

CINEMA 2.0

MODALIDADES

DE PRODUÇÃO

CINEMÁTICA

DO TEMPO

DO DIGITAL

MARTA PINHO ALVES



LABCOM.IFP

Comunicação, Filosofia e Humanidades

Unidade de Investigação

Universidade da Beira Interior

CINEMA 2.0

MODALIDADES

DE PRODUÇÃO

CINEMÁTICA

DO TEMPO

DO DIGITAL

MARTA PINHO ALVES



LABCOM.IFP

Comunicação, Filosofia e Humanidades

Unidade de Investigação

Universidade da Beira Interior

Ficha Técnica

Título

Cinema 2.0: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital

Autora

Marta Pinho Alves

Editora LabCom.IFP

www.labcom-ifp.ubi.pt

Colecção

Ars

Direcção

Francisco Paiva

Design Gráfico

Cristina Lopes

ISBN

978-989-654-401-0 (papel)

978-989-654-399-0 (pdf)

978-989-654-400-3 (epub)

Depósito Legal

433758/17

Tiragem

Print-on-demand

Universidade da Beira Interior
Rua Marquês D'Ávila e Bolama.
6201-001 Covilhã. Portugal
www.ubi.pt

Covilhã, 2017

© 2017, Marta Pinho Alves.

© 2017, Universidade da Beira Interior.

O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra carece de expressa autorização do editor e dos seus autores. Os artigos, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade dos autores.



À memória da minha mãe, Dália

Ao meu filho, João Pedro

Agradecimentos

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

O primeiro agradecimento dirige-se ao Professor José Luís Garcia que teve a generosidade de me guiar. Sou-lhe 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 *IndieLisboa*, Nuno Sena, e aos cineastas João Botelho e Tiago Pereira, que contribuíram com as suas ideias e opiniões, expressas em entrevistas realizadas, para me ajudar a refletir sobre alguns dos aspetos fundamentais do tema em análise. To artist and author Lev Manovich who answered on line 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 dezasseis anos. 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. 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 da tese de doutoramento que deu origem a esta obra.

Ao laboratório de investigação e editora LabCom.IFP, por atribuir relevância e assim ter aceite a publicação deste livro.

Aos meus amigos e companheiros de jornada Alice Samara, Ana Maria Pessoa, Bárbara Direito, Catarina Delgado, Catarina Moura, Cristina Figueira, Cristina Gomes da Silva, Filipe Fialho, José Nuno Matos, Pedro Mendonça, Rahul Kumar, Rodrigo Saturnino e Tiago Baptista, por todos os incentivos, partilhas e sugestões.

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, por me terem apoiado ao longo do tempo, nos meus múltiplos percursos.

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

Ao meu filho João Pedro, entretanto chegado.

Índice

Nota prévia sobre referência a objetos audiovisuais	21
Prefácio	23
Introdução	27
CAPÍTULO 1. A DIGITALIZAÇÃO DO CINEMA: PERCURSO, DEBATES E PERSPETIVAS	43
O percurso de digitalização do cinema: etapas e contextos	44
Áudio digital, computer-generated imagery e edição não-linear: génese da digitalização em Hollywood	44
O formato Digital Video e a digitalização do cinema além do contexto industrial	49
Cinema web	53
Integração do registo digital em Hollywood	55
Formatos de registo e exibição digital	63
Distribuição e exibição digital na sala de cinema	65
Novos canais de distribuição e exibição digital	69
Ainda a distribuição e a exibição digital: as estratégias dos não profissionais	75
Novas modalidades de receção	78
O cinema face à digitalização: debates e perspetivas	85
Requiem para o cinema	86
O negócio habitual; como habitualmente, um negócio	95
O cinema está morto. Viva o cinema	101
Conclusão	104
CAPÍTULO 2. MICROCINEMA OU A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA DE PEQUENÍSSIMA ESCALA	105
O que é o microcinema?	105
As práticas do microcinema	110
Os pequenos filmes do QuickTime	110
Uma mão que filma a outra	115
Cinema de bolso	129
Cinema de base de dados	137
O lugar do microcinema na produção cinematográfica do tempo do digital	141
Conclusão	143

CAPÍTULO 3. CINEMA COLABORATIVO OU O CINEMA PRODUZIDO EM REDE	145
O que é o cinema colaborativo?	145
A colaboração na rede	147
As práticas do cinema colaborativo: a colaboração criativa	155
A colaboração como estratégia para os independentes	155
Os negócios baseados na colaboração	167
As práticas do cinema colaborativo: o financiamento colaborativo	176
O lugar do cinema colaborativo na produção cinematográfica do tempo do digital	184
Conclusão	190
CAPÍTULO 4. CINEMA PRO-AM (PROFISSIONAL-AMADOR) OU A INDISTINÇÃO ENTRE MODALIDADES ANTERIORMENTE AUTÓNOMAS	191
O que é o cinema pro-am (profissional-amador)?	191
Cinema profissional versus cinema amador: a construção de uma oposição	192
Tipologias de cinema amador	199
Propostas para o fim de uma oposição	203
As práticas do cinema pro-am: amadores fazem filmes como profissionais	207
Independentes do-it-yourself	210
Cinema YouTube	213
As práticas do cinema pro-am: profissionais fazem filmes como amadores	221
Efeito amador	221
O lugar do cinema pro-am na produção cinematográfica do tempo do digital	226
Conclusão	229
CAPÍTULO 5. CINEMA AO VIVO OU O CINEMA COMO ESPETÁCULO EM TEMPO REAL	231
O que é o cinema ao vivo?	232
As origens do cinema ao vivo	237
Espetáculos de Sombras	238
Lanterna mágica	239
Espetáculos de luz e de cor	241
Cinematógrafos	242

Era do Cinema Mudo (1885-1927)	244
As Vanguardas no Cinema (décadas 1910/1920)	247
Experimentalismo e Videoarte (décadas 1960/1970)	247
VJing	250
As práticas do cinema ao vivo	253
O lugar do cinema ao vivo na produção cinematográfica do tempo do digital	267
Conclusão	268
Conclusão	269
Bibliografia	277
Filmografia	333
Sobre a autora	345

Índice de figuras

- Figura 1. *Universal Paramount* (2010), da autoria de Eric Fleischauer (edição digital sobre fotografia). 25
- 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. 53
- 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*. 57
- Figura 4. Representação das diferenças relativas entre os distintos formatos de vídeo e cinema digitais, tendo em conta a densidade de píxeis que os compõem. 65
- 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 projeto e apelam às suas contribuições. 77
- 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). 81
- Figura 7. Os objetos audiovisuais são hoje apresentados e vistos em múltiplos ecrãs. Egoyan alude ao facto, sugerindo a sua utilização complementar. Na imagem de *Double Bill Artaud*, do autor antes referido, o ecrã do telemóvel é usado em simultâneo com o da sala de cinema, modalidade de experiência de receção que Francesco Casetti designa por 'rerlocalização'. 83
- 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 electrónicas representavam uma ameaça para o cinema. 89

- 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. 96
- 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. 113
- 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. 119
- 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. 123
- Figura 13. A cineasta Cláudia Tomaz mostra, no seu website, o estúdio onde trabalha, a que chama Microlab. Este fica alojado no espaço que habita. Ao longo do tempo, em resultado de mudanças várias, este espaço tem vindo a assumir novas configurações. Mais recentemente, durante uma viagem de nove meses realizada por Tomaz, este foi montado na autocaravana que usou para se deslocar. Aquilo que permanece é o seu aspeto minimalista. 127
- Figura 14. O cinema mais recente de Tomaz, distribuído quase exclusivamente através da *web*, aqui em exibição no canal da autora no *website Vimeo*. 128
- 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. 133
- Figura 16. *Making of* do filme *Goldilocks* da produtora *Majek Pictures*, filmado integralmente com o *smartphone iPhone 4*. 135

- 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. 136
- 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. 140
- Figura 19. *Website* do projeto *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (criação: 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. 156
- Figura 20. *Website* do projeto *Star Wars Uncut* (criação: Cassey Pugh, 2009). Cada um dos retângulos remete para um dos excertos filmados pelos fãs. 158
- Figura 21. *Website* do projeto *Gesamt*. Nesta página foram explicados os objetivos do projeto aos seus participantes potenciais. 159
- Figura 22. *Website* do projeto *Collabfeature*. Em destaque aparece um *trailer* do filme *The Owner* criado no âmbito do projeto. 161
- Figura 23. Apresentação do filme *Life in a Day* no seu canal do *YouTube*. 163
- 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». 166
- Figura 25. Página de entrada do website da *HitRecord* que apela à participação dos internautas: «Queres trabalhar connosco?». 169
- Figura 26. Página do *website* da *hitRECORD* onde os internautas podem selecionar os projetos em que pretendem participar a partir de diferentes categorias. 172
- Figura 27. Página do *website* da *hitRECORD* onde os utilizadores inscritos podem consultar as normas que regulamentam os pagamentos. 174

Figura 28. No <i>website</i> de <i>O Sentido da Vida</i> é explicado aos potenciais financiadores como podem contribuir para o projeto e quais as contrapartidas oferecidas.	177
Figura 29. Página do projeto <i>Anomalisa</i> na plataforma <i>Kickstarter</i> . O projeto foi apresentado pela versão animada do produtor executivo.	182
Figura 30. Na sequência final do seu filme, <i>Tarnation</i> , Jonathan Caouette prepara a câmara para cena seguinte em que se dirigirá diretamente ao espectador.	209
Figura 31. Neste segmento de <i>Four Eyed Monsters</i> , um dos seus autores, Arin Crumley, explica o processo de construção do filme e as reflexões que esse mesmo processo desencadeou	211
Figura 32. Fotograma do filme <i>The Hunt for Gollum</i> que pode ser visto integralmente no <i>YouTube</i> , distribuído nessa plataforma pelo seu criador.	213
Figura 33. O vídeo original <i>Charlie Bit My Finger, Again</i> conta, hoje, com mais de 800 milhões de visualizações.	214
Figura 34. Vídeo original elaborado por Matt Harding, publicado no <i>YouTube</i> , em 2005.	217
Figura 35. Vídeo original elaborado por Chris Crocker, intitulado <i>Leave Britney Alone</i> .	218
Figura 36. Neste plano do filme <i>Nome de Código: Cloverfield</i> é identificável a estética amadora que aí se quer replicar. O enquadramento não respeita as regras convencionais do registo profissional e a personagem olha diretamente para a câmara.	224
Figura 37. Imagem de um episódio da série de televisão <i>Girls</i> , produzida pelo canal de televisão HBO.	225
Figura 38. Fotografia de uma apresentação do espetáculo <i>True Fictions</i> da autoria do coletivo <i>The Light Surgeons</i> .	258
Figura 39. Fotografia de uma apresentação do espetáculo <i>Super Everything</i> da autoria do coletivo <i>The Light Surgeons</i> .	260

- Figura 40. Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Transient Forms* da autoria do coletivo *Holon Film LAB*. 262
- Figura 41. Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Odissey* da autoria do coletivo *Paper Cinema*. Alguns elementos animam as imagens ao vivo em frente a uma pequena câmara, enquanto outros criam a banda sonora. 263
- Figura 42. Primeira apresentação de cinema ao vivo elaborada por Peter Greenaway. O cineasta usou um sistema criado para o efeito constituído por um plasma com *touchscreen*, criado pela empresa *BeamSystems* propositadamente para o evento. 265

Nota prévia

Ao longo do trabalho, sempre que se alude a um objeto audiovisual integrado nas categorias ‘filme’ (curta ou longa-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 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, criação: Nome 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, criação: Nome 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

1. Refere-se à tipologia de cinema definida por Nora Barry, designada no original por *web cinema*, que será explicitada no decurso neste trabalho.

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 alusões aos mesmos. Sempre que não exista indicação do título em português é porque não foi possível encontrar menção ao mesmo em nenhuma das fontes consultadas.

Todas as traduções dos documentos consultados apresentadas ao longo da obra são da responsabilidade da autora, à exceção dos casos indicados.

Prefácio

Refletir sobre as novas modalidades de produção cinematográfica na hora da tecnologia digital, o propósito do presente livro, implica pensar as interações e o significado de certas tendências contemporâneas do cruzamento entre arte e tecnologia. Quer a arte, quer a tecnologia são produto da faculdade de criação humana e essa faculdade manifesta-se em expressões que podem, mais do que reproduzir realidades dadas, repeli-las e ultrapassá-las. Ambas as entidades são geradoras de outros mundos possíveis. Esta aproximação entre o domínio artístico e o domínio tecnológico tem vindo a revelar-se crescentemente simbiótica, evidenciada em objetos estéticos que são, simultaneamente, tecnológicos e em objetos tecnológicos que são também estéticos. Mas se houve um tempo em que arte, ao invocar a sua autonomia, se postulou como um absoluto para os seres humanos, afirmando a sua liberdade criadora e independência em relação à moral e à religião, surgem agora sinais evidentes de que ela, porventura por se ter tornado esteticismo, se encontra excessivamente comprometida, ou mesmo dependente, da tecnologia. Por outras palavras, o culto permanente da inovação, o carácter de surpresa, a experiência do sublime e até uma certa intensidade emotiva deslizaram hoje para o campo da tecnologia. O melhor dos seres humanos não aparenta encontrar-se já na obra de arte, mas na produção da tecnologia.

A investigação das articulações entre as artes cinematográficas e o processo de digitalização coloca, pois, o problema que está no centro deste estudo que o leitor tem entre mãos: como compreender essas modalidades que nesta obra são designadas por 'microcinema', 'cinema cola-

borativo', 'cinema pro-am' e 'cinema ao vivo'? Certo é que a dinâmica da digitalização se está a converter numa profunda viragem cultural - no sentido amplo do termo cultura - das sociedades e a sua força avassaladora está a revelar potencialidades não, meramente, para estimular novos caminhos em certos domínios artísticos, mas para os reconfigurar completamente ou mesmo para os transformar em antiguidades.

Neste livro são realçadas e submetidas a análise as mudanças estruturais no *medium* que foi associado ao cinema, os novos modos de elaboração de imagens em movimento, com materiais e equipamentos renovados, distintas modalidades de produção e mobilização de recursos e intervenientes inéditos, assim como os mais recentes meios de circulação e de difusão, que reconfiguram os sistemas convencionais, e diferentes regimes de receção que convocam outras atitudes por parte do espectador. No final da sua leitura cada um se sentirá compelido a encontrar a sua resposta à questão: é ainda de cinema que falamos ou já estamos diante de uma outra coisa, num mundo revolvido que está a irromper? Não há melhor obra para ser lida do que aquela que nos coloca nesta situação.

José Luís Garcia



Figura 1.

Universal Paramount (2010),

da autoria de Eric Fleischauer

(edição digital sobre fotografia).

Fonte: <http://www.ericfleischauer.com/universalparamount.shtml>

Introdução

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

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

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 unívoco¹. 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 cânone, como modelo dominante, subalternizando as restantes e logrando ocultar dissidências. Esta formulação principal, a que André Parente chamou ‘forma cinema’ (2007; 2009)², foi preponderantemente entendida como exclusiva na tarefa de definir o cinema. Frequentemente, dizer aquilo que

1. 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.

2. 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).

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 a 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 por Hollywood, a indústria do cinema que assumiu maior preponderância mundial).

A digitalização do cinema, iniciada na década de 1980 e ainda em curso, veio aparentemente suscitar uma mudança sem precedentes. De modo gradual, os elementos frequentes da ‘forma cinema’ foram deixando 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 reproduzido no início deste livro, da autoria do artista plástico estadunidense Eric Fleischauer, propõe uma síntese destas transformações. Na imagem é representado o clássico leteiro situado no topo de Mount Lee em Los Angeles, leteiro 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 de-

signação 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. Este, recorrendo à combinação da designação dos dois mais antigos estúdios de produção de Hollywood, *Universal Studios* e *Paramount Pictures*³, ambos fundados em 1912, assinala a transferência das características da indústria cinematográfica estadunidense, o referente 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.

Enquanto símbolo, o *YouTube* tem assinalado a inclusão de um número mais vasto de percursos, práticas e concretizações no âmbito do que se entende como cinema, inclusivamente algumas daquelas possibilidades que, tendo sido ensaiadas desde a sua génese, foram sempre observadas como marginais e frequentemente esquecidas pelo modelo principal. Nesta aceção, a passagem da anterior entidade para a nova, significaria uma rutura com o cânone e o desbravar de novos territórios.

Esta tem sido a perceção dominante acerca do presente cenário cinemático. No entanto, o trabalho que agora se apresenta assinalará outras perspectivas. Uma leitura distinta permitirá admitir que aquilo que a imagem de Fleischauer propõe não é uma disrupção. A palavra *YouTube* substitui a anterior, Hollywood, ocupando o seu lugar, sem perturbar a paisagem. Num olhar de relance, numa primeira leitura, é o cenário habitual que prevalece. Só numa segunda observação mais atenta, se compreende que algo mudou face à imagem original. E se é certo que há códigos estéticos e narrativos diferenciados inscritos no novo referente, que não podem deixar de ser evocados e compreendidos, o que é dito é que há um renovado modelo que se instaura no lugar do anterior, não ocorrendo, portanto, o fim das normas e convenções. Tal como Hollywood, também o *YouTube* é uma in-

3. 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 Electric* e *Paramount* mantém a designação e é uma subsidiária da *Viacom*.

dústria multimilionária produtora de conteúdos que se rege por modos de atuação estruturados e obedece aos ditames convencionais do seu modelo de negócio.

Continue-se, contudo, a admitir que o cinema é afetado contemporaneamente por mutações que se manifestam em todos os seus domínios, desde a esfera da produção à da receção, desde o contexto *mainstream* ao mais independente e/ou experimental. O processo de digitalização que o atravessa, processo 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, difícil de 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, este livro, resultante de uma investigação realizada no âmbito de um trabalho de doutoramento, 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. Estas modalidades serão analisadas a partir dos seus meios técnicos, práticas, rotinas e agentes e, simultaneamente, de dimensões estéticas e narrativas associadas à construção contemporânea de imagens em movimento.

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 entendido como correspondendo à mais recente etapa de digitalização do cinema, como se explicitará no primeiro capítulo.

Alguns conceitos e termos fundamentais

Digitalização do cinema

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’⁴, 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 distinta 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; gerou formas renovadas para a sua criação, distribuição, exibição e receção. É este processo complexo e integrado, constituído por várias etapas e elementos-chave que aqui se entende por ‘digitalização do cinema’. Este implica transformações de ordem não exclusivamente tecnológica – mas também de cariz económico, cultural e social – não significando, portanto, a mera alteração de suportes ou sofisticação de ferramentas.

4. Embora se recorra ao termo ‘analógico’ para fazer referência a elementos e práticas pré-digitais, é tido em consideração o que diz 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, (...) 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).

Web 2.0

Esta expressão – popularizada⁵ 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*⁶ – foi proposta para designar uma 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 que estava limitada a um número reduzido de indivíduos. A alteração permitiu que todos os indivíduos ligados em rede passassem, potencialmente, a 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» (Schäfer 2011, 37) 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). Apesar de serem já várias as advertências em relação a este entendimento, assim como as propostas para

5. 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» (DiNucci 1999), 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 (DiNucci 1999), , como, aliás, veio a confirmar-se.

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

uma leitura mais crítica das possibilidades associadas contemporaneamente à *internet*, aquela retórica é ainda prevalecente. Ao longo deste trabalho, embora se recorra, por uma questão de simplificação discursiva, ao termo *web 2.0*, não deixará de ser considerada a necessidade da problematização do conteúdo conceptual que lhe está predominantemente associado.

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 afigura-se um termo limitado.

Por um lado, quase obriga a definir qual o grau de digitalização necessária para considerá-lo como tal: poderá um filme, filmado em película, mas exibido através do *YouTube*, integrar-se na categoria de ‘cinema digital’? e qual será mais digital? este ou um editado e tratado digitalmente e depois convertido para película para ser exibido numa sala de cinema com equipamento analógico (como durante algum tempo ocorreu antes da projecção digital se ter tornado ubíqua)? 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, opta-se por usar a expressão ‘cinema do tempo do digital’. Assume-se que este é algo ainda indefinido, em construção. No título deste trabalho é designado por ‘cinema 2.0’: este é como uma nova versão de um programa de computador, porque o cinema deste tempo usa os seus códigos; é próximo da nova etapa da *internet*, porque fortemente determinado por esta; é visto como uma nova linhagem de cinema, entendida como constituída e determinada por novos elementos e referentes.

A definição e construção do objeto de estudo

A etapa inicial da investigação teve como propósito contribuir para a delimitação do objeto de estudo. Estando a atenção centrada nas novas possibilidades de elaboração cinematográfica motivadas pela digitalização do cinema, afigurou-se 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.

Aquela autora contribuíra para espoletar o 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 de ter expressado o desejo de romper com os modelos instituídos, 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 laboração alternativas, tendências e modos renovados de produção, difusão, exibição e receção 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 podem ser identificadas o nascimento recente do *YouTube*, em 2005 (e a sua aquisição pela *Google*, em 2006, o 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 cinemática baseadas nessas possibilidades.

A imprensa especializada ocupou-se, no mesmo período, de assinalar estas novas tendências e sinais de rutura. Numa edição de 2006, a revista *Ípsilon* do jornal *Público*, anunciou, num artigo da autoria de Jorge Mourinha, «o primeiro filme da era da *internet*» (22). 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 revista de cinema francesa *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 indicadas pela cineasta permitiram identificar um conjunto de realizadores/artistas/criadores a explorar possibilidades de produção cinematográfica associadas ao digital e em rutura com os cânones. Aqui incluíram-se os coletivos artísticos *Holon Film LAB* – fundado e liderado por Tomaz –, *The Light Surgeons* e *Blast Theory*, todos dedicados à produção de objetos cinemáticos que faziam recurso da tecnologia e das novas possibilidades sociais e culturais geradas pela digitalização. Estes coletivos tornaram-se objeto de análise na génese do trabalho de investigação. A opção por estes, em vez de outros associados ao contexto da produção cinematográfica industrial e de cariz convencional, tinha em atenção a ideia, já na altura formulada, de que os materiais digitais permitiam um alargamento dos participantes na construção de objetos cinemáticos e uma dilatação das oportunidades de experimentação em vários territórios de produção. Pretendia-se, assim, perceber quem poderiam ser esses participantes e de que forma operavam. Os três coletivos antes referidos, sediados nas cidades de Londres e Brighton, no Reino Unido, caracterizavam-se por elaborar um trabalho de âmbito global, expresso, não apenas pela sua exposição através dos mecanismos disponibilizados pela *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 atividade estivesse dependente do contexto geográfico em que estavam localizados, que isso afetasse a sua natureza ou lhe conferisse qualquer especificidade.

A análise dos três coletivos afigurou-se relevante na medida em que cada um colocava a tónica em experiências de elaboração cinemática que, apesar de manifestarem uma matriz comum – as referidas possibilidades introduzidas pela digitalização do cinema –, mostravam modalidades dis-

tintas. 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 (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 ou jogos de realidade mista. 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 cinemáticos. Era visível em qualquer uma das suas produções recentes que todos dependiam de elementos digitais.

Numa primeira etapa da investigação 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 foi realizada uma viagem 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 se pôde assistir foi uma apresentação de cinema ao vivo intitulada *Data Rot* (2010), da autoria do *The Light Surgeons*, realizada no *pub Queen of Hoxton*; o segundo, foi um jogo de realidade mista, da autoria do *Blast Theory*, 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 consistiu numa exibição pública,

feita pelo *Holon Film LAB*, 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 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 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 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 pretendeu-se 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.

No seguimento da etapa anteriormente descrita, foi efetuada a análise dos dados recolhidos, dos trabalhos cinematográficos elaborados pelos vários coletivos, das entrevistas, e da observação. Esta análise permitiu identificar

a recorrência de quatro núcleos temáticos fundamentais presentes no trabalho e no discurso desses coletivos sobre a sua produção, que se entendeu designar por ‘microcinema’, ‘cinema colaborativo’, ‘cinema pro-am’ e ‘cinema ao vivo’.

O aprofundamento da investigação em torno desses núcleos temáticos conduziu à compreensão de que os mesmos excediam amplamente o campo inicial de análise. Compreendeu-se, nessa altura, que se havia iniciado um mapeamento das modalidades de produção cinematográfica antes identificadas. Assim, o estudo de caso múltiplo que se construía tornou-se uma etapa exploratória, passando o trabalho a ser uma tentativa de cartografia e análise dos conceitos antes descobertos. A partir daí, esta investigação 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 esforço de mapeamento, embora com a pretensão de cobrir diversos aspetos e tipologias de cada uma das modalidades, não pode esgotar a sua caracterização. Isto ocorre 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. Entendeu-se 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 a esta lista, mas outro investigador, seguindo os mesmos caminhos, poderia ter chegado a uma lista distinta. Isto não porque esta seja arbitrária, mas porque o leque de possibilidades é alargado. A rápida transformação deste campo de análise e o aparecimento diário de novos fenómenos similares obriga 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 nunca terminada.

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. Crê-se, contudo, que a cartografia 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 se elabora é particularmente ilustrativa de um conjunto de modificações em curso no território do cinema que, apesar de não ser exaustiva, permitirá contribuir para uma compreensão e problematização daquilo que, no momento presente, é tido como o cinema do tempo do digital. A construção de um contributo para a reflexão sobre o tema, traduzido no livro 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 digital⁷.

7. 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 do livro

Este livro é constituído por cinco capítulos, além desta introdução e de uma conclusão. O capítulo inicial, intitulado *A DIGITALIZAÇÃO DO CINEMA: PERCURSO, DEBATES E PERSPETIVAS*, 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 expor com mais detalhe. A segunda razão que leva a traçar a história da digitalização do cinema é a tentativa de colocar em evidência os aspetos que demonstram por que motivo se argumenta que a mesma não pode ser entendida como um mero processo tecnológico, mas também de ordem social, cultural e económica. Finalmente, procura-se 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.

Não se pretende efetuar um trabalho exaustivo e minucioso, mas antes um que possibilite identificar momentos-chave e referências fundamentais caracterizadoras e problematizadoras do percurso de digitalização do cinema. Os exemplos a que se alude nesse contexto não pretendem, como tal, ser observados como determinantes ou exclusivos, mas apenas ilustrativos dos aspetos a 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 con-

sequências 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 analisam-se cada uma das quatro modalidades de produção cinematográfica identificadas como tendo emergido no contexto do cinema pós-digitalização. Assim, no segundo capítulo, MICROCINEMA OU A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA DE PEQUENÍSSIMA ESCALA, começa-se 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, discutem-se casos e exemplos integráveis naquela categoria, com o propósito de mapear e analisar o seu território. Tendo em conta os dados apresentados, propõe-se compreender o lugar do microcinema na produção cinematográfica do tempo do digital.

No terceiro capítulo, CINEMA COLABORATIVO OU O CINEMA PRODUZIDO EM REDE, segue-se o procedimento do capítulo anterior, propondo a clarificação do significado atribuído a este conceito e a identificação do sentido em que é aplicado. A esta tarefa segue-se a identificação e a discussão de várias das suas manifestações contemporâneas. Face aos exemplos e casos apresentados, tenta-se mostrar, em seguida, qual o seu contributo para a redefinição do cenário de produção cinematográfica.

O capítulo quarto, CINEMA PRO-AM (PROFISSIONAL-AMADOR) OU A INDISTINÇÃO ENTRE MODALIDADES ANTERIORMENTE AUTÓNOMAS, ocupa-se, 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. Tenta-se, pois, explicitar por que razão é aplicada

e ainda por que se considera que esta é uma característica da produção cinematográfica do tempo do digital. Mais uma vez, procede-se ao mapeamento deste território e à sua problematização.

No quinto capítulo, CINEMA AO VIVO OU O CINEMA COMO ESPETÁCULO EM TEMPO REAL dedica-se uma primeira parte à definição do seu conceito central que, à semelhança do procedimento que adotado nos capítulos anteriores, parte das explicações correntes e procura delimitá-lo no âmbito da discussão desenvolvida. Seguidamente, propõe-se a identificação e análise de várias das suas manifestações, com o objetivo de realizar uma cartografia e análise. Por fim, elabora-se uma reflexão acerca do lugar do cinema ao vivo no quadro do cinema do tempo do digital.

Na conclusão, procura-se enunciar os entendimentos aos quais se chegou através do desenvolvimento do trabalho de investigação.

A DIGITALIZAÇÃO DO CINEMA: PERCURSO, DEBATES E PERSPETIVAS

(...) 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, quase quatro 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 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 sobre a sua identidade.

O presente capítulo tem como objetivo dar nota de questões-chave presentes na reflexão acerca do cinema perante à sua nova condição digital. O mesmo é composto por duas partes. Numa primeira, traça-se de forma sucinta o percurso de digitalização do cinema, desde a sua génese até ao momento contemporâneo, identificando etapas e contextos de concretização. Procura-se

através da realização deste trajeto identificar mudanças e novos elementos introduzidos pela digitalização, contribuindo para o esclarecimento de aspetos evocados e debatidos em capítulos posteriores deste livro. Numa segunda parte, faz-se referência às principais discussões suscitadas pelo tema quer no contexto académico, quer no campo dos *media*. 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, tenta-se observar os diferentes posicionamentos que daí decorrem e as abordagens e argumentos que convocam.

O percurso de digitalização do cinema: etapas e contextos

A digitalização está hoje 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. Traça-se, em seguida, um percurso histórico da gradual transição do cinema analógico para o digital, identificando os 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; Shefter, e Maltz 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, pelos gravadores com armazenamento ótico

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

ou em disco rígido, tornados comuns na década seguinte (Shefter, e Maltz 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 (Shefter, e Maltz 2007, 8). A partir de 1994, os estúdios de Hollywood passaram a exhibir 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; Shefter, e Maltz 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, passou a ser possível construir imagens exclusivamente a partir de simulações informáticas. Os objetos ou personagens que compõem as imagens de um filme deixaram de estar 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*

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 integralmente sujeita à correção de cor digital (Pramaggione, e Wallis 2005, 149).

Dia do Julgamento (*Terminator 2: Judgment Day*, real.: James Cameron, 1991) são apontados como contribuidores para a introdução de inovações nesta área (Willis 2008 [2005], 11; Hoberman 2012, 7). No entanto, as experiências realizadas nestes filmes ficaram circunscritas a segmentos com apenas alguns minutos de duração. Foi durante os anos 1990 que o CGI passou a ser usado de modo recorrente em Hollywood. *Parque Jurássico* (*Jurassic Park*, real.: Steven Spielberg, 1993)³, foi o primeiro filme a utilizar personagens fotorrealistas construídas no computador em papéis centrais e em vastos segmentos e é, por essa razão, habitualmente apontado como pioneiro. *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, portanto, não apenas para criar cenários e personagens fantasiosas, mas também outros de aspeto naturalista. Deste modo, deixou de estar associado quase de forma exclusiva ao cinema de ficção científica ou fantástico, como ocorrera na sua génese. Hoje, este recurso é recorrentemente utilizado pelas indústrias cinematográfica e televisiva, neste último caso para a produção de séries ficcionais e documentários⁴.

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 fi-

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. A utilização do CGI na série *Bordwalk Empire* (criação: Terence Winter, 2010 – 2014), do canal de televisão estadunidense HBO é um bom exemplo. Nesse caso 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, mutilado por ferimentos de guerra.

sicos, adereços, logística, equipas de rodagem e até atores⁵. Os mesmos possibilitaram ainda a criação de imagens que de outra forma 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 de meios analógicos, consistia em não ter de obedecer a uma lógica sequencial – daí ter passado a ser designada por edição ‘não-linear’⁸.

5. 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 eléctricos registados pela câmara, mas 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. A expressão edição ‘não-linear’ tornou-se corrente a partir da publicação, em 1991, do livro

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 seqüência do registo, e que os mesmos podiam ser ‘cortados’ e ‘colados’⁹ na ordem considerada mais 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 simples.

Grande parte dos realizadores e editores viu enormes vantagens na montagem 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 exhibi-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

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 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 exposto, 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).

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 imagens destinado a múltiplos segmentos de utilizadores profissionais e amadores. Este foi originalmente concebido para gravação em cassetes magnéticas das quais foram criadas variantes com características e dimensões distintas, definidas em função de contextos de produção diferenciados. Este novo formato digital de registo de imagens em movimento ou fixas, assim como todos os seus sucessores, foi tornado possível graças à criação do *charged-couple device* (CCD), um mecanismo que funciona como um sensor que permite converter a luz em descargas elétricas¹¹. As câmaras DV constituíram a primeira aplicação do CCD em equipamentos de captura de imagens em movimento.

Os equipamentos associados ao formato DV ofereceram várias possibilidades indisponíveis nos materiais analógicos. Entre os benefícios apresentados foram nomeados a superior qualidade de imagem e a sua não degradação ao longo do tempo ou mediante o seu processamento ou reprodução¹²; o baixo custo desses equipamentos e materiais consumíveis¹³; e a sua pequena

11. Este mecanismo foi originalmente desenhado em 1969, nos *Bell Laboratories*, nos EUA, pelos físicos George Smith e Willard Boyle. A tecnologia suscitou imediatamente o interesse da *Sony* que, no início dos anos 1970, começou a fazer experiências com a mesma. Quarenta anos mais tarde, em 2009, aqueles cientistas receberam um 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

dimensão, em particular no caso dos equipamentos *MiniDV* – uma das variantes do formato, concebida inicialmente para utilização amadora –, que possibilitava grande portabilidade e mobilidade e, por isso, novas modalidades de utilização.

Outro elemento apontado como mais vantajoso dizia respeito à 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 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’, esboçados 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 dis-

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.

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 *Oscar* 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.

posição 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, antes do DV a montagem dessas imagens apenas estivera disponível para iniciados, exigindo elevada disponibilidade financeira e conhecimentos avançados.

As características dos novos equipamentos estiveram na génese de 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 taiwanês Shu Lea Cheang, o britânico Mike Figgis, os estadunidenses Bennett Miller, Harmony Korine, Hal Hartley, Spike Lee, Gary Winick, Richard Linklater e Miguel Arteta (porto-riquenho a trabalhar nos EUA), a vietnamita Trinh T. Minh-ha 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.

17. Lembre-se 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 [2000], 47-48).

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); *Precocemente Apaixonado (Tadpole)*, real.: Gary Winick, 2000); *Tape* (real.: Richard Linklater, 2001); *The Fourth Dimension* (real.: Trinh T. Minh-ha, 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).

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 electrónicos de baixo custo, elevada qualidade, simples utilização e acessibilidade, capazes de captar (e de transmitir e exibir) imagens em movimento, tais como leitores de música e telemóveis, e o aparecimento, a partir de 2008, de novas câmaras baratas de elevada resolução, em que se destacam as câmaras fotográficas *Digital Single-Lens Reflex* (DSLR)¹⁹, aptas a registar vídeo de alta definição.

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.

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

20. A *Independent Digital Entertainment* (*InDigEnt*), uma pequena produtora independente, foi fundada em 1999 pelo cineasta Gary Winick. Inspirada pelo trabalho do *Dogma 95*, esta incentivou a criação de projetos capazes de tirar partido das características particulares da tecnologia *MiniDV* (Willis 2008 [2005], 31). De entre os filmes que produziu destacam-se *Precocemente Apaixonado*, realizado por Winick em 2000, ou *Velocidade Pessoal* (*Personal Velocity: Three Portraits*), realizado por Rebecca Miller, dois anos depois. Em 2007, após o seu ponto de partida se ter tornado obsoleto face à transformação tecnológica, a empresa foi encerrada.

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.



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

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 deste livro, dedicado às manifestações cinematográficas associadas a elementos de pequena escala que emergiram da digitalização do cinema, analisar-se-ão, 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 cinemato-

gráfica, situou o seu nascimento em torno de 1997²¹ (2003, 544). De acordo com Barry, esta foi a data em que ficaram disponíveis as ferramentas necessárias à criação e difusão de vídeo na *internet*, entre as quais se destacava 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, constituiu-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 daquelas plataformas, as mesmas foram apenas ferramentas de circulação de cinema através da *internet*. Eillen Else 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 por Ana Kronschnabl do *website Plugin*, e o *Dogma 2001: The New Rules for Internet Cinema*, da autoria do *website Neocinema*, 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.

Para os que perspetivaram o cinema *web* como uma nova forma de escrita filmica este era entendido como um cinema especificamente construído para a *internet* e cujas características estilísticas e narrativas derivavam

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 segundo capítulo deste livro.

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 que essas funcionalidades não estavam ainda disponíveis nos computadores pessoais (McLean 2007) e esta foi a primeira ferramenta capaz de integrar áudio e vídeo num ambiente de texto. James Monaco considera, por essa razão, que este *software* foi responsável pela viabilidade do que entendemos hoje por multimédia (2009, 588).

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, a captação de imagem passou a ser feita em digital, de modo regular, apenas a partir da primeira década do século XXI. A adoção tardia do registo digital em Hollywood tem sido frequentemente atribuída ao facto de a qualidade oferecida pelos primeiros formatos digitais ser muito inferior à 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 alcançados pela película que os cineastas a trabalhar em Hollywood 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*, real.: 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 propositadamente para o filme, por encomenda do realizador. Esta era uma adaptação conjunta da *Sony* e da *Panavision* de uma câmara pré-existente da *Sony*, a *HDW-F900*, uma das primeiras câmaras de alta definição, criada em

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 se apontará mais adiante neste capítulo, uma das primeiras longas-metragens a ser apresentada comercialmente em formato digital e, embora tenha sido filmada em película, contou com uma extensa manipulação digital. O filme foi registado em 65 dias e submeteu-se depois a um processo de edição e reelaboração digital. Este 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).

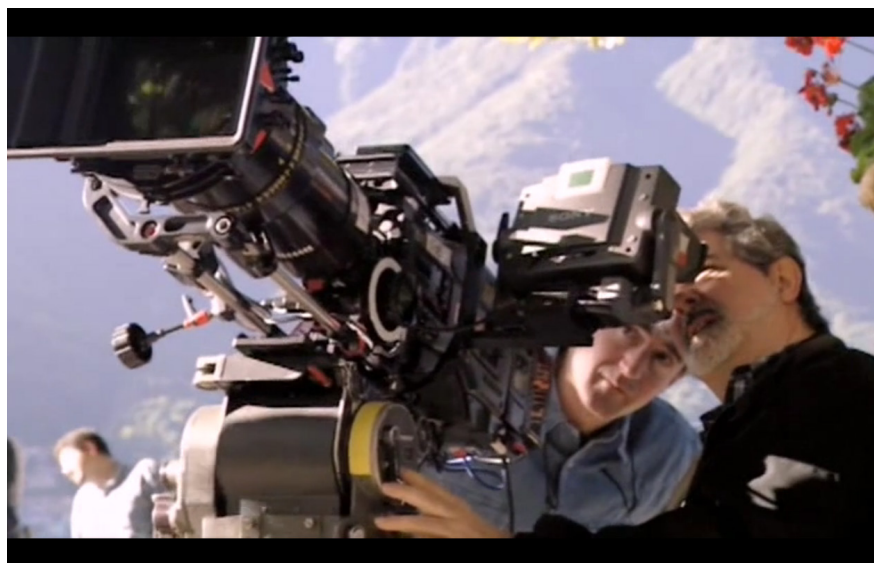
2000. A experiência fora concebida deliberadamente com o intuito de introduzir a cinematografia digital na indústria de Hollywood e propunha-se dar resposta a vários problemas que justificavam o adiamento dessa solução.

Um dos problemas, talvez o mais frequentemente apontado, dizia respeito 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 conseguido 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 quadro 1 e figura 4). 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 convencionalmente para película.

24. O modo progressivo diz respeito à constituição das imagem no vídeo, em que uma imagem é construída transmitindo e exibindo todas as linhas que fazem parte da mesma. 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, assim, 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).

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.



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

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 no diminuto alcance dinâmico²⁶ (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 36x24 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

26. Alcance dinâmico refere-se ao intervalo entre os limites máximo e mínimo de luminância que a câmara é capaz de captar. Se na imagem as zonas de sombra aparecem pretas ou as áreas mais claras totalmente brancas, essa câmara terá um baixo alcance dinâmico.

registos, uma profundidade de campo e um alcance dinâmico similares aos 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 experiência de filmagem digital de George Lucas ter-lhe-á permitido poupar aproximadamente dois milhões de dólares (cerca de 1,5 milhões de euros) (McKernan 2005, 29). 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 têm sido frisados, frequentemente, por vários outros profissionais da indústria. Além de 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 electrónicas aí mostradas eram de aspeto completamente distinto das filmadas em pelícu-

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.

