

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**

Graciene Silva de Siqueira

**VÍDEO DIGITAL: UMA ALTERNATIVA À  
PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA EM MANAUS (AM)**

MANAUS - AM  
Maio, 2011.

Graciene Silva de Siqueira

**VÍDEO DIGITAL: UMA ALTERNATIVA À  
PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA EM MANAUS (AM)**

Defesa de Dissertação no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas (Ufam) para obtenção do título de mestre.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Luiza Elayne Corrêa Azevedo  
Coorientador: Prof. Dr. Dirceu Ribeiro Nogueira da Gama  
Aluna: Graciene Silva de Siqueira

MANAUS - AM  
Maio, 2011.

Ficha Catalográfica  
(Catalogação elaborada por Alciana Azevêdo dos Santos, CRB 11/630)

S618v Siqueira, Graciene Silva de  
Vídeo digital: uma alternativa à produção cinematográfica em Manaus (AM) / Graciene Silva de Siqueira. – Manaus: UFAM, 2011.  
163 f.: il. color.; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Federal do Amazonas.  
Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Luiza Elayne Corrêa Azevedo  
Coorientador: Prof. Dr. Dirceu Ribeiro Nogueira da Gama

1. Cinematografia-Manaus. 2. Produção de imagem. 3. Imagem digital. 4. Cinema. I. Azevedo, Luiza Elayne Corrêa. II. Gama, Dirceu Ribeiro Nogueira da. III. Universidade Federal do Amazonas. IV. Título.

CDU 778.5(811.3)

Graciene Silva de Siqueira

**VÍDEO DIGITAL: UMA ALTERNATIVA À  
PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA EM MANAUS (AM)**

Defesa de Dissertação no Programa de Pós-Graduação Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas (Ufam) para obtenção do título de mestre.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Luiza Elayne Corrêa Azevedo (Presidente)  
Universidade Federal do Amazonas

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Rosemara Staub de Barros Zago (Membro)  
Instituto de Ciências Humanas e Letras – Depto de Artes

---

Prof. Dr. Sérgio Augusto Freire de Souza (Membro)  
Instituto de Ciências Humanas e Letras – Depto de Letras

## **EPÍGRAFE**

*“Esse é mais um capítulo da emocionante novela da cultura amazonense e se alguém quiser se manifestar, que se manifeste agora ou nunca mais”.*  
*(Narciso Lobo)*

## **DEDICATÓRIA**

A todos que acreditam no potencial de Manaus em tornar-se um centro produtivo audiovisual e que de alguma forma contribuem para isso e ao professor Narciso Lobo Freire (*in memoriam*) por suas incursões preciosas no resgate do cinema amazonense.

## AGRADECIMENTOS

À professora Dra. Luiza Elayne Corrêa Azevedo por acreditar nesta pesquisa colaborando com o seu desenvolvimento e pelas constantes e importantes interferências na condução desta.

Ao professor Dr. Dirceu Nogueira da Gama por me apresentar pensadores importantes para a pesquisa e pelas conversas que me apontaram novos caminhos a trilhar.

Aos professores do PPGCCOM doutores Sérgio Freire e Gilson Monteiro e ao professor Dr. Walmir Albuquerque (UEA) por me instigarem a novos aprendizados durante o curso das disciplinas do Mestrado.

Ao realizador Allan Gomes pelo apoio no contato com os realizadores em Manaus, fase difícil da pesquisa uma vez que durante o mestrado estive morando e trabalhando em Parintins, interior do Amazonas.

Ao professor Pedro Amoedo que orientou na montagem dos gráficos a fim de que a interpretação dos dados fosse o mais fiel possível.

Aos meus pais que, na falta de uma bolsa que ajudasse com as despesas da pesquisa, foram meus “patrocinadores” nas vezes que precisei vir a Manaus realizar pesquisa de campo.

À minha filha Júlia, minha companheira, meu amor, que acompanhou os bons e os maus momentos na realização desta pesquisa e que soube compreender os momentos em que precisei ficar a sós.

Aos realizadores em cinema e audiovisual em Manaus que fizeram parte desta pesquisa, se mostrando sempre solícitos a colaborar, e sem os quais a pesquisa não teria se cumprido.

Especialmente a Deus pela vida e pela oportunidade de aprender um pouco mais de um universo imenso de conhecimento acessível a todos.

## RESUMO

O estudo objetivou analisar os benefícios e limitações do uso da tecnologia digital no desenvolvimento/produção e distribuição da cinematografia em Manaus. Primeiramente situou-se a produção imagética na contemporaneidade, processo analisado por autores como Nöth e Santaella (2008), Virilio (2002), Couchot (1993) e Dubois (2004), apontando as principais transformações na produção da imagem, propondo uma divisão a partir da técnica utilizada nessa tarefa, discutindo de que forma ela interfere na constituição imagética, iniciando pela imagem fotográfica até a imagem de síntese, gerada por computador. Já em Machado (1997;2008), Baudrillard (1991) e Santaella (2003) discutimos as principais características da imagem de síntese e de que forma ela modificou o cenário das artes visuais, especialmente o cinema. Por meio de Mattos (2006), Manovich (2001) e Lipovetsky e Serroy (2009) analisamos as principais evoluções técnicas no cinema, entre elas o som e a cor, para então chegarmos à imagem de síntese, seus benefícios e limitações. Discutimos a seguir o aspecto democrático da tecnologia digital como possibilidade do surgimento de novos produtores de imagens ao disponibilizar vários dispositivos de captação, a criação de novas janelas de exibição das produções, entre outros, propiciando o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica. Quanto ao aporte metodológico, a pesquisa realizou um levantamento descritivo/crítico das condições de produção cinematográfica em Manaus, com a aplicação de questionário e de entrevistas junto aos realizadores independentes.

**Palavras-Chave:** Produção da imagem. Imagem de síntese. Cinema e tecnologia. Produção cinematográfica digital em Manaus.

## **ABSTRACT**

The study aimed to analyze the benefits and limitations of using digital technology in the development / production and distribution of cinema in Manaus. First stood the image production in contemporary society, a process examined by authors such as Nöth and Santaella (2008), Virilio (2002), Couchot (1993) and Dubois (2004), showing the main changes in the image production, suggesting a division from the technique used in this task by discussing how it interferes with the formation of image, starting with the photographic image to the image synthesis, computer-generated. Based on Machado (1997, 2008), Baudrillard (1991) and Santaella (2003) it was discussed the main features of the synthesized image and how it changed the landscape of visual art, especially cinema. Through Mattos (2006), Manovich (2001) Lipovetsky and Serroy (2009) it was analyzed the key technical developments in film, including sound and color, and then we get to image synthesis, their benefits and limitations. We then discussed the democratic aspect made possible by digital technology as a possible emergence of new producers to provide multiple image capture devices, creating new viewports productions, among others, providing the development of a film culture. As for the methodological approach, the research conducted survey descriptive / critical conditions of film production in Manaus, the use of questionnaire and interviews with the independent filmmakers.

**Key words:** Image production. Image synthesis. Film and technology. Digital film production in Manaus.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Sexo dos realizadores em cinema entrevistados .....	97
Gráfico 2: Escolaridade dos realizadores em cinema entrevistados .....	98
Gráfico 3: Renda salarial dos realizadores em cinema entrevistados .....	98
Gráfico 4: Função do realizador na produção .....	98
Gráfico 5: Realizadores interessados em curso superior de cinema .....	100
Gráfico 6: Realizadores que não têm interesse em curso superior de cinema..	100
Gráfico 7: Quantidade de filmes produzidos pelos entrevistados .....	102
Gráfico 8: Número de filmes produzidos anualmente .....	102
Gráfico 9: Realizadores que assumem mais de uma função nos filmes .....	103
Gráfico 10: Quantidade de funções assumidas na produção .....	103
Gráfico 11: Temática dos filmes produzidos .....	103
Gráfico 12: Realizadores que possuem equipamento cinematográfico .....	104
Gráfico 13: Suporte mais utilizado pelos realizadores em Manaus .....	105
Gráfico 14: Onde realizadores obtêm equipamentos para filmar .....	105
Gráfico 15: Custo médio de um curta em Manaus .....	106
Gráfico 16: Importância do suporte digital na produção cinematográfica .....	106
Gráfico 17: Suporte digital determina regularidade na produção em cinema .....	107

## LISTRA DE QUADROS

Quadro 1: Digital promove regularidade na produção .....	107
Quadro 2: Benefícios do suporte digital .....	108
Quadro 3: Limitações do suporte digital .....	108

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Números do Festival Um Amazonas .....	95
Tabela 2: Números do Festival Curta 4 .....	96
Tabela 3: Ganhadores do Concurso Amazonas de Roteiro .....	97
Tabela 4: Cursos mais procurados pelos realizadores .....	99
Tabela 5: Entidades que mais promovem cursos .....	99
Tabela 6: Fontes de recursos para fazer filmes .....	101
Tabela 7: Gêneros produzidos com maior frequência .....	101
Tabela 8: Participação nos quatro principais festivais de cinema em Manaus .	104
Tabela 9: Suporte alternativo ao digital na produção .....	106

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	14
CAPÍTULO 1 .....	18
ESTATUTO DA IMAGEM NA MODERNIDADE .....	18
1.1 Conceitos de imagem e transformações .....	18
1.2 Fotografia: divisor da arte moderna .....	21
1.3 A arte mediada pela técnica .....	22
1.4 Categorização da imagem a partir da técnica .....	24
1.4.1 Imagem fotográfica .....	27
1.4.2 Imagem cinematográfica .....	27
1.4.3 Imagens televisiva e videográfica .....	28
1.4.4 Imagem digital .....	29
1.4.5 Imagem de síntese .....	30
1.5 Os paradigmas da produção da imagem .....	31
1.5.1 Consequências nos meios de armazenamento .....	31
1.5.2 Consequências no papel do agente produtor .....	32
1.5.3 Consequências para a natureza da imagem .....	33
1.6 Características da imagem de síntese .....	35
1.6.1 Virtualidade .....	35
1.6.2 Simulação .....	36
1.6.3 Híbridação .....	38
1.6.4 Hiper-reprodução .....	41
1.7 As novas possibilidades artísticas a partir da imagem de síntese .....	44
1.7.1 Imagem de síntese e as artes visuais .....	46
1.7.2 A apropriação das imagens de síntese pelo cinema .....	48
CAPÍTULO 2 .....	52
A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NO CINEMA .....	52
2.1 O som, a cor, a tela .....	52
2.2 Tecnologias alternativas à película .....	56
2.2.1 Vídeo analógico .....	57
2.2.2 Vídeo digital .....	59
2.3 Vídeo digital no mercado brasileiro .....	62
2.4 A convergência dos meios .....	64
2.5 As tecnologias transformam o cinema contemporâneo .....	67
2.5.1 O espectador como produtor .....	70
2.5.2 Narrativa cinematográfica em tempos de imagem digital .....	72
2.6 Possibilidades da imagem de síntese: a democratização da produção .....	77
2.7 Limitações da imagem de síntese .....	80
2.8 Cultura cinematográfica no Brasil .....	82
2.9 Produção cinematográfica na Amazônia .....	85
2.9.1 Cinema no Amazonas .....	88
CAPÍTULO 3.....	92
PERCURSO METODOLÓGICO .....	92
3.1 Definição do <i>Corpus</i> da pesquisa .....	92
3.2 Metodologia .....	92
3.3 Levantamento sobre a produção cinematográfica digital em Manaus e análise quanti-qualitativa .....	95

3.4 Resultados da pesquisa quanti-qualitativa .....	97
3.5 Interpretação dos dados .....	109
3.5.1 As reais condições de produção cinematográfica em Manaus .....	110
3.5.2 Perfil do realizador em cinema .....	110
3.5.3 Condições de produção cinematográfica em Manaus .....	111
3.5.4 O papel do suporte digital na produção cinematográfica .....	113
3.5.5 Capacitação técnica e acadêmica dos realizadores .....	115
3.5.6 Leis de incentivo à cultura .....	118
3.5.7 Criação de “janelas” de exibição .....	122
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	128
REFERÊNCIAS .....	133
APÊNDICES .....	140
ANEXOS .....	143



## INTRODUÇÃO

Por ser uma arte essencialmente técnica, as principais transformações pelas quais o cinema tem passado ao longo de seus 116 anos, se concentram em grande medida no campo tecnológico, inicialmente, com o advento do som, da cor e mais recentemente com a absorção da imagem de síntese em todas as etapas da feitura de um filme.

Diferentemente das técnicas anteriores, a imagem de síntese reconfigurou o cenário de produção cinematográfica em todas as suas etapas, da produção à exibição, forçando até mesmo uma mudança no suporte de registro da imagem. A película, usada tradicionalmente há mais de 100 anos na produção de filmes, tem sido substituída por arquivos digitais com grande capacidade de armazenamento.

Essa mudança na constituição da imagem e, conseqüentemente, em todas as artes, suscitou o interesse de teóricos em compreender como se dá a produção da imagem contemporânea, aquela gerada por computador. Já nos estudos sobre cinema, as discussões suscitadas são ainda mais amplas: mudando a forma de produção da imagem de cinema, ainda podemos chamar de cinema aquele produzido sem a película? Quais as possibilidades trazidas para o cinema com a imagem de síntese? Quais os limites desse tipo de imagem em comparação à película?

A lista de questionamentos é extensa, mas algo é consenso entre os produtores/realizadores de cinema: a maior mudança promovida pela imagem de síntese foi a democratização da produção da imagem, ao permitir, especificamente, que um número maior de pessoas tenha acesso à produção de filmes.

Com equipamentos de tecnologia digital, qualquer pessoa pode produzir suas próprias imagens, deixando de ser mero espectador para se tornar produtor. Com isso, a imagem de síntese impôs reajustes sociais, econômicos e políticos na produção em cinema, ultrapassando os muros dos grandes estúdios e possibilitando o surgimento de novas cinematografias em localidades sem tradição na Sétima Arte, como Manaus.

Diante desse novo cenário da indústria do cinema, a pesquisa sobre a produção cinematográfica digital em Manaus encontrou no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação o espaço adequado para discutir de que forma o cinema tem se reconfigurado a partir do uso da tecnologia digital em seu

processo produtivo. O estudo em questão, apoiado na linha de pesquisa 1 (Ambientes Comunicacionais Midiáticos), visou perceber quais os efeitos e impactos dessas mudanças no ambiente cinematográfico. Objetivou compreender como tem se dado essa mudança do cinema tradicional, produzido em película, para um novo suporte: o digital.

Sendo assim, propusemos como objetivo geral deste trabalho analisar quais os benefícios e limitações do uso da tecnologia digital no desenvolvimento/produção e distribuição da cinematografia em Manaus. As informações serviram de subsídios para discutirmos nossos objetivos específicos. Foram eles: as possibilidades de desenvolvimento de uma cultura cinematográfica, a partir do uso da tecnologia digital, e identificar o papel das imagens de síntese na cinematografia contemporânea, em Manaus. Formulamos a seguinte hipótese: apesar do impulso na produção cinematográfica com o surgimento da tecnologia digital, esta não foi suficiente para desenvolver uma cultura cinematográfica local.

Nossa metodologia consistiu em um levantamento crítico/analítico das condições de produção cinematográfica em suporte digital em Manaus. O universo da pesquisa são os realizadores de cinema, cujo número, de acordo com coordenadores de festivais locais de cinema, se estima em 400. Estabelecemos uma amostra de 37 pessoas, sendo que 30 responderam a questionário e sete foram ouvidos por meio de entrevista estruturada.

No grupo ao qual foi aplicado o questionário, utilizamos como critérios de inclusão o fato de o realizador ter participado da produção de ao menos dois filmes (como diretor e/ou produtor) e participado de um dos quatro principais festivais de cinema de Manaus, a saber: Festival de Um Minuto, Festival Curta 4, Amazonas *Film Festival* e Mostra Amazônica do Filme Etnográfico.

