – que, definiam como as que revelassem maior criatividade e não maior qualidade técnica – e organizá-las numa longa-metragem. A realização do filme final ficaria a cargo de Jenle Hallund, assistente habitual de Trier. O *upload* das imagens foi feito pelos participantes durante o primeiro mês do projeto. De acordo com os dados apresentados pelo dossier de imprensa de *Gesamt*, a maior parte dos contributos, 59, proveio dos EUA, seguido do Brasil, com 50, e da Dinamarca, país de origem do projecto¹⁵, com 24. Do total de 501 filmes candidatos elaborados por 400 participantes, foram selecionados 142¹⁶. A partir desta seleção, foi construída a obra *Disaster 501: What Happened to Man?* (real.: Jenle Hallund e outros, 2012), com 45 minutos de duração. Ao contrário dos projetos anteriormente descritos, o *website*, que foi a plataforma que permitiu a reunião dos contributos, não serviu posteriormente como meio para a sua exposição¹⁷.

¹⁴ Esta expressão foi utilizada nos seus materiais de divulgação paralelamente a outras, tais como «obra-prima comunitária» ou «filme feito através de *crowdsourcing*». No *website* do projeto as mesmas são utilizadas alternadamente.

¹⁵ Desde o início de *Gesamt*, esteve anunciado no *website* do projecto que a sua estreia pública, em ecrã grande, seria efetuada no *Copenhagen Art Festival*, na capital dinamarquesa, em outubro do mesmo ano.

¹⁶ De acordo com a listagem da proveniência dos trabalhos selecionados, disponível no *website* do projeto, um é português. Não há, contudo, informação que indique se houve mais candidatos da mesma nacionalidade.

¹⁷ Não tendo sofrido quaisquer atualizações desde a data de conclusão do filme, a página de *internet* apenas nos permite ver o *trailer* do filme

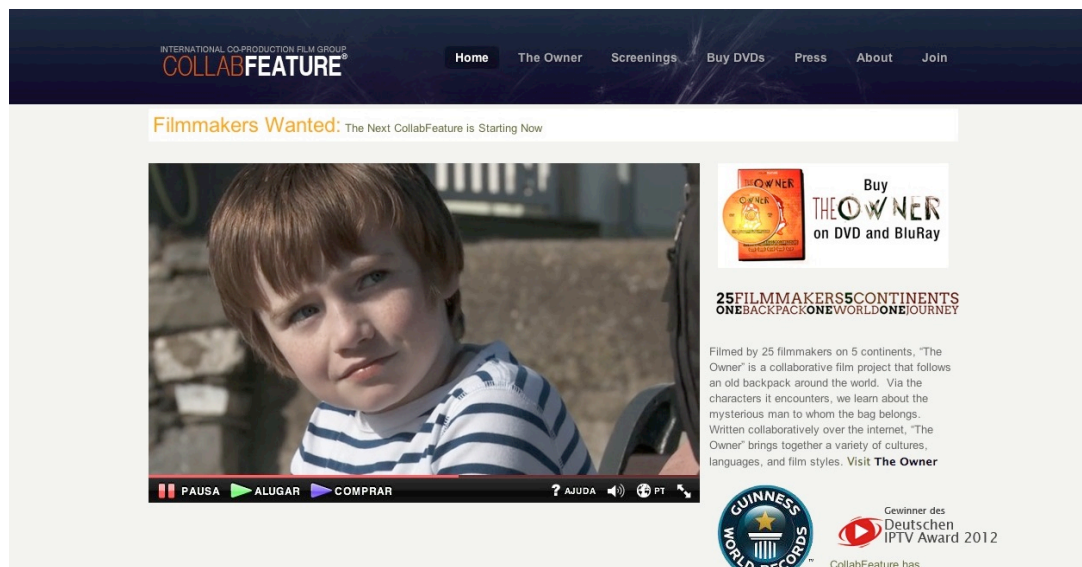


Fonte <http://www.gesamt.org/uk/?section=about>, captura de ecrã.

Figura 21 Website do projeto Gesamt. Nesta página foram explicados os objetivos do projeto aos seus participantes potenciais.

Este projeto foi observado como foco de visibilidade para indivíduos que buscam trabalhar na área do cinema. Num artigo publicado na *IndieWire*, Justin D. Hilliard, realizador independente que foi um dos contribuidores do projeto, teceu-lhe um enorme elogio, destacando que o mesmo permitiu motivá-lo criativamente (2012). As estratégias de cinema colaborativo têm, aliás, vindo a gerar grande entusiasmo junto de artistas e cineastas a trabalhar à margem da indústria cinematográfica. De entre estas, algumas têm na génese a sua vontade de intervenção. O projeto *CollabFeature: International Co-Production Film Group*, dirigido pelo produtor e realizador Marty Shea, é um desses exemplos. Este foi criado em 2008, por um grupo de produtoras cinematográficas sediadas em Nova Iorque, com o objetivo de debelar a falta de orçamento para viabilizar projetos financeiramente ambiciosos e procurando tirar partido do acesso de banda larga à *internet*, e da simplificação e baixo custos dos equipamentos de registo e edição de imagem. Como é dito no *website* do projeto aos potenciais interessados em aliar-se a este, o mesmo consiste numa forma de permitir aos realizadores independentes juntar os seus recursos de forma a criar algo que nenhum destes poderia conseguir isoladamente e, deste modo, competir com as grades produções. Numa primeira fase, *CollabFeature* propôs a realização de uma longa-metragem composta por múltiplos

segmentos articulados entre si. Para essa tarefa, selecionou candidatos que já tinham antes realizado, pelo menos, um filme. As tarefas de escrita do guião e de planeamento das filmagens foram feitas *online* e agregaram o trabalho de 25 cineastas que, na sua maioria, apenas estiveram em contacto através da rede. Cada um ficou depois responsável pela realização e montagem de uma parte específica e a versão final foi editada pelos coordenadores do projeto, de forma a unificá-la. O resultado desta proposta foi o filme *The Owner* (real.: vários), estreado em 2012. A história narrada, a do percurso de uma mochila que atravessa catorze países dos cinco continentes, justifica as várias nacionalidades dos cineastas envolvidos. De acordo com Neha Raheja Thakker, uma das cineastas envolvidas em *The Owner*, a sua participação nesta longa permitiu-lhe, segundo afirmou, beneficiar dos resultados financeiros da distribuição desse formato (2010, 23). As curtas-metragens que alternativamente tem realizado – a opção por esta modalidade deve-se às restrições orçamentais com que tem de lidar – não são um formato lucrativo, afirma, além do circuito dos festivais (2010, 23).



Fonte <http://www.collabfeature.com/>, captura de ecrã.

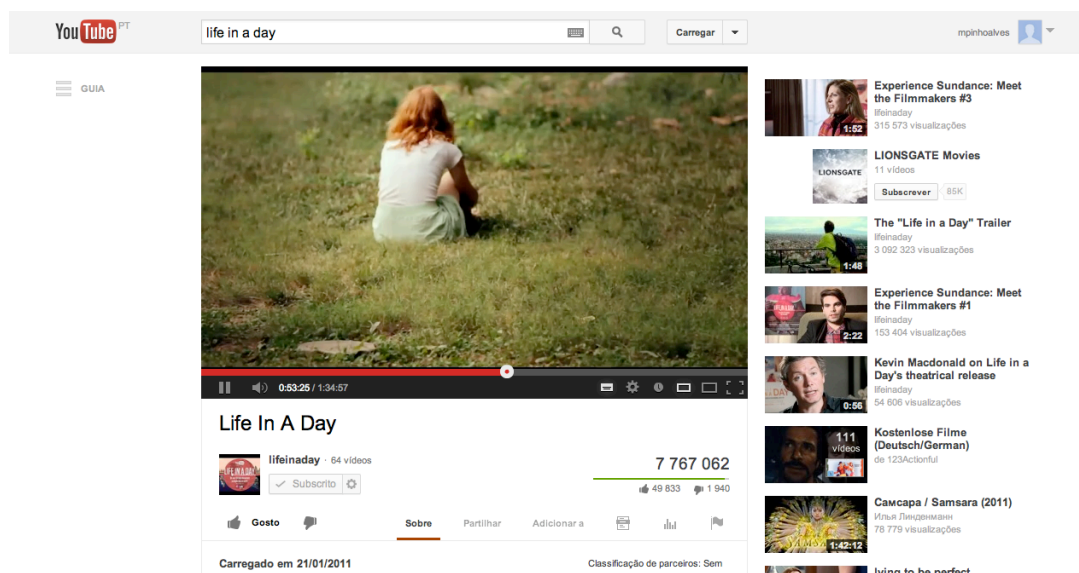
Figura 22 Website do projeto Collabfeature. Em destaque aparece um trailer do filme *The Owner* (real.: vários, 2012) criado no âmbito do projeto.

Embora não existam dados acerca dos resultados financeiros obtidos por *The Owner*, a metodologia utilizada contribuiu, pelo menos, para lhe atribuir alguma

visibilidade mediática. O seu modelo de produção e distribuição e o facto de ter reunido um número tão elevado de participantes na sua escrita e realização têm sido aspetos destacados nos materiais promocionais do projeto que tentam evidenciar a sua singularidade. Um novo filme está em fase de produção no âmbito do *Collabfeature*, com o título provisório *Train Station*. Este segue uma personagem principal que é representada por diferentes atores, em diferentes cidades internacionais. Cada segmento é filmado por um diferente realizador que procura dar continuidade ao material já filmado. De acordo com o *website* de *Collabfeature*, o projeto envolve, até ao momento, 40 realizadores, de 26 países diferentes.

A mais conhecida plataforma de conteúdos gerado pelo utilizador, o *YouTube*, também já desenvolveu uma experiência de cinema colaborativo. Esta propôs aos membros da sua vasta comunidade a construção colaborativa de uma longa-metragem. Para a sua concretização, foi pedido a cada participante que filmasse e publicasse no canal do projeto o registo de um dia da sua vida. A empreitada foi por isso designada *Life in a Day*. As imagens, que o *YouTube* determinou terem de ser captadas, por todos os participantes, no dia 24 de julho de 2010, deviam responder esquematicamente a três questões que serviam de guião: «O que amas?», «O que temes?», «O que tens no bolso?». O resultado foram mais de oitenta mil filmes – cerca de 4500 horas de material em bruto – provenientes de 192 países. Uma seleção dos mesmos permitiu a elaboração de uma longa-metragem, de cerca de 90 minutos, produzida pela produtora de cinema e televisão *Scott Free* e realizada pelo realizador de Hollywood, Kevin MacDonald. *Life in a Day* foi o título atribuído ao trabalho final, replicando o antes atribuído ao projeto. O filme estreou simultaneamente no *Festival de Sundance* de 2011 e, através de *live streaming*, no seu canal específico do *Youtube*, e foi ainda apresentado, durante o mesmo ano, em várias salas de cinema comerciais. Desde o final de outubro de 2011 até ao momento presente, pode ser visto gratuitamente no *YouTube*, com legendas na língua do país onde é acedido. Dado o sucesso da proposta de *Life in a Day*, a mesma repetiu-se confinada geograficamente ao Reino Unido, em primeiro lugar, e depois ao Japão, dando origem, respetivamente, aos filmes *Britain in a Day* (real: Morgan Matthews, Saranne Bensusan e Andrea Dalla Costa, 2012) e *Japan in a Day* (real: Philip

Martin, Gaku Narita, Adeyto e Hiroaki Aikawa, 2012). Os *franchises* foram produzidos novamente pelo *YouTube* e pela produtora *ScottFree* em colaboração com canais de televisão das suas zonas geográficas e foram realizados por cineastas locais.



Fonte http://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJIIY, captura de ecrã.

Figura 23 Apresentação do *Life in a Day* no seu canal do YouTube.

Cerca de dois anos antes, dois estadunidenses aspirantes a cineastas, com poucos recursos financeiros, haviam proposto uma ideia semelhante: filmar um dia da história da Humanidade. O seu projeto, intitulado *One Day on Earth*, teve como propósito, segundo informa o *website* do mesmo, a construção de uma cápsula do tempo destinada às gerações futuras e suscitou o interesse de múltiplas instituições, com intervenção nos domínios humanitário e ecológico. Por três vezes, até ao momento da redação deste texto, o *One Day on Earth*, realizou eventos de filmagem colaborativa e, a partir do primeiro, produziu *One Day on Earth – The Film*, que foi já exibido em múltiplos locais pelo mundo e pode ser visto em DVD¹⁸. Apesar da ideia ser muito similar à anteriormente descrita, tanto que se dúvida da originalidade

¹⁸ De acordo com o *website* do projeto (<http://www.onedayonearth.org>) as receitas obtidas com o mesmo serão canalizadas para a elaboração de um novo filme, construído a partir das imagens entretanto recolhidas.

da proposta do *Youtube*, e de este ter sido apresentado significativamente antes, é indubitável o muito mais evidente sucesso do projeto proposto pela plataforma de partilha de vídeos. Este resultado é expresso não apenas pelo número de participantes, dezanove mil contra os já apontados oitenta mil, e horas de filmagem, 3000 contra as referidas 4500 de *Life in a Day*¹⁹, mas também pela notoriedade e visibilidade que o projeto do *YouTube* obteve no campo mediático, em oposição ao anterior.

Life in a Day teve em conta a integração dos conteúdos gerados pelo utilizador que estiveram na génese do *YouTube* e que têm procurado definir o seu *ethos* mas a sua validação foi efetuada pela intervenção de nomes ligados ao contexto profissional. Para mostrar diversidade e uma comunidade mais alargada, o filme não foi originado apenas por contributos espontâneos, enviados por utilizadores, como anunciava a campanha, combinou-os com material encomendado pelos produtores. Como resposta à falta de acesso a câmaras e a ligações rápidas de *internet* em países em vias de desenvolvimento, que se pretendia que pudessem também dar o seu contributo para o filme, o projeto encarregou-se de enviar para estes locais, via correio convencional, câmaras de vídeo digital. Pela mesma via, receberam de volta, os cartões de memória das câmaras com as imagens gravadas (Wired 29 Jul. 2011). Fica assim patente, como salienta Mark Andrejevic, «que a empresa [Google] está a fazer tudo o que pode para transformar o *website*, que consistia numa comunidade de partilha de vídeo, numa máquina lucrativa» (2009, 410). No entanto, não surpreendentemente, continua o autor, esta galopante mercadorização é retratada como uma forma de melhorar a experiência do *YouTube* para a sua comunidade de utilizadores (Andrejevic 2009, 410).

Observando a adesão dos públicos a este tipo de estratégias, algumas empresas começaram a usar os projetos cinematográficos ditos colaborativos com o propósito de promover as suas marcas. Em 2011, a *Intel* e *Toshiba* criaram uma estratégia que designaram por ‘Hollywood Social’. A ideia, que propôs a criação de uma longa-metragem com a participação do público nas redes sociais, teve como

¹⁹ Embora não seja feita alusão à origem geográfica das contribuições, *A Day on Earth* afirma que no filme podem ser ouvidas setenta línguas diferentes.

propósito publicitar um novo equipamento informático. O filme aí originado, *Inside* (real.: D. J. Caruso, 2011) partiu da seguinte premissa: uma jovem fora raptada de sua casa e descobriu-se enclausurada num pequeno quarto, em localização desconhecida, com acesso a um computador portátil e ligações esporádicas à Internet. Os internautas, através do *Facebook*, do *Twitter* e do *YouTube*, podiam interagir com a personagem, resolvendo pistas para ajudar à sua libertação e vendo os vários desenvolvimentos da intriga, em pequenos episódios, regularmente apresentados através de um canal do *YouTube*. Após o final da série *web*, os episódios foram reunidos num só que foi exibido no *website* oficial de *Inside*. Apesar do entusiasmo inicial em torno do projeto, que reuniu mais de 53 mil fãs apenas na sua página de *Facebook*, a audiência manifestou a sua desilusão em relação ao resultado. O anunciado filme afinal não passou da reunião dos vários episódios da série *web* apresentado *online* e rapidamente deixou de estar disponível. Um ano depois, no entanto, as mesmas empresas criaram um novo projeto destinado, mais uma vez, a promover um produto. Neste, intitulado *The Beauty Inside* (real.: Drake Doremus 2012), anunciou-se a possibilidade de qualquer dos participantes das redes sociais poder integrar o elenco. O filme contava a história de um rapaz que sofria de uma doença que o fazia acordar todos os dias como um ser humano diferente. O argumento era a estratégia usada para permitir integrar no filme os contributos dos vários fãs que assumiram as múltiplas identidades físicas da personagem. Os utilizadores do *Facebook* de quinze países, entre os quais Portugal, puderam participar, gravando uma pequena intervenção, consentânea com os requisitos dos projeto, e fazendo o seu *upload* no *website*. À semelhança do filme anterior também, este foi transmitido através da *web*, antes da versão definitiva, em episódios semanais. Em 2013 foi criado um novo projeto da entidade, entretanto designada *Inside Films*. Este, intitulado *The Power Inside*, realizado, mais uma vez, por nomes ligados à indústria de Hollywood, Will Speck e Josh Gordon, contou, com um elenco composto por vários atores conhecidos do público e integrou a participação dos fãs através de pequenos episódios protagonizados e filmados por estes.



Fonte <http://www.insidefilms.com/en/>, captura de ecrã.

Figura 24 Website do projeto *The Power Inside*. A página de entrada anuncia: «Um novo filme social protagonizado por Harvey Keitel, Analeigh Tipton, Craig Roberts e Tu».

Os negócios baseados na colaboração

O Albert propôs um exercício de escrita nada convencional e a estranha e bela história de *Metaphorest* inspirou-nos a todos. Eu li a história em voz alta, a Jenyffer Maria começou a desenhar as personagens, a Tori animou os desenhos da Jen, eu e a Lula fizemos o registo com imagens reais, o Lawrie Brewster elevou a qualidade do projeto com as suas lindas imagens e, durante este percurso, houve ajuda, encorajamento e cerca de 180 contribuições por parte da nossa comunidade. Levámo-lo a Sundance e o Nathan organizou a magnífica e vasta música a partir da recentemente criada *hitRECorchestra* (...) (*Regular Joe* 2010).

É desta forma que é descrito o processo de produção de *Morgan M. Morganson's Date with Destiny* (real.: vários, 2010), uma curta-metragem de cerca de cinco minutos originada num trabalho construído a partir de contributos múltiplos, orientado pela produtora *online HitRECORD*. Quem se nos dirige na primeira pessoa é o ator de Hollywood, Joseph Gordon-Levitt, cofundador, proprietário e um dos diretores criativos da referida produtora. Uma versão inaugural do filme foi exibida

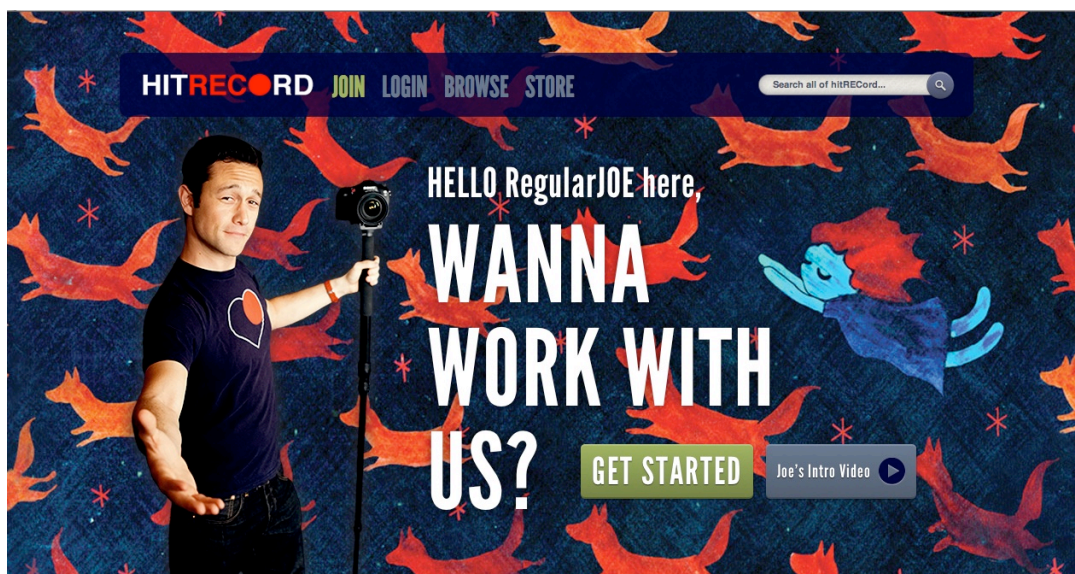
em 2010, na sala *microcinema* da secção *New Frontier* do *Festival de Sundance*²⁰, com o propósito de assinalar o nascimento da empresa e ilustrar o trabalho que esta pretendia concretizar.

O *website* HitRECORD.org, existente desde 2005, teve como objetivo inicial, como relata Gordon-Levitt, servir de janela de exibição para os seus trabalhos experimentais e de baixo orçamento realizados à margem da indústria (*HitRECORD* 2010; Stein 2011). No entanto, a 1 de janeiro de 2010, o ator/produtor anunciou aí a vontade de convertê-lo numa produtora profissional de escala global destinada à elaboração e promoção de objetos e eventos artísticos (*HitRECORD* 2010). O *website* passou a ser o centro de produção da *HitRECORD*, a produtora que assumiu a sua designação. Esta procura alicerçar o seu trabalho num modelo distinto do de outras produtoras, definindo-o como resultante de práticas colaborativas. O trabalho que realiza é elaborado a partir do cruzamento e interação de múltiplas contribuições de indivíduos anónimos, ligados através do *website*. Este último opera como o estúdio e ponto de encontro virtual dos participantes que criam conteúdos: «é o local onde fazemos coisas juntos», anuncia-se aí²¹ (*HitRECORD* 2012). Nesta plataforma podem ser alojados materiais *scripto*, áudio ou visuais (fixos ou em movimento) ou ainda a combinação dos três, qualquer uma das possibilidades designada na gíria da produtora por *records*, ou seja, gravações. Estes materiais, após organizados e categorizados pela empresa, passam a fazer parte de uma vasta base de dados que serve para a elaboração das suas produções. Não são colocadas restrições em relação aos seus participantes potenciais, o espaço é declarado aberto a todos os internautas com aspirações artísticas que queiram incluir no mesmo a sua contribuição criativa. Apesar de sediado nos EUA, o este admite inscrições de múltiplas partes do globo.

²⁰ Esta secção do reconhecido festival estado-unidense dedicado ao cinema independente define a convergência entre o cinema, a arte e os novos media como elemento catalisador de inovação no campo do cinema e apresenta uma programação que inclui trabalhos que extravasam o conceito de cinema convencional como instalações, *performances* multimédia ou experiências transmediáticas. A apresentação neste contexto do projeto da *HitRECORD* serviu para testemunhar o carácter inovador que se pretendia associar-lhe.

²¹ Um vídeo intitulado «Joe's Intro Video» está acessível na página de entrada do *website* para utilizadores não registados e tem como propósito explicar aos eventuais futuros colaboradores os objetivos da *HitRECORD*. Contudo, o seu conteúdo é periodicamente alterado, pelo que é provável que as informações aqui apontadas como constantes do mesmo possam não corresponder às encontradas em futuras versões.

Na página inicial destaca-se a pergunta/exortação: «Querem trabalhar connosco?».



Fonte <http://www.hitrecord.org/>, captura de ecrã

Figura 25 Página de entrada do website da HitRecord que apela à participação dos internautas: «Querem trabalhar connosco?».

De modo a poder tornar-se um membro efetivo do grupo de contribuidores da *HitRECORD* (que a produtora designa por comunidade), cada utilizador deve acatar três normas previstas, entre muitas outras especificações, no *HitRECORD Accord*, o documento que explicita as regras do serviço. A primeira regra estabelecida nos termos desse acordo, determina que um *hitREcorder*, designação atribuída a cada um dos participantes, tenha de aceitar que as suas gravações possam ser usadas, por qualquer outro utilizador registado, como base para trabalhos da produtora, isto é, que cada uma das contribuições se torne material *open-source* para ser utilizado numa lógica recombinação (*remix*). «*Remix* não é roubo, é a forma como trabalhamos em conjunto», explica Gordon-Levitt no vídeo dirigido aos internautas que visitam pela primeira vez o *website* (2012). Uma segunda norma complementa a antes enunciada. Esta estabelece que os membros da comunidade *HitRECORD* só podem disponibilizar no *website* gravações originais, ou seja, registos que não violem as normas de direito autoral²². Apesar da prática do *remix* ser a essência do

²² As normas de utilização do serviço da *HitRECORD* fazem alusão ao *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA), a lei em vigor nos EUA, desde 1998, que regulamenta os direitos de autor em meios

trabalho realizado pela *HitRECORD*, nenhuma gravação que não tenha sido elaborada pelo participante que a disponibiliza, ou que não lhe pertença, pode aí ser integrada. No caso da deteção de registos com direitos de autor que não possam ser atribuídos ao contribuidor responsável pelo *upload*, a sanção aplicada é a eliminação do *website* de todas as gravações disponibilizadas por esse utilizador, assim como de todos os trabalhos daí advindos, realizados por qualquer membro da comunidade. Acresce ainda a estas sanções, a inapelável expulsão do prevaricador²³. A justificação para esta conduta da *HitRECORD* é de natureza legal. A produtora *online* declara-se em desacordo em relação às leis da propriedade intelectual, que diz datadas, mas termina salientando que, se o seu trabalho quer ser considerado legítimo e profissional, tem de respeitar a lei em vigor. Por último, o *hitREORDER* tem de aceitar que, a partir do momento do *upload* de qualquer gravação, a produtora obtenha o direito, embora não exclusivo, de a tratar comercialmente (2012). Isto significa, na prática, que o proponente de um registo mantém o direito ao mesmo na sua forma original – sendo creditado sempre que o mesmo servir de ponto de partida para outro trabalho da produtora e podendo continuar a explorá-lo de modo particular – mas que, simultaneamente, aquele passa a fazer parte do património da empresa, que pode recriá-lo e agregar-lhe valor. De salientar que nenhum dos registos disponibilizados no *website*, a não ser que se detetem violações de direitos autorais, podem ser apagados da base de dados da produtora (apenas é permitido ocultá-los), pelo que, não há possibilidade de o seu criador mudar de ideias em relação à partilha da autoria.

Em síntese, estas determinações fazem com que a empresa fique dotada de um conjunto alargado de materiais originais, que pode ser utilizado como matéria-prima para as suas produções, e que o resultado do cruzamento dos diversos materiais e do trabalho criativo se torne, em parte (uma parte significativa), propriedade intelectual da mesma. Todos os trabalhos que resultem da recombinação de conteúdos aí disponibilizados apenas poderão ser exibidos noutros contextos

eletrónicos, em particular na *internet*.

²³ Sobre isto ver *RE: Plagiarism* (2010), gravação em que Joseph Gordon-Levitt explica o procedimento levado a cabo após a confirmação de que um *hitREORDER* particular não cumprira as regras de adesão ao serviço.

mediante a concordância da produtora, que se tornou entretanto sua coproprietária.

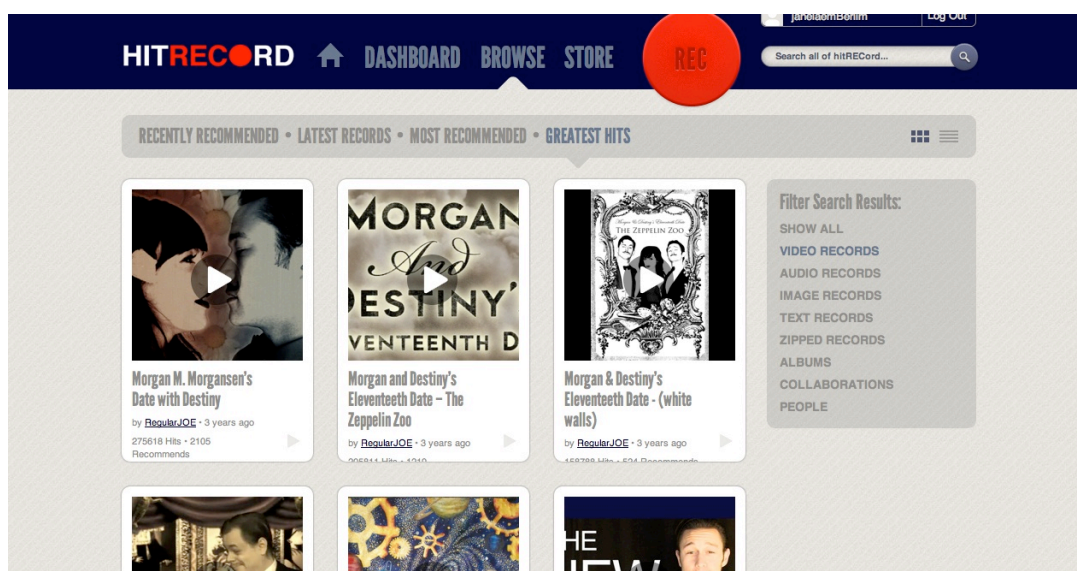
Cada utilizador, depois do registo e aceitação do *HitRECORD Accord*, fica autorizado a aceder às várias gravações disponíveis na base de dados do *website* e a descarregá-las para o seu computador, de modo a conseguir remisturá-las (um compromisso tácito propõe que faça o *upload* para o *website* das alterações ou acrescentos feitos sobre o material descarregado, para que esta nova gravação passe também a integrar a sua base de dados). A pesquisa pode ser feita a partir de quatro categorias que dividem as gravações em novos *uploads* (*latest records*), mais vistos (*greatest hits*) e mais recomendados recentemente ou de sempre – as recomendações são feitas pelos elementos da dita comunidade que assinalam as suas gravações preferidas usando o botão em forma de coração, disponível na página de cada contributo. No caso de pretender explorar uma nova ideia ou conceito, é também permitido ao utilizador introduzir uma proposta original. De acordo com a lógica de funcionamento da produtora, só por si e por norma, cada contributo não constitui um projeto finalizado, mas apenas adquire sentido na combinação ou fusão com outros. O objetivo, explicitado no *website*, é que os textos, fotografias, ilustrações ou filmes, entre muitas outras gravações possíveis, introduzidas por cada participante, sejam parte de um *work-in-progress*, servindo como reinterpretações de dados anteriormente disponibilizados, como complemento de trabalhos em elaboração ou ainda como catalisadores de novas ideias.

Entre as múltiplas propostas que surgem quotidianamente, a equipa do *HitRECORD*, representada por Gordon-Levitt²⁴, seleciona as que considera que têm maior potencial para se tornarem projetos comerciais. Por vezes, alguns colaboradores são convidados a participar nesse trabalho de curadoria (*Resident Curators (round 2)*, 2012). As propostas recomendadas transformam-se, de acordo com a terminologia do *website* em *featured collaborations* (colaborações em exibição) que aparecem em destaque na página inicial. Esta seleção é outra categoria, além das antes assinaladas, a partir da qual cada utilizador pode escolher intervir.

²⁴ Embora possam ser identificadas referências a outros elementos da equipa permanente estas são feitas de forma esporádica e pouco enfática. A ausência de equipa tentará evidenciar o caráter informal, pouco estruturado, de pequena escala, e aberto à colaboração que se pretende associar à empresa.

Cinema 2.0

Para cada uma das gravações integradas nesta seleção, os curadores sugerem rumos de desenvolvimento que permitam a concretização dos projetos que pensam dali poder resultar e solicitam, em função destes, contributos específicos – é frequente o pedido, por exemplo, de ilustrações para textos já disponibilizados, de trabalho de edição ou reedição para imagens pré-existentes, de músicos que toquem um instrumento particular para integrar um registo musical em construção, entre outras tarefas. Mesmo para o caso destes projetos, nenhum trabalho é considerado definitivamente encerrado e, uma vez aquele concluído, o seu resultado, ou algumas das suas partes constitutivas, podem ser novamente apropriadas, recombinadas ou reelaboradas.



Fonte http://www.hitrecord.org/greatest?filter_by=video_records&display_format=, captura de ecrã.

Figura 26 Página do website da HitRECORD onde os internautas podem seleccionar os projetos em que pretendem participar a partir de diferentes categorias.

É a partir de uma seleção das *featured collaborations* que se originam as produções da empresa que sustentam o seu negócio. Estas são habitualmente concretizadas em eventos públicos ou em produtos editoriais. Os eventos públicos, aos quais qualquer pessoa pode aceder mediante a compra de bilhete, contam geralmente com a participação de artistas consagrados e são sempre apresentados por Gordon-Levitt. Estes podem incluir *performances*, leituras dramatizadas, exibição de filmes, música ao vivo, entre outros elementos, construídos a partir de conteúdos

elaborados no âmbito da produtora. A ideia de colaboração do público é estendida a estes eventos, através de duas modalidades. Uma contempla a integração de membros da audiência em pequenas partes do espetáculo, a outra, o pedido para que estes o registem mediante os seus aparelhos digitais: «estão a gravar?» – é a pergunta lançada à audiência pelo mestre de cerimónias. Os espetáculos e projeções realizados pela produtora integram regularmente, desde 2010, o programa principal do *Festival de Sundance* (e já não apenas a sala afeta à *New Frontier*, onde ocorreu a sua estreia), e já tiveram lugar noutros locais de exibição institucionais, como o *British Film Institute* ou o *Festival SXSW*, e várias salas de espetáculo.

Em 2011, a produtora publicou *RECollection – vol. 1*, uma antologia com os principais projetos desenvolvidos, que agregava trabalhos literários, filmicos e musicais e reunia 1201 contribuições, de 471 colaboradores e, em parceria com a editora *It Books*, o primeiro volume do *Tiny Book of Tiny Stories*, um livro de histórias breves elaboradas por 67 contribuidores selecionados entre 8500. Em 2012, lançou a série de quatro volumes *The hitREOrderly*, um conjunto de materiais, adquiríveis em fascículos, construídos a partir de várias produções desenvolvidas pela empresa. Estes podem ser comprados em lojas convencionais e também através da loja *online* da produtora que vende também diverso material de *merchandising* relacionado com as suas produções. Esta é uma outra fonte de rendimentos da *HitRECORD*.

Quando uma produção resultante de várias contribuições obtém lucros, a empresa afirma distribuir 50% desse resultado pelos colaboradores do projeto em causa, de acordo com uma fórmula definida pela *HitRECORD*, para cada caso particular. Os restantes 50% dos lucros obtidos servem para pagar o serviço da produtora e o trabalho da sua equipa permanente. Gordon-Levitt, que representa a liderança criativa e financeira dos vários projetos, assume igualmente o papel de contribuidor, assinando como RegularJOE, a sua *persona* no *website*. Desta forma é também definido como um contribuidor e remunerado pelo seu contributo. Durante o ano do seu lançamento, de acordo com os dados apresentados no *website*, a *HitRECORD* distribuiu cerca de 50 mil dólares (aproximadamente 40 mil euros) entre os colaboradores. Após essa data, não foram apresentados publicamente mais dados

acerca dos resultados financeiros obtidos pelas produções, nem acerca dos montantes distribuídos. Numa ‘gravação’ do início de 2012, Gordon-Levitt lamentava atrasos nos pagamentos aos participantes e explicava que pretendia em breve dirigir-se aos mesmos para abordar esse assunto (2012).

Em outubro de 2012, a empresa anunciou no *website* a recente assinatura de uma parceria com a multinacional *Sony*, mediante a qual a segunda ficou responsável pela distribuição de alguns dos trabalhos da *HitRECORD* e pela disponibilização de equipamentos destinados à organização dos eventos ao vivo e ao apoio ao trabalho de alguns contribuidores selecionados (2012). No final do mesmo ano, a *HitRECORD* contava com mais de 125 mil contribuidores inscritos, múltiplos trabalhos realizados e muitos outros em construção.

Em *The New Deal* (2010), o vídeo que anunciou a fundação da produtora, Gordon-Levitt explicitou as motivações que originaram a sua criação:

Pretendo que a *HitRECORD* seja uma ponte entre a forma como as coisas funcionavam antes [nos media tradicionais] e o que está a começar a acontecer agora [na *internet*]. Se posso criar uma oportunidade para que qualquer pessoa com uma ligação à *internet* possa participar num tradicional processo de construção profissional de um produto mediático, não apenas isso abrirá novos caminhos como, estou certo, os próprios produtos terão mais qualidade. Os media que antes produziam monólogos estão a tornar-se dialogantes. Há uma grande diferença entre a existência de uma relativamente pequena indústria que emite para o mundo inteiro, enquanto todos ouvem passivamente, ou todos terem a oportunidade de intervir. (...) Não estou a dizer que a *HitRECORD* é determinante para iniciar este tipo de comunicação mas penso que é um ótimo pequeno passo na direção correta (2010).

Este discurso do ator/produtor – como, aliás, toda a narrativa presente nos diversos textos e materiais promocionais da *HitRECORD* que têm como propósito contribuir para a definição e consolidação do seu *ethos* – é baseado no conjunto de pressupostos que encontram expressão e fundamento nas diversas reflexões contemporâneas que atribuem à tecnologia digital e, em particular, à *internet*, a capacidade de reformulação social, económica e cultural do contexto mediático

industrial capitalista. É nesta lógica que se compreende a fácil alternância entre Joseph Gordon-Levitt, o profissional creditado pela indústria que tem capacidade técnica e artística para filtrar e validar o trabalho apresentado, e o seu alterego *RegularJoe*, o participante comum que contribui com a sua força criativa. É deste modo que se entende também que a *HitRECORD* se apresente como capaz de operar a transferência do poder produtivo da elite para o cidadão comum. Esta ideia de colaboração, que permeabiliza todos os materiais de divulgação da produtora e que parece definir também o papel de Gordon-Levitt, é afinal uma forma de construção de um negócio rentável que usa os participantes como uma força de trabalho de baixo custo.²⁵

As práticas do cinema colaborativo: o financiamento colaborativo

O financiamento colaborativo pressupõe, tal como o nome indica, uma estratégia de angariação do capital necessário para um determinado projeto com base na multiplicidade de contributos individuais. O recurso a esta estratégia é, usualmente, levado a cabo por criadores com projetos pré-definidos ou, por vezes, já em processo de execução, que buscam obter formas de os tornar financeiramente viáveis. Estas são cada vez menos marginais e estão a ser utilizadas para permitir complementar orçamentos ou para financiar na íntegra a produção e a distribuição de filmes. Um dos exemplos mais citados, apontado como um dos pioneiros na utilização desta modalidade, é o documentário britânico *A Era da Estupidez (The Age of Stupid, real.: Franny Armstrong, 2009)*²⁶, dedicado ao tema das alterações climáticas. De acordo com a *Spanner Films*, a empresa responsável pela sua produção (fundada por Armstrong e Lizzie Gillett, produtora do filme), o projeto conseguiu angariar, através daquela estratégia, perto de 885 libras para a sua elaboração e distribuição. O sucesso alcançado pela campanha fez com que a

²⁵ Na esteira desta experiência, outras empresas começam a surgir, como é o caso *Junto Box Films*, também liderada por um actor de Hollywood, Forrest Whitaker. Neste caso, contudo, Whitaker não esteve ligado à génese do projeto. Este associou-se-lhe mais tarde, por convite da empresa, assumindo o papel de seu porta-voz, no âmbito de uma estratégia de intuito promocional.

²⁶ O filme pode ser visto na íntegra em <http://vimeo.com/23597332>, com legendagem em português.

produtora criasse um manual, disponível no seu website, explicando aos potenciais interessados como definir a sua própria estratégia de financiamento colaborativo.

Este exemplo já não é, contudo, singular. Contemporaneamente, vários cineastas de distintos contextos recorrem a estratégias similares. No caso português, embora tenham começado a ser implementadas muito recentemente, começam a ter alguma expressão. O cineasta Miguel Gonçalves Mendes, reconhecido do público pelo sucesso obtido por um anterior projeto - a sua longa-metragem, *José e Pilar* (2010), foi um dos filmes portugueses mais vistos em 2010 (ICA 2013) – criou, em julho de 2012, uma plataforma online com o objetivo de encontrar financiamento para o seu novo filme intitulado *O Sentido da Vida*, com um orçamento estimado de entre 800 a 900 mil euros (Mendes 2012, 54).



Fonte <http://osentidodavida.cinema.sapo.pt/faca-parte-do-filme>, captura de ecrã.

