

## **(RE)IMAGINAR O CINEMA: ATRAVESSAMENTOS DA TECNOLOGIA NA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA<sup>1</sup>**

Luciano Marafon<sup>2</sup>  
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

### **RESUMO**

A presente pesquisa debate a utilização da tecnologia na arte cinematográfica para criação de imagens e narrativas que transcendem a linguagem, seja nos chamados *desktop films*, um cinema criado inteiramente em computador, ou na utilização da inteligência artificial (IA). André Parente (2007) descreve que o cinema possui três dimensões diferentes: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa. Dimensões essas que encontramos em um campo de “desterritorialização” (Deleuze; Guattari, 2012), onde há um distanciamento, de certa forma, do modo clássico de pensar e produzir o cinema, portanto, reimaginando a feitura e o consumo cinematográfico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; Tecnologia; Produção Cinematográfica.

### **Introdução**

Desde a primeira exibição pública em 1895, a arte cinematográfica se reconfigura, absorve e é absorvida pelos meios tecnológicos. Se no início do cinema a inspiração para imagens em movimento veio de outras artes, como a pintura, o teatro e a fotografia, com o passar do tempo as narrativas encontraram modos de inserir outras formas de pensar o cinema, expandido-se para outras mídias, suportes e formatos, o que pode ser associado ao “cinema expandido”.

Em 1970, Gene Youngblood cunhou o conceito de “cinema expandido”, ao considerar experiências híbridas que surgiram no final dos anos 1960, quando o cinema e o vídeo interagiam indistintamente. Para Youngblood, o conceito de cinema expandido abrangia a videoarte, a holografia, a *color music*, e diversas formas de novas tecnologias

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT02SU - Cinema e audiovisual, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação e Linguagens - UTP. E-mail: lucianomarafon07@gmail.com.

e efeitos especiais. Para André Parente (1998, p. 39) o termo “cinema expandido” é um “[...] processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador”. Ou seja, o cinema que vai além da própria narrativa cinematográfica.

Sendo assim, o cinema expandido é configurado pelas transformações de linguagens e mídias, expandindo possibilidades cinematográficas para todos os meios. Se analisarmos o cenário atual, podemos perceber que o cinema se expandiu para muito além da tela, além da sala com poltronas e além da narrativa tradicional. Uma expansão atravessada pela tecnologia do algoritmo, da tela de computador, das redes sociais e do uso da inteligência artificial.

Portanto, o que encontramos é um cinema com outras formas de se relacionar com o espaço-tempo e, principalmente, fazendo imergir o espectador em questões antes tecnologicamente impossíveis. No cenário atual, essa expansão do cinema é percebida nos *desktop films* ou *screenlife*, que segundo Alex Damasceno (2020, p. 05) “[...] é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual”. Basicamente, são filmes criados inteiramente através de um computador, utilizando da *webcam*, das abas da internet, abertura de pastas e arquivos, *softwares* e sites para criar uma narrativa. Além disso, a utilização da inteligência artificial também é um ponto crucial para a arte cinematográfica atual, porém, pode-se dizer que essas configurações se deram a partir do cinema digital.

Pode-se associar este movimento das artes com o movimento de desterritorialização apontado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (2012), no qual a arte pode sair de seu território original para fazer parte de outros territórios. Como aqui relacionado, o cinema imerge em outras mídias para se transformar novamente em outro cinema, o que para alguns autores, como Arlindo Machado (1997), pode ser associado ao “pós-cinema”, ou até mesmo a uma “condição pós-eclã”, segundo Victor Flores (2017).

Os *desktop films* e a utilização da inteligência artificial são sintomas de uma nova forma de produção da arte cinematográfica. O que fica é o questionamento: uma narrativa produzida totalmente no computador ou reconfigurada com a IA, ainda assim é cinema?

## Reimaginando o cinema

As técnicas empregadas atualmente, assim como os novos dispositivos de filmagem e exibição nos fazem ter novas possibilidades de criar e imaginar uma narrativa, expandindo fronteiras até mesmo do conceito de “cinema” e de “filme”, o que pode ser chamado de “cinema das mídias digitais” ou “appcine”, um cinema criado e consumido por aplicativos, nos levando para a fala de André Parente: “O cinema não para de inventar novas formas de ilusão.” (1998).

Nesse sentido, uma dessas “novas formas de ilusão” são os chamados *desktop film* ou *screenlife* (ou até mesmo *screen movie*) que são um “[...] formato que se caracteriza por ter como ambientação telas de computador ou de dispositivos móveis sem promover uma ruptura total com o dispositivo cinematográfico” (DAMASCENO, 2020, p. 04). Ou seja, o filme acontece na tela do computador a partir das interações entre os personagens, sendo que a narrativa sempre tem o ponto de vista da tela do protagonista.

Os *desktop films* adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente, como se o espectador fosse o interno dos filmes. Além disso, os *desktop films* usam principalmente os *close-ups*, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação e janela pop-up, criando assim um senso de participação, imersão e empatia (YANG, 2020, p. 134-135). É possível citar o filme *Host* (2020) que se passa em uma vídeo chamada do aplicativo Zoom, e nada vai além do que pode ser captado pela câmera do computador ou do celular.