No grupo de realizadores entrevistados, utilizamos os seguintes critérios: experiência na área cinematográfica, estar à frente de entidade representativa ou desenvolver atividade para a difusão da cultura cinematográfica. A partir das respostas coletadas com os questionários foram montados gráficos e o conteúdo das entrevistas foi utilizado na complementação da interpretação dos dados.

O trabalho está dividido em três capítulos, conforme exposto a seguir: no primeiro, traçamos um panorama das transformações na produção da imagem a partir da técnica utilizada para tal. Iniciamos assim, com a fotografia, considerada por Gombrich (1999) como o divisor da arte moderna, passando pelo cinema, pelo

vídeo e pela imagem de síntese (gerada por computador). Abordamos essa dimensão técnica especialmente em Nöth e Santaella (2008), Dubois (2004), Virilio (2002) e Couchot (1993), autores que vão agrupar as imagens a partir do meio usado para sua produção em fases ou períodos, apresentando as características de cada um desses momentos.

De maneira geral, suas classificações se aproximam, e eles são unânimes em afirmar que o computador, o mais novo meio gerador de imagens, vai promover uma mudança não apenas no campo técnico, mas epistemológico da produção da imagem. As imagens assim podem ser divididas basicamente em imagens representativas, produzidas a partir de um objeto pré-existente à sua produção, e simulativas, produzidas sem necessidade de um referente real.

Já em Machado (1997;2008), Baudrillard (1991) e Santaella (2003) discutimos as principais características da imagem de síntese e de que forma ela modificou o cenário das artes visuais, mais detalhadamente o cinema. Destacamos especialmente as características: virtualidade, simulativa, hibridização e hiper-reprodutível.

No segundo capítulo, por intermédio de Mattos (2006) expusemos a evolução tecnológica no cinema a partir do surgimento das máquinas que vão possibilitar a projeção de imagens, do advento do som, da cor e dos vários experimentos com as telas de projeção. A seguir discutimos em Bentes (2003) e Machado (2008) os suportes que surgiram como alternativa à produção cinematográfica em película.

Recorremos a Manovich (2001) para compreendermos a mais recente evolução tecnológica na cultura das imagens visuais, responsável pelo surgimento de produtos gerados sinteticamente e que serão chamados pelo autor de “nova mídia”. Apresentamos, então, o conceito e as características dessa nova mídia, delineando como essa se mostra na Sétima Arte. Trouxemos ainda o conceito de cultura midiática em Santaella (2003) consubstanciando ao de Machado (2008), que o define como convergência dos meios. A seguir, com base em Lipovetsky e Serroy (2009), abordamos até que ponto a tecnologia, no caso a digital, interfere na produção cinematográfica.

No terceiro capítulo, discutimos a democratização da produção da imagem possibilitada pela imagem de síntese e quais os resultados desse novo cenário,

onde o cidadão passa a produzir suas próprias imagens e encontra na internet e em festivais específicos o espaço para divulgá-las.

Apresentamos a cultura cinematográfica no Brasil identificando o cenário propício para a produção de filmes, tomando como exemplo a cidade de Paulínia, interior de São Paulo, que, sem tradição na produção de filmes, tornou-se referência em políticas públicas voltadas para o setor cinematográfico. No decorrer do capítulo, montamos um cenário da produção cinematográfica em Manaus, datada da década de 1910, na figura de Silvino Santos, e de alguns realizadores independentes oriundos do Grupo de Estudos Cinematográficos (GEC) na década de 1960.

Procedemos ainda à análise dos dados colhidos junto aos realizadores amazonenses, por meio de pesquisa de campo, onde foram aplicados questionários e realizadas entrevistas, que nos permitiram mapear a atual condição de produção cinematográfica em Manaus e o papel da imagem de síntese nesse cenário.

## CAPÍTULO 1

### ESTATUTO DA IMAGEM NA MODERNIDADE

#### 1.1 Conceitos de imagem e transformações

Em latim, a palavra imagem significa a representação visual de um objeto e essa pode se apresentar nas suas mais diversas formas de constituição como desenho, gravura, fotografia, vídeo, entre outros. Ela deriva do termo *imago* e consiste na “duplicação” de um objeto do mundo visível apresentando traços semelhantes ao objeto que a originou.

De acordo com Aumont (2003), há quatro elementos estruturais básicos de uma imagem. O primeiro é a analogia, que pode ser definido como “semelhança entre duas coisas”. Os demais são o espaço representado, o tempo representado e a significação na imagem que, por não interessarem à discussão principal deste trabalho, não serão aqui tratados.

São várias as tipologias possíveis em relação à imagem, porém, destacamos aquela que se constitui a partir da relação da imagem com o referente, apresentada por Nöth e Santaella (2008): as imagens não representativas, figurativas e as simbólicas. As não representativas, também conhecidas como abstratas, são imagens que “não representam nada que está fora delas” (NOTH; SANTAELLA, 2008, p.82). São imagens que destacam basicamente elementos visuais como tons, cor, manchas, contornos, movimentos e outros.

Já as figurativas são cópias de objetos preexistentes, e podem ser constituídas num plano bidimensional ou criadas em um espaço tridimensional. As imagens simbólicas são aquelas que, ainda que figurativas – réplicas de objeto preexistente – representam algo de caráter abstrato e geral.

Tomando por base a classificação de Nöth e Santaella (2008), vamos nos ater às imagens figurativas, da pintura à infografia (imagem gerada pelo computador) a fim de conhecer como se dá sua constituição e as principais características de cada uma, culminando com o estatuto da imagem contemporânea.

A arte renascentista vai configurar uma transição na forma como o artista percebe e retrata o mundo e que vai se consolidar na arte moderna, com a

representação do mundo tal qual ele é e não mais como era imposto pela tradição da igreja medieval. A partir dela, os artistas modernos iniciam também uma reflexão sobre o seu tempo e sobre si mesmos, seus desejos e temores, descrevendo e interpretando a época vivida.

Para Gombrich (1999), o artista moderno vai encontrar na arte a ferramenta para expressar as transformações sofridas pela sociedade. Os primeiros campos a manifestarem inquietações e críticas foram a pintura e a arquitetura, quando muitos artistas se tornaram mais exigentes quanto ao estilo de suas criações, a exemplo, de Pablo Picasso, Salvador Dalí, Juan Miró e Tristan Tzara.

Todos esses foram vanguardistas e participaram da criação de novos movimentos artísticos (Surrealismo, Cubismo, Dadaísmo), impulsionados pela necessidade de rompimento com a estética predominante. Na arquitetura, os artistas vão questionar os padrões utilizados nas construções elegantes, estabelecidos por artistas renomados da época renascentista, até então pouco contestados.

De acordo com Gombrich (1999), na nova fase os artistas passaram a se sentir livres para trabalhar os temas, tendo como diretrizes o estímulo à imaginação e ao interesse do público, numa ruptura com a memória caracterizada principalmente pelo tema cristão.

É durante a Renascença que os pintores vão buscar ferramentas para auxiliar na representação do mundo. Surgem então os dispositivos que ajudam na “captação” da imagem, deixando para o artista o trabalho de registrá-la. Um dos mais conhecidos dispositivos da época renascentista foi a *camera obscura* (anexos 1 e 2), cujo princípio já havia sido descrito por Aristóteles. A *camera* consistia em um ambiente vedado (caixa, ambiente) no qual, por meio de um pequeno orifício, que permitia a entrada de luz, era refletida a imagem do objeto a ser desenhado, em posição invertida. Essa inversão só foi corrigida em 1568, o que facilitou o trabalho do artista, cuja tarefa era traçar o desenho que se formava com o lápis. Ainda na busca pela representação real do espaço físico, os artistas renascentistas deixaram de lado as pinturas bidimensionais, com a utilização da perspectiva *artificialis*, que consiste na representação do objeto tal qual ele se apresenta ao olho humano, com volume e profundidade.

Wertheim (2001) cita como exemplo as pinturas de Giotto di Bondone, na Capela Scrovegni, em Pádua, na Itália (anexo 3), que mostram em toda a sua extensão (do piso ao teto) a história da vida de Cristo. A visão do espectador é

convidada a um movimento em espiral, da direita para a esquerda, a fim de acompanhar os principais acontecimentos na vida de Jesus. O visitante da capela pode eleger qualquer ponto da história para depois voltar às demais, sem com isso perder a compreensão da narrativa.

Segundo Wertheim, a experiência de contemplar a obra, pintada na Capela Scrovegni, é uma experiência única, como se o espectador estivesse realmente contemplando Jesus, Anjos, Gabriel e Maria. Ao referir-se às obras de Giotto, Wertheim (2001, p.70) conclui que “o espaço virtual das imagens tornou-se uma extensão do espaço físico do edifício – uma outra parte da realidade ‘além’ da parede da igreja”.

Em suma, temos então um aparato físico-ótico (*camera obscura*) para servir de intermediador entre homem (artista) e objeto, como que renunciando a crescente interferência da arte pela técnica. As mudanças foram acontecendo aos poucos, onde cada vez menos o homem viria a intervir na produção da imagem, transferindo para uma máquina essa tarefa.

A partir de dispositivos como a *camera obscura* e a câmera fotográfica seriam obtidas imagens, cuja integridade será inquestionável, uma vez que elas não surgiram da impressão do artista em relação ao objeto, mas da reprodução exata deste.

Os dispositivos como intermediários entre o sujeito e o real são chamados de máquinas de visão, que funcionam como próteses do olho, cuja tarefa é “ver” em nosso lugar. Dubois (2004) classifica a *camera obscura* como uma máquina de visão simples, pois ela não propicia uma grande distância entre o sujeito e o real. Esses aparatos vão possibilitar o desenvolvimento das imagens técnicas, identificadas por Machado (1997), como aquelas que precisam de um dispositivo para serem enunciadas.

Em síntese, a arte renascentista inaugura os esforços dos artistas na busca pela captação do real em suas obras, supostamente com um maior ingrediente de fidedignidade. Esses artistas renunciaram, ainda, o uso de cálculos matemáticos na construção da imagem e a criação da obra de arte como parte do ambiente na qual está inserida, numa perspectiva tridimensional, proporcionando ao espectador uma experiência física de estar imerso naquele ambiente.

## 1.2 Fotografia: divisor da arte moderna

Os princípios da *camera obscura* e o surgimento das objetivas (lentes convexas e côncavas) foram determinantes para o surgimento da fotografia, concretizado no início do século XIX. Semelhante ao processo da *camera obscura*, o processo fotográfico tinha a luz como elemento regulador, tendo como diferencial a inscrição do objeto.

A fotografia marca uma nova fase na história das imagens, especialmente por dois motivos: permitir a automação do processo de produção e reconfigurar o cenário artístico, principalmente, o da pintura. A automação do processo de produção da imagem tem seu berço na Revolução Industrial, desencadeada no fim do século XVIII, na Inglaterra, cuja principal característica foi a mecanização dos sistemas de produção.

A fotografia encarrega-se então do registro do real, desobrigando a pintura de tal tarefa e forçando-a a renovar suas temáticas. Por conta das transformações impostas à pintura, a fotografia é para Gombrich (1999) um divisor da arte moderna. Ela “livrará” os artistas da representação do real ao mesmo tempo em que os incentiva a buscar novos temas em campos onde a máquina não poderia substituir seus trabalhos.

McLuhan (2006) destaca como a principal mudança trazida pela fotografia, o fato dela tirar da arte a tarefa de descrever o mundo. Tal modificação redundou em transformações na história da arte: em função dessa alteração de “foco”, a arte passa então a revelar um mundo abstrato, o da criatividade interior do artista. Isso se mostrará em algumas formas de expressão da época, como o expressionismo e a arte abstrata.

Alguns dos primeiros artistas a sentirem as mudanças daquele momento são os pintores, até então os principais “retratistas” da época. Eles perdem esse espaço com a automatização do processo da produção da imagem, ao trazer como promessa um registro visual exato por meio da câmera fotográfica.

A fotografia será uma das ferramentas do artista moderno que, como vimos em Gombrich (1999), vai expressar suas inquietações por meio de movimentos artísticos, especialmente o dadaísmo, criado pelo pintor francês Marcel Duchamp, em protesto à Primeira Guerra, em 1916. Para ele, assim como para outros artistas que aderiram ao movimento, os valores morais e estéticos haviam perdido sua

essência em decorrência da guerra, e expressavam esse descrédito por meio da antiarte e do absurdo (JANSON, 1996).

Além das artes plásticas, o movimento arregimentou representantes da literatura, música, teatro e poesia pela Europa, América do Norte e nos países em guerra. Os dadaístas substituíram o material utilizado tradicionalmente pelas artes, substituindo-o por pedaços e restos de objetos, como pregos, sacos, vaso sanitário etc.

O absurdo e a antiarte eram as palavras referentes ao movimento que, de acordo com Fayga (2004, p.341), avançou além dos protestos contra a guerra. Para o autor “[...] deu-se uma verdadeira descoberta de novos mundos da linguagem. Houve uma espécie de renascimento de materiais e técnicas”.

A fotografia foi uma das ferramentas utilizadas pelos artistas dadaístas na construção das obras visuais, nos processos conhecidos como fotograma<sup>1</sup>, colagem<sup>2</sup> e fotomontagem<sup>3</sup>, valorizando a “impessoalidade” (antes considerada como deficiência da fotografia e agora como virtude) da representação, numa crítica à arte tradicional.

Em suma, o surgimento da fotografia e as possibilidades trazidas pela mesma como a reprodução “fiel” do objeto registrado (aspecto esse que será explorado pelos jornais) e a automação da produção da imagem, marcam uma nova fase na produção artística, agora ainda mais influenciada pela técnica. Podemos destacar ainda o fato de que o registro da imagem, que cabia a um grupo seletivo de artistas (pintores), tornou-se acessível a um maior número de pessoas que não necessitavam de habilidade artística para tal.

A nova forma de registro de imagens dispensava assim as habilidades cultivadas por tantos anos pelos pintores, permitindo experimentações e tornando-se a ferramenta para a produção de imagens familiares e do cotidiano.

### **1.3A arte mediada pela técnica**

O surgimento de dispositivos na produção da imagem levanta alguns questionamentos sobre até que ponto a técnica interfere nesse processo. Primeiramente, vamos abordar a tensão trazida pelas técnicas à sociedade em

---

<sup>1</sup> Registro da imagem em papel fotográfico, sem uso de câmera.

<sup>2</sup> Técnica que consiste na junção de pedaços de papel, tecido ou pequenos objetos em um suporte geralmente plano.

<sup>3</sup> Reunião de fotografias (cortadas) dispostas de forma a criar uma – ou mais – nova fotografia.

Santos (1994) e Lévy (1999), para depois apresentarmos uma classificação da produção das imagens a partir da técnica utilizada para tal.

Logo de início, a tensão entre a fotografia e a pintura se deu pelo fato de a primeira não ser considerada arte pela segunda (GOMBRICH, 1999). Essa discussão foi suscitada, em grande parte, porque a fotografia, em comparação à pintura, não representaria uma criação artística. A máquina seria a responsável por isso, por excluir o homem da constituição da imagem.

Por outro lado, o homem interpreta e adapta a outros universos de referência as técnicas que vão surgindo para melhor uso fazer delas. Fato destacado por Santos (1994), ao declarar a evolução da técnica na sociedade como algo inerente à ação do homem ao longo dos séculos.

Santos (1994) divide essa relação técnica x homem em três períodos: Meio Natural, Meio Técnico e Meio Técnico-Científico-Informacional. No primeiro, o homem tirava o essencial a sua sobrevivência da natureza, tendo controle sobre as técnicas. Em relação à produção da imagem, podemos comparar esse período ao da *camera obscura*.

No Meio Técnico, onde o trabalho manual é substituído pelas máquinas (mecanização), o homem utiliza a técnica para modificar o natural, resultando em material mesclado de natural e artificial. Similarmente é quando o homem utiliza a câmera fotográfica para captar o “real”.