Figura 27 No website do projeto *O Sentido da Vida*, é explicado aos potenciais financiadores como podem contribuir para o projetos e quais as contrapartidas oferecidas.

Naquela plataforma, alojada no servidor *Sapo*, é possível contribuir de diferentes formas para a angariação de fundos e acompanhar o desenvolvimento do projeto. Apesar de ter, entretanto, obtido financiamento institucional (o *Instituto do Cinema e do Audiovisual* (ICA) atribuiu-lhe, em 2013, um apoio de 80 mil euros dedicado à produção), o realizador mantém a sua campanha que tem sido amplamente divulgada nos media, evidenciando o seu pioneirismo no contexto

nacional. O projeto teve destaque quer no canal de televisão SIC quer em jornais de referência, onde foram feitas entrevistas a Miguel Gonçalves Mendes ou publicados textos da sua autoria²⁷

À medida que estas estratégias se vão tornando mais usuais há uma nova indústria que se vai construindo em seu torno. As campanhas para o financiamento colaborativo de ideias ou projetos são comumente, embora não de modo exclusivo, conduzidas através de operadores especializados que permitem o alojamento nos seus websites de imagens, vídeos e descrições escritas das propostas e definem e organizam as trocas monetárias entre os financiados e os financiadores. De entre as plataformas disponíveis destacam-se as gigantes generalistas *Kickstarter* e *Indiegogo*²⁸, sediadas nos EUA mas com presença em vários outros países, como acontece em Portugal, ou muitas outras, como por exemplo a *Sponsume* britânica, dedicada à angariação de fundos para projetos artísticos. Em Portugal, além da possibilidade de acesso a algumas plataformas internacionais, existem três, de âmbito nacional: a *Redebizz*, a *PPL* e a *Massivemov*²⁹. No caso das plataformas exclusivamente nacionais, estas iniciaram a sua atividade quase simultaneamente, durante o ano de 2011. De acordo com o relatório de 2012 sobre financiamento colaborativo, elaborado pelo *Crowdsourcing.org*, website dedicado à investigação e partilha de informação acerca das indústrias do *crowdsourcing* e *crowdfunding*, existiam a nível mundial, em abril de 2012, 452 plataformas online dedicadas a esse serviço, um número que se estimava poder vir a aumentar cerca de 20% até ao final do mesmo ano (16). A sua vasta maioria tinha sede na América do Norte e no Oeste Europeu. No caso de Portugal, o mesmo relatório assinalava a existência de seis plataformas de financiamento colaborativo. Também de acordo com o documento, durante o ano de 2011, as plataformas existentes conseguiram angariar cerca de 1,2

²⁷ Veja-se a este propósito o texto assinado pelo autor publicado no suplemento Atual do jornal *Expresso*.

²⁸ A *Indiegogo*, fundada em 2008 no *Festival de Sundance* do mesmo ano, começou por dedicar-se ao financiamento colaborativo do trabalho de cineastas independentes. Desde 2010, a partir de uma parceria com a *MTV New Media* passou a incluir campanhas destinadas a outras áreas.

²⁹ Nesta, o cineasta português Tiago Pereira solicitou, no verão de 2012, apoio financeiro para a realização de *Cantam as Filhas da Rosa* (em fase de produção), documentário sobre a viola campaniça, instrumento musical alentejano, integrado no seu projeto *A Música Portuguesa a Gostar Dela Própria*. A campanha solicitava nove mil euros e o filme foi financiado em 83%, entre julho e outubro daquele ano.

bilhões de euros e financiar mais de um milhão de campanhas.

O primeiro passo para recorrer ao financiamento colaborativo consiste em reconhecer as plataformas adequadas ao projeto e em fazer uma correta exposição do mesmo, tendo em conta os destinatários e observando as normas do operador anfitrião. Habitualmente, é imposto ao projeto que defina à partida o montante que pretende alcançar durante a campanha e é determinado um limite temporal para a sua angariação. Algumas plataformas, como a *Kickstarter*, usam o chamado modelo tudo-ou-nada (*all-or-nothing*), isto é, apenas permitem o levantamento do dinheiro dos financiadores caso a quantia identificada seja obtida dentro do prazo estipulado (para a que é referida como exemplo, o prazo máximo é 90 dias após a publicação da campanha). No entanto, o mais vulgar é que o dinamizador do projeto possa receber o dinheiro arrecadado ainda que não atinja os objetivos iniciais. Grande parte das empresas que alojam os pedidos de apoio financeiro colaborativo recebem pelos seus serviços. De acordo com o relatório anteriormente citado, 42% das plataformas estudadas cobra uma taxa calculada a partir de uma percentagem dos fundos atribuídos ao projeto. No caso das já referidas *Kickstarter* ou da *Indiegogo*, a comissão é de 5% sobre os valores obtidos. As nacionais seguem, na generalidade, o mesmo modelo.

Um dos requisitos fundamentais das campanhas destinadas a obter financiamento colaborativo é a definição das contrapartidas a atribuir aos financiadores em troca dos seus contributos. Embora os micromecenas possam estar interessados em contribuir apenas por razões filantrópicas é mais provável que o vejam como um investimento e que busquem ser recompensados por esse apoio. O já citado relatório sobre financiamento colaborativo, aponta a existência de quatro modelos distintos de crowdfunding, definidos pela expectativa do financiador em relação ao seu investimento: o baseado na igualdade (*equity-based*), que pressupõe uma divisão dos lucros obtidos com o projeto após a sua concretização entre todos os financiadores; o baseado no empréstimo (*lending-based*), em que os financiadores esperam ser ressarcidos da quantia investida; o baseado na recompensa (*reward-based*), em que os financiadores são compensados com a oferta de objetos relacionados com o projeto em que investiram (por exemplo, uma cópia do DVD do

filme financiado ou o seu nome nos créditos do mesmo); ou o baseado no donativo (*donation-based*), em que o financiador opta por apoiar uma causa que considera relevante sem esperar obter benefícios para além de associar-se à causa. De acordo com os dados apurados pelo *Crowdsourcing.org*, os modelos que implicam um retorno financeiro para os investidores, o caso dos dois primeiros apontados, têm mostrado maior eficácia quando se trata de objetos digitais, como é o caso do cinema que nos interessa apreciar. As campanhas que aplicam estes modelos têm obtido uma taxa muito mais elevada de sucesso do que os que aplicam as restantes (11). Este dado parece-nos contudo contraditório com aquilo que pudemos observar. O relatório não apresenta casos concretos para ilustrar estes dados mas, analisando as campanhas relacionadas com projetos de filme e vídeo alojadas nas plataformas antes identificadas, destacadas como aquelas que obtiveram maior financiamento ou número de investidores, não foi possível encontrar nenhuma em que as compensações fizessem alusão a compensações integráveis nos dois primeiros modelos apresentados. Foi possível identificar, contudo, um recurso frequente ao modelo baseado na recompensa. Aos principais financiadores é comum a oferta do DVD do filme ou convites para a sua estreia em sala, *merchandising* relacionado com o mesmo, contactos telefónicos ou presenciais com membros da equipa de produção e inclusão do seu nome nos créditos finais na categoria de produtor executivo.

Dado que a utilização do financiamento colaborativo é cada vez mais frequente, torna-se mais importante a tentativa de diferenciação do projeto em relação aos restantes. Por essa razão, é possível encontrar disponível na Internet múltipla informação sobre como tornar as campanhas mais atrativas e principalmente sobre quais os benefícios a propor aos potenciais financiadores para que estes possam interessar-se em participar. Em abril de 2012, a revista *online IndieWire* publicava sobre este tema um artigo cujo título tinha a seguinte formulação: «Está mesmo preparado para utilizar financiamento colaborativo? Aqui ficam oito pistas de realizadores que já o fizeram». Estes conselhos são muitas vezes fornecidos pelos próprios operadores que, beneficiando financeiramente com o sucesso das campanhas, procuram orientar os impulsionadores das iniciativas. O crescente

sucesso destas iniciativas tem ainda permitido o surgimento de negócios paralelos como consultadoria para projetos de financiamento colaborativo³⁰.

As justificações para o uso do crowdfunding são múltiplas. No caso de autores menos conhecidos ou estreantes, este recurso é observado muitas vezes como a única forma de conseguir expor uma ideia e obter potenciais financiadores. Alheados de outros circuitos de produção e sem capacidade para custear as despesas relativas aos projetos que pretendem concretizar, estes utilizam as janelas de exposição disponíveis na rede para fazer as suas propostas e tentar obter apoiantes. No caso de outros já integrados nos circuitos convencionais de produção e circulação do cinema, a estratégia é identificada como uma forma de obter fundos complementares para o trabalho a realizar ou como uma maneira de viabilizar um projeto sem comprometer a sua visão. *Anomalisa* (em produção), o projeto para um filme de animação *stop-motion*, escrito pelo argumentista de Hollywood, Charlie Kaufman, e produzido pela *Starburns Industries*, usou o argumento da independência artística para se promover na *Kickstarter*. Como forma de apresentação do projeto aos futuros financiadores, foi usado um curto filme protagonizado pela versão animada de um dos seus produtores executivos, Dan Harmon.

O discurso é estruturado em torno da oposição entre a independência criativa do artista e os constrangimentos impostos pelos estúdios de Hollywood:

(...) Starburns não quer comprometer a visão original de Kaufman ou de qualquer outro artista. A única coisa que queremos mudar é a forma como os artistas são tratados e é para isso que precisamos da sua ajuda. Podem imaginar o universo único de Charlie Kaufman traduzido em [animação] *stop motion* e sem a influência dos estúdios de Hollywood? Uma verdadeira e incorrupta concretização artística. (2:32 – 2: 44, <http://www.kickstarter.com/projects/anomalisa/charlie-kaufmans-anomalisa>)

³⁰ É possível encontrar *online* vários indivíduos que se identificam como consultores para esta área. É o caso de Lucas McNelly, que informa no seu *website* que o pagamento pelo seu trabalho varia em função das necessidades do cliente e que apenas recebe no caso da campanha ter sucesso.

Resultando ou não do argumentário apresentado, a campanha revelou-se um sucesso já que o financiamento, feito por 5770 contribuidores, duplicou o orçamento previsto.



Fonte <http://www.kickstarter.com/projects/anomalisa/charlie-kaufmans-anomalisa>, captura de ecrã.

Figura 28 Página do projeto *Anomalisa* na plataforma *Kickstarter*. O projeto é apresentado pela versão animada do produtor executivo.

A equipa de um outro filme (neste caso, com imagens reais) *The Canyons* (2013), composta por nomes como Bret Easton Ellis, no argumento, Paul Schrader na realização e Braxton Pope, na produção, apresentou argumentos semelhantes. O seu recurso ao *Kickstarter* para parte do financiamento (o restante fora obtido através de receitas próprias) foi, segundo os mesmos, uma tentativa de debelar o controlo criativo imposto por Hollywood. Schrader faz esta reflexão na descrição do projeto na plataforma de *crowdfunding*:

Todos já experimentámos as frustrações do financiamento e a censura institucional. Mas agora, com os avanços na fotografia digital e na distribuição, podemos contar uma história da forma que considerarmos mais adequado. O cinema está a mudar e nos estamos a mudar com ele.

Como no caso anterior, a campanha para o financiamento deste filme (decorrida

entre maio e junho de 2012) superou largamente o valor inicialmente solicitado. Com uma expectativa inicial de cerca de 100 mil dólares (cerca de 73 mil euros), a campanha obteve cerca de 160 mil (cerca de 117 mil euros), através de 1050 contribuidores.

O recurso de nomes consagrados da indústria de Hollywood a estas novas modalidades de financiamento levanta uma questão interessante. É notório que a identificação dos protagonistas e dos seus trabalhos efetuados dentro do sistema serve como forma de promover as campanhas. Assim sendo, há um aproveitamento dessa notoriedade que é conseguida através do contexto que é repudiado. Quando se trata de trabalhos desenvolvidos por cidadãos comuns ou artistas desconhecidos, apesar do entusiasmo com as potencialidades das novas estratégias de obtenção de financiamento, não há garantia da eficácia das mesmas. As plataformas de financiamento colaborativo destacam os seus casos de sucesso. Para a *Kickstarter*, *The Woods* (real.: Matthew Lessner, 2011) é um destes. O filme, iniciado em 2008, foi pago integralmente pelo seu realizador, com cartão de crédito. Quando Lessner não pôde continuar a valer-se desse recurso e não tinha dinheiro para terminar a empreitada, optou por recorrer ao financiamento colaborativo. Através da *Kickstarter* conseguiu angariar mais de 11 mil dólares (cerca de 8050 euros) que lhe permitiram terminar o filme. Em janeiro de 2011, *The Woods* foi selecionado para exibição no *Festival de Sundance*. Não obstante estes exemplos, muitos são os trabalhos que não chegam sequer a ser financiados. Em julho de 2012, a revista *Wired* apresentou uma infografia baseada no trabalho de investigação de Ethan Mollick acerca dos insucessos da *Kickstarter*. O trabalho refere que mais de metade das campanhas da plataforma não conseguem obter os resultados propostos e que não há controlo sobre a efetiva implementação dos projetos financiados. Uma preocupação crescente é a proteção dos investidores de possíveis ações fraudulentas originadas por projetos fictícios e novas plataformas que surgem diariamente e desaparecem ao mesmo ritmo, juntamente com o dinheiro dos apoiantes. Estas questões estão presentemente a ser legisladas nos EUA, mas a discussão legal ainda não está a ser efetuada no contexto europeu. Mollick assinala ainda que quanto mais ambicioso é o objetivo do projeto e quanto mais tempo dura o período de angariação do dinheiro mais

probabilidades de insucesso este terá. Os benefícios dados em contrapartida aos investidores pela sua contribuição aumentam a possibilidade de sucesso, tal como o número de amigos do *Facebook* do dinamizador da campanha. Este último elemento, põe em evidência a importância do estabelecimento de redes para além da plataforma para a divulgação da campanha.

O lugar do cinema colaborativo na produção cinematográfica do tempo do digital

Criou-se a noção de que qualquer indivíduo tem a possibilidade de participar como um membro de uma comunidade e de, por esta via, criar valor, com os seus pares. Esta possibilidade tem sido entendida predominantemente como definidora de um novo modelo cultural que se convencionou designar, a partir da proposta de Jenkins, como uma cultura participatória. A esta, que reclama a possibilidade da intervenção de todos e de uma construção partilhada dos seus referentes e manifestações, corresponde a expectativa de reformulação do modelo convencional de produção cultural dominado pela indústria, pelas lógicas comerciais e pela massificação. Estas novas condições originam, como tivemos oportunidade de observar mediante os diversos exemplos referidos, efetivas transformações nos modos convencionais de elaboração e difusão cinematográfica. As mesmas resultam, particularmente, da dilatação do número de participantes neste contexto e do significativo aumento dos canais de circulação e exibição da obra fílmica. No entanto, embora se possa admitir que, perante este novo cenário, o modelo industrial dominante passa a ser alvo de alguns condicionamentos e que necessita de se adaptar às alterações que aparentam estar em conflito com os seus modos de operar habituais, é também notória a sua capacidade de se integrar no novo contexto. Propomos assim, que o modelo industrial clássico não é alvo de uma substituição mas antes que, de modo cada vez mais sistemático, a indústria encontra forma de utilizar essas novas práticas, construindo negócios sustentados naquele que é considerado o ethos do trabalho em rede e apropriando e mobilizando o discurso que lhe é associado. As ideias de colaboração e de coautoria/coprodução passam a ser explorada por um número

crecente de empresas, com objetivos comerciais. Na sequência disso, estas várias iniciativas, que são muitas vezes identificadas como motivadoras de uma alteração das relações de poder, significam antes uma migração das clássicas estruturas de produção e difusão de conteúdos para um novo contexto onde continuam a exercer o seu papel convencional. Assim, o novo cenário de colaboração em rede, em vez permitir a redistribuição do poder entre os vários indivíduos, gera o restabelecimento dos modelos convencionais de negócio, servindo como estratégia para a criação de empresas e para o aproveitamento, por parte das mesmas, de mão de obra barata ou mesmo gratuita. Isto significa, como sugere Toby Miller, que as possibilidades apontadas pelo novo cenário são domesticadas por processos que mercadorizam as relações livres entre os indivíduos» (2009, 435).

Investigação recente demonstrou como as indústrias mediáticas implementaram essas atividades nos seus modelos de negócio questionando a interpretação romântica da participação (Van Dijck and Nieborg 2008; Scholz 2008; Zimmer 2008). As várias plataformas que surgem quotidianamente na *web 2.0*, com o objetivo de explorar o potencial colaborativo dos indivíduos ligados em rede na concretização de objetos cinematográficos são pensadas, de forma frequente, como negócios que, ao contrário do que proclamam, não visam a liberdade criativa e a busca de alternativas aos circuitos convencionais de produção e circulação. A sua génese é antes motivada, dada a constatação da disponibilidade do trabalho dos participantes na rede, pela tentativa de aproveitamento e rentabilização dos recursos disponíveis e pela tentativa de monetização dos mesmos. Para vários utilizadores, como salienta Kleiner, «muitas vezes a propriedade não é relevante (...) ou é apenas um pequeno preço a pagar pela utilização das aplicações» (2010, 18). Aqueles são atraídos para as novas plataformas porque «não têm acesso a meios alternativos de produção ou publicação dos conteúdos que produz. A infraestrutura está amplamente disponível por pouco dinheiro, o conteúdo é gratuito e o custo do software que não consegue ser obtido sem custos, é mínimo (Kleiner 2010, 18). Assim, a *web 2.0*, como destaca o mesmo autor, transforma-se num modelo de negócio de captura do valor criado pela comunidade. O valor produzido pelos utilizadores nas diversas plataformas que aqui analisámos – o *Youtube* ou outras mais especializadas como a

HitRECORD ou a *Junto Box Films* –, é captado pelos investidores capitalistas. Na generalidade dos casos, o conteúdo com que contribuem torna-se propriedade dos proprietários do website. Como afirma ainda Kleiner, «este acesso facilitado, comparado com a tarefa tecnicamente complexa e dispendiosa que implicaria deter os próprios meios de produção de informação, criou um proletariado desterritorializado pronto a alienar conteúdos/produzir trabalho para os novos infoproprietários da *web 2.0* (Kleiner 2010, 19). Na mesma linha, Caldwell refere que «o conteúdo gerado pelo utilizador transforma a multidão desorganizada num utilizador gerado pelo produtor». Este refere ainda que o ethos DIY deixa de funcionar como uma estratégia alternativa para servir antes como uma «força de trabalho baseada em baixo investimento e outsourcing». Assim, considera o autor, o *hive sourcing* – como alternativamente o autor designa o *crowdsourcing* por referência ao termo *hive mind* cunhado por Kevin Kelly – passa a assumir o mesmo papel que antes fora atribuído ao outsourcing, ou seja, é uma forma de permitir às empresas diminuir custos de produção com trabalhadores recorrendo à subcontratação mediante fontes externas e é ainda menos dispendioso. Caldwell salienta, assim, que, embora o *crowdsourcing* tenha sido pensado como benigno, conduz na realidade ao trabalho gratuito dos participantes nas redes que, não só têm magros benefícios, como não são organizados o suficiente para invocar leis laborais. Sobre este tema é frequentemente citado o artigo de Tiziana Terranova «Free labor: producing culture for the digital economy» (2000) que problematiza o que a autora define como nova modalidade de trabalho que passa a existir no contextos das indústrias culturais e mediáticas: o trabalho gratuito. Embora a autora tenha escrito antes do advento da *web 2.0* e identificado este trabalho gratuito nas salas de *chat*, a sua análise pode ser extensível à análise das plataformas de conteúdo gerado pelo utilizador e tornar-se até mais evidente quando aplicada a este contexto. Na sua perspetiva, esta atividade realizada *online*, na maioria das vezes não observada como trabalho, cria valor para o capital (2000, 73). Nas plataformas de conteúdos gerados pelo utilizador o trabalho produzido é imaterial e não há relações laborais definidas, mas esse trabalho é, de facto, uma fonte de valor para as empresas da *web 2.0*. As plataformas dependem deste tipo de trabalho, sem o qual não há conteúdos e não há

lucro. A nossa posição está próxima do apresentada por J. T. Caldwell que sustenta que a indústria atua no sentido de converter a multidão em «utilizadores gerados pelo produtor» e «as estratégias DIY[do-it-yourself]» – ou DIWO (do-it-with-others), como também têm sido designadas – «numa das suas forças de trabalho» (2011, 284).

Embora alguns exemplos mostrem que utilização do *crowdsourcing* resulta de uma vontade de experimentação de novos caminhos criativos da procura da identificação de contextos de produção e circuitos de distribuição alternativos aos convencionais, outros salientam a sua apropriação por parte de entidades empresarias que visam, através desta estratégia, complementar os seus rendimentos ou mesmo, em vários casos, fundar o seu negócio. E para isso, como também apontámos, as mesmas empresas não só recorrem à atitude colaborativa como, regularmente, se utilizam, na sua aplicação, da retórica benévola que a circunda. Através dessa retórica, que apela aos conceitos de participação e cooperação em rede, as empresas põem a colaboração ao serviço dos seus interesses financeiros e como forma de reduzir os seus custos com os recursos humanos ou formas alternativas de levantamento de dados ou promoção, enquanto tentam convencer os seus potenciais ‘colaboradores’ de que lhes oferecem a possibilidade de participar num território que antes lhes era interdito e que valorizam o seu contributo individual para a construção de algo comum, contributo pelo qual serão recompensados. Como pudemos, contudo, perceber, pela análise do comportamento das várias empresas face os conteúdos disponibilizados pelos seus utilizadores no quadro de trabalhos colaborativos, os maiores benefícios acontecem do lado das empresas e não dos utilizadores das plataformas. No caso das experiências colaborativas do *Youtube*, em particular o filme *Life in a Day*, verificámos que o seu principal objetivo consistiu, numa estratégia promocional e, simultaneamente, numa tentativa de credibilização dos conteúdos amadores do *Youtube*, mediante a sua associação a nomes importantes da indústria cinematográfica de Hollywood. Já as empresas *Toshiba* e a *Intel*, usaram o cinema colaborativo através das redes sociais para promover os seus produtos informáticos.

O reconhecimento do entusiasmo em torno destas possibilidade e a sua

recorrência, está a originar o nascimento de plataformas baseadas neste modelo que, não obstante, colocarem a tónica na sua abertura à participação e lógica de funcionamento comunitária, nada mais são do que empresas que baseiam o seu negócio na participação contributiva. Ao aceitarem a participação dos utilizadores que aí se inscrevem e disponibilizam livremente a sua produção, abdicando, na maioria das vezes dos direitos sobre a mesma, estas munem-se de um manancial enorme de material que, embora de qualidade variável, lhes permite construir uma base de dados suficientemente vasta e diversa para sustentar as suas criações. Além disso, apesar de partilharem os créditos – e parte das receitas daí provenientes – com os participantes, ficam com a fatia mais significativa que lhes permite prosperar financeiramente e construir um portefólio. De facto, estas empresas, comparativamente às produtoras tradicionais, têm um custo muito mais reduzido já que apenas têm de investir na manutenção da plataforma online, cujos custos são mais reduzidos do que os associados a uma empresa física e no trabalho de seleção e edição dos materiais.

No que diz respeito ao financiamento colaborativo aplicado ao cinema, embora seja difícil contestar que esta possibilidade permite que mais indivíduos possam ter concretizar os seus trabalhos filmicos, vimos que, na generalidade dos casos esta não é uma alternativa ao financiamento convencional. Até ao momento, apenas alguns filmes conseguiram obter o financiamento esperado com o recurso a este tipo de estratégias e, dificilmente, se obtém financiamento para filmes de elevado orçamento, exclusivamente por esta via. Já as várias plataformas que permitem o alojamento de projetos que procuram este tipo de micro-financiamento mostram-se negócios rentáveis para os seus proprietários na medida em que as mesmas cobram habitualmente uma taxa pelos seus serviços.

Para os entusiastas da ideia de colaboração, os superiores benefícios das empresas são menozados face ao facto de, como afirmam, os utilizadores terem a possibilidade de, através destas, encontrar um espaço para alojar os seus trabalhos, que de outra forma não poderia ser apresentado em larga escala e dar-lhes visibilidade. E quanto às críticas relativas ao aproveitamento de mão de obra barata, estes defendem também que, se os utilizadores estão satisfeitos a desenvolver esse

trabalho, então isso não pode ser observados como exploração. É esta a posição de Ritzer e Jurgenson, para quem as novas condições mostram que, embora seja difícil contestar a capacidade de adaptação e poder do capitalismo, este está perante um ambiente único de resistência e continuamente em mudança (2010, 25). Com base nesta ideia, consideram que o modelo da economia capitalista não consegue impor-se de modo pleno na *web 2.0* mas antes é reformulado, dando origem ao que designam por capitalismo na era do *prossumidor*. Philippe Bouquillion e Jacob T. Matthews alertam para o facto de hoje tantas pessoas sentirem o impulso hipnótico de contribuir e amplificar o sistema das indústrias culturais o que pode funcionar, na sua perspetiva, como um sedativo ideológico poderoso (2010).

Conclusão

Ao longo deste capítulo, dedicado à modalidade cinematográfica que designámos por cinema colaborativo, procurámos, numa primeira etapa, compreender o contexto originador do conceito de colaboração em rede e o do discurso que o fundamenta, já que esta modalidade encontra também aqui a sua filiação, e identificar, mediante a seleção de exemplos, várias das suas manifestações. Estas manifestações puderam ser agrupadas em dois tipos de categorias distintas: a colaboração aplicada à criação da obra filmica, ou seja, aquela em que o trabalho cinematográfico é resultante dos contributos criativos de múltiplos intervenientes, e a colaboração aplicada ao seu financiamento, na qual a obra audiovisual é identificada como pertencente a um criador único mas viabilizada financeiramente, pelo contributo monetário dos seus vários fãs ou apoiantes. Em cada uma destas foram identificados exemplos com graus de estruturação e aprofundamento diferenciados. A diversidade apontada denuncia, tal como no caso das outras modalidades de produção cinematográfica associadas ao advento da cultura digital discutidas neste trabalho, uma ausência de estabilização do conceito em análise.

IV.

Cinema Pro-Am (Profissional-Amador)

ou a indistinção entre modalidades anteriormente autónomas

Agora que penso nisso, a palavra 'amador' já não é muito utilizada.

Mike Figgis, *Filmar em Digital*, 2010 [2007], 7.

No presente capítulo, discutimos a modalidade de produção cinematográfica que designamos por cinema pro-am (profissional-amador). O mesmo é composto por quatro partes. Na primeira, procuramos contribuir para a definição da referida modalidade. Na medida em que esta propõe a junção de dois tipos de produção cinematográfica, antes entedidos como autónomos, tentamos, num primeiro momento, compreender o significado e características comumente atribuídas a cada um destes e, seguidamente, identificar as transformações operadas, contemporaneamente, no território do cinema, que aparentam contribuir para a sua indistinção. Na segunda parte, recorremos ao mapeamento de casos e exemplos integráveis na categoria anteriormente definida. Na parte seguinte, fazendo recurso do levantamento antes efetuado, explicitamos em que medida o cinema pro-am se constitui como uma modalidade de produção cinematográfica específica do tempo do digital. No final, elaboramos uma síntese das principais ideias apresentadas ao longo do capítulo.

O que é o cinema pro-am (profissional-amador)?

Ao longo de grande parte da história do cinema, foi frequentemente fácil estabelecer a distinção entre uma forma de produção cinematográfica, entendida como profissional, e outra, considerada amadora. A diferenciação era efetuada mediante a evocação de elementos particulares associados a cada tipologia. No momento contemporâneo, face à intervenção da digitalização, esta oposição tende a

esbater-se. As duas categorias contaminam-se ou mesclam-se, criando, assim, uma nova categoria híbrida. À modalidade de produção cinematográfica que permite ao cinema assumir em simultâneo características e tropos dos dois territórios, antes aparentemente incompatíveis, chamamos cinema pro-am. Esta designação adota um termo já comum para a fusão entre os conceitos amador e profissional, composto pela justaposição da abreviatura dos vocábulos que os nomeam. Para compreendermos a origem deste conceito, recorreremos, a uma breve incursão histórica. Nesta procuramos caracterizar, sucintamente, as duas tipologias de produção profissional e amadora, no sentido de identificar as características particulares que, ao longo do tempo, lhes foram atribuídas e contribuíram para as definir.

Cinema profissional versus cinema amador: a construção de uma oposição¹

Os termos profissional e amador têm servido para designar duas categorias autónomas, bem delimitadas e até dicotómicas de produção cinematográfica. Não obstante as suas origens quase simultâneas e uma indiferenciação inicial dos seus resultados técnicos, códigos estéticos e temáticas, desde cedo foram sendo atribuídas características particulares a cada uma das referidas categorias que contribuíram para a construção dos seus traços identitários específicos e, concomitantemente, para um reforço da dicotomia entre ambas. Neste processo, justificado não simplesmente pela tecnologia afeta a cada um daqueles domínios, mas, fundamentalmente, por razões de ordem económica (Creton 1999, 143), social e política (Zimmermann 1999, 28), o cinema amador foi situado numa posição subalterna face ao profissional, definido, comparativamente a este, como imperfeito ou lacunar, e a sua produção e difusão relegadas para a esfera privada. Estas oposições explicam por que razão o cinema amador foi, no decurso da sua história, observado, face ao seu contrário, o cinema profissional, como um cinema menor, recorrentemente definido como ‘malfeito’ (Zimmermann 1995; Odin 1995). Embora classificar um filme ou um cineasta como

¹ A primeira parte deste subtítulo inspira-se no título do breve ensaio de Maya Deren, *Amateur versus Professional*, publicado em 1965.

amador possa ter significado, em alguns casos, atribuir-lhe uma valoração positiva – como propuseram alguns cineastas do campo experimental (Stan Brakhage, Maya Deren, Jonas Mekas, entre outros), que viram nas suas características a possibilidade de construir um cinema outro, alheado dos ditames dos cânones e organização industriais –, na generalidade dos contextos enunciativos, esta classificação sugeriu uma crítica ao trabalho ou ao autor a que se referia.

A definição de cada uma destas categorias cinematográficas implica, pois, aludir à outra que é entendida como sua oposta. Quer isto dizer que, apontar o que cada uma é, significa, simultaneamente, identificar o que lhe é alheio. As oposições que lhes subjazem podem ser agrupadas a partir de quatro elementos fundamentais: 1) os protagonistas e suas condições de produção; 2) a tecnologia utilizada; 3) as produções (destacando-se aqui os seus componentes técnicos, estéticos e temáticos); 4) os modos de circulação e difusão das mesmas. O primeiro dos elementos assinalados diz respeito aos agentes que participam na construção das obras de cinema profissional e de cinema amador, designados, respetivamente, por ‘profissionais’ e ‘amadores’. Neste contexto, a designação ‘profissional’ foi atribuída aos que construíam imagens em movimento a troco de uma remuneração. Já a designação ‘amador’ destinava-se àqueles para quem esta atividade consistia num passatempo não pago – ou, como salienta Odin, que implicava o dispêndio de recursos obtidos numa atividade remunerada (1999, 48). O labor dos primeiros estava, portanto, associado à esfera do trabalho, ao passo que, o dos segundos, se ligava à esfera do lazer. Os ‘profissionais’ eram frequentemente observados como especialistas que ganhavam a vida com essas competências e que, na maioria das vezes tinham formação na área, enquanto os ‘amadores’ eram vistos como os que não tinham pretensões de obter dinheiro ou vasto reconhecimento com esta atividade e que aprendiam frequentemente de forma autodidata, por amor à arte ou diletantismo.

O segundo elemento distintivo refere-se, como apontámos, à especificidade da tecnologia que ficou afeta a cada categoria. Desde o início, os equipamentos e suportes amadores foram concebidos como versões simplificadas e menos dispendiosas do que os dos profissionais, requerendo, por essa razão, menor

competência técnica para a sua manipulação. Como consequência desse facto, os materiais amadores ofereceram menor definição de imagem e menos possibilidades de intervenção sobre a mesma. Em contraponto, os ‘profissionais’ definiram-se pela sua superior sofisticação e complexidade, capaz de alcançar resultados técnicos superiores.

No que diz respeito às produções construídas por cada uma das esferas, o terceiro tópico que enunciámos, estas foram habitualmente diferenciadas quer do ponto de vista tecnológico e técnico, quer estético e temático. Como os ‘amadores’ tinham apenas acesso a equipamentos e materiais abaixo do padrão profissional, os seus trabalhos foram entendidos como possuindo uma qualidade inferior. Paralelamente, dado o seu desrespeito ou incapacidade de réplica do cânone estilístico e gramatical edificado e reproduzido comercialmente pelo cinema industrial, considerou-se que os seus resultados ficavam aquém dos do ‘profissional’. Tematicamente, como este foi predominantemente remetido para esfera privada e, em particular, para o contexto familiar, os seus assuntos foram considerados menos relevantes, o que contribuiu também para o seu desprestígio.

Finalmente, produtos amadores e profissionais circularam frequentemente em canais distintos, o que reforçou a oposição. As imagens em movimento construídas por ‘profissionais’ foram habitualmente elaboradas para consumo público e difundidas nesse âmbito, enquanto as feitas por ‘amadores’, a quem durante tanto tempo esteve interdito o acesso aos canais de circulação públicos, não saíram dos meios domésticos ou amadores.

Apesar de estas distinções aparecerem hoje como relativamente evidentes (e, maioritariamente, operativas) isto não significa, contudo, que sempre se tenham colocado. Os protagonistas associados à génese do cinema, e que ajudaram a fundar uma nova arte industrial no dealbar do século XX, foram também eles ‘amadores’ nesta actividade, provenientes de outros domínios profissionais – eram comerciantes, cientistas, artistas, industriais – e muitos assim permaneceram ao longo do seu percurso cinematográfico. Laurence Allard refere a este propósito que, ao contrário do que ocorreu em França e nos EUA, em que se verificou uma rápida industrialização da produção cinematográfica, noutros países, como, por exemplo, a

Grã-Bretanha, o cinema foi durante longo período elaborado «por amadores e curiosos» (1999, 27). Mais ainda, a distinção entre ‘amadores’ e ‘profissionais’ nem sempre foi clara em todos os domínios ou para todos os seus autores, tendo sido frequentemente debatida e contestada por vários protagonistas (como, por exemplo, pelos experimentalistas a quem, acima, fizemos alusão). Apesar disso, desde cedo, a mesma começou a ser delineada e, com esta, os traços particulares que viriam a definir cada um destes territórios.

Como assinalam Patricia Zimmermann (1995; 1999), Laurence Allard (1999) ou Alan Katelle (2004), o cinema profissional e o cinema amador nasceram quase simultaneamente. Katelle justifica esta coincidência com razões de ordem mercantil. Para este historiador do cinema amador, «quase ao mesmo tempo que as imagens em movimento se tornaram uma realidade comercial», no final do século XIX, vários empresários procuraram formas de tornar esta nova forma de entretenimento rentável, também no contexto doméstico (2004, 53). O interesse destes consumidores não terá sido difícil de conquistar pois, como refere Laurence Allard, a indústria fotográfica havia já preparado o gosto pelos registos familiares (1999, 22). Se a procura de exploração de um segmento de mercado ajudou à criação de uma categoria cinematográfica alternativa à profissional, isso originou, simultaneamente, a necessidade – rapidamente concretizada – de distinção entre ambas. Assim, as características particulares que, ao longo do tempo, foram sendo associadas a cada uma daquelas categorias, e que passaram a ser observadas como sinónimo das suas práticas e manifestações, não resultaram da sua ontologia particular, nem as acompanham desde a sua génese, mas antes foram erigidas como uma tentativa de diferenciação. Este argumento está presente em *Reel Families: A Social History of Amateur Film* (1995), livro em que Patricia Zimmermann traça a história do cinema amador observando a sua relação com o cinema profissional, produzido no contexto da indústria de Hollywood. Através da análise dos discursos prescritivos da publicidade e das revistas especializadas destinadas aos cineastas amadores – que considera terem servido para determinar as práticas destes últimos –, Zimmermann mostra de que forma se consolidou a oposição entre as duas categorias cinematográficas, determinada, segundo conclui, «por modelos técnicos, normas

estéticas, pressões sociais e objetivos políticos» (1995, 157). No trabalho citado e em outros subsequentes, Zimmermann assinala que, numa primeira etapa da história do cinema – que a autora indica como terminada em 1923, data da padronização da película de 16 mm como formato amador –, as diferenças existentes entre amador e profissional eram essencialmente de cariz económico e tecnológico. Estas eram já determinadas por intervenção da indústria cinematográfica e identificáveis nos diferentes formatos de película, respetivos equipamentos utilizados e condições de difusão (1999, 268), mas ainda não técnicas ou estéticas, como vieram a constituir-se posteriormente. Nessa fase, em que a prática de cinema amador estava acessível a um grupo muito restrito de indivíduos, a mesma não era ainda, como viria a tornar-se, sinónimo de um exercício menor, face ao desenvolvido por profissionais. De acordo com a autora, profissionalismo e amadorismo eram complementares: o profissional estava imbuído da lógica do trabalho científico, enquanto o amador era associado à espontaneidade e ao empreendedorismo (1995, 9). Foi a partir da década de 1920, também de acordo com a investigação de Zimmermann, que esta oposição se estendeu a novos domínios. Dois fatores foram determinantes para esse resultado. Um destes consistiu no acordo entre as empresas *Bell & Howell* e *Eastman Kodak* para a produção de um formato comum de película e respetivos equipamentos destinados ao mercado amador, acordo esse que lhes garantiu a obtenção do quase monopólio do setor. O outro, na consolidação da indústria cinematográfica de Hollywood com os seus códigos e gramática específicos. Se o primeiro desses fatores, a estabilização do cinema amador num formato principal, contribuiu para que mais indivíduos, de fora do circuito profissional, comesçassem a fazer filmes, o segundo conduziu à diminuição da sua diversidade criativa, já que a literatura especializada, destinada ao cineasta amador, passou a enaltecer a gramática estética e narrativa de Hollywood e a usá-la como referência de qualidade. De acordo com Zimmermann, apesar de alguns manuais destinados a amadores proporem nessa altura, como alternativa de rutura, a deriva destes atores para os princípios estéticos e narrativos construtivistas, foi o padrão de Hollywood que acabou por predominar como referência (1999, 51).

No período da II Guerra Mundial, continua Zimmermann, todo o material de

16 mm foi afetado ao esforço de guerra, passando as câmaras amadoras a ser usadas nesse contexto para «a vigilância, a reportagem e o entretenimento» (1999, 288). Este momento histórico e a utilização dada às câmaras amadoras teve, de acordo com a autora, efeitos importantes. Em primeiro lugar, do ponto de vista técnico, serviu para instituir o formato de 16 mm como um formato semiprofissional, o que conduziu ao investimento da indústria na sua qualidade técnica. Este facto, teve como consequência o seu afastamento da esfera amadora. Em segundo lugar, do ponto de vista estético, originou a aceitação, no quadro do cinema profissional, de uma nova gramática. Como refere Zimmermann, «devido a serem filmadas nas trincheiras, as imagens de atualidades eram habitualmente instáveis e pouco nítidas» (1999, 288). Por causa disso, continua a autora, «a desfocagem e a ocultação assumiram o valor de índices de maior realismo fenomenológico e o ‘mal feito’ tornou-se, no entendimento dos espectadores, um sinal de autenticidade» (1999, 288). No entanto, este apenas passou a ser admitido em contextos particulares e, ainda assim, claramente diferenciado do dito registo profissional.

