

Appcine: um cinema a partir de dispositivos não tradicionais¹

Luciano Marafon²
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

Resumo

A presente pesquisa busca analisar as formas não tradicionais de criação e consumo de cinema. A arte cinematográfica se reconfigurou ao longo das décadas, construindo tecnologias e imergindo em questões tecnológicas que transformaram sua linguagem, a sua mídia e, essencialmente, o seu suporte. Sendo assim, o que é levado em conta nessa pesquisa são os chamados *desktop films*, narrativas inteiramente construídas através de aplicativos de computador ou de dispositivos móveis. Aponto aqui para um conceito de Appcine, um contexto onde o cinema é produzido e consumido inteiramente por meio digital e online, ou seja, formas que desconstróem a forma tradicional de pensar e fazer cinema.

Palavra-chave: Cinema; Aplicativos; Desktop Films; Tecnologia; Dispositivo.

O cinema historicamente criou e inseriu tecnologias de acordo com o seu tempo de produção. Experiências interativas e imersivas ficaram ainda mais evidentes e foram inseridas dentro de uma arte que se alterou muito, ao mesmo tempo em que revisita ideias clássicas para se reinventar e se reconfigurar. Podemos associar essa reconfiguração de produção e exibição ao aumento do acesso aos dispositivos móveis para captação de imagens e às possibilidades de edição, expandindo fronteiras até mesmo do conceito de “cinema” e de “filme”. O cinema das mídias digitais, como também podemos definir como appcine, é construído através da inovação e experimentação das tecnologias dispostas no mundo atual, essencialmente no mundo digital e online. O computador e o *smartphone* são utilizados como proposta para novos conteúdos, nos quais os filmes podem ser totalmente produzidos, exibidos e divulgados por um destes aparelhos. As redes sociais também desempenham um papel importante no cinema atual, como nos chamados *desktop films*, os quais apresentam uma montagem multitela e que leva em conta a característica de cada aplicativo de computador. Alex Damasceno (2020, p. 05) diz que “[...] o *screenlife* é um formato em

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação e Linguagens - PPGCOM - UTP. Bolsista CAPES-PROSUP. E-mail: lucianomarafon07@gmail.com.

constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual”. Basicamente, são filmes criados inteiramente através de um computador, utilizando da webcam, das abas da internet, abertura de pastas e arquivos, *softwares* e sites para criar uma narrativa. Os *desktop films* usam principalmente os close-ups, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do desktop, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia (YANG, 2020, p. 134-135). Sendo assim, afinal, como editamos, contamos uma história ou criamos um sentimento? É impossível simplesmente aplicar a linguagem dos meios audiovisuais do cinema tradicional dentro dessas narrativas atuais. Nem todos os elementos da semântica visual, como o corte, ângulo da câmera e movimento são construídos. Como defendido por Peter Weibel, “[...] as novas mídias não foram apenas um novo ramo da árvore da arte, mas na verdade transformaram a própria árvore da arte” (Mute, 2012). Ou seja, as mídias digitais se inseriram em contextos inimagináveis causando grandes evoluções para o cinema, a fotografia e as artes do vídeo. É possível apontar até mesmo uma atualização deste pensamento, onde as redes sociais e os softwares também transformaram a árvore da arte por completo. Lev Manovich, em 2013, pontua que o *software* se tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação: “Uma linguagem universal através da qual o mundo conversa, um motor universal através do qual o mundo se movimenta” (MANOVICH, 2013, p.02). O que aponta para outro conceito do mesmo autor que é a estética pós-mídia, uma estética construída através e pelos *softwares*. Katia Maciel (2006) apresenta seu conceito de “transcinema”, o cinema como interface, envolvendo sensorialmente o espectador como participante do filme. Assim como o conceito criado por Youngblood, em 1970, que é o cinema expandido. Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming*, começamos a questionar falas como a de Philippe Dubois (2008): “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (DUBOIS, 2008, p. 146). A tela nem sempre vai ser

grande e muito menos em uma sala escura. Sendo assim, seria então pertinente apontar para um “novo cinema”?

Referências

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

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

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

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

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

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

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

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

WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**. Mute, 19 mar. 2012. Disponível em: <<https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>>. Acessado em: 22 mar. 2021.