No Meio Técnico-Científico-Informacional, com a união entre técnica e ciência, percebe-se um conteúdo crescente de ciência, tecnologia e informação. Nesse período, os objetos técnicos tendem a ser ao mesmo tempo técnicos e informacionais, graças à extrema intencionalidade de sua produção e de sua localização. Assim, a energia principal de seu funcionamento é também a informação.

Em relação à produção da imagem, podemos relacionar o terceiro meio identificado por Santos com as tecnologias usadas nesse processo que, por conta da evolução dessas, permite uma imagem ser ao mesmo tempo técnica e informacional, a exemplo da infográfica. É uma imagem técnica porque, como destaca Machado (1997), precisa de um dispositivo para ser enunciada, e informacional porque possibilita sua transformação em dados nos quais estarão contidas as informações de sua constituição. A forma como se dá a constituição da imagem infográfica será abordada em tópico específico.

De um período a outro apontado por Santos, percebe-se um “salto” técnico, aspecto este abordado por Lévy (1999, p. 28): “Apesar de ainda numa trajetória recente, a técnica tem evoluído com tal rapidez que mesmo aqueles que estão acompanhando essas mudanças muitas vezes não conseguem acompanhar a celeridade”.

Sobre o tema Lévy defende que a técnica nasce no seio de uma cultura, onde mantém relações de condicionamento na sociedade onde está inserida, interferindo em suas relações em vários níveis, sem, contudo, determiná-la.

Em relação à imagem, a mesma faz parte da história da sociedade desde os seus primórdios, com as inscrições nas cavernas, e tem sido moldada pelos instrumentos que a produzem. Eles permitem um maior ou menor grau de exatidão em relação ao objeto representado e determinam a reprodução dessa imagem e ainda a sua forma de produção.

Percebemos então que, após os primeiros momentos de tensão entre a arte e a técnica, surge uma relação de trocas, onde cada uma se utilizará das potencialidades da outra, fazendo surgir novas formas de expressão na arte, mediadas pela técnica.

#### **1.4 Categorização da imagem a partir da técnica**

Couchot (1993), Virilio (2002), Nöth e Santaella (2008) e Dubois (2004) propõem uma reflexão mais aprofundada sobre o estatuto da imagem na modernidade, a partir dos meios técnicos pelos quais a imagem é produzida.

Para Couchot (1993), a história da produção da imagem se divide em duas fases: a da representação e da simulação. A fase da representação é marcada pela lógica figurativa ótica. Sua principal característica é a existência de um objeto real anteriormente à produção da imagem, o referente.

Assim a representação consegue captar, num plano bidimensional, um objeto originalmente tridimensional, tendo como princípio o de proporcionar a ilusão do real ao espectador. Compreendem a mencionada fase as imagens produzidas pela pintura, fotografia, cinema e vídeo. Todas demandam o mesmo processo: o da formação da imagem a partir de uma emanção luminosa, onde cada ponto da imagem produzida corresponde a um ponto da imagem real.

Na fase da simulação, teríamos imagens constituídas não como representação de algo real, mas como uma reconstituição tecnológica delas. Em comparação à fase representacional, é uma imagem que existe, independentemente do mundo visível, pois não estará inserida nele, não é uma imagem que depende de um referente para poder existir.

Para Couchot (1993, p. 42) a imagem gerada pelo computador “[...] o reconstrói (real), fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética”.

Virilio (2002) propõe uma divisão por “eras”, a fim de compreender o estatuto da imagem na contemporaneidade. A primeira é a lógica formal e abrange a produção da imagem na pintura, na gravura e na arquitetura; a segunda é a lógica dialética e consiste na era da fotografia e da cinematografia. Por fim, a lógica paradoxal, iniciada com a videografia, infografia e a holografia (técnica fotográfica que utiliza raio *laser*).

O autor se dedica à compreensão da era da lógica paradoxal, por ser mais contemporânea. Ela corresponde à fase de simulação, abordada anteriormente em Couchot. A contribuição de Virilio está no fato da discussão da velocidade da produção de imagem chegar a um ponto que dificulta a percepção do espectador, que não mais distinguiria entre a imagem real e a simulada. Essa deficiência de percepção se dá pelas próprias limitações do espectador, obrigando-o a criar novos mecanismos de captação e percepção, num tempo que ele chama de tempo da visão sintética e da automação da percepção.

Assim como Virilio, Nöth e Santaella (2008) dividem a produção da imagem em três momentos, denominados de paradigmas (modelos). São eles: o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico.

Fazem parte do primeiro paradigma as imagens produzidas artesanalmente (pintura, escultura); do segundo, aquelas dependentes de uma máquina de registro (fotografia e vídeo); do terceiro, as imagens infográficas, resultadas de cálculos numéricos. Nöth e Santaella (2008) se detêm num estudo mais detalhado na questão da técnica sobre a produção, apontando seis consequências dos meios de produção da imagem. São elas: o armazenamento, o papel do agente produtor, a natureza da imagem, a relação da imagem com o mundo, nos meios de transmissão e o papel do receptor.

Já Dubois (2004), ao longo da classificação da produção de imagens, leva em conta o “lugar” do sujeito e do real no processo mediado pela máquina. Surgem assim cinco fases: a primeira antecede a fotografia, denominada de pré-configuração onde máquinas ópticas “organizam o olhar, facilitam a apreensão do real, reproduzem, imitam, controlam, medem ou aprofundam a percepção visual do olho humano, mas nunca chegam a desenhar propriamente a imagem sobre um suporte” (DUBOIS, 2004, p.36-37).

A segunda fase se inicia com o surgimento da fotografia, cuja característica será a inscrição da imagem no material fotográfico por meio de processo químico possível com a descoberta da emulsão que possibilitaria a inscrição da imagem. A emulsão era à base de sais de prata, componentes sensíveis à luz.

A terceira fase será a de visualização, identificada por Dubois como máquina da ordem três, pois, além de organizar (fase 1) e inscrever (fase 2), ela permite a projeção da imagem gerada, sendo o cinematógrafo a máquina representante dessa fase, pois se trata de uma máquina de recepção do objeto visual. O cinematógrafo é a máquina que vai dotar a fotografia de movimento, ao projetar 16 fotogramas por segundo.

A televisão e o vídeo marcam a fase das máquinas de ordem quatro, cuja especificidade é a transmissão. Agora, é possível, por meio de receptores, que muitos recebam ao mesmo tempo e em tempo real a mesma informação (imagem).

Por fim, a quinta e última fase é marcada pelo surgimento da imagem infográfica, aquela gerada pelo computador. Sobre o assunto, Dubois (2004) destaca principalmente a possibilidade de a mesma simular o real, como destacado por Couchot (1993).

Com exceção de Virilio (2002), os demais autores colocam a imagem de síntese em uma categoria única, apontando-a como aquela que causou ruptura no processo de feitura da imagem. Santaella e Nöth (2008) consideram necessárias algumas reformulações na classificação de Couchot, principalmente pelo fato dele identificar a imagem infográfica unicamente como de simulação. Os autores não veem ausência do referente no caso da imagem simulada e citam a teoria de signos de Pierce, na qual o objeto representado pode ter referência em qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada (p. 160).

Diante do exposto, entendemos que as categorizações apontadas aqui se referem aos mesmos processos de produção de imagens, mudando apenas os critérios para agrupá-las.

Abordaremos a seguir os principais tipos de imagem identificados pelos autores, a fim de melhor compreender como se constitui cada uma. São elas: a fotográfica, a cinematográfica, a televisiva e a videográfica, a digital e a de síntese.

#### **1.4.1 Imagem fotográfica**

A fotografia consiste numa técnica de gravação de uma imagem em material sensível à luz. Ainda que os princípios da fotografia estivessem inseridos em outros aparatos (como a *camera obscura*), só foi possível seu desenvolvimento a partir da descoberta dos sais de prata, material sensível à luz, no fim do século XIX.

A imagem considerada como a primeira fotografia (anexo 4) produzida no mundo é atribuída ao francês Joseph Nicéphore Niépce, em 1826. A imagem gravada numa placa de estanho recoberta com betume (derivado do petróleo), precisou de oito horas de exposição à luz do sol para ser revelada.

O processo evoluiu passando pelo daguerreotipo, criado em 1835, que usava prata numa placa de cobre para fixação da imagem, e pela criação do negativo (que permite cópias) por William Fox Talbot. O filme sensível à luz utilizado pela fotografia será o de 35 milímetros, que depois passará por processo de revelação com aplicação de produtos químicos.

Com a fotografia, a produção da imagem ganha um novo patamar. Além de uma imagem mais exata (semelhante ao objeto fotografado), ela possibilita a automação do processo, reduzindo o tempo de criação e a possibilidade infinita de cópias. Como destacado anteriormente, a fotografia causou uma ruptura na cultura das imagens ao liberar o artista (pintor) do registro de imagens que agora poderia ser facilmente cumprido por ela.

#### **1.4.2 Imagem cinematográfica**

A imagem cinematográfica resulta da exposição de um conjunto de fotografias, em determinada velocidade, criando a ilusão de movimento. Isso é possível porque no processo de recepção da imagem por parte do espectador,

ocorre um fenômeno ótico conhecido como persistência retiniana, que retém a imagem na retina milésimos de segundos depois de retirada. Com isso, o olho humano não percebe o corte entre uma imagem e outra e tem a impressão de continuidade.

A imagem de cinema é registrada, em grande parte, em película de 35 milímetros, a mesma bitola utilizada pelos irmãos Lumière, no início do cinema. No entanto, a ilusão de movimento não era perfeita porque eles projetavam apenas 16 fotogramas por segundo, o que vigorou até a década de 1920. Machado (1997, p. 21) destaca que foram anos de estudos para aprimorar a ilusão de movimento produzida pelo cinema, a fim de “produzir um efeito de continuidade sobre uma sequência de imagens descontínuas”. Hoje, são 24 quadros por segundo.

No início do cinema, a imagem em movimento era uma experiência individual, por meio do cinetoscópio, criado por Thomas Edison, em 1894. O espectador pagava uma quantia para assistir a filmes de aproximadamente 20 segundos. No ano seguinte, surge o cinematógrafo dos irmãos Lumière, a máquina que permitia a filmagem, reprodução dos filmes e projeção em grande tela. A tecnologia utilizada na projeção de filmes será melhor abordada no capítulo 2.

### **1.4.3 Imagens televisiva e videográfica**

De acordo com Machado (2007), são imagens de constituição eletrônica que, a exemplo da fotografia e do filme, resultam da captação e exibição de figuras do mundo visível. Trata-se da “tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica, que podem ser transportados ou armazenados de forma eletromagnética” (MACHADO, p.22). São imagens que vão inaugurar a captação e transmissão simultânea de imagem (em movimento) e som.

As imagens videográficas surgiram para transmissão via ondas sonoras, necessitando ser decompostas. Elas diferem das fotográficas, pois cada frame não representa uma imagem uniforme, mas, sim, um conjunto de informações disposto em linhas entrelaçadas (BOCCATO, 2001a).

Por se constituir de um processo, Dubois (2004) afirma que a imagem eletrônica “é muitas coisas, mas nunca imagem”, pois ela vai se formar no momento de sua exibição, não existindo anteriormente ou posteriormente. Ela só existe no tempo, mas não no espaço. “Não existe mais imagem-fonte. Não há mais nada para

se ver que seja material” (DUBOIS, 2004, p. 63). Assim, sem materialidade, a imagem eletrônica só serviria para ser transmitida.

De acordo com Santaella (2006), a constituição da imagem televisiva e do vídeo é a mesma, diferindo-se ambas apenas quanto à linguagem e regime de visualidade. O vídeo tomou ainda o lugar da fotografia nas reuniões familiares, sociais, entre outras, dispensando pessoal técnico especializado e estúdios, como ocorria com a televisão. “As antigas e nítidas distinções entre produtores e receptores da imagem televisiva começaram a se borrar, pois qualquer pessoa com uma câmera na mão tornou-se potencialmente um produtor” (p. 187).

#### **1.4.4 Imagem digital**

Conforme Parente (1993, p. 284), a imagem digital é aquela “obtida através da digitalização de cada um dos *pixels*<sup>4</sup>, através da atribuição de números para cada um deles”. Logo, elementos que existem em formatos analógicos como fotografia, vídeo e filme e também textos podem ser transformados em imagem digital.

A imagem digital tem sua história atrelada à do computador, porque por meio dele se procede a digitalização (conversão de dados contínuos em representação numérica). Ainda na década de 1970, a indústria cinematográfica passa a digitalizar o filme (película) a fim de manipular a imagem, criando efeitos especiais. Fotografias em suporte de papel também são digitalizadas e convertidas em arquivos de computador.

Foi apenas na década de 1990, que a fotografia rendeu-se definitivamente à imagem digital, com o lançamento da primeira câmera digital comercial pela empresa Kodak, a DCS100.

A luz também será o fator de sensibilização da fotografia digital, só que em vez de um filme sensível, a imagem será gravada em um sensor chamado de CCD, composto por circuitos integrados. Ele vai convertê-la em um código eletrônico digital, uma matriz de números digitais (HARRIS, s.d.).

---

<sup>4</sup> Elemento mínimo constituinte da imagem.

### 1.4.5 Imagem de síntese

É uma imagem resultante de cálculos gerados pelo computador, também conhecida como imagem infográfica, numérica, sintética e digital. Sob a ótica de Santaella (2006) é uma imagem feita de números e algoritmos. E

só pode ser visualizada na tela do monitor porque este é composto de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados pixels, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas (SANTAELLA, 2006, p.190).

Assim, o computador, por meio de suas operações complexas, permite que uma operação abstrata matemática se torne visível ao assumir uma forma imagética em sua tela. Em suma, visualmente a imagem de síntese é semelhante à imagem produzida por uma fotografia, por um vídeo, por um filme, mas a diferença está na sua constituição - a numérica.

Para explicitar a constituição da imagem infográfica, vamos recorrer a divisão de Santaella (2006) dessa produção em três fases: na primeira, o programador constrói modelo de um objeto numa matriz de números, algoritmos ou instruções de um programa que fornecerão informações para o computador proceder aos cálculos; na segunda fase, a matriz deve ser transformada de acordo com outros modelos de visualização ou algoritmos de simulação da imagem; e, por fim, o computador traduzirá essa matriz em *pixels*, tornando assim o objeto visível em uma tela de computador.

A imagem de síntese é por natureza também digital, pois ela é criada a partir de matrizes numéricas<sup>5</sup>. Já a imagem digital não é uma imagem de síntese, pois ela pressupõe a digitalização de imagens de outra natureza, como a analógica, que depois serão transformadas em matrizes numéricas. Em suma, a imagem de síntese “nasce” numérica e a digital ainda será transformada em tal.

Esclarecemos que ao falarmos do processo produtivo da imagem nos reportaremos à imagem de síntese e ao mencionarmos a produção cinematográfica em si, trataremos da imagem digital que, como vimos, pode tanto referir-se à imagem resultante da digitalização da imagem analógica quanto da imagem criada por computador. Essa distinção se faz necessária tendo em vista que o uso da

<sup>5</sup> Matriz numérica consiste no agrupamento de números na horizontal (linhas) e vertical (coluna).

imagem de síntese se dá em grande medida na criação de efeitos especiais, como veremos adiante, enquanto a imagem digital será utilizada na captação e edição de filmes de realizadores independentes.

### **1.5 Os paradigmas da produção da imagem**

Nöth e Santaella (2008) discutem as condições do meio de produção da imagem e se essas interferem em sua produção. Para isso, eles vão comparar as imagens produzidas em cada um dos paradigmas propostos (pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico) já explicitados. As características apontadas por eles possibilitam compreender as principais mudanças operadas na imagem, da pintura à infografia.