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).

la. 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 Side* (filme em que tem a seu cargo os papéis de produtor, entrevistador e narrador), «os *dailies* [diários] deram lugar aos *immediatelies* [imediatos]» (2012). Isto foi visto como uma vantagem para muitos que consideram que lhes é assim oferecida uma poupança de tempo e dinheiro: George Lucas (2012), novamente, é um dos realizadores que aponta essa vantagem. Outros, contudo, tais como Martin Scorsese (2012) ou Christopher Nolan (2012a), 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.

Ainda outra transformação introduzida por esta 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 duração 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 restringido a um suporte material (embora também aí possam ser identificados 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

30. No 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 continuidade.

realizadores procuraram explorar os resultados estéticos desta possibilidade. Em 2000, Mike Figgis realizou *Timecode*, 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 sem pausas, como aponta Keanu Reeves, relatando a sua experiência enquanto ator (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.

Filmar digitalmente, 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 2017, 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 fabricar 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 (Russell apud. Kaufman 2011, 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 2011, 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 falência. Em abril de 2013, a *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 renição 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 qualidade³². Com o evento, Nolan iniciou uma campanha em defesa da manutenção do suporte

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. 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.

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 (2012b). Na mesma entrevista, sugeriu àqueles que, como ele, têm essa possibilidade, que não abdicuem da película. (Nolan apud. Ressler 2012b). 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 (Nolan apud. Ressler 2012b).

No 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 filmado em película de 16 mm e o segundo em 65 mm³³. Outros cineastas de Hollywood associaram-se ainda a Nolan na defesa da película enquanto opção estética. Em 2015, como reportado pela *Filmmaker Magazine* no início de 2016, 64 dos filmes estreados comercialmente nos EUA foram filmados em película (46 em 35 mm e os restantes em 16 mm ou 65 mm) (Rizov). De entre estes há a destacar *Star Wars: O Despertar da Força* (*Star Wars: Episode VII — The Force Awakens*, real.: J.J. Abrams, 2015). Se as prequelas do *franchise Star Wars* haviam sido pioneiras na utilização do digital, como anteriormente exposto, para a nova sequência optou-se por retomar a película.

33. Tendo sido filmado neste formato, o filme foi posteriormente impresso em película de 70 mm para projecção (Follows 2016).

O realizador justificou esta escolha com o desejo de criar uma continuidade visual com a estética da trilogia original, além da sua preferência declarada pela película (Abrams apud. Rizov 2016).

Em 2013, a *Eastman Kodak* anunciou ter emergido da situação de falência, continuando a fornecer película para seis dos grandes estúdios de Hollywood (Lieberman 2013). Este resultado terá sido possível na sequência de uma ação levada a cabo por um grupo de realizadores liderados pelos já referidos defensores da película Christopher Nolan, J. J. Abrams e Quentin Tarantino que, entre outros, se comprometeram a comprar uma determinada quantidade de película todos os anos (O’Falt 2017). A disseminação do número de utilizadores do antigo material de suporte do cinema continuou a crescer e mesmo séries de televisão como *Westworld* (criação: Jonathan Nolan, 2016–) ou *The Walking Dead* (criação: Frank Darabont, 2010–) passaram a filmar em película (O’Falt 2017).

Os resultados apresentados são, no entanto, pouco expressivos quando comparados com os números relativos ao registo digital. De acordo com o investigador Steven Follows, que elaborou um levantamento sobre os filmes filmados em digital em Hollywood desde o início do novo século, é possível verificar que, a partir de 2012 – precisamente o ano em que Nolan estreou o filme que deu início à sua campanha –, os filmes assim registados superaram os filmados em película, sendo que no último ano analisado, 2015, oitenta e nove dos cem com maior sucesso de bilheteira nos EUA foram filmados digitalmente (Follows 2016).

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 diferen-

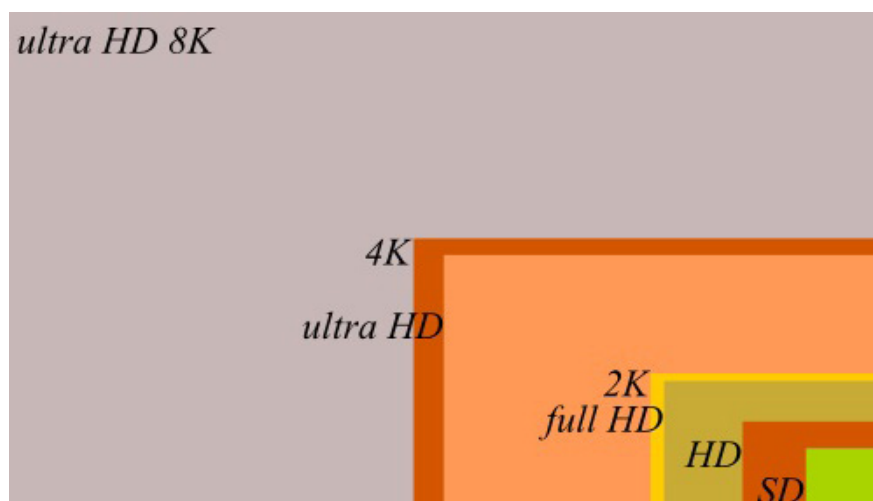
tes. O Quadro 1 apresenta uma síntese dos formatos padrão, distinguindo os termos adotados pela indústria cinematográfica (incluídos na categoria cinema) dos aplicados noutros contextos – como, por exemplo, câmaras de vídeo, televisão, *internet* (incluídos na categoria vídeo) – e, tendo em conta a sua resolução, estabelece uma correspondência entre os formatos das duas categorias. A Figura 4 mostra as diferenças relativas entre formatos de imagem, tendo em conta a densidade de píxeis que os compõem.

Existem hoje câmaras capazes de obter registos em formato 8K, que estão a ser utilizadas maioritariamente no contexto industrial de cinema e televisão. Paralelamente, algumas salas de cinema estão a ser equipadas com sistemas de projeção 8K. 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* 15 anos antes, e equipamentos amadores permitem já filmar em formato 4K. Operadores de televisão emitem já a sua programação em 4K, sendo para isso necessário que os subscritores desses serviços possuam recetores adequados. Apesar de um perceptível atraso neste domínio, empresas como a *Toshiba* propunham em 2014 que esta poderia tornar-se a norma a partir de 2017 (Johnson, 2014).

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

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

Figura 4. Representação das diferenças relativas entre os distintos formatos de vídeo e cinema digitais, tendo em conta a densidade de píxeis que os compõem.



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 EUA³⁴.

Na sequência de esta e de outras experiências, a indústria cinematográfica organizou-se, em 2002, com vista à regulamentação da distribuição e exibição digital, criando para o efeito a entidade *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 DCI³⁵ por meio de um docu-

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

35. Em diversos países, tais como Reino Unido, Brasil ou Índia, foram criadas normas alternativas

mento 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 se assinalou, 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 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 dis-

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.

tribuidores 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 transição da projeção analógica para a digital está praticamente consumada ³⁶. Mesmo as salas que mantém a exibição em película – como é o caso das cinematecas – estão também preparadas para a projeção digital.

Criar e enviar uma cópia digital de um filme para uma sala de cinema custa aproximadamente 10% do valor despendido, no mesmo processo, com filmes em película (Alimurung 2012). O 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, preocupações que não se colocam com o digital. Enquanto uma cópia analógica necessita de ser substituída após cerca de 30 exibições, em

36. A este propósito faz sentido evocar *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 *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 estadunidense, através da referência à etnia dos seus principais intervenientes.

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 começaram por ser enviadas para as salas de cinema através do DCP – um pequeno disco rígido, acondicionado numa mala de pequenas dimensões –, o que implicava 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. Hoje, na maior parte dos casos, os filmes chegam às salas mediante processos ainda mais simplificados. Em lugar de enviar os DCP através de disco rígido físico, o procedimento cada vez mais comum passa pelo armazenamento dos filmes num servidor central dos distribuidores e o acesso aos mesmos por cada um dos projetores das várias salas, via satélite.

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). 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, à qual se seguiram os restantes mega-estúdios de Hollywood.

Um novo cenário de distribuição, exibição e receção cinematográfica começou, paralelamente, a delinear-se.

Sensivelmente a partir de 2004, manifestou-se na arquitetura da *internet*, na tipologia das aplicações aí oferecidas e nas dinâmicas de relacionamento com os seus utilizadores, e destes entre si, um conjunto de transformações. 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)³⁷ 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 *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). Admite-se, 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.

37. O VOD consiste na possibilidade de o utilizador seleccionar, 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 seleccionados estão integrados numa grelha de programação e o utilizador apenas pode aceder aos mesmos nos dias e horários em que são emitidos.

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)³⁸. Os seus serviços são oferecidos predominantemente através de *streaming*³⁹, mediante o pagamento de uma mensalidade. A *Netflix*⁴⁰, que se intitula a líder mundial, afirmava, em abril de 2017, ter mais de 93 milhões de utilizadores e operar em mais de cento e noventa países (Netflix 2017), entre os quais Portugal, desde outubro de 2015.

Assistimos, hoje, ao quase desaparecimento do DVD⁴¹ e do Blu-Ray⁴². Já em 2011, o *The Wall Street Journal* referia-se à indústria de aluguer de DVD, jogos e vídeo como uma das dez indústrias à beira da morte, facto que atribuía à *internet* e à emergência de *media* digitais (Izzo 2011). Isto é evidenciado pelo desaparecimento dos clubes de vídeo físicos e pelas permanentes promoções e custos reduzidos dos discos nas lojas. De forma crescente, os

38. 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.

39. *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.

40. 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*, mediante o pagamento de uma mensalidade. Hoje afirma-se como uma empresa de *streaming* que distribui filmes e programas de televisão pela *internet*, e é responsável por um conjunto já vasto de produções próprias com elevados orçamentos. A *Netflix* e o modelo de negócio que representa constitui-se hoje como objeto de estudo relevante. Sobre o tema consultar o artigo de 2013, da autoria de Kevin P. McDonald, «Digital dreams in a material world: the rise of Netflix and its impact on changing distribution and exhibition patterns», ou o livro posterior, *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, editado pelo mesmo autor em parceria com Daniel Smith-Rowsey.

41. 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 unreal: DVD rentals overtake videocassettes».

42. O *Blu-Ray*, ou 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.

conteúdos cinematográficos a que assistem os consumidores, e que não implicam ações tidas como 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* ou do *smartphone*⁴³.

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 release*, 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 sala⁴⁴. Recentemente esses intervalos começaram a ser suprimidos, gerando uma modalidade de distribuição designada por *day-and-date release*⁴⁵. Esta consiste, 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 release* é ainda outra modalidade que propõe a estreia em outros canais antes da 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 release* ao estrear em sala de cinema e, simultaneamente, em

43. 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*.

44. 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 havia sido reduzido para quatro meses e 10 dias. Desde aí, continuou a ser encurtado (Ulin 2010, 189).

45. De acordo com Darcy Antonellis, o termo *day-and-date release* era usado pela indústria para designar o lançamento simultâneo de um filme no território de onde era originário e em países estrangeiros (2005, 207). Hoje, contudo, este tem sido utilizado para designar a situação antes enunciada.

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 release*, a expectativa é 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 estadunidense *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 release*. Este projeto 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. 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 release* 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).

Bachelorette (real.: Leslye Headland, 2012) foi outro filme que recorreu a estas estratégias, mais concretamente ao *ultra release*, o que significou a sua estreia em VOD um mês antes do lançamento na sala de cinema (Vary 2012). Este obteve grande notoriedade mediática, tornando-se o filme mais descarregado do *iTunes* desse ano. Um ano antes, a distribuidora *Magnolia Pictures* havia usado também o *ultra release* com o filme *Melancholia* (*Melancholia*, real.: Lars Von Trier, 2011) e, no ano seguinte, optou por uma estratégia *day-and-date release* com o filme realizado por Terrence Malick, *A Essência do Amor* (*To the Wonder*, 2013), que foi lançado na sala de cinema e, ao mesmo tempo, em VOD, através do *iTunes*.

As transformações verificadas na área da distribuição têm vindo a ser debatidas no contexto industrial. Vários creem que estamos perante uma mudança clara de modelo. Steven Spielberg afirmou a este propósito ter tido dificuldades com a colocação em sala do 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 (Spielberg apud. Cardoso 2013a). Face a esta nova paisagem, referiu também o realizador, 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* (Spielberg apud. Cardoso 2013a). A este propósito, George Lucas, citado no mesmo artigo, previu que, no futuro, o lançamento dos filmes em sala irá obedecer 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 (Lucas apud. Cardoso 2013a). Ainda na perspectiva do mesmo realizador, essa deixará de ser a forma comum de ver filmes, já que a maioria dos conteúdos migrará para a *internet*. Num outro artigo que aborda a mesma temática, Lucas propõe que o negócio do cinema (em que inclui também a televisão), será substituído pelo negócio da *internet* (Lucas apud. 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). Mais recentemente, em 2017, a plataforma foi também responsável por duas longas-metragens para cinema: *Okja*, realizada por Bong Joon Ho – descrita pela revista *Indiewire* como «uma viagem de primeira água definida pelos efeitos visuais, um *blockbuster* mais sofisticado do que os *blockbusters* dos estúdios [de Hollywood]» – e *The Meyerowitz Stories (New and Selected)* de Noah Baumbach (Kohn, e Enrich 2017).

Como fica claro, Hollywood deixou de limitar a apresentação dos filmes à sala de cinema, explorando outros territórios, embora introduza também aí novos investimentos, tais como a estereoscopia digital⁴⁶, o IMAX digital ou o *high frame rate*⁴⁷, destinados a reavivar o interesse dos espectadores por aquele contexto.

46. 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» (Dahl 2009, 40). 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).

47. 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

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 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 dos 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 caseiros⁴⁸. 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 *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*.

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). 48. 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 EUA em 1989 e alastrou-se depois a vários outros países. Os vídeos exibidos no programa do canal de televisão pública portuguesa eram sobretudo oriundos dos EUA, da Alemanha e Japão, mas havia aí também segmentos com vídeos portugueses, aos quais eram atribuídos prémios semanalmente.

Four Eyed Monsters, filme de 2005, realizado, escrito, editado, filmado, protagonizado, entre outras tarefas, 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*⁴⁹ 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, que havia sido 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

49. Séries *web* ou *webseries* são equivalentes a séries televisivas, mas criadas especificamente para serem vistas através da *internet*, mediante o computador, o *tablet*, ou o *smartphone*. 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.

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 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.

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 projeto e apelam às suas contribuições.



Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=k8rRFFi_stY, captura de ecrã.

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 no 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 IMDb⁵⁰) 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, 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, concluiu 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 exibição⁵¹, falhou em considerar alguns aspetos de efetiva transformação nos modos de receção que começavam a delinear-se naquele período.

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

51. O artigo de Belton intitulava-se «Cinema Digital: Uma Falsa Revolução» («Digital Cinema: A False Revolution» – no original). No momento em que a digitalização do cinema estava numa fase inicial, a expressão ‘cinema digital’ era quase exclusivamente utilizada como sinónimo de projeção 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).

Enquanto os estúdios de Hollywood se preocupavam em estabilizar um padrão para a projeção digital que não gorasse 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 baseada no número de píxeis que as compunham ou na 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 o trabalho do projecionista, que deixava de ser necessário face aos novos suportes e equipamentos⁵², 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.

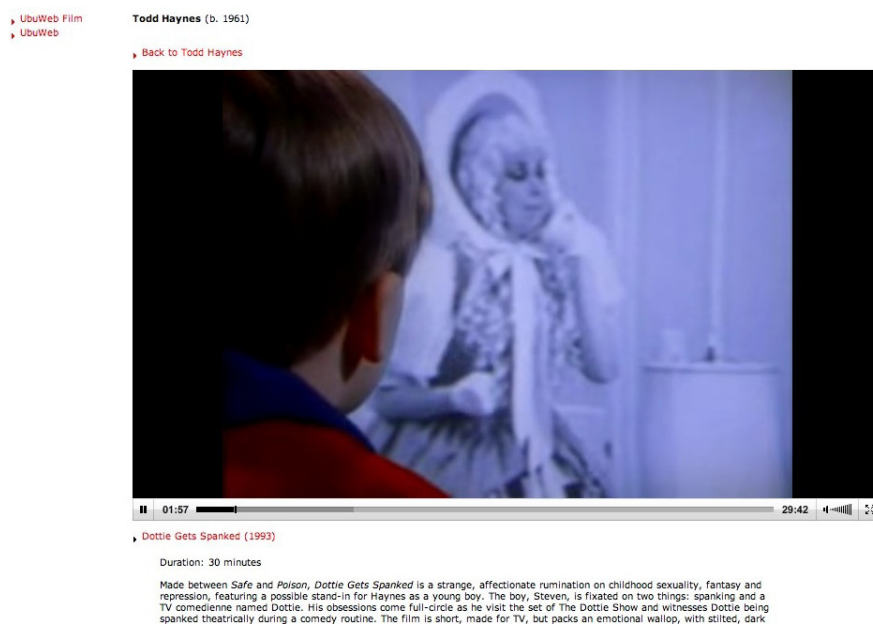
52. Dois filmes recentes, a longa-metragem *The Last Projectionist* (real.: Tom Lawes, 2011) e a curta *This Film Was Shot on Digital* (real.: Ian Mantgani, 2012), dedicam-se a analisar a alteração do papel do projecionista face à transição da projeção analógica para a digital.

As transformações não ocorreram, contudo, apenas dentro da sala de cinema. Aliás, esta, durante grande parte da história do cinema a única modalidade disponível de acesso ao filme, 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. No entanto, 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 assimetrias⁵³, permitiu novas formas de acesso e apresentação de conteúdos, entre os 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 previamente 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 cinefilia 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.

53. Veja-se, a este propósito, o artigo sobre a *web* da autoria de Hermínio Martins e José Luís Garcia, incluído no livro *Portugal Social de A a Z: Temas em Aberto* (2013).

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).



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

Tornou-se ainda possível 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 ecrãs⁵⁴, 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. Um artigo recente da *Indiewire* salientava de que forma estas mudanças eram já perceptíveis em alguns trabalhos. Aludindo a *Margens do Paraíso* (*Top of the Lake: China Girl*, 2017) de Jane Campion, recentemente estreado no festival de Cannes, Enrich, um dos autores do referido artigo, sentenciava que aquele que fora, sem dúvida, um dos filmes de que mais gostara na edição desse ano do referido festival, era afinal uma série de televisão (Kohn, e Enrich 2017). O autor ilustrava a natureza televisiva desse objeto cinematográfico descrevendo-o como «pontuado por intervalos entre episódios e repleto de planos médios» e vaticinava que, apesar de ali ter sido apresentado numa sessão única na sala de cinema, iria certamente ser visto em exclusivo nas salas de estar dos espectadores e em *iphones* (Kohn, e Enrich 2017). Contudo, apontava que esta disrupção com os modos estéticos e narrativos convencionais do cinema não pareceria ter perturbado *Cannes*.

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 (2010, 9). 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 2010, 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* (2009, 47). Isso é permitido pelas *interfaces* que mobiliza para ver o filme, que lhe possibilitam alterar a velocidade, acrescentar comentários áudio, saltar capítulos; pela mobilidade

54. *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.

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 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).

Figura 7. Os objetos audiovisuais são hoje apresentados e vistos em múltiplos ecrãs. Egoyan alude ao facto sugerindo a sua utilização complementar. Na imagem de *Double Bill Artaud*, do autor antes referido, 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’.



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'Eteint et que le Film Commence*, real.: AAVV, 2007), captura de ecrã.

Casetti admite que estas modalidades de recepção 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 recepção, a ‘não-relocalização’. Para o autor, esta ocorre quando a sala de cinema não permite qualquer inovação, mantendo o regime de visionamento tradicional (Casetti 2011, 11).

A descrição do percurso de digitalização do cinema elaborada 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 exposição deste trajeto permitiram distinguir aí três etapas fundamentais de transformação do cinema. *Grosso modo*, é possível 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 2005/2006, 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 foi possível constatar, 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 dos *media* desapareceram, reformularam-se ou mesclaram-se

com outros. Face a isto, vários interrogam o que acontece ao cinema. Seguidamente apresentam-se tópicos fundamentais dos 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 (pelo menos, na memória de muitos) ou são substituídas pelas digitais, retoma-se a clássica questão ‘o que é o cinema?’. Este regresso à pergunta celebrizada pelo título da coletânea de textos de André Bazin (e que esteve recorrentemente presente na teorização sobre o cinema) tem agora como propósito avaliar se é ainda de cinema que falamos quando se alude 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 difícil, dada a lista ser bastante extensa, fazer referência aos vários artigos que também lhe têm sido dedicados), é possível 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 cinéma/ Yes, It's Cinema: Formes et Espaces de l'Image en Mouvement* (2009), coletânea or-

ganizada 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 *The Lumière Galaxy: 7 Key Words for the Cinema to Come* (2015), de Francesco Casetti. Outros livros há 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 Weibel⁵⁵; *New 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»⁵⁶. Esta descrença na continuidade do cinema, aqui tão precocemente assinada, 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

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

56. 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 o artigo de 2007 de James Leo Cahill, publicado da *Spectator*, intitulado «...and afterwards? Martin Arnold's phantom cinema».

rupturas com os modelos antecedentes⁵⁷. 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 duradoura 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 electrónicas e a sua introdução no campo do cinema quer no registo profissional, quer amador, originou um forte questionamento 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 perspectiva 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* electrónicos 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.

57. 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.

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 ideia de que as imagens electrónicas representavam uma ameaça para o cinema.



Fonte: Quarto 666, captura de ecrã.

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 suporte⁵⁸. 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 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 distinta⁵⁹ – a este

58. O termo anglo-saxónico *film* é correntemente usado para aludir quer ao material de celuloide revestido de uma substância 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.

59. 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.

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 recente⁶⁰. 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 celuloide, pelo bem da arte»⁶¹. Neste, a autora tentava explicar que a vantagem da película sobre o digital não era apenas de ordem tecnológica, «emulsão versus píxeis ou luz versus electrónica», mas algo mais profundo, poético (Dean 2011a)⁶². Foi isto que procurou representar, em 2011, numa instalação criada a partir do convite que lhe foi dirigido pela *Tate Modern*, no âmbito das *Univeler Series*. Intitulada *FILM* – 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 convencional para um ecrã de cinema regular). Na construção do filme que a compunha, com a duração de onze 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 permite obter. O seu propósito

60. Esta posição está alinhada com a de Christopher Nolan e outros cineastas de Hollywood, apresentadas na primeira parte deste capítulo, que têm defendido nesse contexto a manutenção da possibilidade de filmar, tratar e exhibir os seus filmes em película.

61. Tradução da autora a partir do título original «Save celluloid, for art's sake».

62. 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.

era mostrar a película como «um meio independente e insubstituível» (Dean 2011b, 110) e evidenciar «a perda incalculável que será para o nosso mundo cultural e social se [a] deixarmos (...) desaparecer» (Dean 2011b, 110)⁶³.

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 expostas 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. 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 – Rodowick diz que não estamos perante um filme, mas algo distinto (Rodowick 2007, viii). 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

63. 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, esteve patente a obra *The Spell of Film* (2013) 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.

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 (Rodowick 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 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 profílmico – 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 artístico⁶⁴, 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, 39). 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» (Bazin 1991 [1958], 22). O filme era, então, nesta aceção, um vestígio do real sobre o qual a câmara havia depositado o seu olhar ou – usando a terminologia de Charles Sanders Peirce para a 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.

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

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 cinema re-

64. 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).

side 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» (Bellour 2012, 14). Bellour propõe que tudo o que não se enquadre nesses limites não deverá ser definido como cinema.

Jacques Aumont que discorreu também sobre estas questões no âmbito do seu ensaio *Que Reste-t-il du Cinéma?*, apresenta uma posição próxima. Ambos manifestam, em primeira instância, a necessidade de definir o cinema ou, pelo menos, encontrar as suas fronteiras, para refletir sobre a sua continuidade. 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, para Aumont, uma obra constituída por imagens em movimento será 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 comumente 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 Aumont admita 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 negócio⁶⁵

Apesar de a maioria dos entrevistados em *Quarto 666* ter previsto a morte próxima do cinema como resultado dos novos meios eletrônicos, 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 *Número Dois* (*Numéro Deux*) e Michelangelo Antonioni, em 1981, com *O Mistério de Oberwald* (*Il Mistero di Oberwald*). Antonioni mostrou, aliás, no depoimento a Wenders, particular abertura a outras modalidades cinematográficas e a crença de que estas poderiam transformar favoravelmente o cinema. Este afirmou:

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 (Antonioni apud. Wenders 1982).

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.

65. Estas expressões são utilizadas por Thomas Elsaesser no seu texto «Afterword - digital cinema and the apparatus: archaeologies, epistemologies, ontologies», publicado em *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*.

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.



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

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 electrónicas. 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 cidade poderia ser electrónica, 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? (Wenders 1989).

Wenders passou, desde aí, a integrar o vídeo analógico e, posteriormente, a tecnologia digital no seu trabalho. Na realidade, as imagens electrónicas haviam já figurado 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 perspectiva, 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). 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 2008).

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 advogam a inalterabilidade do cinema face ao digital, apontando que os seus defensores propõem que a indústria cinematográfica distribuí, 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» (Elsaesser 2008, 227-228). Na perspetiva destes, a digitalização, tal como outras tecnologias anteriores, não causa modificações 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’ 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 considera que o elemento fundamental que caracteriza o cinema do tempo do digital é a simulação. Na sua perspetiva, 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 profílmico, poderem ser integralmente transformadas em linguagem digital e servir de matéria-prima para a composição de novas imagens. Contudo, isto não significa 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 perspetiva, 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» (Manovich 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 (Manovich 2001, 250). Como consequência desta alteração tecnológica, considera que o «realismo cinematográfico tende a deixar de ser o modo dominante» (Manovich 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 (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 [2007], 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 (Manovich 2001, 92) ⁶⁶.

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 (2007, 176-177). Já para Nicholas Rombes, este fenómeno ocorre como resultado de uma nos-

66. 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 ‘imediaticidade’ (*immediacy*) e ‘hipermediaticidade’ (*hypermediacy*) (Bolter, e Grusin 2000, 45). Isto significa que os *media* procuram ocultar a sua natureza mediada (originando a ‘imediaticidade’), enquanto simultaneamente se mostram ‘hipermediados’ (desvelam a sua natureza construída), sendo estas duas manifestações interdependentes.

talgia 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, 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.

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 usado como título deste segmento e que declara: ‘O cinema está morto. Viva o cinema’ (Greenaway 2010). 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 recentes tecnologias podem ser catalisadoras de novos recursos imaginativos. 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 (Machado 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).⁶⁷

Na perspetiva de Phillippe Dubois, coorganizador da obra com o título provocatório *Oui, c'est du cinéma/ Yes, It's Cinema* (2010, 8), estamos presentemente face a uma nova etapa do cinema, o pós-cinema, que compreende todas as formas de imagens em movimento. Com o surgimento das imagens electrónicas, 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 a substituição daquele por imagens em movimento. Para Carroll, enquadrar o cinema na categoria das 'imagens em movimento' permite «caracterizar os

67. 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» 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 the Moving Image*, 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 (1996, 56). 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* (1996, 58). Esta tese, apesar de popular, foi alvo de várias críticas, em que se destacaram as de Rosalind Krauss e Noël Carroll.

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 também o vídeo, as transmissões televisivas, os brinquedos óticos, o CGI e outros formatos que venham a ser criados no futuro (Carroll 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 creem 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 se procurou aqui traçar e analisar.

MICROCINEMA OU A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA 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. Este, constituído por quatro partes, ocupa-se da modalidade que se designa por microcinema. Tendo em conta que o termo utilizado para nomear esta forma de produção não é original, sendo frequentemente utilizado em diferentes contextos e com variações conceptuais, a discussão inicia-se com a identificação da sua origem e dos principais significados que lhe têm sido atribuídos. Na segunda parte, elabora-se um mapeamento e debate de formas de produção cinematográfica que se entendem como integráveis na categoria anteriormente definida. Na terceira, partindo dos exemplos de microcinema antes apontados, examina-se de que forma esta modalidade contribui para a definição da produção cinematográfica no tempo do digital. Por fim, é efetuada 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 e/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 projeção 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 *smartphone* e de ver essas imagens no pequeníssimo ecrã do mesmo aparelho – alguns equipamentos recentemente anunciados, como o *Glass* da *Google* ou as lentes de contacto com câmara incorporada da *Sony*, preveem a naturalização desses procedimentos, 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 objetos 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 aqui adotada 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,

1. Por exemplo, o *Festival de Sundance*, no âmbito do seu projeto *New Frontier*, criou uma sala de exibição dedicada à apresentação de trabalhos cinematográficos independentes e experimentais. A mesma foi designada sala *microcinema*.

como o *180 Microcinema Festival*²; a publicações destinadas a orientar financeiramente cineastas sem orçamento, como a *Microfilmmaker Magazine*; entre outros exemplos.

A autoria do termo microcinema tem sido frequentemente atribuída ao casal de cineastas experimentais estadunidenses, David Sherman e Rebecca Barten (Kenner 1999; Bambozzi 2009)³. Este ter-lhes-á surgido em 1994, de acordo com o que os próprios relatam no seu *website*, 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 s.d). 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 s.d).

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.

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

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 (2004; 2008) –, 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 deste texto, 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*. Algumas 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 (1999).

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 (2009, 5).

É neste sentido mais amplo que se aplica a expressão no âmbito deste trabalho. A mesma permite aludir às manifestações cinemáticas 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)*⁴. O termo *clip*, referente a breves documentos audiovisuais ou a excertos de outros mais longos, é frequentemente utilizado por jornalistas e *bloggers* para definir a cultura contemporânea marcada pelas «características e práticas de visionamento associadas aos *websites* de partilha de *clips* de vídeo» (Webb 2010, 314). A revista *Wired* encontrou, em 2007, um outro termo para se referir ao mesmo fenómeno: *Cultura Snack (Snack Culture)*. No seu «Manifesto 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» (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 Paul Grainge, o orga-

4. Ver a este propósito o artigo da autoria de Michael Geist, «The rise of clip culture on line», publicado no *website* da *BBC News*, em 2006.

nizador do livro intitulado *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, 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 o fenómeno de encolhimento da dimensão convencional do cinema poder ser aplicado a todas as suas etapas de criação, circulação e receção, dado que o presente trabalho se ocupa do estudo da produção cinematográfica, é sobre este tópico que se faz incidir a reflexão. Assim, procura-se 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 anteriormente referido, 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 I* (*Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema – Volume I*, 1994 – 1997). Com a designação filmes⁵, Manovich aludia ao cinema convencional (reforçado pelo recurso a imagens clássicas da história do cinema), com a

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

adjetivação pequenos, remetia para a nova formulação que pretendia testar. O projeto consistiu na elaboração e apresentação de uma série de seis pequenos objetos audiovisuais, concebidos para a *web*⁶. Cada um dos mesmos caracterizava-se por uma curtíssima duração – menos de um minuto –, e uma dimensão mínima – cerca de um *megabyte* em espaço de disco⁷. A sua exibição era feita numa pequena janela de 120x100 píxeis⁸, 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 *Athlete with Wand* (real.: W. K. Dickson, 1984), *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), entre outros.

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» (1997), 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

6. As peças que compõem *Little Movies* são: n°1 *Binary Code*; n°2 *On the Ephemeral Nature of Little Movies*; n°3 *A Single Pixel Movie*; n°4 *Classical Cinema I*; n°5 *Classical Cinema II*; n°6 *On The Transient Nature of Electronic Image*. Estas podem ser vistas em <http://archive.rhizome.org/artbase/1688/menu3.html>.

7. Embora Manovich tenha declarado no texto de apresentação do projeto a vontade de fazer filmes com uma dimensão inferior a um *megabyte* (Mb), efetivamente apenas um dos filmes da série *Little Movies* quase cumpre esse requisito: o n°4 *Classical Cinema I* tem 1,1 Mb. Os restantes situam-se entre os 1,3 e 3,3 Mb.

8. Como referência para compreender esta dimensão importa apontar que o *YouTube* usa janelas maiores, de 320x240 píxeis (11 cmx8 cm).

um papel essencial, estando presentes em múltiplos elementos. Estes, indicados 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 tratados⁹. Os filmes pequenos e destinados a uma visão individualizada no computador traçavam 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 quinetoscópio. 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 (2001, 253).

Na declaração de intenções do seu projeto, Manovich afirmou querer transformar essas limitações numa nova estética¹⁰. Uma análise dos objetos que o compõem permite-nos compreender o papel atribuído à questão da pequena escala como elemento indutor daquela. 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. 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 visual¹¹. No seguinte, *nº 5 Classic Cinema II*, assistimos à famosa cena do du-

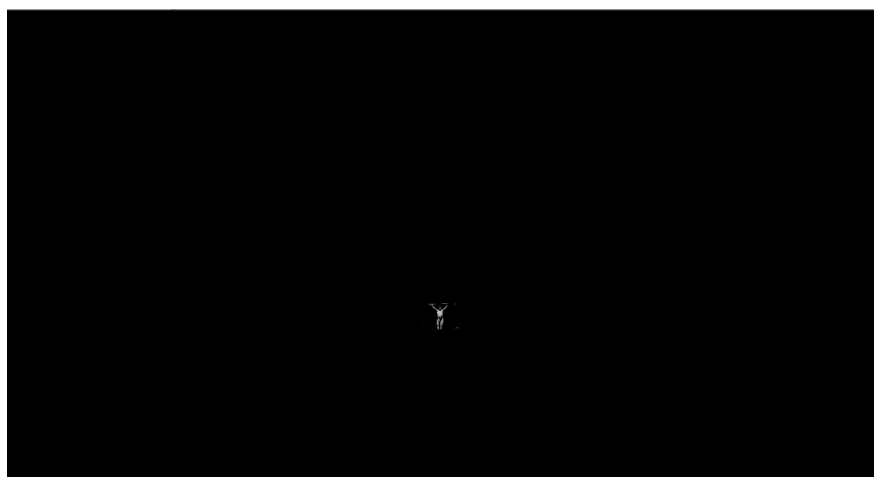
9. Cada um dos filmes é acompanhado de informações precisas acerca da dimensão do ficheiro, velocidade de transferência e número de *frames*.

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

11. 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*».

che 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.

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.



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

Num texto escrito em 1999, «Nostalgia for a digital object: regrets on the quickening of *QuickTime*», a teórica do cinema Vivian Sobchack, manifestava crer, 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 ca-

racterísticas aparentemente limitadas, minimalistas, do *QuickTime*, eram, na sua perspetiva, a novidade que distinguia o cinema daquele período do 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 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, nº 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* deixou de poder operar como metonímia para o cinema do tempo do digital, como sugeriram 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, puderam construir 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)¹². Isso ocorreu em resultado de motivações diversas, tais como a 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» (1985, 143), em suma, encontrar «uma maneira totalmente diferente de filmar» (1985, 143). A pretensão de Godard, como ficou registado no seu

12. 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 hoje continua a produzir trabalhos com aquele equipamento.

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 uma qualidade aproximada à de 35 mm. Em 2001, como foi referido no primeiro capítulo deste livro, 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. Contudo, foi apenas no filme a que agora se alude que conseguiu aliar-lhe a elevada resolução. Curioso notar que, no entanto, 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.

No decurso dos anos 1990, começaram 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 inten-

ções, que incluía um conjunto de normas práticas denominadas por ‘voto de castidade’. Essas regras (entre as quais se incluíam, por exemplo, a obrigatoriedade do manejo 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 vigente¹³, 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)* dirigido, em 1998, por Vinterberg. Como todos os filmes subsequentes, este 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 – 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

13. Apesar disso, o *Dogma 95* dirigia uma crítica a alguns desses movimentos, nomeadamente à *Nouvelle Vague* francesa. Destaca-se 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.

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 iraniano, 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 sequências¹⁴, 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 observou de que modo os novos equipamentos digitais, em particular as pequenas câmaras *MiniDV* que utilizara no filme de 2002, pareciam adaptar-se de forma mais fiel à sua escrita fílmica e permitir-lhe a construção de uma ética e de uma estética cinematográficas que antes não conseguira alcançar. Foi ao volante do seu carro, percorrendo o trajeto físico do protagonista de *O Sabor da Cereja (T'am e Guilass, 1997)* – outro filme da sua autoria em que, pela primeira vez, utilizara 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 com uma câmara *MiniDV* no intervalo das rodagens daquela sequência. Assim, o episódio final do filme apareceu como um objeto estranho ao anterior registo¹⁵: 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

14. 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*.

15. 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 deste livro pôde vê-lo aqui, na altura da sua estreia.

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 referiu 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 as equipas a um número mínimo. Contudo, na sua opinião, apenas as pequenas novas câmaras haviam permitido concretizar esse objetivo (2004). «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.

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



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

Para Kiarostami, 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 num registo planeado e, como tal, encenado (2004).

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 (Kiarostami 2004). A nova maneira de filmar possibilitava um olhar livre, sem barreiras de produção, e uma interação espontânea com as personagens. Por isso, quando utilizou câmaras digitais no filme *Dez*, fê-lo de modo deliberado e consciente (Kiarostami 2004).

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 atores, independentemente do espaço que estes ocupam em campo. Para Kiarostami, esta câmara é ausente, porque quase impercetível, não interfere no desempenho dos atores e dispensa a presença do realizador, fatores esses que contribuem para uma atmosfera íntima e para um maior realismo (2004). 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 no conhecido minimalismo do cineasta japonês a que se alude no título, 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» (Kiarostami 2012).

Agnès Varda também refletiu sobre o efeito da digitalização no (seu) cinema. À semelhança do cineasta iraniano, também enfatizou a pequena dimensão como uma das suas características principais.

No ano de 2000, Varda filmou o respigo, ação que consiste em recolher e coligir objetos observados, por outros, como inúteis ou supérfluos. Partindo da modalidade de respigo tradicional, a apanha dos produtos agrícolas abandonados após a colheita, derivou para outras das suas formas contemporâneas. Entre estas incluiu 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 atividade deram 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, contudo, 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 destrincháveis 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, 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.

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.



Fonte: *Os Respigadores e a Respigadora*, captura de ecrã.

Varda, tal como Kiarostami, atribuiu a estes equipamentos a capacidade de uma maior aproximação à realidade. Na sua perspetiva, o real surge exacerbado, ampliado, pois, afirma, «estas novas pequenas câmaras (...) permitem efeitos estroboscópicos, narcisistas e mesmo hiperrealistas» (Varda 2000). No seu cinema posterior e, em particular, na sua última longa-metragem, *As Praias de Agnès (Les Plages d'Agnès, 2008)*, um 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. O mesmo ocorreu ainda na sua última longa-metragem, *Visages-Villages (2017)*, cuja autoria partilhou com o muralista e fotógrafo francês J.R.

A cineasta portuguesa Cláudia Tomaz tem igualmente atribuído particular significado aos novos equipamentos digitais que entende como modeladores do seu trabalho. Tomaz é fundadora do *Holon Film LAB*, um laboratório que se define, nas palavras da autora, como um espaço de colaboração, destinado a desenvolver 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 (Tomaz 2010). Parte destas ideias têm filiação assumida no cinema experimental e, em particular, no movimento *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 improvisado e ausência de guião e baseado na percepção. Mas as conceções de cinema do *Holon Film LAB* compõem-se ainda de formulações mais recentes associadas à digitalização.

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 pequena câmara digital SD da cineasta. 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 carácter 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 documental¹⁶. Por esta opção de «ir para lá dos limites da ficção» (Tomaz 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.

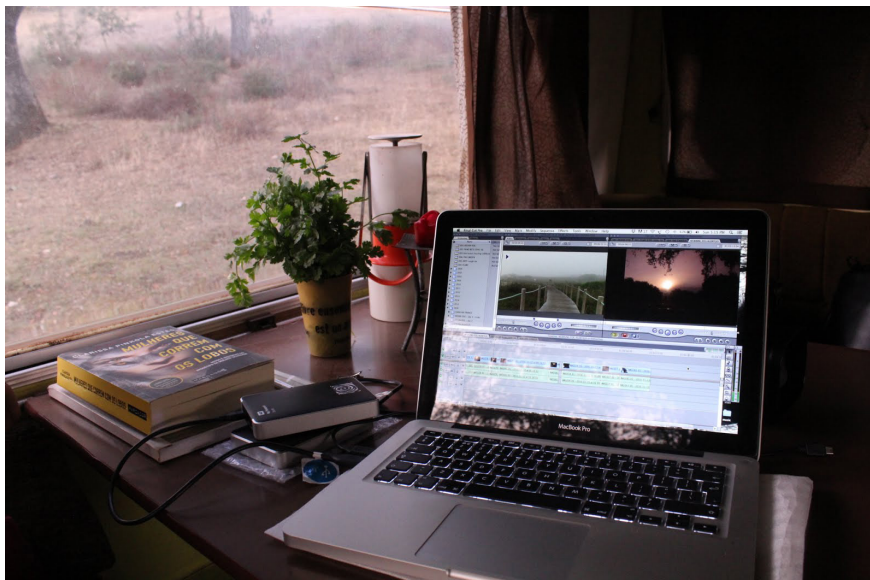
Em 2003, Tomaz fez a segunda longa-metragem, *Nós*, com um subsídio do ICAM (atual ICA). Este filme contou com uma equipa técnica alargada e com um elenco de atores profissional e foi filmado em Super-16 mm. A realizadora considera que, apesar de esta ter sido uma experiência com resultados satisfatórios, 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 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 digital¹⁷ e com equipas diminutas, muitas vezes reduzindo-se à sua intervenção singular nas diversas tarefas. O estúdio de Tomaz, que a autora 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.