O desprestígio do cinema amador justificará que só recentemente o mesmo tenha começado a ser investigado. O estudo do cinema nas suas múltiplas dimensões (social, ideológica, económica, técnica, tecnológica, estética, temática, entre outras), apesar de só muito tardiamente, face ao seu nascimento, ter sido integrado na academia, foi iniciado paralelamente às primeiras exposições do cinematógrafo. No entanto, a atenção dos estudiosos recaiu essencialmente sobre o cinema produzido institucionalmente, com intuítos comerciais e/ou artísticos. Mesmo após a integração dos estudos cinematográficos na universidade, a partir dos anos 1960, o cinema amador continuou a ser marginalizado, ficando por isso, como salienta Roger Odin, académico que foi pioneiro no seu estudo, «ausente da história, das teorias e das enciclopédias cinematográficas» (1995, 27). Nas últimas duas décadas, porém, múltiplos trabalhos têm-se dedicado a analisar o cinema amador e começa a ser ampla a bibliografia dedicada à temática, em particular artigos disponibilizados em revistas científicas e comunicações apresentadas em congressos². Em 2010, foi

² São já algo frequentes as conferências científicas dedicadas ao cinema que elegem o cinema amador como temática principal ou como tema de um ou mais dos seus painéis. Neste quadro, podem ser

criada, na Universidade de Cambridge, a rede de estudos de cinema amador (*The Amateur Cinema Studies Network – ACSN*), a primeira iniciativa internacional, como declara o seu *website*, «dedicada ao estudo e produção de cinema amador». Datam de 1995 os dois primeiros livros publicados sobre este cinema, livros esses que se mantêm ainda as principais referências sobre o tema: são estes *Le Film de Famille: Usage Privé, Usage Public*, uma coletânea de textos organizada por Roger Odin, e *Reel Families: A Social History of Amateur Film*, o livro da autoria de Patricia Zimmermann³ que temos vindo a citar, o primeiro sobre o tema assinado apenas por um autor⁴. O surgimento destes trabalhos durante a década de 1990 foi coincidente com o crescimento, no mesmo período, do interesse arquivista de cinema amador – e, nalguns casos, de cinema doméstico –, com a criação, por todo o mundo, de vários arquivos locais, regionais e nacionais dedicados a esta tipologia de cinema e com a sua popularização em museus, programas de televisão, documentários ou instalações artísticas. De salientar que este trabalho – que tem sido, até ao presente, maioritariamente dedicado às manifestações do cinema amador da era pré-vídeo analógico, embora com algumas incursões também na etapa em que se iniciam os registos eletrónicos – surgiu no período correspondente ao advento dos equipamentos digitais e ao desenvolvimento da *internet*. Este facto poderá ser compreendido dada a contribuição da digitalização, não apenas para a criação de novas modalidades de arquivo, mas também para a simplificação e facilitação do acesso ao visionamento desses materiais, nomeadamente através das vastas bases de dados, frequentemente gratuitas, disponíveis na *web*⁵.

destacados os seguintes eventos realizados recentemente: o simpósio *Reflections on the Study of Amateur Cinema*, realizado na Universidade de Glasgow, em abril de 2012; a conferência internacional *Saving Private Reels. On the Presentation, Appropriation and Recontextualisation of the Amateur Moving Image*, realizada na Universidade de Cork, em setembro de 2010.

³ Este livro é o resultado da investigação desenvolvida pela autora no âmbito da sua tese de doutoramento.

⁴ Embora de modo menos sistemático, o tema começou a surgir algum tempo antes na academia com o enfoque colocado no filme de família. Em 1975, o antropólogo Richard Chalfen publicou na revista *Studies in the Anthropology of Visual Communication* o artigo intitulado «Cinema Naivete: A study of home moviemaking as visual communication» – material posteriormente integrado num capítulo do seu livro *Snapshot Versions of Life*, de 1987 – e, em 1979, Roger Odin publicou na revista *Revue de Esthétique* o artigo «Rhétorique du film de famille».

⁵ Se as cassetes de vídeo analógico e, posteriormente, os DVDs e outros suportes de vídeo digital, permitiram o alargamento do acesso às imagens em movimento, já que os espectadores deixaram de estar dependentes da programação das salas de cinema e televisiva para poderem assistir às mesmas,

Tipologias de cinema amador

O cinema amador assumiu uma forma dominante que definiu a quase totalidade das práticas e possibilidades afetas a este território e muitas das concepções acerca do mesmo. Esta é a que se conhece habitualmente pelas designações ‘filme familiar’, ‘filme doméstico’ ou ‘*home movie*’⁶. Isto não significou, contudo, a sua redução a uma manifestação unívoca. Ao longo da sua história, com determinadas intenções e em territórios mais ou menos delimitados, várias modalidades deste cinema foram emergindo, muitas vezes também manifestando contaminações entre os seus protagonistas, práticas e resultados.

Num artigo de 1999, publicado num número da revista *Communications* dedicado ao tema do amadorismo, Roger Odin, que foi, como dissemos, um dos pioneiros no estudo académico do cinema amador e lhe tem dedicado um vasto trabalho de investigação, propôs-se identificar as tipologias cinematográficas associadas àquela categoria. Embora Odin tenha assinalado que o exercício tinha uma intenção heurística e que podiam ser encontradas muitas contaminações entre os vários campos, elaborou a identificação de três espaços de realização e difusão distintos. O autor designou estes diferentes territórios por ‘espaço familiar’, ‘espaço amador’ e ‘espaço do cinema independente’ (ou do ‘cinema outro’). Para a última subcategoria, Odin efetuou ainda uma nova subdivisão, em função dos seus componentes e agentes, identificando três correntes aí enquadráveis: a ‘corrente formalista’, onde integrou o designado cinema experimental; a ‘corrente engajada’, onde situou um cinema dedicado a causas sociais e políticas, e a ‘corrente pessoal’ (a que alternativamente chamou ‘cinema ou vídeo do eu’) onde enquadró o registo autobiográfico.

No contexto do ‘espaço familiar’, Odin posicionou o cinema vulgarmente designado por cinema doméstico ou familiar, a tipologia de cinema amador que, como apontámos, muitas vezes foi entendida como sua única manifestação, razão

as vastas bases de dados disponíveis através da *internet* vieram dilatá-lo de forma ainda mais acentuada.

⁶ A expressão em língua inglesa *home movie* é amplamente reconhecida e utilizada para aludir a estes filmes mesmo além do contexto anglo-saxónico.

que originou que a sua designação fosse frequentemente utilizada para aludir metonimicamente àquele. O cinema doméstico pôde, durante muito tempo, ser observado como a tipologia de cinema amador que melhor suportou as oposições traçadas entre este e o cinema profissional. Tentando explicitar esta ideia, Roger Odin descreveu o realizador clássico de filmes domésticos como o ‘amador’ tipo: o cinema não era sua atividade profissional, este não vivia da sua prática (pelo contrário, custava-lhe dinheiro exercer esta atividade), não tinha formação nem competências específicas para a atividade, filmava em formatos reduzidos, durante o seu tempo de lazer, as suas produções não eram difundidas fora do contexto familiar. (1999, 49). Mais ainda, este não se colocava as mesmas questões que o profissional (como filmar, montar, narrar, etc.), não partilhava dos mesmos interesses (financeiros, criativos, sociais, de reconhecimento) e não participava dos mesmos conflitos e relações de força (1999, 53). Por isso, os registos realizados naquele âmbito eram predominantemente caracterizados como episódicos e frequentemente relacionados com eventos familiares de celebração. Os filmes caseiros estavam ligados à memória e à construção do contexto familiar. Neste sentido, Richard Chalfen afirmou que «no contexto da família», filmar nem sempre pretendia fazer um filme, «nem mesmo um filme de família» (1987, 49). «[N]as mãos do cineasta familiar, antes de ser um instrumento de registo, a câmara era um catalisador, um *go-between*» que tinha como função criar laços no grupo familiar» (Chalfen 1987, 50). Por essa razão, estes apresentavam predominantemente uma versão idealizada, depurada desse contexto, que excluía a banalidade do quotidiano. A este propósito referiu, em 1999, Michelle Citron:

Nós filmamos o jantar de Natal com a família e não a refeição em que comemos sozinhos; as festas de aniversário, não as vistas às urgências do hospital; os primeiros passos do bebé e não a discussão com o adolescente; as férias, não o trabalho; as festas de casamento, não a assinatura dos papéis do divórcio; nascimentos e não funerais (35).

Odin usou a expressão ‘espaço amador’ para referir-se aos filmes, que diferentemente dos anteriores, eram realizados no e para o contexto dos clubes de

cinastas amadores. Os filmes produzidos neste espaço distinguiam-se nos elaborados no espaço familiar por uma procura de sofisticação técnica e estética, que implicava os seguintes aspetos: a inclusão de elementos inexistentes nos anteriores, tais como uma ficha técnica e edição de imagem; a pesquisa sobre a linguagem e técnica cinematográficas; a escolha de temas para lá da esfera familiar; a utilização de formatos superiores. Era pois um propósito deste cinema, como refere o autor, competir com o produzido no contexto profissional (Odin 1999, 64), embora os meios de produção à sua disposição não permitissem emular, integralmente, os resultados profissionais (Odin 1999, 66) e os filmes aí produzidos tivessem dificuldade em romper com o espaço de circulação amador e em encontrar lugar nos circuitos profissionais (Odin 1999, 67).

Odin integrou também no território do cinema amador o espaço do ‘cinema independente’ ou do ‘cinema outro’. Esta categorização, pouco consensual, pode ser compreendida em função de vários fatores: a própria reivindicação, feita por alguns dos seus cineastas associados a estas esferas, de pertença ao espaço amador, território que era observado por estes como potenciador da criação dada a sua ausência de normas e constrangimentos; a mobilização frequente, por parte dos seus agentes, de materiais amadores, valorizados devido aos seus baixos custos, à facilidade de manuseamento e às possibilidades expressivas alternativas; o desrespeito de algum cinema independente pelo cânone técnico e estético do cinema institucional, que o levavam a criar imagens que se assemelhavam às imagens ‘malfeitas’ do cinema doméstico (e que o cinema do espaço amador ‘rejeitava’); o tratamento de temáticas aparentemente próprias do contexto doméstico, relacionadas com o quotidiano, a vida doméstica e familiar ou a autobiografia. No âmbito da corrente formal, a primeira subdivisão que propôs para esta tipologia, Odin integrou o designado cinema experimental e certas produções de vídeoarte ou destinadas a ser apresentadas no museu. Por seu turno, na corrente engajada ou militante, o autor incluiu o cinema dedicado a refletir sobre as grandes temáticas políticas, sociais e culturais. Neste contexto observou duas tendências principais: aquela que entendia o cinema como um meio de comunicação para transmitir mensagens e palavras de ordem e aquela que pretendia introduzir inovações na gramática cinematográfica.

Finalmente, na corrente pessoal, integrou o cinema que manifestava como objetivo o registo autobiográfico ou o autorretrato.

Propostas para o fim de uma oposição

Em breve, fazer filmes será tão fácil como escrever poemas e quase tão barato. Estes serão feitos em todo o lado e por qualquer pessoa. Os impérios do profissionalismo e dos grandes orçamentos estão a desmoronar-se.

Jonas Mekas, «On Film Troubadours», 1960.

A minha grande expectativa é que, agora que estão disponíveis estas pequenas câmaras de vídeo 8-mm e afins, algumas pessoas que normalmente não fazem filmes comecem a fazê-los e que (...) subitamente, um dia, uma pequena rapariga gorda de Ohio se torne um novo Mozart (...) e faça um belo filme com a pequena câmara de vídeo do seu pai, e que definitivamente a chamada dimensão profissional dos filmes seja destruída. Para sempre.

Francis Ford Coppola, *Corações das Trevas*, 1991.

Está hoje em curso uma tempestade tecnológica que terá como resultado a definitiva democratização do cinema. Pela primeira vez, qualquer um pode fazer filmes.

Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, «Dogme 95 Manifesto», 1995.

A expectativa do dismantelamento do binómio profissional/amador por via da democratização do acesso aos meios de produção cinematográfica não é exclusiva do momento presente. Esta manifestou-se em vários outros períodos, motivada por episódios de transformação tecnológica ocorridos no campo do cinema. Mekas formulou a sua previsão no dealbar da década de 1960, na sequência da simplificação e embaratecimento da película amadora e semiprofissional, assim como do seu equipamento de registo, potenciado pelas novas vagas e pela vontade de inovação criativa; Coppola viu essa possibilidade no amplo alargamento do acesso ao vídeo analógico para utilização doméstica; Trier e Vinterberg assinalaram-na na génese da digitalização estendida ao contexto amador. Segundo estes cineastas, fazer filmes

deixaria de ser o privilégio de apenas alguns com acesso a meios complexos e dispendiosos, para passar a estar disponível para todos. Mais ainda, estes acreditavam que o alargamento da esfera da produção cinematográfica poderia gerar não apenas mais participantes, mas novas visões estéticas e criativas. Mekas designava os novos intervenientes como ‘trovadores filmicos’ e Coppola via aí a possibilidade de emergência de novos criadores. Finalmente criam, ou desejavam, que este novo cenário pudesse obliterar em definitivo a clássica distinção imposta ao cinema, entre um domínio profissional e um outro, mantido quase sempre nos seus antípodas, amador. Não obstante estes anseios, este processo foi permanecendo adiado. A estabilização de um padrão de película amadora, em 1923, permitira, como referem vários autores (Zimmermann 1995; Katelle 2004), que um mais elevado número de indivíduos não profissionais começassem a fazer filmes. Esta ampliação da esfera amadora não significou contudo, que o amadorismo cinematográfico tivesse passado a ser uma atividade acessível à generalidade da população. Dispendiosa e algo complexa a mesma permaneceu restrita a uma elite que tinha dinheiro e tempo para lhe dedicar. Foi a película de 8 mm e respetiva câmara (criada pela *Eastman Kodak*, em 1932) – materiais esses que, após a II Guerra Mundial, se tornaram os principais associados à prática amadora – que, de acordo com Katelle, originam um crescimento dos cineastas amadores, dado o seu custo mais acessível⁷. Terá sido o desenvolvimento do vídeo analógico que veio contribuir para tornar o cinema amador uma atividade financeiramente mais acessível e, por isso, viável para um grupo mais vasto. Mas esta tecnologia não esteve disponível para o público em geral desde o seu início. Apenas em meados dos anos 1960 – após mais de uma década em que apenas esteve disponível no contexto profissional, em particular no âmbito das grandes cadeias televisivas –, tendo evoluído para versões mais simplificadas e menos onerosas, pôde chegar aos consumidores. O primeiro desses equipamentos, a câmara *Portapak* da *Sony*, foi criado em 1965, destinado ao público

⁷ Para Katelle, o formato 8 mm teve um papel mais importante do que o *Super 8*, seu derivado, que permitiu expandir a dimensão da imagem e aumentar a qualidade do som. Segundo afirma, é um «erro comum considerar que o *Super 8* conduziu à democratização da prática do cinema amador» (Katelle 2004, 63). Apesar de a simplicidade de utilização deste segundo formato ter contribuído para o tornar popular e de o mesmo ser tecnicamente superior, o seu custo não decresceu. (Katelle 2004, 63).

amador. Contudo, foi primeiramente apropriado pelos artistas do campo experimental, que procuravam novas formas de se expressar. Só nos anos 1980 é que, primeiro o sistema VHS, de 1976, e posteriormente o *vídeo 8*, criado em 1985, ou *Hi-8*, de 1989, vieram definitivamente tornar o registo de imagens em movimento tão acessível como o registo fotográfico. As câmaras de vídeo analógico trouxeram a possibilidade de dilatação do acesso à esfera da produção audiovisual com promessas de maior facilidade de utilização dos equipamentos e diminuição de custos. Apesar desta transformação, que facilitou o acesso ao equipamento e tornou possível, sem grandes conhecimentos técnicos ou esforço, a sua manipulação, o registo amador manteve-se, em larga medida, bastante distinto do profissional e facilmente reconhecíveis os traços que, ao longo do tempo, foram sendo identificados na sua caracterização. Este facto pode ser atribuído a aspetos vários. À exceção de algumas experiências que foram sendo realizadas no campo profissional, mas que permaneciam episódicas, não existiam contaminações entre equipamentos e suportes amadores e profissionais. Profissionalmente, o cinema mantinha como sistema padrão o 35 mm, que tinha uma qualidade técnica de registo de imagem e som muito superior à do vídeo. Além disso, os sistemas de edição não estavam amplamente disponíveis. Estes eram muito dispendiosos para o indivíduo comum e permitiam apenas editar o filme de modo sequencial, o que obrigava a grande planeamento e organização prévios. Dada a ainda grande desigualdade entre a qualidade do registo profissional e do amador, os formatos amadores mantiveram-se na esfera íntima de familiares e amigos do autor do registo, enquanto as empresas de cinema e televisão continuaram com o direito exclusivo à produção de imagens em movimento para a esfera pública. Se é certo que alguns programas de televisão contribuíram para a diluição das duas esferas, exibindo os vídeos caseiros, este modelo era ainda completamente distinto do permitido hoje pela *internet*. A conversão dos sistemas de registo e edição analógicos em digitais e as novas modalidades de distribuição via *web*, foram os elementos que permitiram fundir a esfera privada com a esfera pública.

Uma importante transformação ocorreu a partir de meados dos anos 1990, com a criação de câmaras digitais para uso doméstico e o lançamento de *software* de

edição de imagem para computadores pessoais. Este intensificou-se a partir do desenvolvimento de equipamentos tecnológicos multifuncionais que permitem registar imagens em movimento (como telemóveis e leitores de música) e da *web 2.0*. Estes elementos vieram permitir que os filmes elaborados no contexto privado passassem a poder possuir mais qualidade técnica, que antes lhes era vedada pela ausência de equipamento e suportes capazes de assemelhar os seus resultados aos elaborados pelo domínio profissional, e que fossem criados novos canais de distribuição em rutura com os circuitos fechados a que ficavam habitualmente adstritos, permitindo-lhes exposição pública. Os elementos que vieram alterar a relação entre o cinema profissional e o amador e substituir a subalternização do segundo face ao primeiro, permitindo uma dupla contaminação entre esses territórios, podem ser sintetizados em três tópicos: 1) disponibilidade económica, ou seja, diminuição do fosso entre a qualidade e os custos dos materiais de registo e edição destinados ao território profissional e ao amador; 2) miniaturização desses mesmos equipamentos, que os torna mais facilmente manejáveis e dispensa a anterior complexidade logística necessária para os operar; 3) novas e alternativas formas de distribuição, através da *web*, que permitem a circulação pública de objetos audiovisuais alternativos aos produzidos no domínio industrial.

Como havíamos salientado, o cinema amador recebeu ao longo da sua história o epíteto de ‘malfeito’, não exclusivamente pelo seu uso de tecnologia abaixo do padrão, que não lhe permitia obter registos de qualidade, pela ausência de edição, ou pela sua restrição ao contexto privado. Isto ocorreu também pela sua desobediência ou incapacidade de reconhecimento da gramática própria do cinema profissional. Hoje, contrariamente, como destaca Roger Odin, a linguagem cinematográfica tornou-se «uma linguagem de comunicação quotidiana equivalente à linguagem verbal» (2012).

As práticas do cinema pro-am: amadores fazem filmes como profissionais

Muito em breve, os utilizadores terão a possibilidade de, em sua casa, utilizando um *iPad*, fazer um filme como *Avatar*.

Carl Bass, *Globes* [online]. *Israel Business News*, 2010.

Como promete o presidente e diretor executivo da *Autodesk*, multinacional que se dedica à criação de *software* de *design* e de conteúdos digitais⁸, muito em breve, um computador portátil para uso doméstico possuirá as ferramentas necessárias para a produção caseira de um filme com as características de um produto de Hollywood. As imagens em movimento que o compuserem poderão, caso não sejam todas definidas algorítmicamente pelo mesmo equipamento, ser captadas por um comum telemóvel, *iPod*, ou qualquer aparelho tecnológico multifuncional. Para as difundir e dar a conhecer a um vasto público mundial, bastará que o referido computador possua uma ligação à rede.

Em 2003, Jonathan Caouette tornou-se conhecido do público, enquanto cineasta, após a exibição comercial do seu filme de estreia, *Tarnation*. Além do tema – um rapaz em processo de reconciliação com a sua infância atormentada por uma família disfuncional e uma mãe mentalmente debilitada – que suscitou inúmeras discussões e originou grande atenção, o filme contou com outros elementos que também lhe granjearam notoriedade e que aqui nos importa analisar. Produzido inicialmente com um orçamento declarado de 187 dólares⁹ (cerca de 140 euros), *Tarnation* resultou, como refere o seu dossier de imprensa, de uma experiência cinematográfica amadora de Caouette, impulsionada pela descoberta do *software* de edição de imagem em movimento *Apple iMovie* (2003, 4). Terá sido após perceber o funcionamento daquele programa de edição que Caouette terá decidido começar a

⁸ A empresa criou o *software* utilizado para a elaboração dos efeitos visuais do filme *Avatar* (real: James Cameron, 2009). Importa notar, aspeto que desenvolveremos mais adiante neste capítulo, que Bass designa estes potenciais novos realizadores por utilizadores em vez de por cineastas amadores.

⁹ Este dado é apontado por Roger Ebert numa crítica ao filme incluída no seu *website*. No entanto, no mesmo artigo, o crítico de cinema também refere que este valor exclui a pós-produção e as cópias do filme para exibição comercial. O *website IMDb* afirma que o orçamento final, que contabilizou o pagamento dos direitos das músicas incluídas na banda sonora e das imagens retiradas de videoclips e programas de televisão, ascendeu aos 400 mil dólares (cerca de 300 mil euros).

compilar e a transferir para formato digital as diversas horas de imagens em movimento que havia registado noutros formatos amadores (*Super-8*, *Betamax*, VHS, *Hi-8*), desde os seus oito anos até à idade adulta. Embora fosse sua ambição, desde há algum tempo, tratar os materiais que documentavam cerca de vinte anos da sua vida, e até já tivesse elaborado uma curta-metragem, *The Hospital* (2001), em que usava parte dos mesmos para ilustrar as memórias de uma personagem ficcional (2003, 4), o cineasta assinalou que só mediante esta aplicação informática teve a possibilidade de concretizá-la. *Tarnation*, um filme classificado como documental, de forte cariz autobiográfico, foi formulado a partir de múltiplas gravações amadoras, não apenas imagens em movimento, mas também sons e fotografias – supõe-se que registadas por Caouette e também pelos seus familiares –, e editado exclusivamente com um *software* simplificado e gratuito disponibilizado em qualquer computador *Macintosh*. As imagens contemporâneas recolhidas pelo autor e que ocuparam grande parte do filme, foram captadas com uma câmara digital *MiniDV*, padrão de vídeo digital, concebido para utilização doméstica. Estes modos de produção justificaram o baixíssimo orçamento declarado. Apesar de o filme ter seguido os canais de distribuição convencionais de outros filmes profissionais, para a sua apresentação pública, tendo primeiro feito o circuito dos festivais e depois chegado às salas comerciais, e sendo certo que, nesse momento, já contava com o apoio técnico e financeiro de nomes importantes do campo profissional – em particular, Gus Van Sant e John Cameron Mitchell, na produção executiva, e Stephen Winter, na produção¹⁰ – a sua génese foi elaborada no contexto doméstico. Aliás, esta origem está presente na sua estética que, mesmo nas imagens captadas propositadamente para o filme, se pauta pelas características dos filmes familiares: imagens de baixa resolução, iluminação diegética e não observância da gramática cinematográfica canónica, no que diz respeito a composição e enquadramento.

¹⁰ O filme, de acordo com o seu *dossier* de imprensa, teve duas versões anteriores à final, versões essas exclusivamente editadas por Caouette. A segunda dessas foi a primeira apresentada publicamente o que ocorreu na edição de 2003 do Mix, festival de cinema gay e lésbico de Nova Iorque. A versão comercial foi coeditada pelo cineasta e pelo editor Brian A. Kates depois do filme ter sido selecionado para exibição na secção *New Frontier*, da edição de 2004, do *Festival de Sundance*.



Fonte *Tarnation*, captura de ecrã.

Figura 29 Na sequência final do seu filme, *Tarnation*, Jonathan Caouette prepara a câmara para cena seguinte em que se dirigirá diretamente ao espectador.

Com o advento da *web 2.0*, pouco tempo após o lançamento de *Tarnation*, e a proliferação de canais e plataformas de distribuição de conteúdos audiovisuais, em particular o *YouTube*, experiências similares à anteriormente descrita ganharam mais hipóteses de concretização. Não fora o facto de Caouette ser ator e ter participado num *casting* para a longa-metragem *Shortbus* (real.: John Cameron Mitchell 2006) – *casting* esse que lhe permitiu conhecer Mitchell e incluir no seu *portfolio* algumas imagens do seu *work-in-progress* – e provavelmente o seu projeto não teria ultrapassado, pelo menos naquele período, o contexto doméstico ou ter-se-ia ficado pelo primeiro festival de limitada visibilidade, talvez como muitos filmes amadores de períodos anteriores, vistos apenas no contexto de concursos para amadores e cineclubes.

Independentes do-it-yourself

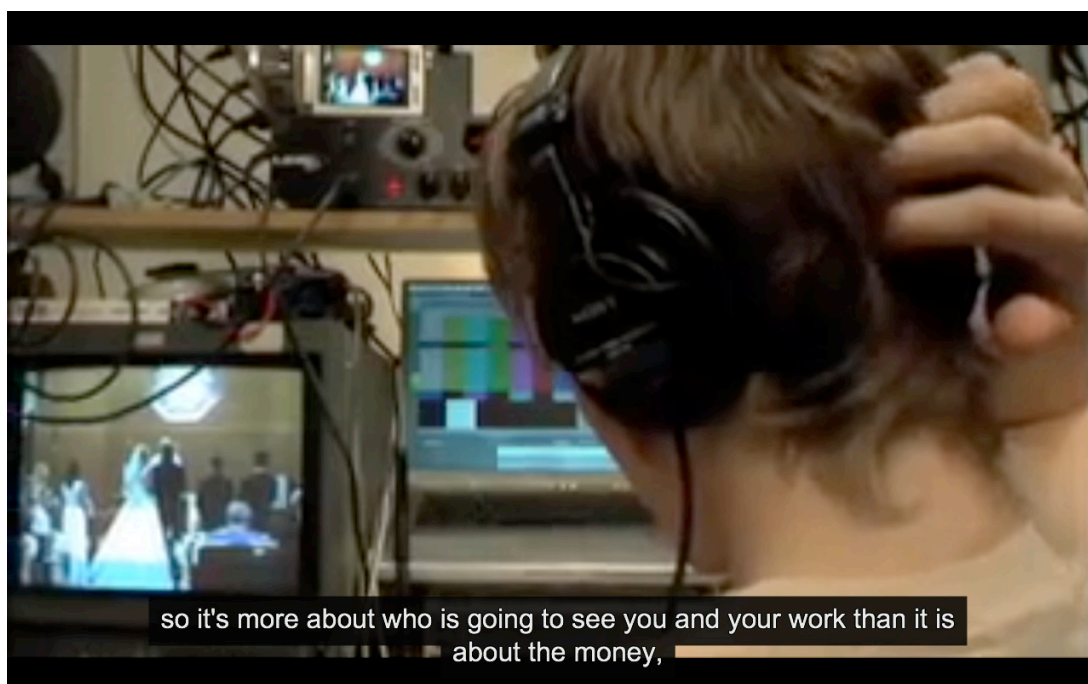
Vimos, com o caso de *Tarnation*, como os novos recursos digitais serviram para tornar possível a sua produção e para integrar na esfera do cinema

intervenientes provenientes da esfera amadora. Outros filmes sensivelmente do mesmo período tiraram partido dessa possibilidade. Esta situação originou mesmo a constituição de um movimento cinematográfico que ficou conhecido por *Mumblecore*¹¹. Este terá nascido a partir de um pequeno grupo de pessoas, todos eles estadunidenses, formados pelos filmes de Richard Linklater ou Noah Baumbach – que, por sua vez, foram inspirados pelos independentes americanos e pela *Nouvelle Vague* francesa do final dos anos 1950 – depois de terem percebido (ajudados pelo sucesso recente de outro filme estadunidense, *O Projeto Blair Witch (The Blair Witch Project*, real.: Daniel Myrick, Eduardo Sanchez, 1999) e dos filmes do coletivo *Dogma 95*) que precisavam de pouco dinheiro para fazer um filme. Bastava-lhes uma câmara digital, um computador com um *software* de edição e amigos/familiares para compor o elenco. O grupo incluiu Andrew Bujalski – cujo primeiro filme, *Funny Ha Ha* (2002), é considerado frequentemente primeiro filme *mumblecore*, apesar de filmado em 16 mm – e ainda Joshua Safdie, Mark e Jay Duplass, Aaron Katz, Lynn Shelton, Joe Swanberg, Lena Dunham, Susan Buice e Arin Crumley e os seus filmes, respectivamente, *Prazer em Roubar (The Pleasure of Being Robbed*, 2008), *The Puffy Chair* (2005), *Dance Party USA* (2006), *We Go Way Back* (2006), *Kissing on the Mouth* (2005), *Tiny Furniture* (2010) e *Four Eyed Monsters* (2005).

Estes filmes, registados com câmaras digitais amadoras ou semi-profissionais, não se caracterizaram pela mestria ou qualidade técnica, mas antes pelo seu contrário: estética *do-it-yourself*, baixíssimo orçamento, baixa tecnologia. Os seus temas também revelavam tropos associados ao amadorismo: semi-autobiográficos contavam histórias sobre jovens ocidentais na faixa etária dos 20 e muitos anos. A sua abordagem era realista, a representação aparentemente improvisada, levada a cabo por atores não profissionais. Estes exemplos cruzam o espaço amador com o profissional. Os *podcasts* de Susan Buice e Arin Crumley que serviram para provocar a sua longa-metragem *Four Eyed Monsters*, ilustram o conceito de imperfeição. O *website* oficial do filme enfatiza o seu estatuto de

¹¹ Alternativamente, o *Mumblecore* tem também sido designado por *Slackvettes* (por fusão entre o título do filme de Richard Linklater, *Slacker* (1991), com o nome do cineasta John Cassavettes) ou *Myspace Neorrealista*.

amadores com a página desenhada para se assemelhar a uma página de um caderno manuscrito. Nos *podcasts* dirigem-se diretamente à câmera e discutem de que modo o projeto está ligado à sua experiência pessoal. Destacando o seu estatuto de independentes, Buice and Crumley falam sobre os desafios de fazer uma longa e os episódios focam-se no seu esforço para obter financiamento, na necessidade de pedir dinheiro emprestado aos familiares, na dificuldade de acesso aos festivais e até mesmo as formas como a produção afeta a noção de autoria tradicional.



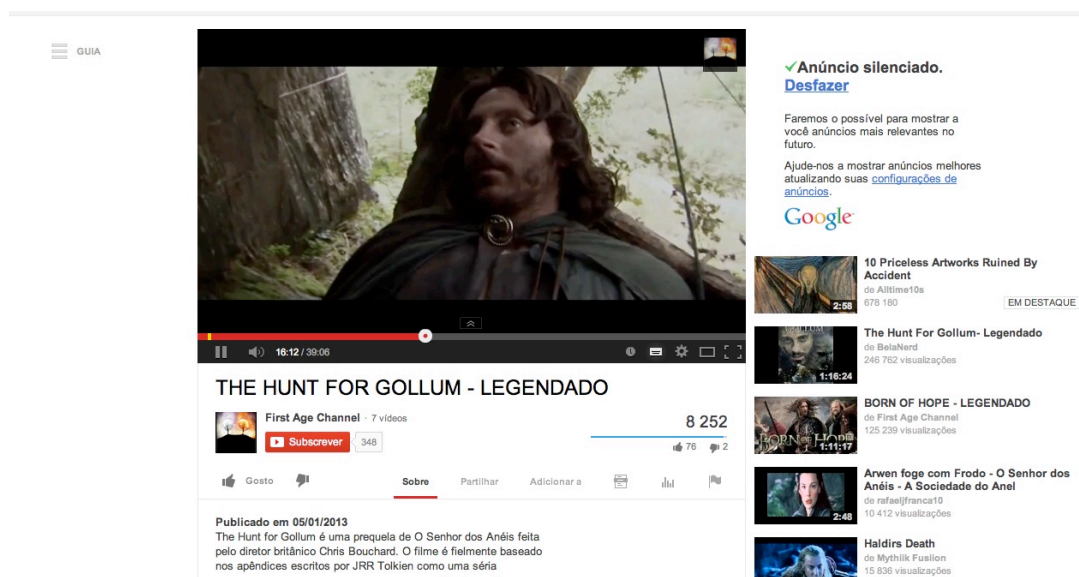
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=GGgjrzkWMA>, captura de ecrã.

Figura 30 imagem do filme *Four Eyed Monsters*

Muitos dos que provêm desta génese começaram a trabalhar profissionalmente e a conseguir uma projeção internacional além dos círculos *underground*. Assim, os seus filmes, apesar de continuarem a valer-se dessa estética inicial, passaram a ser menos imperfeitos e improvisados, até porque os orçamentos aumentaram exponencialmente, deixando os mesmos de estar limitados a equipas e elencos amadores. Depois do sucesso comercial, em 2010, de *Cyrus*, dos irmãos Duplass, e de outros filmes de *Hollywood* (ou *Indiewood*) aparentemente influenciados por essa estética, tais como *Greenberg* (2010), de Noah Baumbach, ou

Somewhere (2010), de Sofia Coppola, uma tendência que havia surgido num contexto independente e de experimentação foi apropriada pela indústria. Os críticos declaram o *Mumblecore* morto (Christian 2011) ou passaram a falar dos filmes influenciados por esta estética como pós-mumblecore (Dawson 2012). Embora os cineastas mumblecore representem apenas uma muito pequena parte dos cineastas independentes surgidos nos últimos tempos, estes têm sido usados para promover uma nova e mais jovem geração de realizadores que tem contribuído para revolucionar as práticas de produção e distribuição de cinema.

O desenvolvimento das ferramentas tecnológicas de registo e edição e a crescente qualidade técnica que permitem obter, combinados, como explicitado antes com um crescente reconhecimento por parte do público das regras estéticas convencionadas no contexto industrial, tem conduzido a que várias produções de matriz amadora possam assumir cada vez mais um aspeto semelhante a produtos profissionais sendo cada vez mais difícil operar esta distinção.



Fonte <http://www.youtube.com/watch?v=GGgjrzkWMA>, captura de ecrã.

Figura 31 Apresentação de *The Hunt for Gollum* exibido no YouTube

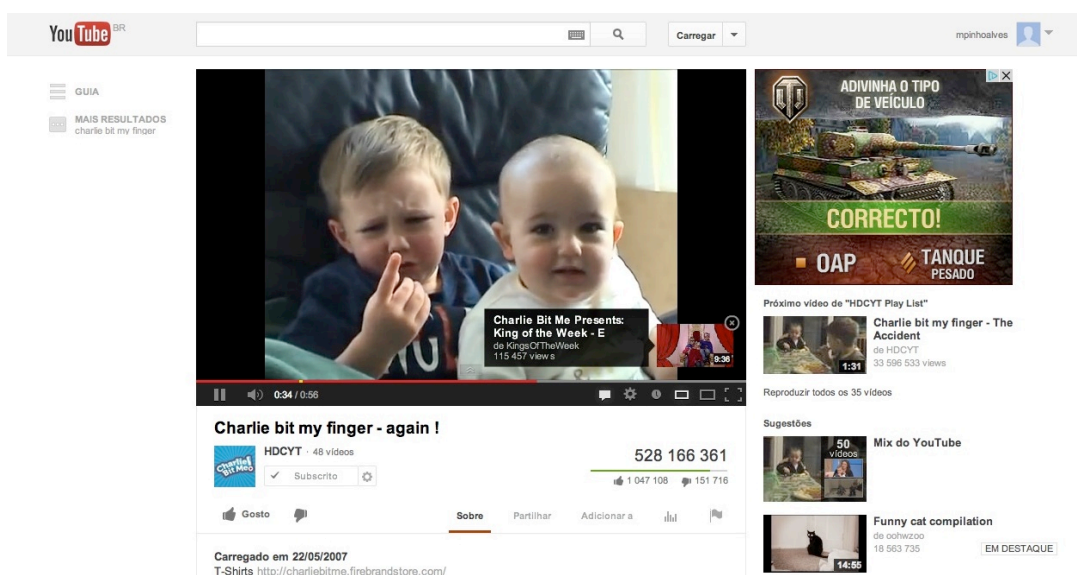
Nesta categoria incluem-se filmes como *The Hunt for Gollum* (real.: Chris Bouchard, 2009). Baseado nos apêndices da obra literária *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien e filmado em HD, com um orçamento de 3000 libras e uma equipa de

160 pessoas «Foi muito interessante perceber a escala daquilo que podemos fazer a um nível amador. Penso que tentámos simular uma produção profissional, apesar de todos estarem a trabalhar por divertimento, no seu tempo livre» (Bouchard 2009).

Cinema YouTube

Outros filmes feitos por amadores circulam no espaço público. Como já assinalámos antes neste trabalho, o *YouTube*, metonímia para as plataformas de conteúdos gerados pelo utilizador, erigiu-se como o novo espaço de difusão de imagens que antes ficavam restringidas aos domínios familiar ou tinham lugar de destaque nos programas de televisão do final dos anos 1980 e início dos anos 1990.

A génese do *YouTube*, associada a filmes sobre gatos skaters e bebés amorosos, teve como principal ícone *Charlie Bit my Finger, Again* (real: Howard Davies-Carr, 2007), um curto filme de um pai britânico que registou um episódio familiar protagonizado pelos seus dois filhos, na altura com um e três anos.



Fonte http://www.youtube.com/watch?v=_OBlgSz8sSM, captura de ecrã.

Figura 32 O vídeo original *Charlie Bit My Finger, Again* conta, hoje com mais de 500 milhões de visualizações.

O filme, que tem a duração de 56 segundos, mostra o irmão mais velho a ser mordido numa mão pelo mais novo e a queixar-se de dor, situação perante a qual o

segundo releva um riso contido. O filme é similar a muitos outros filmes e vídeos domésticos construídos ao longo da história do cinema (e repetidos posteriormente na mesma plataforma): de curta duração, mostra, num plano fixo e contínuo, uma ação que se desenrola em frente à câmara. Foi a sua exposição através da *web* nos primeiros anos do *YouTube* que lhe valeu, até à data da redação deste texto, mais de 500 milhões de visualizações, característica que lhe atribui o título de vídeo não profissional mais visto de sempre do *YouTube* (*Readwrite*, 2012). Desde a sua criação, destinada, segundo o seu autor, a partilhar «o álbum de família» com os familiares distantes, o filme passou a integrar a cultura popular tendo dado origem a múltiplas paródias, *remakes* e referências às suas personagens, mesmo em séries de televisão. Em 2012, estimava-se que a família já tivesse recebido cerca de 100 mil libras de receitas de publicidade (Andrews 2012). Além disso, esta havia criado um canal específico no *YouTube*, *Charlie Bit Me*, onde apresentavam novas sequelas do filme protagonizadas pelos dois irmãos e produtos relacionados com marca.

Neste filme, os traços convencionais atribuídos ao filme doméstico estão presentes: o pai, frequente responsável no quadro do cinema amador clássico por manejar a câmara, assume o seu papel convencional para registar um episódio idealizado da vida familiar. A brincadeira entre os dois irmãos mostra uma pequena desavença mas termina após restaurada a harmonia entre ambos, contribuindo para um retrato familiar convencional. Apesar disso, este registo não se destina já apenas à esfera familiar, apesar das intenções declaradas que estiveram na origem da sua partilha, mas circula num campo global. Como salienta Stangelove, isto altera a forma «como as memórias familiares são preservadas e pode alterar a forma como as identidades são construídas na esfera pública». Harry e Charlie, e também posteriormente o seu irmão mais novo, Jasper (nascido após a data de lançamento do filme), protagonizam frequentemente novos filmes disponibilizados no *YouTube* acerca do seu quotidiano e assim edificam memórias de infância mediadas.

Apesar deste filme, como dissemos, ser, dentro desta categoria, aquele que mais se destaca em termos de visualizações, Stangelove observa que outras modalidades de filme doméstico têm tido notoriedade no *YouTube*. O autor exemplifica com filmes que contribuem para mostrar uma outra faceta, menos

idealizada, do núcleo familiar, tais como vídeos registados por jovens que têm como protagonistas a sua mãe alcoolizada ou irmãos alvo de repreensões domésticas. Isto ilustra, para o autor, o que Moran já havia constatado no seu trabalho *There's no Place like Home Video*, que a transição do registo em película para o registo vídeo, tendo em conta os elementos culturais e sociais que acompanharam esta transição tecnológica, mostraram uma nova forma de representar a família, menos idealizada e mais ilustrativa da sua complexidade e contradições (2002, 62).