No entanto, dos tópicos sugeridos por eles, vamos nos deter apenas em: a) armazenamento; b) papel do agente produtor; e c) à natureza da imagem, pois os demais já serão amplamente abordados ao tratarmos do realismo na imagem de síntese, da reprodutibilidade técnica em Benjamin (1994) e das artes do virtual.

#### **1.5.1 Consequências nos meios de armazenamento**

Enquanto no paradigma pré-fotográfico o suporte de armazenamento da imagem era único e sujeito à deterioração (caso de um quadro, por exemplo), no segundo paradigma, com a película fotográfica, tanto a fotografia quanto o filme ganham uma materialidade que pode ser copiada, a fim de garantir sua durabilidade.

No período pós-fotográfico, com a imagem de síntese, as possibilidades de armazenamento são maiores em comparação às demais imagens, tendo em vista que se trata de uma imagem armazenada em memória de computador e estes apresentam capacidade cada vez maior. Se por um lado, o armazenamento no referido período é maior, na mesma proporção ele se torna imaterial. A imagem de síntese existe em um programa de computador responsável por realizar alguns cálculos para que possa ser visualizada na tela.

Quanto à imaterialidade da imagem, acentuada do primeiro ao terceiro paradigma, Dubois (2004) destaca o seguinte: surge com a imagem de cinema, que existe apenas em seu suporte. A imagem está presente na película, mas precisa de um equipamento (projektor) para ser vista, mas, ainda que projetada na tela, não

pode ser tocada, pois não passa de um simples reflexo. De igual forma, o movimento produzido pelo cinema não existe enquanto matéria. É uma ilusão proporcionada pela passagem de 24 fotogramas no tempo de um segundo. A imagem de cinema é assim duplamente imaterial. “No fundo, a imagem de cinema não existe enquanto objeto ou matéria” (DUBOIS, 2004, p.63), a exemplo da imagem videográfica.

Por meio da imagem eletrônica, base da televisão e do vídeo, há o desaparecimento da materialidade por completo, mas é a imagem de síntese que levará essa ausência material ao extremo. Para compensar a falta de materialidade, o campo da informática buscou intensificar o tato e desenvolveu ferramentas para possibilitar a *interface* entre computador e espectador. Lévy (1999) conceitua *interface* como “aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário” (p.37) e Dubois (2004) a identifica como “próteses da mão”. Surgem então os *mouses*, as telas *touch screen* entre outros produtos – encarregados de proporcionar a “falsa materialidade do tato”. Os mesmos serão abordados posteriormente ao tratarmos de *interfaces* e realidade virtual possibilitada pela imagem de síntese.

### **1.5.2 Consequências no papel do agente produtor**

À medida que as máquinas evoluem, elas vão redimensionar o papel do agente produtor, ou seja, o artista no processo de produção de imagem. No paradigma pré-fotográfico, o artista era conduzido pela imaginação e criatividade na produção da imagem; no fotográfico, o ponto de vista do agente prevalece sobre a máquina - instrumento para capturar o olhar dele sobre o real.

No terceiro paradigma ocorre uma grande mudança: o agente produtor necessita tão somente desenvolver a capacidade para realizar cálculos, pois são esses que vão guiar sua criação, assim como intervir sobre ela. De acordo com Nöth e Santaella (2008), ele se torna assim um manipulador, cujo processo de criação artística difere totalmente dos anteriores. “O pintor dá corpo ao pensamento figurado; o fotógrafo, ao pensamento performático, decisório; enquanto o programador representa o pensamento lógico experimental”. (NÖTH; SANTAELLA, 2008, p. 170)

A partir das características apontadas por Santaella e Nöth quanto ao agente produtor no paradigma pós-fotográfico e também de leituras de autores que falam da criação da imagem de síntese, propomos uma divisão clara dos tipos de agentes produtores nesse tópico. Em alguns casos, aqueles que trabalham com a criação em computação gráfica, realmente possuem conhecimentos específicos para realizar os cálculos, mas, dada a *interface* com os computadores, é possível ainda ser agente produtor sem, necessariamente, conhecer os complexos cálculos numéricos por trás da produção no período pós-fotográfico.

Logo, um animador que cria personagens, cenários ou desenvolve movimentos para atores virtuais, tem conhecimento de geometria; conhecimento esse que não é necessário ao artista que manipula programa de computador para sua criação. Ele não precisa conhecer a linguagem computacional para produzir imagens, mas apenas inserir comandos para que o programa de computador faça isso por ele, como ocorreu com a fotografia, que dispensou o trabalho do artista pelo simples apertar de um botão.

### **1.5.3 Conseqüências para a natureza da imagem**

As imagens do período pré-fotográfico são resultantes de uma imitação, de uma figuração do visível e do invisível, enquanto no fotográfico são reproduções por captação e reflexo de um quadro específico eleito pelo fotógrafo, tornando-se assim num fragmento do real.

Por ser obtida de forma automática e sem a interferência do artista entre a imagem e seu referente, a fotografia ganha *status* de imagem “verdadeira”, servindo como testemunho fiel do que estava sendo retratado. Isso muda com a imagem de síntese que, por ser resultante de cálculos numéricos, é passível de manipulação, descaracterizando sua constituição original.

Ela é uma simulação do real, espelhada em modelos que surgem das variações de um objeto ou situação dada. Machado (1997) e Couchot (1993) falam sobre esses modelos. O primeiro destaca que, com a imagem de síntese, o realismo se torna “desencarnado”, sem qualquer referência ao real captado pela câmera. Assim, “o realismo praticado na era da informática é um realismo essencialmente *conceitual*, elaborado a partir de modelos matemáticos e não de dados físicos arrancados da realidade visível” (MACHADO, 1997, p. 232).

Já Couchot lembra que tanto a imagem de síntese quanto a imagem ótica, recorrem a modelos para representarem a realidade, embora em ordem diferenciada. Enquanto a imagem ótica utiliza modelos materiais concretos, a imagem numérica utiliza modelos abstratos oriundos do campo científico, especialmente das ciências “duras” (matemática, física, química) e da vida (psicologia cognitiva, linguística).

Em suma, com a contribuição dos autores quanto às mudanças pelas quais a imagem passou em sua constituição, vistas principalmente pelo aspecto técnico, podemos concluir que ainda que a imagem se mantenha como “signo que representa o mundo visual ou visualmente imaginável (NOTH, 2006)”, o mesmo não acontece com sua morfogênese (forma de criação).

O grande agente transformador foi a técnica utilizada, ainda que a mais recente delas, a infografia, não tenha sido criada para esse fim. Foram os produtores de imagem que perceberam as potencialidades da tecnologia e a usaram para os fins que lhe aproovessem.

Conforme Santaella (2006) é possível apontar como as principais mudanças impulsionadas pela técnica a questão da visualidade, da natureza e da impressão de realidade da imagem. Das imagens das cavernas às imagens voláteis<sup>6</sup>, percebe-se uma maior fluidez das imagens que passam a abolir o suporte físico em nome de uma imaterialidade, ou melhor, virtualidade. As imagens existem, são percebidas e visualizadas, mas não estão mais presas a uma existência física.

Quanto à natureza, as imagens produzidas pela pintura, pela fotografia e pelo vídeo são indistintas das imagens de síntese. Estas por sinal importam técnicas e processos daquelas, numa troca que abole os limites entre uma e outra. “Assim também, a computação gráfica herdou caracteres plásticos da pintura e, evidentemente da fotografia e, simultaneamente, veio produzir uma verdadeira revolução no mundo da fotografia, através das manipulações que possibilita” (SANTAELLA, 2003, p. 136-137). Os próprios engenheiros de produção gráfica<sup>7</sup> referem-se à pintura no processo de criação de personagens e cenários a partir de modelos gerados pelas cores reais.

---

<sup>6</sup> Termo cunhado por Lúcia Santaella para referir-se às imagens produzidas em qualquer situação, em qualquer lugar, por equipamentos como câmeras fotográficas digitais e celulares.

<sup>7</sup> O filme Capitão Sky e o mundo de amanhã (2004) foi filmado em preto em branco e depois colorido pelo processo *technicolor*. Como o processo trabalha com diferentes camadas de cores, os animadores comparam essa etapa de coloração à pintura.

Quanto à impressão da realidade, temos as primeiras técnicas de produção que buscavam representar o real, onde cada ponto da imagem representava um ponto da imagem real. Já a lógica figurativa das imagens de síntese é outra. Como aponta Couchot (2003, p.43, grifo do autor), “nenhum ponto de *qualquer objeto real preexistente* corresponde ao *pixel*”.

## **1.6 Características da imagem de síntese**

A seguir, a partir do que foi abordado sobre imagem de síntese, vamos identificar as principais características desta, a fim de compreender as mudanças trazidas. São elas: virtualidade, simulação, hibridação e hiper-reprodução.

### **1.6.1 Virtualidade**

A principal característica da imagem de síntese é “ser redutível aos pequenos elementos que a constituem, chamados pixels” (PLAZA, 1993, p. 73). Diferentemente das imagens produzidas de forma artesanal (pintura) e com auxílio de uma máquina (fotografia), a imagem de síntese resulta de operações abstratas, modelos, programas e cálculos (NÖTH; SANTAELLA, 2008).

Segundo Santaella (2003), muda com isso o referente dessas fotografias que não é mais um objeto visível, mas sim o conhecimento do processo físico envolvido, mais o conhecimento da geometria dos objetos, ambos somados aos conhecimentos de como traduzir esse processo físico em algoritmos.

Um personagem criado por computação gráfica, por exemplo, primeiramente ganha forma geométrica para que depois sua superfície seja recoberta (pele, pêlos), colorida, entre outros processos envolvidos em sua constituição. Ainda que tomem por base características reais (cor, densidade, textura, entre outros), essas não serão “representadas” pelo computador, mas duplicadas a partir de cálculos numéricos.

Nesse sentido, a imagem passa por um processo de “desmaterialização” deixando de ser “objetal” para tornar-se “virtual” (DUBOIS, 2004, p. 60). Como exemplos da primeira, é possível citar um quadro ou uma foto, objetos que podemos tatear, manusear, ainda que o primeiro possibilite um leque de sensações

relativamente maior em comparação ao segundo, uma vez que a tinta disposta sobre a tela adquire textura e relevo, o mesmo não ocorrendo com a fotografia.

Lévy (1999) destaca três principais sentidos para a palavra virtual. O primeiro, de ordem técnica e oriundo da informática, conceitua como virtual “se sua origem for uma descrição digital em uma memória do computador”; o segundo, corrente, onde a palavra virtual significa irrealidade; e o terceiro, filosófico. Neste, é virtual “*aquilo que existe apenas em potência, não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma *atualização*” (LÉVY, 1999, p. 47, grifo do autor).

O primeiro e segundo conceitos têm sido utilizados quase como sinônimos, onde virtual é igual imagem digital e irreal (falsa). De acordo com Lévy, o problema é que o virtual tem sido visto como o oposto do real, o que para ele é infundado e recorre ao conceito filosófico: o virtual está inserido na realidade e tem potencial para tornar-se real.

Lévy afirma que o virtual é real, existindo mesmo sem estar presente e se constituindo numa fonte inesgotável de atualizações. Na informação digital, por exemplo, os números que a compõem (0 e 1) não são visíveis ao homem, mas estão contidos na informação que se torna atual por meio da exibição, possibilitada pela tela do computador. “Se quiséssemos montar um paralelo com o sentido filosófico, diríamos que a imagem é virtual na memória do computador e atual na tela” (LÉVY, 1999, p. 73).

Ao longo do trabalho, ao referirmo-nos à imagem de síntese como virtual faremos uso do conceito filosófico, por entendermos que o mesmo atende às discussões propostas neste trabalho. Assim, a imagem de síntese é uma imagem virtual porque existe em potência, passível de atualização, logo, de concretizar-se por meio da tela do computador.

### **1.6.2 Simulação**

Baudrillard (1991) aponta a simulação como um aniquilamento de toda a referência, a negação do signo (elemento representante do mundo visível) como valor. Para o autor, a simulação surge como uma oposição à representação, onde esta pressupõe a equivalência entre signo e o real e o simulacro seria a ausência do signo que mantivesse uma relação com o mundo real.

Simulacro, segundo Aumont (1995, p. 102), “[...] é um objeto artificial que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso – sem que, por isso, lhe seja semelhante”. Não se trata de uma imagem projetada – do real para o suporte de inscrição ou transmissão – mas tão somente de uma imagem criada a partir de cálculos numéricos sem qualquer referência no real.

Para Aumont (1995), o objetivo do simulacro é tão somente o de ilusão parcial, uma vez que o espectador sabe que está diante de uma simulação do real. Ele cita como exemplo os simuladores de voo, que mesmo com seus painéis semelhantes aos de um avião, não fazem com que o piloto os confunda com a realidade. Assim, o objetivo dos simuladores não é ilusionista, mas tão somente imitar situações necessárias à aprendizagem dos pilotos.

Quéau (1999) destaca a perfectibilidade da simulação ao enfatizar ser a simulação mais eficaz que o real, já que podemos criar qualquer tipo de combinação de panes ou de acidentes e testar todas as configurações de voo, mesmo os mais improváveis.

Como vimos anteriormente ao falar da produção da imagem, Santaella não concorda com a ausência do referente em relação à imagem por simulação e ela vai apoiar sua posição na teoria de signos de Pierce. Representação e simulação pressupõem um referente, argumento defendido pela autora citada.

Baudrillard (1991) não vê existência desse referente na simulação, que para ele traria modificações profundas em relação à imagem representativa. Imagens geradas pelo computador seriam produtos sem origem e nem realidade, criando o que denomina de imagem hiper-real, aquela que mesmo sendo virtual é mais real que o real. Assim, para Baudrillard, o hiper-real é uma realidade criada sem referencialidade no real, mas capaz de substituí-la como tal.

O autor propõe as fases sucessivas da imagem na qual ela: 1. é um reflexo de uma realidade profunda; 2. mascara e deforma uma realidade profunda; 3. mascara a ausência de realidade profunda; e 4. não tem relação com qualquer realidade: é o seu simulacro puro.

Baudrillard exemplifica sua ideia de hiper-real com um mapa. Esse consiste num simulacro de um território, pois dá apenas uma ideia de como ele é, não o sendo exatamente. É apenas um pedaço de papel com traços que simulam um território real.

No entanto, em se tratando em época de hiper-real, o mapa não mais precede o território. É possível constituir um simulacro desse território sem que esse faça referência a este, uma imagem que é mais real que o real.

Parente (1993) destaca que a simulação é utilizada basicamente em dois campos: o primeiro, relacionado à criação de efeitos especiais para o audiovisual, incluindo aí o cinema; e o segundo, à realidade virtual (simulação que permite ao explorador a sensação física de estar imerso em determinada situação) para o aprimoramento de desempenho, como as experimentações com simuladores de voo, já citados por Aumont.

Sumarizando, a imagem de síntese significa uma ruptura na representação da imagem que até então era constituída a partir de um referente no real. Agora, com as possibilidades da computação gráfica, essa imagem por si só pode ser tomada como o próprio referente, pois não necessita de uma imagem anterior para ser constituída. Essa transformação está presente nas fases propostas por Baudrillard onde, anteriormente, a imagem constituía-se de um reflexo da imagem para então negar essa imagem, tornando-se apenas um simulacro da mesma.

### **1.6.3 Hibridação**

No campo das artes, Santaella (2003, p. 135) define hibridação (ou hibridização) como um processo de “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”.

No campo específico das imagens, podemos definir hibridação como a reunião de imagens de diferentes constituições, como desenho, fotografia, pintura, vídeo e infográfica. Desse modo, apontam-se dois tipos de hibridação da imagem: aquela onde temos imagens distintas, podendo ser misturadas como desenho e fotografia, vídeo e filme; e, outra, quando todo tipo de imagem assume um código único, o digital.

O último processo acontece por meio da digitalização da imagem, transformando todos em um mesmo material a ser manipulado, no caso, números. Todas as informações convertidas para dados digitais compartilham do mesmo código, o que representa um leque de possibilidades para a criação artística, cujo limite será a imaginação e a criatividade do artista.