16. 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, produzida com o apoio da *Fundação Calouste Gulbenkian* e da *Suma Filmes*, começa como uma narrativa de ficção 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 (2010).

17. Em 2001, a autora já havia filmado integralmente em digital a curta-metragem experimental *Procura-se Personagem*.

Figura 13. A cineasta Cláudia Tomaz mostra, no seu *website*, o estúdio onde trabalha, a que chama *Microlab*. Este fica alojado no espaço que habita. Ao longo do tempo, em resultado de mudanças várias, este espaço tem vindo a assumir diferentes configurações. Mais recentemente, durante uma viagem de nove meses realizada por Tomaz, este foi montado na autocaravana que usou para se deslocar. Aquilo que permanece é o seu aspeto minimalista.



Fonte: <http://www.claudiatomaz.com/holon-blog>.

De acordo com a cineasta, trabalhar com equipamento digital, 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 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).

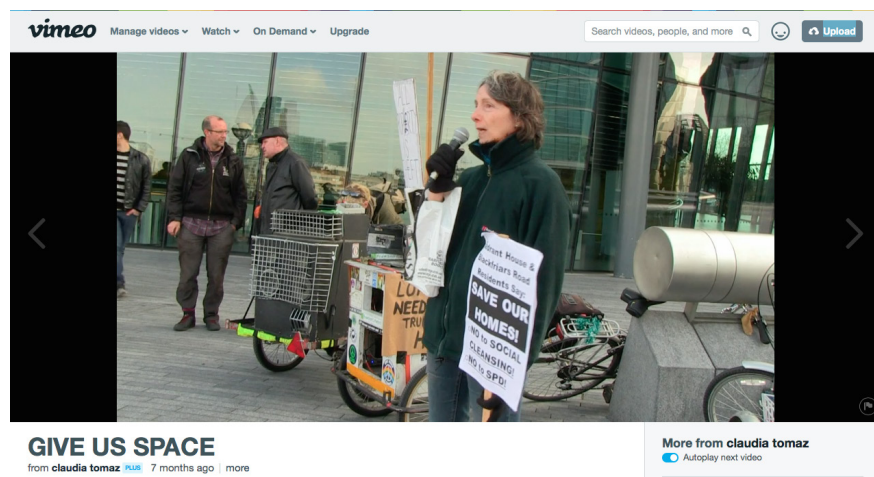
Em 2006, Cláudia Tomaz foi para Filadélfia, nos EUA, para continuar a sua formação académica, altura em que criou o *Holon Film LAB*. Na sequência do trabalho realizado em Filadélfia, nasceram três projetos construídos com recurso à utilização de câmaras digitais: dois foram filmes, *Subliminal*, de 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, visavam permitir ao espectador experienciar as imagens de formas distintas da convencional na 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, foi 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. De acordo Cláudia Tomaz este 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 géneros (2007b, 18).

Em 2009, após ter ido viver para a capital britânica, Tomaz iniciou o projeto *London Ground* que teve uma duração de aproximadamente dois anos. Este foi composto por doze 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*. As peças foram elaboradas pela realizadora em colaboração com artistas de diferentes origens artísticas: cinema, *performance*, arte, ativismo, música. Estas tiveram como tema o trabalho dos artistas convidados, revelando no seu resultado encontros criativos entre estes e o HFL. Foram apresentados predominantemente através de canais *web* e posteriormente reunidos numa média-metragem com o mesmo título do projeto.

Figura 14. O cinema mais recente de Tomaz, distribuído quase exclusivamente através da *web*, aqui em exibição no canal da autora no *website* Vimeo.



Fonte: <https://vimeo.com/174718026>, captura de ecrã.

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 Londres, em agosto de 2011; *Inside my Heart*, elaborado, em 2014, a partir de imagens médicas do coração da autora (ultrassons e ecografias), obtidas na preparação para uma cirurgia a que foi submetida; *Give us Space*, de 2015, um filme manifesto sobre os problemas habitacionais em Londres; e mais recentemente, ainda em fase de pós-produção, *The Soul Journey: a film-meditation in search of new paths*, sobre a uma viagem de Tomaz pela Europa e a reflexão pessoal suscitada pela mesma.

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, menos artificializante e mais pessoal e intimista. O advento posterior de instrumentos de registo ainda mais simplificados e de dimensão mais reduzida, resultantes da incorporação de câmaras em equipamentos multifuncionais – tais como *smartphones* e *tablets* – vieram suscitar novas possibilidades de produção cinematográfica.

Cinema de bolso

Tangerine, filme realizado por Sean Baker, foi amplamente mencionado nos *media* pela altura da sua estreia, no início de 2015. O foco principal das peças dedicadas ao filme era dirigido para dois aspetos complementares. Em primeiro lugar, a longa-metragem ter sido construída com um orçamento minimal e com um registo elaborado exclusivamente com *iPhones*; em segundo, o facto de esses elementos não terem colocado restrições à feitura do filme ou lhe terem atribuído resultados diferenciados, face a qualquer outra longa estreada no mesmo ano e produzida em condições entendidas como convencionais. Por outras palavras, estes artigos propunham que era agora possível realizar um filme usando exclusivamente *smartphones* como material de registo, sem que esse mesmo filme parecesse estética ou narrativamente distinto de outro filmado com câmaras profissionais. Várias

peças manifestavam alguma ambivalência na sua análise: ao mesmo tempo que evidenciavam o modo como o registo tinha sido elaborado e dedicavam a este aspeto parte substancial do texto, afastavam declaradamente a noção de que aquela especificidade do filme fora a razão pela qual haviam optado aludir-lhe. O *The Guardian* afirmava: «*Tangerine* é notável, mas não por ter sido filmado com um *iPhone*» (Smith 2015); a *Wired* dizia: “*Tangerine* é fantástico, mas não pela forma como o filmaram» ou o *Telegraph* declarava: «Filmado integralmente num *iPhone*, este filme arrebatador (...) é mais do que uma novidade» (Collin 2015).

Parecia, assim, haver sinais de que uma nova fronteira tinha sido atingida. Depois de as câmaras dos telemóveis terem passado a ser usadas regularmente nos registos quotidianos de qualquer indivíduo e de, no campo profissional da criação cinematográfica, algumas experiências de utilização dos mesmos equipamentos terem sido realizadas com propósitos e efeitos particulares, eis que estes materiais se tornavam meros instrumentos de escrita fílmica, com resultados aparentemente indistintos dos de outras câmaras.

Tendo em conta que, em 2017, câmaras de filmar de alta definição e cartões com elevada capacidade de armazenamento de informação estão disponíveis em qualquer smartphone, mesmo os menos sofisticados, e que o *iPhone 5s*, como aquele com que foi filmado *Tangerine*, é já um objeto algo obsoleto, isso fará esquecer que, há pouco mais de uma década, os já ubíquos telemóveis não permitiam ainda registar imagens e que só há muito pouco tempo passaram a possibilitar a construção de imagens de grande resolução.

Por volta de 2005, quando os telemóveis foram 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 criadas nesse período pioneiro, destacam-se *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 telemóvel¹⁸. Estes trabalhos tinham traços bem distintos dos registados com os telefones contemporâneos. Isso justificou, que, em 2011, o jornal *The Guardian* tivesse atribuído a *Olive* (2011), filme de Hooman Khalili e Patrick Gilles, o lugar de «primeiro filme integralmente filmado com um *smartphone*» (Barnes 2011), entendendo-o assim como distinto do que até aí tinham sido as longas-metragens, com estreia comercial, filmadas com os anteriores telefones portáteis.

Roger Odin, teórico do cinema durante muito tempo dedicado ao estudo do cinema amador, foi um dos primeiros autores a analisar o cinema inicial realizado com telemóveis. 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, por um espectador que é convidado a adotar uma disciplina de visão particular» (Odin 2009, 263) – aquele que se entenderia por cinema tradicional –, e «cinema *duo*», que descreveu como aquele que é feito e consumido em múltiplos equipamentos (Odin 2009, 264)¹⁹. No âmbito da 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’ (Odin 2009) – 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).

O ‘cinema p’ nasceu associado a equipamentos de baixa resolução, muito distantes de outras câmaras digitais, já dotadas nesse período de maiores recursos, e dos *smartphones* contemporâneos. Por essa razão, seria caracterizado, como sugeriu Odin, por uma estética particular, fundada nas suas condições materiais que não podiam ser inferidas a partir do cinema tradicional (2009, 266), e exigiria um tipo de espectador próprio (2012a). Max

18. Não há consenso acerca das datas de produção de várias das obras de cinema de telemóvel a que aqui se faz alusão. Em várias fontes consultadas (IMDb; Lorenzo 2009; Odin 2012) aparecem indicadas datas distintas. Optou-se, 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.

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

Schleser, que também se tem dedicado à teorização sobre o tema, designou essa nova estética por ‘estética *keitai*’, sendo que *keitai* significa, em japonês, ‘portátil’, e é a abreviatura da expressão *keitai denwa*, literalmente ‘telefone portátil’, usada correntemente naquela língua para aludir aos telemóveis. A adoção desta expressão pelo académico e cineasta neo-zelândês decorreu do filme que realizou no Japão com o propósito de refletir sobre o fenómeno, intitulado *Max With a Keitai* (2007).

Estas especificidades, que eram resultantes de condicionalismos e/ou limitações técnicas, eram entendidas como definidoras da sua identidade estética e narrativa.

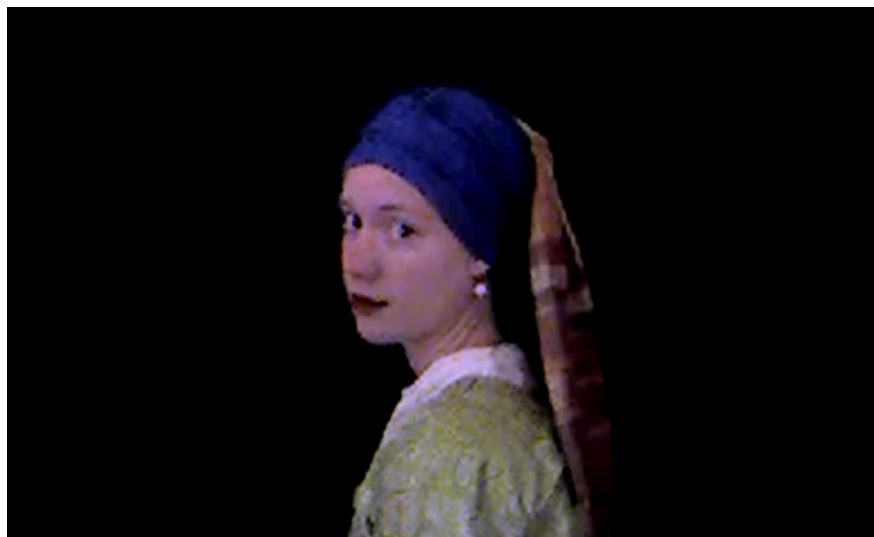
Num artigo publicado no jornal britânico *The Guardian*, em 2006, a propósito de *Nuovi Comizi D’amore*, as identificadas limitações associadas ao registo com um telemóvel – «*ter de filmar de perto, a debilidade na captura de som e a imagem tremida*» (The Guardian 2007), foram apontadas como vantagens. Como o título do filme destacado naquele artigo indicia, este 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. No novo filme, contudo, salienta o *The Guardian*, a ausência de aparato técnico – os equipamentos de captação de imagem e som eram quase impercetíveis – pareceu 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.

Outros aspetos decorrentes das limitações técnicas foram destacados por Odin como criadores de uma nova estética e novos modos narrativos. Neste domínio o autor identificou duas tendências fundamentais. Uma primeira, que designou por pictorialismo, manifestada mediante a semelhança estabelecida entre as imagens do ‘cinema p’ e a pintura (Odin 2012a). Na sua perspetiva, a similitude era evidenciada pelo formato do enquadramento

(vertical, em vez de horizontal), presente em vários filmes de telemóvel, e, em particular, pela aproximação entre a grande pixelização presente nas imagens de baixa definição e pinceladas (Odin 2012a).

La Perle, filme de 2007, da autoria de Marguerite Lantz, que reconstituiu a representação do quadro *Rapariga com Brinco de Pérola* do pintor Johannes Vermeer, seria exemplificador desta tendência.

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



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

O relato deste filme foi constituído pelo processo de transformação da protagonista, interpretada pela própria realizadora, partindo de uma mulher contemporânea até à conversão na figura do referido quadro. O mesmo decorre ao longo de sensivelmente cinco minutos, num plano aproximado, sem interrupções, filmado na vertical. A alusão à pintura, aqui evidenciada pelo próprio tema da curta-metragem, é acentuada pelos píxeis muito visíveis na sua construção.

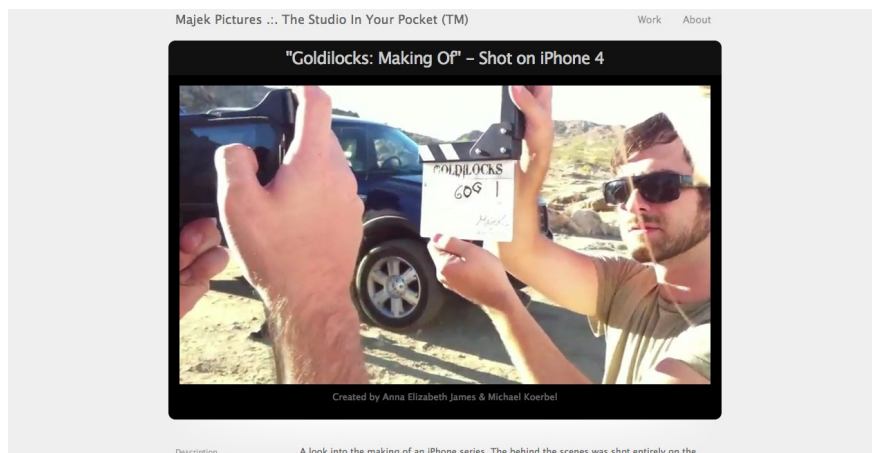
A outra tendência a que se refere Odin é a importância do píxel na construção da diegese da história narrada (Odin 2012a).

Why Didn't Anybody Tell Me It Would Become This Bad in Afghanistan, também de 2007, assinado por Cyrus Frisch, é ilustrador do propósito apontado por Odin. Neste filme, o realizador optou por efetuar o registo deliberadamente com um telefone de baixa resolução, de modo a representar a perceção fragmentada e alienada do seu protagonista. O jornal *The Guardian* dedicou-lhe um artigo que intitulou «The phoney film-maker» (Campion 2007), num jogo de palavras que designava o seu autor simultaneamente como o realizador do telemóvel e o realizador ilegítimo. O título era complementado com a frase: «Não telefonem ao Frisch ... ele está a filmar com o telemóvel» (Campion 2007), o que acentuava, uma vez mais, a dimensão inusitada de usar estes equipamentos para fazer um filme.

Contemporaneamente, o cinema elaborado por telemóveis é uma prática comum entre não-profissionais e profissionais, mesmo para filmes de longa duração. Os resultados estéticos e narrativos já não evidenciam o seu material de registo, mas antes procuram ocultá-lo. Sean Baker, realizador de *Tangerine*, a que anteriormente se aludiu, referiu em múltiplas entrevistas que o facto de o filme ter sido filmado deste modo não foi revelado até à sua estreia em *Sundance*, o que manifesta a vontade de ocultar este aspeto, mais do que acentuá-lo ou torná-lo material promocional.

O recurso a *smartphones* para o registo de filmes tem sido efetuado com propósitos distintos, como, por exemplo, de cariz financeiro. 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 material de trabalho quase exclusivo, o que contribui para uma nova economia de produção. A diminuição significativa de custo associada a este tipo de produção foi também referida por Sean Baker como factor determinante para a elaboração do seu filme.

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



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

Outras justificações apresentadas para a utilização de telemóveis são de natureza política e social.

Isto é proposto, por exemplo, pelo projeto *World Film Collective* que junta jovens do mundo inteiro com dificuldades de integração no contexto laboral ou educacional e lhes propõe a realização de filmes com *smartphones* e a sua distribuição mediante a *internet*, para uma audiência global.

As mesmas justificações são evidentes no caso do cinema do cineasta iraniano Jafar Panahi que, condenado, em dezembro 2010, a seis anos de prisão domiciliária e a vinte anos de proibição de filmar, encontrou nos *smartphones* um mecanismo essencial para a continuidade do seu trabalho. Em 2011, Panahi e Mojtaba Mirtahmasb decidiram fazer um filme que refletisse sobre a condição do primeiro e sobre o poder do cinema contra a limitação da liberdade de expressão. O filme foi integralmente registado em casa de Panahi com pequenos equipamentos digitais, entre os quais o seu *iPhone 4*, 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, o realizador fez outro, *Pardé* (também conheci-

do por *Closed Curtin*, 2013), em parceria com o seu frequente colaborador, Kamboziya Partovi, filmado com recurso a meios similares. O mais recente filme de Panahi, *Táxi de Jafar Panahi* (*Taxi*, 2015), já não faz uso de *smartphones* embora tenha sido filmado com a *Blackmagic Pocket Cinema Camera*, uma câmara de pequena dimensão, destinada a não profissionais.

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.



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

Em 2013, a *Google* anunciou 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 permite efetuar várias das ações disponíveis num *smartphone* com a diferença de que as mesmas são comandadas pela voz, em vez de pelo toque. Caso pretenda registar imagens em movimento, o portador do equipamento tem 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 é a de *first person shooter* e a deslocação do autor

determinará a visão. Embora não tenha entrado no mercado consumidor, estando apenas disponível para os ‘exploradores *Glass*’, como os designa a *Google*, este foi usado para fazer o filme *Project 2x1* (real.: Hannah Roodman, 2013). O filme 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.

Mais recentemente, a *Sony* divulgou o patenteamento de uma lente de contato com câmara acionada pelo movimento de piscar dos olhos. Em relação a esta proposta ainda não são conhecidos resultados concretos, mas é claro que as expectativas que encerram incluem-se na mesma lógica do *Glass* da *Google*.

O ‘cinema p’ (adota-se o termo proposto por Odin para fazer alusão ao cinema elaborado com os vários equipamentos portáteis, quotidianos, de bolso – não apenas os telemóveis, mas também aqueles que começam agora a ser desenhados) foi predominantemente associado, na sua génese, a um tipo de registo fragmentado, minimal e de baixa resolução. Vários anos volvidos, estes traços já não são relevantes, nem evidentes. Outros aspetos que os caracterizam assumem a dianteira. Entre estes estão a sua disponibilidade e fácil acesso, que permitem, como se apontou 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 se assinalou com o caso da *Majek Pictures*, modalidades de produção alternativas e *low-cost*.

Cinema de base de dados

Uma outra formulação manifesta-se ainda no campo do microcinema. Trata-se de uma forma de cinema construída pela máquina computacional.

Num texto escrito na viragem do século XX para o XXI, 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 dos *media*:

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 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 Thalhafer. Enquanto ainda estudante de licenciatura da Universidade de Artes de Berlim, Thalhafer 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, *smallest narrative units* – SNUs), que consistem habitualmente em vídeos curtos 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

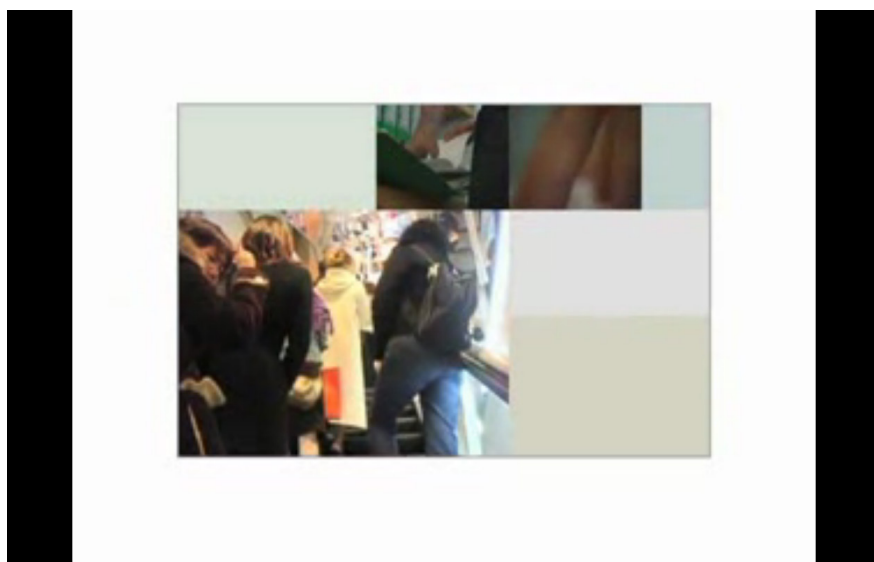
intriga, selecionando a partir de vários *links*. As histórias são fragmentadas e não necessariamente coerentes. A busca faz-se por correspondências, baseadas em regras pré-definidas de conexões entre as SNUs.

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 –, 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 – Navigating the Database*, teve a sua origem em 2002 (primeiro como instalação e depois em DVD) e é composta por imagens geradas por um *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), cuja curadoria e produção ficou a cargo de *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. Estas variáveis, que dão indicações ao programa sobre quais as possíveis combinações 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 monitor do computador onde se exhibe o *softcinema* está organizado numa lógica de *splitscreen* e gráficos que permitem miscigenações e justaposições entre imagens no espaço físico do ecrã. Sendo que a interatividade é intrínseca ao funcionamento do *softcine-*

ma, este não oferece uma estrutura linear ou uma narrativa convencional, configurando-se como uma obra inacabada, em permanente reformulação e redirecionamento, em resultado das combinações criadas pelo computador.

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.



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

Ainda na mesma lógica, várias têm sido as tentativas de criar novas experiências cinematográficas cuja fruição ocorre percorrendo trajetos num espaço geográfico real, visualizando, em pontos específicos e através do ecrã de um dispositivo móvel com localização, cenas que enquadram narrativamente esse ponto e trajeto. Estes sistemas são utilizados como novas estratégias de informação turística à qual é sobreposta informação, em alguns casos ficcionada.

Neste quadro foi criado o projeto *GPS Films* que diz permitir a criação de *location based mobile cinema*. Este consiste numa plataforma de *software open source* que permite a qualquer criador desenvolver uma experiência

fílmica de acordo com o conceito. Scott Hessels, o seu autor, descreve-o deste modo: «*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» (s.d.). O primeiro exemplo de utilização do sistema *GPS Films* foi o filme *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-Works* (1992-2012), realizada por Masaki Fujihata. Esta percorre uma região de um país, realizando entrevistas a habitantes locais, gravadas por uma câmara de vídeo que regista a informação de localização do sistema GPS. A partir destes segmentos e da sua informação geo-referenciada, Fujihata constrói uma teia estereoscópica de ecrãs interligados pelas suas relações espaciais e temporais que são representados por linhas desenhadas no espaço.

O lugar do microcinema na produção cinematográfica do tempo do digital

Parece 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 –, 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 é óbvia. Os materiais são simplificados, de baixo custo, pequenos, móveis. Estas características conduzem 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 focou-se, particularmente, na última referida. Ainda assim, não foi possível abordar todas as vias de reflexão que aí podem ser inscritas ou todos os resultados que se ex-

pressam. Pretendeu-se somente enunciar algumas das suas demonstrações e possibilidades mediante exemplos, alguns amplamente reconhecidos, outros marginais.

A redução de escala do cinema foi algo 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 filme, *Holy Motors*. Face a isto, foram criadas 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*. (...). Não obstante o cenário de digitalização propiciar o surgimento de novas formas de produção de pequena escala e a dimensão micro ser evidente nas suas diversas manifestações, (...). Os cada vez mais pequenos equipamentos permitem criar e aceder a registos de mais elevada resolução; os canais dedicados inicialmente à exibição de breves segmentos de vídeo, como o *YouTube*, permitem já a – e valorizam essa possibilidade – 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 considerar-se que, ao mesmo tempo que a produção cinematográfica do tempo do digital se aproxima da dimensão micro, identificando as suas vantagens e oportunidades, a mesma entende a necessidade de não abandonar totalmente as capacidades da dimensão macro.

Conclusão

O presente capítulo iniciou-se com a explicitação do que se entende pela modalidade de produção cinematográfica designada por microcinema, dado que o termo adotado tem vindo a ser aplicado a vários fenómenos recentes da esfera do cinema. Procurou-se, então, mapear algumas das expressões desse microcinema visando mostrar como este se tem manifestado desde a génese da digitalização e quais as suas múltiplas possibilidades e intenções. Após esta tarefa, discutiu-se o lugar do microcinema na produção cinematográfica contemporânea. Concluí-se que o mesmo, que começou por expressar-se de forma marginal em circuitos restritos de elaboração, se estende hoje a vários domínios e é propulsor de projetos 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 integra, de modo cada vez mais sistemático e visível, elementos que originalmente não lhe pertencem. O microcinema assume também aspetos originalmente associados ao domínio macro.

CINEMA COLABORATIVO OU O CINEMA PRODUZIDO 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 é estudada a modalidade de produção cinematográfica que se designa por cinema colaborativo. A discussão está organizada em quatro secções. Numa primeira, explicita-se o que se entende por esta modalidade e o seu contexto originador. Esta tarefa conduz à reflexão acerca da ideia de colaboração em rede e do discurso que a fundamenta. Em seguida, tenta-se identificar e compreender as principais características atribuíveis às manifestações enquadráveis no âmbito do cinema colaborativo. Recorre-se, para isso, à análise de vários exemplos e casos de distintas tipologias desta modalidade. Na terceira parte, partido dos exemplos estudados, discute-se o lugar do cinema colaborativo no quadro do cinema do tempo do digital. No final, elaborase um resumo das principais ideias apresentadas e uma conclusão.

O que é o cinema colaborativo?

A digitalização suscitou a possibilidade de uma diminuição drástica dos elementos que intervêm na produção cinematográfica. Se no decurso da sua história, por nor-

ma, 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 já houve oportunidade de assinalar neste trabalho, 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 *web*. 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, a participação não interfere no conteúdo do

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 e várias delas dispendiosas, exigindo 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 fílmica fez-se sempre da reunião dos vários contributos. Vários autores têm procurado reativar estes entendimentos. 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.

projeto, mas serve para a sua viabilização financeira. Nesta última possibilidade, cada interveniente contribui com um montante em dinheiro destinado à sua produção ou difusão. A modalidade de produção a que se alude tem sido designada de múltiplas formas. Além da expressão cinema colaborativo, a mais frequente e a que aqui é adotada, outras têm-lhe sido aplicadas, tais como ‘cinema participativo’, ‘cinema social’, ‘cinema contributivo’, ‘cinema *do-it-with-others* (DIWO)’, ‘cinema *do-it-together* (DIT)’ ou ‘cinema *crowdsourced*’. Estas expressões têm sido empregues de forma indiferenciada, como tratando-se de sinónimos. Como se poderá perceber através de 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 que desenvolvem.

A colaboração na rede

Um conjunto de discursos contemporâneos, elaborados no âmbito académico, institucional e no campo dos *media*, considera que novas formas de sociabilidade e de trabalho terão emergido 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 conceção 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, criaram 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 no decurso dos 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, 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 recetores³. 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 noção 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 alternativas⁴.

As perspetivas que têm vindo a ser descritas assumem que a dominação das indústrias culturais e dos *media* 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.

Neste contexto, importa lembrar que a ideia do diálogo do recetor com os conteúdos culturais e dos *media* 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, posteriormente, a partir de 1970, na investigação desenvolvida no

3. 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 *On line* 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).

4. 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), creem 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.

âmbito dos ‘*Cultural Studies*’ (Hall 1973; Brundson, e Morley 1978; Morley 1999 [1986]; Ang 1993 [1985]; Fiske 1987; entre outros) e da corrente da sociologia funcionalista designada por ‘Usos e Gratificações’ (Katz, e Liebes 1990; entre outros). Estes estudos, em rutura com os que entendiam o receptor 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, porém, 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 uma ação de construção. Não se trata já, pois, de conceber os recetores como intérpretes do conteúdo dos objetos 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 participativa’ 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 participativa’, é, sem dúvida, um dos seus principais ideólogos. Embora, na sua obra, a utilização do termo seja anterior ao nascimento da *web 2.0*⁵, o autor atualizou-o, em 2006, em dois documentos que têm sido

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

entendidos como os mais relevantes na definição deste alegado novo modelo cultural. São estes *Convergence 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 participativa’: 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 carácter não meramente descritivo, mas mormente programático (e mesmo normativo), indicando aos sujeitos participantes como orientar a sua conduta (2011, 43).

Em ambos os documentos, Jenkins defende que os participantes possuem agora a capacidade de – não alterando a vocação das indústrias culturais e dos *media*, 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 perspectiva, 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 consumidor de conteúdos passa a ser entendido como detentor de um papel híbrido, papel esse que resulta da combinação da sua anterior função exclusiva face à indústria, a de recetor, 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 conteúdos disponíveis na rede e as suas possibilidades de atuação simultânea como criador e recetor. Para a denominar foi recuperado o termo ‘prosumidor’⁶, 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*’ (Leadbeater, e Miller 2004), ou o mais recorrentemente citado ‘*producer*’ (Bruns 2006)⁷, 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 participativa’ – que Jenkins e Hartley projetaram ser, 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

6. O termo original *prosumer*, habitualmente traduzido para português por ‘prosumidor’, 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 delimitação das características dos bens que pretendia consumir.

7. 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 a utilização do termo *producer*, uma fusão entre *producer* (produtor) e *user* (utilizador). Qualquer um destes termos de matriz linguística anglo-saxónica é de difícil tradução em português, pelo que se optou por usá-los na sua versão original.

coletiva⁸ 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 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» (2006), 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 (Howe 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 número de participantes ativos e pelo fácil acesso aos conteúdos através das plataformas da *web*. Aliás, não obstante a sua complexidade concetual 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-

8. 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 (...)» (Levy 1994).

-Ladrón-de-Guevara, passando, na generalidade dos discursos, a designar simplesmente uma «atividade colaborativa realizada na *internet*, como a co-criação ou a inovação proposta pelo utilizador» (2012, 189).

O conceito supracitado deu origem a um outro seu derivado, *crowdfunding*⁹ – traduzido habitualmente, em português, por financiamento colaborativo ou coletivo – entendido como uma estratégia de mobilização e 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 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 reconhecimen-

9. A génese da utilização deste termo é difícil de identificar. A criação do termo é reivindicada pelo empresário estadunidense Michael Sullivan que afirma, no seu *website*, tê-lo usado pela primeira vez em 2006, inspirado pelo termo de Howe.

to. As estratégias têm também obtido boa recepção 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.

Múltiplos trabalhos cinematográficos têm surgido integrados na categoria de cinema colaborativo. Face às novas possibilidades anunciadas, importa analisar qual a postura das 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 o primeiro 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 exhibir 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 se tentará mostrar mais à frente neste capítulo 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 (gratuita ou de baixo custo) para a construção das suas mercadorias, como forma de as promover ou assumindo o controlo sobre as plataformas disponíveis para a sua construção e/ou difusão.

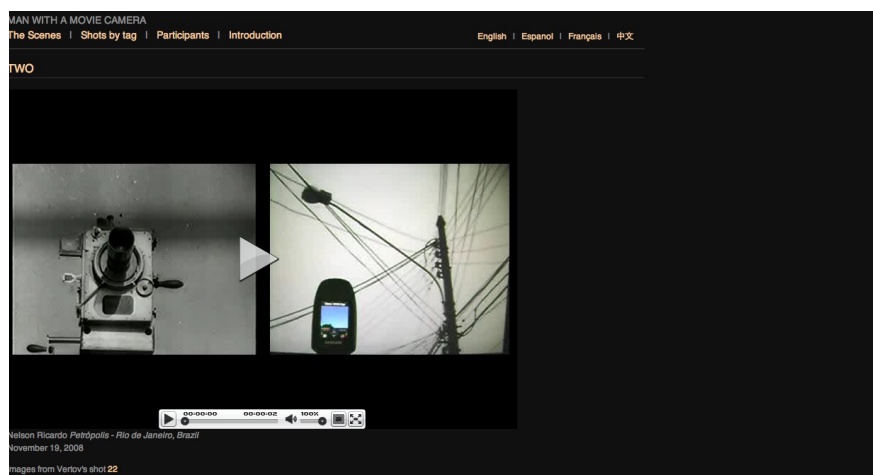
As práticas do cinema colaborativo: a colaboração criativa

No quadro das experiências de cinema colaborativo podem ser identificadas tipologias distintas. Estas revelam diferenças no que diz respeito ao modo de organização, à 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. Apresenta-se, 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 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 segmentos do filme, registar imagens alusivas aos elementos aí incluídos ou à sua composição e 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.

Figura 19. Website do projeto *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (criação: 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.



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

É possível ver quantas pessoas contribuíram com *remakes* para cada um dos planos e assistir a todos os filmes¹⁰. 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 noutras locais, como galerias de arte ou espaços públicos, neste último caso fazendo recurso a ecrãs itinerantes instalados, durante curtos períodos, em locais seleccionados.

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» (Bard 2011, 323). Partindo do pressuposto de

10. Embora, por princípio, de acordo com o que declara, a autora não faça nenhuma pré-seleção das imagens, esta admite ter apagado algumas que, na sua opinião, não se relacionavam de forma alguma com os elementos do plano original que se pretendia reinterpretar (Bard 2010).

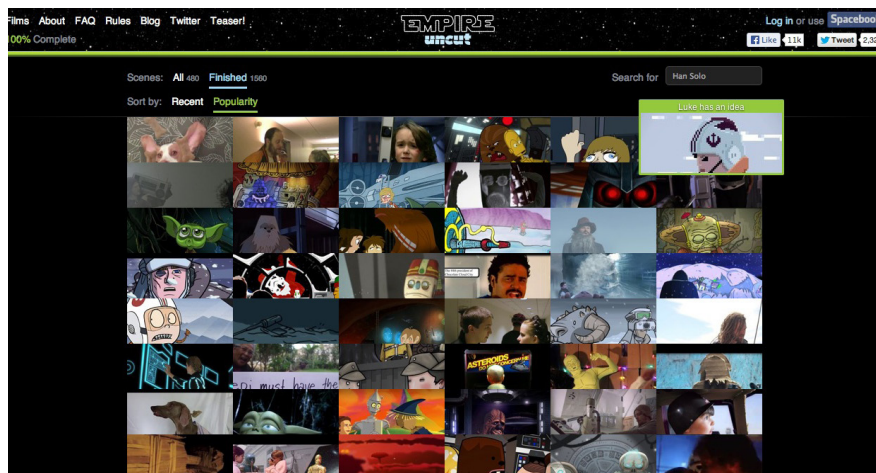
que ultrapassámos hoje o cenário futurista antevisto pelo cineasta soviético, Bard admitiu que era altura de concretizar a sua ideia. Este trabalho serviu, assim, para mostrar as possibilidades sociais e culturais associadas ao facto de qualquer indivíduo estar hoje dotado da possibilidade de não apenas 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*¹¹: 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*. 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 estadunidense 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. O filme elaborado pelos fãs e organizado por Pugh foi entendido pela empresa como forma adicional de promoção do *franchise*.

11. <http://www.starwarsuncut.com/>

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



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

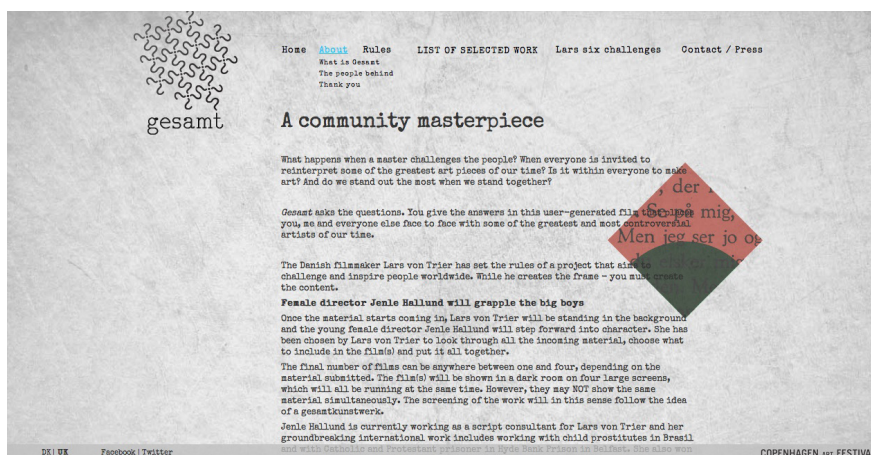
Este caso, como os diversos relatados por Henry Jenkins acerca da atitude colaboracionista da indústria face ao labor dos seus fãs em torno de vários dos seus produtos, demonstra que a mesma começou, desde cedo, a compreender como poderia beneficiar desta lógica de trabalho colaborativo. Esta noção fez com que a indústria começasse não apenas a tolerar a apropriação que os utilizadores das redes faziam dos seus produtos, capitalizando em vários casos essa utilização como forma de obter dados acerca das suas audiências ou, como antes assinalado, como já referimos, como forma de promover os seus produtos, mas também a desenvolver vários projetos destinados ao seu incentivo.

Em 2012, o cineasta dinamarquês Lars Von Trier associou-se a *Gesamt*, um projeto apresentado como visando a construção de um «filme gerado pelo utilizador»¹². 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

12. Esta expressão foi utilizada nos seus materiais de divulgação paralelamente a outras, tais como «obra-prima comunitária» ou «filme feito através de *crowdsourcing*».

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.

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



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

O *upload* das imagens foi feito pelos participantes durante o primeiro mês do projeto. De acordo com os dados apresentados no 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 projeto¹³, com 24 (2012). Do total de 501 filmes candidatos elaborados por 400 participantes, foram selecionados 142¹⁴. A partir desta seleção foi construída a obra *Disaster 501: What Happened to Man?* (real.: Jenle Hallund, et al, 2012), com 45 minutos

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

14. 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 candidatas da mesma nacionalidade.

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 exposição. Tendo permanecido ativo durante algum tempo após a conclusão do filme, este permitia apenas ter acesso ao *trailer* de *Disaster 501: What Happened to Man?* e não teve mais nenhuma atualização uma vez o filme terminado. Em 2016, o *website* foi desativado.

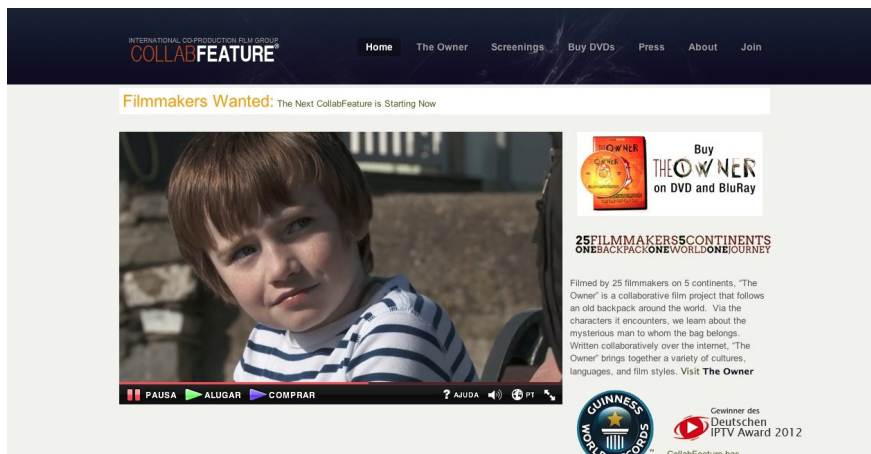
Este projeto foi observado como foco de visibilidade para indivíduos que buscam trabalhar na área do cinema. Num artigo publicado na *Indiewire*, Justin D. Hilliard, realizador independente que foi um dos contribuidores do projeto, teceu-lhe um enorme elogio, destacando que o mesmo permitiu motivá-lo 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 vontade de intervenção destes agentes.

