Filmes de Computador: Um Cinema Feito por Aplicativos[1]

Luciano Marafon [2]

Resumo expandido

André Parente, em 1998, já dizia: "O cinema não pára de inventar novas possibilidades de ilusão.". Mais de duas décadas depois, esse pensamento ainda continua atual e pertinente aos estudos e produção da sétima arte. Atualmente, percebemos as crescentes possibilidades de criar ilusões através da imagem, do som e da narrativa, seja através de dispositivos móveis ou até mesmo da inteligência artificial e algoritmos, ainda assim procuramos criar novas formas de ilusão. O cinema historicamente criou e inseriu tecnologias de acordo com o seu tempo de produção. Tecnologias que transcendem a criação e aspectos técnicos, e constroem narrativas que se adaptam de acordo com o público que as consome. Experiências interativas e imersivas ficaram ainda mais evidentes e foram inseridas dentro de uma arte que se alterou muito, ao mesmo tempo em que revisita ideias clássicas para se reinventar e se reconfigurar. Podemos associar essa reconfiguração de produção e exibição ao aumento do acesso aos dispositivos móveis para captação de imagens e às possibilidades de edição dentro de *softwares* criados nas últimas décadas, expandindo fronteiras até mesmo do conceito de "cinema" e de "filme". O cinema das mídias digitais, como também podemos definir como appcine, é construído através da inovação e experimentação das tecnologias dispostas no mundo atual, essencialmente no mundo digital e online. O computador e o *smartphone* são utilizados como proposta para novos conteúdos, nos quais os filmes podem ser totalmente produzidos, exibidos e divulgados por um destes aparelhos. Podemos citar o filme brasileiro

[1] Trabalho apresentado no Eixo Temático Apropriação de tecnologias digitais em contextos diaspóricos do XVI Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Universidade Federal de Santa Maria/RS, realizado nos dias 27 de novembro a 01 de dezembro de 2023.

[2] Doutorando em Comunicação e Linguagens - UTP, bolsista CAPES-PROSUP; e-mail: lucianomarafon07@gmail.com.

#5 Calls, do diretor Giuliano Chiaradia, de 2013, o qual foi inteiramente gravado e montado através de um celular Nokia N95. Até mesmo a capa de divulgação, a inscrição no Festival de Cannes e a trilha sonora foram criadas com os *wallpapers* e *ringtones* disponíveis no próprio aparelho. As redes sociais também desempenham um papel importante no cinema atual, como nos chamados *desktop films,* os quais apresentam uma montagem multitela e que leva em conta a característica de cada aplicativo de computador. O *screenlife* ou *desktop film* pode ser definido como um subgênero fílmico, mas também entendido como formato de produções. Alex Damasceno (2020, p. 05) diz que "[...] o *screenlife* é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual". Basicamente, são filmes criados inteiramente através de um computador, utilizando da webcam, das abas da internet, abertura de pastas e arquivos, *softwares* e sites para criar uma narrativa. A escolha dos aplicativos de vídeo chamada para a criação desses filmes influencia na narrativa e na montagem, porém é perceptível uma grande experimentação entre os diversos aplicativos disponíveis, o que se pode apontar para um cinema denominado appcine, no qual os *softwares* e o ambiente virtual constroem a narrativa e a montagem. Os *desktop films* adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente. Geralmente, o público tem a mesma perspectiva que o protagonista (ou seja, o manipulador da interface) e obtém a mesma quantidade de informações, como se o público fosse o interno dos filmes. Além disso, os *desktop films* usam principalmente os close-ups, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do desktop, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia (YANG, 2020, p. 134-135). Basicamente é um formato de cinema em que toda a ação se passa na tela do computador do protagonista. Na montagem os cortes são (na maioria) invisíveis, utilizando como base de transições de uma cena para outra, características de softwares de vídeo chamada, ou seja, a montagem com base no *Skype* é diferente da montagem com base no *Zoom*, por exemplo. Uma das

características mais específicas deste cinema é que não há grandes cenários, sendo que a própria tela se transformou em cenário. Em *Amizade Desfeita* (2015), por exemplo, diversos aplicativos e mecanismos de redes sociais são utilizados durante a narrativa para que os personagens interajam entre eles, ouçam músicas, reproduzam vídeos e fotos. O espectador tem acesso a tudo o que acontece na tela do computador, como apontado por Damasceno (2020). Sendo assim, afinal, como editamos, contamos uma história ou criamos um sentimento? É impossível simplesmente aplicar a linguagem dos meios audiovisuais do cinema tradicional dentro dessas narrativas atuais. Nem todos os elementos da semântica visual, como o corte, ângulo da câmera e movimento são construídos. Não há off-screen, tudo está no mesmo espaço e ao mesmo tempo. As regras de montagem também são suspensas, criando uma forma que respeita às características dos *softwares* utilizados. Uma das produções mais famosas é *Host*, um filme de 2020 que recupera o manifesto criado por Timur Bekmambetov em 2015, no qual há regras para a construção de filmes de computador. São três as unidades deste manifesto: 1. Unidade de lugar: O cenário é a realidade virtual em geral e uma tela de computador específica, pertencente a um personagem. A ação nunca sai da tela. O tamanho da tela (os limites do quadro) permanece uma constante. O surgimento de novos elementos visuais tem uma explicação racional e corresponde aos formatos de vida em um espaço virtual: o espectador deve estar constantemente ciente de onde exatamente se originou a ação que ocorre em um determinado momento. O trabalho da câmera é estilizado para se assemelhar ao comportamento da câmera de um dispositivo digital. 2. Unidade de tempo: Toda a ação ocorre em tempo real - aqui e agora, enquanto o filme é montado por meio de montagem *in-frame* sem quaisquer transições visíveis (como se filmado em uma tomada contínua). 3. Unidade de Som: Todos os sons do filme vêm do computador. Sua origem sempre pode ser explicada racionalmente; o espectador tem que entender o tempo todo de onde vem a faixa musical. Todos estes elementos são levados em conta em *Host* (2020)*, Amizade Desfeita* (2015) *e Desaparecida* (2023)*,* filmes que compõem o corpus de análise. Em *Host,* por exemplo, os efeitos visuais e digitais foram criados a partir do olhar da velha