Rombes (2009) diz que a hibridação faz parte do cinema desde os seus primórdios. Ele cita o fato de que além da imagem, o espectador contava com o texto (legendas ou intertítulos) na era muda, por exemplo, para a compreensão do filme. Para o autor, o cinema é a multimídia original moderna, função hoje operacionalizada pelo computador.

Araújo (2007) discute a hibridação das imagens a partir da expressão “estética da hipervenção”, criada por ela a fim de explicar as relações entre arte e tecnologia. Assim, hipervenção refere-se à virtual ou hiper-real e “venção”, numa possível junção das palavras invenção e intervenção. A partir dessa estética, as imagens resultantes de fusão não podem ser classificadas de acordo com os parâmetros que definem o que é uma fotografia ou uma pintura, porque são formas híbridas.

A dificuldade na classificação dessas imagens existe por se tratar de uma estética recente, impulsionada pela imagem de síntese. Araújo cita o exemplo do filme “*Imagining Indians*”, de Victor Masayesva, recusado em festivais de cinema por não ter sido possível classificá-lo claramente como documentário ou como filme de ficção, pois sua narrativa foi construída com elementos de ambos os gêneros.

A autora apresenta outros exemplos entre os quais se podem identificar outros níveis de hibridação, como entre ator real e imagem sintética (cenário), entre linguagens como cinema, literatura e teatro e entre imagens eletrônicas e digital. “Em síntese, as formas híbridas são novos tipos de linguagem que se comunicam entre si em processos de fusão e interação” (ARAÚJO, 2007, p. 57).

O termo hibridação tem sido apropriado nos estudos sobre cultura e arte, quanto à fusão e interação destes. No contexto, Canclini (2006) discute a variedade cultural presente na sociedade. Para ele, a hibridação seria um resultado direto da modernidade – responsável por trazer transformações à sociedade como a própria expansão das cidades, para onde convergiram pessoas de diferentes localidades, ou seja, de diferentes culturas. A cidade seria assim o ponto de encontro de diferentes culturas e também o berço de tensões que surgem entre elas, onde a modernização era vista como inimiga.

Para Canclini, a mistura entre as culturas culta e popular é um processo natural resultado das mudanças da modernidade. Contudo, isso não significa o fim dessas culturas, pois, ainda que vivendo em uma mesma localidade, todas conseguiriam manter sua própria identidade.

Machado (2008) vê a cisão entre os vários níveis de cultura como resultado da época atual e acrescenta: o universo da cultura hoje é o mais híbrido do que em qualquer período, impossibilitando até mesmo uma divisão clara dos limites entre os níveis de cultura, como destacado por Araújo (2007). Machado vai concentrar-se no hibridismo das artes que é facilitado por meio da aproximação dessas com as novas tecnologias.

Essa relação, que permitiu uma renovação nas formas de expressão artística, é denominada por ele de “artemídia”. O termo é oriundo da expressão inglesa *media arts* e compreende “as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa” (MACHADO, 2008). O campo ampliou-se e agora não se fala apenas na arte utilizando recursos tecnológicos, mas até mesmo uma aproximação dessas artes às quais Machado chama de “convergência dos meios”.

Mas não se trata apenas de uma estratégia para *compreender* as novas imagens: essa é a maneira como a indústria inteira do audiovisual agora *funciona*. As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. Cada plano agora é um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. [...]. Não só as origens são diferentes, mas essas imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de este trânsito se tornar sua característica mais marcante (MACHADO, 2008, p.70).

De acordo com Santaella (2003), até o século XIX a cultura poderia ser classificada basicamente em dois grupos: a erudita (das elites) e a popular (produzida no seio das classes dominadas). Foi o advento da cultura de massas, propiciado pelo surgimento dos meios de reprodução técnico-industrial, como jornal e foto, e dos meios de eletrônicos de difusão da informação, como rádio e televisão, que ruíram com as divisas entre erudito e popular. “[...] Disso resultam cruzamentos culturais em que o tradicional e o moderno, o artesanal e o industrial mesclam-se em tecidos híbridos e voláteis próprios das culturas urbanas” (SANTAELLA, 2003, p. 52).

As críticas à hibridação das culturas surgiram por se acreditar que os mitos seriam substituídos pelo conhecimento científico, o artesanato pela expansão da indústria e os livros pelos meios audiovisuais de comunicação. No centro dessa discussão, estavam os tradicionais, interessados numa cultura nacional e popular autêntica, imune à industrialização, à massificação e às influências estrangeiras, e do outro, os modernizadores que “confiaram à experimentação e à inovação autônomas suas fantasias de progresso” (CANCLINI, 2006, p. 21).

Santaella (2003) aponta o movimento dadaísta como o precursor da hibridação das artes. Como vimos anteriormente, nele, os artistas de vários campos misturaram materiais e técnicas, especialmente àqueles que não eram de uso comum nas artes, no que foi denominado de antiarte.

A expansão dos meios de comunicação e da cultura de massa, nos anos 50, e a proliferação de instalações e ambientes, na década de 70, também contribuíram para o processo de hibridação nas artes. “Os processos artísticos, a partir da *pop art*<sup>8</sup>, por exemplo, começaram a apresentar processos de misturas de meios e efeitos, especialmente dos pictóricos e fotográficos” (SANTAELLA, 2003, p. 137).

Exemplificando a hibridação das imagens, Santaella destaca que a fotografia e a pintura importaram elementos e traços estilísticos uma da outra. “[...] do modo como as imagens se acasalam e se interpenetram no cotidiano até o ponto de se poder afirmar que a mistura se constitui no estatuto mesmo da imagem contemporânea”.

#### **1.6.4 Hiper-reprodução**

A questão da reprodutibilidade da obra de arte e as consequências dessa foram tratadas por Benjamin (1994) por ocasião da automatização da produção da imagem com o surgimento da técnica fotográfica. Vamos recorrer a ele para compreender as mudanças pelas quais a arte passou e em que medida isso ocorre hoje com as infinitas possibilidades da imagem de síntese.

O autor destaca que a obra de arte sempre foi reprodutível, fosse com o intuito para a difusão de obras fosse para a venda destas. Até o surgimento da fotografia, essa reprodução era feita com outras técnicas, mas é a câmera

---

<sup>8</sup> Valorização das manifestações da cultura de massa produzida pelos veículos de comunicação.

fotográfica que vai representar um salto ao permitir uma reprodução em escala quase industrial.

Com isso, para Benjamin, no cenário de reprodutibilidade, já não é possível discernir o original da cópia e com isso se perdem características até então intrínsecas à obra de arte, como a aura e a autenticidade.

A primeira conferia uma existência única, na qual estão inscritas as transformações pelas quais passou, mas que é perdida no processo reprodutivo. A aura se constituía assim em “figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja” (BENJAMIN, 1994, p. 170).

Ao comentar o texto de Benjamin sobre reprodutibilidade, Aumont (1995) completa que a função da aura é conferir um valor especial às produções, um prestígio particular, tal como atesta a própria palavra aura<sup>9</sup>. Esse prestígio do qual falam Benjamin e Aumont é reforçado pelo valor de culto, segundo o qual o que importava não era que a obra fosse contemplada (valor de exposição), mas tão somente que existisse.

Com a reprodutibilidade técnica e a perda da aura, o valor de culto perde espaço para o valor de exposição. O período renascentista terá papel fundamental nesse processo, uma vez que é nele que a arte abandona as paredes das igrejas para tornar-se portátil. E o local mais adequado para armazenar, preservar e expor as obras de arte passa a ser o museu, que surge para esse fim (SANTAELLA, 2003).

Com a reprodutibilidade, perde-se também a autenticidade, que é o momento histórico da obra, o tempo e espaço no qual ela estava inserida, a essência de tudo o que foi transmitido pela tradição, de sua origem até os dias atuais. Benjamin (1994) diz que a obra original preserva a sua autenticidade, mas o mesmo não ocorre com a cópia.

Na contemporaneidade, a questão da reprodutibilidade da obra de arte é ainda mais crucial. Como é possível falar de aura na produção da imagem de síntese que possibilita cópias infinitas geradas pelo computador? Retomando a Benjamin, ele diz que à medida que a técnica multiplica a reprodução, ela substitui a existência única de uma obra por uma existência serial. Em tempos de imagem

---

<sup>9</sup> De acordo com o Dicionário Online Português o termo significa “Atmosfera imaterial a envolver certos seres: uma aura de santidade”. Disponível em: <http://www.dicio.com.br/aura/>

digital se tem uma única matriz capaz de gerar não somente cópias idênticas, mas outras semelhantes nas quais a única diferença pode ser a cor de algum dos elementos da imagem.

Considerando que a imagem de síntese é uma imagem que pode ser produzida e reproduzida numa escala superior àquela vivenciada por Benjamin, propomos o termo hiper-reprodutível, para nos referirmos a essa imagem contemporânea e suas possibilidades infinitas pelas operações engendradas pelo computador.

Essa variedade de imagens produzidas é possível porque os elementos constituintes da imagem de síntese – números e *pixels* – podem ser manipulados de forma individual ou em grupo, e a cada modificação em sua ordenação se tem uma modificação da imagem. Assim, a imagem de síntese segue uma lógica formal e matemática na sua constituição, permitindo uma produção ilimitada de imagens que não existem como tal (PLAZA, 1993).

Em suma, por se tratar de uma imagem produzida por cálculos numéricos, a imagem de síntese é passível de manipulação. Forma, tamanho, cor, textura, tudo isso pode ser reformulado a partir de comandos inseridos no computador. E uma mesma imagem pode gerar incontáveis cópias que se tornarão indistinguíveis daquela que a originou. “É porque as informações estão codificadas como números que podemos manipulá-las com tamanha facilidade: os números estão sujeitos a cálculos, e computadores calculam rápido” (LÉVY, 1999, p. 53).

De acordo com Machado (2008), a fotografia, o cinema, o vídeo e o computador e, conseqüentemente, as imagens geradas por eles, seguem os princípios de produtividade e racionalidade, característicos das indústrias, assim como da lógica de expansão capitalista. Assim, são imagens que nascem na automatização e tendem à reprodução, ocasionando transformações que afetam não apenas o campo da produção da imagem, mas, principalmente, na produção dos bens culturais.

De acordo com Thompson (1990), o surgimento das indústrias de entretenimento no fim do século XIX terá papel fundamental nesse cenário, com a transição da produção artesanal para a mecanizada. Os bens culturais como filmes, revistas, livros e programas de rádio serão produzidos seguindo a mesma lógica de produção das indústrias de bens de consumo. Produtos padronizados para serem consumidos pela massa, como obras de arte, visando o lucro em detrimento ao

aspecto artístico. “A contemplação e o gozo de uma obra de arte são substituídos pela troca de uma mercadoria que é valorizada, primariamente, por seu valor de troca, e não por seu caráter estético intrínseco” (THOMPSON, 1990, p. 132).

Essa mercantilização das formas culturais pelas indústrias do entretenimento será objeto de análise de teóricos da Escola de Frankfurt, especialmente Theodor Adorno e Max Horkheimer, denominada Indústria Cultural. Entre as principais características dos produtos culturais dessa indústria está o fato de ser conferida a eles uma aparência de individualidade, quando na realidade são produzidos para atender a massa.

Essa massa é formada por indivíduos, vistos como meros consumidores no mercado cultural, os quais podem ser manipulados, estimulados e controlados para comprarem os bens culturais que estão sendo colocados em circulação.

De acordo com Thompson, a principal contribuição dos estudos de Adorno e Horkheimer sobre a Indústria Cultural se relaciona na tentativa de compreender a natureza e as consequências da comunicação de massa nas sociedades modernas. Por outro lado, critica a visão de ambos quanto aos efeitos da Indústria Cultural sobre o consumidor, como se ele fosse um indivíduo passivo e facilmente influenciável pelos veículos de comunicação.

### **1.7 As novas possibilidades artísticas a partir da imagem de síntese**

Nos últimos anos, a imagem de síntese ganhou notoriedade pelo uso em grande medida na Indústria Cinematográfica. No entanto, ela não é uma invenção do cinema ou feita para o cinema, sendo possível sua constituição pelas operações de um computador. Posteriormente, ela foi sendo apropriada por outros campos, entre eles, o da arte. As décadas de 1960 e 1970 vão marcar as primeiras experiências da imagem de síntese.

O computador possibilitou o desenvolvimento das imagens fractais (anexo 5) na década de 1970. Elas são imagens de síntese construídas a partir das equações ou algoritmos de Benoit Mandelbrot, que desenvolveu a geometria fractal<sup>10</sup>. Ele iniciou a teoria dos fractais na década de 1960, com o objeto de “estudar fenômenos como o comportamento errático dos preços de ações, a turbulência dos fluidos, a

---

<sup>10</sup> O termo fractal refere-se a todo objeto ou forma fragmentária e irregular. Uma característica inerente ao fractal é que qualquer pequeno pedaço da imagem formada é igual ao todo.

persistência nas descargas do Nilo e no agrupamento de galáxias [...]” (MANDELBROT, 1993, p. 197). Para sua surpresa, com as potencialidades do computador, os fractais passaram a ser vistos como forma de expressão artística.

É ainda da década de 1960 as primeiras experimentações de Realidade Virtual, possibilitada pela imagem de síntese, na criação dos primeiros simuladores de voo, para treinamento de pilotos. Inicialmente, os simuladores utilizavam capacetes ou o dispositivo *Head Mounted Display*, que “permitiam visualizar percursos em direções variadas num ambiente virtual tridimensional” (DOMINGUES, 2006, p. 83). Eles também são utilizados em treinamentos da Agência Espacial Norte-Americana (Nasa) preparando os astronautas para viagens ao espaço.

O mercado de videogames se rendeu à imagem de síntese, lançando em 1961, o primeiro jogo de computador criado por computação gráfica, o “*Spacewar*”, desenvolvido por alunos do *Massachusetts Institute of Technology* – MIT (HIERTZ, s.d.).

No ramo da música, a imagem de síntese invadiu a produção de videoclipes, na década de 1980. O primeiro a utilizar imagens geradas pelo computador foi “*Money for Nothing*”, de 1985, criado por Dire Straits (HIERTZ, s.d.).

Na área da saúde, corpos virtuais servem para o aprimoramento de intervenções cirúrgicas, assim como no estudo da estrutura óssea, artérias, músculos etc. O Brasil também tem investido em pesquisas na área. Recentemente foi criado um simulador de coleta de medula óssea para crianças, reconhecido como o primeiro sistema de realidade virtual para treinamento pediátrico do mundo. O simulador, conectado ao computador, oferece ainda a sensação de toque durante o procedimento<sup>11</sup>.

O campo das artes visuais foi um dos primeiros a dialogar com as novas tecnologias. Nos anos 1960, artistas buscaram uma interação entre arte, ciência e tecnologia, dando origem ao que Popper (1999) chama de arte cinética ou arte cibernética. Os objetos de estudo e utilização nas obras deles eram a luz, a cor e o movimento. Surgiram então exposições como Luz e Movimento, em 1967, em Paris, onde as obras expostas foram criadas pelo movimento real da luz artificial.

De acordo com Popper, um momento de ruptura da arte cinética se deu nos anos 1980, com o uso do computador e de outras tecnologias como a eletrônica. A

---

<sup>11</sup> Matéria publicada no site <http://www.inovacaotecnologica.com.br/noticias/noticia.php?artigo=010150030804>

imagem de síntese passa então a integrar trabalhos que exploravam a realidade virtual e a interação com o espectador.

Em suma, pretendemos mostrar que a imagem de síntese não é uma propriedade do cinema. Seu potencial na produção de imagens já estava sendo explorado por outros campos, muitos nem mesmo artísticos, como no caso do uso militar com simuladores de voo e medicina.