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, 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 ao mesmo, este consiste numa forma de permitir aos realizadores independentes juntar os seus recursos de forma a criar algo que nenhum deles poderia conseguir isoladamente.

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 maio-

ria, 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.: AAVV), estreado em 2012. A história narrada, o 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 de *The Owner*, a sua participação nesta longa-metragem 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).

Figura 22. Website do projeto *Collabfeature*. Em destaque aparece um trailer do filme *The Owner* criado no âmbito do projeto.



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

Embora não existam dados acerca dos resultados financeiros obtidos por *The Owner*, a metodologia utilizada contribuiu, pelo menos, para lhe atribuir alguma visibilidade no território dos *media*. O seu modelo de produção e

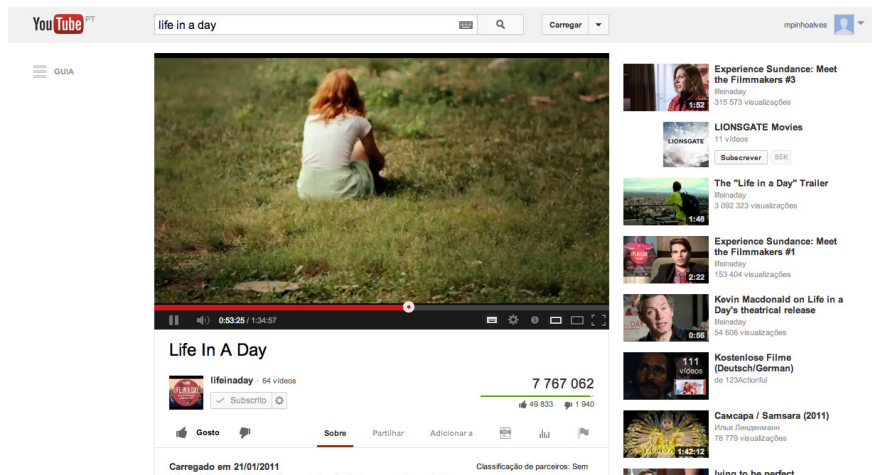
distribuição e o facto de ter reunido um número tão elevado de participantes na sua escrita e realização têm sido aspetos destacados nos materiais promocionais do projeto que tentam evidenciar a sua singularidade.

Depois deste filme inaugural, o *Collabfeature* foi responsável por mais dois filmes, uma curta-metragem intitulada *The Last Statement* (real.: AAVV), rodada em 2014, e uma longa-metragem com o título *Train Station* (real.: AAVV), estreada em 2016. O último filme segue uma personagem principal que é representada por vários atores, em distintas 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 filme, em exibição simultânea nas salas de cinema e em VOD, envolveu 40 realizadores, de 25 países diferentes.

A mais conhecida plataforma de conteúdos gerados pelo utilizador, o *YouTube*, também já desenvolveu experiências 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 cada um dos 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.

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



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

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.

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 huma-

nitário e ecológico. Por diversas vezes, o *One Day on Earth* realizou eventos de filmagem colaborativa e, a partir do primeiro, produziu o filme *One Day on Earth* (real.: Kyle Ruddick, 2012) que foi já exibido em múltiplos locais pelo mundo e pode ser visto em DVD¹⁵. Apesar da ideia ser muito similar à anteriormente descrita, tanto que se dúvida da originalidade da proposta do *YouTube*, e de este projeto ter sido apresentado significativamente antes, é indubitável o muito mais evidente sucesso do elaborado 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*¹⁶, mas também pela notoriedade e visibilidade que o projeto do *YouTube* obteve no campo dos *media*, 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, mas antes 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

15. 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.

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

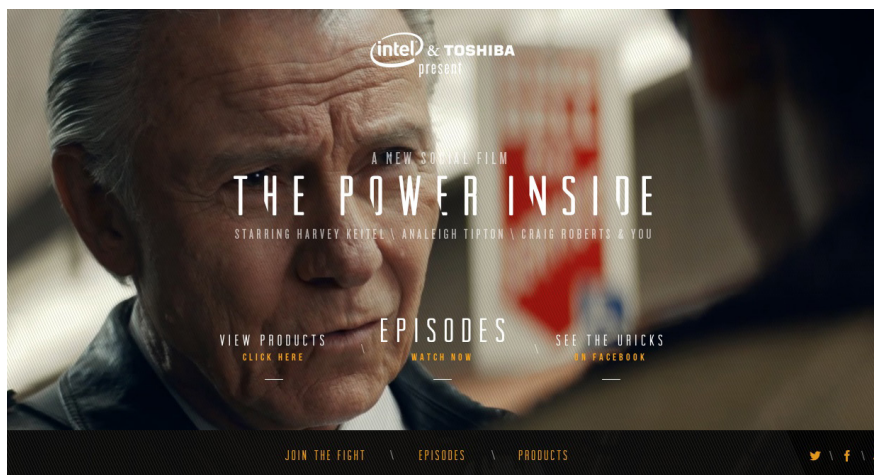
lucrativa» (2009, 410). No entanto, não surpreendentemente, continua o autor, esta galopante mercadorização é descrita como uma forma de melhorar a experiência do *YouTube* para a sua comunidade de utilizadores (Andrejevic 2009, 410).

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 a *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 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 estranha 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 do 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 mesma entidade, entretanto designada *Inside Films*. Este, intitulado *The Power Inside*, realizado mais uma vez por nomes ligados à indústria de Hollywood, concretamente Will Speck e Josh Gordon, contou com um elenco composto por vários atores conhecidos do grande público e integrou a participação dos fãs através de pequenos episódios protagonizados e filmados por estes.

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».



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

O último trabalho realizado no âmbito deste projeto, a partir de agora uma parceria entre a *Toshiba* e a *Dell*, foi *What Lives Inside?* (real.: Robert Stromberg) que se estreou-se em 2015 e repetiu a utilização de atores e realizadores da indústria do cinema estadunidense. Com um propósito de

procurar elementos diferenciadores em relação a filmes anteriores, neste os produtores propuseram a intervenção do público solicitando o envio de material gráfico a ser incluído nos seus ambientes e cenários. Os promotores do projeto afirmam no seu *website* ter recebido cerca de 6 mil trabalhos de fãs. O referido filme foi primeiramente exibido em episódios em exclusivo na plataforma *Hulu* e depois exibido na íntegra no *YouTube*.

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* (...) (*hitRECORD* 2010b).

É desta forma que é descrito o processo de produção de *Morgan M. Morganson's Date with Destiny* (real.: AAVV, 2010), uma curta-metragem de cerca de cinco minutos originada num trabalho construído a partir de contributos múltiplos, orientado pela produtora *online hitRECORD*. Quem fala 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*¹⁷, com o propósito de assinalar o nascimento da empresa e ilustrar o trabalho que esta pretendia concretizar.

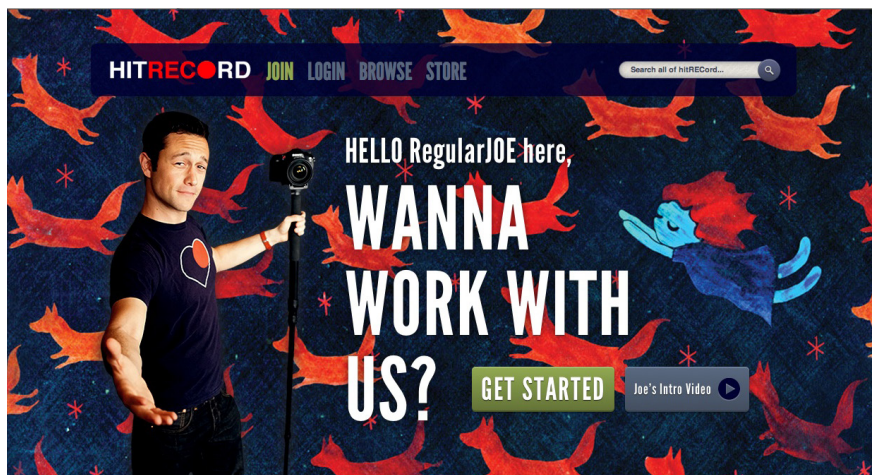
17. Esta secção do reconhecido festival estadunidense dedicado ao cinema independente define a convergência entre o cinema, a arte e os novos *media* como elemento catalisador de inovação no campo do cinema e apresenta uma programação que inclui trabalhos que extravasam o conceito de cinema convencional, 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.

O *website* hitRECORD, existente desde 2005, teve como objetivo inicial servir de janela de exibição para os trabalhos experimentais e de baixo orçamento realizados à margem da indústria por Gordon-Levitt (hitRECORD 2010a; 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 2010a). O *website* passou a ser o centro de produção da *hitRECORD*, a produtora que assumiu a sua designação.

A empresa 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 aí¹⁸ (hitRECORD 2017). 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, este admite inscrições de múltiplas partes do globo. Na página inicial destaca-se a pergunta/exortação: «Queres trabalhar connosco?».

18. 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*.

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



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

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 recombinatória (*remix*) (*hitRECORD* 2016). «*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*.

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 autoral (2016)¹⁹. Apesar da prática do *remix* ser a essência do trabalho

19. As normas de utilização do serviço da *HitRECORD* fazem alusão ao *Digital Millennium Copyright*

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 prevaricador²⁰. 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 salientado que se o seu trabalho quer ser considerado legítimo e profissional, tem de respeitar a lei em vigor (*hitRECORD* 2016).

Por último, o *hitRECORD* 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 (*hitRECORD* 2016). 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 detem 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

Act (DMCA), a lei em vigor nos EUA, desde 1998, que regulamenta os direitos de autor em meios eletrónicos, em particular na *internet*.

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

significativa), propriedade intelectual da mesma. Todos os trabalhos que resultem da recombinação de conteúdos aí disponibilizados apenas poderão ser exibidos noutros contextos 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 várias categorias que dividem as gravações em novos *uploads* (*latest records*), mais vistos (*most views*), mais recomendados recentemente (*trending*) ou de sempre (*recommended*) – 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. Há ainda a possibilidade de fazer buscas com base na aleatoriedade. 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.

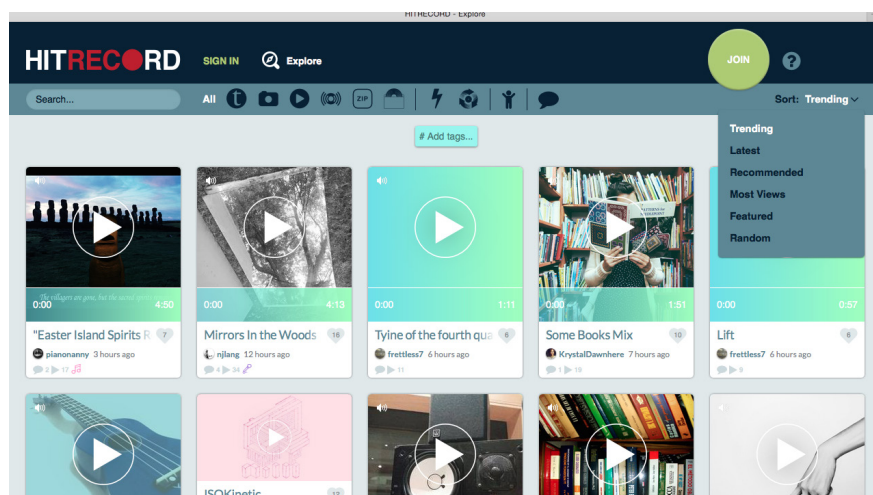
Entre as múltiplas propostas que surgem quotidianamente, a equipa do *hitRECORD*, representada por Gordon-Levitt²¹, seleciona as que considera que têm maior potencial para se tornarem projetos comerciais. Por vezes, al-

21. 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.

guns colaboradores são convidados a participar nesse trabalho de curadoria (hitRECORD 2012d). 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.

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, re combinadas ou reelaboradas.

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



Fonte: <https://www.hitrecord.org/explore?sort=trending&tagArray=%5B%5D>, captura de ecrã.

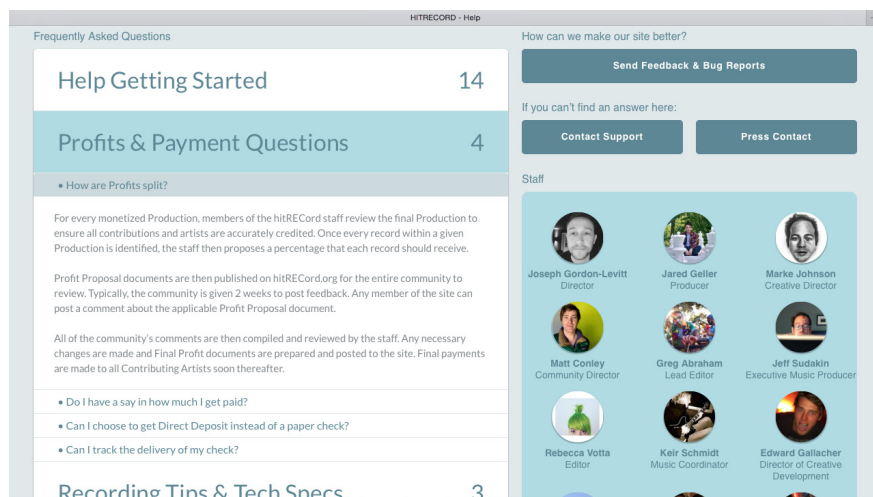
É a partir de uma seleção das *featured collaborations* que se originam as produções da empresa que sustentam o seu negócio. Estas são habitualmente concretizadas em eventos públicos ou em produtos editoriais. Os eventos públicos contam geralmente com a participação de artistas consagrados e são comumente 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, fílmicos 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. Entretanto, lançaram já vários outros produtos de diferentes territórios de produção artística. 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 Joe (anteriormente, 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 um período em que a produtora mostrou alguma dificuldade na apresentação e discussão pública dos pagamentos efetuados aos seus membros, parece ter resolvido a questão, disponibilizando informação mais clara e transparente sobre o assunto no *website*.

Figura 27. Página do *website* da *hitRECORD* onde os utilizadores inscritos podem consultar as normas que regulamentam os pagamentos.



Fonte: <https://www.hitrecord.org/help#profits>, captura de ecrã.

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. Em 2014, a produtora deu início a um programa de televisão, intitulado *HitRecord on TV*, exibido no canal de televisão *Pivot*, com o qual foi vencedora de um prémio *Emmy*.

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* convencionais] 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 (*hitRECORD* 2010a).

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 industrial capitalista dos *media*. 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 Joe, o participante comum que contribuí 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.²²

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 projeto com base em múltiplos 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 mais comuns 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)*²³, 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 (cerca de 1020 euros) para a sua elaboração e distribuição. O sucesso alcançado pela campanha fez com que a produtora criasse um manual, disponível no seu *website*, explicando aos potenciais interessados como definir a sua própria estratégia de financiamento colaborativo.

22. Na esteira desta experiência, outras empresas começam a surgir, como é o caso *JuntoBox Films*, também liderada por um ator 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.

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

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 recentemente, começam a ter alguma expressão. O cineasta Miguel Gonçalves Mendes, conhecido 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).

Figura 28. No *website* de *O Sentido da Vida* é explicado aos potenciais financiadores como podem contribuir para o projeto e quais as contrapartidas oferecidas.

APOIE ESTE FILME

O filme "*O Sentido da Vida*" será um output de três anos que interessa documentar, tornando as pessoas parte de uma música associada ao *backstage* de realização.

Uma música que muitos sentirão na jornada de intimidade por detrás de "*José e Pilar*".

QUALQUER PESSOA PODE PARTICIPAR E ACOMPANHAR A CRIAÇÃO DO FILME DE FORMA INÉDITA	Compra de 1 frame autografado	10€
	Compra de 1 frame e pré-compra de DVD autografados	20€
	Compra de 1 frame com seu próprio retrato, a constar numa sequência específica do filme (sobposição de rostos)	40€

Torne-se CO-PRODUTOR OFICIAL do filme (beneficiando do respectivo lucro)

OU FAÇA UMA TRANSFERÊNCIA PARA:
 Conta // 0002 4915 4880
 NIB // 0007 0000 00249154880 23
 IRAN // 0150 0000 0000 0000 0150 0000 0

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

Naquela plataforma é possível contribuir de diferentes formas para a angariação de fundos e acompanhar o desenvolvimento do projeto. Apesar de ter obtido financiamento institucional (o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) atribuiu-lhe, em 2013, um apoio de oitenta mil euros dedicado à produção), o realizador mantém a sua campanha que foi 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 autoria²⁴.

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*²⁵, 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, foram também criadas outras de âmbito nacional que iniciaram a sua atividade quase simultaneamente, durante o ano de 2011. No entanto, algumas, como a *Redebizz* ou a *Massivemov*²⁶, tiveram uma vida curta, mantendo-se, de entre as referidas, apenas a *PPL – Crowdfundind Portugal*.

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

24. Veja-se a este propósito o texto assinado pelo autor, publicado no suplemento *Atual* do jornal *Expresso*, em que este teve oportunidade de apresentar o projeto e explicar os seus propósitos, assim como discorrer acerca da ideia de financiamento colaborativo.

25. 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.

26. 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.

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 biliões 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 (Crowdsourcing.org 2012, 23). 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 ou outras contrapartidas relacionadas 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, além de associar-se à causa (Crowdsourcing.org 2012). 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 (Crowdsourcing.org 2012, 11). As campanhas que aplicam estes modelos têm obtido uma taxa muito mais elevada de sucesso do que as que aplicam as restantes (Crowdsourcing.org 2012, 11). Este dado aparenta ser, contudo, contraditório com aquilo que se pôde 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 é possível encontrar nenhuma em se faça alusão a compensações integráveis nos dois primeiros modelos apresentados. É possível perceber, alternativamente, 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, de *merchandising* relacionado com o mesmo, a disponibilização de 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 atra-

tivas 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» (Renninger 2012). 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 colaborativo²⁷.

As justificações para o uso do *crowdfunding* são múltiplas. No caso de autores menos conhecidos ou estreadores, 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 (real.: Duke Johnson, e Charlie Kaufman, 2015) o 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

27. 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.

pela versão animada de um dos seus produtores executivos, Dan Harmon. O discurso foi 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. (Starburns Industries 2012)

Figura 29. Página do projeto *Anomalisa* na plataforma *Kickstarter*. O projeto foi apresentado pela versão animada do produtor executivo.



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

Resultando ou não da argumentação apresentada, a campanha revelou-se um sucesso, já que o financiamento, feito por 5770 contribuidores, duplicou o orçamento previsto.

A equipa de um outro filme (neste caso, com imagens reais), *Vale do Pecado* (*The Canyons*, 2013), composta por nomes como Bret Easton Ellis, no argumento, Paul Schrader na realização e Braxton Pope, na produção, apre-

sentou 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 fez 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 consideramos mais adequado. O cinema está a mudar e nos estamos a mudar com ele (2012).

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 cem mil dólares (cerca de 94 mil euros), a campanha obteve cerca de 160 mil (cerca de 150 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* conseguir

angariar mais de onze mil dólares (cerca 10500 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* (Mitroff 2012). O trabalho refere que mais de metade das campanhas da plataforma não consegue 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 (apud. Mitroff 2012). Ainda de acordo com o mesmo texto, 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 (Mitroff 2012). Este último elemento põe em evidência a importância do estabelecimento de redes, além da plataforma para a divulgação da campanha.

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

Construiu-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 participativa. 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 se pode 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. Propõe-se assim que o modelo industrial 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 exploradas por um número crescente de empresas, com objetivos comerciais. Na sequência disso, as várias iniciativas que são muitas vezes identificadas como motivadoras de uma alteração das relações de poder significam antes uma migração das convencionais estruturas de produção e difusão de conteúdos para um novo contexto, onde continuam a exercer o seu papel habitual. 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 de que modo as indústrias dos *media* implementaram essas atividades nos seus modelos de negócio questionando a interpretação romântica da participação (Van Dijck, e Nieborg 2008; Scholz

2008; Zimmer 2008). As várias plataformas que surgem quotidianamente na *web 2.0*, alegadamente 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. Para vários utilizadores, como salienta Dmytri 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 produzem. 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 (Kleiner 2010, 18).

O valor produzido pelos utilizadores nas diversas plataformas – 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 detentores 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, J. T. Caldwell refere que «o conteúdo gerado pelo utilizador transforma a multidão desorganizada num utilizador gerado pelo produtor» (2009, 161). 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*» (Caldwell 2009, 165). Assim, considera o autor, o *hive sourcing* – como alter-

nativamente 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 2009, 166). 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 (Caldwell 2009, 167).

Sobre este tema é frequentemente citado o artigo de Tiziana Terranova, *Free labor: producing culture for the digital economy* (2003 [2000]), que problematiza o que a autora define como uma nova modalidade de trabalho que passa a existir no contextos das indústrias culturais e dos *media*: 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 ao estudo 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 (2003 [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. Caldwell sustenta a este propósito 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). É também neste sentido que Mark Andrejevic usa a exoressão «trabalho gerado pelo utilizador» (2009, 406).

Alguns exemplos mostram que a participação na *web* é resultante de uma vontade de experimentação de novos caminhos criativos e da procura da identificação de contextos de produção e circuitos de distribuição alterna-

tivos aos convencionais. Por sua vez, outros salientam a sua apropriação por parte de entidades empresariais que visam, através desta estratégia, complementar os seus rendimentos ou mesmo, em vários casos, fundar o seu negócio. Para isso, como também foi apontado, 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 usam-na como forma de reduzir custos com recursos humanos ou como forma alternativa de levantamento de dados ou de promoção. Ao mesmo tempo, estas 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 foi possível 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*, verificou-se 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*, *Intel* e *Dell* 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. Não obstante estas 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 os contributos dos utilizadores que aí se inscrevem e disponibilizam livremente a sua produção, abdicando, na maioria das vezes, dos direitos sobre a

mesma, 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, o 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 menores do que os associados a uma empresa física e ao 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 concretizar os seus trabalhos filmicos, observa-se que, na generalidade dos casos, esta não é uma alternativa ao financiamento convencional. Até ao momento, apenas alguns filmes conseguiram obter o montante 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 pagamento 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 minorizados face ao facto de, como afirmam, os utilizadores terem a possibilidade de, deste modo, encontrar um espaço para alojar os seus trabalhos que, de outra forma, não poderiam ser apresentados em larga escala e obter visibilidade.

Quanto às críticas relativas ao aproveitamento de mão de obra barata, os mesmos advogam que se os utilizadores estão satisfeitos a desenvolver esse trabalho, então isso não pode ser observado como exploração. É esta a posição de George Ritzer e Nathan Jurgenson, para quem as novas condições mostram que o capitalismo está perante um ambiente único de resistência

e continuamente em mudança (não obstante se admita a sua capacidade de adaptação e poder face cenários de transformação) (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*.

Em contraponto àquela noção, 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 como um sedativo ideológico poderoso (2010).

Conclusão

Ao longo deste capítulo, dedicado à modalidade cinemática que se designou por cinema colaborativo, procurou-se, 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 fílmica, 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 cinemática associadas ao advento da cultura digital discutidas neste trabalho, uma ausência de estabilização do conceito em análise.

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*, 2007.

No presente capítulo, discute-se a modalidade de produção cinematográfica designada por cinema pro-am (profissional-amador). O mesmo é composto por quatro partes. Na primeira, procura-se contribuir para a definição da referida modalidade. Na medida em que esta propõe a junção de dois tipos de produção cinematográfica antes entendidos como autónomos, tenta-se, num primeiro momento, compreender o significado e características comumente atribuídas a cada um daqueles e, seguidamente, identificar as transformações operadas, contemporaneamente, no território do cinema, que aparentam contribuir para a sua indistinção. Na segunda parte, recorre-se ao mapeamento de casos e exemplos integráveis na categoria anteriormente definida. Na parte seguinte, fazendo recurso do levantamento antes efetuado, explicita-se em que medida o cinema pro-am se constitui como uma modalidade de produção cinematográfica específica do tempo do digital. No final, elabora-se 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 diferencia-

ção 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. A modalidade de produção cinematográfica que permite ao cinema assumir em simultâneo características e tropos dos dois territórios, antes aparentemente incompatíveis, é aqui designada por 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 nomeiam. Para dar nota da origem deste conceito, recorre-se a uma breve incursão histórica. Nesta procura-se 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, características essas 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 último, como imperfeito ou lacunar, e a sua produção e difusão relegadas para a esfera privada.

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

Estas oposições explicam por que razão o cinema amador foi observado, no decurso da sua história, face ao cinema profissional, como um cinema menor, recorrentemente definido como ‘malfeito’ (Zimmermann 1995; Odin 1995). Embora classificar um filme ou um cineasta como 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 tinham, na maioria das vezes, formação na área, enquanto os ‘amadores’

eram vistos como os que não tinham pretensões de obter dinheiro ou vasto reconhecimento com esta atividade e aprendiam frequentemente de forma autodidata, por amor à arte ou diletantismo.

O segundo elemento distintivo refere-se, como se apontou, 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 as 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 em uma das esferas, o terceiro tópico enunciado, 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 cinema 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, objetos 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 atividade, 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 largo 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 se fez alusão). Apesar disso, desde cedo, a mesma começou a ser delineada e, com esta, os traços particulares que viriam a definir cada um dos territórios.

Patricia Zimmermann (1995; 1999), Laurence Allard (1999) ou Alan Katelle (2004) assinalam que o cinema profissional e o cinema amador nasceram quase simultaneamente. Katelle justifica esta coincidência com razões de ordem mercantil. Para o historiador do cinema amador, «quase ao mesmo tempo que as imagens em movimento se tornaram uma realidade comercial» (Katelle 2004, 53), no final do século XIX, vários empresários procuraram formas de tornar esta nova forma de entretenimento rentável, também no contexto doméstico (Katelle 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 (Zimmermann 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 encarada como 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 (Zimmermann 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 (Zimmermann 1995, 60). O outro, na consolidação da indústria cinematográfica de Hollywood com os seus códigos e gramática específicos (Zimmermann 1995, 65). Se o primeiro desses fatores, a estabilização do cinema amador num formato principal, contribuiu para que mais indivíduos, de fora do circuito profissional, começassem 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 autores 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 (Zimmermann 1999, 288). Este facto, teve como consequência o afastamento do mesmo da esfera amadora. Em segundo lugar, do ponto de vista estético, originou a aceitação de uma nova gramática, no quadro do cinema profissional. Como refere Zimmermann, «devido a serem filmadas nas trincheiras, as imagens de atualidades eram habitualmente instáveis e pouco nítidas» (1999, 288). Por causa disso, acentua a autora, «a desfocagem e a ocultação assumiram o valor de índices de maior realismo fenomenológico e o ‘malfeito’ tornou-se, no entendimento

dos espectadores, um sinal de autenticidade» (Zimmermann 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 ter sido integrado na academia, foi iniciado paralelamente às primeiras exhibições 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 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 tem vindo a ser citado neste trabalho, o primeiro sobre o tema assinado apenas por um

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 destacados os seguintes eventos realizados recentemente: o simpósio *Reflections on the Study of Amateur Cinema*, realizado na Universidade de Glasgow, em abril de 2012 e 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.

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.

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 conceções 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

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, 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. Nas pesquisas efetuadas pela autora foi possível constatar que ainda não há, no contexto nacional, um termo estabilizado e considerado como o mais adequado para aludir a estas manifestações cinemáticas.

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 antes se apontou, 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 a que se propunha 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 divisão 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 enquadrou 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 antes se apontou, foi muitas vezes entendida como a sua única manifestação, razão que originou que aquela designação fosse frequentemente utilizada para aludir-lhe metonimicamente. 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 (Odin 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 (Odin 1999, 53).

Por estas razões, 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 era resultado da pretensão de 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). Este facto justificava que os registos assim obtidos apresentassem predominantemente uma versão idealizada, depurada, do contexto familiar, 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 cineastas amadores. Os filmes produzidos neste espaço distinguiam-se dos 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 a técnica cinematográficas; a escolha de temas além 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 reivindicação, feita por alguns dos cineastas associados a estas esferas, de pertença ao espaço amador (território 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 levou 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 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 videoarte ou destinadas a ser apresentadas em museus ou galerias. 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: the vow of chastity», 2005 [1995].

A expectativa do desmantelamento 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 semi-profissional, 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 fílmicos’ 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, a transformação 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 começasse 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 se 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 numa atividade ainda mais comportável financeiramente 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 acessível no contexto profissional, em particular no âmbito das grandes cadeias televisivas –, tendo evoluído para versões mais simplificadas e menos onerosas, pôde chegar aos consumidores.

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).

O primeiro desses equipamentos, a câmara *Portapak* da *Sony*, foi criado em 1965, destinado ao público 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 a 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 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 *smartphones* e *tablets*) 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 materiais de registo e edição destinados ao território profissional e ao amador, no que diz respeito à qualidade e aos custos; 2) miniaturização dos equipamentos, que os torna mais facilmente manejáveis e dispensa a anterior complexidade logística necessária para os operar; 3) novas formas de distribuição, através da *web*, que permitem a circulação pública de objetos audiovisuais alternativos aos produzidos no domínio industrial.

Como antes 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 parece ter-se tornado «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, «Autodesk CEO: we'll make Avatar on an iPad», *Globes Israel Business News*, 2010.

Como propôs o anterior 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 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 importa analisar. Produzido inicialmente com um orçamento declarado de 187 dólares⁹ (cerca de 175 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

8. A empresa criou o *software* utilizado para a elaboração dos efeitos visuais do filme *Avatar* (real.: James Cameron, 2009). Importa notar, aspeto que se desenvolverá mais adiante neste capítulo, que Bass designou 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.

em movimento *Apple iMovie* (2003, 4). Terá sido após perceber o funcionamento daquele programa de edição que Caouette terá decidido começar a 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

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 primeiramente 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*.

filmes familiares: imagens de baixa resolução, iluminação diegética e não observância da gramática cinematográfica canónica, no que diz respeito à composição e enquadramento.

Figura 30. Na sequência final do seu filme, *Tarnation*, Jonathan Caouette prepara a câmara para cena seguinte em que se dirigirá diretamente ao espectador.



Fonte: *Tarnation*, captura de ecrã.

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, como muitos filmes amadores de períodos anteriores, vistos apenas no contexto de concursos para amadores e cineclubes.

Independentes *do-it-yourself*

Viu-se, 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 se tornou conhecido como *Mumblecore*¹¹.

O *Mumblecore* terá nascido a partir de um pequeno grupo de estadunidenses formado 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 o 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).

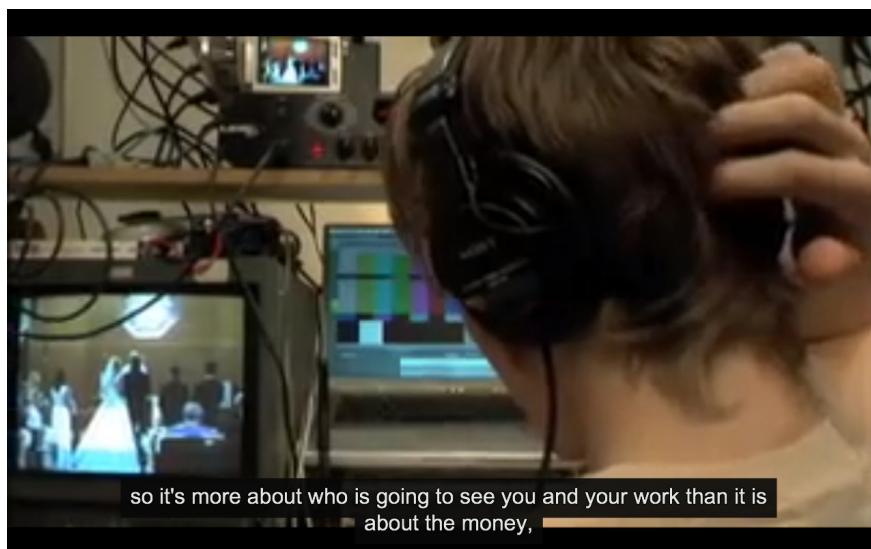
Estes filmes, registados com câmaras digitais amadoras ou semiprofissionais, não se caracterizaram pela mestria ou qualidade técnica, mas antes pelo seu contrário: estética *do-it-yourself*, baixíssimo orçamento, baixa tecnologia. Os seus temas também revelaram tropos associados ao amadorismo: semiautobiográficos, contavam histórias sobre jovens ocidentais na faixa

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 Neorealista*.

etária dos 20 e muitos anos. A sua abordagem era realista, a representação aparentemente improvisada, levada a cabo por atores não profissionais. Estes exemplos cruzaram o espaço amador com o profissional.

Os *podcasts* de Susan Buice e Arin Crumley, que serviram para promover a sua longa-metragem *Four Eyed Monsters*, ilustravam o conceito de imperfeição. O *website* oficial do filme enfatizava o seu estatuto de amadores, com a página desenhada para se assemelhar a uma página de um caderno manuscrito. Nos *podcasts* dirigiam-se diretamente à câmara e discutiam de que modo o projeto estava ligado à sua experiência pessoal. Destacando o estatuto de independentes, Buice and Crumley falavam sobre os desafios de fazer uma longa e os episódios focavam-se no seu esforço para obter financiamento, na necessidade de pedir dinheiro emprestado aos familiares, na dificuldade de acesso aos festivais.

Figura 31. Neste segmento de *Four Eyed Monsters*, um dos seus autores, Arin Crumley, explica o processo de construção do filme e as reflexões que esse mesmo processo desencadeou.



so it's more about who is going to see you and your work than it is about the money,

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

Muitos dos que provêm desta gênese 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 enquadráveis nessa corrente 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 transformar 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 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 objetos profissionais, fazendo com que seja cada vez mais difícil operar esta distinção.

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 três mil libras (aproximadamente 3400 euros) e uma equipa de 160 pessoas. Sobre as suas modalidades de produção, afirmou Bouchard, o criador do projeto: «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» (2009).

Figura 32. Fotograma do filme *The Hunt for Gollum* que pode ser visto integralmente no *YouTube*, distribuído nessa plataforma pelo seu criador.



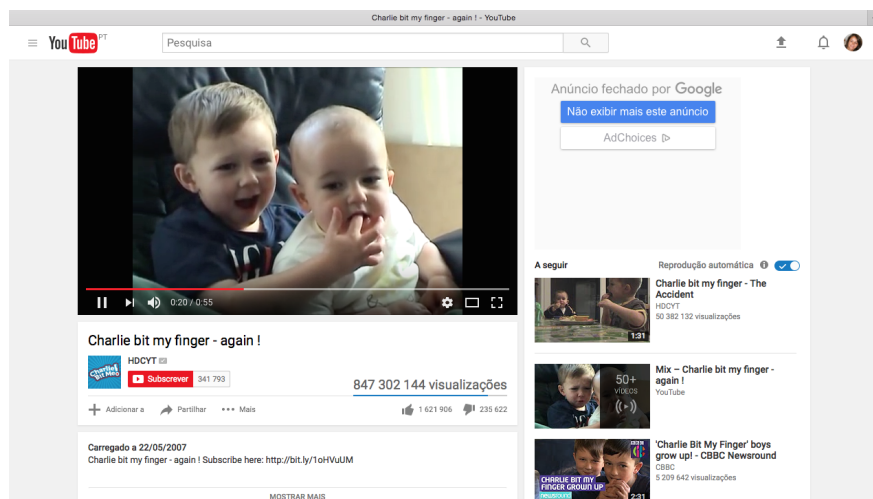
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>, captura de ecrã.

Cinema *YouTube*

Outros filmes feitos por amadores circulam no espaço público. Como antes foi assinalado neste trabalho, o *YouTube*, metonímia para as plataformas de conteúdos gerados pelo utilizador, erigiu-se como o novo espaço de difusão de imagens que anteriormente ficavam restringidas ao domínio familiar.

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.

Figura 33. O vídeo original *Charlie Bit My Finger, Again* conta, hoje, com mais de 850 milhões de visualizações.



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

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 850 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 (Davies-Carr apud. Andrews 2012), 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 cem mil libras (cerca de 115 mil euros) 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 registo doméstico estão presentes: o pai, frequente responsável no quadro do cinema amador clássico por manejar a câmara, assume o seu papel habitual para filmar. 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 filme não se destina já apenas à esfera familiar, apesar das intenções declaradas que estiveram na origem da sua partilha, circulando no território global. Como salienta Michael Stangelove, isto altera a forma «como as memórias familiares são preservadas e pode alterar a forma como as identidades são construídas na esfera pública» (2010, 165). 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 edificam, assim, memórias de infância mediadas.

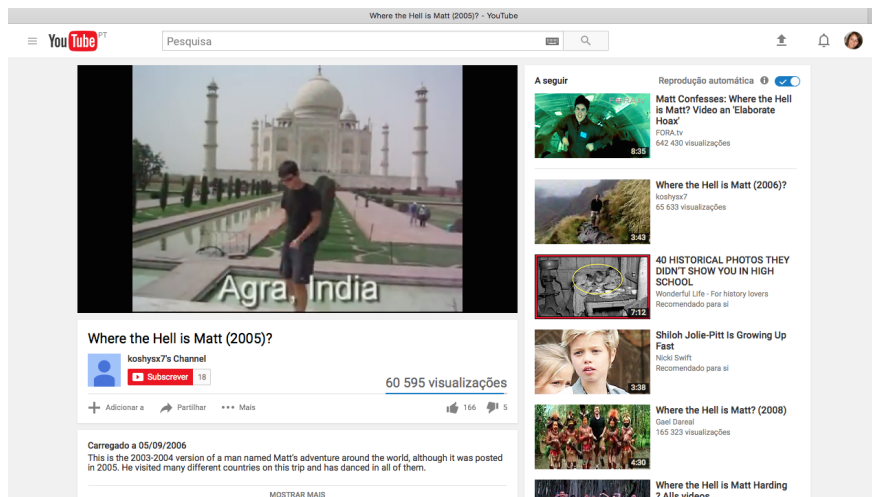
Apesar deste filme ser, dentro desta categoria, aquele que mais se destaca em termos de visualizações, Strangelove observa que outras modalidades de filme doméstico têm tido notoriedade no *YouTube* (2010, 190). O autor exemplifica com filmes que contribuem para mostrar uma outra faceta, menos idealizada, do núcleo familiar, tais como vídeos registados por jovens que têm como protagonistas a sua mãe alcoolizada ou irmãos alvo de repressões domésticas. Isto ilustra o que Moran já havia constatado no seu trabalho *There's no Place like Home Video*. 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 (Moran, 2002, 62).

O cinema *YouTube*, como aqui se optou por designar esta categoria, recuperou várias outras manifestações associadas ao cinema amador. Além do filme familiar, representado pelo exemplo anteriormente comentado, 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 da primeira modalidade agora enunciada é a série *Where the Hell is Matt?*, criada em 2005, pelo seu também protagonista, Matt Harding. A sua construção é similar à de *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, na medida em 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 vídeo inaugural da série mostra um 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 2016, Harding aparece em todos os cenários a dançar com outras pessoas, indicando um trabalho de planeamento e pré-produção.

Figura 34. Vídeo original elaborado por Matt Harding, publicado no *YouTube*, em 2005.

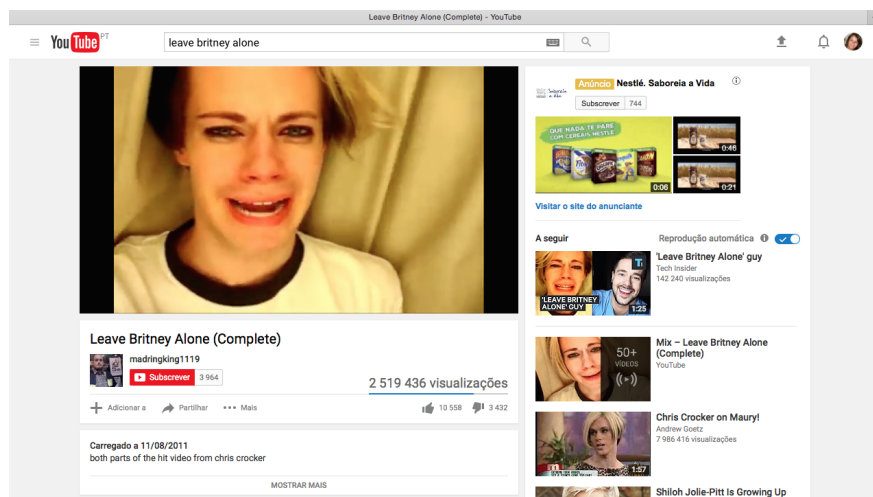


Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=7WmMcqp670s>, captura de ecrã.