guarda dos efeitos cinematográficos (cadeira arrastando, porta fechando, e assim por diante). Cada ator e atriz teve que aprender como colocar estes efeitos na prática e também a se relacionar com a câmera e a tela do computador. Isso pode apontar para uma reconfiguração na produção do cinema, o que já era de se esperar com as inúmeras possibilidades que a tecnologia, o meio online e, mais recentemente, a inteligência artificial podem criar. Como defendido por Peter Weibel, "[...] as novas mídias não foram apenas um novo ramo da árvore da arte, mas na verdade transformaram a própria árvore da arte" (Online, 2012). Ou seja, as mídias digitais se inseriram em contextos inimagináveis causando grandes evoluções para o cinema, a fotografia e as artes do vídeo. É possível apontar até mesmo uma atualização deste pensamento, onde as redes sociais e os softwares também transformaram a árvore da arte por completo. Desse modo, o que se pode apontar é um contexto de pós-mídia, um território, segundo Weibel (2012), no qual toda mídia se torna digital e pode assim ser reconfigurada a qualquer momento. O *software* tornou-se a principal ferramenta deste cinema, já que é possível modificar qualquer pixel disponível na imagem. Porém, não somente programas de edição como *Adobe Premiere* e *Final Cut* são utilizados. Outros *softwares* têm a mesma importância para a construção dessas narrativas, como os *softwares* da própria câmera ou dos dispositivos de captação de imagens e até mesmo aplicativos de vídeo chamada. Lev Manovich, em 2013, pontua que o *software* se tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação: "Uma linguagem universal através da qual o mundo conversa, um motor universal através do qual o mundo se movimenta" (MANOVICH, 2013, p.02). O que aponta para outro conceito do mesmo autor que é a estética pós-mídia, uma estética construída através e pelos *softwares*. Essas convergências de mídias, que também acontecem na mente dos indivíduos que as consomem, como defendido por Henry Jenkins (2009), criaram novos formatos e gêneros de produção. Katia Maciel (2006) apresenta seu conceito de "transcinema", o cinema como interface, envolvendo sensorialmente o espectador como participante do filme. O que é de muita relevância para este estudo. Assim como o conceito criado por Youngblood, em 1970, que é o cinema

expandido. O cinema é uma arte em constante movimento, evolução e desconstrução. Observando o *corpus* citado neste resumo, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado o papel da interface na montagem de filmes, como cita Scolari: "A interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor" (SCOLARI, 2018, p. 226). Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming,* começamos a questionar falas como a de Philippe Dubois (2008): "Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada" (DUBOIS, 2008, p. 146). Filmes pensados para o *streaming* desconfiguram a estreia em cartaz de uma sala de cinema. A tela nem sempre vai ser grande e muito menos em uma sala escura. Além disso, a tecnologia digital é uma forma de consumo que permite que o espectador pare, adiante ou retroceda a narrativa ao mesmo tempo em que a consome, ou simplesmente trocar de narrativa em minutos. A produção em si também ganha outras formas, visto que é possível capturar, montar e finalizar com muito mais rapidez e facilidade devido à evolução dos softwares. Sendo assim, seria então pertinente apontar para um "novo cinema"?

Palavras-chave

Filme de Computador; Cinema; Novas Mídias; Tecnologia Digital.

Referências bibliográficas

BEKMAMBETOV, Timur. **Rules of the Screen movie**: The Unfriended. Manifesto for the Digital Age. Movie Maker, April 22, 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/> Acesso em: 29 mar. 2021.

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

DUBOIS, Phillipe. **Phillipe Dubois**. **Entrevista traduzida por Rosa Maria Berardo e transcrita e organizada por Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia**. Comunicação & Informação, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 146 - 153, 2008.

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

MACIEL, Kátia. **Transcinema e a estética da interrupção**. 2009.

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

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

PARENTE, André. **Ensaios sobre o cinema do simulacro**. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1998.

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

YANG; Jing. **Media Evolution, "Double-edged Sword" Technology and Active Spectatorship**: investigating "Desktop Film" from media ecology perspective. Dossier BRICS – VIC-IAMCR: Digital Technology, Culture and Communication. Revista Lumina. Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 125 -138, jan./abr. 2020.

WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**, 2012. Disponível em <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition> Acessado em 22 de Mar. 2021.