No entanto, as possibilidades trazidas com as imagens numéricas despertaram o interesse de diretores que a partir da década de 1970 passam a usar a imagem digital em suas produções. Ela pode ser obtida de três formas: pela digitalização (escaneamento) da película, etapa que vai permitir a inserção de efeitos especiais, pela captação direta com câmeras digitais e pela criação no computador.

Essa última é utilizada especialmente na criação de cenários virtuais, personagens virtuais, elementos químicos (lavas, fogo etc), assim como de efeitos especiais. Exemplos de filmes que foram totalmente gerados pelo computador são *Toy Story*<sup>12</sup> e *Shrek*<sup>13</sup>.

### 1.7.1 Imagem de síntese e as artes visuais

A arte visual como um todo tem sofrido transformações por conta da imagem de síntese, possibilitando até mesmo outras formas de expressão artística como as artes do virtual, denominada de Ciberarte, por Lévy (1999).

Entre os principais gêneros da Ciberarte estão as composições de partituras ou de textos; músicas “tecno”, sistemas de vida artificial ou de robôs autônomos, sites com proposta de intervenção estética ou cultural, instalações interativas, hipermídias, entre outros.

Apesar de expressões com características próprias, Lévy aponta alguns traços comuns a elas, como a participação do espectador/usuário na construção da obra, tornando-se assim coautor; a criação coletiva, onde artistas e não artistas concorrem para uma obra conjunta; e a criação contínua, onde a obra estará em constante transformação.

---

<sup>12</sup> Primeira animação da história do cinema feita totalmente por computação gráfica.

<sup>13</sup> Primeira animação da história do cinema a criar atores virtuais (humanos) realísticos.

Para dar conta dessa interação entre espectador e obra, a base da Ciberarte será o mundo virtual que, como destaca Lévy, vai superar o sentido da simulação, comumente atrelado ao termo “mundo virtual”. No caso das artes do virtual, mundo virtual é “uma reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com os seres humanos” (LÉVY, 1999, p. 145).

Com isso, o artista da Ciberarte torna-se um “engenheiro do mundo”, pois ele vai prover a estrutura para a realização da arte virtual, cujo resultado não é uma obra acabada, tal qual ocorre com um quadro, uma fotografia ou um filme. Para Arantes (2005), a popularização do computador e o desenvolvimento da internet incentivaram os artistas a novas experimentações, fazendo surgir formas de expressão artística que exploram as potencialidades de ambos.

Entre essas potencialidades, a autora cita ciberinstalações, cibercenários, ambientes imersivos, telepresença, teleperformances, entre outras. E a fim de ampliar as sensações do corpo nessa experiência, os artistas utilizam *interfaces* diversas, a exemplo da instalação *Interactivive Plants Growing*, de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, onde, ao tocar uma planta real, o espectador gera a produção de plantas virtuais que são exibidas em uma tela disposta no ambiente em tempo real.

Já na instalação imersiva “Osmose” (1995), o artista canadense Char Davies, convidava o espectador, aqui denominado de interator, a usar capacete e a vestir um macacão. Na roupa foram colocados sensores que eram acionados pela respiração do usuário. Ao inspirar, ele tinha a sensação de ser jogado para cima e ao expirar, ser jogado para baixo. “A respiração, portanto, provocava determinadas respostas nas imagens e no ambiente, que iam sendo devolvidas visual e sonoramente ao interator” (ARANTES, 2005, p. 69-70).

Como percebemos, as artes do virtual apresentam em comum em suas obras o uso em grande medida da Realidade Virtual que proporciona ao espectador, ou interator, uma participação imersiva. Para isso, a Ciberarte (assim como qualquer outra expressão artística que se baseia na imagem virtual), tem explorado os sentidos do homem, como tato, olfato, audição, visão.

Essas características das artes do visual também serão exploradas pela Sétima Arte, numa tentativa de envolver o espectador na obra. A partir das leituras feitas até então, podemos concluir, no entanto, que o cinema ainda está em fase inicial nesse processo, em comparação aos demais campos das artes visuais.

### 1.7.2 A apropriação das imagens de síntese pelo cinema

O cinema é uma arte que por tradição se apropria de regimes de imagem. O primeiro foi a fotografia, imagem fixa, cujo objetivo era registrar o mundo visível, e que o cinematógrafo vai dotar de movimento. A imagem cinematográfica nem mesmo é uma imagem própria. Ela não foi criada pensando no meio que iria projetá-la (cinema). Percebeu-se que fotografias expostas de tal forma davam a ilusão de movimento e criaram-se os mecanismos para executar esse movimento.

A história se repete com a imagem digital e, posteriormente, a imagem de síntese. A história de ambas está relacionada à área computacional e não à artística. Assim, o cinema mais uma vez se apropria de um regime imagético que não faz parte de sua constituição.

Diante dos outros campos que se apropriaram da imagem de síntese, pode-se dizer que o cinema descobriu as potencialidades da computação gráfica tardiamente. Primeiramente os diretores se utilizaram da imagem digital para a criação de efeitos especiais, para só depois explorarem a criação de cenários, objetos e personagens por meio da imagem de síntese.

Coube a Steven Spielberg o filme que inaugura a era digital no cinema: “Guerra nas Estrelas”, em 1977. O diretor explorou os recursos do computador na criação de efeitos especiais, com a digitalização da película e com a criação de uma cena por computação gráfica. Ela dura cerca de 40 segundos, mas levou 12 semanas para ser feita.

Um uso frequente da imagem de síntese no cinema é na simulação de movimentos do corpo e expressões humanas por meio de dispositivos instalados em capacetes, luvas e roupas utilizados pelos atores. A captação do movimento para posterior produção no computador é chamada de *Motion Capture* (em português, captura de movimento). Na busca pelo realismo na criação de atores virtuais, os movimentos captados por meio dos sensores serão inseridos nos personagens criados pelo computador.

A técnica foi utilizada pela primeira vez no filme “O Exterminador do Futuro: o Julgamento Final” (1991), na criação do personagem de Robert Patrick (o ciborgue T-1000), e desde então diretores de cinema e engenheiros de jogos de videogame os têm utilizado com frequência. Mais recentemente, em filmes como “O Senhor dos

Anéis” e “*Avatar*”, para dar vida a Gollum (no primeiro) e personagens Na’Vi (no segundo).

Outro uso da imagem numérica é na criação de personagens virtuais como o “*Shrek*”, considerado o primeiro ator virtual da história do cinema. A exatidão no movimento do corpo e do rosto foi obtida pelo *Motion Capture*. Não vamos nos deter nas potencialidades da computação gráfica para a criação de efeitos especiais, pois estas serão vistas no próximo capítulo, sobre a evolução técnica no cinema.

Em suma, a produção de imagens passou por várias transformações ao longo do desenvolvimento da sociedade moderna, que foi palco de evoluções tecnológicas que acabaram por interferir nessas imagens. A cada nova tecnologia, a imagem foi sendo transformada especialmente quanto a sua materialidade, tornando-se hoje em um cálculo numérico passível da manipulação. Logo, uma imagem que existe em um tempo (o da visualização), mas não no espaço.

Pode-se dizer que a fase atual das imagens geradas pelo computador foi a que provocou mudanças profundas na produção artística, ao possibilitar o surgimento de novas expressões. É uma ruptura quanto a sua constituição, onde a lógica figurativa é substituída por uma lógica “virtual”.

Agora é possível criar obras, ambientes, personagens entre tantos outros elementos de tal forma realísticos sem a necessidade de um referente, onde a simulação de um objeto assume o lugar daquele que ele deveria representar, impossibilitando, distinguir entre o real e o “virtual”.

Além de criar imagens sem a necessidade de um dispositivo técnico para captá-las, a imagem de síntese ainda agrega às formas tradicionais de produção as analógicas (fotografia, vídeo) transformando-as com seus códigos digitais. Essa nova forma de produção consegue então reunir as mais variadas imagens, promovendo uma mistura entre elas, criando novas imagens, imagens híbridas.

Como consequência, as artes visuais também sofreram os impactos desse processo de mistura, assim como ganharam possibilidades infinitas para criações, como já testemunhado por meio da Ciberarte, da arte tecnológica, artemídia, entre outras.

Essas imagens, apesar de emaranhadas (hibridizadas), não perdem sua essência como destaca Santaella (2003). Assim como aconteceu com a pintura na era da fotografia e com o cinema na era da televisão e vídeo, as antigas formas continuam, mas são reposicionadas em relação às novas.

É utopia pensar hoje numa imagem pura em sua essência, pois, ao longo de sua história, por cada processo de captação pela qual ela passa, esse deixa sua marca, como destacado por Plaza (1993). “Imagens televisivas, computadorizadas, digitalizadas ou holografadas, incorporam os caracteres de seu meio e modificam as formas tradicionais de produção de imagens” (PLAZA, 1993, p.75).

E juntamente com essa transformação, na produção também mudam o regime de visualidade de uma imagem, sua natureza e a forma como ela permite conhecer a natureza (SANTAELLA, 2006). E como a imagem nos permite conhecer a natureza na contemporaneidade? Pela simulação. Uma simulação mais perfeita que o real, tornando-se assim hiper-real.

Tem-se uma imagem que se confunde com o objeto que deveria representar, que goza de uma autonomia em relação ao seu referente, e que ainda assim é considerada como uma “representação” da realidade. Realidade essa que pode ser experimentada e recriada por qualquer um, por meio da interação com as imagens virtuais.

E se a imagem não representa mais o real, como fica o seu estatuto documental, o de prova da “verdade”, principal motivo pelo qual a fotografia ganhou *status* na imprensa? Como aponta Santaella (2006), nenhuma imagem passa “incólume” ao computador. As possibilidades de manipulação e intervenções na imagem levantam agora suspeitas sobre sua autenticidade.

Temos uma “overdose” de imagens, sendo produzidas numa velocidade que, como aponta Virilio (2002), mudam nossa forma de percebê-las. Como absorver tantas imagens diante da velocidade com que essas são produzidas? E a tendência é essa celeridade de transformações só aumentar.

Pintura, fotografia, vídeo são como o passado da história da produção da imagem, e a imagem de síntese está dividindo espaço com outros tipos de imagem, como as holográficas. E, em um futuro não tão distante, ela deve presenciar o desenvolvimento das imagens quânticas<sup>14</sup>, essas últimas ainda em fase de experimentações.

Nesse primeiro momento foi necessário redesenhar a trajetória da produção da imagem para avançarmos na análise das mudanças absorvidas pelo cinema, cuja base material é a imagem. Isso significa dizer que se houve mudanças na produção

---

<sup>14</sup> Pares de padrões visuais complexos com grande capacidade de armazenamento de informação, e que permitem que a mudança feita em uma imagem seja aplicável a sua “irmã”, já transmitida e armazenada em outro local.

da imagem – até pouco tempo 100% ótica – houve também mudanças no cinema. O tema em questão será abordado no próximo capítulo ao discutirmos as evoluções técnicas na Sétima Arte, passando pelo advento do som e da imagem, para chegarmos à imagem produzida pelo computador e apropriada pelo cinema.

A questão norteadora do próximo capítulo é: as principais transformações tecnológicas pelas quais o cinema passou e de que forma essas modificaram a produção cinematográfica.

## CAPÍTULO 2

### A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NO CINEMA

#### 2.1 O som, a cor, a tela

O cinema é uma arte resultante de uma série de técnicas entre as quais podemos destacar o teatro de luz (Giovanni della Porta), as projeções criptológicas (Athanasius Kircher), a lanterna mágica (cuja invenção é atribuída a seis pessoas), o panorama (Robert Baker) e a fotografia (Nicéphore Niépce e Louis Daguerre) (MACHADO, 2008, p. 12).

A variedade de inventos precursores do cinema é grande, mas ao final, foram o cinetoscópio, de Thomas Edison, e o cinematógrafo, dos irmãos August e Louis Lumière, que conseguiram reunir muitas das técnicas desenvolvidas isoladamente. Mas aquele que vai iniciar a projeção cinematográfica é o aparelho dos irmãos Lumière, cujas vantagens em relação ao de Edison, era o fato de ser portátil, não depender de fonte elétrica, reunir em um único aparelho as funções de câmera, projetor e copiadora e, principalmente, projetar imagens em tela para uma experiência coletiva e não individual.

De acordo com Mattos (2006), resolvida a questão da projeção da imagem, a próxima etapa era a sincronização desta com o som e a inclusão de diálogos. Thomas Edison tentou esse feito com a criação do cinetofone, que combinava a projeção do cinetoscópio com o fonógrafo, também de sua autoria (1877). O espectador olhava as imagens no aparelho enquanto ouvia uma gravação não sincronizada por meio de um fone de ouvido. Mas o aparelho não empolgou, assim como o cinetoscópio, cujo processo de funcionamento havia sido copiado e comercializado por outras empresas.

Na exibição de filmes nos *nickelodeons* – primeiro espaço dedicado exclusivamente à projeção de filmes – a música era executada ao vivo por um pianista ou de forma mecânica (piano/órgão ou orquestras controlados pelo projetista). Nos espaços estruturados, havia conjunto de cordas e até mesmo equipe de contrarregas para criar os efeitos sonoros. Outra forma encontrada pelos *nickelodeons* para driblar a falta de som, era contratar atores para dramatizar os

diálogos ou um narrador, que se posicionava atrás da tela, para explicar as cenas (MATTOS, 2006, p. 22).

Conforme Mattos (2006), os donos de estúdios eram resistentes ao uso do som no cinema, no caso sincronizado, por temerem um aumento nos custos do filme, o que poderia levar a indústria a um colapso financeiro. A mudança para o cinema sonoro implicava na construção de novos estúdios e instalação de equipamentos de gravação de custo alto, sem contar os investimentos para as salas de exibição.

O advento do som também encontrou resistência de alguns diretores e teóricos. As principais queixas eram de que o som faria o cinema perder sua essência e regredir aos modos teatrais<sup>15</sup>, comprometendo assim a expressividade da interpretação cinematográfica entre outros. Charles Chaplin estava entre os diretores do “contra”, por acreditar no fato de o cinema já ter sua linguagem visual.

A resistência ao filme sonoro era também de ordem estética. Os diretores russos Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovikin e o francês René Clair temiam que o som se sobrepusesse à montagem, que para eles era o principal elemento em um filme. Mas ao contrário de Chaplin e outros, os diretores russos viam a possibilidade de usar o som como ferramenta de inovações para o cinema. “Eles denunciaram o som sincrônico ou ‘naturalista’ e propuseram o som assincrônico ou contrapontual, que deveria ser colocado em conflito criativo com a trilha da imagem” (MATTOS, 2006, p. 47).

Assim, o som seria apenas um elemento, como a iluminação, a ser trabalhado em prol do elemento principal, a imagem, e não o inverso, como denunciado pelo crítico de arte e psicólogo Rudolf Arnheim. Ele compara o som a um câncer, por implicar no rearranjo cinematográfico para atender à nova tecnologia. Para o crítico, o cinema já havia encontrado a sua forma artística (peculiaridades que o distinguiam dos demais tipos de arte) com o cinema mudo (DUDLEY, 2002).

Houve resistência ainda entre músicos e atores temerosos de perderem seus empregos. Nessa época no cinema americano havia o sistema de *Star System* que consistia em um elenco de atores e atrizes capazes de atrair audiência para os cinemas por sua beleza, carisma ou talento. Era uma garantia na diminuição de

---

<sup>15</sup> No início do cinema, muitos realizadores apenas filmavam peças teatrais, em sua íntegra, sem preocupar-se com uma linguagem específica para o novo meio.

riscos de perda de receita dos grandes estúdios a contratação de atores que eles sabiam que iria atrair público aos cinemas.

Elementos de produção, como iluminação, figurino e montagem, eram organizados e criados de tal forma a dar destaque ao ator. E, até o surgimento do som, ele deveria apenas se preocupar com a arte da mímica. Com a sonorização dos filmes, os atores estrangeiros – com sotaque carregado ou cuja voz não era sonoramente agradável – foram sendo substituídos por atores de teatro, mais experientes. No caso dos músicos, eles não eram mais necessários para acompanharem a exibição dos filmes.