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 recorre, 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, estes não são íntimos e privados, mas configuram parte de 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. Durante vários anos manteve um canal do *YouTube*, no qual falava ao público acerca de temas do quotidiano. O referido canal foi encerrado durante o ano de 2016.

Figura 35. Vídeo original elaborado por Chris Crocker, intitulado *Leave Britney Alone*.



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

Ainda no registo do cinema *YouTube*, uma outra modalidade têm granjeado particular atenção: o cinema de fãs. Apesar desta modalidade não ter sido criada no tempo do 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 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 muito conhecidos como *A Guerra das Estrelas*, um dos objetos mais referenciado na ficção produzida por fãs (Jenkins 2006), *O Senhor dos Anéis* ou *Harry Potter*. Aqui 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, ou outros que assumem um aspe-

to profissional, como a série *web Chad Vader: Day Shift Manager* (criação: 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 fílmicos 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 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 antes se teve oportunidade de assinalar, 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 a sua atividade se mantenha na esfera 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. O amador filma no mesmo formato que alguns profissionais, já que os equipamentos, mesmos os mais simples, estão preparados para gravar em alta definição. Dada a ubiquidade dos dispositivos digitais, o registo não está confinado às situações de lazer. Mais ainda, as suas produções excedem, mediante as plataformas de conteúdo produzido pelo utilizador e as redes sociais, os circuitos privados.

Odin referia que o cineasta familiar não se colocava as mesmas questões que o profissional (como filmar, montar, narrar, etc.) e não partilhava dos mesmos interesses (financeiros, criativos, sociais, de reconhecimento), não

participando, como tal, dos mesmos conflitos e relações de força. Mais uma vez, estas questões alteram-se na atualidade. O amador preocupa-se com o registo, embora dentro de um código aceite para o contexto da *web*, e procura atingir os mesmos interesses.

Odin afirmava também 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 antes considerados ausentes desta tipologia e os filmes amadores incluem outras temáticas. Várias produções audiovisuais têm inclusivamente laborado a partir da apropriação de filmes amadores e familiares, reenquadrando esses registos e conseguindo assim a desmontagem da sua imagem inicial de harmonia familiar. Existem hoje múltiplos exemplos de trabalhos realizados com base neste princípio. Assinale-se, como exemplo, o documentário de 2003, *Os Friedmans (Capturing the Friedmans, real.: Andrew Jarecki)*, em que as imagens capturadas pela família ao longo de anos para documentar os seus momentos especiais, e que obedeciam ao cânone do registo dos *home movies*, foram usadas para documentar o relato de uma relação familiar disfuncional marcada pelo abuso sexual.

Para o autor que temos vindo a citar, os filmes amadores tinham dificuldade em encontrar o seu lugar nos circuitos profissionais (Odin 1999, 67). Hoje, essa barreira desapareceu e todos procuram um lugar público. Ainda assim, parece ser 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 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 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 110 títulos com essas características, e continua a verificar-se entre 1999 e 2010, período para o qual são identificados 150 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 cinematográfica destinados aos amadores. O primeiro aumento, identificado para o período em 1978 e 1989, corresponde 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 qua-

lidade (como o *Hi-8*) e ao surgimento dos primeiros equipamentos de registo e edição digital; finalmente, o que corresponde à entrada do novo século e primeira década do século XXI, à 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 imediaticidade da presença e circulação de imagens, disponibilizadas através de múltiplas plataformas e canais, criou um maior acolhimento desse tipo de registos. Neste quadro, Journout refere a plena aceitação, pelo 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, compreende-se a recorrente prática do cinema industrial, acentuada desde as últimas duas décadas, de utilização do designado ‘efeito amador’, ou seja, de simulação e integração 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 perfeitibilidade 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, resgatado 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 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*, no qual Jonathan Caouette recupera as imagens de película e vídeo amador que registaram fragmentos da sua infância e usa-as para contar a sua história de vida ou *Os Friedmans*, também já assinalado, em que o realizador Andrew Jarecki usa os registos fílmicos da família real que dá nome ao filme para contar a história desta, após a mesma se ter desmantelado, face às acusações de pedofilia dirigidas a um dos seus membros.

No entanto, o que tem sido predominantemente reconhecido como pertencente ao género *found footage* são os filmes que emulam, com objetivos ficcionais, imagens amadoras registadas pelos protagonistas da história. Nesta categoria integram-se filmes como o já referido *O Projeto Blair Witch*, o anterior *Manual de Instruções para Crimes Banais (C'est Arrivé Près de Chez Vous*, real.: Rémy Belvaux, André Bonzel, e Benoît Poelvoorde, 1992) e outros mais recentes que são algumas das suas principais referências, tais como o *franchise* *Atividade Paranormal (Paranormal Activity*, real.: AAVV, 2007 – 2015), *Nome de Código: Cloverfield (Cloverfield*, real.: Matt Reeves, 2008), *Fim de Turno (End of Watch*, real.: David Ayer, 2012) ou *V/H/S* (real.: AAVV, 2012), *Found Footage 3D* (real.: Steven DeGennaro, 2016).

Figura 36. 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 do registo profissional e a personagem olha diretamente para a câmara.



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

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 e os registos das câmaras amadoras que filmaram os acontecimentos de 11 de setembro, salientado que o 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 (cerca de 23 milhões de euros) – este teve um custo muito mais elevado do que qualquer amador poderia pagar. Neste caso, a indústria apropriou-se da estética amadora 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 se assinalou, a exemplo disso, 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. Um exemplo claro é o trabalho da realizadora e atriz Lena Dunham na série *Girls* (criação: Lena Dunham, 2012–2017). Associada à génese do movimento *Mumblecore*, usa a estética e tipo de registo definido nos seus trabalhos iniciais, caracterizados pelo estilo *do-it-yourself* e pelo baixo orçamento, apesar de trabalhar com recursos profissionais.

Figura 37. Imagem de um episódio da série de televisão *Girls*, produzida pelo canal de televisão HBO.



Fonte: *Girls*, captura de ecrã

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

As modalidades cinematográficas resultantes da constituição de um cinema pro-am não mostram um novo cenário subversivo ou disruptivo em relação à produção convencional. Se é certo que quer o território comercial, quer o que ainda se mantém ligado a um âmbito 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 com transformações do cenário cultural.

O dispositivo cinematográfico tornou-se mais flexível. A produção e difusão de imagens em movimento – e também de múltiplos outros objetos dos *media* –, 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 como um telemóvel com câmara e uma 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-no de modo displicente ou de forma instrumental, buscando, neste último caso, a possibilidade de entrar no território profissional.

Os espaços 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. A banalidade e ubiquidade desses artefactos 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 sua relação com o profissionalismo, na realidade, transformam-na. Antes o amador nunca rompeu completamente os códigos convencionais que determinam e perpetuam o modo de representação dominante. As novas modalidades, diferentemente, concorrem para o dilacerar desta relação binária. O amador deixa, pois, 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, na 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. Os amadores passaram a ter acesso fácil a canais de circulação, mas estes são distintos dos utilizados pelos profissionais. Se efetivamente foram abertas várias vias para a exposição do trabalho dos não profissionais – o que abre a possibilidade das ‘pequenas raparigas gordas de Ohio’, na expressão de Coppola, poderem mostrar o seu trabalho –, simultaneamente, este cenário permite à indústria reforçar mais uma vez as suas referências. Quer isto dizer que 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 que a indústria absorve facilmente tudo o que parece numa primeira fase distanciar-se desta, como aconteceu, por exemplo, com o *Mumblecore*. Se es-

tes 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, múltiplos elementos – que se constituíram 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 da diferença entre profissional e amador. 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 neorealismo 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 perspectiva 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 resultado decorre também uma tendência para o esbatimento da conotação pejorativa associada à classificação de filmes e cineastas como amadores.

Conclusão

Neste capítulo discutiu-se a constituição de uma modalidade de produção cinematográfica que se designou por pro-am (profissional-amador). Esta consiste, como se tentou 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 encontram-se 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, apesar de elaborados no contexto profissional, e até dotados de grandes recursos financeiros, usam os tropos e elementos habituais associados ao amadorismo. Para compreender a constituição desta nova modalidade, elaborou-se um percurso histórico que 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, destacaram-se as condições que, no tempo do digital, permitiram a contaminação entre ambas. Considerou-se que um primeiro movimento, que foi designado por «os amadores fazem filmes como profissionais», é o resultado da criação de novas condições tecnológicas. Os antes designados amadores têm acesso a mais materiais – de elevada qualidade, com baixo custo e *interfaces* simplificadas – que lhes permitem filmar de modo distinto, e podem aceder a circuitos de circulação massificada das suas produções. Pensou-se um segundo movimento, designado por «os profissionais fazem filmes como amadores», que se sustenta, 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 apropriar-se e tirar partido de conceitos como autenticidade e intimidade. As duas possibilidades antes propostas coexistem no quadro do cinema pro-am.

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, «Coppola’s vision for *Twixt*: diretor as DJ», *Wired*, 2011a.

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, elabora-se uma aproximação ao conceito, delimitando-o e procurando traçar a sua genealogia. Aqui mostra-se 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, identificam-se e examinam-se exemplos pertencentes ao cinema ao vivo. Seguidamente, partindo daqueles exemplos, procura-se descrever e problematizar os seus componentes e características fundamentais e o seu lugar no quadro da produção cinematográfica contemporânea. No final, é apresentada uma síntese das 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 convencional, as imagens não têm um ordenamento pré-determinado, mas antes são organizadas e alinhadas no curso da sua exibição. O cineasta torna-se um *performer* que, durante a apresentação, atua perante a audiência, manipulando e construindo o filme ao vivo. Este partilha o seu espaço de atuação com artistas de diferentes áreas, que participam também da construção do espetáculo, 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, imagens e 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 *Gesamtkunstwerk* ('Arte Total'). 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 cinemática 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 atividade 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 se discutirá 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 encontram-se, por exemplo, 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 distintas. Entre estas, inclui-se o designado ‘cinema em direto’¹ 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 do cinema ao vivo, 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*

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 se designa por ‘cinema em direto’ ou ‘cinema em tempo real’.

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.

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* (2008), 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 integrar-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 aí a inclusão de objetos tão diversos como os trabalhos realizados pelo cineas-

2. As mesmas são também prática comum noutros festivais, tendo um lugar de destaque no festival londrino *Onedotzero Adventures In Motion* (que tem 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 Helsinquia* e restantes derivações mundiais. No 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*.

ta 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* (2009), um dos grupos estudados em profundidade neste trabalho. 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 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(s) artista(s) que mistura(m) imagens, que reage(m) ao ambiente do local onde o espetáculo se desenvolve e que dialoga(m) com o público. O

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*.

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 para um único 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 seleccionar 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 percepção, 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 exibições 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 (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). 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» (Warwick 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» (Warwick 2003).

As origens do cinema ao vivo

Múltiplas artes de palco, tais como ópera, teatro, concertos musicais ou dança, combinam, hoje, 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: pense-se, por exemplo, nos concertos da banda musical *Gorillaz*⁴ ou da cantora Hatsune Miku,⁵ 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,

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.

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 se assinalou, 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 é descrito, 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 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 primeiras 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 candeeiros 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 (Francis 1996, 114). 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 lumi-

6. No artigo intitulado «História da Lanterna Magalográfica Vulgarmente Dita Lanterna Mágica», D. Perenti 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, optou-se por manter esta informação.

noso» (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. A transição operou-se pelas modificações que lhe foram introduzidas por Paul Philidor e por Etienne Gaspar Robert, este último conhecido como Robertson, criadores das designadas ‘fantasmagorias’. 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 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 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 fenacístoscópio (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 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» (1996, 140-141), antes da criação oficial do cinema. 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, frequentemente 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

7. O fenacístoscópio 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 inseridas 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.

*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 (Collopy 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 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 são designados genericamente por ‘cinematógrafos’. De entre estes dispositivos, o que se tornou mais conhecido foi o patenteado pelos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière¹⁰ 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 cinema.

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).

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

A invenção dos Lumière, registada inicialmente como «um aparelho que serve para a obtenção e a visão de provas cronográficas» (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.

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 Meliés. 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.

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 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).

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, a indústria viria a alterar estas possibilidades e a instituir uma prática convencionada, 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) «espetáculo musical ao vivo que podia ser executado por apenas um instrumentista ou por 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 Enticknap, 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 tor-

naram 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 incluíam 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. Isolda 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 (Standish 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 foi exibida com a presença das atrizes em palco a representar os mesmos papéis (Canijo 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 dos *media*.

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 convencio-

nal 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*, 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 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 percetiva do espectador, pela permissão de participação e integração deste

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).

último na obra) e de tempo (com a seriação e a simultaneidade) e sobrepueram 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 cinemáticas 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 eletrônica, passaram a integrar a cena noturna e as *acid house parties* que se iniciam também nesse período. Estas festas, que passaram a ser 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 eletrônica 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* tomaram como inspiração para a elaboração dos seus trabalhos os efeitos e manipulação de imagens presentes nos *video-clips* (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

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 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 e imagens aí realizadas (Crevits 2006, 14).

entre ambas as manifestações. Esta 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 artes 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 (Makela 2006, 22). Quanto ao segundo, refere que *performer*/criador de cinema ao vivo é sempre responsável pela elaboração 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 (Makela 2006, 23). Esta distinção afigura-se, contudo, problemática. Vários artistas e cineastas associados ao cinema experimental e à videoarte 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 se constatou 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

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).

elementos e características que o compõe. Contudo, a tarefa de defini-lo parece ser mais difícil de concretizar. Isso ocorre, como tem vindo a ser explicitado, 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 justaposição ou sobreposição das suas formulações às de outras vulgarmente associadas a diferentes domínios dos territórios das artes e dos *media*. Assim, optou-se por fazer um percurso por vários exemplos de artistas a trabalhar neste campo, procurando descrever as suas obras. Pretende-se, deste modo, compreender os objetivos expressivos aí presentes, assim como, as 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 tarefa difícil a sua total cartografia –, mas antes fazer uma ilustração das suas possibilidades. Espera-se ainda conseguir, deste modo, a identificação dos seus elementos constitutivos fundamentais, tal como das 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. Em 2012, foi criado o *Live Cinema Foundation*, um grupo organizado por Christopher Thomas Allen, fundador dos *The Light Surgeons*, que tem como objetivos fundamentais «explorar e discutir a prática do cinema ao vivo e a tecnologia que se lhe relaciona, assim como as suas abordagens e possibilidades» (*Live Cinema Foundation* 2012). A 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*» (*Live Cinema Foundation* 2012).

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* (2005), *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*.

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.

Em resposta a uma entrevista conduzida por Toby Harris, no âmbito do filme de sua autoria *Live Cinema Documentary* (2010), Christopher Thomas Allen, fundador e diretor 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 colectivo, conduzidas por Allen, pelos seus colaboradores habituais¹⁷ e por 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*¹⁸, 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.

16. Este termo aplica-se, no caso do cinema e da arte em geral, aos conteúdos produzidos algoritmicamente pelo computador.

17. Os colaboradores habituais de Allen são, entre outros, Jude Greenaway, músico também conhecido por Scanone, e o artista audiovisual Tim Cowie, que também assina como *Audio Dependant*.

18. 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.

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 *Uncle Sam*. Esta recolha deu origem à elaboração de um documentário, *Truth Movements* (2006), que existe como objeto autónomo. Em seguida, foi pedido a um grupo de músicos nova-iorquinos que criassem um registo musical para o mesmo. A atuação dos músicos, a partir da banda sonora concebida, 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 espetáculo 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 coletivo 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).

Figura 38. Fotografia de uma apresentação do espetáculo *True Fictions* da autoria do coletivo *The Light Surgeons*.



Fonte: http://www.lightsurgeons.com/art/true_fictions/

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 exposições, 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 *luminia*, e passaram a contar histórias e a refletir, explicitamente, sobre temas específicos.

O coletivo tem privilegiado nos seus trabalhos, não apenas nos de cinema ao vivo, mas em todo o seu repertório, as temáticas da interculturalidade e do ambiente¹⁹. Curioso assinalar que o *The Light Surgeons*, ao contrário do que poderia ser espetável, tem elaborado objetos audiovisuais que se enquadram mais facilmente no registo documental do que no ficcional.

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 antes se assinalou, um importante precursor do cinema ao vivo, foi tornado um dos temas centrais do filme, dada a sua forte

19. No âmbito da filmografia convencional de *The Light Surgeons* destacam-se 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.

tradição no país. A produção do documentário gerou centenas de horas de material e mais de seis *terabytes* de dados. A sua seleção 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).

Figura 39. Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Super Everything*, da autoria do coletivo *The Light Surgeons*.



Fonte: imagem cedida por Christopher Thomas Allen

O espetáculo, que teve a sua estreia em Setembro de 2011, em Kuala Lumpur, com lotação esgotada²⁰, inclui projeções múltiplas e diferentes *media*, sobre põe imagens documentais com *motion graphics* e é dotado de uma banda sonora original. A música foi criada numa colaboração entre os membros do coletivo 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 espetáculo» (*The Light Surgeons* 2011).

20. Após isso, de acordo com o *website* do coletivo *The Light Surgeons*, o espetáculo foi já apresentado na Índia, na Nova Zelândia, na Austrália, em Singapura, em Itália, nos EUA e no Reino Unido.

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 atuações de *Super Everything*.

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 dessa categoria, não apresentam, contudo, a complexidade audiovisual e técnica e a capacidade de mobilização de recursos dos anteriormente descritos.

Figura 40. Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Transient Forms* da autoria do coletivo *Holon Film LAB*.



Fonte: fotografia cedida por Cláudia Tomaz

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 a interação entre o tipo de tinta selecionado e a água, que não se misturam, as imagens desenhadas demoram a estabilizar-se. É o percurso de transformação dessas imagens moventes que Tomaz pretendeu 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.

*The Paper Cinema*²¹, um coletivo de artistas nascido na cena musical de Bournemouth, no Reino Unido, apresenta manifestações 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 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.

21. Não foi possível encontrar dados relativos à data da sua formação. Para mais informação, consultar <http://thepapercinema.com/about/>.

Figura 41. Fotografia de uma apresentação do espetáculo *Odissey* da autoria do coletivo *Paper Cinema*. Alguns elementos animam as imagens ao vivo em frente a uma pequena câmara, enquanto outros criam a banda sonora.



Fonte: Escrita na Paisagem – Festival de Performance e Artes da Terra

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 recolhas 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 re-

gistos 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*²². *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 também as levadas a cabo por Peter Greenaway, com os vários filmes da série *The Tulse Luper Suitcases: A Personal History of Uranium* (2003-2005).

22. 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.

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 CNC DNC Visual Art Club Evening*. Aí, através de um 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 início 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), com apresentações em festivais de cinema e música, que ocorreram em salas de espetáculo, praças públicas e museus.

Figura 42. Primeira apresentação de cinema ao vivo elaborada por Peter Greenaway. O cineasta usou um sistema criado para o efeito constituído por um plasma com *touchscreen*, criado pela empresa *BeamSystems* propositadamente para o evento.



Fonte: <http://en.inspiracje.art.pl/index.php/inSPIRACJE-2009/Events/NoTV-Peter-Greenaway-Tulse-Luper-VJ-Performance>

Na edição de 2011 da *Comic-Con International*, Francis Ford Coppola apresentou o então mais recente filme como realizador, *A Ilusão* (*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, *A Ilusão* foi apresentado em novos espetáculos de cinema ao vivo, em vários outros locais dos EUA.

Ao longo da sua carreira, Coppola esteve atento às alterações tecnológicas que contribuiriam 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 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 *A Ilusão* se integra nos novos caminhos a ser percorridos pelo cinema a partir do momento presente. Com essa ideia em mente, em 2015, o cineasta apresentou *Distant Vision*, um novo filme de cinema ao vivo.

Aquilo que parece ser mais significativo nas experiências do cineasta é a tentativa de integração no 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 convencional e se as mesmas virão a fazer parte das modalidades habituais 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

O cinema ao vivo 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 refletiu acerca desta modalidade, considera-se 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, aspetos associados à cultura digital e às suas emanações contemporâneas.

As várias manifestações que aí podem ser englobadas mostram uma tentativa de reformular a escrita cinemática, 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 espetáculo cinematográfico, mas também uma nova postura do espetador. Contudo, importa assinalar, estas não suscitam, como várias das formas cinemáticas 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 espetacular do cinema são aqui retomadas, como se tornam mesmo o seu principal elemento.

Mais uma vez, como se constatou para outras modalidades de produção cinemática 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 procurou-se compreender em que consiste e como se expressa a modalidade de produção cinemática que foi designada por cinema ao vivo. Num primeiro momento, foi traçada a sua génese. Foi possível constatar que esta é muito diversa, podendo albergar no seu interior distintas modalidades. Tentou-se, por isso, identificar as suas características fundamentais e situá-la em relação a outros conceitos afins. Enquadrou-se o cinema ao vivo na história dos espetáculos ao vivo com imagens em movimento. Isso permitiu mostrar que, embora o cinema ao vivo seja uma prática iniciada no século XXI com os recursos disponibilizados pela tecnologia digital, tem raízes muito mais antigas que, em certos aspetos, remontam aos espetáculos de sombras iniciados na China, dois séculos a.C.. Por essa razão, efetuou-se 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, tentou-se identificar e exemplificar as práticas e manifestações associadas ao cinema ao vivo contemporâneo no quadro internacional, efetuando uma curta abordagem ao caso português. Fez-se aqui uma alusão mais demorada ao trabalho do coletivo de artistas *The Light Surgeons*, visto como uma das principais referências para esta modalidade. Mediante esta descrição e análise, pretendeu-se mostrar de que modo o cinema ao vivo, apesar de, em parte, definido 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. Constatou-se 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 apropriado pelo *mainstream*, como estratégia de revitalização do seu negócio.

Conclusão

Este livro visou identificar e analisar transformações e vicissitudes atravessadas pelo campo do cinema no momento em que a digitalização invade cada vez mais as esferas da sua criação, difusão e consumo. O enfoque foi colocado em particular no domínio da produção, tendo sido elaborado um mapeamento e análise de modalidades suscitadas pelo novo cenário digital, em particular pela última etapa, entendida como iniciada em 2005/2006 e ainda em curso. A seleção das formas de produção estudadas resultou do reconhecimento de possibilidades e tendências evidenciadas no decurso de uma investigação desenvolvida no âmbito de um trabalho de doutoramento. 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 deste livro. Nem mediante as modalidades de produção cinematográfica identificadas, nem com os exemplos e casos selecionados, houve 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 se pretendeu assumir uma interpretação homogênea 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 propósito deste trabalho foi antes evidenciar e sistematizar alguns aspetos do fenómeno que têm vindo a manifestar-se globalmente relevantes, e apresentar algumas chaves argumentativas a esse respeito.

No princípio deste livro, estabeleceu-se o objeto de estudo no quadro da problemática mais vasta das transformações suscitadas pela digitalização no território do cinema. Aí tentou-se mostrar, através de um olhar diacrónico, o modo como a digitalização se foi imiscuindo em todas as dimensões do cinema, desde a sua construção até ao consumo. Em seguida, apresentou-se uma sùmula dos debates que têm sido dedicados ao cinema no momento da sua digitalização. Aqui pretendeu-se 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 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*. Passou-se, então, à discussão do que se designou por ‘cinema pro-am’, isto é, um tipo de produção que torna aparentemente indestrinçáveis as características atribuídas classicamente às categorias de cinema amador e de cinema profissional. Finalmente, estudou-se o ‘cinema ao vivo’, definido como uma *performance* 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 foi colocado o enfoque desta reflexão, novas propostas e tendências passaram a competir com os modelos tradicionais. Como exemplos fundamentais das mesmas encontram-se as modalidades cartografadas e examinadas ao longo deste trabalho.

As mutações em curso decorrem do fenómeno da digitalização que 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 das várias etapas de registo e difusão do cinema (ainda não totalmente consumado, mas, cada vez mais, próximo de o ser) e com a reestruturação do seu dispositivo convencional, em virtude da constituição de novas formas de lhe aceder e de o ver.

Além disso, a digitalização 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 cinemática passou, aparentemente, a estar acessível a qualquer indivíduo. Antes da existência destes meios, mesmo tendo os amadores e independentes acesso a formas alternativas de criação, 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 para 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 dos *media*, 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. Neste quadro, os mesmos estariam habilitados a colocar-se a par dos restantes. Assumindo-se que o novo cenário daria oportunidades similares, tornar-se-ia possível a proliferação, não apenas das formas hegemónicas, mas também 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.

As modalidades de produção cinematográfica discutidas ao longo deste trabalho, apresentam traços das ideias contidas nestas promessas. Efetivamente, 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* (e, a partir de meados dos anos 2000, a designada *web 2.0*), as câmaras *MiniDV*, os equipamentos multifuncionais, entre os quais os *smartphones*, 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 regras 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). Com base nestes dados, pode-se considerar excessivo o entusiasmo expresso em vários discursos contemporâneos, como aqueles que foram enunciados, em particular, no capítulo III deste trabalho, que admitem um cenário de plena participação

Mais ainda, múltiplas destas manifestações, como se iniciou ao longo do trabalho, 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 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. Ainda que não haja intervenção da indústria no sentido de se apropriar da produção dos cibernautas ou rentabilizar os seus resultados, estes organizam-se, frequentemente, não para produzir elementos de rutura com as propostas dominantes, mas para as integrarem.

Será pois admissível, como se sugere logo na introdução deste trabalho a partir do comentário à sugestiva imagem de Eric Fleischauer, que o cinema é contemporaneamente um território distinto e que a elaboração dos seus objetos se faz de modo renovado por via da digitalização (e também a circulação, receção e consumo dos mesmos, embora aqui não tenha sido possível analisar detalhadamente estas dimensões). Contudo, aquilo que se pretende aqui assinalar é a necessidade de problematização dos resultados e consequências destas transformações. O que se constata é que grande parte dos discursos elaborados sobre o tema quer no contexto académico, quer no âmbito dos *media*, quando ultrapassa os tópicos da especificidade técnica ou da ontologia do medium ou do dispositivo, tende a centrar-se no seu potencial democratizador, de liberdade e de desregulação, e a discorrer sobre as possibilidades ou concretizações aí fundadas. Essas ideias obliteram ou mascaram as advertências acima apontadas sobre a incapacidade de os indivíduos poderem participar todos de forma igualitárias ou acerca do esforço da indústria para, dentro do novo regime, procurar manter o seu anterior lugar e os seus modos de atuação convencionais. Se é certo que alguma literatura, aliás amplamente citada neste trabalho, ajuda a pensar acerca das questões enunciadas, é também de assinalar que a mesma não reflete o posicionamento dominante e de mais ampla circulação sobre o tema.

É muito provável que algumas das experiências discutidas neste livro venham a revelar-se duradouras e configurem novas modalidades de produção cinematográfica, 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 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 aqui delineadas. Estas aparentes novas possibilidades e caminhos traçados podem ser nada mais, afinal, do que modismos, emanações de um tempo presente, e os seus modos de utilização e/ou apropriação meramente transitórios.

Não podemos saber o que virá a ser a produção cinemática do futuro, nem o que dirão os compêndios de cinema elaborados daqui a algumas décadas sobre os primeiros vinte anos do século XXI. Contudo, isso não porá em causa os dados apresentados neste trabalho cujo propósito, partindo da proposta de Lev Manovich, foi dar um contributo 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.
- Abrams, J. J. (2016). In V. Rizov, 64 films released in 2015 shot on 35mm. *Filmmaker Magazine*, 28 fev. Disponível em <http://filmmakermagazine.com/97320-64-films-released-in-2015-shot-on-35mm/#.WJntglzIt5N>, consultado a 07/02/2017.
- Acland, C. (2003). *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*. Durham: Duke University Press.
- Adams, A. (2007). The cult of naturalism. *Post Identity, volume 5*(nº1). Disponível em <http://hdl.handle.net/2027/spo.pid9999.0005.104>, consultado a 22/02/2012.
- Adams, M. (2010). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Londres.
- Adcock, J. (2015). Should movie theaters have switched to digital?. *Den of Geek*, 21 ago. Disponível em <http://www.denofgeek.com/us/movies/movies/248591/should-movie-theaters-have-switched-to-digital>, consultado a 20/04/2017.
- Adler, M. (s/d). Jerry's crazy tool: how video assist came to be. *VAIdigital*. Disponível em http://www.vaidigital.com/resource/jerrys_crazy_tool.pdf, consultado a 15/02/2012.
- Adorno, T. (1993 [1970]). *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70.
- Adorno, T. (2003 [1938-1969]). *Sobre a Indústria da Cultura*. Coimbra: Angelus Novus.
- Aftab, K. (2013). Introducing 8K: the final frontier?. *Filmmaker Magazine*, 13 de nov. Disponível em <http://filmmakermagazine.com/77202-introducing-8k-the-final-frontier/>, consultado a 10/12/2013.

- Albera, F., e Tortajada, M. (Eds.). (2015). *Cine-Dispositives: Essays in Epistemology Across Media*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Alexander, H., e Blakely, R. (2014). That's all, folks: what the end of 35mm film means for cinema. *New Statement*, 8 set. Disponível em <http://www.newstatesman.com/2014/08/s-all-folks> consultado a 6/03/2017.
- Alexander, H., e Blakely, R. (2014). The triumph of digital will be the death of many movies. *New Republic*, 12 set. Disponível em <https://newrepublic.com/article/119431/how-digital-cinema-took-over-35mm-film>, consultado a 6/03/2017.
- Alimurung, G. (2012). Movie studios are forcing Hollywood to abandon 35mm film but the consequences of going digital are vast, and troubling. *L.A. Weekly*, 12 abr. Disponível em <http://www.laweekly.com/content/printVersion/1647632/>, consultado a 23/05/2012.
- Allard, L. (1999). L'Amateur: une figure de la modernité esthétique. *Communications*, volume68(n.º1), pp. 9-31. Disponível em http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1999_num_68_1_2028, consultado a 22/02/2012.
- Allen, C. T. (2010). Entrevista concedida a Toby Harris. *Live Cinema Documentary* [filme]. Realização: Toby Harris. Reino Unido. Disponível em <http://www.tobyz.net/tobyzstuff/projects/livecinemadoc>, consultado a 14/06/2011.
- Allen, C. T. (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.
- Allen, C. T. (2010). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Londres.
- Álvarez, E. C. (Ed.). (2010). *La Casa Abierta: El Cine Doméstico y sus Recicla-
jes Contemporaneous*. Madrid: Ocho y Medio.
- Álvarez, E. C. (2008). Del cine doméstico al autobiográfico: caminos de ida y vuelta. In G. Martin. (Ed.), *Cineastas Frente al Espejo* (pp.101-120). Madrid: T&B.
- Alves, M. P. (2011). Novas configurações do filme na era digital. In AAVV. *As Imagens da Arte: Sociologia, Cinema e Teoria Crítica* (pp. 22-29). Lisboa: Apenas Livros.

- Alves, M. P. (2014). *Cinema 2.0: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital* (Tese de doutoramento). Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- Alves, M. P. (2016a). Microcinema, uma nova modalidade de produção cinematográfica do tempo do digital. In T. Martinho, J. T. Lopes, e J. L. Garcia. (Orgs.), *Cultura e Digital em Portugal* (pp. 117-134). Lisboa: Afrontamento.
- Alves, M. P. (2016b). Regresso ao quarto 666: o cinema do tempo do digital. In P. Cunha, S. Viegas, e M. G. Castro. (Eds.), *Atas do VI Encontro Anual da AIM* (pp. 287-294). Porto: AIM.
- Alves, M. P. (2017a). Cinema é digital é cinema. *Forma de Vida*, (nº9). Disponível em <http://formadevida.org/pinhoalvesfdv9>, consultado a 28/03/2017.
- Alves, M. P. (2017b). Blasting News: informação online sob a bandeira do jornalismo participativo. In J. L. Garcia, T. D. Martinho, M. P. Alves [et al.]. *Os Media em Mudança em Portugal: Implicações da Digitalização no Jornalismo* (pp. 126-152). Lisboa: Entidade Reguladora para a Comunicação Social.
- Alves, M. P. (no prelo). ‘O futuro é cor de laranja’: há uma singularidade estética e narrativa no cinema feito com smartphones?. In C. Maia, e M. G. Castro. (Eds.), *Atas do VII Encontro Anual da AIM*. Braga: AIM.
- Amaducci, A. (2009). L’Occhio nella mano. In M. Ambrosini, G. Maina, E. Marcheschi. (Orgs.). *I Film in Tasca: Videofonino, Cinema e Televisione* (pp. 143-156). Pisa: Felici.
- Ambroff-Tahan, J. (2016). Hitrecord sparks creative collaboration. *Create*, 18 mar. Disponível em http://create.adobe.com/2016/3/17/hitrecord_sparks_creative_collaboration.html, consultado a 11/04/2107.
- Anderson, N. (2006). Tim Berners-Lee on Web 2.0: ‘nobody even knows what it means’. *Ars Technica*, 1 set. Disponível em <http://arstechnica.com/news.ars/post/20060901-7650.html>, consultado a 02/04/2010.
- Andrejevic, M. (2009). Exploiting *YouTube*: contradictions of user-generated labor. In P. Snickars, e P. Vondreau. (Orgs.), *The Youtube Reader* (pp. 406-423). Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.

- Andrew, D. (1984). *Concepts of Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Andrew, D. (2002 [1976]). *As Principais Teorias do Cinema: Uma Introdução*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Andrew, D. (2010). *What Cinema Is!: Bazin's Quest and its Charge*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Andrews, R. (2012). Can finger-biting Charlie profit from spin-off series?. *Paidcontent*, 8 out. Disponível em [http://paidcontent.org/2012/10/08/can-finger-biting-charlie-profit-from-spin-off-series/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+newtee-vee+\(GigaOM:+Video\)](http://paidcontent.org/2012/10/08/can-finger-biting-charlie-profit-from-spin-off-series/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+newtee-vee+(GigaOM:+Video)), consultado a 23/10/2013.
- Ang, I. (1993 [1985]). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Anthony, S. (2012). How digital technology is reinventing cinema. *Extremetech*, 8 maio. Disponível em <http://www.extremetech.com/extreme/128963-how-digital-technology-is-reinventing-cinema?print>, consultado a 12/06/2012.
- Antonellis, D. (2005). Digital cinema distribution. In C. S. Swartz. (Ed.), *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook* (pp. 207-225). s.l.: Focal Press/Elsevier.
- Antonioni, M. (1982). In *Quarto 666*. [*Chambre 666*]. [filme]. Realização: Wim Wenders. França, e República Federal da Alemanha.
- Aristarco, G., e Aristarco T. (1990 [1985]). *O Novo Mundo das Imagens Eletrônicas*. Lisboa: Edições 70.
- Ars Industrialis. (2010). Manifeste 2010. *Ars Industrialis*. Disponível em <http://www.arsindustrialis.org/manifeste-2010>, consultado a 15/10/2012.
- Assche, C. V. (2006). *Catálogo da Exposição Coleção Centre Pompidou: Novos Media, 1965-2003*. Lisboa: Museu do Chiado.
- Assman, S. (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*, 17-19 set. Cork: University College Cork.
- Assman, S. (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*, 21-23 jun. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Assman, S. (2014). Saving private reels: Archival practices and digital memories (formerly know as home movies) in the digital age. In L. Rasca- roli, G. Young, e B. Monaham. (Eds.), *Amateur Filmmaking: the Home Movie, the Archive, the Web* (pp. 245-256). Nova Iorque: Bloomsbury.
- Atkinson, S. (2016). How your smartphone is changing cinema. *The Conversation*, 27 jan. Disponível em <http://theconversation.com/how-your-smartphone-is-changing-cinema-53525>, consultado a 12/04/2017.
- Aumont, J., e Marie, M. (1988). *L'Analyse des Films*. Paris: Nathan.
- Aumont, J., Marie, M., Bergala, A., e Vernet, M. (1983). *Esthétique du Film*. Paris: Nathan.
- Aumont, J. (1990). *L'Image*. Paris: Nathan.
- Aumont, J. (2012). *Que Rest-t-il du Cinema?*. Paris: Vrin.
- Aylsworth, W. L., Postley, H. J., e Sandrew, B. B. [et al.]. (2012). Stereographic digital cinema: production and exhibition techniques in 2012. *Proceedings of the IEEE, volume101(n.º 1)*, pp. 169-189.
- Balle, F. (2003 [2000]). *Os Media*. Porto: Campo das Letras.
- Bambozzi, L. (2009). *Microcinema e Outras Possibilidades do Vídeo Digital*. São Paulo: @ Livros Digitais.
- Bard, P. (2010). Video in the age of *YouTube*. Comunicação apresentada em School of Visual Arts BFA, Nova Iorque, 19 jun. Nova Iorque: School of Visual Arts BFA. Disponível em <https://vimeo.com/29794973>, consultado a 15/10/2011.
- Bard, P. (2011). When film and database collide. In G. Lovink, e R. S. Miles. (Eds.), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube* (pp. 322-229). Amesterdão: Institute of Network Cultures.

- Bardin, L. (2004). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Barnes, H. (2011). Olive, first film to be shot entirely on Smartphone, heads to cinemas. *The Guardian*, 2 dez. Disponível em <http://www.theguardian.com/film/2011/dec/02/olive-film-shot-on-smartphone>, consultado a 10/03/2014.
- Barry, N. (2003). Telling stories on screens: a history of web cinema. In J. Shaw, e P. Weibel. (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film* (pp. 544-551). Cambridge: The MIT Press.
- Bass, C. (2010). Autodesk CEO: we'll make Avatar on an iPad. Entrevista concedida a S. Shelah. *Globes Israel Business News*, 14 nov. Disponível em <http://www.globes.co.il/serveen/globes/docview.asp?did=1000599555&fid=1724>, consultado a 06/01/2013.
- Bazin, A. (1967). *What is Cinema? Volume 1*. Berkeley, Los Angeles, e Londres: University of California Press.
- Bazin, A. (1971). *What is Cinema? Volume 2*. Berkeley, Los Angeles, e Londres: University of California Press.
- Bazin, A. (1991 [1958]). Ontologia da imagem fotográfica. In *O Cinema (ensaios)* (pp. 19-26). São Paulo: Brasiliense.
- Bazin, A. (1991 [1961]). O mito do cinema total. In *O Cinema (ensaios)* (pp. 27-32). São Paulo: Brasiliense.
- Beard, T. (2008). Thomas Beard exposes 'Live Cinema'. *SF 360*, 27 abr. Disponível em <http://www.sf360.org/features/thomas-beard-exposes-live-cinema>, consultado a 14/06/2011.
- Beauviala, J-P., e Godard, J-L. (1998 [1983]). Genesis of a camera. In D. Sterritt. (Ed.), *Jean-Luc Godard: Interviews* (pp.140-166). Jackson: University Press of Mississippi.
- Beekmans, H. (2011). Interview Hans Beekmans. *Plaza Plus News*. Disponível em <http://plazaplusfestival.wordpress.com/2009/12/28/interview-hans-beekmans/interview>, consultado a 4/07/2011
- Bellour, R. (2003). Battle of the images. In J. Shaw, e P. Weibel. (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (pp. 56-59). Cambridge: The MIT Press.

- Bellour, R. (2012). *La Querelle des Dispositifs: Cinema – Instalation, Exposition*. Paris: P.O.L.
- Belton, J. (2010 [2002]). Digital cinema: a false revolution. In M. Furstenau. (Ed.), *The Film Theory Reader: Debates and Arguments* (pp. 282-293). Londres, e Nova Iorque: Routledge.
- Belton, J. (2002). Digital cinema: a false revolution. *October*, (n.º 100), pp. 98-114. doi: 10.1162/016228702320218411.
- Belton, J. (2013). The world in the palm of your hand: Agnes Varda, Trinh T. Minh-ha, and the digital documentary. In C. Vernallis, A. Herzog, e J. Richardson. (Eds.), *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media* (pp. 565-579). Oxford: Oxford University Press.
- Benjamin, W. (1992 [1936-1939]). A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (pp. 71-113). Lisboa: Relógio d'Água.
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedoms*. New Haven, e Londres: Yale University Press.
- Benkler, Y. (2006). *A Riqueza das Redes: De que modo a produção social transforma os mercados e a liberdade*. Disponível em https://cyber.harvard.edu/wealth_of_networks/Translation_to_Brazilian_Portuguese, consultado a 11/04/2017.
- Bennett, B., Furstenau, M., e Mackenzie, A. (Ed.). (2008). *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*. Hampshire, e Nova Iorque: Palgrave MacMillan.
- Bentes, I. (2003). Vídeo e cinema: ruturas, reações e hibridismo. In A. Machado. (Org.), *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro* (pp. 113-132). São Paulo: Itaú Cultural.
- Bergala, A. (1985). Genesis of a Camara (First Episode) Jean Pierre Beauviala and Jean Luc Godard. *Camera Obscura*, volume5(n.º 13/14), pp.162-194. Disponível em <https://cinemagodardcinema.wordpress.com/interviews/genesis-of-a-camera-jean-pierre-beauviala-and-jean-luc-godard/>, consultado a 25/03/2017.