O cinema *YouTube*, como aqui o designamos, recuperou várias outras manifestações associadas ao cinema amador. Além do filme familiar, representado pelo que anteriormente comentámos, desde cedo surgiram nessa plataforma os *travelogues*, ou relatos de viagem filmados, e os filmes diário ou autobiográficos. Estas duas modalidades, tal como a anterior, são herdeiras do registo amador convencional. Nos vários casos, os registos foram efetuados com equipamentos digitais de baixa resolução, apenas com a preocupação de registar, e sem qualquer cuidado em observar as normas técnicas e estéticas profissionais de construção de imagens em movimento.

Exemplo do primeiro é a série *Where the Hell is Matt?*, criada em 2005 pelo seu também protagonista, Matt Harding. A sua construção é similar a *Charlie Bit My Finger, Again*: uma câmara fixa e uma ação que se desenrola em frente à mesma. A diferença é que já há aqui um trabalho de edição – que, no entanto, permanece rudimentar, já que não obedece a nenhum dos princípios da montagem mas se limita a justapor uma sequência de planos que narram situações autónomas e a acrescentar-lhes uma banda sonora, legendas e uma ficha técnica minimal. O mesmo mostra um mesmo homem, Matt, a efetuar passos de dança similares, em cenários de vários locais do mundo. A ideia terá surgido, de acordo com o autor, durante uma viagem pela Ásia, e ganhou popularidade, em 2005, não quando este publicou o filme editado no seu *blogue*, mas quando uma outra pessoa resolveu partilhá-lo no *YouTube*. Desde essa altura, Matt Harding, que criou um *website* dedicado ao projeto, passou a ganhar a vida viajando para diversos cenários para dançar e filmar a sua *performance* e fez já vários outros filmes. Ao contrário dos primeiros, em que aparecia sozinho em frente à câmara, ou acompanhado de alguns transeuntes que

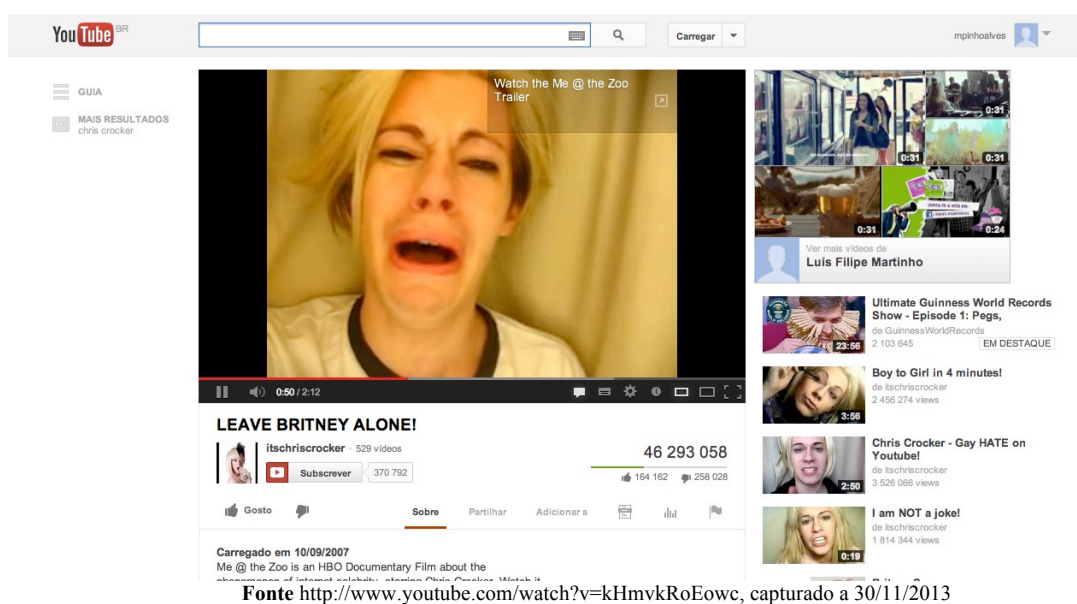
escolhiam, na maior parte dos casos, ignorá-lo, no filme mais recente, de 2012, Harding aparece em todos os cenários a dançar com outras pessoas e muitas vezes vestido com trajes regionais relacionais com os locais ou as danças que executa.



Fonte <http://www.youtube.com/watch?v=7WmMcqp670s>, captura de ecrã.

Figura 32 Vídeo original elaborado por Matt Harding publicado no YouTube em 2005.

No que diz respeito aos filmes diário, provenientes também de uma longa tradição, a possibilidade da sua construção foi alargada pela disponibilidade de meios de produção. Na sua modalidade mais elementar, este é um cinema que usa o recurso mais uma vez à câmara fixa e ao plano contínuo. Habitualmente, o registo é utilizado para apresentar um *statement* ou um desabafo perante a câmara em registo confessional, autorrepresentacional. No entanto, este não são íntimos e privados, não são um discurso solipsista, mas um diálogo com os interlocutores esperados. Um dos mais célebres é *Leave Britney Alone*, publicado em 2007, pelo estadunidense Chris Crocker. Neste filme, o jovem apela aos seus interlocutores que parem de dirigir críticas e insultos à cantora Britney Spears. Após o sucesso deste filme, Crocker tornou-se uma celebridade do *YouTube* e passou a usar essa notoriedade para lançar a sua carreira como músico. No momento presente, este mantém um canal do *YouTube* onde fala ao seu público acerca de temas quotidianos.



Fonte <http://www.youtube.com/watch?v=kHmvkRoEowc>, capturado a 30/11/2013

Figura 33 Vídeo original elaborado por Chris Crocker intitulado *Leave Britney Alone*.

Ainda no registo do cinema *YouTube*, uma outra modalidade têm ganjeado particular atenção: o cinema de fãs. Apesar desta modalidade não ter sido criada pela era digital – o cinema amador sempre homenageou ou emulou elementos associados a objetos culturais vastamente reconhecidos – este período veio, com a facilitação do acesso aos meios de produção e também do acesso ao visionamento e coleção de vários objetos das indústrias culturais, intensificar esta prática. Neste quadro podem ser encontrados filmes com características técnicas, estéticas e narrativas muito rudimentares e outros que apresentam maior complexidade numa ou em todas estas áreas. De entre estes trabalhos destacam-se vários da génese do *YouTube*, a grande maioria destes dedicados a homenagear universos ficcionais tão conhecidos como *A Guerra das Estrelas*, um dos objetos mais referenciado na ficção produzida por fãs (Jenkins 2006), mas também outros como *O Senhor dos Anéis* ou *Harry Potter*. Neste contexto encontram-se materiais tão diversos como *Star Wars Kid* (real: Ghyslain Raza, 2002) um filme de um miúdo obeso que agita um cabo de vassoura como se se tratasse de um sabre de luz, a diversos outros que assumem um aspeto profissional, como a série *web Chad Vader: Day Shift Manager* (criadores: Aaron Yonda e Matt Sloan, 2006) que conta a história de um empregado de supermercado muito parecido com a personagem *Darth Vader*.

As tipologias propostas por Odin para caracterizar os objetos filmicos elaborados no contexto amador serão já, na generalidade dos casos, difíceis de aplicar às produções contemporâneas elaboradas com equipamento digital e fundamentalmente distribuídas através da *web*. Se o exercício de sistematização elaborado pelo referido autor já continha a ressalva de que nem sempre aquelas subcategorias de cinema amador se mantinham estanques (como também nunca o foram nem mesmo as categorias de cinema profissional e amador), esta sobreposição e contaminação é ainda mais acentuada hoje. Isto contribui ainda para tornar obsoletas algumas das características associadas a cada um daqueles domínios.

Roger Odin considerava, como dissemos, que o realizador de filmes domésticos era o amador tipo. No tempo do digital, contudo, esta definição pode ser totalmente contestada: o amador pode passar a viver da sua prática e tornar-se um profissional, ainda que mantenha a sua atividade amadora o custo será quase inexistente (não é necessário comprar materiais consumíveis e o registo pode ser efetuado com equipamentos destinados a outras funções, é-lhe fácil através dos meios disponíveis adquirir formação para executar trabalhos de nível profissional e os equipamentos facilitam enormemente as tarefas com operações predefinidas nos seus botões; filma no mesmo formato que alguns profissionais já que os equipamentos, mesmos os mais simples, estão preparados para filmar em alta definição; dada a ubiquidade dos dispositivos digitais, o registo não está confinado às situações de lazer; as suas produções excedem, mediante as plataformas de conteúdo produzido pelo utilizador e as redes sociais, os circuitos privados. Odin diz que o cineasta familiar não se coloca as mesmas questões que o profissional (como filmar, montar, narrar, etc.) e não partilha dos mesmos interesses (financeiros, criativos, sociais, de reconhecimento), não participa dos mesmos conflitos e relações de força. Mais uma vez, estas questões alteram-se na atualidade. Preocupa-se com o registo, embora dentro de um código aceite para o contexto da *internet* e procura atingir os mesmos interesses.

Odin dizia ainda que os filmes amadores se caracterizavam por estar desconectados da vida real, não abordando temas políticos, religiosos ou filosóficos (1999, 62). Mesmo os filmes de família passaram a certa altura a abordar os temas

considerados no exterior deste tipo de filmes e os filmes amadores também incluem outras temáticas. Vários filmes têm mesmo apropriado os filmes amadores e familiares, incluindo-os num contexto para que desmontam a sua imagem inicial de harmonia familiar. Para o autor que temos vindo a citar, os filmes amadores tinham dificuldade em encontrar o seu lugar nos circuitos profissionais (1999, 67). Hoje, essa barreira desapareceu e todos procuram um lugar público. Ainda assim, parece-nos evidente que não têm todos o mesmo espaço de exposição e que muitos não conseguem romper com os contextos marginais, embora possa ser esse o seu desejo.

Hoje, portanto, a fronteira entre as diversas tipologias, embora não tenha, de todo, sido suprimida, é cada vez mais difícil de traçar.

As práticas do cinema pro-am: profissionais fazem filmes como amadores

Os equipamentos digitais concebidos para utilização amadora foram apropriados não apenas pelos seus destinatários originais mas também pelos profissionais. As justificações apresentadas para este facto remetem para fatores de ordem económica e estética.

Efeito amador

Um trabalho recente da autoria de Marie-Thèrese Journout estuda os modos de representação do cinema e do cineasta amador no contexto do cinema de ficção comercial. Através da análise de um vasto *corpus*, que acompanha a história do cinema desde a década de 1920 até ao momento presente, constituído por longas-metragens que incluem, cada uma delas, pequenos segmentos elaborados com referência à técnica, estética ou temáticas amadoras convencionais, a autora conclui que, embora as alusões ao amadorismo tenham estado, desde sempre, presentes no cinema profissional, estas tornaram-se contemporaneamente muito mais frequentes. Journout mostra que enquanto entre 1928 e 1978, ou seja, num período de cinquenta anos, esta manifestação pôde ser identificada em cerca de quarenta títulos, entre 1978 e 1989, num período que representa cerca de um quinto do anterior, o mesmo

número de títulos pôde ser encontrado. Este crescimento acentuado mais do que duplica na década seguinte, em que a autora deteta a existência de cento e dez títulos com essas características, e continua a aumentar entre 1999 e 2010, período para o qual identifica cento e cinquenta filmes.

Perante os dados apresentados naquela investigação, é possível estabelecer umnexo causal entre o aumento da representação, nesses filmes, do amadorismo e as transformações tecnológicas observadas no domínio dos materiais de produção cinematográficas destinadas aos amadores. O primeiro crescimento identificado no período em 1978 e 1989 corresponde, como antes havíamos assinalado, à expansão da disponibilização do vídeo analógico para contexto doméstico, o segundo, assinalado entre 1990 e 1999, ao desenvolvimento, para os mesmos destinatários, de equipamento de vídeo analógico de superior qualidade (como o Hi8) e no surgimento dos primeiros equipamentos de registo e edição digital e, finalmente, na entrada do novo século e durante a primeira década do século XXI, a sofisticação desses equipamentos digitais e o advento da *web 2.0* e das suas plataformas de partilha de conteúdos que permitem difundir estas imagens em larga escala. Assim, o aumento da acessibilidade aos materiais de produção amadora, possível, a partir da última década, através de múltiplos dispositivos móveis, e da capacidade de produção dos seus utilizadores, combinada com a ubiquidade e imediatez da presença destas imagens, disponibilizadas através de múltiplas plataformas e canais, criou uma maior aceitação para esse tipo de imagens. Neste quadro, Journout refere uma plena aceitação no quadro do cinema profissional dos modos próprios associados ao cinema amador, visível na «crescente tendência dos realizadores [profissionais] para evocar, sem complexos, a referência ao cinema amador a propósito dos modos narrativos ou das características da imagem mas, sobretudo, na propensão atual dos filmes para aplicar essa matriz estética quer nos filmes de entretenimento (...) quer nos autobiográficos» (2011, 7).

Neste contexto podemos compreender a recorrente tendência do cinema industrial, acentuada desde nas últimas duas décadas, para a utilização do designado ‘efeito amador’, ou seja, para a simulação de elementos próprios do cinema amador. Neste âmbito podem incluir-se várias modalidades de expressão cinematográfica que

recorrem a elementos distintos (ou combinam vários destes) provenientes do amadorismo. *Por Favor Rebobine* (Be Kind Rewind, 2008), de Michel Gondry, é uma visão nostálgica ambientada no período de transição do vídeo analógico para o digital. Este retrata a produção amadora no seu sentido mais caseiro e *do-it-yourself* como resposta à perfeitabilidade do digital mostrando uma dupla que faz remakes de filmes que marcaram os clubes de vídeo. Estes filmes restauram o negócio decadente de um clube de vídeo VHS que procura fazer face aos mais contemporâneos adaptados ao digital.

Muito em voga em Hollywood desde o início do século, em particular legitimados pelo sucesso de bilheteira de *O Projeto de Blair Witch* (1998), estão os filmes integráveis no estilo *found footage*, designação que serviu para cunhar um género cinematográfico recente no seio da indústria. O conceito de *found footage*, literalmente, registos encontrados, conceito relacionado com outro do campo artístico *object trouvé* descreve uma modalidade cinematográfica na qual material filmado previamente existente resgatados de fontes diversas pelo seu autor original ou outros é re combinado e reeditado para produzir novos significados.

Neste quadro inserem-se obras provenientes do campo artístico e experimental, como as compilações cinematográficas e cinecolagens elaboradas por autores, tais como Bruce Connor, Craig Baldwin, Richard Fung, Péter Forgács, Ken Jacobs, Guy Debord ou, da área do documentário, Harun Farocki. Um caso claro de um filme elaborado a partir de *found footage* é o já referido *Tarnation* em que Jonathan Caouette, recupera as imagens de película e vídeo amador que registaram fragmentos da sua infância e as usa para contar a sua história de vida ou *Os Friedmans* (*Capturing the Friedmans*, 2003), de Andrew Jarecki, em que o realizador usa os registos filmicos da família real que dá nome ao filme para contar a sua história, após esta se ter desmantelado face às acusações de pedofilia dirigidas a um dos seus membros. No entanto, o que ficou conhecido como pertencente ao género *found footage* são os filmes que, tal como o já referido *O Projeto Blair Witch*, ou outros antes destes, como *Manual de Instruções para Crimes Banais* (*C'est Arrivé Près de Chez Vous*, real.: Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde, 1992) que, emulam, com objetivos ficcionais, imagens amadoras registadas pelos

protagonistas da história. O *franchise Atividade Paranormal (Paranormal Activity*, real.: vários, 2007 – 2014), *Nome de Código: Cloverfield (Cloverfield*, real.: Matt Reeves, 2008) ou os mais recentes *Fim de Turno (End of Watch*, real.: David Ayer, 2012) e *V/H/S (real.: vários, 2012)*, são algumas das suas principais referências.



Fonte Nome de código: *Cloverfield*, captura de ecrã.

Figura 34 Neste plano do filme *Nome de Código: Cloverfield* é identificável a estética amadora que aí se quer replicar. O enquadramento não respeita as regras convencionais de enquadramento e a personagem olha diretamente para a câmara.

Nestes filmes, a maior parte dos acontecimentos são mostrados pela perspetiva de uma ou mais personagens. A filmagem pode ser efetuada pelos próprios atores e a mesma assemelha-se a registos amadores com a câmara manejada à mão e iluminação deficitária, além de baixa resolução com o objetivo de simular realismo. No entanto, frequentemente, os filmes integráveis no ‘género’ *found footage*, apesar de simularem os resultados da técnica amadora, são elaborados com equipamentos profissionais de elevada performance e qualidade.

Quando *Nome de Código: Cloverfield* foi lançado vários críticos estabeleceram paralelismos entre o filme os registo das câmaras amadoras que registaram os acontecimentos de 11 de setembro, salientado que seu propósito podia

ser refletir sobre a ubiquidade das câmaras. Não obstante o seu orçamento modesto para os padrões do filme catástrofe de Hollywood – apenas 25 milhões de dólares – este teve um custo muito mais elevado do que qualquer amator poderia pagar. Neste caso, a indústria apropriou-se da lógica amadora do *YouTube* e pô-la ao seu serviço.

Na mesma linha deste fenómeno, outros trabalhos têm sido elaborados que, aproximando-se do estilo *do-it-yourself*, também há muito se distanciaram dos seus recursos e modos de produção habituais. Já vimos, a exemplo disto, a deriva de vários cineastas iniciados no movimento *Dogma 95* ou *Mumblecore* que embora mantendo as características básicas do estilo criado, migraram para produções com orçamentos muito mais elevados.



Fonte *Girls*, captura de ecrã

Figura 35 Imagem de um episódio da série de televisão *Girls*, produzida pelo canal de televisão HBO. Nesta a realizadora Lena Dunham, associada ao movimento *Mumblecore*, usa a estética e tipo de registo definido nos seus trabalhos iniciais *do-it-yourself*, de baixo orçamento, apesar de trabalhar com recursos profissionais.

O lugar do cinema pro-am na produção cinematográfica do tempo do digital

As novas modalidades cinematográficas resultantes da constituição de um cinema pro-am não mostram um novo cenário subversivo ou disruptivo em relação à produção clássica. Se é certo que quer o território comercial, quer o que ainda se

mantém ligado a um território mais marginal manifestam alterações em relação aos seus modos dominantes e contém agora maior diversidade, isto está em linha, não apenas com as possibilidades oferecidas pela tecnologia, mas pelas transformações do cenário cultural. O dispositivo cinematográfico tornou-se mais flexível. A produção e difusão mediática de imagens em movimento – e também de múltiplos outros objetos mediáticos –, deixa, no momento contemporâneo, de ser uma prerrogativa de um número limitado de indivíduos especializados e dedicados exclusivamente a essa tarefa, designados como profissionais, para passar a fazer parte do quotidiano de qualquer indivíduo desde que munido de aparelhagem tão elementar com um telemóvel com câmara e ligação à rede. Muitas vezes, ao contrário do clássico amador, que se dedicava a uma atividade por amor e aí despendia o seu tempo e dinheiro a expensas da sua vida familiar ou profissional, os novos produtores fazem-nos ou de forma displicente ou instrumental, buscando a possibilidade de entrar no território profissional. Os territórios da sociedade ocidental contemporânea e os indivíduos que aí circulam estão munidos de múltiplos equipamentos capazes de registar imagens em movimento e de as difundir de modo simultâneo. Essa banalidade e ubiquidade dos equipamentos suscita a sua recorrência e a utilização dos mesmos como extensões do olhar. Este é um cinema que pode ser simultaneamente pessoal ou inumano porque a câmara atua como redatora de uma expressão íntima de um objeto observado ou como aparente mera transmissora. Neste último caso, chega-se mesmo a falar de um cinema não dirigido ou sem marca autoral.

Se a cultura digital vem facilitar enormemente múltiplos processos associados ao cinema industrial e permite abrir novos caminhos ao cinema independente, esta tem efeitos ainda mais significativos no terreno do cinema amador. Este cinema, comumente confinado à esfera privada, ou a outros circuitos de circulação quase tão restritos, e identificado com a debilidade técnica e tecnológica e a inobservância do cânone cinematográfico dominante, encontra, no novo contexto, diferentes e renovadas formas de se expressar. Embora estas ideias aparentem reforçar a anterior noção de amadorismo, na relação com profissionalismo, na realidade transforma-a. Antes o amador nunca rompeu

completamente os códigos convencionais que determinam e perpetuam o modo de representação dominantes. Mas estas novas modalidades rompem com a relação binária. O amador deixa de existir em direta oposição ao profissional. Já não há uma fronteira entre a esfera pública e a privada, pois todos podem divulgar os seus objetos na esfera pública, não há diferenças na qualidade técnica dos produtos/estética e na tecnologia utilizada, os utilizadores da rede também têm a expectativa de ganhar dinheiro ou obter vasto reconhecimento com os seus trabalhos.

A democratização tecnológica associada à era digital é questionada no que diz respeito aos canais de distribuição, ou seja, apesar de existirem e antes serem inexistentes para os amadores (como referem alguns autores) não põem amadores e profissionais no mesmo patamar. Se efetivamente deixam de lhes ser vedado o acesso o que abre a possibilidade das ‘pequenas raparigas gordas de Ohio’ mostrarem também o seu trabalho, permite à indústria forçar mais uma vez as suas referências. Isso ocorre num duplo movimento: os produtores de imagens em movimento estão de tal forma integrados na cultura industrial que os seus produtos replicam necessariamente essas referências – vejamos o caso da ficção produzida pelos fãs que emula os seus tropos –, mas também a indústria absorve facilmente tudo o que parece, numa primeira fase, distanciar-se desta, como podemos pensar no caso do *Mumblecore*. Se estes fenómenos existiram desde o nascimento do cinema como indústria – o que ocorreu muito cedo na sua história – os mesmos foram agora acelerados e potenciados.

No tempo do digital, contudo, múltiplos elementos – que se constituem a partir da simplificação e redução de custos dos materiais de registo e edição de imagens em movimento e da constituição de canais alternativos para a sua distribuição – concorrem para uma cada vez mais acentuada diluição desta diferença. Aqueles anteriores territórios distintos são agora objeto de contaminações que ocorrem mediante um fluxo bidirecional, isto é, não apenas ao cinema amador – considerado subsidiário da sua alternativa – é permitido adotar os modos próprios do cinema profissional mas também este último opta por se apropriar das especificidades do primeiro (e não apenas como recurso estilístico, como simulador do designado ‘efeito amador’). A estética do quotidiano não é nova, tem a sua raiz no

neorrealismo italiano, mas a sua expansão sim. Estes filmes envolvem o espectador que se transforma num *voyeur* e eliminam a fronteira entre realidade e representação. Há uma procura por tornar a representação mais próxima possível da realidade e por isso ela é apresentada de forma tão crua. É como se a realidade se impusesse ao filme. Rombes sugere que a câmara digital, pelas características tecnológicas, está mais preparada para captar o erro e a aleatoriedade (2008, 40). Quando a montagem era absolutamente necessária, pelas limitações do registo, tudo era planeado e coreografado. Agora, na perspetiva do mesmo autor, a câmara está mais livre para tornar-se mais próxima do real (Rombes 2008, 40). Embora os realizadores apreciem a elevada qualidade de imagem permitida pelo digital, também tiram partido da informalidade que este permite e que possibilita maior intimidade, trabalhar de improviso e com atores não profissionais e gravar todas as imagens que se pretenda. Alteram-se também os modos de produção e torna-se possível a mistura e sobreposição de vários tipos de imagem.

No momento contemporâneo, mais do que emularem o seu oposto – o que, no entanto, pode ser aceite como ocorrendo parte das vezes, mantendo-se, neste caso, a convencional alteridade –, profissional e amador tendem a confundir-se. Deste duplo fluxo decorre também uma tendência para o esbatimento da conotação pejorativa associada à classificação de filmes e cineastas como amadores.

Conclusão

Neste capítulo, discutimos a constituição de uma modalidade de produção cinematográfica que designamos por pro-am (profissional-amador). Esta consiste, como tentámos mostrar, numa forma de criação de cinema que cruza as características habitualmente associadas às clássicas categorias cinema amador e cinema profissional. Como exemplos aqui integráveis, encontramos objetos audiovisuais que, apesar de feitos por não profissionais, são capazes de emular quer a estética, quer a técnica dita profissional, e circular em canais de grande difusão e outros que, contrariamente, apesar de elaborados no contexto profissional, e até dotados de grandes recursos financeiros, usam os tropos e elementos habituais associados ao

Cinema 2.0

amadorismo. Para entendermos a constituição desta nova modalidade, começámos por fazer um percurso histórico que nos permitiu perceber como foram definidos ao longo do tempo o cinema amador e o cinema profissional e quais as condições que levaram à oposição entre ambos e, principalmente, à subalternização do primeiro face ao segundo. Em seguida, focámo-nos nas condições que, no tempo do digital, permitiram a contaminação entre ambas. Considerámos que, o primeiro movimento, que designámos por «os amadores fazem filmes como profissionais», é o resultado da criação de novas condições tecnológicas que o torna possível. Não só os anteriormente amadores, têm acesso a mais materiais, de elevada qualidade, baixo custo e *interfaces* simplificadas, que lhes permitem filmar de modo distinto, como podem aceder a circuitos de circulação massificada das suas produções. No caso do segundo, que designámos por «os profissionais fazem filmes como amadores», este sustenta-se, prioritariamente, numa estratégia comercial. Ao replicar o tipo de imagens associadas às produzidas com os dispositivos quotidianos de registo e publicadas nas redes sociais, este cinema procura replicar conceitos como autenticidade e intimidade.

V.

Cinema ao Vivo

ou o cinema como espetáculo em tempo real

«Por que é que os filmes têm de ser ‘enlatados’? Há um anseio de fazer regressar o cinema ao espetáculo ao vivo».

Francis Ford Coppola, «Francis Ford Coppola to perform his new film *Twixt*»,
Entertainment Designer, 2011.

O cinema ao vivo é outra modalidade de produção cinematográfica que emerge no contexto da digitalização do cinema. O presente capítulo tem como objetivo defini-la e caracterizá-la, assim como, identificar e compreender as manifestações que se lhe associam, mediante a análise de trabalhos específicos que aí podem ser enquadrados. Este é composto por quatro partes. Na primeira elaboramos uma aproximação ao conceito, delimitando-o e procurando traçar a sua genealogia. Aqui mostramos que esta modalidade, embora constituída recentemente no contexto da digitalização do cinema, recupera múltiplos elementos provenientes de outras trajetórias e tradições associadas à vasta história da exibição pública de imagens em movimento. Na segunda parte, com o objetivo de explanar as suas práticas, identificamos e examinamos exemplos pertencentes ao cinema ao vivo. Seguidamente, partindo daqueles exemplos, procuramos descrever e problematizar os seus componentes e características fundamentais e o seu lugar no quadro da produção cinematográfica contemporânea. No final, sintetizamos as ideias desenvolvidas ao longo do capítulo.

O que é o cinema ao vivo?

O cinema ao vivo consiste num espetáculo ao vivo de criação e apresentação de imagens em movimento, para uma audiência, em tempo real. Neste,

diferentemente do que ocorre no cinema tradicional, as imagens não têm um ordenamento pré-determinado, mas antes são organizadas e alinhadas no curso da sua exibição. O cineasta torna-se num *performer* que, durante a apresentação, actua perante a audiência, manipulando e construindo o filme em tempo-real. Este partilha o seu espaço de atuação com artistas de diferentes áreas, que participam também da construção do espectáculo, e com os espectadores, que abandonam a sua habitual postura passiva para passar a interagir com o filme. Nestas apresentações mesclam-se cinema narrativo e não narrativo, música gravada e ao vivo e artes *performativas*: num mesmo evento são integradas múltiplas expressões artísticas diferentes ultrapassando-se, assim, as fronteiras da experiência cinematográfica convencional e caminhando no sentido da ideia wagneriana de ‘Arte Total’ (*Gesamtkunstwerk*). As características do cinema ao vivo apontam, assim, para uma noção de transdisciplinaridade – ou *transmedialidade* – que origina o debate acerca do lugar da sua integração dentro do espectro das artes ou dos media.

Esta modalidade de produção cinematográfica aparece frequentemente designada pela expressão anglo-saxónica *live cinema* (Lew 2004; Makela 2006; Beard 2008, Willis 2009, Beekmans 2011) – que aqui se adota na sua versão traduzida para português, cinema ao vivo (Tiago Pereira e Cláudia Tomaz usam a expressão em português). Por vezes, são também usadas para aludir à mesma actividade as expressões *performative cinema* (cinema performativo) (Warwick 2003; Sotosky 2008), ou *VJing*, expressão corrente abreviada de *Video Jocking* (Jaeger, 2006; Faulkner/D-Fuse, 2006). Este último termo afigura-se mais problemático porque, como discutiremos mais adiante, apesar de contemporaneamente ser utilizado, de modo frequente, como sinónimo dos anteriores, tem uma génese diferenciada e designa, em alguns casos, manifestações distintas. Outras práticas, embora não recorram vulgarmente à utilização destas designações, estão próximas do cinema ao vivo, assumindo vários dos seus princípios base. Entre estas, a que aludiremos brevemente no decurso deste capítulo, encontramos os jogos ao vivo com múltiplos jogadores e algum tipo de instalações com imagens em movimento, também designadas por ‘cinema-instalação’ (Maciel 2009). Por oposição, outras há que, apesar de nomeadas mediante termos que

parecem aproximar-se do cinema ao vivo, são afinal bem distintas. Entre estas, inclui-se o designado cinema em direto¹ ou cinema em tempo-real. Esta tipologia situa-se muito próxima da experiência de cinema tradicional, com a única distinção de que as imagens exibidas na sala de cinema não são previamente gravadas ou editadas, estando a sê-lo no exato momento da sua apresentação, assemelhando-se por isso a uma emissão televisiva em direto, antecipadamente planeada e ensaiada.

São já vários os trabalhos teóricos que podem ser encontrados acerca deste tema, realizados por investigadores ligados à área dos novos media, da arte ou do cinema, por artistas e cineastas que refletem acerca das suas práticas, ou ainda por indivíduos que assumem, simultaneamente, as duas condições. A reflexão acerca do cinema ao vivo originou já vários eventos internacionais de grande dimensão e exclusivamente dedicados ao tema. Entre estes destaca-se o *The San Francisco Performance Cinema Symposium* – realizado em setembro de 2003, em S. Francisco, nos EUA –, destinado a apresentar esta temática, dar a conhecer os seus principais intervenientes no campo teórico e prático, e contribuir para a sua compreensão e sistematização, e a *Live Cinema Summit*, cimeira com propósitos semelhantes, que teve lugar em Chicago, também nos EUA, em fevereiro de 2010. Tem sido também frequente a alusão a este tema e o debate sobre o mesmo em festivais e mostras de cinema, alguns com secções específicas sobre cinema ao vivo, tais como a edição conjunta, de 2005, dos Festivais *Club Transmediale* e *Transmediale* de Berlim e a edição de 2003 do *Festival Sonic Acts* de Amesterdão, ou noutros que lhe são exclusivamente dedicados, tais como a *Mostra Live Cinema* do Rio de Janeiro, nascida em 2007, ou o *On_Off, Experiências em Live Image* de S. Paulo, criado dois anos antes. Estes eventos, além do debate, têm também, obviamente, albergado espetáculos de imagens em movimento ao vivo².

¹ A expressão portuguesa ‘em direto’, que significa uma emissão em tempo-real, não existe em português do Brasil sendo substituída pela expressão ‘ao vivo’. Isto significa que algumas alusões brasileiras ao ‘cinema ao vivo’ não se referem ao conceito em estudo, mas ao que aqui designamos por ‘cinema em direto’ ou ‘cinema em tempo real’.

² As mesmas são também prática comum noutros festivais, tendo um lugar de destaque no festival londrino *Onedotzero_Adventures In Motion* (que têm também uma versão portuguesa designada *Aventuras em Movimento*), o *Sonar*, festival internacional de música avançada e arte multimédia de Barcelona, o *FCMM*, festival internacional de novo cinema e novos media realizado em Montreal, o *Pixelache*, festival de arte eletrónica e subculturas de Helsínquia e restantes derivações mundiais. No

Alguns dos autores antes mencionados, que se têm dedicado à descrição e reflexão acerca do cinema ao vivo, apontam recorrentemente a recente constituição desta formulação cinematográfica, e o facto da mesma estar ainda em curso (e em constante reelaboração), como fatores que originam alguma dificuldade no seu mapeamento e uma carência de aprofundamento e sistematização teórica em relação à mesma. Os mesmos salientam ainda a dificuldade de delimitação do seu território face à multiplicidade de origens, influências e propósitos expressivos e simbólicos que podem aí ser encontrados e à diversidade das suas manifestações, práticas e materiais. O diretor e programador da *Light Industry* e editor do livro *Cinematograph 7-Live Cinema: A Contemporary Reader* (no prelo), Thomas Beard, salientou, numa entrevista concedida à revista *SF360* da *San Francisco Film Society*, a enorme abrangência do conceito, que exemplificou com múltiplos trabalhos de proveniências e contextos distintos. Aí o autor disse poderem intregar-se obras tão díspares como as produzidas por artistas como Guy Sherwin, Sandra Gibson e Luis Recoder, Tali Hinkis and Kyle Lapidus (*LoVid*) ou os *Text of Light* (2009). No artigo intitulado «Real time live: cinema as performance», Holly Willis partiu da mesma ideia de um campo muito alargado que inclui múltiplas formulações e variações e, tal como Beard, propôs a aí inclusão de objetos tão diversos como os trabalhos realizados pelo cineasta vanguardista Ken Jacobs, em particular o conjunto de performances da série *Nervous System* (das décadas de 1980/90), ou os da autoria do coletivo *The Light Surgeons*, um dos grupos estudados em profundidade neste trabalho (2009). Esta alusão à dispersão e diversidade do conceito, características apontadas como sendo-lhe intrínsecas e contemporaneamente definidoras da sua natureza, figuram em todas os trabalhos teóricos que lhe são dedicados. No entanto, Mia Makela³, em *Live Cinema: Language and Elements* (2006), procura contribuir para a sua delimitação. Para isso a autora recorre à enunciação daqueles que considera ser os seus elementos fundamentais, tentando assim encontrar-lhe uma

caso dos clássicos festivais de cinema é possível encontrar esta manifestação cinematográfica no *Festival de Sundance*, no de Berlim e de Roterdão ou, no caso português, no *Festival Internacional de Curtas-Metragens de Vila do Conde*.

³ Mia Makela é uma académica e artista multimédia que desenvolve os seus próprios espetáculos de cinema ao vivo, atuando com o nome artístico *Solu*.

especificidade e organizar a sua gramática.

De acordo com Mia Makela, o cinema ao vivo pode ser definido pelos seus componentes:

Um dos componentes é a projeção. Seria difícil imaginar uma *performance* de cinema ao vivo sem esta (no momento presente). O segundo é o *performer*/criador já que é a sua presença que transforma o trabalho numa performance em tempo real, caso contrário a obra podia ser uma instalação. O terceiro elemento é o público, porque se ninguém estiver a ver a *performance* não fará sentido. E o quarto elemento é o espaço partilhado pela audiência e pelo artista que projeta as imagens. (2008, 83)

Assim, este cinema é um espetáculo de exibição de imagens que implica a utilização de projeção (habitualmente com múltiplos projetores e ecrãs), e a partilha de um território comum, onde estão fisicamente presentes a audiência e o *performer*/criador das imagens. O filme não é um objeto encerrado mas um *work-in-progress* que se formula mediante a *performance* construída ao vivo perante o público. A atuação tem em conta a improvisação do artista (ou artistas) que mistura imagens, que reage ao ambiente do local onde o espetáculo se desenvolve e que dialoga com o público. O espetáculo tem assim o seu enfoque não apenas nas imagens apresentadas, como ocorre numa apresentação de cinema convencional, em que os olhos dos espectadores estão direcionados apenas para um foco de atenção, mas também no trabalho executado pelo(s) artista(s) em palco, cuja presença é evidenciada e desocultada. A audiência divide a sua atenção entre o(s) ecrã(s), o labor do(s) *performer(s)* e, muitas vezes também, a arquitetura e a *interface* dos dispositivos utilizados para selecionar e editar as imagens ao vivo. Não apenas a capacidade expressiva e criativa do(s) artista(s) é observada mas também a sua capacidade e destreza na forma de operar os equipamentos. Os dispositivos operados pelo(s) artista(s) condicionam a perceção, não apenas porque a atenção do público é também para aí direcionada, mas também porque aqueles determinam a execução das imagens. Não admira pois que muitos *performers* procurem construir o seu próprio *software* ou os mecanismos para a sua manipulação. Michael Lew, no seu artigo «Live cinema: designing an instrument for cinema editing as a live performance»

(2003), dedica bastante atenção ao tema, explicitando as necessidades sentidas durante as suas próprias exposições de cinema ao vivo, em relação à existência de equipamentos mais eficazes e as especificações técnicas e de *design* do dispositivo criado, por si, para este propósito. Acerca deste tópico, Mia Makela salienta que, apesar da tecnologia digital ter permitido o alargamento das suas práticas e ter criado um mercado para as empresas de *software*, continua a imperar no contexto desta modalidade cinematográfica uma mentalidade *do-it-yourself* e de trabalho coletivo para a construção das suas ferramentas.

As imagens em movimento apresentadas no âmbito do cinema ao vivo podem ser pré-editadas e ou em bruto, e são normalmente uma combinação entre ambas, e misturam-se com imagens fixas, textos, gráficos, sons. O seu registo pode ser abstrato ou figurativo – construído com base no registo de uma câmara ou mediante *motion graphics* –, narrativo ou não-narrativo. A questão acerca do tipo de registo imagético mais adequado ao contexto do cinema ao vivo e o debate sobre a vocação deste cinema para contar histórias são comuns na bibliografia sobre o tema. Refletindo sobre este tópico, Makela considera que o cinema ao vivo está mais próximo da forma de narrar da poesia, pelo que lhe é possível, na sua perspetiva, contar histórias, mas deve fazê-lo de forma distinta da da estrutura narrativa cinematográfica convencional (2008, 87). Já Warwick considera, contrariamente, que a introdução de uma narrativa clássica no cinema ao vivo é desejável já que isso facilita a sua viabilização para o grande público (2003). O autor justifica-o afirmando que «as mesmas estruturas narrativas que o cinema experimental passivo, os *VJs*, o cinema abstrato, e muitos outros, rejeitaram ou evitaram, provaram, historicamente, ser cruciais para o sucesso comercial e social do cinema passivo» (2003). Por essa razão propõe que «a inclusão deste tipo de narratividade também se mostrará crucial para o sucesso do cinema performativo, num contexto social e histórico mais alargado» (2003).

As origens do cinema ao vivo

Hoje, múltiplas artes de palco, tais como ópera, teatro, concertos musicais ou dança, combinam, nos espetáculos que realizam, os seus modos convencionais de expressão com a apresentação de imagens em movimento. Frequentemente, estes elementos visuais ou audiovisuais são criados especificamente para aquele contexto e, por vezes, construídos e/ou editados durante o mesmo. Em alguns projetos recentes, estas imagens assumem particular relevância: pensemos, por exemplo, nos concertos da banda musical *Gorillaz*⁴ ou da cantora Hatsune Miku⁵ nos quais o palco é preenchido por ecrãs que exibem figuras virtuais em substituição das reais. Paralelamente, a cena noturna dos bares e discotecas é povoada por práticas de projeção de imagens que visam ilustrar os registos sonoros selecionados. No contexto urbano, os lugares são preenchidos por imagens em movimento que ocupam os seus espaços com intenções publicitárias ou artísticas, além, certamente, das que acompanham os cidadãos nos seus vários aparelhos móveis multifuncionais. Esta profusão de imagens em movimento – um reflexo do excesso de produção e difusão imagética própria da cultura visual contemporânea –, tornou-se, como antes assinalámos, crescentemente viável, financeira e tecnicamente, a partir dos anos 1990, em virtude do desenvolvimento dos meios digitais e da possibilidade da sua manipulação, mediante a utilização de computadores pessoais. O cinema ao vivo, tal como aqui o descrevemos, teve também a sua génese neste contexto. Foi a digitalização do cinema que tornou possível as suas manifestações contemporâneas. No entanto, vários dos seus princípios base foram definidos em momentos anteriores, em contextos paralelos ao do cinema dominante ou previamente ao nascimento oficial desta forma de expressão. Além das possibilidades criadas pelo digital, o cinema ao vivo pôs em evidência um conjunto de experiências e práticas de

⁴ Gorillaz é uma banda britânica, fundada em 1998 por Damon Albarn, líder da banda *Blur*, e por Jamie Hewlett, cocriador da banda desenhada *Tank Girl*. A sua música é resultante da colaboração entre vários músicos, sendo Damon Albarn o único membro permanente. Nas suas apresentações públicas, a banda é composta por quatro personagens de animação 2D que substituem os músicos reais.