Nessas produções o espectador tem acesso a tudo o que acontece na tela do computador, como apontado por Damasceno (2020).

Penso que esses filmes, na verdade, constroem um ponto de vista ideal da tela, que possibilita ao espectador uma apresentação direta da interface, desprendida da materialidade do hardware. Isso nada mais é do que a adaptação de uma característica do dispositivo cinematográfico, descrita por Jean-Louis Baudry (1983, p. 392) como “fantasmática da realidade”, que permite ao sujeito espectador assumir uma posição transcendental, da qual ele pode observar o mundo (nesse caso, inclusive, o mundo digital) (DAMASCENO, 2020, p. 05).

As movimentações na tela e efeitos descritos por Yang (2020) e os lugares onde o espectador é colocado, apontados por Damasceno (2020), nos indicam uma montagem que é construída a partir das mídias digitais, inserindo possibilidades de acordo com os aplicativos que são abertos na tela do protagonista ao longo da narrativa. Esta forma coloca o espectador em um lugar de pertencimento, pois há um reconhecimento das ações na tela, que acabam sendo as mesmas que o espectador faz em sua rotina: abre e fecha aplicativos, escreve mensagens, ouve músicas, vê vídeos, e assim por diante.

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. Nem todos os elementos da semântica visual, como o corte, ângulo da câmera e movimento são construídos. Não há off-screen, tudo está no mesmo espaço e ao mesmo tempo. As regras de montagem também são suspensas, criando uma forma que respeita às características dos *softwares* utilizados, o que seria uma “montagem multitela”.

É neste contexto de convergência que o cinema expandido ganha força em produções que unem as mídias digitais com a narrativa. Essa descaracterização de linguagem é também uma descaracterização de tecnologia e de telas. Sendo assim, essa linguagem produz possibilidades de intertextualidades entre as narrativas e tecnologias, na qual a interação entre as diversas artes e mídias em um mesmo conteúdo se torna mais presente e possível.

Enquanto as imagens anteriores eram reproduções da realidade visível e reconhecível, durante o século XX, as máquinas passam a mostrar imagens que a vista humana não pode reconhecer. O cinema delas se apropria e vai reinventando sua linguagem audiovisual, até que a era digital lhe permite uma radical transformação. Recursos computadorizados não só criam imagens inéditas, como podem manipular qualquer tipo de imagem, seja em termos de ampliação ou redução, seja em transformação e deformações, ou em multiplicações ao infinito (GUIMARÃES, 2020, p. 05).

A autora ainda comenta que as imagens contemporâneas são produzidas por configurações sobrepostas que podem ser produzidas entre dois fotogramas ou entre duas telas. É importante lembrar que grande parte dos processos audiovisuais atuais são evoluções dos processos das décadas anteriores, porém as experimentações

cinematográficas do século XXI tendem a utilizar o digital como principal meio de produção e exibição.

Dito isso, também é importante perceber a crescente utilização da IA na produção de narrativas cinematográficas, tanto na forma de fazer cinema, como também na forma de exibir cinema. É certo que ainda estamos no início da reimaginação da produção cinematográfica a partir do ambiente online, do algoritmo e da inteligência artificial.

Contudo, deve ser observado o lugar do dispositivo cinematográfico nas narrativas atuais, onde deixam de ser voltadas para a sala escura, são captadas por dispositivos móveis e formulam outras narrativas, desconfigurando as dimensões apontadas por André Parente (2007) que são a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa.

### **Considerações finais**

Retorno ao pensamento de André Parente: “O cinema não para de inventar novas formas de ilusão.” (1998). É fato que, desde a criação do cinema digital, produtores de cinema encontram inúmeros modos de produzir a arte, e a inserção da interface, no caso dos desktop films, e da inteligência artificial, faz parte da reinvenção da ilusão cinematográfica. Porém, no fundo, ainda é uma arte feita por humanos, para humanos.

O cinema é uma arte em constante movimento, evolução e desconstrução. Observando a tecnologia empregada, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com o digital tem destacado o papel da interface na montagem de filmes, como cita Scolari: “A interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor” (SCOLARI, 2018, p. 226). Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming*, começamos a questionar falas, como a de Philippe Dubois (2008): “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (DUBOIS, 2008, p. 146). São configurações que levam a

questionar se os termos “cinema” e “filme” ainda são válidos para descrever esses tipos de produções. Sendo assim, o debate sobre produção, montagem e exibição desses conteúdos deve ser aprofundado para entender outras perspectivas desse “novo cinema” ou dessa “nova linguagem”.

## 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.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: Rio de Janeiro. 2012.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **As Imagens Digitais e Seus Paradoxos Tecnoestéticos na Reinvenção do Cinema**. Revista Comunicação & Informação, Goiânia, v. 25, p. 1 - 18, 2020.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. SP: Aleph. 2009.
- PARENTE, André. **Ensaio sobre o cinema do simulacro**. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1998.
- PARENTE, André. **Cinema em trânsito**: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. Estéticas do Digital - Cinema e Tecnologia. 2007.
- 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.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: P. Dutton, 1970.
- WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**. 2012. Disponível em <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>. Acesso em 20 de mar. 2025.