O estúdio *Warner Bros* foi o primeiro a utilizar um sistema mais sofisticado de gravação de som, o vitafone, desenvolvido pela *Western Electric*, e que já havia sido oferecido a outros estúdios, sem sucesso. A ideia inicial da *Warner* era usar o aparelho apenas para acrescentar acompanhamento musical aos filmes produzidos em seus estúdios, e não realizar filmes falados.

A estréia do vitafone ocorreu em 6 de agosto de 1926, no lançamento mundial do filme “Don Juan”, de Alan Crosland, mas esse ainda não traria diálogos. Tal feito ficou para o “Cantor de Jazz”, também de Crosland, no ano seguinte. Foi em 1928, com o filme “Luzes de Nova Iorque”, que o cinema americano produziu seu filme totalmente falado.

A partir daí, o cinema sonoro tomou conta de *Hollywood* e os estúdios foram aderindo à nova tecnologia, vivendo um período de crescimento. O filme mudo, para a surpresa de alguns donos de estúdios, teve seu fim antes do esperado, em 1928. Com o advento do som, houve mudanças no sistema econômico e produtivo de *Hollywood*. Os altos custos das mudanças necessárias com iluminação, câmera, filme e microfones para a produção de filmes sonoros obrigaram os donos de estúdios a abrirem as portas a investidores, em sua maioria banqueiros.

O cinema então se solidifica como indústria de entretenimento com vistas ao lucro.

Foi nos anos 20 que os grandes estúdios começaram a se tornar verdadeiras fábricas para a produção em massa de filmes, usando técnicas, introduzidas em outras indústrias tais como divisão do trabalho, crescente especialização e profissionalização da mão-de-obra, linha de montagem etc [...] (MATTOS, 2006, p. 52).

O cinema ainda levaria um tempo para se estabelecer sua linguagem, pois o uso do som atraiu a atenção dos diretores para a gravação de espetáculos teatrais e

musicais da Broadway, intitulados de “teatro conserva”, que durou de 1929 a 1931. (MATTOS, 2006).

A próxima tecnologia a mudar o cenário cinematográfico seria a cor, elemento utilizado pela indústria americana para reagir à chegada da televisão, juntamente com os processos de tela e a tecnologia 3D. Nos seguintes anos surgem outros processos importantes, contudo, com algumas limitações e, desse modo, interferindo, em alguns casos, na trilha do som, ou exigindo investimento alto na aquisição de equipamentos específicos para a filmagem em cores (MATTOS, 2006, p. 123-125). Coube à Kodak, a criação do *eastmancolor*, sistema que poderia ser usado em qualquer câmera.

Inicialmente, apenas algumas cenas de filmes eram coloridas, mas nos anos 20 a cor foi adotada pelos estúdios em 100% de um filme de longa metragem. Em 1947, pouco mais de 10% dos filmes americanos eram produzidos em cores. Em sete anos, já eram quase 50%.

Na concorrência com a televisão, o campo cinematográfico experimentou também sistemas óticos e o primeiro dentre eles foi o Cinerama<sup>16</sup>, que consistia no uso de câmeras e projetores triplos.

O processo permitia a projeção de uma imagem três vezes mais larga e duas vezes mais alta do que a imagem padrão de 35 mm, acompanhada de som estereofônico de sete faixas (MATTOS, 2006, p. 127). Porém, o sistema mostrou-se inadequado para a exibição de filmes narrativos: a junção das três partes não ocorria de forma satisfatória e o processo tinha custos altos.

A experiência seguinte seria o sistema estereoscópico 3D, cujo melhor resultado foi obtido com o processo *Natural Vision*, em 1952. O mesmo permitia uma projeção tridimensional, a partir do registro da cena em duas tiras de filme – possibilitado por lentes duplas – com diferença apenas no ângulo da cena. As duas imagens eram projetadas, simultaneamente, na tela e, com o uso de óculos especiais pelo público, era criada uma imagem tridimensional. No entanto, o desconforto com o sistema relatado pelos espectadores (como dores de cabeça) impediu o seu desenvolvimento.

Passada a euforia com o *Natural Vision*, surge o CinemaScope, baseado na lente anamórfica<sup>17</sup>, ao apresentar como vantagem não precisar de câmeras, filmes e

---

<sup>16</sup> Durante a filmagem, cada câmera captava um terço da cena filmada e cada projetor exibia uma dessas cenas numa grande tela côncava, formando uma única imagem.

projetores especiais, “apenas lentes especiais, uma tela larga metalizada e um som estereofônico magnético de quatro faixas” (MATTOS, 2006, p.130). Contudo, o CinemaScope ocasionava perda de brilho da imagem e problemas de distorção. Coube ao *Panavision* acabar com a distorção, tornando-se o sistema anamórfico dominante.

Lipovetsky e Serroy (2009) discutem a natureza tecnológica do cinema. Ao comentarem a obra do crítico e historiador de arte Erwin Panofsky, os autores observam que o cinema é a única arte que se desenvolveu em condições contrárias às artes que a precederam. Assim, “[...] não foi uma necessidade artística que provocou a descoberta e o fundamento de uma técnica nova, foi uma invenção técnica que provocou a descoberta e o funcionamento de uma nova arte” (PANOFSKY apud LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 34).

O cinema também impulsionou o desenvolvimento de novas tecnologias, a fim de atender a sua demanda. Para se chegar ao som, à cor e ao padrão de tela foram necessárias várias experimentações impulsionadas pela própria indústria cinematográfica, muitas delas por questões econômicas.

Foi assim com a sonorização dos filmes representando um acréscimo às receitas dos grandes estúdios, e também com a cor e com as proporções da tela de projeção, cujos experimentos foram intensificados ou retomados por conta da concorrência com a televisão, a fim de atrair maior público.

Por outro lado, o som, a cor e a dimensão da tela foram inovações com diferentes impactos para o cinema. Entre aquelas discutidas aqui, concluímos: foi o som que representou maiores mudanças ao interferir na produção e na narrativa do filme, enquanto a cor restringiu-se à produção e a projeção à exibição.

## **2.2 Tecnologias alternativas à película**

Ao tornar-se um ramo da indústria do entretenimento gerenciada por investidores, o cinema se tornou uma atividade na qual a busca pelo lucro sobrepôs-se à atividade artística. Todo o fazer cinematográfico – da compra de matéria-prima à contratação de mão de obra – assumiu proporções financeiras gigantescas,

---

<sup>17</sup> Lentes usadas para comprimir e descomprimir a imagem. A primeira é usada na filmagem reduzindo a imagem à metade da largura original. Já durante a projeção, a lente anamórfica duplica a largura da imagem do fotograma.

limitando o acesso à produção cinematográfica, em especial pelos altos custos com a película.

Nesse cenário, os realizadores independentes buscaram a técnica disponível (e de menor custo) para produzirem cinema: na década de 60, o suporte acessível era o videoeletrônico. Esse encontro entre realizadores de cinema e vídeo era esperado, pois a arte tende a absorver as técnicas ao seu alcance e que estão inseridas em seu ambiente (MACHADO, 2008).

O autor exemplifica no campo da música o fato de artistas produzirem sua arte utilizando a técnica disponível na época. Cita o caso de Bach, que compôs com o instrumento musical cravo, porque ele era o mais avançado na ocasião.

Segundo Machado, se toda a arte é feita com os meios do seu tempo, os artistas não vão recusar o vídeo, o computador, a própria internet. Dessa maneira, “as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (MACHADO, 2008, p. 10).

### **2.2.1 Vídeo analógico**

O vídeo, ou melhor, a câmera de videoportátil (*Portapack*), criada em 1965 pela Sony, era mais em conta em relação aos equipamentos profissionais tanto em relação ao preço quanto ao manuseio. Sua maior contribuição foi dar oportunidade a pessoas simples a criarem produtos audiovisuais fora dos grandes estúdios (MELLO, 2008, p. 50).

Para Bentes (2003), as primeiras discussões sobre vídeo e cinema no Brasil foram marcadas pelo cinema, reivindicando seu lugar privilegiado de “primogênito”, deixando de lado questões como as potencialidades estéticas do vídeo ou potencialização do cinema pelo novo meio.

O crescimento de produção de filmes para a televisão e também para o consumo doméstico com os VHS acirrou ainda mais as discussões, impedindo um diálogo entre esses dois meios. Previu-se uma crise no cinema com a diminuição de público e, até mesmo, o fechamento de salas de cinema, por conta da acessibilidade ao consumidor de filmes pela TV.

Segundo Bentes, passado os embates entre cineastas e videoastas se tornou possível pensar (e ver) uma hibridação entre cinema e vídeo, ambos

desenvolvendo o papel potencializador um do outro. O momento possibilitou a contratação de realizadores de documentários e filmes de ficção pela TV, responsáveis por levarem a linguagem cinematográfica para o vídeo nas décadas de 1970 e 1980.

Alguns cineastas brasileiros, como Arnaldo Jabor e Cacá Diegues, até por virem de uma tradição televisiva, adotaram o vídeo em seus filmes por questões estéticas. Em *Hollywood*, centro da produção mundial cinematográfica, mesmo cineastas consagrados trabalharam paralelamente com vídeo e cinema, ou com vídeo para o cinema, entre eles Jean-Luc Godard, Roberto Rossellini, Martin Scorsese, Spike Lee, Michelangelo Antonioni, Ridley Scott, Woody Allen, David Lynch, Frederico Fellini, com alguns realizando ainda videoclipes e comerciais.

No Brasil, o filme “Os Trapalhões na Guerra dos Planetas” (1978) é considerado a primeira produção cinematográfica brasileira feita em vídeo (VALE, 2005). De igual forma, a opção pelo suporte se deu por questões financeiras e tecnológicas, pois a imagem eletrônica permitia o uso de efeitos especiais a custos mais baixos, entre eles o *chroma key*, técnica de efeito visual que anula uma cor padrão (fundo de cor azul ou verde) para possibilitar a inserção de outra imagem.

No caso da produção cinematográfica, além do vídeo analógico, outros meios surgidos entre as décadas 1970 e 1980 vão tornar-se uma alternativa à produção em 35 mm, como os filmes de bitola 8 mm (Super8) e 16 mm (SANTAELLA, 2008). A exemplo do filme de 35 mm, só poderiam ser usadas em câmeras para esse tipo de suporte e também precisavam ser enviados para o laboratório para revelação.

A produção no novo meio, considerado como “inferior” ao cinema, se torna a única possibilidade para muitos cineastas realizarem seus filmes, por conta da viabilização econômica, com os baixos custos para captação, e a possibilidade de reproduzir o material ao fim da gravação, refazendo a imagem imediatamente, caso necessário. Esse aspecto positivo, no entanto, não escondia as limitações do vídeo quanto à definição da imagem, contraste e cor, quando comparado à película.

### 2.2.2 Vídeo digital

O vídeo digital se populariza como novo suporte para a produção cinematográfica na década de 1990. Ele prometia uma qualidade de imagem superior ao do vídeo analógico e que poderia se aproximar à da película.

Serão duas importantes trajetórias para o vídeo digital: uma junto aos realizadores independentes e a outra junto aos grandes estúdios. Entre os primeiros, fazem sucesso as câmeras mini-DVs, ao garantirem qualidade suficiente para as exposições em festivais; nos estúdios, serão utilizadas as câmeras profissionais com imagens próximas da película (HIRATA FILHO, 2004, p. 89-90). De acordo com o autor, se a imagem da película pudesse ser expressa em linhas de resolução, como ocorre com o vídeo, essa teria cerca de 5 mil, contra 500 linhas de câmeras com mini-DV, ou seja, o filme teria uma qualidade dez vezes maior.

Na indústria americana e brasileira, os diretores hoje podem escolher entre produzir em película ou em formato digital. No caso brasileiro, é preciso levar em consideração as etapas de distribuição e de exibição. Como destaca Assis de Luca (2009), ainda são poucas as salas de exibição com projetores digitais no mundo, o que obriga diretores que tenham feito um filme 100% digital a converterem-no para película, para que possa ser exibido nas salas de cinema.

Nos Estados Unidos, as salas de projeção digital têm aumentado, mas no Brasil ainda são poucas porque a mudança da projeção em película para digital pode custar até 170 mil dólares, quase 290 mil reais por sala (BUTCHER, 2008, s.p.)

Outra vantagem do sistema digital é o valor das cópias que devem ser enviadas às salas de cinema. Confirmando a ausência da materialidade da imagem de síntese abordada em Nöth e Santaella (2008) e Dubois (2004), um filme digital não precisa de suporte, pois pode ser enviado para salas de projeção via satélite para todo o mundo, diminuindo os custos; na película as cópias devem ser feitas no mesmo suporte.

A tendência é a película se tornar um produto cada vez mais caro ou simplesmente deixar de existir, uma vez que a indústria de filmes em 35 mm, hoje, só atende aos cinemas - as câmeras fotográficas analógicas perderam espaço para as digitais (ASSIS DE LUCA, 2009, p. 184).

Há também uma questão a ser resolvida entre produtores, distribuidores e exibidores: a quem cabe pagar os valores referentes à mudança de projetores nas

salas de exibição? Assis de Luca destaca que, para os exibidores, cujos projetores de 35 mm estavam funcionando perfeitamente, “se houvesse migração para outras tecnologias que eliminassem a existência da película, então, quem deveria pagar eram os distribuidores e os produtores” (2009, p. 184).

Já a resposta dos produtores e distribuidores é que eles não fornecem suporte e sim conteúdo, logo caberia às salas de exibição estarem prontas (tecnicamente) para receber o conteúdo, seja ele em película ou em formato digital.

A discussão sobre a quem cabe a “conta” nas mudanças impostas pelo cinema digital é mais extensa e afeta diretamente o aspecto econômico da indústria cinematográfica e não apenas o produtivo. Porém, enquanto os produtores, distribuidores e exibidores discutem as mudanças na transição entre película e digital, os realizadores levam a discussão para outro campo: o estético<sup>18</sup>.

Lars Von Trier e Thomas Vinterberg criaram o movimento Dogma 95 em Copenhague em 1995, cujo objetivo era rejeitar o modelo industrial do cinema americano e realizar um cinema mais realista. Os dogmas deveriam ser seguidos pelos realizadores que quisessem receber o certificado do movimento. Essas regras diziam respeito, em grande parte, à limitação no uso de técnicas e efeitos na feitura do filme.

Apesar de a película 35 mm ser o suporte de captação padrão, o vídeo digital foi o formato que melhor atendeu ao movimento, tornando-se o suporte de captação dos diretores do Dogma 95 (mesmo que depois os filmes tivessem de ser transferidos para película para poderem ser exibidos nos cinemas). Entre as primeiras produções do movimento estão “Festa de Família” (1998), de Lars Von Trier, o primeiro a receber o selo do movimento, e “Os Idiotas” (1998), de Thomas Vinterberg.

A liberdade estética do Dogma 95 se relaciona também ao aspecto financeiro. Os cineastas queriam mostrar ser possível realizar filmes a baixo custo, diferentemente do ocorrido na indústria cinematográfica americana.

A repercussão dos filmes do movimento Dogma 95, no final dos anos 90, serviu para divulgar a extraordinária evolução tecnológica da transferência de imagens em vídeo para película, possibilitando a exibição de filmes feitos em vídeo na tela grande das salas de cinema. Sofisticadas técnicas de *scaneamento* de

---

<sup>18</sup> De acordo com Aumont (2003) não há um conceito relacionado ao cinema, mas teóricos se dedicaram a analisar a estética cinematográfica especialmente quanto à especificidade do meio, seus traços fundamentais.

imagens, como o *transfer* (transferência de película para digital), progressivamente têm substituído processos mais precários como a *Kinescopia*, que consiste, basicamente, em “fotografar” os *frames* congelados do vídeo exibidos no monitor (VALE, 2005, p. 30).