⁵ Hatsune Miku é uma cantora japonesa elaborada a partir de animação 2D concebida pela empresa *Crypton Future Media*. A sua voz é baseada em samples da voz da atriz de voz Saki Fujita.

construção cinematográfica maioritariamente marginalizadas ao longo do século XX.

Espetáculos de Sombras

A generalidade das manifestações pré-cinematográficas contém uma dimensão de espetáculo ao vivo e de interação entre o *performer* e o público que importa salientar. Uma dessas primeira manifestações é o espetáculo de sombras. De acordo com o arquivista de cinema David Francis, este tipo de espetáculo «remonta a cerca de 2000 anos, embora as sombras tenham feito sempre parte da história do Homem» (1996, 106). O mesmo autor refere que se supõe que as primeiras apresentações tenham começado na China, durante a dinastia *Han* (206 a.C. a 220 d.C.), período considerado como de acentuado desenvolvimento intelectual e artístico (Francis 1996, 106). Francis explica como eram tecnicamente elaborados aqueles espetáculos: um ecrã translúcido de dois metros por um, colocado a uma altura de um metro em relação ao chão, era posicionado em frente de uma fonte de luz (a primeira iluminação utilizada terá sido a proporcionada pelo sol) (1996, 108); entre a fonte de luz e o ecrã eram manipuladas figuras com, sensivelmente, 25 cm de altura (1996, 108). Estas apresentações eram acompanhadas por um narrador e por músicos que tocavam diversos instrumentos (Francis 1996, 112). Este espetáculo foi difundido até Java, entre os séculos X e XI. O *Wayang Kulit*, designação para o teatro de sombras javanês, usava inicialmente candeieiros a óleo como fonte luminosa e as suas marionetas incluíam maior detalhe e aperfeiçoamento em comparação com as chinesas (Francis 1996, 112). Este último aspeto é atribuído, por Francis, ao facto de, neste contexto, ter passado a ser possível assistir ao espetáculo de ambos os lados do ecrã, o que exigiu maior cuidado na elaboração das figuras. Neste local, a manipulação das imagens passou a ser desempenhada pelo *dalang*, um artista especializado nesta arte, que era simultaneamente responsável pela narração. A *performance* era acompanhada de música ao vivo que tinha como função acentuar o tom da narrativa (Francis 1996, 113). Francis assinala que a entrada dos espetáculos de sombras no ocidente efetuou-se, em primeiro lugar, através da Turquia e, depois, da Grécia (1996, 114). Nesta parte do mundo, estas exibições assumiram, de acordo

com o autor, um aspeto mais rudimentar, e trocaram os temas religiosos e militares, comuns nos anteriores locais, por temas mundanos. Na Europa Ocidental, as referências ao teatro de sombras datam do final do século XVII, no caso alemão, e do século XVIII, em Paris e Londres, locais onde encontrou enorme popularidade (Francis 1996, 114-118).

Lanterna mágica

O século XVII é também a data em que se assinala a criação da lanterna ótica ou lanterna mágica, cuja invenção é habitualmente atribuída ao padre jesuíta alemão Athanasius Kircher⁶. A lanterna mágica consistia num equipamento de apresentação de imagens que exibia e ampliava, mediante a projeção, pequenas imagens pintadas «numa placa de vidro, representando uma figura em várias posições, que se fazia deslizar na frente do foco luminoso» (Costa 1986, 16). Mediante o aperfeiçoamento deste projetor, efetuado por Johannes Zahn, que incluiu a integração de um «disco circular que se fazia girar ante as lentes da lanterna», criou-se a ilusão do movimento (Costa 1986, 16). Este aparelho, que serviu inicialmente para uso doméstico, passou, a partir do século XIX, a ser usado para a criação de espetáculos para grandes audiências. Esta transição operou-se pelas modificações que lhe foram introduzidas por Paul Philidor e Etienne Gaspar Robert, conhecido como Robertson, criadores das designadas *fantasmagorias*. Estas eram espetáculos de terror elaborados mediante a projeção de imagens com múltiplos projetores, combinadas com efeitos sonoros e com uma complexa cenografia. Campagnoni descreve, deste modo, o espetáculo fantasmático criado por Robertson, demonstrando a complexidade e diversidade de elementos que lhe estavam associados:

As fantasmagorias eram projectadas por detrás do *miroir*, uma tela larga e fina, assim chamada porque reflectia as imagens como um espelho, tornada levemente

⁶ No artigo intitulado *História da Lanterna Magalográfica Vulgarmente Dita Lanterna Mágica*, D. Pesenti Campagnoni elabora a uma breve história deste dispositivo em que refere que «o padre jesuíta foi erroneamente considerado durante muito tempo o inventor da lanterna mágica» (1996, 64). Apesar deste dado, e considerando que a generalidade dos historiadores da pré-história do cinema atribui a paternidade do invento a Kircher, optámos por manter esta informação.

diáfana através da utilização de uma tinta de amido branco e goma arábica. A tela estava escondida da vista por meio de um cortinado preto, que só se abria após o início da representação e que, por sua vez, tapava todo o dispositivo técnico. Para acentuar ainda mais o efeito de estupefacção e de incredulidade que o aparelho devia criar nos espectadores, os temas eram desenhados sobre um fundo preto de madeira a deixar aparecer no ecrán [sic] apenas as figuras (1996, 81).

Na categoria das apresentações que tomavam como base o princípio da lanterna mágica, desenvolvidas e aperfeiçoadas, nas suas versões mais rudimentares ou mais complexas, durante os séculos XVII e XIX, inserem-se também as tentativas da sua combinação com os dispositivos designados por brinquedos óticos. Estes últimos consistiam em pequenos mecanismos, vulgarmente de utilização individual, que criavam a ilusão do movimento, mediante a combinação de ilustrações sequenciais com pequenas variações e um movimento com uma cadência pré-determinada. Alguns brinquedos óticos foram adaptados para permitir projeções destinadas a um público alargado. David Robinson refere que os registos mais antigos destas práticas aludem à combinação de um fenacistoscópio (inventado por Plateau, em 1833)⁷ com a lanterna mágica, que terá sido efetuada por T.W. Naylor, em 1843, na cidade de Londres, experiência à qual se seguiram várias outras também documentadas (1996, 134). Ainda de acordo com Robinson, esta atividade foi complexificada por Emile Reynaud com a criação, na Paris de 1892, do *théâtre optique* (teatro ótico) (1996, 134). O teatro ótico usava um dispositivo que consistia no aperfeiçoamento do praxinoscópio⁸, mecanismo de ilusão ótica que o próprio Reynaud desenvolvera cerca de duas décadas antes, ao qual fora acrescentada uma banda de ilustrações contínua e de grande extensão, e a possibilidade de projeção

⁷ O fenacistoscópio é um aparelho composto por uma placa circular giratória onde são dispostos vários desenhos similares de um mesmo objeto, apenas com ligeiras variações, e pequenas perfurações no intervalo entre as ilustrações. A sua utilização faz-se olhando através dos orifícios, pela parte reversa da placa, posicionado a parte desenhada em frente a um espelho.

⁸ O praxinoscópio é um aparelho baseado num outro, o zootropo de William-George Horner (Costa 1986, 28). O zootropo consiste num cilindro com fendas colocadas a intervalos regulares dentro do qual são colocadas tiras com desenhos similares, apenas com pequenas variações entre si. A sua utilização faz-se girando o cilindro e espreitando através das suas fendas, de fora para dentro. No caso do praxinoscópio, as fendas são suprimidas, podendo as imagens ser observadas através de um espelho cilíndrico, colocado no centro do aparelho.

dessas imagens. O espetáculo originado pelo praxinoscópio de projeção, que o autor designou por *pantominas luminosas*, permitiu, como salienta Robinson, que fossem apresentados «desenhos animados de longa duração e complexas narrativas», antes da criação oficial do cinema (1996, 140-141). Estes sofisticados espetáculos de projeção, que tiravam partido de múltiplos projetores e superfícies distintas –além de outros efeitos luminosos –, incluíam também, com frequência, se não em todas as ocasiões, acompanhamentos musicais executados ao vivo.

Espetáculos de luz e de cor

A combinação entre o som e a luz foi também múltiplas vezes explorada, muitas vezes em conjugação com os espetáculos antes descritos, mas também autonomamente. A experimentação audiovisual que colocou a tónica nestes dois elementos passou, a partir de 1930, a ser designada por *lumia*⁹, termo da autoria de Thomas Wilfred. Os espetáculos de *lumia*, ainda hoje desenvolvidos por diversos artistas, consistem na associação de sons a elementos de cor, forma e movimento. De acordo com Fred Collopy, estes tiveram origem, em 1725, com o cravo concebido pelo padre jesuíta francês Louis Bertrand Castel, originalmente designado por *clavecin pour les yeux* (2000, 350). Este consistia num aparelho semelhante ao instrumento musical que o designava, combinado com um mecanismo composto por vidros de diferentes cores. Mediante o pressionar das teclas, os pequenos vidros eram acionados e as suas cores projetadas, permitindo, deste modo, a associação entre sons e luz (2000, 356). Castel, refere Annet Dekker, estudou as «analogias entre a luz e o som e pretendia, com o seu órgão colorido» – como ficou posteriormente conhecido – «pintar com sons» (2003, 4).

A partir desta primeira ideia, múltiplas outras conjugações entre sons e luz foram sendo criadas. A partir do nascimento das vanguardas artísticas do início do século XX e, novamente, com renovação artística dos anos 1960/70, de que se dá

⁹ De acordo com Fred Collopy, esta arte assumiu simultaneamente outras designações como música visual (*visual music*), música colorida (*color music*), cor móvel (*mobile color*) ou cinema absoluto (*absolute cinema*) (2000, 355).

nota mais à frente neste capítulo, verificou-se um entusiasmo crescente com esta possibilidade. Contemporaneamente, o artista de novos media, Golan Levin, é um dos nomes mais referidos no contexto da arte *lumia*.

Cinematógrafos

Outro momento determinante para a história do espetáculo com imagens em movimento foi o da construção dos aparelhos de registo e apresentação de imagens que aqui designamos genericamente por ‘cinematógrafos’. De entre estes dispositivos, o que se tornou mais conhecido foi o patenteado pelos irmãos franceses, Auguste e Louis Lumière, em 13 de fevereiro de 1895, meses antes da declarada ‘primeira apresentação pública de imagens fotográficas em movimento para uma audiência pagante’, acontecimento que assinala o nascimento oficial do cinema¹⁰.

A invenção dos Lumière, registada inicialmente como «um aparelho que serve para a obtenção e a visão de provas cronotográficas» (Costa 1996, 79), continha a possibilidade de, mediante um mesmo aparelho portátil, se executarem três funções distintas: registar uma série de imagens fotográficas, revelar esses fotogramas e projetá-los a uma determinada velocidade, de modo a reconstituir o movimento. Aquela tirava partido das experiências anteriores de sequenciação de imagens fotográficas, desenvolvidas por Eadweard Muybridge ou por Etienne-Jules Marey cerca de 50 anos. Contudo, enquanto estas tinham como propósito a análise do movimento decomposto, o aparelho dos irmãos franceses propunha a sua síntese. Outros dispositivos foram desenvolvidos no mesmo período, com propósitos semelhantes, mas incapazes de reunir todas as tarefas desempenhadas pelo cinematógrafo Lumière. De entre estes, destaca-se o quinetoscópio, da autoria do estadunidense Thomas Edison, que, ao contrário do cinematógrafo, que permitia a exibição de imagens num ecrã grande para uma audiência coletiva, se caracterizava por possibilitar apenas visionamentos individualizados¹¹.

¹⁰ O aparelho dos irmãos Lumière foi aquele que efectivamente assumiu o nome cinematógrafo que usamos aqui para aludir a todos os similares.

¹¹ De acordo com Alves Costa, Edison havia-se convencido de que o visionamento individual de imagens em movimento teria mais sucesso ao constatar, no domínio na audição de música gravada, a

São múltiplos os relatos acerca das primeiras projeções do cinematógrafo e da reação entusiasta e atemorizada do público face às imagens realistas exibidas pelo dispositivo dos Lumière ou perante as construções imagéticas oníricas elaboradas por Méliès. Durante algum tempo, contudo, que corresponde ao período designado por cinema dos primeiros tempos (Gunning 1984), as imagens em movimento projetadas pelo cinematógrafo permaneceram, como salienta Arlindo Machado, uma curiosidade técnica desprovida de identidade própria e de um contexto específico de exibição (2008, 76). Por isso, acrescenta o autor, a sua apresentação foi habitualmente enquadrada noutros espetáculos de entretenimento, como complemento (Machado 2008, 76). Além disso, não havia regras para a exibição do filme. Os filmes eram vendidos aos exibidores, em vez de alugados, o que permitia que dono de um estabelecimento tivesse completo controlo editorial sobre o que exibir. Ao projecionista era dada a liberdade de decidir qual a velocidade e luminosidade a imprimir à projeção do filme, definindo, deste modo, o sentido das imagens (Richardson 2002 [1911], 75). A música, executada em sincronia com o filme, não pertencia à obra em si, mas sim era aplicada sobre este. Dessa maneira, por mais que um filme se repetisse, ele nunca seria visto da mesma forma. Pouco tempo depois, contudo, indústria viria a alterar estas possibilidades e a instituir uma prática convencionalizada, apenas contestada no âmbito experimental.

Era do Cinema Mudo (1885-1927)

A grande maioria das exibições de cinema antes da generalização da introdução de som gravado e síncrono com a película consistia num espetáculo mais amplo do que a mera apresentação de imagens de movimento. De acordo com Leo Enticknap, cada uma destas era habitualmente um verdadeiro «espetáculo ao vivo» (2005, 102). O autor identifica quatro modalidades de espetáculo, que podiam ser apresentadas isoladamente ou de modo combinado: 1) «palestra ou comentário», 2)

falta de entusiasmo do público com os concertos fonográficos, em oposição aos elevados lucros decorrentes da venda de gramofones para utilização doméstica (Costa 1986, 71).

«espetáculo musical ao vivo que podia ser executado por apenas um instrumentista ou a um grupo ou orquestra», 3) «efeitos sonoros correspondentes e gerados em aproximada sincronia com a ação do filme», 4) «um espetáculo teatral executado por atores que ocorria perto do ecrã e frente à audiência» (Enticknap 2005, 102). Enticknap diz que é provável que, na década inicial de produção e exibição industrial do cinema, a primeira modalidade indicada fosse a mais corrente. O autor justifica-o com duas razões: pelo facto desta ser uma prática herdada dos espetáculos de lanterna mágica e porque a exibição de cinema era inicialmente um negócio itinerante e, por natureza, portátil. De acordo com o autor, isso «atuava contra o uso de som gravado, orquestras ao vivo ou *performances* que requeriam o uso de cenários e iluminação» (2005, 102). Este salienta ainda que o desaparecimento desta modalidade coincidiu com o rompimento da I Guerra Mundial, altura em que as salas de cinema se tornaram o local por excelência para exibição de espetáculos cinematográficos. Aquelas salas possuíam frequentemente uma orquestra e também equipamentos para efeitos sonoros e reprodução de som (Enticknap 2005, 103). As sessões de cinema deste período eram, habitualmente, acompanhadas por exibições musicais que tinham como função contribuir para dar sentido às imagens em movimento (Aumont et al. 1983, 45). Esta é, sem dúvida, de entre as modalidades referidas, a que mais vezes é recordada, e até replicada, como sendo a que caracteriza o tipo de espetáculo cinematográfico do período mudo.

Durante esta época da história do cinema, algumas cinematografias não ocidentais incluíram artistas que atuavam ao vivo durante a mostra do filme. Esta é a quarta modalidade antes referida que, Enticknap, aponta como não sendo comum, pelo menos, no contexto europeu ou norte-americano (2005, 102). No Japão, narradores de filmes, designados por *benshi* ou *katsuben*, acompanhavam os filmes mudos, comentando, em palco, com descrições vívidas e dramatizadas, o que se passava na tela. A sua atividade consistia, não apenas em ler e traduzir os intertítulos dos filmes projetados, mas também em relatar e explicitar o desenrolar dos acontecimentos mostrados e introduzir interpretações criativas que, muitas vezes, iam além da informação pretendida pelo guião do filme. Estes comentadores adquiriram tal popularidade no contexto nipónico que tiveram o poder de

condicionar a produção dos filmes no país, assegurando que estes estavam preparados para integrar as suas *performances*, apresentadas ao vivo durante a projeção. Assim, os *benshi* conseguiram definir as modalidades estéticas do cinema nacional, determinando a duração e a composição das imagens. Organizados num sindicato próprio e convocando greves sucessivas para reivindicar os seus direitos laborais, foram também capazes de adiar o surgimento do cinema sonoro no Japão. Isolde Standish, autora de *A New History of Japanese Cinema*, considera que o papel desempenhado pelos *benshi* durante o período do cinema mudo japonês – muitas vezes prevalecente ao dos próprios atores que surgiam na tela –, significou, mais do que uma arreigada influência das artes dramáticas nipónicas que imporia à arte cinematográfica os seus modos de representação, a criação de um agente de integração na cultura japonesa de algo não familiar (2006 [2005], 30). Aqueles artistas contribuíram, assim, para a aceitação dos modos de representação ocidentais difundidos por uma nova ferramenta, simultaneamente tecnológica e expressiva, funcionando como uma ponte de ligação entre dois territórios antes separados e desprovidos de qualquer identidade comum (2006 [2005], 23). A prática de narração e interpretação de filmes semelhante à desenvolvida pelos *benshi* foi também amplamente adotada, no mesmo período, ainda de acordo com Standish, por Taiwan, pela Coreia e pela URSS (2006 [2005], 14).

Contemporaneamente, alguns espetáculos realizados internacionalmente e designados como *neo-benshi* procuram revitalizar esta atividade, combinando exibição de filmes ou excertos de filmes mudos e sonoros com leituras dramatizadas dos diálogos ou atuações improvisadas. De assinalar, em Portugal, as experiências similares desenvolvidas pelo cineasta João Canijo, nomeadamente através da curta-metragem de sua autoria, *Mãe há só Uma* (2007). Por diversas vezes, a mesma tem sido exibida com a presença das atrizes em palco a representar os mesmos papéis (2011, 4-6). Outros espetáculos ainda podem ser enquadrados neste registo, tais como as famosas sessões, nos EUA, do filme *Festival Rocky de Terror (The Rocky Horror Picture Show*, real.: Jim Sharman, 1975). Estas assemelham-se a espetáculos *performativos*, sendo a *performance* realizada pelo próprio público que, para assistir ao filme, enverga uma indumentária específica, dialoga com o ecrã, mediante frases

pré-planeadas ou pelo improvisado, e usa objetos para reagir ao mesmo.

A ausência de som registado na película originou o recurso à inclusão de música e outros registos sonoros nos espetáculos de projeção de imagens e, essas tentativas de suprir uma carência, foram dando origem a outras intenções de carácter expressivo. Paralelamente, a globalização das manifestações cinematográficas originou a necessidade da explicitação dos seus elementos, o que conduziu à integração de expressões completares, como exemplificado pelos *benshi*, no caso japonês. E ainda, ao longo da sua história, as modalidades dominantes do cinema foram sendo questionadas e reavaliadas, o que permitiu a experimentação de novas formulações, linguagens e paradigmas estéticos e narrativos e a sua combinação com modos expressivos próprios de outras manifestações artísticas e mediáticas.

As Vanguardas no Cinema (décadas 1910/1920)

Cerca de uma década após o desenvolvimento das vanguardas na arte europeia e, paralelamente, à consolidação da linguagem que viria a tornar-se dominante na indústria cinematográfica mundial, a experimentação vanguardista faz a sua incursão no campo do cinema. Questionando a ligação preferencial do cinema à literatura, ao teatro e à pintura figurativa, o cinema vanguardista, iniciado em meados dos anos 1910, pretendeu explorar outros elementos inerentes às imagens cinematográficas, como o movimento, o ritmo, a iluminação e a plasticidade das formas. Isto conduziu à criação de um cinema que veio a designar-se por abstrato ou por música visual. Mesmo quando os objetos mostrados no ecrã eram figurativos, o que se pretendia não era representar o mundo mediante a apresentação dos mesmos, mas antes explorar as suas potencialidades formais. Estes contributos expressivos, que geraram formas alternativas aos circuitos do cinema industrial, criaram modalidades cinematográficas que encontram eco nas formulações dos filmes experimentais desenvolvidos ao longo de toda a história do cinema e também no cinema ao vivo contemporâneo.

Experimentalismo e Videoarte (décadas 1960/1970)

Nos anos 60 do século XX, foram forjadas novas modalidades cinematográficas em sintonia com os desenvolvimentos tecnológicos do período, com a eclosão de uma nova mentalidade política e cultural e com a vontade de experimentação e rutura. As experiências originadas neste contexto levaram à criação do que se designou como um ‘cinema expandido’, que tinha como propósito dilatar os horizontes do cinema convencional. A expressão cinema expandido, de acordo com L.A. Rees (2011, 12-13), foi utilizada, pela primeira vez, em meados dos anos 1960, no contexto das *performances* multimédia desenvolvidas pelos norte-americanos Carolee Schneemann, Stan Vanderbeeck (e, pouco tempo depois, por Jonas Mekas). Em 1970, o mesmo termo foi sistematizado no livro *Expanded Cinema*, da autoria de Gene Youngblood. Neste trabalho, o autor admitia a possibilidade de expansão do cinema pela sua conjugação com as experiências realizadas no âmbito do vídeo e da informática, bem como, pela sua possível hibridação com o teatro, a pintura e a música. Além disso, este assumia ainda o desejo de criação de um cinema sinestético, capaz de ampliar a consciência e os mecanismos perceptivos, mediante a criação de novos ambientes imersivos de exibição cinematográfica. De acordo com Lucas Ihlein, no seu artigo «Pre-Digital New Media», os artistas e cineastas associados ao cinema expandido estavam interessados em «tornar visível o dispositivo cinematográfico e em criar uma experiência ao vivo com a participação da audiência, em vez de se limitarem a mostrar registos de imagens pré-editados» (2005, 26). Estes propósitos significam, na perspetiva do autor, uma sintonia com o que estava a ser desenvolvido noutros domínios da arte vanguardista do mesmo período, com o objetivo de «redefinição dos seus limites» (2005, 26). Ihlein salienta que, assim como:

«as pinturas se tornaram escultóricas, e vice-versa, e cada uma destas manifestações começou a integrar a performance e a fusão entre os domínios da arte e da vida», o «cinema expandido (...) passou a utilizar projeções simultâneas, a incorporação do espaço ambiente (instalação) e elementos de *performance* ao vivo.» (2005, 26).

Contemporaneamente, a designação cinema expandido tem vindo a ser recuperada. Esta procura aludir às experiências e modalidades que propõem alternativas aos modos convencionais de construção, exibição e receção cinematográfica, com o contributo assumido da tecnologia digital. Um dos festivais de cinema com maior reconhecimento mundial, o *Festival Internacional de Cinema de Berlim*, inclui, desde 2006, na sua secção *Forum* – que afirma pretender explorar as fronteiras entre o cinema convencional e a arte –, uma subsecção designada *Forum Expanded* que tem como propósito apresentar «filmes, vídeos, instalações e *performances* acerca de vários temas (...), assim como proporcionar comentários críticos e alargar os horizontes da cinematografia» (Festival de Cinema de Berlim 2011). Em Portugal, o projeto *Estaleiro*, desenvolvido pela cooperativa de produção cultural *Curtas Metragens*, também responsável pelo *Festival Internacional de Curtas Metragens de Vila do Conde*, inclui no seu programa uma secção intitulada *Cinema Expandido* que «pretende proporcionar espetáculos audiovisuais e multimédia com uma componente performativa» (Estaleiro 2011).

Foi também nos anos 1960/1970 que se desenvolveram as primeiras manifestações associadas à videoarte, cujo território se cruza, aliás, com o do cinema expandido e com algum cinema experimental. O cruzamento entre disciplinas artísticas e a sua intermedialidade originou, fundamentalmente, a partir deste momento, uma indeterminação de fronteiras e a celebração desta condição. A videoarte nasceu em resultado da experimentação da integração da televisão e do vídeo analógico no campo artístico. Artistas do campo da *performance* e da instalação, em particular os membros do grupo *Fluxus*. Artistas, tais como Bruce Nauman, Vito Acconci, Chris Burden, Chris Marker, Bill Viola, Gary Hill ou Jean-Luc Godard, continuaram a desenvolver trabalho nessa área, permitindo que a videoarte permanecesse com enorme vitalidade na cena artística até ao momento presente¹². Os referidos trabalhos, contribuíram também para repensar o universo artístico e alguns dos seus conceitos fundamentais. Na linha das propostas feitas no

¹² Como salienta, no entanto, Christine Van Assche, curadora da exposição *Coleção Centre Pompidou Novos Media 1965-2003*, desde os anos 1990 estas obras terão passado a «colocar menos ênfase na experimentação com as propriedades físicas e materiais do filme e do vídeo, concentrando-se antes no conteúdo e explorando as possibilidades narrativas alternativas do próprio medium» (2006, 18).

mesmo período pelo movimento *Minimalista*, pela *Pop Arte* e pela *Arte Conceptual*, reelaboraram as temáticas abordadas (aproximando-as do mundano e da natureza), as noções de espaço (reorganizando as galerias e a experiência perceptiva do espectador, pela permissão de participação e integração deste último na obra) e de tempo (com a seriação e a simultaneidade) e integraram e sobrepuseram vários registos artísticos, mediante *happenings*, performances e instalações.

No final dos anos 1960, os computadores também entraram na arte vanguardista, introduzindo novas plataformas de exploração. A exposição *Cybernetics Serendipity: The Computer and the Arts*, apresentada, em 1968, no *Institute of Contemporary Arts* (ICA) de Londres, foi considerada o apogeu da arte produzida por computadores. Holly Willis destaca o trabalho pioneiro de John Whitney que começou a fazer experimentação na interseção entre o filme e o computador, a partir da década de 1940 (2008, 10). Segundo Charlie Gere, a utilização do computador no campo artístico sofreu, contudo, um interregno que se prolongou até ao surgimento da *World Wide Web* que veio, na década de 1990, oferecer novas possibilidades para a arte digital (2003, 101).

Apesar das mutações identificadas terem contribuído significativamente para o desenvolvimento de novas modalidades e práticas no campo do cinema, a dilatação da experimentação cinematográfica dos anos 1960/70, assim como a extensão das suas manifestações a plataformas inovadoras e a diferentes contextos de exibição, não transcendeu imediatamente os circuitos de produção e fruição artística e os seus agentes e públicos habituais. Outros elementos tiveram de intervir para que novas manifestações cinematográficas viessem a integrar territórios mais amplos e diversificados. Um dos fatores mais importantes que permitiu o despontar de novos percursos e possibilidades foi o alargamento do acesso generalizado a ferramentas tecnológicas sofisticadas, tornado possível pela redução dos seus custos e simplificação das *interfaces*.

VJing

A partir dos anos 1980/90, os equipamentos de registo e edição audiovisual

iniciaram a sua conversão para o digital. Combinados com os sintetizadores e os equipamentos de edição e mistura de som previamente utilizados para a música eletrónica, passaram a integrar a cena noturna e as *acid house parties* que se iniciam também nesse período. Estas festas, posteriormente designadas por *raves*, consistiam em eventos realizados em espaços ao ar livre ou em armazéns e edifícios abandonados, situados na periferia das cidades. Vulgarmente definidas, de acordo com Annet Dekker, pela combinação entre a música eletrónica e o consumo de drogas sintéticas (2003), estas propuseram a fusão de múltiplas expressões como música, luz e imagem. As primeiras tiveram lugar em Manchester e em Londres, no Reino Unido, em finais dos anos 1980. Foi neste contexto que se desenvolveram as práticas de *VJing*¹³ que complementavam a mistura ao vivo de música com apresentações visuais. Animados pela possibilidade de criar novas *performances* e trabalhando no espírito da estética e filosofia *do-it-yourself*, em voga na mesma década, os *VJs* foram muitas vezes os responsáveis pela criação e aperfeiçoamento de novos equipamentos e *software*, capazes de integrar diferentes funções e melhorar as suas apresentações. Embora circunscritas a um contexto específico, estas *performances* desenvolveram-se e adquiriram características e uma linguagem própria. O surgimento do canal de televisão MTV, em 1981, também foi, de acordo com Annet Dekker, um dos catalisadores do *VJing*, ao estabelecer uma conexão mais estreita entre música e imagem (2003). A autora refere que vários *VJs* afirmaram inspirar-se nos efeitos e manipulação de imagens presentes nos *videoclips* na elaboração dos seus trabalhos (Dekker 2003)

A distinção entre o *VJing* e o cinema ao vivo é uma questão colocada diversas vezes na reflexão sobre estas práticas mas ainda não resolvida. O debate está presente na proposta de trabalho da edição conjunta do *Festival Transmediale* e do *Festival Club Transmediale* dedicada ao cinema ao vivo, que questiona, de modo claro, quais as diferenças que podem ser apontadas entre ambas as manifestações.

¹³ O termo VJ foi apropriado pela MTV, desde o seu nascimento, em 1981, para designar os seus apresentadores e este é o contexto em que o mesmo é habitualmente reconhecido. No entanto, julga-se que o mesmo tenha sido empregue pela primeira vez nos anos 1970, na discoteca nova-iorquina *Peppermint Lounge*, para designar algumas performances de combinação de som com imagens aí realizadas (Crevits 2006, 14).

Está está também expressa no uso indiferenciado dos dois termos por parte de alguns autores, como é o caso de Timothy Jaeger, no seu livro intitulado *Live Cinema Unraveled* (2006), ou na preocupação de Mia Makela, que dedica uma parte da discussão teórica sobre o assunto, a identificar diferenças entre ambas as práticas. Bram Crevits, num artigo integrado em *Audio-Visual Art + VJ Culture*, uma coletânea de artigos organizada por Michael Faulkner, fundador dos D-Fuse, analisa a génese das práticas de *VJing*:

O *VJing* está a encaminhar-se cada vez mais para o domínio das arte visuais e das artes performativas mediante as suas performances audiovisuais, instalações audiovisuais interativas e outras manifestações. (...) É notável a quantidade de debates acerca do *VJing* que destacam a sua dívida para com as artes visuais, em que as referências mais óbvias são a videoarte e também as artes performativas. No entanto, o *VJing* não se edificou a partir das artes visuais ou, pelo menos, não diretamente. O *VJing* constituiu-se com o surgimento da música eletrónica, no final dos anos 1970, e explodiu, no início dos anos 1980, com a *House Music* (2006, 14).

Para o autor, portanto, apesar das práticas de *VJing* não se terem originado no campo do cinema ou do audiovisual, estas apresentam hoje resultados que são o reflexo da confluência deste domínio com o da *performance* e com o cenário e experiências das *House Parties* do final dos anos 1980. Estas apresentações acontecem hoje em espaços diversificados, tais como galerias de arte e museus, salas de espetáculo ou festivais de música e cinema pelo que não faz sentido, como salienta refere Adrien Shaughnessy, pensar contemporaneamente «estas práticas como habitantes naturais da cena noturna» (2006, 10). Deste modo, optar por uma designação específica pode significar apenas selecionar uma herança ou um percurso histórico dominante para as apresentações ao vivo de imagens em movimento e definir o contexto artístico e mediático onde um artista opta deliberadamente por se integrar. Ainda assim, será possível estabelecer critérios para distinguir as manifestações de *VJing* das do cinema ao vivo. Mia Makela esforça-se, no seu trabalho, para diferenciar as duas práticas, salientando que as divergências fundamentais residem em dois elementos: por um lado, o espaço em que se elabora a

performance, por outro, o recurso ou não a imagens em movimento originais. A autora diz que, o primeiro ponto enunciado, determina a atitude atenta ou distraída que gera no espectador. Quanto ao segundo, refere que *performer*/criador de cinema ao vivo é sempre responsável pela criação das imagens, enquanto que o *VJ* não tem essa preocupação, já que a sua tarefa consiste em misturar imagens pré-existentes, tal como um *DJ* opera com os registos musicais elaborados por outros artistas (2006, 23). Esta distinção afigura-se, contudo, problemática. Vários artistas e cineastas associados ao cinema experimental e à vídeoarte construíram a sua obra mediante a remistura ou desconstrução criativa de *found footage* e, contemporaneamente, outros trabalham de modo semelhante enquadrados pela cultura *remix*, não deixando, no entanto, de se estar inseridos no território das práticas cinematográficas¹⁴. Além disso, a generalidade dos artistas que elabora *performances* ao vivo com imagens em movimento combina, muitas vezes, uma série de procedimentos que podem variar de obra para obra, ou mesmo dentro de uma mesma obra, tornando difícil unificar e rotular a natureza do seu trabalho. Assim, considera-se mais prudente não utilizar categorizações rígidas e admitir a ocorrência habitual da sobreposição destes dois conceitos.

As práticas do cinema ao vivo

Como constatámos no tópico anterior, é relativamente fácil identificar as origens e antecedentes do cinema ao vivo, apesar de provenientes de heranças artísticas e mediáticas distintas e da complexa interpenetração dos elementos e características que o compõe. Contudo, a tarefa de defini-lo parece ser mais difícil de concretizar. Isso ocorre, como temos vindo a explicitar, pela diversidade de práticas e manifestações presentes num território que está em construção – e que, como tal, não possui ainda fronteiras delimitadas ou códigos regulamentados – e, também, pela

¹⁴ Se a regra fosse seguir os paradigmas dominantes do cinema, teria de ser admitido também que estas apresentações haveriam de compor-se maioritariamente de imagens em movimento e não de imagens fixas, o que suprimiria também do domínio do cinema alguns exemplos significativos que contribuíram para o seu desenvolvimento expressivo (enquadra-se aqui o célebre filme de Chris Marker, *La Jetée* (1962), quase exclusivamente constituído por imagens fixas).

justaposição ou sobreposição das suas formulações às de outras vulgarmente associadas a diferentes domínios artísticos e mediáticos. Assim, optámos por fazer um percurso por vários exemplos de artistas a trabalhar neste campo, procurando descrever as suas obras. Pretendemos, deste modo, compreender os objetivos expressivos aí presentes, assim como, as suas práticas e os dispositivos e ferramentas que colocam ao seu serviço. Esta tarefa tem como objetivo, não traçar um retrato exaustivo e minucioso das práticas e manifestações associadas ao cinema ao vivo – até porque estas são hoje já inúmeras e realizadas em múltiplos contextos, o que torna impossível a sua total cartografia – mas antes fazer uma ilustração das suas possibilidades. Esperamos ainda, deste modo, conseguir identificar os elementos constitutivos fundamentais, tal como as suas características.

Os *performers* que desenvolvem espetáculos de cinema ao vivo têm múltiplas proveniências e atuam em locais diversificados. Aqueles são originários do campo da música eletrónica e do *VJing*, na sua formulação original, mas também dos das artes plásticas, do *design*, das artes performativas ou do cinema. As suas apresentações acontecem em festivais de música, de cinema e de media digitais, em salas de espetáculo convencionais, em museus e galerias, em discotecas e bares ou em espaços urbanos. Na comunicação apresentada no simpósio sobre cinema performativo, realizado em 2003, em S. Francisco, nos EUA, Henry Warwick sentiu necessidade de identificar a localização geográfica dominante destas manifestações cinematográficas. Respondendo à questão «onde está o cinema performativo?», o autor situou-o em S. Francisco, Nova Iorque, Chicago, Londres e Berlim, locais onde é possível encontrar, segundo afirma, uma grande «densidade e distribuição de trabalhadores, artistas, programadores e performers das áreas criativa, cinematográfica, musical computacional e tecnológica» (Warwick 2003). Efetivamente, constata-se que é nestas cidades que estas práticas são dominantes e aí estão sedeados os seus executores. Recentemente (a 22 de março de 2013) foi criado o *Live Cinema Foundation*, um grupo organizado por Chris Thomas Allen, fundador dos *The Light Surgeons*, que indica como objetivos fundamentais «explorar e discutir a prática do cinema ao vivo e a tecnologia que se lhe relaciona, assim como as sua abordagens e possibilidades». Esta iniciativa pretende institucionalizar esta prática e

dar-lhe visibilidade, criando condições para a formação de uma entidade legal responsável pelo apoio «à exibição, desenvolvimento e publicação de novas formas de cultura analógica e digital surgidas da interseção entre o cinema, a música e as artes performativas».

O trabalho do coletivo de artistas *The Light Surgeons*, apresentado regularmente diante de audiências europeias, americanas e asiáticas, é uma das principais referências no âmbito do cinema ao vivo. Aquele grupo, que se ocupa de várias outras atividades artísticas, realiza este tipo de *performances* audiovisuais sensivelmente desde a sua fundação, em 1995. Entre estas estão, de acordo com a informação disponibilizada no seu *website*, algumas peças concebidas originalmente como cinema ao vivo e outras adaptadas e recriadas a partir de trabalhos distintos. Como exemplo das primeiras destacam-se *Ocularis* (1998), *APB – All Points Between* (2001), *The Z-AXIS* (2003), *The Art of War* (2005), *Self Help Av* (2006), *True Fictions* (2007) e *Super Everything* (2012)¹⁵. Na segunda categoria enquadra-se, por exemplo, *LDN24 Redux* (2011), elaborado a partir de *LDN24*, instalação originalmente construída, em 2009, para o Museu de Londres e apresentado, pela primeira vez, como espetáculo de cinema ao vivo, na edição de 2011, do festival brasileiro *On_Off, Experiências em Live Image*.

Em resposta a uma entrevista conduzida por Toby Harris, no âmbito do filme de sua autoria *Live Cinema Documentary* (2010), Christopher Thomas Allen, fundador diretor e criativo do *The Light Surgeons*, procura definir o cinema ao vivo a partir do trabalho que desenvolve. Na opinião deste artista/cineasta as modalidades de cinema ao vivo podem ser as mais diversas. Estas integram, afirma, quer o trabalho «totalmente improvisado, generativo¹⁶, criado mediante códigos e programação», quer a «remistura (*remixing*) de vídeo, elaborada a partir de *samples* [amostras] ou ainda «um filme original sincronizado com uma *performance*» (Allen 2010). De facto, as *performances* de cinema ao vivo deste coletivo, conduzidas por

¹⁵ As datas apontadas referem-se período de conceção e apresentação original de cada uma das peças apesar de cada uma das mesmas ter sido já recriada e reencenada inúmeras vezes, em novas *performances*, com diferentes formulações.

¹⁶ Este termo aplica-se, no caso do cinema e da arte em geral, aos conteúdos produzidos algorítmicamente pelo computador.

Allen, pelos seus colaboradores habituais – entre estes estão Jude Greenaway, músico também conhecido por *Scanone* e o artista audiovisual Tim Cowie, que também assina como *Audio Dependant* –, e vários outros participantes esporádicos, assumem modalidades e práticas distintas, herdeiras dos interesses, formação e trabalhos originais dos artistas e moldadas, com o passar dos anos, pela sofisticação do seu labor conceptual e aumento dos orçamentos. De uma forma simples, estas podem ser divididas em dois géneros distintos, no que diz respeito ao tipo de imagens que as compõem. Num grupo integram-se as que usam *found footage*¹⁷, principalmente excertos de filmes clássicos, transformados em *samples* e remisturados; no outro as que utilizam trabalhos originais de recolha e edição de imagens. Todos os trabalhos do colectivo incluem música original, tocada ao vivo, e, ocasionalmente, música gravada que é sincronizada durante o espetáculo, de forma improvisada, com as imagens e outras músicas. Estes apresentam ainda complexos esquemas de iluminação e projeção em todos os seus espetáculos. O *design* e os *motion graphics* são também elementos recorrentemente utilizados.