- Berliner, L. S. (2014). Shooting for profit: the monetary logic of the YouTube home movie. In L. Rascaroli, G. Young, e B. Monaham. (Eds.), *Amateur Filmmaking: the Home Movie, the Archive, the Web* (pp. 289-300). Nova Iorque: Bloomsbury.
- Berton Jr., J. A. (1990). Film theory for the digital world: connecting the masters to the new digital cinema. *Leonardo. Digital Image, Digital Cinema*, volume3(n.º suplementar), pp. 5-11.
- Bolter, J. D., e Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Boomen, M. v. D., Lammes, S., Lehmann A.-S., Raessens, J., Schäfer, M. T. (Eds.). (2009). *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Bordwell, D., e Thompson, K. (2003). *Film History: An Introduction*. Nova Iorque: McGraw Hill.
- Bordwell, D., e Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. Nova Iorque: McGraw Hill.
- Bordwell, D. (2012). *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*. Madison: The Irvington Way Institute Press.
- Botelho, J. (2011). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Lisboa.
- Botella, C. (2012). The mobile aesthetics of cell phone made films: from the pixel to the everyday. *KEPES*, volume9(n.º 8), pp. 73-87
- Botella, C. (s.d.). The aesthetics of cellphone-made films. *ArtPulse*. Disponível em <http://artpulsemagazine.com/the-aesthetics-of-cellphone-made-films>, consultado a 04/05/2017.
- Bouchard, C. (2009). In T. Masters. Making middle-earth on a shoestring. *BBC News. Entertainment*, 30 abr. Disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8022623.stm>, consultado a 10/10/2010.
- Bouquillion, P., e Matthews, J. T. (2010). *Le Web Collaborative: Mutations des Industries de la Culture et de la Communication*. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble.
- Brakhage, S. (2014 [1971]). In Defence of Amateur. Disponível em <https://hambrecine.com/2014/05/28/ameteurbrakhage/>, consultado a 28/03/2017.

- Branco, L. F. (2013). Netflix: À espera da revolução na nossa sala de estar. *Ionline*, 13 mar. Disponível em <http://www.ionline.pt/artigos/boa-vida/netflix-espera-da-revolucao-na-nossa-sala-estar>, consultado a 10/04/2013.
- Bruns, A. (2006). Towards produsage: futures for user-led content production. In F. Sudweeks, H. Hrachovec, e C. Ess. (Eds.), *Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology* (pp. 275-284). Tartu: Estonia.
- Bruns, A. (2007). *Produsage. towards a broader framework for user-led content*. Disponível em [http://snurb.info/files/Produsage%20\(Creativity%20and%20Cognition%20200\).pdf](http://snurb.info/files/Produsage%20(Creativity%20and%20Cognition%20200).pdf), consultado a 22/08/2012.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*. Nova Iorque: Peter Lang.
- Bruns, A. (2010). From reader to writer: citizen journalism as news produsage. In J. Hunsiger, L. Klastrup, e M. Allen. (Eds.), *International Handbook of Internet Research* (pp. 119-133). Amesterdão: Springer.
- Brunsdon, C. e, Morley, D. G. (1978). *Everyday Television: Nationwide*. Londres: BFI.
- Buckland, W. (2006). A rational reconstruction of 'the cinema of attractions'. In W. Strauven. (Org.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 41-56). Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Buice, S., e Crumley, A. (2007a). Four eyed monsters DIY distribution case study. Comunicação apresentada em Power to the Pixel 2007, 26 out. Londres. Disponível em <http://www.YouTube.com/watch?v=BDeTv-q9PG9E>, consultado a 20/10/2012.
- Buice, S., e Crumley, A. (2007b). Introdução ao filme four eyed monsters - 71 minute feature film. Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=k8rRFFi_stY, consultado a 20/12/2013.
- Burgess, J., e Green, J. (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*, mar., pp. 10-22.

- Cahill, J. L. (2007). ...and afterwards? Martin Arnold's phantom cinema. *Spectator, Deaths of Cinema: Special Graduate Conference Issue*, (n.º 27), pp. 19-25.
- Caldwell, J. T. (2009). Hive sourcing is the new outsourcing: studying old (industrial) labor habits in new (consumer) labor clothes. *Cinema Journal*, volume49(n.º1), pp. 160-167.
- Caldwell, J. T. (2011). Worker blowback: user-generated, worker-generated, and producer-generated content within collapsing production workflows. In J. Bennett, e N. Strange. (Eds.), *Television as Digital Media* (pp. 283-310). Duke: Duke University Press.
- Câmara, V. (2012). O YouTube trocou as voltas a Bernardo Nascimento. *Público. Ípsilon*, 26 ago. Disponível em <http://www.publico.pt/Cultura/o-youtube-trocou-as-voltas-a-bernardo-nascimento-1560869?all=1>, consultado a 26/08/2012.
- Campagnoni, D. P. (1996). História da lanterna magalográfica vulgarmente dita lanterna mágica. In AAVV, *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* (pp. 59-89). Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema.
- Campion, C. (2007). The phoney film-maker. *The Guardian*, 4 fev. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2007/feb/04/festivals>, consultado a 04/05/2017.
- Canijo, J. (2011). Entrevista. *Público. P2*, 21 set., pp. 4-6.
- Cardinal, D. (2012). Why movies are moving from 24 to 48 fps. *Extremetech*, 2 maio. Disponível em <http://www.extremetech.com/extreme/128113-why-movies-are-moving-from-24-to-48-fps>, consultado a 15/05/2012.
- Cardoso, J. A. (2013a). Spielberg e Lucas prevêem a implosão de Hollywood - e do paradigma que ajudaram a criar. *Público*, 14 jun. Disponível em <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.

- Cardoso, J. A. (2013b). O futuro do cinema pode passar por sair da sala escura. *Público. Ípsilon*, 15 ago. Disponível em <https://www.publico.pt/culturaipsilon/jornal/o-futuro-do-cinema-pode-passar-por-sair-da-sala-escura-26958736>, consultado a 07/02/2017.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the Moving Image*. New Haven, e Londres: Yale University Press.
- Carroll, N. (2008). *The Philosophy of Motion Pictures*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Casetti, F. (1998 [1990]). *Inside the Gaze: The Fiction Film and Its Spectator*. Indianápolis: Indiana University Press.
- Casetti, F. (2011). Back to the motherland: the film theatre in the postmedia age. *Screen*, volume 2(n.º1). Disponível em <http://francescocasetti.files.wordpress.com/2011/03/back-to-the-motherland.pdf>, consultado a 10/04/2012.
- Casetti, F. (2012). The relocation of cinema. *NECSUS - European Journal of Media Studies*, (nº 2). Disponível em <http://www.necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>, consultado a 07/09/2013.
- Casetti, F. (2015). *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. Nova Iorque: Columbia University Press
- Casetti, F., Gaines, J., e Re, V. (Eds). (2009). *Dall'inizio, alla fine. In the very beginning and the very end. Film theory in perspective*. Udine: Film Form.
- Cavell, S. (1979 [1971]). *The World Viewed: Reflections on an Ontology of Film*. Cambridge, e Londres: Harvard University Press.
- Ceia, C. (2005). Gesamtkunstwerk. In *E-Dicionário de Termos Literários*. Disponível em http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=110&Itemid=2, consultado a 19/07/2011.
- Cheshire, G. (1999). The death of film/the decay of cinema. *New York Press*, 30 dez. Disponível em <http://nypress.com/the-death-of-film-the-decay-of-cinema/>, consultado a 04/06/2012.

- Cheshire, G. (2007). Grindhouse aims to resurrect movies, not bury them. *Independent Weekly*, 11 abr. Disponível em <http://www.indyweek.com/indyweek/grindhouse-aims-to-resurrect-movies-not-bury-them/Content?oid=1201446>, consultado a 04/06/2012.
- Child, B. (2015). *Interstellar* most pirated movie of 2015 with 46m illegal downloads. *The Guardian*, 29 dez. Disponível em <http://www.theguardian.com/film/2015/dec/29/interstellar-most-pirated-movie-2015-46m-illegal-downloads>, consultado a 6/03/2017.
- Chion, M. (2012 [2011]). Existe um 'som digital' no cinema?. *Revista Científica FAP*, volume9, pp. 11-18.
- Christian, A. J. (2011). Joe Swanberg, intimacy, and the digital aesthetic. *Cinema Journal*, volume 50(n.º 4), pp.117-135.
- Christie, I. (2012). *Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Chua, E. J. (2011). A minoritarian digital poetics of YouTube. *Screening the Past*, (n.º32). Disponível em <http://www.screeningthepast.com/2011/11/a-minoritarian-digital-poetics-of-youtube/>, consultado a 17/05/2012.
- Citron, M. (1999). *Home Movies and Other Necessary Fictions*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Cohen, D. (2013). George Lucas & Steven Spielberg: studios will implode; VOD is the future. *Variety*, 12 jun. Disponível em <http://variety.com/2013/digital/news/lucas-spielberg-on-future-of-entertainment-1200496241/>, consultado a 14/06/2013.
- Collin, R. (2015). Tangerine review: 'a delirious seasonal treat'. *Telegraph*, 12 nov. Disponível em <http://www.telegraph.co.uk/film/tangerine/review/>, consultado a 04/05/2017.
- Collopy, F. (2000). Color, form, and motion: dimensions of a musical art of light, *Leonardo*, volume33(n.º5), pp. 355-360.
- Connor, S. (1993 [1989]). *Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo*. São Paulo: Loyola.

- Conway, K. (2004). Digital video, microcinema and the rhetoric of media democratization. *Spectator. Rethinking the Amateur*, volume60(n.º1), pp. 42-52.
- Conway, K. (2008). Small media, global media: kino and the microcinema movement. *Journal of Film and Video*, volume60(n.º3/4), pp. 60-71.
- Cooke, G. (2011). Liveness and the machine: improvisation in live audio-visual performance. *Screen Sound*, (n.º2).
- Coover, R. (2012). The digital panorama and cinemascesapes. In T. Bartscherer, e R. Coover. (Eds.), *Switching Codes: Thinking Through New Technology In The Humanities And The Arts* (pp. 199-217). Chicago, e Londres: The University Of Chicago Press.
- Coppola, F. F. (1991). In *Corações das Trevas. [Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse]*. Realização: Fax Bahr, George Hickenlooper, e Eleanor Coppola. EUA.
- Coppola, F. F. (2011a). In L. Wallace. Coppola's vision for *Twixt*: diretor as DJ. *Wired. Underwire Blogue*, 23 jul. Disponível a <http://www.wired.com/underwire/2011/07/twixt/>, consultado a 01/08/2011.
- Coppola, F. F. (2011b). In R. Fischer. With 'Twixt,' Francis Ford Coppola wants to create a live, dynamic cinema experience. *Slash Film*, 23 jul. Disponível em <http://www.slashfilm.com/francis-ford-coppola/>, consultado a 23/03/2017.
- Costa, H. A. (1986). *Da Lanterna Mágica ao Cinematógrafo: Seguido de Roteiro de Viagem pelo Museu da Cinemateca Portuguesa*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.
- Costa, J. B. (1996). Como nos nossos sonhos. In AAVV, *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* (pp. 21-25). Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema.
- Couchot, E. (1998). *La Technologie dans l'Art*. Nimes: Jacqueline Chambon.
- Cousins, M. (2005 [2004]). *Biografia do Filme*. Lisboa: Plátano Editora.
- Craven, I., e Shand, R. (2013). *Small-Gauge Storytelling: Discovering the Amateur Fiction Film*. Edinburgo: Edinburgh University Press.

- Craven, I. (Ed.). (2009). *Movies on Home Ground: Exploration on Amateur Cinema*. Cambridge: Cambridge Scholars.
- Crépin-Etaix, O. (2010). Le cinéma est après? encore du cinema. In M. Sheinfeigel. (Org.), *Le Cinema, Et Après?* (pp. 115-119). Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Crespo, N. (2011). O filme do nosso futuro. *Público. Ípsilon*, 16 dez., pp. 20-21.
- Creton, L. (1999). L'économie et les marchés de l'amateur: dynamiques évolutionnaires. *Communications*, (n.º68), pp. 143-167.
- Crevits, B. (2006). The roots of Vjing. In Michael Faulkner/D-Fuse. (Ed.), *Audio-Visual Art + VJ Culture* (pp.14-27). Londres: Laurence King.
- Crowdsourcing.org. (2012). *Crowdfunding Industry Report: Market Trends, Composition And Crowdfunding Platforms. Research Report, Abridged Version*. Crowdsourcing.org, maio. Disponível em <http://www.crowdfunding.nl/wp-content/uploads/2012/05/92834651-Massolution-abridged-Crowd-Funding-Industry-Report1.pdf>, consultado a 20/12/2012.
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. Cambridge, e Londres: The MIT Press.
- Cunningham, S., e Silver, J. (2012). On-line film distribution: its history and global complexion. In D. Iordanova, e S. Cunningham. (Orgs.), *Digital Disruption: Cinema Moves On-line* (pp. 33-66). St. Andrews: St. Andrews Film Studies.
- Curry, N. (2009). Filmmaker shares secrets of great mobile phone movies. *CNN*, 20 mar. Disponível em http://articles.cnn.com/2009-03-20/entertainment/mobilemovies.toptips_1_mobile-phone-video-quality-regular-camera?s=PM:SHOWBIZ, consultado a 12/04/2017.
- Cushing, T. (2012). The DVD is dying: Hollywood's plan? do nothing and cede ground to file sharing. *Techdirt*, 23 ago. Disponível em <http://www.techdirt.com/articles/20120821/19130920119/dvd-is-dying-hollywood-s-plan-do-nothing-cede-ground-to-file-sharing.shtml>, consultado a 14/04/2013.
- Dahl, G. (2009). Prefácio. In L. G. de Luca, *A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual* (pp. 17-44). São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.

- Dargis, M., e Scott A. O. (2012). Film is dead? Long live movies: how digital is changing the nature of movies. *New York Times*, 6 set. Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/09/09/movies/how-digital-is-changing-the-nature-of-movies.html?pagewanted=all>, consultado a 14/04/2013.
- Dawson, N. (2012). 92ytribeca's post mumblecore la di da film festival announced. *Filmmaker Magazine*, 23 jul. Disponível em <http://filmmakermagazine.com/49211-92ytribecas-post-mumblecore-la-di-da-film-festival-announced/#.UucyzRx-Uy5>, consultado a 17/05/2013.
- Deadline (2013). Fujifilm motion picture film biz officially dead. *Deadline*, 3 abr. Disponível em <http://deadline.com/2013/04/fuji-film-motion-picture-production-officially-dead-467422/>, consultado a 29/03/2017.
- Dean, T. (2011a). Save celluloid, for art's sake. *The Guardian*, 22 fev. Disponível em <http://www.theguardian.com/artanddesign/2011/feb/22/tacita-dean-16mm-film>, consultado a 20/07/2012.
- Dean, T. (2011b). Tacita Dean: Artist. In N. Cullinan, *Film: Tacita Dean The Unilever Series* (pp. 77–86). Londres: Tate Publishing.
- Dekker, A. (2003). Synaesthetic performance in the club scene. *Netherlands Media Art Institute*. Disponível em <http://www.nimk.nl/eng/archive/synaesthetic-performance-in-the-club-scene-i>, consultado a 28/08/2011.
- Denby, D. (2007). Big pictures: Hollywood looks for a future. *New Yorker*, 8 jan. Disponível em http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2007/01/08/070108crat_atlarge_denby, consultado a 05/08/2012.
- Denham, J. (2015). Tangerine: The Sundance Film Festival trans movie shot entirely on an iPhone 5s. *The Independent*, 30 jan. Disponível em <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/tangerine-the-sundance-film-festival-trans-movie-shot-entirely-on-an-iphone-5s-10013900.html>, consultado a 12/04/2017.
- Denson, S., e Leyda, J. (Eds.). (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books.
- Deren, M. (1959). Amateur versus Professional. *Film Culture*, (n.º 39), pp. 45-46.

- Desowitz, B. (2012). Michael Kahn and Steven Spielberg cinematic siblings still thinking analogue in a digital world. *Editors Guild Magazine*, volume1(n.º1). Disponível em <https://www.editorsguild.com/magazine.cfm?ArticleID=1051>, consultado a 10/02/2013.
- Desowitz, B. (2016). Francis Ford Coppola completes 'Distant Vision' live cinema workshop at UCLA. *Indiewire*, 23 jun. Disponível em (<http://www.indiewire.com/2016/07/francis-ford-coppola-completes-distant-vision-live-cinema-workshop-at-ucla-1201709229/>), consultado a 20/04/2017.
- Deuze, M. (2007). Convergence culture in the creative industries. *International Journal of Cultural Studies*, volume10(n.º2), pp. 243-263.
- Deuze, M. (2008). Corporate appropriation of participatory culture. In N. Carpentier, e B. De Cleen. (Eds.), *Participation and Media Production: Critical Reflections on Content Creation* (pp. 27-40). Newcastle: Cambridge Scholars Publishers.
- Dijck, J., e Neiborg, D. (2008). Wikinomics and its discontents: a critical analysis of web 2.0 business manifestos. *New Media & Society*, volume 11(n.º4), pp. 855-874.
- Dijck, J. (2005). Capturing the family: Home video in the age of digital reproduction. In P. Pisters, e W. Staat. (Eds.), *Shooting the Family: Transnational Media and Intercultural Values* (pp. 25-40). Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Dijck, J. (2007). Television 2.0: *YouTube* and the emergence of homecasting. Disponível em http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/vanDijck_Television2.0.article.MiT5.pdf, consultado a 10/10/2016.
- Dijck, J. (2009). Users like you? theorizing agency. *Media, Culture & Society*, volume31(n.º1), pp. 41-58.
- DiNucci, D. (1999). Fragmented future. *Print*, (n.º 54), pp. 32 e 220-222.
- Dixon, W. W., e Foster, G. A. (2011). *21st-Century Hollywood: Movies in the Era of Transformation*. New Brunswick, Nova Jersey, e Londres: Rutgers University Press.

- Dixon, W. W. (2007). Vanishing point: the last days of film. *Senses of Cinema*, (n.º 43). Disponível em <http://www.sensesofcinema.com/2007/feature-articles/last-days-film/>, consultado a 28/08/2011.
- Dixon, W. W. (2013). *Streaming: Movies, Media and Instant Access*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Doctorow, C. (2009). Streaming will never stop downloading. *The Guardian*, 8 dez. Disponível em <http://www.theguardian.com/technology/2009/dec/08/music-streaming-cory-doctorow>, consultado a 14/04/2013.
- Druckrey, T. (Ed.). (1996). *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. Nova Iorque: Aperture Foundation.
- Du, D. Y. Y., Hu, Y., Liu, Z., Wang, L., Ross, K. W., e Ghose, A. (2011). *Broadcast Yourself: understanding YouTube Uploaders*. Disponível em <http://cis.poly.edu/~ross/papers/YouTubeIMC2011.pdf>, consultado a 11/10/2015.
- Dubois, P., Monteiro, L. R., e Bordina, A. (Ed.). (2009). *Oui c'Est du Cinéma/ Yes it's Cinema: Formes et Espaces de l'Image en Movement/Forms and Spaces of The Moving Image*. Pasion di Prato: Campanotto.
- Dubois, P. (2009). Présentation/Introduction. In P. Dubois, L. R. Monteiro, e A. Bordina. (Ed.), *Oui c'Est du Cinéma/ Yes it's Cinema: Formes et Espaces de l'Image en Movement/Forms and Spaces of The Moving Image* (pp. 5-16). Pasion di Prato: Campanotto.
- Durães, P. (2016). Plataforma de streaming da Amazon concorrente do Netflix já está disponível em Portugal. *Meios & Publicidade*, 14 dez. Disponível em <http://www.meiosepublicidade.pt/2016/12/plataforma-de-streaming-da-amazon-concorrente-do-netflix-ja-esta-disponivel-em-portugal/>, consultado a 15/12/16.
- Eagan, D. (2011). Thinking about the end of film. *ReelCulture*, 2 dez. Disponível em <http://blogs.smithsonianmag.com/movies/2011/12/thinking-about-the-end-of-film/>, consultado em 20/05/2012.
- Eco, U. (1989 [1962]). *Obra Aberta*. Lisboa: Difel.
- Elias, H. (2008). *O Videojogo e o Entretenimento Global: First Person Shooter*. Lisboa: Media XXI.

- Elsaesser, T., e Hoffman, K. (Ed.). (1998). *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Elsaesser, T. (1998). Truth or dare: reality checks on indexicality, or the future of illusionism. In A. Koivunnen, e A. S. Widding. (Eds.), *Cinema Studies into Visual Theory?* (pp. 31-50). Turku: D-Vision.
- Elsaesser, T. (2008). Afterword - digital cinema and the apparatus: archaeologies, epistemologies, ontologies. In B. Bennett, M. Furstenau, e A. Mackenzie. (Eds.), *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices* (pp. 226-240). Hampshire, e Nova Iorque: Palgrave MacMillan.
- Elsaesser, T. (2013). Digital cinema: convergence or contradiction?. In C. Vernallis, A. Herzog, e J. Richardson. (Eds.), *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media* (pp. 13-44). Oxford: Oxford University Press.
- Else, E., e Kelly, A. (2002). *In Short: A Guide to Short Film-Making in the Digital Age*, Londres: BFI.
- Entertainment Designer. (2011). Francis Ford Coppola to perform his new film 'Twixt'. *Entertainment Designer*, 11 ago. Disponível em <http://entertainmentdesigner.com/news/event-design-news/francis-ford-coppola-to-perform-his-new-film-twixt/>, consultado a 23/03/2017.
- Enticknap, L. (2005). *Moving Images Technology. From Zoetrope to Digital*. Londres, e Nova Iorque: Wallflower.
- Estaleiro. (s.d.). Cinema Expandido: introdução. *Estaleiro*. Disponível em <http://estaleiro.curtas.pt/cinemaexpandido/introducao>, consultado a 27/09/2011.
- Estellés-Arolas, H., e González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, volume38(n.º 2), pp. 189-200. Disponível em <http://www.crowdsourcing-blog.org/wp-content/uploads/2012/02/Towards-an-integrated-crowdsourcing-definition-Estellés-González.pdf>, consultado a 02/11/2015.

- EVS. (2016). DYVI for Francis Ford Coppola's 'Distant Vision' live cinema project. *EVS*, 7 out. Disponível em <http://www.live-production.tv/news/products/dyvi-francis-ford-coppola's-'distant-vision'-live-cinema-project.html>, consultado a 23/3/2017.
- Farchy, J. (2004). *L'Industrie du Cinema*. Paris: PUF.
- Farchy, J. (2009). Economics of sharing platforms: what's wrong with the cultural industries?. In P. Vonderau, e P. Snickars. (Eds.), *The Youtube Reader* (pp. 360-371). Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.
- Felinto, E. (2006). Cinema e tecnologias digitais. In F. Mascarello. (Org.), *História do Cinema Mundial* (pp. 413-428). Campinas: Papirus.
- Ferry, D. (2014). Four smartphone films that are actually good. *Wired*, 23 jul. Disponível em <https://www.wired.com/2014/07/smartphone-movies/>, consultado a 12/04/2017.
- Figgis, M. (2010 [2007]). *Filmar em Digital*. Avanca: Cineclube de Avanca.
- Fine, L. (2006). Independent film group InDigEnt set to close. *Reuters*, 4 dez. Disponível em <http://www.reuters.com/article/film-indigent-dc-idUSNO438670620061205>, consultado a 6/03/2017.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Londres, e Nova Iorque: Routledge.
- Flichy, P. (2010). *Le Sacre de l'Amateur: Sociologie des Passions Ordinaires à l'Ère Numérique*. Paris: Seuil.
- Fischer, R. (2011). With 'Twixt,' Francis Ford Coppola wants to create a live, dynamic cinema experience. *Slash Film*, 23 jul. Disponível em <http://www.slashfilm.com/francis-ford-coppola/>, consultado a 23/03/2017.
- Follows, S. (2016). Film vs digital – what is Hollywood shooting on?. *Stephen Follows*, 11 jan. Disponível em <https://stephenfollows.com/film-vs-digital/>, consultado a 7/04/2017.
- Follows, S. (2017). Six ways the film business is changing. *Stephen Follows*, 3 jan. Disponível em <https://stephenfollows.com/film-business-is-changing/>, consultado a 7/04/2017.
- Follows, S. (2017). When and how the film business went digital. *Stephen Follows*, 9 jan. Disponível em <https://stephenfollows.com/film-business-became-digital/>, consultado a 7/04/2017.

- Fox, B. (2004). Rethinking the amateur: acts of media production in the digital age. *Spectator*, volume 24(n.º1), pp. 5-16.
- Francis, D. (1996). De leste a oeste: O espetáculo de sombras percorre o mundo. In AAVV, *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* (pp. 107-121). Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema.
- Fung, R. (2008). Rethinking home movies. In K. Ishizuka, e P. Zimmerman. (Eds.), *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories* (pp. 29-39). Berkeley: University of California Press.
- Furstenau, M. (Ed.). (2010). *The Film Theory Reader: Debates and Arguments*. Londres, e Nova Iorque: Routledge.
- Ganz, A., e Khatib, L. (2006). Digital cinema: the transformation of film practice and aesthetics. *New Cinemas*, volume 4(n.º1), pp. 21-36.
- Garcia, J. L. (2002). A crítica política da tecnologia como tarefa da sociologia contemporânea. *Trajetos: Revista de Comunicação, Cultura e Educação*, (n.º1), pp. 75-81.
- Garcia, J. L. (2006). Biotecnologia e biocapitalismo global. *Análise Social*, volume XLI(n.º181), pp. 981-1009.
- Garcia, J. L. (2007). Comunicação, abundância informacional e aparência. In E. B. Pires. (Org.), *Espaços Públicos, Poder e Comunicação* (pp. 225-232). Porto: Afrontamento.
- Garcia, J. L. (2009a). Tecnoimagem, iconografia e cultura visual: no rasto da metáfora do fogo nos media. In J. L. Garcia. (Org.), *Estudos Sobre os Jornalistas Portugueses: Metamorfoses e Encruzilhadas no Limiar do Século XXI* (pp. 23-46). Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.
- Garcia, J. L. (2009b). Introdução aos estudos dos jornalistas portugueses: os jornalistas e as contradições do capitalismo jornalístico no limiar do século XXI. In J. L. Garcia. (Org.), *Estudos Sobre os Jornalistas Portugueses: Metamorfoses e Encruzilhadas no Limiar do Século XXI* (pp. 23-46). Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.

- Garcia, J. L. (2010). Tecnologia, mercado e bem-estar humano: para um questionamento do discurso da inovação. *Alicerces – Revista de Investigação, Ciência e Tecnologia e Artes*, (n.º 3), pp 19–31.
- Garcia, J. L., Martinho, T. D., Alves, M. P. [et al.]. (2017). *Os Media em Mudança em Portugal: Implicações da Digitalização no Jornalismo*. Lisboa: Entidade Reguladora para a Comunicação Social.
- Gaudreault, A., e Marion, P. (2013). *La Fin du Cinema?: Un Media en Crise à L'Ere du Numérique*. Paris: Armand Colin.
- Geadá, E. (Org.). (1985). *Estéticas do Cinema*. Lisboa: D. Quixote.
- Geadá, E. (1998). *Os Mundos do Cinema*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Geist, M. (2006). The rise of clip culture on line. *BBC News*, 20 mar. Disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4825140.stm>, consultado a 12/10/2009.
- Gere, C. (2002). *Digital Culture*. Londres: Reaktion.
- Geuens, J. P. (2002). The digital world picture. *Film Quarterly*, volume55(n.º4), pp. 16-27.
- Giardina, C. (2015). Kodak inks deals with studios to extend film's life. *Hollywood Reporter*, 4 fev. Disponível em <http://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/kodak-inks-deals-studios-extend-770300>, consultado a 7/02/2017.
- Gibbs, S. (2014). Google puts Glass on sale in the US – for \$1,500 and one day only. *The Guardian*, 11 abr. Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/11/google-glass-on-sale-us>, consultado a 23/02/2017.
- Gibson, W. (1999). William Gibson's filmless festival. *Wired*, out. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/7.10/gibson.html>, consultado a 10/05/2008.
- Gillmor, D. (2006). *We the Media: Grassroots by the People, for the People*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Goetz, G. (2011). Majek Pictures talks iOS as a production/distribution platform. *Gigaom*, 27 jan. Disponível em <https://gigaom.com/author/ggeoffre/>, consultado a 11/04/2017.

- Goldsmith, J. (2012). Kodak files for Chapter 11. *Variety*, 19 jan. Disponível em <http://www.variety.com/article/VR1118048864>, consultado a 12/04/2017.
- Goodier, H. (Org.). (2012). BBC online briefing spring 2012: the participation choice. *BBC*, 4 maio. Disponível em http://www.bbc.co.uk/blogs/bbc-internet/2012/05/bbc_online_briefing_spring_201_1.html, consultado a 10/06/2012.
- Gooskens, G. (2011). The digital challenge: photographic realism revisited. In *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, pp. 115-125.
- Gordon-Levitt, J. (2010a). Sundance interview – Joseph Gordon-Levitt. *Slashfilm*, 21 jan. Disponível em <http://www.slashfilm.com/sundance-interview-joesph-gordon-levitt/>, consultado a 12/06/2011.
- Gordon-Levitt, J. (2010b). I can work with anybody who want's to work with me. *Movieline*, 10 abr. Disponível em <http://movieline.com/2010/01/joesph-gordon-levitt-at-sundance-i-can-work-with-anbody-who-wants-to-work-with-me.php>, consultado a 12/06/2011.
- Gordon-Levitt, J. (2011). In G. Boucher. J.Gordon-Levitt wants to make a movie with you. *Los Angeles Times blog*, 29 ago. Disponível em <http://latimesblogs.latimes.com/culturemonster/2011/08/joseph-gordon-levitt-talks-up-his-art-theater-project-.html>, consultado a 08/08/2012.
- Graf, A, e Scheunemann, D. (Eds.). (2007). *Avant-Garde Film*. Amesterdão: Rodopi.
- Grainge, P. (Ed.). (2011). *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. Londres: British Film Institute.
- Greenaway, P. (2007). Towards a reinvention of cinema. Disponível em <http://petergreenaway.co.uk/essay3.htm>, consultado a 15/12/2010.
- Greenaway, P. (2010). New possibilities: cinema is dead. Long live cinema. Comunicação apresentada em University of California Berkeley, 13 set. Londres. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=u6y-C41ZxqYs>, consultado a 15/12/2010.
- Greenberg, C. (1940). Towards a newer laocoon. *Partisan Review*, volume-VII(n.º4), pp. 296-310.

- Grieb, M. (2003). *Transformations in the (silver) screen: film after new media* (Tese de doutoramento). Universidade da Florida, Florida.
- Grilo, J. M., e Monteiro, P. F. (Orgs.). (1996). O que é o Cinema. *Revista de Comunicação e Linguagens*, (n.º 23).
- Grilo, J. M. (2006). *O Homem Imaginado: Cinema, Ação, Pensamento*. Lisboa: Horizonte.
- Gubbins, M. (2012). Digital revolution: active audiences and fragmented consumption. In D. Jordanova, e S. Cunningham. (Orgs.), *Digital Disruption: Cinema Moves On-line* (pp. 67-100). St. Andrews: St. Andrews Film Studies.
- Gunning, T. (1986). The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. *Wide Angle*, volume 8(n.º 3/4), pp. 63-70.
- Gunning, T. (2007). Moving away from the index: cinema and the impression of reality. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, volume 18(n.º 1), pp. 29-52. doi 10.1215/10407391-2006-022.
- Gurevitch, L. (2010). Cinemas of interactions: cinematics and the ‘game effect’ in the age of digital attractions». *Senses of Cinema*, (n.º 57). Disponível em <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.
- Hall, B. S. (2013). The next Steven Spielberg uses a smartphone. *ReadWrite*, 23 abr. Disponível em <http://readwrite.com/2013/04/23/the-next-steven-spielberg-uses-a-smartphone/>, consultado a 1/12/2016.
- Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies.
- Hancock, D. (2011). Thanks for the memories: it’s the end of an era as 35mm film declines. *Film Journal*, 23 dez. Disponível em http://www.filmjournal.com/filmjournal/content_display/news-and-features/features/technology/e3i9d8bb28649c6da4d1d61f39d3e90700a, consultado a 1/12/2016.

- Hart, J. (2009). Celebrating the art of film-making on your phone. *Wired*, 15 abr. Disponível em <http://www.wired.co.uk/news/archive/2009-04/15/celebrating-the-art-of-film-making-on-your-phone>, consultado a 10/03/2014.
- Hauser, A. (1989 [1950]). A era do filme. In *História Social da Arte e da Cultura*, volume VI. Lisboa: Vega e Estante.
- Heine, A. (2013). CollabFeature: the best of all worlds. *Daily News Egypt*, 29 jan. Disponível em <http://www.dailynewsegypt.com/2013/01/29/collabfeature-the-best-of-all-worlds/#sthash.YMjNOMwj.dpuf>, consultado a 15/12/2013.
- Henderson, B. (1985 [1971]). Dois tipos de teoria do filme. In E. Geada. (Org.), *Estéticas do Cinema* (pp. 39-53). Lisboa: Dom Quixote.
- Hessels, S. (s. d.). GPS films: location based mobile cinema. Disponível em <http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>, consultado a 15/10/2012.
- Higgins, C. (2011). Wim Wenders taps into 3D for documentary on Pina Bausch. *The Guardian*, 13 fev. Disponível em <http://www.theguardian.com/film/2011/feb/13/wim-wenders-pina-bausch-documentary>, consultado a 10/10/2012.
- Hilliard, D. (2012). First person: how Lars Von Trier's user-generated experiment 'Gesamt' inspired an obstructed texas filmmaker (NSFW Video). *Indiewire*, 16 nov. Disponível em <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. (2010a). *The New Deal* [vídeo]. *hitRECORD*, 1 jan. Disponível em <http://www.hitrecord.org/records/18936>, consultado a 08/08/2012.
- hitRECORD. (2010b). *Morgan M. Morgansen's date with destiny*. *hitRECORD*, 31 jan. Disponível em <http://www.hitrecord.org/records/40939>, consultado a 07/08/2012.
- hitRECORD. (2010c). *The HitRECORD Accord*. [vídeo]. *hitRECORD*. Disponível em <http://www.hitrecord.org/terms>, consultado a 08/08/2012.

- hitRECORD. (2010d). RE: Plagiarism. *hitRECORD*, 21 set. Disponível em <http://www.hitrecord.org/records/219290>, consultado a 17/08/2012.
- hitRECORD. (2011). *The tiny book of tiny stories, vol. 1*. *hitRECORD*. Disponível em http://www.hitrecord.org/store/tiny_bookv1.html, consultado a 09/08/2012.
- hitRECORD. (2012a). *Re: Sundance 2012*. *hitRECORD*, 28 jan. Disponível em <http://www.hitrecord.org/records/652224>, consultado a 20/08/2012.
- hitRECORD. (2012b). *What's hitRECORD*. [vídeo]. *hitRECORD*. Disponível em http://www.hitrecord.org/users/RegularJOE/all_records, consultado a 08/08/2012.
- hitRECORD. (2012c). *hitRECORD at the movies: Sundance 2012 – Full Show v1*. [vídeo]. *hitRECORD*, 24 jul. Disponível em <http://www.hitrecord.org/records/839709>, consultado a 09/08/2012.
- hitRECORD. (2012d). *Resident curators (round 2)*. [vídeo]. *hitRECORD*, 15 ago. Disponível em <http://www.hitrecord.org/records/876710>, consultado a 16/08/2012.
- hitRECORD. (2016). The *hitRECORD* accord - Last Modified: January 13, 2016. *hitRECORD*, 13 jan. Disponível em <https://www.hitrecord.org/help>, consultado a 11/04/2017.
- hitRECORD. (2017). Joe's intro video. *hitRECORD*. Disponível em <https://www.hitrecord.org>, consultado a 12/04/2017.
- Hoberman, J. (2012). *Film after Film: Or, What Became of 21st Century Cinema?*. Londres, e Nova Iorque: Verso.
- Hoffman, J. (2016). Francis Ford Coppola on live cinema: 'I don't know what I'm doing yet'. *The Guardian*, 21 abr. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2016/apr/21/francis-ford-coppola-live-cinema-tribeca-film-festival>, consultado a 27/03/2017.
- Holcomb, B. (2007). The head trauma of independent filmmaking. *Popmatters*, 9 jul. Disponível em <http://www.popmatters.com/pm/feature/the-head-trauma-of-independent-filmmaking/>, consultado a 22/02/2012.

- Holmlund, C. (2005). Introduction: from the margins to the mainstream. In C. Holmlund, e J. Wyatt. (Eds.), *Contemporary American Independent Film: From the Margins to the Mainstream* (pp. 1-20). Londres: Routledge.
- Hopkinson, G. (2016). Your train carriage is now a cinema: how smartphones are creating more time for entertainment. *IAB UK*, 18 out. Disponível em <https://www.iabuk.net/blog/your-train-carriage-is-now-a-cinema-how-smartphones-are-creating-more-time-for-entertainment>, consultado a 11/11/2016.
- Horn, J. (2012). Film studios starting to release video-on-demand sales figures. *LA Times*, 01 nov. Disponível em <http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-arbitrage-vod-20121102,0,6330523.story>, consultado a 15/01/2013.
- Howe, J. (2006). The rise of crowdsourcing. *Wired*, 1 jun. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>, consultado a 10/01/2009.
- ICA. (2013). Criação e produção. *Instituto do Cinema e do Audiovisual*. Disponível em <http://www.ica-ip.pt/pagina.aspx?pagina=478>, consultado a 10/12/2013.
- Ihle, L. (2005). Predigital new media art. *RealTime*, abr.-maio. Disponível <http://www.realtimearts.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 jul. Disponível em <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. *IMDb*. Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0390538/trivia>, consultado a 23/05/2012.
- Iordanova, D., e Cunningham, S. (Orgs.). (2012). *Digital Disruption: Cinema Moves Online*. St. Andrews: St. Andrews Film Studies.

- Iordanova, D. (2012). Digital disruption: technological innovation and global film circulation. In D. Iordanova, e S. Cunningham. (Orgs.), *Digital Disruption: Cinema Moves On-line* (1-32). St. Andrews: St. Andrews Film Studies.
- Isaacs, B. (2006). *Film cool: towards a new film aesthetic* (Tese de doutoramento). Universidade de Sydney, Sidney.
- Ishizuka, K., e Zimmerman, P. (Ed.). *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories*. Berkeley: University of California Press.
- Ito, M., Okabe, D., e Matsuda, M. (Eds.). (2005). *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*. Cambridge: The MIT Press.
- Izzo, P. (2011). Top ten dying industries. *The Wall Street Journal*, 28 mar. Disponível em <http://blogs.wsj.com/economics/2011/03/28/top-10-dying-industries/>, consultado a 20/06/2012.
- Jaeger, T. (2006). *VJ Life cinema unraveled: handbook for life visual performance*. (Dissertação de mestrado). Universidade da Califórnia, San Diego.
- Jameson, F. (2001 [1991]). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, H. [et al.]. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. s. l: MacArthur Foundation. Disponível em http://www.digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF, consultado a 10/02/2013.
- Jenkins, H. (2008 [2006]). *Convergence Culture: Where the Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.
- Jenkins, H. (2008). From YouTube to wetube. *Confessions of an Aca-fan*, 13 fev. Disponível em http://henryjenkins.org/2008/02/from_YouTube_to_wetube.html, consultado a 21/02/2013.
- Jenkins, H. (2010). Hollywood goes 'transmedia'. *Confessions of an Aca-fan*, 27 abr. Disponível em http://henryjenkins.org/2010/04/hollywood_goes_transmedia.html, consultado a 27/04/2010.