True Fictions (2007) foi inicialmente concebido para o *The Experimental Media and Performing Arts Centre* de Troy, Nova Iorque, com o subtítulo *New Adventures in Folklore* e foi depois exibido em diversos outros locais, com novas formulações. Este é descrito pelo coletivo como «um espetáculo audiovisual que cruza o cinema documental com música, animação, *motion graphics* e com ferramentas digitais sofisticadas dedicadas à *performance*» (*The Light Surgeons* 2011). Este trabalho é um dos mais conhecidos do grupo e aquele que mais vezes foi apresentado e recriado. A sua construção partiu de uma recolha de imagens e sons, realizada em Nova Iorque, acerca do mito em torno da personagem *Oncle Sam*. Esta recolha deu origem à elaboração de um documentário, *Truth Movements* (2006), que existe como um objeto autónomo. Em seguida, foi pedido a um grupo de músicos nova-iorquinos que criassem um registo musical para o mesmo. A atuação dos

¹⁷ O termo *found footage*, originado no conceito de *object trouvée* associado à música e às artes plásticas, refere-se à apropriação de imagens filmadas provenientes de outros contextos para a construção de um determinado objeto audiovisual. Isto significa que o autor da obra não é o autor das imagens que a compõem, antes estas são aí utilizadas criativamente, o que conduz à alteração dos seus contexto e significado originário.

músicos a partir da banda sonora criada foi filmada com o intuito de vir a integrar a obra de cinema ao vivo. O registo foi efectuado num ambiente escurecido, com câmaras de visão noturna. O objetivo foi criar uma tonalidade neutra nestas imagens já que se pretendia que as mesmas fossem sobrepostas às anteriormente captadas, que tinham cores vibrantes. A partir deste material foi então construída uma *performance* que se atualiza em cada apresentação, em múltiplas combinações dos sons e imagens. Durante o espetáculo, estão presentes no palco três ecrãs que exibem imagens provenientes de três projetores distintos. As imagens projetadas são uma mistura entre segmentos de vídeo pré-editados e outros editados enquanto decorre a apresentação. Estes segmentos provêm quer do documentário, quer da filmagem da atuação dos músicos. Cada um dos projetores está ligado a um misturador de vídeo e a uma *turntable* de DVD, permitindo a manipulação individual das imagens e sons apresentados. As imagens assim apresentadas são ainda combinadas com *motion graphics*, elaborados de improviso, com projeções de *slides* e de *loops* de filmes de 16 mm, e com a exibição de imagens captadas em direto, durante o espetáculo. Na presença do público, em frente aos ecrãs (mas numa posição rebaixada para não ocultar a projeção) estão os *performers*, que controlam digitalmente a música, o som e os gráficos, e um músico que acompanha, à guitarra, a atuação. Outro artista ocupa-se ainda de completar o ambiente da *performance* mediante a construção do *design* de iluminação. O espectáculo é o resultado da fusão de todos estes elementos.

No que diz respeito à interação com o público, Christopher Thomas Allen refere que um dos propósitos do *The Light Surgeons* é conduzir a audiência a questionar-se acerca da *performance* (2008). Assim, o colectivo procura que a arquitetura das suas encenações seja tornada ambígua para o espectador. Ao mesmo tempo que o público pode ver tudo o que ocorre em cima do palco, e até concentrar a sua atenção em cada um dos elementos específicos, há, de acordo com a expressão do artista, uma «cortina de fumo» (2008) que se interpõe entre a assistência e o palco. Isto ocorre porque o espetáculo é diverso, complexo e constituído de múltiplas camadas que tornam fácil confundir o que está a acontecer ao vivo e o que é gravado. Assim ocorre, na sua perspetiva, um ato simultâneo de ocultação e de desocultação (2008).



Fonte http://www.lightsurgeons.com/art/true_fictions/

Figura 36 Fotografia de uma apresentação do espetáculo *True Fictions* da autoria do colectivo *The Light Surgeons*.

Um elemento que tem vindo a assumir uma importância crescente nas *performances* do *The Light Surgeons*, principalmente desde *APB – All Points Between* (2001), é a narrativa. Se em trabalhos anteriores o grupo pretendia essencialmente explorar, nas suas exibições, a combinação formal entre elementos imagéticos e sonoros, passou, a partir daí, a atribuir relevância também aos nexos estabelecidos entre os diversos elementos, na sua capacidade para estabelecer um relato sobre algo. Mediante a introdução da dimensão narrativa – que, no entanto, não é apresentada de modo linear –, estes espetáculos puderam afastar-se do conceito de ilustração visual de registos sonoros, próxima do *VJing* original ou dos espetáculos de *Lumia*, e passaram a contar histórias e a refletir, explicitamente, sobre temas específicos. O colectivo tem privilegiado nos seus trabalhos, não apenas nos de cinema ao vivo mas em todo o seu reportório, as temáticas da interculturalidade e do ambiente. Curioso assinalar que, o *The Light Surgeons*, ao contrário do que poderia ser espetável, tem aí elaborado objetos audiovisuais que se enquadram mais facilmente no registo documental do que no ficcional, como acontece também no

quadro dos seus trabalhos de registo mais convencional¹⁸.

Em 2011, o *British Council* convidou os *The Light Surgeons* a criar um projeto *performativo* que tivesse em conta a rica paisagem cultural da Malásia. Daqui resultou um trabalho feito em colaboração com artistas malaios das áreas do som e da imagem em movimento. A parte cinematográfica deste empreendimento, que contou com o apoio da fabricante de câmaras *Canon*, decorreu na Malásia, na sua capital, Kuala Lumpur, e em outras localizações, durante um período de produção de cinco semanas. Para a sua construção, foram considerados vários aspetos do panorama cultural e social malaio. Aí foram abordados os temas da identidade, ritual e lugar. O teatro de sombras, como vimos um importante precursor do cinema ao vivo, foi tornado um dos temas centrais do filme, dada a sua forte tradição no país. A produção do documentário gerou centenas de horas de material e mais de seis *terabytes* de dados. A sua selecção e edição permitiu a elaboração de conjunto de composições audiovisuais que formam as nove linhas temáticas que compõem a *performance* ao vivo daí resultante, intitulada *Super Everything* (2011). O espectáculo, que teve a sua estreia em Setembro de 2011, em Kuala Lumpur, com lotação esgotada¹⁹, inclui projeções múltiplas e diferentes media, subrepõe imagens documentais com *motion graphics* e é dotado de uma banda sonora original. A música foi criada numa colaboração entre os membros do colectivo e quatro músicos e compositores malaios. «Após duas sessões de gravação», explica um texto publicado no *website* do colectivo, «várias amostras e fragmentos dessas sessões foram distribuídas por três compositores de música electrónica. Estes colaboraram então na elaboração das composições finais apresentadas no espectáculo». A partir de 2013, a banda sonora assim elaborada passou a contar também com a secção de cordas da *Heritage Orchestra* do Reino Unido, que participou ao vivo em algumas das actuações de *Super Everything*.

¹⁸ No âmbito da filmografia convencional de *The Light Surgeons* destacamos os trabalhos *Home* (2008) ou *Schlimazeltov!* (2009), ambos de registo documental, o primeiro dedicado a questões ambientais e o segundo integrado nas discussões da multiculturalidade, temas caros ao colectivo.

¹⁹ Após isso, de acordo com o *website* do colectivo *The Light Surgeons*, o espectáculo foi já apresentado na Índia, na Nova Zelândia, nos EUA e no Reino Unido.



Fonte: imagem cedida por Christopher Thomas Allen

Figura 37 Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Super Everything* da autoria do colectivo *The Light Surgeons*.

Dentro da diversidade identificada no quadro do cinema ao vivo, é possível integrar algum trabalho desenvolvido pela cineasta portuguesa Cláudia Tomaz, no âmbito do projeto *Holon film LAB*. Desde a génese do projeto, Tomaz demonstrou um interesse crescente por esta modalidade cinematográfica. Estes espetáculos de cinema ao vivo, que incluem todos os elementos que antes foram identificados como definidores desta modalidade não apresentam, contudo, a complexidade audiovisual e técnica e a capacidade de mobilização de recursos dos anteriormente descritos.

Os mesmos constituíram-se, inicialmente, a partir da vontade de Cláudia Tomaz de desenvolver uma *performance* ao vivo com as suas ‘pinturas mutantes’. A cineasta, que se dedica também às artes plásticas, desenvolveu uma técnica de pintura que envolve molduras de *slide*, papel de acetato, tinta para vitral e gotas de água. Dada à interação entre a tinta feita à base de solvente e a água, que não se mistura com esta, as imagens desenhadas demoram a estabilizar-se. É o percurso de transformação dessas imagens moventes que Tomaz pretedeu expor. Foi, assim, criado o espetáculo *Transient Forms* que combina, para cada em evento específico, manipulação manual, ao vivo, das ‘pinturas mutantes’, projeções de *slides* e vídeo, projeções de câmaras a

filmar em tempo-real, ecrãs múltiplos e *performances* de música ou dança de artistas convidados. Este foi realizado pela primeira vez, em maio de 2010, num cinema ocupado em Londres, sede dos *VHS Basement*, outro coletivo de cineastas internacional a trabalhar na capital do Reino Unido. Desde aí, já contou com múltiplas outras apresentações.



Fonte fotografia cedida por Cláudia Tomaz

Figura 38 Fotografia de uma apresentação do espectáculo *Transient Forms* da autoria do colectivo *Holon Film LAB*.

*The Paper Cinema*²⁰, um coletivo de artistas nascido na cena musical de Bournemouth, no Reino Unido, apresenta manifestações que julgamos também enquadráveis na categoria de cinema ao vivo. Os espetáculos deste coletivo, que começaram por ser acompanhamento de eventos musicais, antes de se tornarem autónomos, consistem na manipulação, em tempo-real e ao vivo, de figuras de papel desenhadas à mão. Esta atividade é desenvolvida em frente a uma câmara, ligada a

²⁰. Não foi possível encontrar dados relativos à data da sua formação. Para mais informação consultar <http://thepapercinema.com/about/>.

um projetor, que por sua vez emite, em direto, para um ecrã colocado perante uma audiência. Durante a *performance*, o público pode observar, simultaneamente, as imagens em movimento que surgem na tela, a ação dos artistas que animam as imagens e a dos responsáveis pelos efeitos sonoros e pela música tocada ao vivo.



Fonte Escrita na Paisagem.

Figura 39 Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Odissey* da autoria do colectivo *Paper Cinema*. Alguns elementos animam as imagens ao vivo em frente a uma pequena câmara, enquanto outros criam a banda sonora

No caso português, é possível identificar algumas experiências dessa natureza embora estas permaneçam esporádicas. Contemporaneamente, o cineasta Tiago Pereira é um dos artistas a assumir esta prática, à qual se dedica desde 2005. As experiências neste domínio iniciaram-se, para o realizador, com a produção da sua curta-metragem documental *Onze Burros Caem no Estômago Vazio* (2006). Neste trabalho, é possível encontrar influências do anteriormente desenvolvido pelo músico João Aguardela, no âmbito do projeto *Megafone* (1997 – 2009), que incluía espetáculos baseados na junção de registos sonoros acústicos e eletrónicos, combinados com a exibição e remistura ao vivo de fotografias e imagens em

movimento. Em *Portugal Shake* (2011), o mais recente espetáculo de cinema ao vivo de Tiago Pereira, são utilizadas várias das recolhidas visuais e sonoras da tradição oral portuguesa feitas pelo artista, no âmbito do seu projeto cinematográfico e musical *A Música Portuguesa a Gostar dela Própria*. Na atuação, estas imagens e registos sonoros são manipulados e remisturados em tempo real. Com uma matriz distinta, o *Festival Internacional de Curtas-Metragens de Vila do Conde*, também em Portugal, tem procurado promover espetáculos que se aproximam do cinema ao vivo, embora estes não incluam a manipulação de imagens ao vivo. Mediante a designação filmes-concerto, o festival promove a colaboração entre cineastas, artistas plásticos a trabalhar com cinema e vídeo e músicos. Em 2011, algumas destas parcerias criativas deram origem a instalações, concretizadas no âmbito da secção *Cinema Expandido* do projeto *Estaleiro*²¹. *Estrada de Palha* (2012), filme assinado pelo cineasta Rodrigo Areias e musicado pela dupla Rita Redshoes e The Legendary Tigerman, foi um dos projetos saídos dessa experiência e apresentado em várias salas de espetáculo nacionais, com os músicos a tocar ao vivo, simultaneamente à projeção. Outros eventos portugueses, em particular associados ao domínio das artes plásticas e da *performance*, como a Bienal de Cerveira ou o *Escrita na Paisagem – Festival de Performance e Artes da Terra* (realizado em Évora), têm incluído nos últimos anos atividades relacionadas com o cinema ao vivo que integram, não apenas as exposições, mas também *workshops* e residência de artistas. No entanto, estas manifestações mantêm-se dispersas e pouco visíveis.

Como já foi apontado, no contexto internacional e no momento presente, as manifestações de cinema ao vivo assumem grande abrangência e diversidade. No contexto cinematográfico de maior reconhecimento público, embora não considerado exatamente *mainstream*, estas manifestações contam já com bastantes exemplos. Entre estas podem destacar-se apresentações ao vivo feitas por Mike Figgis, a partir do seu filme *TimeCode* (2000), as conduzidas por Morten Schjodt, a partir de *Switching: An Interactive Movie* (2003) (filme interativo também concebido para visionamentos individuais em DVD) ou as também levadas a cabo por Peter

²¹ Estas foram reunidas na exposição *Stereo* que esteve patente ao público na *Solar – Galeria de Arte Cinemática* e no *Centro de Memória*, em Vila do Conde.

Greenaway, com os vários filmes da série *The Tulse Luper Suitcases: A Personal History of Uranium* (2003-2005). A primeira experiência de Peter Greenaway no âmbito do cinema ao vivo ocorreu, em 2005, no *Club 11*, em Amesterdão, local de residência do autor de origem britânica, durante o *NoTV CNCDNC Visual Art Club Evening*. Aí, através de sistema, criado pela *BeamSystems* propositadamente para o evento, Greenaway projetou as noventa e duas estórias de *Tulse Luper* em doze ecrãs e editou as imagens ao vivo, dando origem ao que ficou conhecido como a *NoTV Peter Greenaway Tulse Luper VJ World Tour*. O espetáculo esteve em digressão durante quatro anos no decurso dos quais passou por catorze países (entre os quais, Portugal). Ao todo foram feitas cerca de apresentações em festivais de cinema e música que ocorreram em em salas de espetáculo, praças públicas e museus.



Fonte <http://en.inspiracje.art.pl/index.php/inSPIRACJE-2009/Events/NoTV-Peter-Greenaway-Tulse-Luper-VJ-Performance>

Figura 40 Primeira apresentação de cinema ao vivo elaborada por Peter Greeanway. O cineasta usou um sistema criado para o efeito constituído por um plasma com touchscreen, criado pela empresa *BeamSystems* propositadamente para o evento.

Na edição de 2011 da *Comic-Con International*, Francis Ford Coppola apresentou o seu mais recente filme como realizador, *Twixt* (2011), como uma

performance de cinema ao vivo. O espetáculo contou com a sua participação, com a do músico Dan Deacon, autor da banda sonora original do filme, e com a de Val Kilmer, protagonista do mesmo. Aquele consistiu na exibição de algumas imagens registadas para o filme convencional que foram editadas, através de um *iPad*, musicadas e narradas ao vivo, perante a audiência. Após este evento, e durante cerca de um mês antes da sua estreia oficial nas salas de cinema, *Twixt* foi apresentado em novos espetáculos de cinema ao vivo, em vários outros locais dos EUA.

Ao longo da sua carreira, Coppola esteve estado atento às alterações tecnológicas que contribuíram para introduzir alterações nas práticas e na linguagem do cinema quer no que diz respeito à imagem, quer ao som. Em 1991, fez afirmações que mostravam uma enorme expectativa em relação aos novos dispositivos caseiros de captação e edição de imagem e ao potencial democratizador que lhes estava associado, no âmbito da criação de imagens em movimento. Duas décadas depois, integrou no seu cinema a nova tecnologia estereoscópica e algumas modalidades das práticas de cinema ao vivo. Coppola, citado pelo blogue *Underwire* da revista *Wired*, considerou que a experiência realizada em torno de *Twixt* se integra nos novos caminhos a ser percorridos pelo cinema a partir do momento presente. Aquilo que parece ser mais significativo nesta experiência, que tem como objetivo fundamental a promoção do novo filme do cineasta, é a tentativa de integração num contexto *mainstream* e industrializado de uma prática que, apesar do seu alargamento crescente a um público mais vasto e diferenciado, tem permanecido nas suas margens ou mesmo no seu exterior. É notório, a partir do exemplo de Coppola (um nome diversas vezes associado à indústria cinematográfica de Hollywood e que aqui volta a trabalhar nesse contexto), que estas manifestações começam a ser alvo de grande atenção. Isto é, não é possível prever, como tenta o realizador antes citado, se a utilização de práticas de cinema ao vivo será um caminho a seguir pelo cinema mais tradicional e se as mesmas virão a fazer parte das modalidades convencionais do cinema configurado pela indústria, mas é certo que as manifestações de cinema ao vivo começam a adquirir uma tal relevância que Hollywood é instada a procurar compreender os seus modos de expressão – ou simplesmente a emulá-los – e a testar a sua validade como produto cinematográfico.

O lugar do cinema ao vivo na produção cinematográfica do tempo do digital

Esta manifestação cinematográfica é um dos resultados da transformação de que o cinema foi alvo a partir da digitalização e que suscitou novas configurações de tempo, de espaço e formas renovadas de interação social. Tal como Holly Willis, que reflectiu recentemente acerca desta modalidade, consideramos que a mesma se elabora a partir de elementos que pertencem ao cinema e, de forma mais ampla, à vasta história das imagens em movimento, mas comporta, simultaneamente, aspectos associados à cultura digital e às suas emanações contemporâneas.

As várias manifestações que aí podem ser englobadas mostram uma tentativa de reformular a escrita cinematográfica, através da introdução de códigos renovados, códigos esses originados nas possibilidades tecnológicas contemporâneas ou na interpretação da linguagem de outras expressões artísticas e de práticas cinematográficas marginais. Estas exigem, assim, não apenas uma nova forma de compreensão do que pode ser entendido como um espectáculo cinematográfico mas também uma nova postura do espectador. Contudo, importa assinalar, estas não suscitam, como várias das formas cinematográficas associadas à digitalização, o abandono da experiência comunal da sala de cinema mas antes a reforçam ou ampliam. Para aqueles que temem que a receção do cinema se torne um exercício solipsista, esta tendência de produção mostra uma via alternativa. Não só a grande escala e a dimensão espectacular do cinema são aqui retomadas, como se tornam mesmo o seu principal elemento.

Mais uma vez, como constatamos para outras modalidades de produção cinematográfica estudadas neste trabalho, o cinema ao vivo, contendo a promessa de romper com os cânones e propor uma forma alternativa de criação, é alvo de integração por parte da indústria. Talvez ainda de forma algo subtil, esta tendência começa a ser apropriada pelo contexto *mainstream* que a encara como uma forma de reavivar o interesse pelos seus produtos convencionais.

Conclusão

Neste capítulo procurámos compreender em que consiste e como se expressa a modalidade de produção cinematográfica que designamos por cinema ao vivo. Começámos por tentar identificar a sua génese. Como observámos, esta é muito diversa, podendo albergar no seu interior distintas modalidades. Tentamos, por isso, identificar as suas características fundamentais e situá-la em relação a outros conceitos afins. Enquadrámos o cinema ao vivo na história dos espetáculos ao vivo com imagens em movimento. Isso permitiu-nos mostrar que, embora o cinema ao vivo seja uma prática iniciada no século XXI com os recursos disponibilizados pela tecnologia digital, esta tem raízes muito mais antigas que, em certos aspetos, remontam aos espetáculos de sombras iniciados na China, dois séculos a.C.. Por essa razão, efetuámos uma incursão histórica identificadora das várias etapas que contribuíram para a formulação do cinema ao vivo e ajudaram a definir os seus elementos constitutivos. Seguidamente, procurámos identificar e exemplificar as práticas e manifestações associadas ao cinema ao vivo contemporâneo no quadro internacional, efetuando uma curta abordagem ao caso português. Fizemos aqui uma alusão mais demorada ao trabalho do coletivo de artistas *The Light Surgeons*, visto como uma das principais nesta modalidade. Mediante esta descrição e análise, pretendemos mostrar de que modo o cinema ao vivo, apesar de definida, em parte, pelos contributos de outras práticas e manifestações antecedentes, assume uma formulação específica e inovadora no seu cruzamento com a tecnologia digital e as formas culturais, comunicacionais e artísticas que daí emergem. Contactámos ainda que o cinema ao vivo, apesar de ser uma nova formulação associada a contextos de produção experimentalistas e independentes tende, cada vez mais, a ser apropriada pelo *mainstream* como estratégia de revitalização do seu negócio.

Conclusão

Nesta derradeira etapa do nosso trabalho propomo-nos elaborar, por um lado, uma síntese dos principais resultados da investigação apresentada em cada um dos cinco capítulos que compõem a dissertação e, por outro, uma reflexão suscitada pelo confronto entre as interrogações de partida e as interpretações tecidas sobre os processos de mutação da produção cinematográfica que estiveram sob o escopo analítico.

Importa lembrar que o trabalho realizado visou identificar e analisar as transformações e vicissitudes atravessadas pela produção cinematográfica no momento em que a digitalização invade cada vez a criação e consumo da cultura. Com esse objetivo, empreendemos as tarefas de mapeamento e análise de modalidades de produção cinematográfica que têm emergido do percurso de digitalização do cinema, em particular da sua última etapa, etapa esta que considerámos ter tido início a partir de 2005/2006 e estar ainda em curso. A identificação destas novas formas de produção resultou do reconhecimento de possibilidades e tendências evidenciadas no decurso da primeira fase de investigação. Para a reflexão sobre cada uma das modalidades de produção estudadas em profundidade, procedeu-se à discussão de exemplos e casos que, no seu âmbito particular, foram considerados os mais significativos, tendo em conta os critérios explicitados na parte introdutória desta dissertação. Nem mediante as modalidades de produção cinematográfica identificadas, nem com os exemplos e casos selecionados, tivemos a pretensão de propor uma caracterização integral do cenário de produção cinematográfica do tempo do digital ou sugerir a plena enunciação e discussão dos temas e problemas aí evocados. Além disso, não quisemos assumir uma interpretação homogénea que afirmasse uma definição exclusiva para o cinema: este sempre foi, e continua a ser, experimentado de modos distintos, em diferentes locais, por diferentes grupos. O nosso propósito procurou antes evidenciar e sistematizar alguns

aspectos deste fenómeno, que têm vindo a manifestar-se globalmente relevantes, e apresentar algumas chaves argumentativas a esse respeito. No começo deste trabalho estabelecemos o objeto de estudo no quadro da problemática mais vasta das transformações suscitadas pela digitalização no território do cinema. Aí tentámos mostrar, através de um olhar diacrónico, o modo como a digitalização, entendida enquanto fenómeno não exclusivamente tecnológico, mas edificado também a partir de elementos sociais, económicos e culturais, se foi imiscuindo em todas as dimensões do cinema, desde a sua construção até ao consumo. Em seguida, apresentámos uma sùmula dos debates que têm sido dedicados ao cinema no momento da sua digitalização. Aqui pretendemos não fazer uma enunciação exaustiva de todas as reflexões que têm sido dedicadas ao tema mas antes identificar as principais linhas argumentativas e os tópicos que regularmente norteiam essas discussões. Cada secção posterior foi dedicada ao mapeamento e análise de uma das modalidades de produção cinematográfica em estudo. O enfoque foi colocado primeiramente no microcinema, isto é, no conjunto de novas formas de criação cinematográfica caracterizadas pela muito pequena escala. A análise seguinte foi dedicada ao cinema colaborativo, entendido como o cinema construído mediante colaborações criativas ou financeiras, desenvolvidas *online*. Passámos, então, à discussão do que designámos por cinema pro-am, isto é, um tipo de produção cinematográfica que torna aparentemente indistinçáveis as características atribuídas classicamente às categorias de cinema amador e de cinema profissional. Finalmente, estudámos o cinema ao vivo, definido como uma *performance* cinematográfica cujo resultado se constrói durante a exibição e face à interação do cineasta e da obra com o público.

O estudo desenvolvido permitiu evidenciar que um processo de transformação está contemporaneamente em marcha no território do cinema. Este manifesta-se, de forma clara, nas múltiplas etapas de elaboração e circulação das imagens em movimento e nos seus diferentes contextos de criação. No âmbito da produção cinematográfica, onde colocámos o nosso enfoque, novas propostas e tendências, passaram a competir com os modelos tradicionais. Como exemplos fundamentais das mesmas, encontramos as modalidades que cartografámos e

examinámos ao longo deste trabalho. As mutações em curso decorrem do fenómeno da digitalização que, como apontámos ao longo do trabalho, é composto, simultaneamente, por elementos de cariz tecnológico e por outros de ordem social, económica e estética. A digitalização do cinema originou uma mudança estrutural no *medium* que predominantemente foi associado a esta forma de expressão. Isso ocorreu com o desaparecimento da película (ainda não totalmente consumado mas, cada vez mais, próximo de o ser) das várias etapas de registo e difusão do cinema e com a reestruturação do seu dispositivo convencional, em virtude da constituição de novas formas de lhe aceder e de o ver. Além disso, esta gerou uma dilatação dos intervenientes naquele território. Devido aos novos materiais de registo e edição de imagem em movimento digital, caracterizados pelas suas *interfaces* simplificadas, baixos custos e elevada disponibilidade, e, principalmente, graças aos novos mecanismos de difusão *online*, a escrita cinematográfica passou, aparentemente, a estar acessível a qualquer indivíduo. Antes da existência destes meios, mesmo tendo os amadores e independentes acesso a formas alternativas de construção cinematográfica, os seus objetos audiovisuais eram muitas vezes desprestigiados. A justificação para esse facto era fundada na ausência de qualidade técnica e estética dos mesmos face ao cânone industrial e na sua circunscrição a contextos de apresentação muito limitados. Apenas os agentes que operavam no quadro da indústria de produção e distribuição do cinema (quer no seu centro, quer nas zonas mais periféricas) tinham acesso a meios de produção validados pelo contexto profissional e dispunham dos mecanismos fazer circular o seu trabalho a um larga escala. O novo cenário veio declarar que todos, mesmo aqueles que nunca tiveram a pretensão ou desejo de aí laborar, passaram a poder fazê-lo. Face a isto grandes expectativas têm sido criadas. Uma diz respeito à ideia segundo a qual o papel clássico das indústrias culturais e mediáticas, que se encarregaram, desde a sua génese, da gestão e controlo dos conteúdos e circulação dos mesmos, estaria, de algum modo, a ser posto em causa. Nesta aceção, os cidadãos, abandonando a sua posição de meros espectadores após terem adquirido a possibilidade de serem simultaneamente produtores, haviam obtido condições para negociar o estatuto anterior daquelas entidades, opondo-lhe os seus produtos e agendas. Um outro tipo

de expectativa surgiu, especificamente, entre os amadores e cineastas independentes e experimentais sem acesso nem a meios de produção sofisticados, nem a meios de difusão de ampla escala. Estão portanto os mesmos habilitados a colocar-se a par dos restantes. Assumindo-se que o novo cenário daria oportunidades similares a estes intervenientes assumir-se-ia a proliferação não apenas das formas hegemónicas, mas também, a par das primeiras, de outras distintas. Isto criaria espaço para uma ampla diversidade de formas, provenientes de várias origens geográficas e de pensamento e para o aumento da criatividade, que culminaria no aparecimento de ruturas e vanguardas.

As modalidades de produção cinematográfica que discutimos ao longo deste trabalho, apresentam traços das ideias contidas nestas promessas. Efectivamente, os novos materiais e recursos digitais foram frequentemente mobilizados para transcender as normas do cinema convencional e deram espaço de intervenção a novos atores que antes estavam excluídos desse campo. No âmbito do microcinema, a economia de meios associada a novos equipamentos e conceitos – a *World Wide Web*, as câmaras *MiniDV*, os equipamentos multifuncionais, entre os quais os telemóveis, e as bases de dados informáticas – permitiu a vários artistas e cineastas, provenientes de contextos mais ou menos marginais, elaborar novas propostas de cinema. O cinema colaborativo tem sido apropriado por cineastas que trabalham em contextos de grande contenção financeira e por cidadãos de fora da esfera do cinema como forma de obter reconhecimento pelos seus trabalhos. O cinema pro-am tem validado a aceitação, no âmbito comercial, da circulação de objetos cinematográficos não convencionais, que ou são elaborados por indivíduos que, não pertencendo ao setor, dominam as suas convenções e estão dotados dos meios técnicos para fazer com que estes se assemelhem aos profissionais ou, adotando ou simulando a estética e a técnica amadora, a validam por aí a apresentarem. Finalmente, no caso do cinema ao vivo, pelo confronto desta forma com o modelo que determina frequentemente a obra cinematográfica como concluída previamente à sua apresentação e, como tal, encerrada no momento da exposição e o público como uma entidade passiva face à mesma.

Alguns perigos podem, no entanto, advir destes entendimentos, originando o

que Charlie Gere designou, fazendo alusão à célebre expressão weberiana, um «reencantamento do mundo» (2003, 15). Provavelmente, a primeira questão a discutir neste âmbito será a ideia do acesso generalizado a estes mecanismos. Como assinalam Hermínio Martins e José Luís Garcia, embora o ‘fosso digital’ tenda a ser cada vez mais ténue este continua a expressar-se quer na oposição entre países ricos e pobres, quer, no interior desses países, entre «classes, grupos etários ou gerações» (2013, 286). «[M]esmo nos EUA», apontam os mesmos autores «vinte milhões de pessoas não estão conectadas à *internet*, por razões económicas» (Martins e Garcia 2013, 286). Um número significativo já que, embora corresponda a apenas cerca de 6% da população daquele país, equivale ao dobro da população portuguesa. Apesar de não termos dados acerca da do número de indivíduos que não têm acesso a equipamentos de registo audiovisual, nem mesmo aos disponibilizados em equipamentos multifuncionais, é crível que este se lhe equivalha. Logo, com base neste dados, podemos considerar excessivo o entusiasmo, expresso em vários discursos contemporâneos (como aqueles que enunciámos, em particular, no capítulo III deste trabalho, que admite um cenário de plena participação).

Mais ainda, múltiplas destas manifestações, como indicámos ao longo da nossa exposição, são frequentemente apropriadas pelo quadro convencional de produção industrial. Isto ocorre pela pressão exercida pela indústria que não pretende perder o seu lugar dianteiro. Não só a indústria está atenta, como sempre esteve, ao que se origina em circuitos marginais à sua esfera de atuação e, de forma a não perder ou a alargar o seu público potencial, integra essas tendências e possibilidades nas suas manifestações como esta tira partido, simultaneamente, do reforço de produção que hoje ocorre no contexto da *web 2.0*. Cada vez mais os indivíduos, profissionais e não profissionais, utilizam as redes digitais e das suas plataformas para expor o trabalho audiovisual que desenvolvem. As indústrias culturais que, na génese deste processo, adotaram uma atitude hostil em relação as estas produções – em particular, face àquelas que partiam de práticas de apropriação ou *remix* de objetos originalmente concebidos no âmbito comercial – assumem hoje uma atitude ‘colaboracionista’, para usarmos termos conhecidos de Henry Jenkins (2006). Esta atitude, porém, resulta do facto das referidas indústrias terem compreendido que a

vontade de participação dos cidadãos pode ser utilizada como uma nova forma de negócio. Não só as indústrias culturais podem adquirir os objetos elaborados pelos participantes a baixo custo (ou a custo zero), acenando-lhes com a promessa de dar visibilidade ao seu trabalho, como têm criado novos modelos de negócio com base nestas estratégias. Mas ainda que não haja intervenção da indústria no sentido de se apropriar da produção dos cibercidadãos ou rentabilizar os seus resultados, estes organizam-se, frequentemente, não para produzir elementos de rutura com as propostas dominantes, mas para as integrarem. Isto ocorre, por exemplo, com vários *youtubers* que, mediante os trabalhos que publicam na plataforma, procuram os seus ‘cinco minutos de fama’ ou tentam aceder a um lugar no contexto profissional.

É muito provável que algumas das experiências aqui discutidas venham a revelar-se duradoras e configurem novas modalidades cinematográficas enquanto outras se tornem obsoletas. Vários analistas entendem que a estereoscopia digital ou o *high frame rate*, entre outros recursos recentes aos quais o contexto cinematográfico *mainstream* tem dado muita atenção no momento presente, são apetrechos que contribuem apenas para uma exibição tecnicista e como estratégia comercial, pelo que não serão recordadas como marcos determinantes da história do cinema (ou das imagens em movimento). O mesmo pode vir a aplicar-se às modalidades de produção que designámos como microcinema (que, como observámos, até já teve tantas formulações diversas), cinema colaborativo, cinema pro-am ou cinema ao vivo. Estas aparentes novas possibilidades e caminhos traçados podem ser nada mais, afinal, do que modismos, emanações de um tempo presente. Não podemos saber o que virá a ser a produção cinematográfica do futuro nem o que dirão os compêndios de cinema elaborados daqui a algumas décadas sobre os primeiros quinze anos do século XXI. Contudo, como dissemos na introdução deste trabalho, o nosso propósito foi contribuir, partindo da proposta de Lev Manovich, para a construção de um registo problemático do presente, que permita compreender como foi descrita e interpretada a etapa contemporânea das imagens em movimento.

BIBLIOGRAFIA

- AAVV. 1990 [1989]. *Videoculturas de Fin de Siglo*. Madrid: Catedra.
- Acland, Charles. 2003. *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*. Durham: Duke University Press.
- Adams, Alejandro. 2007. «The cult of naturalism». *Post Identity*, vol. 5, nº1, <http://hdl.handle.net/2027/spo.pid9999.0005.104>, consultado a 22/02/2012.
- Adams, Matt. 2010. Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Londres, 19 de março.
- Adler, Mark. S. d. « Jerry's crazy tool: how video assist came to be, http://www.vaidigital.com/resource/jerrys_crazy_tool.pdf, consultado a 15/02/2012.
- Adorno, Theodor. 1993 [1970]. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70.
- Adorno, Theodor. 2003 [1938-1969]. *Sobre a Indústria da Cultura*. Ed. António Sousa Ribeiro. Coimbra: Angelus Novus.
- Aftab, Kaleem, 2013. «Introducing 8K: the final frontier?», *Filmmaker Magazine*, 13 de novembro, <http://filmmakermagazine.com/77202-introducing-8k-the-final-frontier/>, consultado a 10/12/2013.
- Alimurung, Gendy. 2012. «Movie studios are forcing Hollywood to abandon 35mm film. but the consequences of going gigital are vast, and troubling». *L.A. Weekly*, 12 abril, <http://www.laweekly.com/content/printVersion/1647632/>, consultado a 23/05/2012
- Allard, Laurent. 1999. «L'Amateur: une figure de la modernité estehétique». *Communications*, nº 68: 9-31.

Allen, Christopher Thomas. 2010. Entrevista concedida a Toby Harris. In Toby Harrys, *Live Cinema Documentary* [vídeo], <http://www.tobyz.net/tobyzstuff/projects/livecinemadoc>, consultado a 14/06/2011.

Allen, Christopher Thomas. 2008. Entrevista concedida a Kevin Walsh/Time Travellers. In Time Travellers, *The Time Travellers meet The Light Surgeons*. [vídeo], Londres, edição de autor Cláudia Tomaz [dvd].

Allen, Christopher Thomas. 2010. Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Londres, 25 de março.

Álvarez, Efrén Cuevas, ed. 2010. *La Casa Abierta: El Cine Doméstico y sus Reciclajes Contemporáneos*. Madrid: Ocho y Medio.

Álvarez, Efrén Cuevas. 2008. «Del cine doméstico al autobiográfico: caminos de ida y vuelta». *Cineastas Frente al Espejo*, ed. Gregorio Martín. Madrid: T&B, 101-120.

Anderson, Nate. 2006. «Tim Berners-Lee on Web 2.0. ‘nobody even knows what it means’», *Ars Technica*, 1 de setembro, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20060901-7650.html>, consultado a 02/04/2010.

Andrejevic, Mark. 2009. «Exploiting YouTube: contradictions of user-generated labor». In *The Youtube Reader*, org. Pelle Snickars e Patrice Vondreau, Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv, 406-423.

Andrew, Dudley. 2002 [1976]. *As Principais Teorias do Cinema: Uma Introdução*. Rio de Janeiro: Zahar.

Andrew, Dudley. 2010. *What Cinema Is!: Bazin's Quest and its Charge*. Oxford: Wiley-Blackwell.

Andrew, Dudley. 1984. *Concepts of Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.

Andrews, Robert. 2012. «Can finger-biting Charlie profit from spin-off series?»,

Paidcontent, 8 de outubro, [http://paidcontent.org/2012/10/08/can-finger-biting-charlie-profit-from-spin-off-series/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+newteevee+\(GigaOM:+Video](http://paidcontent.org/2012/10/08/can-finger-biting-charlie-profit-from-spin-off-series/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+newteevee+(GigaOM:+Video), consultado a 23/10/2013.

Anthony, Sebastian. 2012. «How digital technology is reinventing cinema», *Extremetech*, 8 de maio, <http://www.extremetech.com/extreme/128963-how-digital-technology-is-reinventing-cinema?print>, consultado a 12/06/2012.

Antonellis, Darcy. 2005. «Digital Cinema Distribution» In *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook*, ed. Charles S. Swartz. S. 1.: Focal Press/Elsevier, 207-225.

Aristarco, Guido, e Teresa Aristarco. 1990 [1985]. *O Novo Mundo das Imagens Eletrónicas*. Lisboa: Edições 70.

Assche, Christine Van. 2006. *Catálogo da Exposição Coleção Centre Pompidou: Novos Media, 1965-2003*. Lisboa: Museu do Chiado.

Assman, Susan. 2010. «Archival desires versus performative pleasures. archiving user generated content (formerly known as home movies) in the digital age». Comunicação apresentada na Conferência Internacional Saving Private Reels: Presentation, Appropriation and Recontextualisation of the Amateur Moving Image, Cork: University College Cork, 17-19 Setembro.

Assman, Susan. 2012. «From archival desire to performative pleasures: the changing status of home movies in the digital age». Comunicação apresentada na Conferência Internacional NECS Time Networks: Screen Media and Memory, Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 21 – 23 de junho.

Aumont, Jacques, e Michel Marie. 1988. *L'Analyse des Films*. Paris: Nathan.

Aumont, Jacques, Michel Marie, Alain Bergala, e Marc Vernet. 1983. *Esthétique du Film*. Paris: Nathan.

Cinema 2.0

Aumont, Jacques. 1990. *L'Image*. Paris: Nathan.

Aumont, Jacques. 2012. *Que Rest-t-il du Cinema?*. Paris: Vrin.

Balle, Francis. 2003 [2000]. *Os Media*. Porto: Campo das Letras.

Bambozzi, Lucas. 2009. *Microcinema e Outras Possibilidades do Video Digital*. São Paulo: @ Livros Digitais.

Bard, Perry. 2010. «Video in the age of YouTube». Comunicação apresentada em School of Visual Arts BFA, Nova Iorque, 19 junho, <https://vimeo.com/29794973>, consultado a 15/10/2011.

Bard, Perry. 2011. «When film and database collide». In *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, eds. Geert Lovink e Rachel Somers Miles. Amesterdão: Institute of Network Cultures, 322-229.

Bardin, Laurence. 2004. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.

Barry, Nora. 2003. «Telling stories on screens: a history of web cinema». In eds. Jeffrey Shaw e Peter Weibel. *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge: The MIT Press, 544-551.

Bazin, André. 1967. *What is Cinema? Volume 1*. Berkeley, Los Angeles e Londres: University of California Press.

Bazin, André. 1971. *What is Cinema? Volume 2*. Berkeley, Los Angeles e Londres: University of California Press.

Bazin, André. 1991 [1958]. «Ontologia da imagem fotográfica». In *O Cinema (ensaios)*. São Paulo: Brasiliense.

Bazin, André. 1991 [1961]. «O mito do cinema total». In *O Cinema (ensaios)*. São Paulo: Brasiliense.

Beard, Thomas. 2008. «Thomas Beard exposes ‘Live Cinema’», *SF 360*, 27 de abril, <http://www.sf360.org/features/thomas-beard-exposes-live-cinema>, consultado a 14/06/2011.

Beauviala, Jean-Pierre e Jean-Luc Godard. 1998 [1983]. «Genesis of a camera». In. *Jean-Luc Godard: interviews*, ed. David Sterritt. Jackson: University Press of Mississippi, 140-166.

Beekmans, Hans 2011. «Interview Hans Beekmans», *Plazaplusnews* <http://plazaplusfestival.wordpress.com/2009/12/28/interview-hans-beekmans/interview>, consultado a 4/07/2011

Bellour, Raymond. 2003. «Battle of the images». In *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, eds. Jeffrey Shaw, e Peter Weibel. Cambridge: The MIT Press, 56-59.

Bellour, Raymond. 2012. *La Querelle des Dispositifs: Cinema – Instalation, Exposition*. Paris: P.O.L.

Belton, John. 2002. «Digital cinema: a false revolution». In *The Film Theory Reader: Debates and Arguments*, ed. Marc Furstenau. Londres e Nova Iorque: Routledge, 282-293.

Belton, John. 2002. «Digital cinema: a false revolution». *October*, nº 100, Primavera: 98-114.

Benjamin, Walter. 1992 [1936-1939]. «A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica». In *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Walter Benjamin. Lisboa: Relógio d'Água, 71-113.

Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedoms*. New Haven, Londres: Yale University Press.

Bennett, Bruce, Marc Furstenau, e Adrien Mackenzie, ed. 2008. *Cinema and*

Technology: Cultures, Theories, Practices. Hampshire e Nova Iorque: Palgrave MacMillan.

Bentes, Ivana. 2003. «Vídeo e cinema: ruturas, reações e hibridismo». In *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*, org. Arlindo Machado. São Paulo: Itáu Cultural, 113-132.

Bergala, Alain. 1985. *Genesis of a Camara (First Episode) Jean Pierre Beauviala and Jean Luc Godard, Camera Obscura* 1985-5: 162-194.

Berton Jr., John Andrew. 1990. «Film theory for the digital world: connecting the masters to the new digital cinema». *Leonardo. Digital Image, Digital Cinema*, Supplemental Issue, vol. 3, 5-11.

Bolter, Jay David, e Richard Grusin. 2000. *Remediation. Understanding new media*, Cambridge: The MIT Press.

Bordwell, David, e Kristin Thompson. 2003 [1994]. *Film History: An Introduction*. Nova Iorque: McGraw Hill.

Bordwell, David, e Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. Nova Iorque: McGraw Hill.

Botelho, João. 2011. Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Lisboa, 26 de junho.

Bouchard, Chris. 2009. In Masters, Tim. «Making middle-earth on a shoestring», *BBC News*, 30 de abril, Entertainment, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8022623.stm>, 10/10/2010.

Bouquillion, Philippe, e Jacob T. Matthews. 2010. *Le web colaborative: mutations des industries de la culture et de la communication*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.

Brakhage, Stan. 1982 [1971]. «In defence of amateur». In *Brakhage Scrapbook*:

Collected Writings 1964-1980. Nova Iorque: Documentext.

Branco, Luís de Freitas. 2013. «Netflix. À espera da revolução na nossa sala de estar», *ionline*, 13 de março, <http://www.ionline.pt/artigos/boa-vida/netflix-espera-da-revolucao-na-nossa-sala-estar>, consultado a 10/04/2013.

Bruns, Axel. 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From Production to Prodisage*. New York: Peter Lang.

Bruns, Axel. 2010. «From reader to writer: citizen journalism as news prodisage». In *International Handbook of Internet Research*, ed. Jeremy Hunsiger, Lisbeth Klastrup e Matthew Allen. Amesterdão: Springer, 119 – 133.

Buckland, Warren. 2006. «A Rational Reconstruction of ‘The Cinema of Attractions’». In org. Wanda Strauven. *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amesterdão: Amsterdam University Press, 41-56.

Buice, Susan, e Crumley, Arin. 2007. «Four eyed monsters DIY distribution case study». Comunicação apresentada em Power to the Pixel 2007, Londres, 26 de outubro, <http://www.YouTube.com/watch?v=BDeTvq9PG9E>.

Burgess, Jean, e Joshua Green. 2009. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge e Malden: Polity Press.

Cahiers du cinema. 2006. «Événement: aventures digitales de l’image», *Cahiers du Cinema*, março, 10-22.

Cahill, James Leo. 2007. «...and afterwards? Martin Arnold’s phantom cinema». *Spectator, Deaths of Cinema: Special Graduate Conference Issue*, nº 27, 19-25.

Caldwell, John T. 2009. «Hive sourcing is the new outsourcing: studying old (industrial) labor habits in new (consumer) labor clothes» *Cinema Journal*, 49, nº1, outono, Society for Cinema and Media Studies.

Campagnoni, D. Pesenti. 1996. «História da lanterna magalográfica vulgarmente dita lanterna mágica». In *A Magia da Imagem. A Arqueologia do Cinema Através das Coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim*. Catálogo da Exposição com o Mesmo Nome, AAVV. Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema, 59-89.

Canijo, João. 2011. «Entrevista», *Público*, 21 de setembro, P2, 4-6.

Cardinal, David. 2012. «Why movies are moving from 24 to 48 fps», *Extremetech*, 2 de maio, <http://www.extremetech.com/extreme/128113-why-movies-are-moving-from-24-to-48-fps>, consultado a 15/05/2012.

Cardoso Joana Amaral. 2013. «Spielberg e Lucas prevêem a implosão de Hollywood - e do paradigma que ajudaram a criar», *Público*, 14 de junho, <http://www.publico.pt/cultura/noticia/spielberg-e-lucas-preveem-a-implosao-de-hollywood-e-do-paradigma-que-ajudaram-a-criar-1597331>, consultado a 14/06/2013.

Carroll, Noel. 1996. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.

Carroll, Noel. 2003. *Engaging the Moving Image*. New Haven e Londres: Yale University Press.

Carroll, Noel. 2008. *The Philosophy of Motion Pictures*. Oxford: Blackwell Publishing.

Cassetti, Francesco. 1998 [1990]. *Inside the Gaze: The Fiction Film and Its Spectator*. Indianápolis: Indiana University Press.

Cassetti, Francesco. 2011. «Back to the motherland: the film theatre in the postmedia age». *Screen*, nº 52:1, <http://francescocassetti.files.wordpress.com/2011/03/back-to-the-motherland.pdf>, consultado a 10/04/2012.

Cassetti, Francesco. 2012. «The relocation of cinema». *NECSUS - European Journal*

of *Media Studies*, nº 2, outono, <http://www.necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>, consultado a 07/09/2013.

Cavell, Stanley. 1979 [1971]. *The World Viewed: Reflections on an Ontology of Film*. Cambridge e Londres, Harvard University Press.

Ceia, Carlos. 2005. «Gesamtkunstwerk» In *E-Dicionário de Termos Literários* org. Carlos Ceia, http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=110&Itemid=2, consultado a 19/07/2011.

Cheshire, Godfrey. 1999. «The death of film/the decay of cinema», *New York Press*, 30 de dezembro, <http://nypress.com/the-death-of-film-the-decay-of-cinema/>, consultado a 04/06/2012.

Cheshire, Godfrey. 2007. «Grindhouse aims to resurrect movies, not bury them» *Independent Weekly*, 11 de abril, <http://www.indyweek.com/indyweek/grindhouse-aims-to-resurrect-movies-not-bury-them/Content?oid=1201446>

Chion, Michel. 2012 [2011]. «Existe um ‘som digital’ no cinema?», *Revista Científica FAP*, ed. Luiz Antonio Zahdi Salgado, vol. 9, janeiro-junho: 11-18.

Citron, Michelle. 1999. *Home Movies and Other Necessary Fictions*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Cohen, David. 2013. «George Lucas & Steven Spielberg: studios will implode; VOD is the future», *Variety*, 12 de junho, <http://variety.com/2013/digital/news/lucas-spielberg-on-future-of-entertainment-1200496241/>, consultado a 14/06/2013.

Collopy, Fred. 2000. «Color, form, and motion: dimensions of a musical art of light», *Leonardo*, vol. 33, nº. 5, 355-360.

Connor, Steven. 1993 [1989]. *Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo*. São Paulo: Loyola.

Conway, Kyle. 2008. «Small media, global media: kino and the microcinema movement», *Journal of Film and Video*, Vol. 60, n° 3-4, outono- inverno: 60-71.

Coppola, Francis Ford. 2011. In «Coppola's vision for *Twixt*: diretor as DJ», Wallace, Lewis. *Wired. Underwire Blogue*, 23 de Julho, <http://www.wired.com/underwire/2011/07/twixt/>, consultado a 01/08/2011.

Costa, H. Alves. 1986. *Da Lanterna Mágica ao Cinematógrafo: Seguido de Roteiro de Viagem pelo Museu da Cinemateca Portuguesa*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.

Costa, João Bénard. 1996. «Como nos nossos sonhos» In, *A Magia da Imagem: A Arqueologia do Cinema Através das Coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim* - Catálogo da Exposição com o Mesmo Nome, AAVV. Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema, 21-25.

Couchot, Edmond. 1998. *La Technologie dans l'Art*. Nîmes: Jacqueline Chambon.

Cousins, Mark. 2005 [2004]. *Biografia do Filme*. Lisboa: Plátano Editora.

Craven, Ian, e Ryan Shand. 2013. *Small-Gauge Storytelling: Discovering the Amateur Fiction Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

Craven, Ian, ed. 2009. *Movies on Home Ground: Exploration on Amateur Cinema*. Cambridge: Cambridge Scholars.

Crépin-Etaix, Odile. 2010. «Le cinéma est après? encore du cinema». In *Le Cinema, Et Après?*, org. Maxime Sheinfeigel. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 115-119.

Crespo, Nuno. 2011. «O filme do nosso futuro». *Público*, 16 de dezembro, *Ípsilon*, 20-21.

Creton, Laurent. 1999. «L'économie et les marchés de l'amateur: dynamiques évolutives», *Communications*, n°68: 143-167.

Crevits, Bram. 2006. «The Roots of Vjing». In *Audio-Visual Art + VJ Culture*. ed. Michael Faulkner/D-Fuse. Londres: Laurence King, 14-27.

Crowdsourcing.org. 2012. Crowdfunding Industry Report: Market Trends, Composition and Crowdfunding Platforms - Abridged Version

Cubitt, Sean. 2004. *The Cinema Effect*. Cambridge e Londres: The MIT Press.

Cunningham, Stuart, e Jon Silver. 2012. «On-line film distribution: its history and global complexion». In *Digital Disruption: Cinema Moves On-line*, org. Dina Iordanova, e Stuart Cunningham. St. Andrews: St. Andrews Film Studies, 33-66.

Cushing, Tim. 2012. «The DVD is dying: Hollywood's plan? do nothing and cede ground to file sharing», *Techdirt*, 23 de agosto, <http://www.techdirt.com/articles/20120821/19130920119/dvd-is-dying-hollywoods-plan-do-nothing-cede-ground-to-file-sharing.shtml>, consultado a 14/04/2013.

Dahl, Gustavo. 2009. «Prefácio». In *A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual*. Luiz Gonzaga de Luca. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 17-44.

Dawson, Nick. 2012. «92ytribeca's post mumblecore la di da film festival announced», *Filmmaker Magazine*, 23 de julho, <http://filmmakermagazine.com/49211-92ytribecas-post-mumblecore-la-di-da-film-festival-announced/#.UucyzRx-Uy5>, consultado a 17/052013

DeadLine. 2013. «Fujifilm motion picture film biz officially dead», *Deadline*, 3 de abril,

Dean, Tacita. 2011. « Save celluloid, for art's sake», *The Guardian*, 22 de Fevereiro, <http://www.theguardian.com/artanddesign/2011/feb/22/tacita-dean-16mm-film>, consultado a 20/07/2012.

Dekker, Annet. 2003. «Synaesthetic Performance in the Club Scene»,

<http://www.nimk.nl/en/nieuws/detail.php?id=44>, consultado a 28/08/2011.

Denby, David. 2007. «Big Pictures: Hollywood Looks for a Future», *New Yorker*, 8 de janeiro,
http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2007/01/08/070108crat_atlarge_denby, consultado a 05/08/2012.

Deren, Maya. 1959. «Amateur versus Professional», *Film Culture*, nº 39: 45-46.

Desowitz, Bill. 2012. «Michael Kahn and Steven Spielberg cinematic siblings still thinking analogue in a digital world», *Editors Guild Magazine*, janeiro-fevereiro, vol. 1, nº1, <https://www.editorsguild.com/magazine.cfm?ArticleID=1051>, consultado a 10/02/2013.

Deuze, Mark. 2007. «Convergence culture in the creative industries», *International Journal of Cultural Studies*, 10 (2). Los Angeles, Londres, Nova Deli e Singapura: Sage: 243-263.

Deuze, Mark. 2008. «Corporate appropriation of participatory culture». In *Participation and media production: critical reflections on content creation*, eds. Nico Carpentier, e Benjamin De Cleen. Newcastle: Cambridge Scholars Publishers, 27-40.

Dijck, José van, e David Neiborg. 2008. «Wikinomics and its discontents: a critical analysis of web 2.0 business manifestos», *New media & society*, vol. 11(4): 855–874.

Dijck, José van. 2005. «Capturing the family. Home video in the age of digital reproduction». In ed. Patricia Pisters, e Wim Staat. *Shooting the Family: Transnational Media and Intercultural Values*. Amesterdão: Amsterdan University Press, 25-40.

Dijck, Jose van. 2009. «Users like you? theorizing agency». *Media, Culture & Society*. Los Angeles, Londres, Nova Deli e Singapura: Sage. vol. 31(1): 41-58.

- Dijck, José van. 2009. «Users like you?: Theorizing agency in user-generated-content». *Media, Culture & Society*, vol. 31, nº 1, 41-58.
- Ding Yuan Yuan Du, Yingkai Hu, Zhengye Liu, Luqin Wang, Keith W. Ross, Anindya Ghose. 2011. *Broadcast Yourself: Understanding YouTube Uploaders* <http://cis.poly.edu/~ross/papers/YouTubeIMC2011.pdf>.
- DiNucci, Darcy. 1999. «Fragmented future». *Print*, nº 54: 32 e 220-222.
- Dixon, Wheeler Winston, e Gwendolyn Audrey Foster. 2011. *21st-Century Hollywood: Movies in the Era of Transformation*. New Brunswick, Nova Jersey e Londres: Rutgers University Press.
- Dixon, Wheeler Winston. 2007. «Vanishing point: the last days of film», *Senses of Cinema*, nº 43, <http://www.sensesofcinema.com/2007/feature-articles/last-days-film/>, consultado a 28/08/2011.
- Dixon, Wheeler Winston. 2013. *Streaming: Movies, Media and Instant Access*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Doctorow, Cory. 2009. «Streaming will never stop downloading», *Guardian*. 8 de dezembro, <http://www.theguardian.com/technology/2009/dec/08/music-streaming-cory-doctorow>, consultado a 14/04/2013.
- Druckrey, Timothy. ed. 1996. *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Nova Iorque: Aperture Foundation.
- Dubois, Philippe. 2009. «Présentation/Introduction». In *Oui c'Est du Cinéma/ Yes it's Cinema: Formes et Espaces de l'Image en Movement/Forms and Spaces of The Moving Image*, ed. Philippe Dubois, Lúcia Ramos Monteiro, e Alexandro Bordina. Pásian di Prato: Campanotto.
- Eagan, Daniel. 2011. «Thinking about the end of film», *ReelCulture*, 2 de dezembro, <http://blogs.smithsonianmag.com/movies/2011/12/thinking-about-the-end-of-film/>,

consultado em 20/05/2012.

Ebertfest. S. d. «Tarnation», Roger Ebert,
<http://www.ew.com/movie-reviews/robert-erbert/tarnation-review>, consultado a 30/04/2013.

Eco, Umberto. 1989 [1962]. *Obra Aberta*. Lisboa: Difel.

Elias, Herlânder. 2008. *O Videojogo e o Entretenimento Global: First Person Shooter*. Lisboa: Media XXI.

Elsaesser, Thomas, e Kay Hoffman, ed. 1998. *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amesterdão: Amsterdam University Press.

Elsaesser, Thomas. 2008. «Afterword - digital cinema and the apparatus: archaeologies, epistemologies, ontologies». In. *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*, ed. Bruce Bennett, Marc Furstenau, e Adrian Mackenzie. Hampshire, e Nova Iorque: Palgrave MacMillan.

Elsey, Eillen, e Andrew Kelly. 2002. *In Short: A Guide to Short Film-Making in the Digital Age*, Londres: BFI.

Enticknap, Leo. 2005. *Moving Images Technology. From Zoetrope to Digital*. Londres e Nova Iorque: Wallflower.

Estaleiro. S. d. «Cinema Expandido: introdução», Estaleiro,
<http://estaleiro.curtas.pt/cinemaexpandido/introducao>, consultado a 27/09/2011.

Estellés-Arolas, Henrique, e Fernando González-Ladrón-de-Guevara. 2012. «Towards an integrated crowdsourcing definition», *Journal of Information Science*, 1-14.

Farchy, Joelle. 2004. *L' Industrie du Cinema*. Paris: PUF.

Farchy, Joelle. 2009. «Economics of sharing platforms: what's wrong with the

cultural industries?». In *The Youtube Reader*, eds. Pelle Vonderau, e Patrick Snickars. Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv, 360-371.

Felinto, Erick. 2006. «Cinema e tecnologias digitais». In *História do Cinema Mundial*, org. Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 413-428.

Figgis, Mike. 2010 [2007]. *Filmar em Digital*. Avança: Cineclubes de Avanca.

Flichy, Patrice. 2010. *Le Sacre de l'Amateur: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris: Seuil.

Fox, Broderick. 2004. «Rethinking the amateur: acts of media production in the digital age», *Spectator*, primavera, vol. 24.1, 5-16.

Francis, David. 1996. «De leste a oeste: O espetáculo de sombras percorre o mundo». In *A Magia da Imagem. A Arqueologia do Cinema Através das Coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim*. Catálogo da Exposição com o Mesmo Nome, Lisboa, Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema, AAVV, 107-121.

Fung, Richard. 2007. «Rethinking home movies» In *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories*. ed. Karen Ishizuka, e Patricia Zimmerman. Berkeley: University of California Press.

Furstenau, Mark, ed. 2010. *The Film Theory Reader: Debates and Arguments*. Londres e Nova Iorque: Routledge.

Ganz, Adam, e Lina Khatib. 2006. «Digital cinema: the transformation of film practice and aesthetics». *New Cinemas*, vol. 4, nº1, 21-36.

Garcia, José Luís, e Herminio Martins. 2013. «Web». In *Portugal de A a Z*, org. José Luís Cardoso, Pedro Magalhães, e José Machado Pais. Lisboa: Expresso e Imprensa de Ciências Sociais.

Cinema 2.0

Garcia, José Luís. 2002. «A crítica política da tecnologia como tarefa da sociologia contemporânea». *Trajetos: Revista de Comunicação, Cultura e Educação*, 1: 75-81.

Garcia, José Luís. 2009. «Tecnoimagem, iconografia e cultura visual: no rasto da metáfora do fogo nos media». In, *Estudos Sobre os Jornalistas Portugueses: Metamorfozes e Encruzilhadas no Limiar do Século XXI*, org. José Luís Garcia Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.

Gaudreault, André, e Philippe Marion. 2013. *La Fin du Cinema?: Un Media en Crise à L'Ere du Numérique*. Paris: Armand Colin.

Geadá, Eduardo, org. 1985. *Estéticas do Cinema*. Lisboa: D. Quixote.

Geadá, Eduardo. 1985. «Depois do cinema». In org. Eduardo Geadá. *Estéticas do Cinema*. Lisboa: D. Quixote.

Geadá, Eduardo. 1998. *Os Mundos do Cinema*. Lisboa: Notícias.

Gere, Charlie. 2002. *Digital Culture*. Londres: Reaktion.

Geuens, Jean Pierre, «The digital world picture», *Film Quarterly*, vol. 55.4, 2002: 16-27.

Gibson, William. 1999. «William Gibson's filmless festival», *Wired*, Outubro, <http://www.wired.com/wired/archive/7.10/gibson.html>, consultado a 10/05/2008.

Gillmor, Dan. 2006. *We the Media: Grassroots by the People, for the People*. Sebastopol: O'Reilly Media.

Goodier, Holly. 2012. «BBC online briefing spring 2012: the participation choice», *BBC*, 4 de maio, http://www.bbc.co.uk/blogs/bbcinternet/2012/05/bbc_online_briefing_spring_201_1.html, consultado a 10/06/2012.

Gooskens, Geert. 2011. «The digital challenge: photographic realism revisited». In *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, 115-125

Graf, Alexander, e Dietrich Scheunemann. ed. 2007. *Avant-Garde Film*. Amesterdão: Rodopi.

Grainge, Paul, ed. 2011. *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. Londres: British Film Institute.

Greenaway, Peter. 2007. «Towards a reinvention of cinema», <http://petergreenaway.co.uk/essay3.htm>, consultado a 15/12/2010.

Greenaway, Peter. 2010. «New possibilities: cinema is dead. Long live cinema» comunicação apresentada em University of California Berkeley, Berkeley, 13 de setembro, <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>, consultado a 15/12/2010.

Grieb, Margit. 2003. «Transformations in the (silver) screen: film after new media». Tese de doutoramento, Florida, Universidade da Florida.

Grilo, João Mário, e Paulo Filipe Monteiro, org. 1996. *Revista de Comunicação e Linguagens, O que é o Cinema*, dezembro, nº 23, Lisboa: Cosmos.

Grilo, João Mário. 2006. *O Homem Imaginado: Cinema, Ação, Pensamento*. Lisboa: Horizonte.

Gubbins, Michael. 2012. «Digital revolution: ative audiences and fragmented consupcion». In *Digital Disruption: Cinema Moves On-line*, org. Dina Iordanova, e Stuart Cunningham. St. Andrews: St. Andrews Film Studies, 67-100.

Gunning, Tom. 1986. «The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde», *Wide Angle*, vol. 8, nº. 3 e 4, outono, 63-70.

Gurevitch, Leon. 2010. «Cinemas of interactions: cinematics and the ‘game effect’ in

the age of digital attractions». *Senses of Cinema*, nº 57, <http://www.sensesofcinema.com/2010/feature-articles/the-cinemas-of-interactions-cinematics-and-the-game-effect-in-the-age-of-digital-attractions/>, consultado a 10/02/2012.

Hauser, Arnold. 1989 [1950]. «A Era do Filme». In *História Social da Arte e da Cultura*, volume VI. Lisboa: Vega e Estante.

Heine, Adel. 2013. «CollabFeature: the best of all worlds», *Daily News Egypt*, 29 janeiro, <http://www.dailynewsegypt.com/2013/01/29/collabfeature-the-best-of-all-worlds/#sthash.YMjN0Mwj.dpuf>, consultado a 15/12/2013.

Henderson, Brian. 1985 [1971]. «Dois tipos de teoria do filme» In. *Estéticas do Cinema*, org. Eduardo Geadá. Lisboa: Dom Quixote.

Hessels, Scott. S. d. «GPS films: location based mobile cinema», <http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>, consultado a 15/10/2012.

Higgins, Charlotte. 2011. «Wim Wenders taps into 3D for documentary on Pina Bausch». *The Guardian*, 13 fevereiro, <http://www.theguardian.com/film/2011/feb/13/wim-wenders-pina-bausch-documentary>, consultado a 10/10/2012.

Hillard, Dustin. 2012. «First person: how Lars Von Trier's user-generated experiment 'Gesamt' inspired an obstructed texas filmmaker (NSFW Video), *Indiewire*, 16 de novembro, Filmmaker Toolkit, <http://www.indiewire.com/article/first-person-a-blocked-texas-filmmaker-finds-inspiration-in-lars-von-triers-user-generated-experiment-gesamt?page=2#articleHeaderPanel>, consultado a 22/12/2013.

Hitrecord. 2010. «RE: Plagiarism», <http://www.hitrecord.org/records/219290>, consultado a 17/08/2012.

Hitrecord. S. d. «Re: Sundance 2012», <http://www.hitrecord.org/records/1246580>, consultado a 10/03/2013.

Hoberman, J. . 2012. *Film after Film: Or, What Became of 21st Century Cinema?*. Londres e Nova Iorque: Verso.

Holcomb, Brian. 2007. «The Head Trauma of independent filmmaking», *Popmatters*, 9 de Julho, <http://www.popmatters.com/pm/feature/the-head-trauma-of-independent-filmmaking/>, consultado a 22/02/2012.

Holmlund, Chris. «Introduction: from the margins to the mainstream». In *Contemporary American Independent Film: From the Margins to the Mainstream*. ed. Chris Holmlund e Justin Wyatt. Londres: Routledge.

Horn, John. 2012. « Film studios starting to release video-on-demand sales figures», *LA Times*, 01 de novembro, <http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-arbitrage-vod-20121102,0,6330523.story>, consultado a 15/01/2013.

ICA. 2013. «Criação e produção», <http://www.ica-ip.pt/pagina.aspx?pagina=478>, 10/12/2013.

Ihle, Lucas. 2005. «Predigital new media art». *RealTime*, nº 66, Abril-Maio, <http://www.realttimearts.net/article/66/7779>, consultado a 22/02/2012

IHS. 2013. «Digital projection domination grows, with 90 percent penetration of cinema screens this year», *IHS Pressroom*, 7 de julho, <http://press.ihs.com/press-release/design-supply-chain/digital-projection-domination-grows-90-percent-penetration-cinema->, consultado a 10/09/2013.

IMDb. S. d. «Tarnation», <http://www.imdb.com/title/tt0390538/trivia>, consultado a 23/05/2012.

Iordanova, Dina, e Stuart Cunningham. 2012. *Digital Disruption: Cinema Moves Online*. St. Andrews: St. Andrews Film Studies.

Iordanova, Dina. 2012. «Digital disruption: technological innovation and global film

circulation». In *Digital Disruption: Cinema Moves On-line*, org. Dina Iordanova, e Stuart Cunningham. St. Andrews: St. Andrews Film Studies, 1-32.

Isaacs, Bruce. 2006. «Film cool: towards a new film aesthetic». Tese de doutoramento, Sidney, Universidade de Sydney.

Izzo, Phil. 2011. «Top ten dying industries», *The Wall Street Journal*, 28 de março, <http://blogs.wsj.com/economics/2011/03/28/top-10-dying-industries/>, consultado a 20/06/2012.

Jaeger, Tim. 2006. «VJ life cinema unraveled: handbook for life visual performance». Dissertação de mestrado, San Diego, University da Califórnia.

Jameson, Fredric. 2001 [1991]. *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.

Jeff Howe. 2006. «The rise of crowdsourcing», *Wired*, junho, <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>, consultado a 10/01/2009.

Jenkins, Henry, Katie Clinton, Ravi Purushotma, Alice J. Robison, e Margaret Weigel. 2006. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. S. I: MacArthur Foundation, http://www.digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF, consultado a 10/02/2013.

Jenkins, Henry. 2008 [2006]. *Convergence Culture: Where the Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.

Jenkins, Henry. 2008. «From youtube to wetube», http://henryjenkins.org/2008/02/from_YouTube_to_wetube.html, 13 de fevereiro, consultado a 21/02/2013.

Jenkins, Henry. 2010. «Hollywood goes ‘transmedia’», http://henryjenkins.org/2010/04/hollywood_goes_transmedia.html, consultado a

27/04/2010.

Journout, Marie-Thérèse. 2011. *Films Amateurs Dans Le Cinema de Fiction*. Paris: Armand Colin.

Jovanovic, Stefan. 2003. «The ending(s) of cinema: notes on the recurrent demise of the seventh art», *Off Screen*, 30 de abril, http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/death_cinema.html, consultado a 10/02/2011.

Kattele, Alan. 2000. *Home Movies: A History of the American Industry 1897-1979*. McLean: Transition.

Kattelle, Alan. 2004. «Once, there was film: looking back at amateur motion picture Technologies» In ed. Broderick Fox. *Spectator, Rethinking the Amateur*, primavera, vol. 24.1, 53-64.

Katzban, Nicholas. 2012. «Special effects for everyone: the democratization of CGI Technology», *The Credits*, 22 de agosto, <http://www.thecredits.org/2012/08/special-effects-for-everyone-the-democratization-of-cgi-technology/>, consultado a 30/08/2012.

Kaufman, Debra. 2011. «Film fading to black», *Creative Cow*, Julho/agosto <http://magazine.creativecow.net/article/film-fading-to-black>, consultado a 25/05/2012.

Kenner. 1999. «MyHollywood! So you wanna be in pictures? Pick up your tools and shoot», *Wired*, outubro, <http://www.wired.com/wired/archive/7.10/microcinema.html>, consultado a 15/02/2011.

Kinder, Marsha. 2003. «Designing a database cinema». In *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, eds. Jeffrey Shaw, e Peter Weibel. Cambridge: MIT Press, 346-351.

Kleiner, Dmytri. 2010. *The Telekommunit Manifesto*. Amesterdão: Network books.

Koo, Ryan. 2012 [2010]. *The DSLR Cinematography Guide*. S. l.: NoFilmScholl.

Kracauer, Siegfried. 1997 [1960]. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press.

Krauss, Rosalind. 1976. «Video: the aesthetics of narcissism». *October*, vol. 1, primavera, 50-64.

Krauss, Rosalind. 1999. *'A Voyage on the North Sea': Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londres: Thames & Hudson.

Lagos, Taso. 1999. «Do not reveal the ending: technology and the rise of microcinemas as an alternative forme of movies exhibitin in the United States». Dissertação de mestrado, Washington, Universidade de Washington.

Leadbeater, Charles, 2008. «We-think: what's it about?», <http://www.charlesleadbeater.net/orange-buttons/we-think.aspx>, consultado a 15/03/2011.

Leadbeater, Charles, e Paul Miller. 2004. *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*. London: Demos.

Lebow, Alisa. 2012. *The Cinema of Me: The Self and Subjectivity in First Person Documentary*. Londres: Wallflower.

Lenz, Henry Adam. 2010. «Narrative in live visual performance». Dissertação de mestrado, Florida, Universidade da Florida.

Lessard-Hébert, Michelle, Gabriel Goyette, e Gérald Boutin. 1994. *Investigação Qualitativa: Fundamentos e Práticas*, Lisboa: Instituto Piaget.

Lévy, Pierre. 1994. *L'intelligence collective: pour une anthropologie du*

cyberespace. Paris: La Découverte.

Lévy, Pierre. 2000 [1997]. *Cibercultura: Relatório para o Conselho da Europa no Quadro do Projeto 'Novas tecnologias: cooperação cultural e comunicação'*. Lisboa: Piaget.

Lew, Michael. 2004. «Live cinema: designing an instrument for cinema editing as a live performance», <http://mf.media.mit.edu/pubs/conference/LiveCinema.pdf>, consultado a 10/05/2009.

Lewis, Jon. 2004. «Parting glances». *Cinema Journal*, nº 43.3, primavera: 98-101.

Libert, Barry; Spector, Jon [et al.]. 2007. *We Are Smarter Than Me: How to Unleash the Power of Crowds in Your Business*. Pensilvânia: Wharton School.

Lieberman, David. 2013. «Kodak emerges from bankruptcy vowing To continue supplying film to Hollywood», *Deadline*, 3 de setembro, <http://www.deadline.com/2013/09/kodak-emerges-from-bankruptcy-vowing-supply-film-hollywood/>, consultado a 15/10/2013.

Lins, Consuelo, e Thais Blank. 2012. «Filmes de família, cinema amador e memória do mundo». *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, nº 37, São Paulo: Universidade de São Paulo: 52-74.

Lipovetsky, Gilles, e Jean Serroy. 2010 [2007]. *O Ecrã Global: Cultura Mediática e Cinema na Era Hipermoderna*. Lisboa: Edições 70.

Liu, J. H. 2012. «Geeking out on Kickstarter statistics», *Wired*, 18 de julho, <http://www.wired.com/geekdad/2012/07/kickstarter-stats/>, consultado a 18/07/2012.

Lodge, Guy. 2013. “Malick's 'To the Wonder' to be released day-and-date in theaters and on VOD”, *HitFix*, 28 de março, <http://www.hitfix.com/in-contention/malicks-to-the-wonder-to-be-released-day-and-date-in-theaters-and-on-vod>, consultado a 17/04/2013.

Lorenzo, Caridad Botella. 2012. «The mobile aesthetics of cell phone made films: short history», *Cinemascope*, nº 17, <http://cinemiz.net/cifj/?p=1385>, consultado 10/12/2012.

Luca, Luís Gonzaga de. 2009. *A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.

Lucas, George. 1999. In Paula Parisi «Grand illusion: the master of myth rewrites history». *Wired*, maio, <http://www.wired.com/wired/archive/7.05/illusion.html>, consultado a 13/07/2012.

Lucas, George. 2002. «American Cinematographer: George Lucas Interview», *American Cinematographer*, <http://www.theasc.com/magazine/sep02/exploring/page2.html>, consultado a 13/06/12.

Machado, Arlindo (1998), «Apresentação». In *Ensaio Sobre a Fotografia: Para uma Filosofia da Técnica*. Vilém Flusser. Lisboa: Relógio d'Água.

Machado, Arlindo. 2008 [1997]. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus.

Maciel, Kátia, org. 2009. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa.

Makela, Mia. 2006. «Life cinema: language and elements». Dissertação de mestrado, Helsínquia, Universidade de Helsínquia de Arte e Design.

Makela, Mia. 2008. «The practice of live cinema». In ed. Álvaro Barbosa. *ARTECH 2008: Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts*. Porto: Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes e Escola de Arte da Universidade Católica Portuguesa Portuguese, 83-91.

Makhmalbaf, Samira. 2000. «The digital revolution and the future cinema», <http://www.library.cornell.edu/colldev/mideast/makhms.htm>, consultado a 18/04/2011.

- Manovich Lev. 1998. «Database as symbolic form»,
<http://www.manovich.net/articles.php>, consultado a 15/02/2010
- Manovich Lev. 2000. «Macromedia and micro-media»,
<http://www.manovich.net/articles.php>, consultado a 15/02/2010.
- Manovich, Lev. 1997. «About Little Movies»,
<http://archive.rhizome.org/artbase/1688/statement-new3.html>, consultado a 14/02/2011.
- Manovich, Lev. 1996. «Cinema and digital media». In *Media Art Perspectives*, eds. Jeffrey Shaw, e Hans Peter Schwarz. Ostfildern: Cantz Verlag,
<http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema-zkm.html>, consultado a 27/09/2010.
- Manovich, Lev. 1998. «Database as a simbolic form»,
<http://www.manovich.net/articles.php>, consultado a 01/03/2010.
- Manovich, Lev. 1999. «Cinema by numbers: ASCII films by Vuk Cosic»,
<http://www.manovich.net/articles.php>, consultado a 20/01/2010.
- Manovich, Lev. 1999. «What is digital cinema?». In ed. Nicholas Mirzoeff. *The Visual Culture Reader*. Londres: Routledge.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2013. Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, 28 de setembro.
- Marquez, Gabriel Garcia. 1994 [1967], *Cem Anos de Solidão*, Lisboa: RBA.
- Martins, Hermínio. 2003. «Aceleração, progresso e experimentum humanum». In *Dilemas da Civilização Tecnológica*, coord. Hermínio Martins, e José Luís Garcia Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 19-77.
- Mascarello, Fernando, org. 2006. *História do Cinema Mundial*, Campinas: Papirus.

Massolution. 2012. «Crowdfunding industry report: market trends, composition and crowdfunding platforms», research report abridged version, maio, <http://pt.scribd.com/doc/92834651/Massolution-abridged-Crowd-Funding-Industry-Report>, consultado a 30/07/2012.

McClintock, Pamela. 2012. «CinemaCon 2012: Fox will stop U.S. 35mm film distribution within two years», *The Hollywood Reporter*, 24 de abril, <http://www.hollywoodreporter.com/news/cinemacon-2012-fox-35mm-john-fithian-chris-dodd-distribution-digital-exhibition-315688>, consultado a 26/04/2012.

McGregor, Michael. 2010. «Hello Sundance: the Woods to premiere at Sundance», *Kickstarter blog*, 2 de dezembro, <http://www.kickstarter.com/blog/hello-sundance-the-woods-to-premiere-at-sundance>, consultado a 15/08/2012.

McKernan, Brian. 2005. *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Post-Production and Distribution*. Nova Iorque: McGraw Hill.

McLean, Prince. 2007. «Road to Mac OS X Leopard; QuickTime; QuickTime, iTunes, and media features», *Apple Insider*, 25 de outubro, http://appleinsider.com/articles/07/10/25/road_to_mac_os_x_leopard_quicktime_itunes_and_media_features.html, consultado a 10/03/2012.

Mekas, Jonas. 1972 [1960] «On Film Troubadours». In *Movie Journal: The Rise of American Cinema 1959-1971*, Nova Iorque: Collier, 20-29.

Mendes, Miguel Gonçalves. 2012. «A crise, a criação e o financiamento coletivo», *Expresso*, 12 de agosto, *Actual*, 24-26.

Mendes, Miguel Gonçalves. 2012. «Um filme pago por quem lá aparece». Entrevista concedida a Ricardo Rodrigues, *Diário de Notícias*, 12 de agosto, *Notícias Magazine*, 52-54.

Menotti, Gabriel. 2008. «Através da sala escura: Uma aproximação entre a ala de cinema e o lugar do vjing». In *ARTECH 2008: Proceedings of the 4th International*

Conference on Digital Arts, ed. Álvaro Barbosa. Porto: Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes e Escola de Arte da Universidade Católica Portuguesa, 251-254.

Menotti, Gabriel. 2010. «Arte moderna, cinema e live cinema», <http://www.livecinema.com.br/blog/236>, consultado a 26/09/2011.

Michelitch, Jason. 2013. «*Star Wars* revolutionized special effects twice; can it do it again?», *Wired*, 12 de dezembro, Underwire, <http://www.wired.com/underwire/2013/02/star-wars-fx/>, consultado a 20 de dezembro.

Miller, Nancy. 2007. «Minifesto for a new age». *Wired*. nº 15. 03 de março, <http://www.wired.com/wired/archive/15.03/snackminifesto.html>, consultado a 12/05/2010.

Miller, Toby, e Robert Stam, ed. 2004 [1999]. *A Companion to Film Theory*. Londres: Backwell.

Miller, Toby. 2009. «Cybertarians of the world unite: you have nothing to lose but your tubes!». In. *The YouTube Reader*. eds. Pelle Snickars, e Patrick Vonderau. Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.

Mirzoeff, Nicholas. 2001. *An Introduction to Visual Culture*. Londres: Routledge.

Monaco, James. 2009 [1977]. *How to Read a Film: Movies Media and Beyond. Art, Technology, Language, History, Theory*. Nova Iorque: Oxford University Press.

Monteiro, Paulo Filipe. 1996. «Fenomenologias do cinema». In *Revista de Comunicação e Linguagens, O Que é o Cinema?*, org. João Mário Grilo, e Paulo Filipe Monteiro, nº 23, Lisboa: Cosmos, 61-112.

Moran, James M. 2002. *There's No Place Like Home Video*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Cinema 2.0

Morin, Edgar. 1997 [1956]. *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia*. Lisboa: Relógio D'Água.

Moura, Fernando. 2013. «Espanha adopta sistema de distribuição de cinema via satellite», *Produção Profissional*, 2 de abril, <http://www.pp.com.pt/article.php?a=5220#.UufYbBx-Uy4>, consultado a 20/04/2013.

Mulvey, Laura. 2006. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Londres: Reaktion.

Murch, Walter. 1999. «A digital cinema of the mind? could be». *New York Times*, 2 de maio, <http://www.nytimes.com/library/film/050299future-film.html/>, consultado a 20/05/2012.

Naimark, Michael. 1998. «World's first interactive filmmaker». *Interval Trip Report*, nº 27, maio, <http://www.naimark.net/writing/trips/praguetrip.html>, consultado a 20/06/2011.

Nicholson, Heather Norris. 2012. *Amateur Film Meaning and Practice c. 1927-1977*. Manchester: Manchester University Press.

Nogueira, Luís. 2008. «Cinema 2.0: o cinema doméstico na era da internet». *Doc On-line Revista Digital de Cinema Documentário, Filmes Caseiros e Filmes para a Internet*, www.doc.ubi.pt, consultado em 28/12/2012.

Nolan, Christopher. 2012. «The traditionalist». Entrevista concedida a Jeffrey Ressler. *Directors Guild of America*, <http://www.dga.org/craft/dgaq/all-articles/1202-spring-2012/dga-interview-christopher-nolan.aspx>, consultado a 20/06/2012.