- Jenkins, H. (2013 [1992]). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* – updated twentieth anniversary edition. Nova Iorque, e Londres: Routledge.
- Jenkins, H., e Hartley, J. (2008). Is YouTube truly the future?. *The Sydney Morning Herald*, 25jun. Disponível em <http://www.smh.com.au/news/opinion/is-YouTube-truly-the-future/2008/06/24/1214073239134.html>. Consultado a 10/10/2016
- Jenkins, H., Ito, M. e Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge, e Malden: Polity Press.
- Johnson, K. (2015). Tangerine: the film that takes trans issues mainstream, on an iPhone. *The Conversation*, 12 nov. Disponível em <http://theconversation.com/tangerine-the-film-that-takes-trans-issues-mainstream-on-an-iphone-50427>, consultado a 16/11/2016.
- Johnson, L. (2014). Toshiba suggests 4K TVs will be mainstream by 2017. *Trusted Reviews*, 3 abr. Disponível em <http://www.trustedreviews.com/news/toshiba-suggests-4k-tvs-will-be-mainstream-by-2017>, consultado a 07/04/2017
- Journout, M.-T. (2011). *Films Amateurs dans Le Cinema de Fiction*. Paris: Armand Colin.
- Jovanovic, S. (2003). The ending(s) of cinema: notes on the recurrent demise of the seventh art. *Off Screen*, 30 abr. Disponível em http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/death_cinema.html, consultado a 10/02/2011.
- Kattele, A. (2000). *Home Movies: A History of the American Industry 1897-1979*. McLean: Transition.
- Kattelle, A. (2004). Once, there was film: looking back at amateur motion picture technologies. *Spectator: Rethinking the Amateur*, volume 24(n.º 1), pp. 53-64.
- Katz, E., e Liebes, T. (1990). Interacting with Dallas: cross cultural readings of american TV. *Canadian Journal of Communication*, volume 15(n.º 1), pp 45-66. Disponível em http://repository.upenn.edu/asc_papers/159, consultado a 22/05/2017.

- Katzban, N. (2012). Special effects for everyone: the democratization of CGI technology. *The Credits*, 22 ago. Disponível em <http://www.thecredits.org/2012/08/special-effects-for-everyone-the-democratization-of-cgi-technology/>, consultado a 30/08/2012.
- Kaufman, D. (2011). Film fading to black. *Creative Cow*, jul.-ago. Disponível em <http://magazine.creativecow.net/article/film-fading-to-black>, consultado a 25/05/2012.
- Kenner, R. (1999). MyHollywood! So you wanna be in pictures? Pick up your tools and shoot. *Wired*, out. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/7.10/microcinema.html>, consultado a 15/02/2011.
- Keating, A. (2014). Home movies in the age of web 2.0: the case of 'star wars kid'. In L. Rascaroli, G. Young, e B. Monaham. (Eds.), *Amateur Filmmaking: the Home Movie, the Archive, the Web* (pp. 301-314). Nova Iorque: Bloomsbury.
- Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*. Nova Iorque: Doubleday.
- Kiarostami, A. (2004). In *10 sobre Dez*. [*10 on Ten*] [filme]. Realização: Abbas Kiarostami. Irão, e França.
- Kiarostami, A. (2005). In G. Andrew. Abbas Kiarostami interview. *The Guardian*, 28 abr. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2005/apr/28/hayfilmfestival2005.guardianhayfestival>, consultado a 01/03/2013.
- Kiarostami, A. (2012). In D. Kasman. Putting the parts together: a conversation with Abbas Kiarostami. *MUBI*, 10 out. Disponível em <https://mubi.com/notebook/posts/putting-the-parts-together-a-conversation-with-abbas-kiarostami>, consultado a 02/02/2013.
- Kinder, M. (2003). Designing a database cinema. In J. Shaw, e P. Weibel. (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film* (pp. 346-351). Cambridge: MIT Press.
- Kiwitt, P. (2012). What is cinema in a digital age? Divergent definitions from a production perspective. *Journal of Film and Video*, volume64(n.º 4), pp. 3-22.

- Kleiner, D. (2010). *The Telekommunit Manifesto*. Amesterdão: Network Books.
- Kohn, E., e Ehrlich, D. (2017). Movies are changing, and we've seen their future at cannes 2017 - analysis. *Indiewire*, 23 maio. Disponível em <http://www.indiewire.com/2017/05/cannes-2017-analysis-movies-future-netflix-1201830916/>, consultado a 24/05/2017.
- Koo, R. (2012). *The DSLR Cinematography Guide*. s. l.: NoFilmScholl.
- Kooijman, J., Pisters, P., e Strauven, W. (Ed.). (2009). *Mind the Screen: Media Concepts According to Thomas Elsaesser*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Kracauer, S. (1997 [1960]). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press.
- Krauss, R. (1976). Video: the aesthetics of narcissism. *October*, volume1, pp. 50-64.
- Krauss, R. (1999). 'A Voyage on the North Sea': Art in the Age of the Post-Medium Condition. Londres: Thames & Hudson.
- Kronschabl, A. (2001). The Pluginmanifesto. In A. Kronschabl, e T. Rawlings. (2004). *Plug In & Turn On: A Filmmakers Guide to the Internet*. Londres: Marion Boyars.
- Kuhteubl, K. (2012). JuntoBox films' new model for filmmakers. *Social Media Week*, 26 set. Disponível em <http://socialmediaweek.org/losangeles/2012/09/26/juntobox-films/>, consultado a 26/09/2012.
- Lackey, R. (2016). Origin of the species – evolution of the digital cinema camera. *Cinema5D*, 1 fev. Disponível em <https://www.cinema5d.com/origin-species-evolution-digital-cinema-camera/>, consultado a 20/04/2017.
- Lagos, T. (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). Universidade de Washington, Washington.
- Landau, N. (2016). *TV Outside the Box: Trailblazing in the Digital Television Revolution (NATPE Presents)*. Nova Iorque: Focal Press.

- Larabie, C. (2011). Participatory culture and the hidden costs of sharing. *The McMaster Journal of Communication*, volume 7(n.º1), pp. 65-87.
- Lasson, R. (s.d.). 21st century cinema: an indie look at digital cinema. *Creative Cow*. Disponível em https://library.creativecow.net/articles/lason_russell/digital_cinema.php, consultado a 6/03/2017.
- Leadbeater, C. (2008). We-think: what's it about?. *CharlesLeadbeater*, 1 jan. Disponível em <http://www.charlesleadbeater.net/orange-buttons/we-think.aspx>, consultado a 15/03/2011.
- Leadbeater, C., e Miller, P. (2004). *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*. London: Demos.
- Leigh, D. (2016). Celluloid is strictly for nostalgists. Digital technology saved a dying medium. *The Guardian*, 7 jul. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2016/jul/07/how-digital-technology-saved-a-dying-medium>, consultado a 25/08/2016.
- Lebow, A. (2012). *The Cinema of Me: The Self and Subjectivity in First Person Documentary*. Londres: Wallflower.
- Lenz, H. A. (2010). *Narrative in live visual performance* (Dissertação de mestrado). Universidade da Florida, Florida.
- Lessard-Hébert, M., Goyette, G., e Boutin, G. (1994). *Investigação Qualitativa: Fundamentos e Práticas*, Lisboa: Instituto Piaget.
- Lessig, L. (2004). *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. Nova Iorque: The Penguin Press.
- Lévy, P. (1994). *L'intelligence Collective: Pour Une Anthropologie du Cyberespace*. Paris: La Découverte.
- Lévy, P. (2000 [1997]). *Cibercultura: Relatório para o Conselho da Europa no Quadro do Projeto 'Novas tecnologias: Cooperação Cultural e Comunicação'*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Lew, M. (2004). Live cinema: designing an instrument for cinema editing as a live performance. Disponível em <http://mf.media.mit.edu/pubs/conference/LiveCinema.pdf>, consultado a 10/05/2009.
- Lewis, J. (2004). Parting glances. *Cinema Journal*, volume 43(n.º3), pp 98-101.

- Leyda, J., Galt, R., e Jarrett, K. (2016). Post-cinema, digitality, politics. In S. Denson, e J. Leyda. (Eds.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books. Disponível em <http://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/6-4-leyda-galt-jarrett/>, consultado a 20/01/2017.
- Libert, B., Spector, J. [et al.]. (2007). *We Are Smarter Than Me: How to Unleash the Power of Crowds in Your Business*. Pensilvânia: Wharton School.
- Lieberman, D. (2013). Kodak emerges from bankruptcy vowing to continue supplying film to Hollywood. *Deadline*, 3 set. Disponível em <http://www.deadline.com/2013/09/kodak-emerges-from-bankruptcy-vowing-supply-film-hollywood/>, consultado a 15/10/2013.
- Lieberman, D. (2016). Most movie theaters now receive content via satellite: D-Cinema Group says. *Deadline*, 11 abr. Disponível em <http://deadline.com/2016/04/movie-theaters-receive-films-content-satellite-dc-dc-1201735408/>, consultado a 11/04/2017.
- Lins, C., e Blank, T. (2012). Filmes de família, cinema amador e memória do mundo. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, (n.º 37), pp. 52-74.
- Lipovetsky, G., e Serroy, J. (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 jul. Disponível em <http://www.wired.com/geekdad/2012/07/kickstarter-stats/>, consultado a 18/07/2012.
- Lobato, R. (2012). *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*. Londres: Palgrave Macmillian.
- Lodge, G. (2013). Malick's 'To the Wonder' to be released day-and-date in theaters and on VOD. *HitFix*, 28 mar. Disponível em <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, C. B. (2011). The mobile aesthetics of cell phone made films: short history. *Cinemascope*, (n.º 17). Disponível em <http://cinemiz.net/cif-j/?p=1385>, consultado 10/12/2012.

- Lorenzo, C. B. (2012). *Mobile phone cinema: A study of an emerging cinema practice* (Dissertação de mestrado). s.l. Disponível em <http://docplayer.net/30770963-Mobile-phone-cinema-a-study-of-an-emerging-cinema-practice.html>, consultado a 12/04/2017.
- Lovink, G., e Niederer, S. (Eds.). (2008). *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Lovink, G., e Miles, R. S. (Eds.). (2011). *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*. Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Luca, L. G. (2009). *A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.
- Lucas, G. (1999). In P. Parisi. Grand illusion: the master of myth rewrites history. *Wired*, maio. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/7.05/illusion.html>, consultado a 13/07/2012.
- Lucas, G. (2002). American cinematographer: George Lucas interview. *American Cinematographer*. Disponível em <http://www.theasc.com/magazine/sep02/exploring/page2.html>, consultado a 13/06/12.
- Lucas, G. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- Lucas, G. (2013a). In J. A. Cardoso, Spielberg e Lucas preveem a implosão de Hollywood - e do paradigma que ajudaram a criar. *Público*, 14 jun. Disponível em <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.
- Lucas, G. (2013b). In D. Cohen, George Lucas & Steven Spielberg: studios will implode; VOD is the future. *Variety*, 12 jun. Disponível em <http://variety.com/2013/digital/news/lucas-spielberg-on-future-of-entertainment-1200496241/>, consultado a 14/06/2013.
- Lynch, D. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- MacEntee, K., Burkholder, C., e Schwab-Cartas, J. (2016). *What's a Cellphilm?: Integrating Mobile Phone Technology into Participatory Visual Research and Activism*. Roterdão, Boston, e Taipei: Sense.

- Machado, A. (1998). Apresentação. In V. Flusser, *Ensaio Sobre a Fotografia: Para uma Filosofia da Técnica* (pp. 9-31). Lisboa: Relógio d'Água.
- Machado, A. (2008 [1997]). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus.
- Maciel, K. (Org.). 2009. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa.
- MacKenzie, S. (Org.). (2014). *Film Manifestos And Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Berkeley, Los Angeles, e Londres: University of California Press.
- Makela, M. (2006). *Live cinema: language and elements* (Dissertação de mestrado). Helsinki University of Art and Design, Helsínquia.
- Makela, M. (2008). The practice of live cinema. In A. Barbosa (Ed.), *ARTECH 2008: Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts* (pp. 83-91). Porto: Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes e Escola de Arte da Universidade Católica Portuguesa.
- Makhmalbaf, S. (2000). The digital revolution and the future cinema. Disponível em <http://www.library.cornell.edu/colldev/mideast/makhms.htm>, consultado a 18/04/2011.
- Manovich, L. (1996). Cinema and digital media. In J. Shaw, e H. P. Schwarz. (Eds.), *Media Art Perspectives*. Ostfildern: Cantz Verlag. Disponível em <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema-zkm.html>, consultado a 27/09/2010.
- Manovich, L. (1997). About little movies. *Rhizome*. Disponível em <http://archive.rhizome.org/artbase/1688/statement-new3.html>, consultado a 14/02/2011.
- Manovich, L. (1998). Database as symbolic form. *Manovich*. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/database-as-a-symbolic-form>, consultado a 15/02/2010
- Manovich, L. (1999). Cinema by numbers: ASCII films by Vuk Cosic. *Manovich*. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-by-numbers>, consultado a 20/01/2010.
- Manovich L. (2000). Macromedia and micro-media. *Manovich*. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/macro-media-and-micro-media>, consultado a 15/02/2010.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

- Manovich, L. (2007). Understanding hybrid media. *Manovich*. Disponível em <http://www.manovich.net>, consultado a 15/02/2010.
- Manovich, L. (2013). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves [mensagem privada *Facebook*].
- Marine, J. (2015). How the filmmakers behind sundance hit ‘Tangerine’ shot on an iPhone & got cinematic results. *No Film School*, 23 jul. Disponível em <http://nofilmschool.com/2015/07/tangerine-sundance-iphone-5s-sean-baker-radium-cheung-interview>, consultado a 12/04/2017.
- Marquez, G. G. (1994 [1967]). *Cem Anos de Solidão*. Lisboa: RBA.
- Martins, H. (2003). Aceleração, progresso e experimentum humanum. In H. Martins, e J. L. Garcia. (Coords.), *Dilemas da Civilização Tecnológica* (pp.19-77). Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.
- Martins, H., e Garcia, J. L. (2013). Web. In J. L. Cardoso, P. Magalhães, e J. M. Pais (Orgs.), *Portugal Social de A a Z: Temas em Aberto* (pp. 285-293). Lisboa: Imprensa Publishing/Expresso.
- Mascarello, F. (Org.). (2006). *História do Cinema Mundial*, Campinas: Papyrus.
- Massolution. (2012). *Crowdfunding Industry Report: Market Trends, Composition and Crowdfunding Platforms - Abridged Version*. *Crowdsourcing.org*. Disponível em <http://www.crowdfunding.nl/wp-content/uploads/2012/05/92834651-Massolution-abridged-Crowd-Funding-Industry-Report1.pdf>, consultado a 28/03/2017.
- McClintock, P. (2012). CinemaCon 2012: Fox will stop U.S. 35mm film distribution within two years. *The Hollywood Reporter*, 24 abr. Disponível em <http://www.hollywoodreporter.com/news/cinemacon-2012-fox-35mm-john-fithian-chris-dodd-distribution-digital-exhibition-315688>, consultado a 26/04/2012.
- McDonald, K. P. (2013). Digital dreams in a material world: the rise of Netflix and its impact on changing distribution and exhibition patterns. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media Jump Cut*, (n.º 55). Disponível em <http://ejumpcut.org/archive/jc55.2013/McDonaldNetflix/text.html>, consultado a 6/03/2017.

- McDonald, K. P., e Smith-Rowsey, D. (Eds.). (2016). *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*. Londres, Nova Deli, Nova Iorque, Sidney: Bloomsbury.
- McGregor, M. (2010). Hello Sundance: The Woods to premiere at Sundance. *Kickstarter blog*, 2 dez. Disponível em <http://www.kickstarter.com/blog/hello-sundance-the-woods-to-premiere-at-sundance>, consultado a 15/08/2012.
- McKernan, B. (2005). *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Post-Production and Distribution*. Nova Iorque: McGraw Hill.
- McLean, P. (2007). Road to Mac OS XLeopard; QuickTime, iTunes, and media features. *Apple Insider*, 25 out. Disponível em http://appleinsider.com/articles/07/10/25/road_to_mac_os_x_leopard_quicktime_itunes_and_media_features.html, consultado a 10/03/2012.
- McNelly, L. (s.d.). Crowdfunding. *LucasMcNeally*. Disponível em <http://www.lucasmcnelly.com/p/crowdfunding.html>, consultado a 20/02/2012.
- Mekas, J. (1972 [1960]). On film troubadours. In *Movie Journal: The Rise of American Cinema 1959-1971* (pp. 20-29). Nova Iorque: Collier.
- Mendes, M. G. (2012a). A crise, a criação e o financiamento coletivo. *Expresso. Actual*, 12 ago. pp. 24-26.
- Mendes, M. G. (2012b). In R. Rodrigues. Um filme pago por quem lá aparece. *Diário de Notícias. Notícias Magazine*, 12 ago. pp. 52-54.
- Menotti, G. (2008). Através da sala escura: Uma aproximação entre a sala de cinema e o lugar do vjing. In A. Barbosa. (Ed.), *ARTECH 2008: Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts* (pp. 251-254). Porto: Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes e Escola de Arte da Universidade Católica Portuguesa.
- Menotti, G. (2010). Arte moderna, cinema e live cinema. *LiveCinema*. Disponível em <http://www.livecinema.com.br/blog/236>, consultado a 26/09/2011.
- Meza, E. (2012). Digital screens in Europe pass half-way point. *Daily Variety*, 18 jan. Disponível em <http://www.variety.com/article/VR1118048802>, consultado a 12/04/2017.

- Mitroff, S. (2012). 4 keys to a winning Kickstarter campaign. *Wired*, 18 jul. Disponível em <https://www.wired.com/2012/07/kickstarter/>, consultado a 11/04/2017.
- Michelitch, J. (2013). *Star Wars* revolutionized special effects twice; can it do it again?. *Wired. Underwire*, 12 dez. Disponível em <http://www.wired.com/underwire/2013/02/star-wars-fx/>, consultado a 20/12/2013.
- Miller, N. (2007). Minifesto for a new age. *Wired*, 3 mar. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/15.03/snackminifesto.html>, consultado a 12/05/2010.
- Miller, T., e Stam R. (Eds.) (2004 [1999]). *A Companion to Film Theory*. Londres: Backwell.
- Miller, T. (2009). Cybertarians of the world unit: you have nothing to lose but your tubes!. In P. Snickars, e P. Vonderau. (Eds.), *The YouTube Reader* (pp. 424-440). Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.
- Mirzoeff, N. (2001). *An Introduction to Visual Culture*. Londres: Routledge.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film: Movies Media and Beyond. Art, Technology, Language, History, Theory*. Nova Iorque: Oxford University Press.
- Monteiro, P. F. (1996). Fenomenologias do cinema. In J. M Grilo, e P. F. Monteiro (Orgs.). O que é o Cinema. *Revista de Comunicação e Linguagens*, (nº 23), pp. 61-112.
- Moran, J. M. (2002). *There's No Place Like Home Video*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Morin, E. (1997 [1956]). *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Morley, D. G. (1999 [1986]). *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*. Londres, e Nova Iorque: Routledge.
- Moura, F. (2013). Espanha adopta sistema de distribuição de cinema via satélite. *Produção Profissional*, 2 abr. Disponível em <http://www.pp.com.pt/article.php?a=5220#.UufYbBx-Uy4>, consultado a 20/04/2013.
- Mourinha, J. (2006). O primeiro filme da era da internet. *Público. Ípsilon*, 29 set., pp. 22-23.

- Moylan, B. (2015). Sundance 2015 review: Tangerine - LA sex trade tale iPhone'd in. *The Guardian*, 25 jan. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2015/jan/25/sundance-2015-review-tangerine-iphone-film-movie>, consultado a 12/04/2017.
- MPAA. (2016). Best practices to prevent movie theft. MPAA. Disponível em <https://www.scribd.com/doc/184155847/Movie-Theft-Best-Practices-MPAA-pdf>, consultado a 6/03/2017.
- MPAA. (2016). Piracy – Didn't they see it coming. MPAA. Disponível em <http://www.mpa.org/piracy-didnt-they-see-it-coming/#.Vyliy2Mff6Y>, consultado a 6/03/2017.
- Mulvey, L. (2006). *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Londres: Reaktion.
- Munt, A. (2007). S, M, X, XL: the question of scale in screen media. *Flow Journal*, 29 set. Disponível em <http://www.flowjournal.org/2007/09/diagram-of-comparative-screen-sizes/>, consultado a 12/04/2017.
- Murch, W. (1999). A digital cinema of the mind? could be. *New York Times*, 2 maio. Disponível em <http://www.nytimes.com/library/film/050299future-film.html/>, consultado a 20/05/2012.
- Murphy, M. (2015). Sean Baker talks 'Tangerine,' and making a movie with an iPhone. *The New York Times*, 5 jul. Disponível em https://www.nytimes.com/2015/07/06/movies/sean-baker-talks-tangerine-and-making-a-movie-with-an-iphone.html?_r=0, consultado a 12/04/2017.
- Myers, T. (2011). From Super 8 to the iPhone 4: Majek Ppictures and the new wave. *Smart Movie Making*, 8 jul. Disponível em <http://smartmovie-making.com/from-super-8-to-the-iphone-4-majek-pictures-and-the-new-wave/>, consultado a 12/04/2017.
- Myers, T. (2012). Lights, action... iPhone? Film-makers turn to smartphones. *The Guardian*, 9 fev. Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/blog/2012/feb/09/filmmakers-turn-to-smartphones>, consultado a 12/04/2017.
- Naimark, M. (1998). World's first interactive filmmaker. *Interval Trip Report*, maio. Disponível em <http://www.naimark.net/writing/trips/prague-trip.html>, consultado a 20/06/2011.

- Nielsen, J. (2006). The 90-9-1 rule for participation inequality in social media and online communities. *Nielsen Norman Group*, 9 out. Disponível em <https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>, consultado a 11/04/2017.
- Neocinema. (2001). Dogma 2001: the new rules for internet cinema. *Neocinema*. Disponível em <http://www.neocinema.com>, consultado a 08/08/2012.
- Netflix. (2017). Netflix has been leading the way for digital content since 1997. *Netflix*. Disponível em <https://media.netflix.com/en/about-netflix>, consultado a 11/04/2017.
- Newton, C. (2015). How one of the best films at Sundance was shot using an iPhone 5s. *The Verge*, 28 jan. Disponível em <https://www.theverge.com/2015/1/28/7925023/sundance-film-festival-2015-tangerine-iphone-5s>, consultado a 12/04/2017.
- Nicholson, H. N. (2012). *Amateur Film Meaning and Practice c. 1927-1977*. Manchester: Manchester University Press.
- Niessen, N. (2011). Lives of cinema: against its 'death'. *Screen*, volume52(n.º3), pp. 307-326.
- Nogueira, L. (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*. Disponível em www.doc.ubi.pt, consultado em 28/12/2012.
- Nolan, C. (2012a). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- Nolan, C. (2012b). The traditionalist. Entrevista concedida a J. Ressler. *Directors Guild of America*. Disponível em <http://www.dga.org/craft/dgaq/all-articles/1202-spring-2012/dga-interview-christopher-nolan.aspx>, consultado a 20/06/2012.
- O'Falt. (2017). Shooting on film just got much easier. *Indiewire*, 16 maio. Disponível em <http://www.indiewire.com/2017/05/kodak-film-lab-london-new-york-atlanta-cannes-1201817950/>, consultado a 16/05/2017.

- O'Reilly, T., e Battelle, J. (2009). Web squared: web 2.0 five years on. *Web2summit*. Disponível em <http://www.web2summit.com/web2009/public/schedule/detail/10194>, consultado a 02/04/2010.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0. *Oreillynet*, 30 set. Disponível em <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>, consultado a 02/04/2010.
- O'Reilly, T. (2006). Web 2.0 compact definition: trying again. *Radar*. Disponível em <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>. consultado a 02/04/2010.
- Odin, R. (Ed.). (1995). *Le Film de Famille: Usage Privé, Usage Public*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Odin, R. (1999). La question de l'amateur. *Communications*, (n.º 68), pp. 47-89.
- Odin, R. (2001). Il cinema amatoriale. In G. P. Brunetta. (Org.). *Storia del Cinema Mondiale*, Tomo 4 (pp. 319-354). Roma: Einaudi.
- Odin, R. (2009). Question posées à la théorie du cinéma par les films tournés sur téléphone portable. In F. Casetti, J. Gaines, e V. Re. (Eds.), *Dall'inizio, alla fine. In the very beginning and the very end. Film theory in perspective* (pp. 363-372). Udine: Film Form.
- Odin, R. (2012a). Cinema e telefone portátil: elegia do cinema 'p'. Comunicação apresentada no Centro de Pesquisa Cinema e Documentário da Unicamp, 2 maio. Campinas: Universidade Estadual de Campinas. Disponível em http://www.4shared.com/mp3/RdrSveUW/roger_odin_unicamp_quinta_feira_cepecidoc_cinema_p.html, consultado a 02/05/2012.
- Odin, R. (2012b). Spectator, film and the mobile phone. In I. Christie. (Org.), *Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception* (pp. 155-169). Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Oliveira, D. (Org.). (2001). *Digital Cinema: Ciclo de Cinema, Instalações e Performance*. Porto: Sociedade Porto 2001.
- Olivo, M. (2016). The new cinema is smartphone-friendly. *Next Nature*, 21 abr. Disponível em <https://www.nextnature.net/2016/04/new-cinema-millennials/>, consultado a 21/11/2016.

- Paré, I. (2008). L'ère du cinéma de poche est arrivée: le portable deviendra-t-il la muse des créateurs de demain?. *Le Devoir*, 27 abr. Disponível em <http://www.ledevoir.com/culture/cinema/185922/l-ere-du-cinema-de-poche-est-arrivee>, consultado a 16/11/2016.
- Parente, A., e Carvalho, V. (2009). Entre cinema e arte contemporânea. *Revista Galáxia*, (n.º 17), pp. 27-40.
- Parente, A. (2007). Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In M. Penafria, e Í. M. Martins. (Orgs.), *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia* (pp. 4-31). Covilhã: LabCom.
- Parisi, P. (1999). Grand illusion. *Wired*, maio. Disponível em <https://www.wired.com/1999/05/illusion/>, consultado a 30/03/2017.
- 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 maio. Disponível em <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2013:153E:0102:0114:P-T:PDF>, consultado a 30/11/2013.
- Paula, B. R. (2016). Cinema feito com o celular. *Travessa Cinematográfica*, 15 abr. Disponível em <http://www.travessacinematografica.com.br/2016/04/cinema-feito-com-o-celular.html>, consultado a 16/11/2016.
- Peirce, C. S. (1999). *Semiótica*. São Paulo: Perspetiva.
- Penafria, M., e Martins, Í. M. (Orgs.). (2007). *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LabCom.
- Pereira, T. (2012). Cantam as filhas da Rosa: angariação de fundos para a realização de um documentário sobre a viola campaniça do alentejo. *Massivemov*. Disponível em <http://massivemov.com/projectDetail.php?idProjecto=272>, consultado a 12/10/2012.
- Petro, A. (Ed.). (2012). *Film in The Post-Media Age*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Piccirillo, R. A. (2011). The technological evolution of filmmaking and its relation to quality in cinema. *Inquiries Journal*, volume3(n.º8). Disponível em <http://www.inquiriesjournal.com/articles/560/the-technological-evolution-of-filmmaking-and-its-relation-to-quality-in-cinema>, consultado a 6/03/2017.

- PR Newswire. (2012). Sony and hitRECORD, Joseph Gordon-Levitt's open collaborative production company, provide artists with a unique opportunity to create art with Sony NEX-5R camera. *PR Newswire*, 3 out. Disponível em <http://www.prnewswire.com/news-releases/sony-and-hitrecord-joseph-gordon-levitts-open-collaborative-production-company-provide-artists-with-a-unique-opportunity-to-create-art-with-sony-nex-5r-camera-172484181.html>, consultado a 10/12/2012.
- Pramaggiore, M, e Wallis, T. (2005). *Film: A Critical Introduction*. Londres: Laurence King Publishing.
- Prince, D. M. (2016). Distribution. In 12 articles about digital filmmaking that will change your life!. *Digitalfilmmakingdmu*, 23 jun. Disponível em <https://digitalfilmmakingdmu.wordpress.com/2016/06/23/blog-post-title-3/>, consultado a 6/03/2017.
- Prince, S. (1996). True lies: perceptual realism, digital images, and film theory. *Film Quarterly*, volume 49(n.º 3), pp. 27-37.
- Purcell, K. (2010). Goldilocks, Apple of My Eye creators talk about shooting films with the iPhone 4. *Notebooks*, 19 out. Disponível em <http://notebooks.com/2010/10/19/goldilocks-apple-of-my-eye-creators-talk-about-shooting-films-with-the-iphone-4/>, consultado a 23/02/2017.
- Quinn, T. (2012). In A. B. Vary, Bachelorette' and the video-on-demand revolution: how digital distribution is changing indie cinema. *Insidemovies*, 24 ago. Disponível em <http://insidemovies.ew.com/2012/08/24/bachelorette-video-on-demand-indie-cinema/>, consultado a 30/08/2012.
- Quintana, À. (2008). *Virtuel? À L'ère du Numérique le Cinéma Est Toujours Le Plus Réaliste des Arts*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Rábová, M. (2014). Mobile phone filmmaking as a participatory medium: the case study of 24 Frames 24 Hours (Dissertação de mestrado). Lund: Universidade de Lund. Disponível em <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=4446942&fileId=4450188>, consultado a 23/02/2017.
- Ragin, C., e Becker, H. (1992). *What is a Case?: Exploring the Foundations of Social Inquiry*. Cambridge: University Press.

- Ramey, K. (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*, 7 mar. Atlanta.
- Rancière, J. (2009). *The Future of The Image*. s.l: Verso.
- Rancière, J. (2010 [2008]). *O Espectador Emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rascaroli, L., Young, G., e Monaham, B. (Eds.). (2014). *Amateur Filmmaking: the Home Movie, the Archive, the Web*. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Readwrite. (2012). Top 10 YouTube videos of all time. *Readwrite*, 02 set. Disponível em http://readwrite.com/2012/09/02/top_10_youtube_videos_of_all_time#awesm=~otZP9OYXvr275X, consultado a 10/10/2013.
- Reaves, K. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- RedShark News. (2013). Sony reveals its consumer 4K camera format. *RedShark News*, 11 abr. Disponível em <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., White, D., Ball, S., e Curtis, D. (Eds.). (2011). *Expanded Cinema: Art, Performance and Film*. Londres: Tate Publishing.
- Renard, C. (2010). Numérique le cinema, et alors?. In M. Scheinfeigel. (Org.), *Le Cinéma, et Après* (pp. 25-35). Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Renninger, B. J. (2012) Are you really ready to crowdfund? here are 8 tips from filmmakers who've been there. *Indiewire*, 30 abr. Disponível em <http://www.indiewire.com/2012/04/are-you-really-ready-to-crowdfund-here-are-8-tips-from-filmmakers-whove-been-there-47758/>, consultado a 11/04/2017.
- Richardson, F. H. (2002 [1911]). Projection. In G. Waller. (Org.), *Moviegoining in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition* (p. 75). Massachusetts: Blackwell.

- Ritzer, G., e Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: the nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'. *Journal of Consumer Culture*, volume 10(n.º 1), pp. 13-36.
- Ritzer, G. (2001). *Explorations in The Sociology of Consumption: Fast Food, Credit Cards and Casinos*. Londres: SAGE.
- Rizov, V. (2016). 64 Films Released in 2015 Shot on 35mm. *Filmmaker Magazine*, 28 fev. Disponível em <http://filmmakermagazine.com/97320-64-films-released-in-2015-shot-on-35mm/#.WJntglzIt5N>, consultado a 07/02/2017.
- Robinson, D. (1996). Acerca de uma classe particular de ilusão ótica – a evolução do movimento cinematográfico. In AAVV, *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* (pp. 123-141). Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema.
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge, e Londres: Harvard University Press.
- Rodowick, D. N. (2010 [2007]). An Elegy for theory. In M. Fursternau. (Org.), *The Film Theory Reader: Debates and Arguments* (pp. 23-37). Londres, e Nova Iorque: Routledge.
- Rodriguez, R. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- RogerEbert. (s.d.). Tarnation. *Ebertfest*. Disponível em http://www.berfest.com/six/tarnation_review.htm, consultado a 30/04/2013.
- Rombes, N. (2005). Avant-garde realism. *ctheory.net*, 19 jan. Disponível em <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442>, consultado a 02/05/2010.
- Rombes, N. (2009). *Cinema in the Digital Age*. Londres: Wallflower.
- Rosa, M. D., e Hediger, V. (Eds.). (2016). Post-what? Post-when? Thinking Moving Images Beyond the Post-medium/Post-cinema Condition. *Cinéma&Cie: International Film Studies Journal*, volumeXVI(n.º26-27).
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Londres: Sage.

- Rosen, D. (2014). Will 2014 be the year that smartphone filmmaking goes mainstream?. *Indiewire*, 29 jan. Disponível em <http://www.indiewire.com/2014/01/will-2014-be-the-year-that-smartphone-filmmaking-goes-mainstream-30684/>, consultado a 23/02/2017.
- Rosenbaum, J. (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 Maelstron*. In. K. Ishizuka e P. Zimmerman. (Eds.), *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories* (pp. 62-72). Berkeley: University of California Press.
- Rubin, M. (1991). *Nonlinear: A Guide to Digital Film and Video Editing*. Florida: Triad Publishing Company.
- Ruffell, C. (2016). iPhone power: using the video production studio in your pocket. *Reel Marketer*, 1 fev. Disponível em <http://www.reelmarketer.com/phone-video-production-studio-in-your-pocket/>, consultado a 04/05/2017.
- Rushton, R., e Bettins, G. (2010). *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates*. Nova Iorque: Mc Graw Hill.
- Russell, B. (2011). In D. Kaufman, Film fading to black. *Creative Cow*, jul.-ago. Disponível em <http://magazine.creativecow.net/article/film-fading-to-black>, consultado a 25/05/2012.
- Sardo, D. (2007). Cinema, não cinema: notas sobre a relação entre arte e cinema. *Docs.pt Revista de Cinema Documental*, dez., pp. 45-49.
- Schäfer, M. T. (2011). *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Scheinfeigel, M. (Org.). (2010). *Le Cinéma, et Après?*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Schiller, D. (2002 [1999]). *A Globalização e as Novas Tecnologias*. Lisboa: Presença.
- Schiller, D. (2007). *How to Think About Information*. Urbana: University of Illinois Press.
- Schleser, M. (2011a). *Mobile-mentary: Mobile Documentaries in the Mediascape*. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing.

- Schleser, M. (2011b). Mobile-mentary (mobile documentary) 2.0: the distinction between collaborative and co-creation in documentary theory and practice. In G. Peters. (Ed.), *Expanding Documentary Conference Proceedings – Ngā Wai o Horotiu Marae* (pp. 172-180). Auckland: Auckland University of Technology.
- Schleser, M. (2012). Collaborative mobile phone filmmaking. In E. Milne, C. Mitchell, e N. de Lange. (Eds.). *Handbook of Participatory Video* (pp. 397-411). Pennsylvania: AltaMira Press.
- Schleser, M. (2014). Towards mobile filmmaking 2.0: amateur filmmaking as an alternative cultural practice. In L. Rascaroli, G. Young, e B. Monahan. (Eds.). *Amateur Filmmaking: the Home Movie, the Archive, the Web* (pp. 315-328). Nova Iorque: Bloomsbury.
- Schneider, A. (2010). *A new type of cinema? some preliminary observations about phone films*. *Bianco e Nero*, (nº 568), pp. 75-83.
- Scholz, T. (2008). Market ideology and the myths of web 2.0. *First Monday*, volume13(n.º 3). Disponível em <http://firstmonday.org/article/view/2138/1945>, consultado a 11/07/2012.
- Schrader, P. (2012). The Canyons. *Kickstarter*, maio. Disponível em <https://www.kickstarter.com/projects/1094772583/the-canyons>, consultado a 12/06/2012.
- Scorsese, M. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- Seabra, A. M. (2006). O cinema na era digital. *Público. Ípsilon*, 26 jun. Disponível em <http://www.publico.pt/culturaipsilon/jornal//o-cinema-na-era-digital-85935>, consultado a 12/06/2012.
- Seabra, A. M. (2007). A constituição do cinema como arte. *Docs.pt Revista de Cinema Documental*, dez., pp. 22-29.
- Seidler, E. (2012). Film distributor's 'day-and-date' and 'ultra' release models show success. *VoxIndie*, 16 set. Disponível em <http://voxindie.org/?p=2501>, consultado a 13/03/2013.
- Sena, N. (2011). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Lisboa.

- SpannerFilms. (s. d.). How to crowdfund your film. *SpannerFilms*. Disponível em http://www.spannerfilms.net/how_to_crowd_fund_your_film, consultado a 12/01/2011.
- Spielberg, S. (2013). In J. A. Cardoso. Spielberg e Lucas prevêem a implosão de Hollywood - e do paradigma que ajudaram a criar. *Público*, 14 jun. Disponível em <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.
- Shand, R. (2008). Theorizing amateur cinema: limitations and possibilities. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, (n.º 8), pp. 36-60.
- Shankland, S. (2012). Hollywood-style movies with an iPhone 5? It can be done. *CNet*, 2 out. Disponível em 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, S. (2010). In *The Sunday Guardian 20 New Delhi*. Collaborative cinema is more than sum of parts. *The Sunday Guardian 20 New Delhi*, 24 nov., p. 23.
- Sharp, J., e Arnold, M. (2002). Forgotten fragments. An introduction to japanese silent cinema – An interview with Midori Sawato. *Midnighteye*. Disponível em http://www.midnighteye.com/features/silentfilm_pt2.shtml, consultado a 19/07/2011.
- Shaughnessy, A. (2006). Last night a VJ zapped my retinas: the rise and rise of Vjing. In M. Faulkner/D-Fuse. (Ed.), *Audio-Visual Art + VJ Culture* (pp. 10-13). Londres: Laurence King.
- Shaw, J., e Weibel, P. (Eds.). (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Cambridge: The MIT Press.
- Shaw, J. (2003). Introduction. In J. Shaw, e P. Weibel. (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (pp. 19-27). Cambridge: The MIT Press.

- Shefter, M., e Maltz, A. (2007). *The Digital Dillema: Strategic Issues in Archiving and Accessing Digital Motion Picture Materials*. Los Angeles: Science and Technology Council of Academy of Motion Pictures Arts and Sciences.
- Shefter, M., e Maltz, A. (2012). *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.
- Sherman, D., e Barten, R. (s. d.). Total mobile home microCINEMA. *David Sherman*. Disponível em http://www.totalmobilehome.com/tmh_history.htm, consultado a 10/10/2010.
- Silva, A. S., e Pinto J. M. (Orgs.). (1986). *Metodologia das Ciências Sociais*. Porto: Afrontamento
- Silverman, L. (2005). The new post production workflow: today and tomorrow. In C. S. Swartz. (Ed.), *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook* (pp.15-56). s. l.: Focal Press/Elsevier.
- Simons, J. (2011). Between *iPhone* and *YouTube*: movies on the move? In G.Lovink, e R. S. Miles. (Eds.). (2011), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube* (pp. 95-107). Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Smith, N. (2015). Tangerine is a big deal, not just because it was shot on an iPhone. *The Guardian*, 10 jul. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2015/jul/10/tangerine-film-iphone-buddy-comedy-transgender-prostitutes>, consultado a 12/04/2017.
- Snickars, P., e Vonderau, P. (Eds.). (2009). *The YouTube Reader*. Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.
- Sobchack, V. (1999). Nostalgia for a digital object: regrets on the quickening of *QuickTime*. *Millennium Film Journal*, (n.º 34). Disponível em <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html>, consultado a 14/02/2008.

- Sobchack, V. (2003 [1999]). Nostalgia for the digital object: regrets on the quickening of QuickTime. In J. Shaw, e P. Weibel. (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film* (pp. 66-73). Cambridge: The MIT Press.
- Soderbergh, S. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- Sørenssen, B. (2008). Digital video and Alexandre Astruc's caméra-stylo: the new avant-garde in documentary realized?. *Intellect, Studies in Documentary Film*, volume 2(n.º1), pp. 47-59.
- Sotosky, S. (2008). *Performance cinema: merging forms, historical perspective, and ATRA*. Disponível em <http://www.staceysotosky.com/Performance%20Cinema.pdf>, consultado a 19/07/2011.
- Sperb, J. (2012). I'll (always) be back: virtual performance and post-human labor in the age of digital cinema. *Culture, Theory and Critique*, volume 53(n.º3), pp. 383-397, doi: 10.1080/14735784.2012.720441
- Stam, R. (2005). *Film Theory: An Introduction*. Malden, e Oxford: Blackwell.
- Standish, I. (2006 [2005]). *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. Nova Iorque, e Londres: Continuum.
- Starburns Industries. (2012). Charlie Kaufman's Anomalisa. *Kickstarter*. Disponível em <https://www.kickstarter.com/projects/anomalisa/charlie-kaufmans-anomalisa>, consultado a 1/12/2012.
- Stein, J. (2011). Profiling Joseph Gordon-Levitt: the crowd-sourced version. *Time*, 18 set. Disponível em <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,2093273,00.html#ixzz2rip6qvMU>, consultado a 15/12/2011.
- Stiegler, B., Fauré, C., e Giffard, A. (2006). *Pour en Finir Avec la Mécroissance: Quelques Réflexions d'Ars Industrialis*. Paris: Flammarion
- Stiegler, B. (2009). The carnival of the new screen: from hegemony to isonomy. In P. Snickars, e P. Vonderau. (Eds.), *The YouTube Reader* (pp. 40-59). Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.
- Stiegler, B. (2010). *Economie de l'Incurie et Économie de la Contribution*. Paris: Editions Galilée.