O'Reilly, Tim, e John Battelle. 2009. «Web squared: web 2.0 five years on», <http://www.web2summit.com/web2009/public/schedule/detail/10194>, consultado a 02/04/2010.

Cinema 2.0

O'Reilly, Tim. 2005. «What is Web 2.0»,
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>,
consultado a 02/04/2010.

O'Reilly, Tim. 2006. «Web 2.0 Compact Definition. Trying Again»,
<http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>, consultado a
02/04/2010.

Odin, Roger, ed. 1995. *Le Film de Famille: Usage Privé, Usage Public*. Paris:
Mériidiens Klincksieck.

Odin, Roger. 1999. «La question de l'amateur», *Communications*, nº 68: 47-89.

Odin, Roger. 2009. «*Question Posées à la théorie du cinéma par les films tournés
sur téléphone portable*». In *Dall'inizio, alla fine. In the very beginning and the very
end. Film theory in perspective*, eds. Francesco Casetti, Jane Gaines, e Valentina Re.
Udine: Film Form, 363-372.

Odin, Roger. 2012. «Cinema e telefone portátil: elegia do cinema 'p'». Comunicação
apresentada no Centro de Pesquisa Cinema e Documentário da Unicamp, Campinas,
Universidade Estadual de Campinas, 2 de maio.
[http://www.4shared.com/mp3/RdrSveUW/roger_odin_unicamp_quinta_feira_cepeci
doc_cinema_p.html](http://www.4shared.com/mp3/RdrSveUW/roger_odin_unicamp_quinta_feira_cepeci_doc_cinema_p.html), consultado a 02/05/2012.

Oliveira, Dário, org. 2001. *Digital Cinema: Ciclo de Cinema, Instalações e
Performance*. Porto: Sociedade Porto 2001.

Parente, André, e Victa de Carvalho. 2009. «Entre cinema e arte contemporânea»,
Revista Galáxia, nº 17, Junho: 27-40.

Parente, André. 2007. «Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do
Dispositivo». In *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*, org., Manuela Penafria,
e Índia Mara Martins. Covilhã: LabCom, 4-31

Cinema 2.0

Parisi, Paula. 1999. «Grand Illusion», *Wired*, maio.

Parlamento Europeu. 2013 [2011]. «Resolução do Parlamento Europeu, de 16 de Novembro de 2011, sobre o cinema europeu na era digital». *Jornal Oficial da União Europeia*, 31 de Maio, <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2013:153E:0102:0114:PT:PDF>, consultado a 30/11/2013.

Peirce, Charles Sanders. 1999. *Semiótica*. São Paulo: Perspetiva.

Penafria, Manuela, e Índia Mara Martins, org. 2007. *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LabCom.

Pereira, Tiago. 2012. «Cantam as filhas da rosa: angariação de fundos para a realização de um documentário sobre a viola campaniça do alentejo», <http://massivemov.com/projectDetail.php?idProjecto=272>, consultado a 12/10/2012.

Pramaggione, Maria, e Tom Wallis. 2005. *Film: A Critical Introduction*. Londres: Laurence King Publishing.

Prince, Stephen. 1996. «True lies: perceptual realism, digital images, and film theory» *Film Quarterly*, vol. 49, nº 3., primavera: 27-37.

Quinn, Tom. 2012. In «Bachelorette' and the video-on-demand revolution: How digital distribution is changing indie cinema». Adam B. Vary, *Insidemovies*, 24 de agosto, <http://insidemovies.ew.com/2012/08/24/bachelorette-video-on-demand-indie-cinema/>, consultado a 30/08/2012.

Quintana, Àngel. 2008. *Virtuel? À L'ère du Numérique le Cinéma Est Toujours Le Plus Réaliste des Arts*. Paris: Cahiers du Cinéma.

Ragin, Charles; Becker, Howard. 1992. *What is a Case?: Exploring the Foundations of Social Inquiry*, Cambridge: University Press.

Ramey, Kathryn. 2004. «DIY (Do It Yourself) Distribution and MicroCINEMA Exhibition Amongst Contemporary Experimental and Alternative Film and Video Makers». Comunicação apresentada na conferência Society for Cinema and Media Studies. Atlanta, 7 de março.

Rancière, Jacques. 2009. *The Future of The Image*. S.l: Verso.

Rancière, Jacques. 2010 [2008]. *O Espectador Emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.

ReadWrite.2012. «Top 10 youTube vídeos of all time», *Readwrite*, 02 de setembro, http://readwrite.com/2012/09/02/top_10_youtube_videos_of_all_time#awesm=~otZP9OYXvr275X, consultado a 10/10/2013.

RedShark. 2013. «Sony reveals its consumer 4K camera format», *RedShark News*, 11 de abril, <http://www.redsharknews.com/technology/item/624-sony-reveals-its-consumer4k-camera-format>, consultado a 11/06/2013.

Rees, A. L. 2008 [1999]. *A History of Experimental Film and Video*. Londres: British Film Institute.

Rees, A. L., David White, Steven Ball, e Duncan Curtis, ed. 2011. *Expanded Cinema. Art, Performance and Film*. Londres: Tate Publishing.

Renard, Caroline. 2010. «Numérique le cinema, et alors?». In *Le Cinéma, et Après*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, org. Maxime Scheinfeigel, 25-35.

Richardson, F. H. . 2002 [1911]. *Projection*. In *Moviegoing in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. org. Gregory Waller. Massachusetts: Blackwell, 75.

Ritzer, George e Nathan Jurgenson. 2010. «Production, consumption, presumption: the nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’», *Journal of Consumer Culture*, vol. 10 n° 1: 13-36.

Ritzer, George. 2001. *Explorations in The Sociology of Consumption: Fast Food, Credit Cards and Casinos*. Londres: SAGE.

Robinson, David 1996. «Acerca de uma classe particular de ilusão ótica – a evolução do movimento cinematográfico». In, *A Magia da Imagem. A Arqueologia do Cinema Através das Coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim*. Catálogo da Exposição com o Mesmo Nome, AAVV. Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema, 123-141.

Rodowick, David Norman. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, e Londres: Harvard University Press.

Rodowick, David Norman. 2010 [2007]. «An Elegy for Theory». In, *The Film Theory Reader: Debates and Arguments*, org. Marc Fursternau. Londres e Nova Iorque: Routledge.

Rombes, Nicholas. 2005. «Avant-garde realism», *ctheory.net*, 19 de Janeiro, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442>, consultado a 02/05/2010.

Rombes, Nicholas. 2009. *Cinema in the Digital Age*. Londres: Wallflower.

Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Londres: Sage.

Rosenbaum, Jonathan. 2010. *Goodbye Cinema, Hello Cinephilia: Film Culture in Transition*. Chicago e Londres: University of Chicago Press.

Roth, M. S. 2007. «Ordinary film: Péter Forgács's *The Maelstrom*» In. *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories*, ed. Karen Ishizuka e Patricia Zimmerman. Berkeley: University of California Press.

Rubin Michael. 1991. *Nonlinear: A Guide to Digital Film and Video Editing*. Florida: Triad Publishing Company.

Cinema 2.0

Rushton, Richard, e Gary Bettins. 2010. *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates*. Nova Iorque: Mc Graw Hill.

Santos Silva, Augusto, e José Madureira Pinto, org. 1986. *Metodologia das Ciências Sociais*. Porto: Afrontamento

Sardo, Delfim. 2007. «Cinema, não cinema: notas sobre a relação entre arte e cinema». *Docs.pt Revista de Cinema Documental*, dezembro, 45-49.

Schafer, Mirko Tobias. 2011. *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amesterdão: Amsterdam University Press.

Scheinfeigel, Maxime, org. 2010. *Le Cinéma, et Après?*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.

Schiller, Dan. 2002 [1999]. *A Globalização e as Novas Tecnologias*. Lisboa: Presença.

Schneider, Alexandra. 2010. «*A new type of cinema? some preliminary observations about phone films; Bianco e Nero*, nº 568: 75-83

Scholz, Trebor. 2008. «Market ideology and the myths of web 2.0», *First Monday*, vol.13, nº 3, 3 de março. <http://firstmonday.org/article/view/2138/1945>, consultado a 11/07/2012.

Seabra, Augusto M. 2006. «O Cinema na era digital». *Público*, 26 de junho.

Seabra, Augusto M. 2007. «A constituição do cinema como arte». *Docs.pt Revista de Cinema Documental*, dezembro, 22-29.

Seidler, Ellen. 2012. «Film distributor's 'day-and-date' and 'ultra' release models show sucesss», *VoxIndie*, 16 de setembro, <http://voxindie.org/?p=2501>, consultado a 13/03/2013.

Sena, Nuno. 2011. Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Lisboa, 22 de junho.

Shand, Ryan. 2008. «Theorizing amateur cinema: limitations and possibilities», *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, nº 8, Minnesota: University of Minnesota Press, 36-60.

Shankland, Stephen. 2012. «Hollywood-style movies with an iPhone 5? It can be done», *CNet*, 2 de outubro, http://news.cnet.com/8301-1035_3-57524128-94/hollywood-style-movies-with-an-iphone5-it-can-be-done/, consultado a 26/03/2013.

Sharma, Shewta. 2010. «Collaborative cinema is more than sum of parts», *The Sunday Guardian* 20, 23.

Sharp, Jasper, e Michael Arnold. 2002. «Forgotten Fragments. An Introduction to Japanese Silent Cinema. An Interview with Midori Sawato», http://www.midnighteye.com/features/silentfilm_pt2.shtml, consultado a 19/07/2011.

Shaughnessy, Adrian. 2006. «Last night a VJ zapped my retinas: the rise and rise of Vjing». In. *Audio-Visual Art + VJ Culture*, ed. Michael Faulkner/D-Fuse. Londres: Laurence King.

Shaw, Jeffrey, e Peter Weibel, ed. 2003. *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Cambridge: The MIT Press.

Shaw, Jeffrey. 2003. «Introduction». In ed. Jeffrey Shaw, e Peter Weibel, *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Cambridge: MIT Press, 19-27.

Shelah, Shmulik. 2010. «Autodesk CEO: we'll make Avatar on an iPad», *Globes Israel Business News*, 14 de novembro, <http://www.globes.co.il/serveen/globes/docview.asp?did=1000599555&fid=1724>, consultado a 06/01/2013.

Sherman, David, e Rebecca Barten.S. d. Total mobile home microCINEMA,

http://www.totalmobilehome.com/tmh_history.htm, consultado a 10/10/2010.

Silverman, Leon. 2005. «The new post production workflow: yoday and tomorrow». In *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook*, ed. Charles S. Swartz. S. l.: Focal Press/Elsevier, 15-56.

Snickars, Pelle, e Patrick Vonderau, eds. 2009. *The YouTube Reader*. Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.

Sobchack Vivian. 1999. «Nostalgia for a digital object: regrets on the quickening of QuickTime», *Millennium Film Journal*, nº 34, outono, <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html>, consultado a 14/02/2008.

Sobchack, Vivian. 2003 [1999]. «Nostalgia for the digital object: regrets on the quickening of QuickTime». In *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, eds. Jeffrey Shaw, e Peter Weibel. Cambridge: The MIT Press, 66-73.

Sørensen, Bjorn. 2008. «Digital video and Alexandre Astruc's caméra-stylo: the new avant-garde in documentary realized?». In *Intellect, Studies in Documentary Film*, Vol. 2, nº1, 47-59.

Sotosky, Stacey. 2008. *Performance Cinema: Merging Forms, Historical Perspective, and ATRA*, <http://www.staceysotosky.com/Performance%20Cinema.pdf>, consultado a 19/07/2011.

Spanner Films. S. d. «How to crowdfund your film», http://www.spannerfilms.net/how_to_crowd_fund_your_film, consultado a 12/01/2011.

SPT/AMPAC. 2007. *The Digital Dilemma 2: Perspectives from Independent Filmmakers, Documentarians and Nonprofit Audiovisual Archives*. Los Angeles: Science and Technology Council of Academy of Motion Pictures Arts and Sciences

Stam, Robert. 2005. *Film Theory: An Introduction*. Malden e Oxford: Blackwell.

Standish, Isolde. 2006 [2005]. *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. Nova Iorque e Londres: Continuum.

STC/AMPAS. 2005. *The Digital Dilemma: Strategic Issues in Archiving and Accessing Digital Motion Picture Materials*. Los Angeles: Science and Technology Council of Academy of Motion Pictures Arts and Sciences.

Stein, Joel. 2011. «Profiling Joseph Gordon-Levitt: the crowd-sourced version», *Time*, 18 de setembro, <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,2093273,00.html#ixzz2rip6qvMU>, consultado a 15/12/2011.

Steven, Soderbergh. 2005. «Thinking outside the box office», *Wired*, 12 de dezembro, http://www.wired.com/wired/archive/13.12/soderbergh_pr.html, consultado a 22/02/2012

Stiegler, Bernard. 2009. «The carnival of the new screen: from hegemony to isonomy». In *The YouTube Reader*, eds. Pelle Snickars e Patrice Vonderau. Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv, 40-59.

Strangelove, Michael. 2010. *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Toronto, Buffalo e Londres: Toronto University Press.

Strauven, Wanda, ed. 2006. *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amesterdão: Amsterdam University Press.

Sullivan, Michael. S. d. Welcome to the crowdfunding Wiki!, <http://crowdfunding.pbworks.com/w/page/10402176/Crowdfunding>, consultado a 15/10/2012

Sundance. S. d. «New frontier», <http://www.sundance.org/festival/festival-program/new-frontier/>, consultado a 08/08/2012).

Surowiecki, James. 2005. *The Wisdom of Crowds: Why the Many are Smarter than*

the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations. New York: Random House.

Surowiecki, James. (2009 [2005]). *A Sabedoria das Multidões*. Lisboa: Lua de Papel.

Swartz, Charles S., ed. 2005. *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook*, Nova Iorque: Focal Press/Elsevier.

Tapscott, Don, e Anthony D. Williams. 2006. *Wikinomics: How Masscollaboration Changes Everything*. New York: Portfolio.

Tarnation: dossier de imprensa, <http://www.newyorkerfilms.com/Tarnation-%282003%29/1/261/>, consultado a 25/01/2013.

Tarr, Bela. 2012. «O insustentável peso do ser». Entrevista concedida a Luís Miguel Oliveira, *Público*, 15 de Junho, Ípsilon, 16-17.

Taubin, Amy. 2007. «All talk?», *Film Comment*, novembro/dezembro, <http://www.filmlinc.com/fcm/nd07/mumblecore.htm>, consultado a 27/08/2012.

Tavares, Miriam. 2008. *Cinema Digital: Novos Suportes, Mesmas Histórias*, http://www.cap.eca.usp.br/ars12/cinema_digital.pdf, consultado a 19/04/2011.

Terranova, Tiziana. 2003 [2000]. «Free labor: producing culture for the digital economy», *Social Text*, 18 (2), 33-58, <http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/voluntary>, consultado a 20/07/2012.

Terranova, Tiziana. 2004. *Network Culture: Politics for the Information Age*. Fortescue: Pluto.

Thakker, Neha Raheja. 2010. In «Colaborative cinema is more than the sum of parts», *The Sunday Guardian Nova Delhi*, 14 de novembro, *The Sunday Guardian* 20, 23.

Thanouli, Eleftheria. 2009. *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*. Londres, Wallflower.

The Guardian. 2006. «Full-length film shot on phone», *The Guardian*, <http://www.theguardian.com/film/2006/jun/14/news2>, consultado a 10/11/2011.

Titlow, John Paul. 2012. «Charlie bites finger, nabs \$500,000 & fuels tv's online future», *Readwrite*, 08 de Outubro, <http://readwrite.com/2012/10/08/charlie-bit-my-finger-web-tv-series#awesm=~otZOccfmkSRb8D>, 14/02/2013.

Toffler, Alvin. 1999 [1981]. *A Terceira Vaga*. Lisboa: Livros do Brasil.

Tofts, Darren. 2007. «Dead to the world: The future of hand-held art», *Scan Journal*, vol 4, nº 3, dezembro, http://scan.net.au/scan/journal/print.php?journal_id=102&j_id=12, consultado a 02/07/2012.

Tomaz, Cláudia. 2006a. «A solidão do vídeo ou mudar o estado das coisas». *Premiere*, janeiro, 16.

Tomaz, Cláudia. 2006b. «Mobile-work-in-progress». *Premiere*, março, 16.

Tomaz, Cláudia. 2006c. «Artista digital: a arte do quotidiano». *Premiere*, abril, 17.

Tomaz, Cláudia. 2006d. «Interact I». *Premiere*, outubro, 18.

Tomaz, Cláudia. 2006e. «Interact II – Soft cinema». *Premiere*, novembro, 18.

Tomaz, Cláudia. 2006f. «Interact na net». *Premiere*, dezembro, 20.

Tomaz, Cláudia. 2007a. «Interact 4: desenhar a interatividade». *Premiere*, janeiro, 16.

Tomaz, Cláudia. 2007b. «Nano era». *Premiere*, fevereiro, 18.

Cinema 2.0

Tomaz, Cláudia. 2009. «just DO IT!»,

http://holonfilmlab.blogspot.com/2009_04_01_archive.html, consultado a 03/12/2010.

Trier, Lars Von; Thomas Vinterberg. 2005 [1995]. «Dogme 95: the vow of chastity». In *Technology and Culture, The Film Reader*, org. Andrew Utterson. Nova Iorque: Routledge.

Tryon, Chuck. 2009. *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Movie Convergence*. New Brunswick, Nova Jérсия e Londres: Rutgers University Press.

Tudor, Andrew. 1985. *Teorias do Cinema*. Lisboa: Edições 70.

Ulin, Jeff. 2010. *The Business of Media Distribution: Monetizing Film, TV, and Video Content*. New York: Elsevier.

Usai, Paolo Cherchi. 2001. *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. Londres: British Film Institute.

Vary, Adam B. 2012. «‘Bachelorette’ and the video-on-demand revolution: how digital distribution is changing indie cinema», *Insidemovies*, 24 de agosto, <http://insidemovies.ew.com/2012/08/24/bachelorette-video-on-demand-indie-cinema/>, consultado a 13/04/2013.

Verrier, Richard. 2014. «End of film: Paramount first studio to stop distributing film prints», *LATimes*, 17 de janeiro, <http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-paramount-digital-20140117,0,1331268,print.story>, consultado a 17/01/2014.

Virilio, Paul. 1994. *The Vision Machine*. Londres: British Film Institute.

Viveiros, Paulo. 2005. *A Imagem do Cinema. História, Teoria, Estética*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Cinema 2.0

Viveiros, Paulo. 2007. «Cinema e tecnologia: novas interações». *Atas do 4º Congresso da SOPCOM*. Braga: Universidade do Minho.

Viveiros, Paulo. 2008. «O espaço das atrações». In *Atas do 5º Congresso da SOPCOM*. Braga: Universidade do Minho.

Viveiros, Paulo. 2009. «Imagem. Excesso de artifício, débito estético», <http://www.plano21.net/terminal/toxic/pviveiros.pdf>, consultado a 06/07/2009.

Wallace, Lewis. 2011. «Coppola's vision for *Twixt*: diretor as DJ». *Wired*, 23 de Julho, Underwire Blogue, <http://www.wired.com/underwire/2011/07/twixt/>, consultado a 01/08/2011.

Warwick, Henry. 2003. «Towards a theory of performance cinema» <http://www.kether.com/liveCinema/SFPCS/Warwick-Index.html>, consultado a 08/06/2011.

Watercutter, Angela. 2011. «*Life in a Day* distills 4,500 hours of intimate video into urgent documentary». *Wired*, 29 de julho, <http://www.wired.com/underwire/2011/07/life-in-a-day-interviews/all/1>, consultado a 22/07/2012.

Weibel, Peter. 2003. «Preface». In, *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, ed. Jeffrey Shaw, e Peter Weibel Cambridge, MIT Press, 16-17.

Willis, Holly. 2008 [2005]. *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. Londres: Wallflower.

Willis, Holly. 2009. «Real time live. cinema as performance», <http://www.thefreelibrary.com/Real+time+live:+cinema+as+performance.a0205863239>, consultado a 14/06/2011.

Willoquet-Maricondi, Paula, e Mary Alemany-Galway, ed. 2008. *Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema*. Lanham, Maryland, Toronto e Plymouth:

Cinema 2.0

Scarecrow Press.

Xavier, Ismail. 1983. *A Experiência do Cinema: Uma Antologia*. Rio de Janeiro: Graal.

Yin, Robert. 1993. *Applications on Case Study Research*, Londres: Sage

Yin, Robert. 1994. *Case Study Research: Design and Methods*, Londres: Sage

Yin, Robert. 2003. *Case Study Research, Design and Methods*. Londres: Sage.

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. Nova Iorque: Dutton.

Zimmer, Michael. 2008. «The externalities of search 2.0: the emerging privacy threats when the drive for the perfect search engine meets web 2.0», *First Monday*, vol.13, nº 3, <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2136/1944>, consultado a 11/07/2012.

Zimmermann, Patricia. 1995. *Reel Families: A Social History of Amateur Film*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.

Zimmermann, Patricia. 1999. «Cinéma Amateur et Démocratie», *Communications*, nº 68, Paris: Seuil, 281-292.

Zimmermann, Patricia. 2007. «Introduction - the home movie movement: excavations, artifacts, minings». In *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories*, ed. Karen Ishizuka, e Patricia Zimmerman. Berkeley: University of California Press.

FILMOGRAFIA

10 sobre Dez (10 on Ten); realização: Abbas Kiarostami; 2004; Irão e França

ABC África (ABC Africa); realização: Abbas Kiarostami; 2001; Irão.

Abismo (O) (The Abyss); realizador: James Cameron; 1989; EUA.

Actividade Paranormal 2 (Paranormal Activity 2); realizador: Tod Williams; 2010; EUA.

Actividade Paranormal 3 (Paranormal Activity 3); realizadores: Henry Joost, Ariel Schulman; 2011; EUA.

Actividade Paranormal 4 (Paranormal Activity 4); realizadores: Henry Joost, Ariel Schulman; 2012; EUA.

Algorithmic Search for Love; criador: Julian Palacz; 2010; Alemanha [instalação].

Alice in the Underground; realizadora: Cláudia Tomaz; 2010; Reino Unido.

Alien – O 8º Passageiro (Alien); realizador: Ridley Scott; 1979; EUA e Reino Unido.

Anna Karenina; realização: Joe Wright; 2012; Reino Unido.

APB – All Points Between; criador: *The Light Surgeons*; 2001 – ; Reino Unido [espetáculo cinema ao vivo].

Arbitrage - A Fraude (Arbitrage); Nicholas Jarecki; 2012; EUA.

Arca Russa (A) (Russkiy Kovcheg); realizador: Aleksandr Sokurov; 2002; Rússia, Alemanha, Japão, Canadá, Finlândia e Dinamarca.

Art of War (The); criador: The Light Surgeons; 2006; Reino Unido.

Cinema 2.0

At the Suicide of the Last Jew in the World in the Last Cinema in the World; realização: David Cronenberg; 2007; França [integrado em *Cada Um o Seu Cinema (Chacun son cinéma ou Ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence)*]

Avatar; realizador: James Cameron; 2009; Reino Unido e EUA.

Aventuras de Tintin – O Segredo do Licorne (As) (The Adventures of Tintin); realizador: Steven Spielberg; 2011; EUA e Nova Zelândia.

Bachelorette; realizadora: Leslye Headland; 2012; EUA.

Ballad of Technological Dependency; realizadora: Cláudia Tomaz; 2007; EUA.

Bamboozled; realizador: Spike Lee; 2000; EUA.

Batman Regressa (Batman Returns) realizador: Tim Burton; 1992; EUA e Reino Unido.

Beauty Inside (The); realizador: Drake Doremus; 2012, EUA.

Bestas do Sul Selvagem (Beasts of the Southern Wild); realização: Benh Zeitlin; 2012; EUA.

Book of Life (The); realizador: Hal Hartley; 1998; EUA e França.

Bordwalk Empire; criador: Terence Winter; 2010 – ; EUA [série de televisão].

Britain in a Day; realizador: Morgan Matthews e outros; 2012; Reino Unido.

Bubble; realizador: Steven Soderbergh; 2005; EUA.

Buena Vista Social Club; realizador: Wim Wenders; 1999; Alemanha, EUA, Reino Unido, França e Cuba.

Cinema 2.0

Cada Um o Seu Cinema (Chacun son Cinéma ou Ce Petit Coup au Coeur Quand la Lumière s'éteint et que le Film Commence); realizadores: vários; 2007; França.

Canyons (The); realizador: Paul Schrader; 2013; EUA.

Cavaleiro das Trevas Renasce (O) (The Dark Knight Rises); realizador: Christopher Nolan; 2012; EUA e Reino Unido.

Chad Vader: Day Shift Manager; criadores: Matt Sloan e Aaron Yonda; 2006 – 2012; EUA [série web].

Changes; realizadora: Cláudia Tomaz; 2007; EUA e Portugal [instalação].

Charlie Bit My Finger – Again!; realizador: Howard Davies-Carr; 2007; EUA.

Chegada de um Comboio à Estação de La Ciotat (A) (L'arrivée D'un Train à La Ciotat); realização: Auguste Lumière e Louis Lumière; 1895; França.

Chuck and Buck ; realizador: Miguel Arteta; 2000; EUA.

Cold Mountain; realizador: Anthony Minghella; 2003; EUA, Reino Unido, Roménia e Itália.

Comizi d'Amore; realizador: Pier Paolo Pasolini; 1964; Itália.

Cópia Certificada (Copie Conforme); realizador: Abbas Kiarostami; 2010; França, Itália, Bélgica e Irão.

Corações das Trevas (Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse); realizadores: Fax Bahr, George Hickenlooper e Eleanor Coppola; 1991; EUA.

Corda (A) (Rope); realizador: Alfred Hitchcock; 1948; EUA.

Cruise (The); realizador: Bennett Miller; 1998; EUA.

Cinema 2.0

Dance Party; realizador: Aaron Katz; 2006; EUA.

De Volta ao Quarto 666; realização: Gustavo Spolidoro; 2008; Brasil.

Dez (Ten); realização: Abbas Kiarostami; 2002; França e Irão.

Disaster 501: What Happened to Man?; realização: Jenle Hallund e outros; 2012; Dinamarca.

Django Libertado (Django Unchained); realização: Quentin Tarantino; 2012; EUA.

Dottie Gets Spanked; realizador: Todd Haynes; 1993; EUA.

Double Bill Artaud; realizador: Atom Egoyan; 2007; França.

Elogio do Amor (Éloge de l'amour); realizador: Jean-Luc Godard; 2001; França e Suíça.

Enigma da Pirâmide (Young Sherlock Holmes); realizador: Barry Levinson; 1985; EUA.

Era da Estupidez (A) (The Age of Stupid); realizador: Franny Armstrong; 2009; Reino Unido.

Essência do Amor (A) (To the Wonder); realizador: Terrence Malick; 2012; EUA.

Estrada de Palha; realizador: Rodrigo Areias; 2012; Portugal.

Exterminador Implacável II: O Dia do Julgamento (Terminator 2: Judgment Day); realizador: James Cameron; 1991; EUA e França.

Festa (A) (Festen); realizador: Thomas Vinterberg; 1998; Dinamarca e Suécia.

Festival Rocky de Terror (The Rocky Horror Picture Show); realizador: Jim Sharman; 1975; Reino Unido e EUA.

Cinema 2.0

Field-Works; criador: Masaki Fujihata; 1994 – 2013; Japão [cinema de base de dados].

FILM; realização: Tacita Dean; 2011; Reino Unido.

Filme Socialismo (Film Socialisme); realização: Jean-Luc Godard; 2010; Suíça e França.

Fim de Turno (End of Watch); realizador: David Ayer; 2012; EUA.

FIVE – Cinco Longos Planos Dedicados a Yasujiro Ozu (Five Dedicated to Ozu); realização: Abbas Kiarostami; 2003; Irão, Japão e França.

Four Eyed Monsters; realizadores: Susan Buice e Arin Crumley; 2005, EUA.

Friedmans (Os) (Capturing the Friedmans); realizador: Andrew Jarecki; 2003; EUA.

Funny Ha Ha; realizador: Andrew Bujalski; 2002, EUA.

Girls; criadora: Lena Dunham; 2012 – ; EUA [série de televisão].

Glaneurs et la Glaneuse... Deux Ans Après (Les); realizadora: Agnès Varda; 2002; França.

Hobbit: Uma Viagem Inesperada (The Hobbit: An Unexpected Journey); realizador: Peter Jackson; 2012; EUA e Nova Zelândia.

Holy Motors; realização: Leos Carax; 2012; França e Alemanha.

Home; realizador: *The Light Surgeons*; 2008; EUA.

Homem da Câmara de Filmar (O) (Chelovek s Kino-Apparatom); realizador: Dziga Vertov; 1929; URSS.

Hospital (The); realizador: Jonathan Caouette; 2001; EUA.

Cinema 2.0

House of Cards (The); criador: Beau Willimon, 2013 – ; EUA [série de televisão].

Hunt for Gollum (The); realizador: Chris Bouchard; 2009, Reino Unido.

I.K.U.; realizador: Shu Lea Cheang; 2000; Japão.

Idiotas (Os) (Idiotern); realizador: Lars Von Trier; 1998; Espanha, Dinamarca, Suécia, França, Holanda e Itália.

In One Breath: Alexander Sokurov's Russian Ark ; realização: Knut Elstermann; 2003; Alemanha e Rússia.

Inglesa e o Duque (A) (L'anglaise et le Duc); realizador; Eric Rohmer; 2001; França.

Inside my Hear; realizadora: Cláudia Tomaz; 2013; Reino Unido.

Inside; realizador: D. J. Caruso; 2011; EUA.

Irmão, Onde Estás? (O Brother Where Art Thou?); realizador; Joel Coen; 2000; Reino Unido, França e EUA.

Isto Não é um Filme (In Film Nist); Mojtaba Mirtahmasb e Jafar Panahipag; 2011; Irão.

Japan in a Day; realizadores: Philip Martin e Gaku Narita; 2012; Reino Unido e Japão.

Jerry no Grande Hotel (The Bellboy); realizador: Jerry Lewis; 1960; EUA.

Jetée (La); realizador: Chris Marker; 1962; França.

José e Pilar; realizador: Miguel Gonçalves Mendes; 2010; Portugal.

Julien Donkey-Boy; realizador: Harmony Korine; 1999; EUA.

Kissing on the Mouth; realizador: Joe Swanberg; 2005; EUA.

Cinema 2.0

KODAK; realização: Tacita Dean; 2006; Reino Unido.

Korsakow Syndrome; criador: Florian Thallofer; 2000, Alemanha [cinema de base de dados].

Last Projectionist (The); realizador: Tom Lawes; 2011; Reino Unido.

Lawrence da Árabia (Lawrence of Arábia); realizador: David Lean; 1962; Reino Unido.

LDN24 Redux; criador: *The Light Surgeons*; 2011 – ; Reino Unido [espetáculo de cinema ao vivo].

LDN24; criador: *The Light Surgeons*; 2009; Reino Unido [instalação].

Leave Britney Alone; realizador: Chris Crocker; 2007; EUA.

Life in a Day; realizadores: Kevin MacDonald e outros; 2011; Reino Unido e EUA.

Like Someone in Love; realizador: Abbas Kiarostami; 2012; França e Japão.

Lincoln; realização: Steven Spielberg; 2012; EUA.

Little Movies; realização: Lev Manovich; 1994; EUA [integra *nº1 Binary Code*; *nº2 On the Ephemeral Nature of Little Movies*; *nº3 A Single Pixel Movie*; *nº4 Classical Cinema I*; *nº5 Classical Cinema II*; *nº6 On The Transient Nature of Electronic Image*].

Live Cinema Documentary; realizador: Toby Harris; 2010; Reino Unido.

Lobo de Wall Street (The Wolf of Wall Street); realização: Martin Scorsese; 2013; EUA.

Mãe Há Só Uma; realizador: João Canijo; 2006; Portugal.

Cinema 2.0

Man With a Movie Camera: The Global Remake; criadora: Perry Bard; 2007; EUA.

Manual de Instruções para Crimes Banais (C'est arrivé près de chez vous); realizadores: Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde; 1992; Bélgica.

Max With a Keitai; realizador: Max Schleser, 2009; Japão.

Melancolia (Melancholia); realizador: Lars Von Trier; 2011; Dinamarca, Suécia, França e Alemanha.

Mentor (The Master); realização: Paul Thomas Anderson; 2012; EUA.

Miseráveis (Os) (Les Misérables); realizador: Tom Hooper; 2012; EUA e Reino Unido.

Mistério de Oberwald (O) (Il Mistério de Oberwald); realização: Michelangelo Antonioni; 1980; Itália e República Federal da Alemanha.

Morgan M. Morganson's Date with Destiny; realização: Joseph Gordon-Levitt e outros; 2010; EUA.

Nick's Movie – Um Acto de Amor (Lightning Over Water); realização: Wim Wenders; 1980; Suécia e República Federal da Alemanha.

Nine Lives; realizador: Kenny Tan; 2008; Singapura [cinema de base de dados].

Nocturnes Pour le Roi de Rome; realizador: Jean Charles Fitoussi; 2005; França.

Noites; realizadora: Cláudia Tomaz; 2000; Portugal.

Nome de Código: Cloverfield (Cloverfield); realizador: Matt Reeves; 2008; EUA.

Nós; realizadora: Cláudia Tomaz; 2003; França e Portugal.

Notas Sobre Moda e Cidades (Aufzeichnungen zu Kleidern und Städten); Wim

Cinema 2.0

Wenders; 1989; República Federal da Alemanha e França.

Número Dois (Numéro Deux); realização: Jean-Luc Godard; 1975; França.

Nuovi Comizi D'amore; realizadores: Marcello Mencarini e Barbara Seghezzi; 2005; Itália.

Ocularis; criador: *The Light Surgeons*; 1998 – 1999; Reino Unido [espetáculo de cinema ao vivo].

One Day on Earth; realizador: Kyle Ruddick; 2012; EUA.

Onze Burros Caem no Estômago Vazio; realizador: Tiago Pereira; 2006; Portugal.

Owner (The); realizadores: vários; 2012; EUA e Alemanha.

Paranmanjang; realizadores: Chan-wook Park e Chan-kyong Park; 2011; Coreia do Sul.

Paranormal Activity - Actividade Paranormal (Paranormal Activity); realizador: Oren Peli; 2007; EUA.

Paranormal Activity: The Marked Ones; realizador: Christopher Landon; 2014; EUA.

Pardé; realizadores: Jafar Panahi e Kamboziya Partovi; 2013; Irão.

Parque Jurássico (Jurassic Park); realizador: Steven Spielberg; 1993; EUA.

Perle (La); realizadora: Marguerite Lantz; 2007; França.

Pina; realização: Wim Wenders; 2011; Alemanha, França e Reino Unido.

Pokémon Apokélypse; realizador: Kial Natale; 2010; Canadá.

Por Favor Rebobine (Be Kind Rewind); realizador: Michel Gondry; 2008; Reino

Cinema 2.0

Unido e EUA.

Portugal Shake; criador: Tiago Pereira; 2011 – ; Portugal.

Praias de Agnès (As) (Les Plages d'Agnès); realizadora: Agnès Varda; 2008; França.

Prazer em Roubar (The Pleasure of Being Robbed); realizador: Joshua Safdie ; 2008; EUA.

Project 2x1; realizadora: Hannah Roodman, 2013; EUA.

Projecto Blair Witch (The Blair Witch Project); realização: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez; 1999; EUA.

Psico (Psycho); realização: Alfred Hitchcock; 1960; EUA.

Puffy Chair (The); realizadores: Jay Duplass e Mark Duplass; 2005; EUA.

Quarto 666 (Chambre 666); realizador: Wim Wenders; 1982; França e República Federal da Alemanha.

Quem Quer Ser Bilionário? (Slumdog Millionaire); realizador: Danny Boyle; 2008; Reino Unido.

Respigadores e a Respigadora (Os) (Les Glaneurs et la Glaneuse); realizadora: Agnès Varda; 2000; França.

Riots in my Neighbourhood; realizadora: Cláudia Tomaz; 2011; Reino Unido.

Sabor da Cereja (O) (Ta'm e guilass); realizador: Abbas Kiarostami; 1997; Irão e França.

Saída dos Operários da Fábrica Lumière (A) (La Sortie des Usines Lumière); realização: Auguste Lumière e Louis Lumière; 1895; França.

Cinema 2.0

Schlimazeltov!; realizador: *The Light Surgeons*; 2009; EUA.

Self Help Av; criador: *The Light Surgeons*; 2005 – 2007; Reino Unido [espetáculo de cinema ao vivo].

Serpentes a Bordo (Snakes on a Plane); realizador: David R. Ellis; 2006; Alemanha, EUA e Canadá.

Shortbus; realizador: John Cameron Mitchell; 2006; EUA.

Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema; realizador: Christopher Kenneally; 2012; EUA.

SMS Sugar Man; realizador: Aryan Kaganof; 2008; Africa do Sul.

Soft Cinema – Navigating the Database; realizadores: Lev Manovich e Andreas Kratky; 2005; EUA.

Star Wars Kid; realizador: Ghyslain Raza; 2002; EUA.

Star Wars Uncut; realizador: Cassey Pugh e outros; 2009; EUA.

Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace); realizador: George Lucas; 1999; EUA.

Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones); realizador: George Lucas; 2002; EUA.

Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança (Star Wars Episode IV: A New Hope); realizador: George Lucas,; 1977; EUA.

Subliminal; realizadora: Cláudia Tomaz; 2006; Reino Unido.

Super Everything; criador: *The Light Surgeons*; 2012 – ; Reino Unido, Malásia [espetáculo de cinema ao vivo]

Cinema 2.0

Switching: An Interactive Movie; realizador: Morten Schjødt; 2003; Dinamarca.

Tape; realizador: Richard Linklater; 2001; EUA.

Tarnation; realizador: Jonathan Caouette; 2003; EUA.

This Film Was Shot on Digital; realizador: Ian Mantgani; 2012, Reino Unido.

Timecode; realizador: Mike Figgis; 2000; EUA.

Toy Story: Os Rivais (Toy Story); realizador: John Lasseter; 1995; EUA.

Transient Forms; criadora: Claudia Tomaz; 2010; Reino Unido [espetáculo de cinema ao vivo].

Tron (TRON); realizador: Steven Lisberger; 1982; EUA.

True Fictions: New Adventures in Folklore; criador: The Light Surgeons; 2007 – 2011; Reino Unido e EUA.

Truth Movements; realizador: *The Light Surgeons*; 2006; EUA.

Tulse Luper Suitcases, Part 2 (The): De Vaux até ao Mar (The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea); Peter Greenaway; 2004; Reino Unido, Holanda; Espanha; Itália; Hungria.

Tulse Luper Suitcases, Part 3 (The): From Sark to the Finish (The Tulse Luper Suitcases, Part 3: De Sark até ao Fim); Peter Greenaway; 2004; Reino Unido, Espanha, Luxemburgo, Holanda, Alemanha.

Tulse Luper Suitcases, Parte 1 (The): A História de Moab (The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story); Peter Greenaway; 2003; Reino Unido, Espanha, Itália, Luxemburgo, Holanda, Rússia, Hungria, Alemanha.

Twixt; realizador: Francis Ford Coppola; 2011; EUA.

Cinema 2.0

Um Marido Ideal (An Ideal Husband); realização: Oliver Parker; 1999; Reino Unido e EUA.

V/H/S; realizadores: Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West e Adam Wingard; 2012; EUA.

Viagem à Lua (A) (Le Voyage Dans la Lune); realização: George Méliès; 1902; França.

Vida de Pi (A) (Life of Pi); realizador: Ang Lee; 2012: EUA, Taiwan e Reino Unido.

Viramundo: Uma Viagem Musical com Gilberto Gil (Viramundo); realizador: Pierre-Yves Borgeaud; 2013; França e Suíça.

We Go Way Back; realizadora: Lynn Shelton; 2006; EUA.

Where the Hell is Matt; criador: Matt Harding; 2005 – ; EUA [série web]

Why Didn't Anybody Tell Me It Would Become This Bad in Afghanistan; realizador: Cyrus Frisch; 2007; Holanda.

Woods (The); realizador: Matthew Lessner, 2011; EUA.

Z-AXIS (The); criador: *The Light Surgeons*; 2003 – 2006; Reino Unido [espetáculo de cinema ao vivo].