- Strangelove, M. (2010). *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Toronto, Buffalo, e Londres: Toronto University Press.
- Strauven, W. (Ed.). (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amesterdão: Amsterdam University Press.
- Sullivan, M. (s. d.). Welcome to the crowdfunding Wiki!. Disponível em <http://crowdfunding.pbworks.com/w/page/10402176/Crowdfunding>, consultado a 15/10/2012.
- Sundance Film Festival. (s.d). New frontier. *Sundance Film Festival*. Disponível em <http://www.sundance.org/festival/festival-program/new-frontier/>, consultado a 08/08/2012.
- Surowiecki, J. (2005). *The Wisdom of Crowds: Why the Many are Smarter than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*. Nova Iorque: Random House.
- Surowiecki, J. (2009 [2005]). *A Sabedoria das Multidões*. Lisboa: Lua de Papel.
- Swartz, C. S. (Ed.). (2005). *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook*. Nova Iorque: Focal Press/Elsevier.
- Tapscott, D., e Williams, A. D. (2006). *Wikinomics: How Masscollaboration Changes Everything*. Nova Iorque: Portfolio.
- Tarnation: dossier de imprensa. (2003). Disponível em <http://www.newyorkerfilms.com/Tarnation-%282003%29/1/261/>, consultado a 25/01/2013.
- Tarr, B. (2012). O insustentável peso do ser. Entrevista concedida a Luís Miguel Oliveira. *Público. Ípsilon*, 15 jun., pp.16-17.
- Taubin, A. (2007). All talk?. *Film Comment*, nov./dez. Disponível em <http://www.filmlinc.com/fcm/nd07/mumblecore.htm>, consultado a 27/08/2012.
- Tavares, M. (2008). Cinema digital: novos suportes, mesmas histórias. Disponível em http://www.cap.eca.usp.br/ars12/cinema_digital.pdf, consultado a 19/04/2011.
- Terdiman, D. (2004). A celebration of cell-phone film. *Wired*, 30 ago. Disponível em <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2004/08/64698>, consultado a 12/04/2017.

- Terranova, T. (2003 [2000]). Free labor: producing culture for the digital economy. *Social Text*, volume18(n.º 2), pp. 33-58. Disponível em <http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/voluntary>, consultado a 20/07/2012.
- Terranova, T. (2004). *Network Culture: Politics for the Information Age*. Forrescue: Pluto.
- Thakker, N. R. (2010). In Sunday Guardian Nova Delhi. Colaborative cinema is more than the sum of parts. *The Sunday Guardian Nova Delhi*, 24 nov., p. 23.
- Thanouli, E. (2009). *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*. Londres: Wallflower.
- The Guardian. (2006). Full-length film shot on phone. *The Guardian*, 14 jun. Disponível em <http://www.theguardian.com/film/2006/jun/14/news2>, consultado a 10/11/2011.
- Titlow, J. P. (2012). Charlie bites finger, nabs \$500,000 & fuels tv's online future. *Readwrite*, 8 out. Disponível em <http://readwrite.com/2012/10/08/charlie-bit-my-finger-web-tv-series#awesm=~otZOccfmkSRb8D>, 14/02/2013.
- Toffler, A. (1999 [1981]). *A Terceira Vaga*. Lisboa: Livros do Brasil.
- Tofts, D. (2007). Dead to the world: The future of hand-held art. *Scan Journal*, volume4(n.º3). Disponível em http://scan.net.au/scan/journal/print.php?journal_id=102&j_id=12, consultado a 02/07/2012.
- Tomaz, C. (2006a). A solidão do vídeo ou mudar o estado das coisas. *Premiere*, jan., p.16.
- Tomaz, C. (2006b). Mobile-work-in-progress. *Premiere*, mar., p. 16.
- Tomaz, C. (2006c). Artista digital: a arte do quotidiano. *Premiere*, abr., p. 17.
- Tomaz, C. (2006d). Interact I. *Premiere*, out., p. 18.
- Tomaz, Cláudia. (2006e). Interact II – soft cinema. *Premiere*, nov., p. 18.
- Tomaz, C. (2006f). Interact na net. *Premiere*, dez., p. 20.
- Tomaz, C. (2007a). Interact 4: desenhar a interatividade. *Premiere*, jan., p.16.
- Tomaz, C. (2007b.). Nano era. *Premiere*, fev., p. 18.

- Tomaz, C. (2009). just DO IT!. *HolonFilmLab*. Disponível em http://holon-filmlab.blogspot.com/2009_04_01_archive.html, consultado a 03/12/2010.
- Tomaz, C. (2010). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Londres.
- Trier, L. v., Vinterberg, T. (2005 [1995]). Dogme 95: the vow of chastity. In A. Utterson. (Org.), *Technology and Culture, The Film Reader* (pp. 87-88). Nova Iorque: Routledge.
- Trier, L. v. (2012). In *Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema* [filme]. Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- Tryon, C. (2009). *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Movie Convergence*. New Brunswick, Nova Jérсия, e Londres: Rutgers University Press.
- Tryon, C. (2013). *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Tudor, A. (1985). *Teorias do Cinema*. Lisboa: Edições 70.
- Ulin, J. (2010). *The Business of Media Distribution: Monetizing Film, TV, and Video Content*. Nova Iorque: Elsevier.
- Usai, P. C. (2001). *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. Londres: British Film Institute.
- Utterson, A. (2011). *From IBM to MGM: Cinema at the Dawn of Digital Age*. Londres: Palgrave MacMillan.
- Valck, M. (2010). Reflections on the recent cinephilia debates. *Cinema Journal*, volume49(n.º 2), pp. 132-139.
- Varda, A. (2000). In *Os Respigadores e a Respigadora*. [Les Glaneurs et la Glaneuse] [filme]. Realização: Agnès Varda. França.
- Vary, A. B. (2012). 'Bachelorette' and the video-on-demand revolution: how digital distribution is changing indie cinema. *Inside Movies*, 24 ago. Disponível em <http://insidemovies.ew.com/2012/08/24/bachelorette-video-on-demand-indie-cinema/>, consultado a 13/04/2013.
- Verrier, R. (2014). End of film: Paramount first studio to stop distributing film prints. *LA Times*, 17 jan. Disponível em <http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-paramount-digital-20140117,0,1331268,print.story>, consultado a 17/01/2014.

- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Londres: British Film Institute.
- Viveiros, P. (2005). *A Imagem do Cinema. História, Teoria, Estética*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Viveiros, P. (2007). O espaço das atrações. In M. L. Martins, e M. Pinto. (Orgs.), *Atas do 5º Congresso da SOPCOM* (pp. 106-119). Braga: SOPCOM.
- Vonderau, P. (2009). Writers becoming users: YouTube hype and the writers strike. In P. Snickars, e P. Vonderau. (Eds.), *The YouTube Reader* (pp. 108-125). Estocolmo, Mediehistoriskt Arkiv.
- Wagner, F. (2015). From Netflix to full immersion: how the future of cinema lies in our handhelds. *The Guardian*, 18 jun. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2015/jun/18/netflix-vod-streaming-future-of-cinema>, consultado a 10/01/2017.
- Wallace, L. (2011). Coppola's vision for Twixt: diretor as DJ. *Wired. Underwire Blog*, 23 jul. Disponível em <http://www.wired.com/underwire/2011/07/twixt/>, consultado a 01/08/2011.
- Warwick, H. (2003). Towards a theory of performance cinema. Disponível em <http://www.kether.com/liveCinema/SFPCS/Warwick-Index.html>, consultado a 08/06/2011.
- Washington Times. (2003). It's unreel: DVD rentals overtake videocassettes. *Washington Times*, 20 jun. Disponível em <http://www.washingtontimes.com/news/2003/jun/20/20030620-113258-1104r/#>, consultado a 13/06/2013.
- Wasko, J., e Erickson, M. (2009). The political economy of YouTube. In P. Snickars, e P. Vonderau. (Eds.), *The YouTube Reader* (pp. 372-386). Estocolmo: Mediehistoriskt Arkiv.
- Watercutter, A. (2011). *Life in a Day* distills 4,500 hours of intimate video into urgent documentary. *Wired*, 29 jul. Disponível em <http://www.wired.com/underwire/2011/07/life-in-a-day-interviews/all/1>, consultado a 22/07/2012.
- Watercutter, A. (2015). Tangerine is amazing—but not because of how they shot it. *Wired*, 7 jul. Disponível em <https://www.wired.com/2015/07/tangerine-iphone/>, consultado a 12/04/2017.

- Waugh, R. (2011). Digital cinema ‘will eclipse’ 35mm film by early 2012 - and celluloid will disappear by 2015. *Dailymail*, 16 nov. Disponível em <http://www.dailymail.co.uk/home/index.html>, consultado a 6/03/2017.
- Webb, M. (2010). Reviewing listening: ‘Clip culture’ and cross-modal learning in the music classroom. *International Journal of Music Education*, volume28(n.º4), pp. 313-340.
- Weibel, P. (2003). Preface. In J. Shaw, e P. Weibel. (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (pp. 16-17). Cambridge: The MIT Press.
- Wenders, W. (1989). In *Notas Sobre Moda e Cidades [Aufzeichnungen Zu Kleidern und Stadten]*. Realização: Wim Wenders. República Federal da Alemanha, e França.
- Wenders, W. (2000). E-Motion bytes. *Wim Wenders*. Disponível em <http://www.wim-wenders.com>, consultado 10/08/2009.
- Wenders, W. (2002). In *Nick’s Movie – Um Acto de Amor. [Nick’s Movie – Lightning Over Water]*. (1981). Realização: Wim Wenders. Suécia, e República Federal da Alemanha [extra DVD edição FilMOTECA FNAC/Zon Lusomundo – comentário áudio].
- Wenders, W. (2008). In *De Volta ao Quarto 666* [filme]. Realização: Gustavo Spolidoro. Brasil.
- Wenders, W. (2011). In C. Higgins. Wim Wenders taps into 3D for documentary on Pina Bausch. *The Guardian*, 13 fev. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2011/feb/13/wim-wenders-pina-bausch-documentary>, consultado a 6/03/2017.
- Wharton School. (2009). Reel Time: The incredible shrinking window for movie releases. *Knowledge@Wharton*, 24 nov. Disponível em <http://knowledge.wharton.upenn.edu/article/reel-time-the-incredible-shrinking-window-for-movie-releases/>, consultado a 7/02/2017.
- Williams, F. (2016). Piracy. In 12 articles about digital filmmaking that will change your life!. *Digitalfilmmakingdmu*, 23 jun. Disponível em <https://digitalfilmmakingdmu.wordpress.com/2016/06/23/piracy-by-florence-williams/>, consultado a 6/03/2017.

- Willis, H. (2008 [2005]). *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. Londres: Wallflower.
- Willis, H. (2009). Real time live: cinema as performance. Disponível em <http://www.thefreelibrary.com/Real+time+live:+cinema+as+performance.a0205863239>, consultado a 14/06/2011.
- Willoquet-Maricondi, P., e Alemany-Galway, M. (Eds.). (2008). *Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema*. Lanham, Maryland, Toronto, e Plymouth: Scarecrow Press.
- Wilson, G. (2012) A phenomenology of reciprocal sensation in the moving body experience of mobile phone films. *Cinema: Revista da Filosofia e da Imagem em Movimento*, (n.º3), pp. 62-83. Disponível em <http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/906805/21523960/1357328059303/3+Wilson.pdf?token=jRbqUxqAhuuNkIXSMizQrwOPUzM%3D>, consultado a 12/04/2017.
- Wilson, G. (2014). *Cell/ular cinema: individuated production, public sharing and mobile phone film exhibition* (Tese de doutoramento). Universidade de Leeds, Leeds. Disponível em <http://etheses.whiterose.ac.uk/8475/>, consultada a 12/04/2017.
- Wolk, D. (2009). Future of open source: collaborative culture. *Wired*, 15 Jun. Disponível em http://www.wired.com/dualperspectives/article/news/2009/06/dp_opensource_wired0616, consultado a 22/08/2012.
- Wollen, P. (1972). *Signs and Meaning in the Cinema: New and Enlarged*. Bloomington: Indiana University Press.
- Wright, M. (2016) Screen wars: If cinemas capitulate to smartphones, they'll be hastening their demise. *The Malcontent*. Disponível em <http://www.themalcontent.rocks/here-is-some-content/dumb-phone-smart-cinema/>, consultado a 16/11/2016.
- Xavier, I. (1983). *A Experiência do Cinema: Uma Antologia*. Rio de Janeiro: Graal.
- Yin, R. (1993). *Applications on Case Study Research*. Londres: Sage.
- Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Londres: Sage
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. Nova Iorque: Dutton.

- Zimmer, M. (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*, volume13(n.º3). Disponível em <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2136/1944>, consultado a 11/07/2012.
- Zimmermann, P. (1995). *Reel Families: A Social History of Amateur Film*. Bloomington, e Indianapolis: Indiana University Press.
- Zimmermann, P. (1999). Cinéma Amateur et Démocratie. *Communications*, (n.º68), pp. 281-292.
- Zimmermann, P. (2007). Introduction - the home movie movement: excavations, artifacts, minings. In K. Ishizuka, e P. Zimmerman. (Eds.), *Mining the Home Movie: Excavations into Historical and Cultural Memories* (pp. 1-28). Berkeley: University of California Press.

Filmografia

- 10 sobre Dez. [10 on Ten]*. (2004). Realização: Abbas Kiarostami. Irão, e França.
- ABC África. [ABC Africa]*. (2001). Realização: Abbas Kiarostami. Irão.
- Alice in the Underground*. (2009). Realização: Cláudia Tomaz. Reino Unido. [integrado no projeto London Ground]
- APB – All Points Between*. (2001). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- (O) Abismo. [The Abyss]*. (1989). Realização: James Cameron. EUA.
- Actividade Paranormal. [Paranormal Activity]*. (2007). Realização: Oren Peli. EUA.
- Actividade Paranormal 2. [Paranormal Activity 2]*. (2010). Realização: Tod Williams. EUA.
- Actividade Paranormal 3. [Paranormal Activity 3]*. (2011). Realização: Henry Joost, e Ariel Schulman. EUA.
- Actividade Paranormal 4. [Paranormal Activity 4]*. (2012). Realização: Henry Joost, e Ariel Schulman. EUA.
- Algorithmic Search for Love*. (2010). Criação: Julian Palcz. Alemanha.
- Alice in the Underground*. (2010). Realização: Cláudia Tomaz. Reino Unido.
- Alien – O 8º Passageiro. [Alien]*. (1979). Realização: Ridley Scott. EUA, e Reino Unido.
- Anna Karenina*. (2012). Realização: Joe Wright. Reino Unido.
- Anomalisa*. (2015). Realização: Duke Johnson, e Charlie Kaufman. EUA.
- APB – All Points Between*. (2001). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- Arbitrage – A Fraude. [Arbitrage]*. (2012). Realização: Nicholas Jarecki. EUA.

(A) *Arca Russa*. [Russkiy Kovcheg]. (2002). Realização: Aleksandr Sokurov. Rússia, Alemanha, Japão, Canadá, Finlândia, e Dinamarca.

(The) *Art of War*. (2006). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.

Athete with Wand. (1894). Realização: W. K. Dickson. EUA.

Atividade Paranormal – Os Escolhidos. [Paranormal Activity: The Marked Ones]. (2014). Realização: Christopher Landon. EUA.

Atividade Paranormal – Dimensão Fantasma. [Paranormal Activity: The Ghost Dimension]. (2015). Realização: Gregory Plotkin. EUA.

At the Suicide of the Last Jew in the World in the Last Cinema in the World. (2007). Realização: David Cronenberg. França. [integrado em *Cada Um o Seu Cinema*]

Avatar. (2009). Realização: James Cameron. Reino Unido, e EUA.

(As) *Aventuras de Tintin – O Segredo do Licorne*. [The Adventures of Tintin]. (2011). Realização: Steven Spielberg. EUA, e Nova Zelândia.

Bachelorette. (2012). Realização: Leslye Headland. EUA.

Ballad of Technological Dependency. (2007). Realização: Cláudia Tomaz. EUA. [integra *Jetlag*; *In Between*; *Machines of Forgetting*; *Interstellar Fugitives*].

Bamboozled. (2000). Realização: Spike Lee. EUA.

Batman Regressa. [Batman Returns]. (1992). Realização: Tim Burton. EUA, e Reino Unido.

(The) *Beauty Inside*. (2012). Realização: Drake Doremus. EUA.

Bestas do Sul Selvagem. [Beasts of the Southern Wild]. (2012). Realização: Benh Zeitlin. EUA.

(The) *Book of Life*. (1998). Realização: Hal Hartley. EUA, e França.

Bordwalk Empire. (2010–2014). Criação: Terence Winter. EUA.

Britain in a Day. (2012). Realização: Morgan Matthews, Saranne Bensusan, e Andrea Dalla Costa [et al.]. Reino Unido.

Bubble. (2005). Realização: Steven Soderbergh. EUA.

Buena Vista Social Club. (1999). Realização: Wim Wenders. Alemanha, EUA, Reino Unido, França, e Cuba.

- Cada Um o Seu Cinema*. [*Chacun son Cinéma ou Ce Petit Coup au Coeur Quand la Lumière s'Éteint et que le Film Commence*]. (2007). Realização: AAVV. França.
- Can You See Me Now*. (2001). Criação: Blast Theory. Reino Unido.
- (O) *Cavaleiro das Trevas Renasce*. [*The Dark Knight Rises*]. Realização: Christopher Nolan. EUA, e Reino Unido.
- Chad Vader: Day Shift Manager*. (2006–2012). Criação: Matt Sloan, e Aaron Yonda. EUA.
- Changes*. (2007). Criação: Cláudia Tomaz. EUA, e Portugal.
- Charlie Bit My Finger – Again!*. (2007). Realização: Howard Davies-Carr. EUA.
- (A) *Chegada de um Comboio à Estação de La Ciotat*. [*L'arrivée D'un Train à La Ciotat*]. (1895). Realização: Auguste Lumière, e Louis Lumière. França.
- Chuck and Buck*. (2000). Realização: Miguel Arteta. EUA.
- Cinema Futures*. (2016). Realização: Michael Palm. Áustria, Índia, Noruega, e EUA.
- Cold Mountain*. (2003). Realização: Anthony Minghella. EUA, Reino Unido, Roménia, e Itália.
- Comizi d'Amore*. (1964). Realização: Pier Paolo Pasolini. Itália.
- Cópia Certificada*. [*Copie Conforme*]. (2010). Realização: Abbas Kiarostami. França, Itália, Bélgica, e Irão.
- Corações das Trevas*. [*Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*]. (1991). Realização: Fax Bahr, George Hickenlooper, e Eleanor Coppola. EUA.
- (A) *Corda*. [*Rope*]. (1948). Realização: Alfred Hitchcock. EUA.
- (The) *Cruise*. (1998). Realização: Bennett Miller. EUA.
- Cyrus*. (2010). Realização: Jay Duplass, e Mark Duplass. EUA.
- Dance Party*. (2006). Realização: Aaron Katz. EUA.
- Data Rot*. (2010). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- De Volta ao Quarto 666*. (2008). Realização: Gustavo Spolidoro. Brasil.
- Desvio*. (1997). Realização: Cláudia Tomaz. Portugal.
- Dez*. [*Ten*]. (2002). Realização: Abbas Kiarostami. França, e Irão.

Disaster 501: What Happened to Man?. (2012). Realização: Jenle Hallund [et al]. Dinamarca.

Distant Vision. (2015). Realização: Francis Ford Coppola. EUA.

Django Libertado. [*Django Unchained*]. (2012.); realização: Quentin Tarantino. EUA.

Dottie Gets Spanked. (1993). Realização. Todd Haynes. EUA.

Double Bill Artaud. (2007). Realização: Atom Egoyan. França. [integrado em *Cada Um o Seu Cinema*]

Elogio do Amor. [Éloge de l'amour]. (2001). Realização: Jean-Luc Godard. França, e Suíça.

(O) *Enigma da Pirâmide*. [*Young Sherlock Holmes*]. (1985). Realização: Barry Levinson. EUA.

(A) *Era da Estupidez*. [*The Age of Stupid*]. (2009). Realização: Franny Armstrong. Reino Unido.

(A) *Essência do Amor*. [*To the Wonder*]. (2012). Realização: Terrence Malick. EUA.

Estrada de Palha. (2012). Realização: Rodrigo Areias. Portugal.

Exterminador Implacável II: O Dia do Julgamento. [*Terminator 2: Judgment Day*]. (1991). Realização: James Cameron. EUA, e França.

(A) *Festa*. [*Festen*]. (1998). Realização: Thomas Vinterberg. Dinamarca, e Suécia.

Festival Rocky de Terror. [*The Rocky Horror Picture Show*]. (1975). Realização: Jim Sharman. Reino Unido, e EUA.

Field-Works. (1992). Criação: Masaki Fujihata. Japão.

FILM. (2011). Realização: Tacita Dean. Reino Unido.

Filme Socialismo. [*Film Socialisme*]. (2010). Realização: Jean-Luc Godard. Suíça, e França.

Fim de Turno. [*End of Watch*]. (2012). Realização: David Ayer. EUA.

FIVE – Cinco Longos Planos Dedicados a Yasujiro Ozu. [*Five Dedicated to Ozu*]. (2003). Realização: Abbas Kiarostami. Irão, Japão, e França.

Found Footage 3D. (2016). Realização: Steven DeGennaro. EUA

Four Eyed Monsters. (2005). Realização: Susan Buice, e Arin Crumley. EUA.

(*The*) *Fourth Dimension*. (2001). Realização: Trinh T. Minh-ha. EUA, e Japão.

- (Os) *Friedmans*. [*Capturing the Friedmans*]. (2003). Realização: Andrew Jarrecki. EUA.
- Funny Ha Ha*. (2002). Realização: Andrew Bujalski. EUA.
- Girls*. (2012–2017). Criação: Lena Dunham. EUA.
- Give Us Space*. (2015). Realização: Cláudia Tomaz. Reino Unido.
- (Les) *Glaneurs et la Glaneuse... Deux Ans Après*. (2002). Realização: Agnès Varda. França.
- Goldilocks*. (2010). Realização: Michael Koerbel, e Anna Elizabeth James. EUA.
- Greenberg*. (2010). Realização: Noah Baumbach. EUA.
- Hobbit: Uma Viagem Inesperada*. [*The Hobbit: An Unexpected Journey*]. (2012). Realização: Peter Jackson. EUA, e Nova Zelândia.
- Holy Motors*. (2012). Realização: Leos Carax. França, e Alemanha.
- Home*. (2008). Realização: The Light Surgeons. EUA.
- (O) *Homem da Câmara de Filmar*. [*Chelovek s Kino-Apparatom*]. (1929). Realização: Dziga Vertov. URSS.
- (The) *Hospital*. (2001). Realização: Jonathan Caouette. EUA.
- (The) *House of Cards*. (2013–). Criação: Beau Willimon. EUA.
- (The) *Hunt for Gollum*. (2009). Realização: Chris Bouchard. Reino Unido.
- (Os) *Idiotas*. [*Idiotern*]. (1998). Realização: Lars Von Trier. Espanha, Dinamarca, Suécia, França, Holanda, e Itália.
- I.K.U.* (2000). Realização: Shu Lea Cheang. Japão.
- (A) *Ilusão*. [*Twixt*]. (2011). Realização: Francis Ford Coppola. EUA.
- In One Breath: Alexander Sokurov's Russian Ark*. (2003). Realização: Knut Elstermann. Alemanha, e Rússia.
- (A) *Inglesa e o Duque*. [*L'anglaise et le Duc*]. (2001). Realização: Eric Rohmer. França.
- Inside my Heart*. (2014). Realização: Cláudia Tomaz. Reino Unido.
- Inside*. (2011). Realização: D. J. Caruso. EUA.
- Irmão, Onde Estás?*. [*O Brother Where Art Thou?*]. (2000). Realização: Joel Coen. Reino Unido, França, e EUA.
- Isto Não é um Filme*. [*In Film Nist*]. (2011). Realização: Mojtaba Mirtahmasb e Jafar Panahi. Irão.

- Japan in a Day*. (2012). Realização: Philip Martin, Gaku Narita, e Adeyto Hiroaki Aikawa [et al.]. Reino Unido, e Japão.
- Jerry no Grande Hotel*. [*The Bellboy*]. (1960). Realização: Jerry Lewis. EUA.
- (La) Jetée*. (1962). Realização: Chris Marker. França.
- José e Pilar*. (2010). Realização: Miguel Gonçalves Mendes. Portugal, Espanha, e Brasil.
- Julien Donkey-Boy*. (1999). Realização: Harmony Korine. EUA.
- Kissing on the Mouth*. (2005). Realização: Joe Swanberg. EUA.
- KODAK*. (2006). Realização: Tacita Dean. Reino Unido.
- Korsakow Syndrome*. (2000). Criação: Florian Thalhofer. Alemanha.
- (The) Last Projectionist*. (2011). Realização: Tom Lawes. Reino Unido.
- (The) Last Statemant*. (2014). Realização: AAVV. Alemanha, e EUA.
- Lawrence da Arábia*. [*Lawrence of Arábia*]. (1962). Realização: David Lean. Reino Unido.
- LDN24 Redux*. (2011). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- LDN24*. (2009). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- Leave Britney Alone*. (2007). Realização: Chris Crocker. EUA.
- Life in a Day*. (2001). Realização: Kevin MacDonald [et al.]. Reino Unido, e EUA.
- Like Someone in Love*. (2012). Realização: Abbas Kiarostami. França, e Japão.
- Lincoln*. (2012). Realização: Steven Spielberg. EUA.
- Little Movies*. (1994–1997). Realização: Lev Manovich. EUA. [integra n°1 *Binary Code*; n°2 *On the Ephemeral Nature of Little Movies*; n°3 *A Single Pixel Movie*; n°4 *Classical Cinema I*; n°5 *Classical Cinema II*; n°6 *On The Transient Nature of Electronic Image*].
- Live Cinema Documentary*. (2010). Realização: Toby Harris. Reino Unido.
- Lobo de Wall Street* [*The Wolf of Wall Street*]. (2013). Realização: Martin Scorsese. EUA.
- (A) Machine to See With*. (2010). Criação: Blast Theory. Reino Unido, e EUA.
- Mãe Há Só Uma*. (2006). Realização: João Canijo. Portugal.
- Man With a Movie Camera: The Global Remake*. (2007–). Criação: Perry Bard. EUA.

- Manual de Instruções para Crimes Banais*. [C'Est Arrivé Près de Chez Vous]. (1992). Realização: Rémy Belvaux, André Bonzel, e Benoît Poelvoorde. Bélgica.
- Margens do Paraíso*. [Top of the Lake: China Girl]. (2017–). Criação: Jane Campion, e Gerard Lee. Reino Unido, Austrália, Nova Zelândia, e EUA.
- Max With a Keitai*. (2007). Realização: Max Schleser. Japão.
- Melancolia*. [Melancholia]. (2011). Realização: Lars Von Trier. Dinamarca, Suécia, França, e Alemanha.
- (O) *Mentor*. [The Master]. (2012). Realização: Paul Thomas Anderson. EUA.
- (The) *Meyerowitz Stories*. (2017). Realização: Noah Baumbach. EUA.
- (Os) *Miseráveis*. [Les Misérables]. (2012). Realização: Tom Hooper. EUA, e Reino Unido.
- (O) *Mistério de Oberwald*. [Il Mistério de Oberwald]. (1980). Realização: Michelangelo Antonioni. Itália, e República Federal da Alemanha.
- Morgan M. Morganson's Date with Destiny*. (2010). Realização: AAVV. EUA.
- Nick's Movie – Um Acto de Amor*. [Nick's Movie – Lightning Over Water]. (1981). Realização: Wim Wenders. Suécia, e República Federal da Alemanha.
- Nine Lives*. (2008). Realização: Kenny Tan. Singapura.
- Nocturnes Pour le Roi de Rome*. (2005?). Realização: Jean Charles Fitoussi. França.
- Noites*. (2000). Realização: Cláudia Tomaz. Portugal.
- Nome de Código: Cloverfield*. [Cloverfield]. (2008). Realização: Matt Reeves. EUA.
- Nós*. (2003). Realização: Cláudia Tomaz. França, e Portugal.
- Notas Sobre Moda e Cidades*. [Aufzeichnungen zu Kleidern und Städten]. (1989). Realização: Wim Wenders. República Federal da Alemanha, e França.
- Número Dois*. [Numéro Deux]. (1975). Realização: Jean-Luc Godard. França.
- Nuovi Comizi D'amore*. (2005?). Realização: Marcello Mencarini, e Barbara Seghezzi. Itália.
- Ocularis*. (1998). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- Odyssey*. (2012). Criação: Paper Cinema. Reino Unido.
- Okja*. (2017). Realização: Bong Joon Ho. Coreia do Sul, e EUA.

Olive. (2011). Realização: Patrick Gilles e, Hooman Khalili. EUA.

One Day on Earth. (2012). Realização: Kyle Ruddick, EUA.

Onze Burros Caem no Estômago Vazio. (2006). Realização: Tiago Pereira. Portugal.

(The) Owner. (2012). Realização: AAVV. EUA, e Alemanha.

Paranmanjang. (2011). Realização: Chan-wook Park e Chan-kyong Park. Coreia do Sul.

Pardé. (2013). Realização: Jafar Panahi e Kamboziya Partovi. Irão.

Parque Jurássico. [*Jurassic Park*]. (1993). Realização: Steven Spielberg. EUA.

(La) Perle. (2007). Realização: Marguerite Lantz. França.

Pina. (2011). Realização: Wim Wenders. Alemanha, França, e Reino Unido.

Pokémon Apokélypse. (2010). Realização: Kial Natale. Canadá.

Por Favor Rebobine. [*Be Kind Rewind*]. (2008). Realização: Michel Gondry. Reino Unido, e EUA.

Portugal Shake. (2011). Criação: Tiago Pereira. Portugal.

(The) Power Inside. (2013). Josh Gordon, e Will Speck. EUA.

(As) Praias de Agnès. [*Les Plages d'Agnès*]. (2008). Realização: Agnès Varda. França.

Prazer em Roubar. [*The Pleasure of Being Robbed*]. Realização: Joshua Safdie. EUA.

Precocemente Apaixonado. [*Tadpole*]. (2000). Realização: Gary Winick. EUA.

Procura-se Personagem. (2001). Realização: Cláudia Tomaz. Portugal.

Project 2x1. (2013). Realização: Hannah Roodman. EUA.

(O) Projecto Blair Witch. [*The Blair Witch Project*]. (1999). Realização: Daniel Myrick, e Eduardo Sánchez. EUA.

Psico. [*Psycho*]. (1960). Realização: Alfred Hitchcock. EUA.

(The) Puffy Chair. (2005). Realização: Jay Duplass, e Mark Duplass. EUA.

Quarto 666. [*Chambre 666*]. (1982). Realização: Wim Wenders. França, e República Federal da Alemanha.

Quem Quer Ser Bilionário?. [*Slumdog Millionaire*]. (2008). Realização: Danny Boyle. Reino Unido.

(Os) Respigadores e a Respigadora. [*Les Glaneurs et la Glaneuse*]. (2000). Realização: Agnès Varda. França.

- Riots in my Neighbourhood*. (2011). Realização: Cláudia Tomaz. Reino Unido.
- (O) *Sabor da Cereja*. [*Ta'm e guilass*]. (1997). Realização: Abbas Kiarostami. Irão, e França.
- (A) *Saída dos Operários da Fábrica Lumière*. [*La Sortie des Usines Lumière*]. (1895). Realização: Auguste Lumière, e Louis Lumière. França.
- Schlimazeltov!*. (2009). Realização: The Light Surgeons. Reino Unido.
- Self Help Av.* (2005). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido.
- Serpentes a Bordo*. [*Snakes on a Plane*]. (2006). Realização: David R. Ellis. Alemanha, EUA, e Canadá.
- Shortbus*. (2006). Realização: John Cameron Mitchell. EUA.
- Side by Side: The Science Art, and Impact of Digital Cinema*. (2012). Realização: Christopher Kenneally. EUA.
- Slacker*. (1991). Realização: Richard Linklater. EUA.
- SMS Sugar Man*. (2005?). Realização: Aryan Kaganof. África do Sul.
- Soft Cinema – Navigating the Database*. (2005). Realização: Lev Manovich, e Andreas Kratky. EUA. [integra *Texas* (2002); *Mission to Earth* (2003), e *Absences* (s/d)].
- Somewhere – Algures*. [*Somewhere*]. (2010). Realização: Sofia Coppola. EUA, Reino Unido, Itália, e Japão.
- (The) *Soul Journey: A Film-Meditation in Search of New Paths*. (em produção). Realização: Cláudia Tomaz. Vários.
- (The) *Spell of Film*. (2013). Criação: Sandra Gibson, e Luis Recoder. EUA
- Star Wars Kid*. (2002). Realização: Ghyslain Raza. EUA.
- Star Wars Uncut*. (2009). Criação: Cassey Pugh [et al.]. EUA.
- Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma*. [*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*]. (1999). Realização: George Lucas. EUA.
- Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones*. [*Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*]. (2002). Realização: George Lucas. EUA.
- Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança*. [*Star Wars*]. (1977). Realização: George Lucas. EUA.
- Star Wars: O Despertar da Força*. [*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*]. (2015). Realização: J.J. Abrams. EUA.
- Subliminal*. (2006). Realização: Cláudia Tomaz. Reino Unido.

- Super Everything*. (2012). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido, Malásia.
- Switching: An Interactive Movie*. (2003). Realização: Morten Schjød. Dinamarca.
- Tangerine*. (2015). Realização: Sean Baker. EUA.
- Tape*. (2001). Realização: Richard Linklater. EUA.
- Tarnation*. (2003). Realização: Jonathan Caouette. EUA.
- Táxi de Jafar Panahi*. [Taxi]. (2015). Realização: Jafar Panahi. Irão.
- This Film Was Shot on Digital*. (2012). Realização: Ian Mantgani. Reino Unido.
- Timecode*. (2000). Realização: Mike Figgis. EUA.
- Tiny Furniture*. (2010). Realização: Lena Dunham. EUA.
- Toy Story: Os Rivais*. [Toy Story]. (1995). Realização: John Lasseter. EUA.
- Train Station*. (2015). Realização: AAVV. EUA, Colômbia, Irão, Quênia, Alemanha, Roménia, Espanha, China, Reino Unido, Grécia, África do Sul, Portugal, Emiratos Árabes Unidos, Índia, Brasil, Filipinas, Itália, Noruega, Malásia, França, Singapura, Indonésia, Bolívia, Bulgária, e Sudão.
- Transient Forms*. (2010). Criação: Claudia Tomaz. Reino Unido.
- Tron* [TRON]. (1982). Realização: Steven Lisberger. EUA.
- True Fictions: New Adventures in Folklore*. (2007). Criação: The Light Surgeons. Reino Unido, e EUA.
- Truth Movements*. (2006). Realização: The Light Surgeons. EUA.
- (The) Tulse Luper Suitcases, Part 1: A História de Moab*. [The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story]. (2003). Realização: Peter Greenaway. Reino Unido, Espanha, Itália, Luxemburgo, Holanda, Rússia, Hungria, e Alemanha.
- (The) Tulse Luper Suitcases, Part 2: De Vaux até ao Mar*. [The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea]. (2004). Realização: Peter Greenaway. Reino Unido, Holanda, Espanha, Itália, e Hungria.
- (The) Tulse Luper Suitcases, Part 3: De Sark até ao Fim*. [The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish]. (2004). Realização: Peter Greenaway. Reino Unido, Espanha, Luxemburgo, Holanda, e Alemanha.
- Um Marido Ideal*. [An Ideal Husband]. (1999). Realização: Oliver Parker. Reino Unido, e EUA.

- Vale do Pecado*. [*The Canyons*]. (2013). Realização: Paul Schrader. EUA.
- Velocidade Pessoal*. [*Personal Velocity: Three Portraits*]. (2002). Realização: Rebecca Miller. EUA.
- V/H/S. (2012). Realização: Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West e Adam Wingard. EUA.
- (A) *Viagem à Lua*. [*Le Voyage Dans la Lune*]. (1902). Realização: George Méliès. França.
- (A) *Vida de Pi*. (*Life of Pi*). (2012). Realização: Ang Lee. EUA, Taiwan, e Reino Unido.
- Viramundo: Uma Viagem Musical com Gilberto Gil*. [*Viramundo*]. (2013). Realização: Pierre-Yves Borgeaud. França, e Suíça.
- (*The*) *Walking Dead*. (2010–). Criação: Frank Darabont. EUA.
- We Go Way Back*. (2006). Realização: Lynn Shelton. EUA.
- Westworld*. (2016–). Criação: Jonathan Nolan, EUA.
- What Lives Inside?*. (2015). Realização: Robert Stromberg. EUA.
- Where the Hell is Matt*. (2005–). Criação: Matt Harding. EUA.
- Why Didn't Anybody Tell Me It Would Become This Bad in Afghanistan*. (2007). Realização: Cyrus Frisch. Holanda.
- (*The*) *Woods*. (2011). Realização: Matthew Lessner. EUA.
- (*The*) *Z-AXIS*. (2003). Criação: *The Light Surgeons*. Reino Unido.

Sobre a autora

Marta Pinho Alves é doutora em Sociologia, especialização em Comunicação, Cultura e Estilos de Vida (2014) pelo Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa (ICS-UL), mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação (2007), pelo Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL) e licenciada em Ciências da Comunicação (1998), pela Universidade da Beira Interior (UBI).

É Professora Adjunta do Departamento de Ciências da Comunicação e da Linguagem da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal (ESE-IPS). Nesta instituição é responsável por várias unidades curriculares das áreas da Comunicação Cultural e da Imagem em Movimento. É ainda coordenadora da licenciatura em Comunicação Social e coordenadora do Centro de Investigação em Educação e Formação do IPS (CIEF-IPS).

É membro da Associação dos Investigadores de Imagem em Movimento (AIM), no âmbito da qual coordena o Grupo de Trabalho sobre Cultura Visual Digital.

É autora de múltiplos trabalhos (livros, capítulos de livros, artigos científicos, artigos de imprensa) sobre cultura, cinema, audiovisual e digitalização.

O que é o cinema no momento em que a digitalização intervém em todos os seus domínios e reformula ou reorganiza os seus modos convencionais? Tem ainda sentido usar a expressão cinema ou é já de outra coisa que falamos quando a película, o material fundamental do cinema durante mais de um século, é cada vez mais rara, e os seus circuitos de circulação, formas de elaboração e atitudes de receção, se distanciam em larga medida das tornadas habituais naquele mesmo período?

A presente obra sugere respostas para estas questões a partir da análise de modalidades de produção cinematográfica contemporâneas forjadas no tempo do digital. Recorrendo ao mapeamento de múltiplas manifestações e exemplos desenvolvidos contemporaneamente quer na esfera mainstream, quer em contextos marginais, propõe a compreensão do cenário cinematográfico em definição, observado a partir da perspetiva da produção. Daqui decorre a identificação de quatro núcleos fundamentais que determinam hoje, em parte, o fazer cinematográfico e que se opta designar por microcinema, cinema colaborativo, cinema pro-am e cinema ao vivo.

Como indicia o prefácio do presente livro, da autoria de José Luís Garcia, este é um problema ainda em construção o que obriga à volatilidade e impossível encerramento das interpretações sobre o mesmo. Por essa razão, mais do que encontrar respostas definitivas e cabais, este trabalho tenta situar o leitor traçando coordenadas para viagem neste território e convida-o a formular reflexões.

Marta Pinho Alves é doutorada em Sociologia, especialização em Comunicação, Cultura e Estilos de Vida e professora adjunta do Instituto Politécnico de Setúbal. Nesta instituição é responsável por várias unidades curriculares das áreas da comunicação cultural e da imagem em movimento e coordena a licenciatura em Comunicação Social. É autora de múltiplos trabalhos (livros, capítulos de livros, artigos científicos, artigos de imprensa) sobre cultura, cinema, audiovisual e digitalização.