O vídeo digital colocou também em discussão sobre o que realmente caracterizaria o cinema. O suporte digital tem enfrentado resistência daqueles que se formaram numa indústria cinematográfica, cuja principal ferramenta de produção ainda é a película. Ao vencer o Festival de Cannes em 2000, o filme “Dançando no Escuro”, de Lars Von Trier (captado inteiramente em vídeo digital), foi alvo de críticas de diretores por defenderem o fato de o cinema ser sinônimo de película. Afirmavam, ainda: o digital estaria decretando a morte do mesmo.

Brian De Palma disse: “Espero que a mídia digital não se torne dominante. [...] Em última análise isso quer dizer que estaremos assistindo à televisão (nos cinemas) e não cinema”. O diretor disse ainda ter conversado com Steven Spielberg em busca de apoio para se manter o uso da película (ROSA Jr., 2000).

Os embates sobre a substituição da película pelo digital remetem à Lévy (1999), para o qual a sociedade vê a tecnologia como algo externo a si, muitas vezes de forma negativa, porque não consegue acompanhar a celeridade com que ela evolui. Os diretores, cuja filmografia é em grande parte em película, questionam se os vídeos feitos em câmeras fotográficas ou de celular podem ser considerados cinema.

Partindo do critério adotado por eles de que cinema é aquele feito em película, os novos produtos surgidos no cenário digital, entre eles aqueles produzidos por câmeras digitais, não seriam cinema. Afinal, o que define o que é ou não produto cinematográfico? Essa questão será tratada no tópico sobre convergência dos meios (ver 2.4).

Podemos resumir a evolução dos suportes tecnológicos utilizados como alternativa à película, tomando por base Gerbase (2003, p. 36). Ele propõe uma linha do tempo para visualizar a evolução no processo de captação da imagem no Brasil, tendo como base a tecnologia utilizada no período indicado por ele:

- a) Final do Século XIX – surge o cinema analógico clássico (captação, pós-produção e exibição em filme);

- b) Século XX/década de 30 (No Brasil, década de 50) – surge a TV analógica (captação eletrônica, codificação analógica, transmissão analógica ao vivo; a imagem não pode ser armazenada);
- c) Século XX/década de 60 – surge o vídeo analógico (captação eletrônica, codificação e armazenamento analógicos, pós-produção analógica, transmissão analógica de material gravado);
- d) Século XX/década de 80 – surgem a TV e o vídeo digital (captação eletrônica, codificação e armazenamento digital, pós-produção digital, transmissão analógica ou digital ao vivo ou de material gravado);
- e) Século XX/década de 90 – surge o cinema digital, utilizando as ferramentas do vídeo digital combinadas com as tradicionais (filme).

Comparando o quadro proposto por Gerbase com o que tem sido discutido até então sobre modelos de produção, se infere que os realizadores realmente foram se apropriando da tecnologia da época e o continuam fazendo, agora, com a digital. E essa apropriação se dá, em grande parte, não somente por questões econômicas, mas também, por questões estéticas.

### **2.3 Vídeo digital no mercado brasileiro**

De acordo com o quadro apresentado por Gerbase (2003), o vídeo digital surge na cinematografia brasileira a partir da década de 80, ainda que a captação da imagem seja feita em processo analógico. A tecnologia digital será explorada especialmente na pós-produção e no armazenamento do material.

As câmeras digitais foram colocadas no mercado brasileiro a partir de 1997, com a promessa de alto grau de qualidade e definição. A década de 90 é marcada ainda por um crescimento na produção documentária em vídeo, graças ao baixo custo das câmeras digitais e a possibilidade de se adquirir programas profissionais de edição. A exibição de documentários em vídeo em festivais de cinema também contribuiu para esse cenário.

O cinema de ficção, ainda na década de 90, exploraria as possibilidades estéticas do vídeo digital com os filmes “Um Céu de Estrelas” (1997), de Tata Amaral, “Amores” (1998) e “Separações” (2002), de Domingos Oliveira, “O Invasor”

(2002), de Beto Brant e “Cidade de Deus” (2002), de Fernando Meirelles (BENTES, 2003, p.126).

Os realizadores brasileiros independentes atribuem às novas tecnologias a possibilidade de produzirem, pois o mesmo não aconteceria se tivessem apenas como opção a película. Esse é o pensamento da produtora Clélia Barbosa, da Raccord. Para ela, a produção no cinema brasileiro estava se tornando cara e demorada. “O digital vem abrir um novo caminho, que nos aproxima de um jeito mais ágil, mais espontâneo de filmar” (BOCCATO, 2000).

No Brasil o mercado cinematográfico não sustenta as produções (o valor arrecadado nas bilheterias é inferior aos gastos na produção) e os realizadores dependem, na maior parte das vezes, das políticas culturais dos governos federal, estaduais e municipais. A busca por esses recursos pode tomar mais tempo que a produção do projeto em si. Nesse cenário, o cinema digital representa a oportunidade para muitos realizadores verem suas ideias saírem do papel.

O diretor André Barcinski, com uma equipe de três pessoas, uma câmera mini-DV Sony VX1000, produziu o documentário em vídeo “Maldito - o Estranho Mundo de José Mojica Marins”, cujo custo total foi de R\$ 16 mil, já incluída a compra da câmera (BOCCATO, 2001). Outro exemplo: o filme “Contra Todos”, de Roberto Moreira, realizado em vídeo digital, com a câmera na mão. A equipe era formada por 15 pessoas, a iluminação e o som tiveram de adequar-se à produção e as cenas não foram gravadas em estúdio.

Em suma, o acesso à tecnologia digital possibilitou aos realizadores independentes investirem em projetos autorais, sem depender de recursos privados ou dos governos. Ainda que se discuta a qualidade da imagem produzida pela câmera digital em comparação à película – mesma discussão enfrentada pelo vídeo analógico -, é inegável o acesso e as possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias.

O professor e diretor Roberto Moreira, que até então só produzia curtas, afirma: “A tecnologia democratizou o acesso de novos cineastas aos meios de produção cinematográfica”. Entrevistado pelo site Cinema em Cena, sua dica aos iniciantes foi: “Junte os amigos, escolha uma câmera digital e faça um longa-metragem” (SILVEIRA, 2004, s.p).

## 2.4 A convergência dos meios

A aproximação das artes com a tecnologia possibilitou o surgimento da cultura das mídias definida por Santaella (2003) como uma cultura que se apropria dos meios de produção da cultura de massa. O meio, como o vídeo, por exemplo, se torna não apenas difusor da cultura, mas também produtor deste. Assim, surgem movimentos como a videoarte, caracterizados como uma intervenção do artista sobre o meio vídeo.

A cultura midiática de Santaella para Machado (2008) se configura como convergência dos meios, culminando com a hibridação, estendida às diversas formas de culturas, de meios e de artes. Machado se detém na convergência dos meios no contexto do cinema.

Retomando assim a discussão sobre se o cinema é cinema apenas por conta do suporte película, Machado (2008) compartilha das ideias de Gene Youngblood, para o qual toda forma de expressão de imagem em movimento seria cinema. O autor norte-americano teria sido o primeiro a pensar a convergência no cinema em sua obra “*Expanded Cinema*”, partindo da adoção da palavra cinema em sua etimologia (deriva do grego *Kínem-ématos+gráphein*), que significa, escrita do movimento.

Avançando no exposto, assim o conceito da arte do movimento, televisão e vídeo também seriam cinema, pois são “escritas em movimento” e o termo cinema já não seria então suficiente para definir as novas fronteiras surgidas com a convergência dos meios. “Eis porque essa arte das imagens em movimento [...] está sofrendo agora um novo corte em sua história para se tornar *cinema expandido*, ou seja, o *audiovisual*” (MACHADO, 2008, p.67).

A lei brasileira já determina que a obra cinematográfica é um produto audiovisual, conforme a Medida Provisória nº 2.228, de 1º de setembro de 2001, podendo resultar da captação em película ou em digital. No entanto, a parte final do texto restringe os produtos que poderiam ser chamados de cinema, ao estabelecer que consiste em um produto “cuja destinação e exibição seja prioritariamente e inicialmente o mercado de salas de exibição”.

Como esse não é o destino das produções feitas em celular e em câmeras digitais (ainda que apresentem a linguagem cinematográfica), de acordo com a lei, elas não seriam consideradas obras cinematográficas.

Agora, quanto à definição do que seja produto audiovisual estabelecido pela medida provisória, essa atende perfeitamente ao que Machado propõe: “Produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão”. Logo, podemos dizer que toda obra cinematográfica é uma obra audiovisual, mas nem toda obra audiovisual é uma obra cinematográfica. Pelo menos do ponto de vista legal.

Santaella (2003) vê o cinema além do suporte ao afirmar que “pode mudar, quando muito, a tecnologia que dá suporte à produção cinematográfica, mas não a linguagem inventada pelo cinema” (SANTAELLA, 2003, p. 57). Ou seja, para a autora, qualquer suporte pode ser utilizado para se produzir cinema, desde que observada a linguagem artística do campo.

Retomando a discussão da convergência dos meios, para Manovich (2001), o surgimento do computador, e posteriormente o seu uso no campo artístico, é o principal modificador da cultura das imagens. O autor deteve-se no estudo dessas transformações impostas pelo computador, classificando os produtos gerados por ele de “nova mídia”. A “nova mídia é aquela que é criada em computadores, distribuída via computadores e armazenada e arquivada no computador” (MANOVICH, 2001, p. 46).

O computador assim, por conta do seu código digital, será o meio para o qual vão convergir todos os outros, sobrepondo-se a eles. Às possibilidades do computador vão somar-se ainda a capacidade de armazenar e arquivar o seu produto. E como funciona a criação dos produtos da nova mídia? Manovich (2001) identifica suas principais características e como elas influenciam os produtos produzidos por ela:

**a) Representação numérica:** o objeto da nova mídia (imagem, texto etc) são representações numéricas e pode ser descrito por meio de uma função matemática, logo passível à manipulação algorítmica.

Esse objeto pode ser resultado de uma operação complexa do computador ou da conversão da mídia analógica para a digital. O processo de conversão de dados contínuos em representação numérica é chamado de digitalização, e ocorre por meio da codificação daquelas em sequências de 1 e 0 “*ad infinitum*”.

**b) Modularidade:** os objetos da nova mídia são compostos por elementos modulares autônomos que integram o todo, porém, sem perder sua individualidade, podendo ser acessados de forma independente um do outro. No caso de um filme que tenha passado pelo processo de digitalização, o som pode ser acessado (e modificado) independentemente da imagem; E, no caso de uma música, o som dos instrumentos pode ser manipulado individualmente.

**c) Automação:** parte da ação humana pode ser substituída por processos automatizados por intermédio de rotinas desempenhadas pelo computador (algoritmos), ainda que a atuação humana seja indispensável para a programação dessas rotinas. Ela se divide em dois níveis: **Low-level** – quando o usuário utiliza o computador para modificar ou criar objetos do nada, usando modelos e algoritmos simples; **High-level** – que requer um computador que compreenda, até certo grau, o significado imbuído nos objetos que estão sendo criados. Seria o nível da inteligência artificial, discutido por Negroponte (1995) como as expectativas com as pesquisas no ramo, onde se espera que o computador possa atingir um grau de autonomia na interface com o homem, apontando quais as limitações nesse campo.

**d) Variabilidade:** é uma característica que resulta das características 1 e 2 e que consiste na lógica de que um mesmo elemento pode existir de várias formas. Na velha mídia, os elementos eram reunidos manualmente por um criador em uma sequência lógica que gerava um *master* e as cópias geradas nesse processo saíam idênticas ao *master*.

Na nova mídia, o objeto *master* é criado por um computador e dá origem a diferentes versões, o que é possível por estarem armazenados em suporte digital e em sequências variadas controladas pelo computador.

**e) Transcodificação:** Na linguagem da nova mídia, transcodificar significa converter ou traduzir alguma coisa para outro formato. Isso é possível porque na nova mídia tudo se trata de *bit* (menor unidade de informação que pode ser armazenada e distribuída) e os objetos produzidos por ela podem sofrer contínuas alterações em sua estrutura.

Para Manovich (2001), as mudanças trazidas com a nova mídia são mais profundas e ainda estão em seu estágio inicial. Ele compara a aparição da nova mídia ao surgimento da imprensa escrita e da fotografia. Porém, enquanto a primeira afetou apenas um estágio da cultura de comunicação – a distribuição – e a segunda, a das imagens fixas, o computador afeta todos os estágios da comunicação. Isso

inclui a aquisição, a manipulação, o armazenamento e a distribuição e afeta também todos os tipos de mídia: textos, imagens fixas, imagens em movimento e som (MANOVICH, 2001, p.19, tradução nossa).

Tendo discutido as principais tecnologias incorporadas ao cinema, discorreremos a seguir sobre as mudanças promovidas por estas no fazer cinematográfico, tanto no aspecto produtivo quanto narrativo. Considerando tratar-se de uma arte que já nasceu a partir da técnica, esta vai permear o processo produtivo cinematográfico em todas as dimensões. Vimos, no entanto, que o grau de ação dessa técnica sobre a produção é variável, porém, indiscutível, especialmente, na contemporaneidade, com o surgimento da imagem gerada por computador. Ela representa uma ruptura na forma de registro da imagem e, conseqüentemente, com toda e qualquer produção que tenha a imagem como central, como ocorre com o cinema.

Assim, vamos discutir como as tecnologias modificaram as etapas de filmagem, com o desenvolvimento de câmeras de alta definição, e de edição (pós-produção), com a potencialização dos efeitos especiais por meio do computador.

As mudanças, no entanto, superam o campo produtivo, com as tecnologias transformando a relação do espectador com o cinema. Tendo em vista que a tecnologia digital é uma tecnologia próxima a qualquer pessoa, o cidadão comum tem ao seu alcance ferramentas para ser ele mesmo o produtor de suas imagens. Tópico este que nos remete à democratização da imagem, sobre o qual também discorreremos. Por fim, deixando de lado qualquer tecnofobia (horror) ou deslumbramento quanto às tecnologias, vamos discutir sobre as possibilidades e limitações do uso da imagem de síntese no cinema.

## **2.5 As tecnologias transformam o cinema contemporâneo**

Lipovetsky e Serroy (2009) apontam a imagem de síntese (ou digital) como a principal transformadora na cinematografia contemporânea, mas essa se limitaria à produção do filme, não interferindo assim na narrativa do mesmo. Abordaremos, primeiramente, as mudanças no processo produtivo cinematográfico, para então discutirmos a narrativa em tempos de cinema digital.

Os autores acima definem o cinema contemporâneo como hipermoderno, cuja principal característica é a transformação em todo o processo cinematográfico

em função das novas tecnologias. Esse período se iniciou a partir da década de 1970, quando surgiram diretores como Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, George Lucas, Brian de Palma, entre outros, ao produzirem um cinema para o grande público, caracterizado pela liberdade de estilos, de narrativa e de temática e, principalmente, por utilizar, abundantemente, as novas tecnologias.

Os autores apontam quatro mudanças na forma de filmar por conta dos avanços na informática e eletrônica. A primeira se refere a um número de câmeras com maior capacidade, ainda que em tamanhos reduzidos, assim como o desenvolvimento de novas ferramentas como a *Steadycam*, que consiste em acessório acoplado ao corpo do operador de câmera permitindo movimentos mais livres, usado pela primeira vez no filme “Rocky” (1976).

A segunda transformação seria quanto à possibilidade de a imagem digital dar corpo às ideias que não poderiam se concretizar no cinema tradicional, como a criação dos super-heróis (como *Hulk*, Homem-Aranha), antes fadados aos desenhos animados (onde podiam mostrar seus superpoderes) ou às limitações técnicas dos primeiros filmes de super-heróis (*Superman* e *Batman*).

Em terceiro, destacam o uso continuado das tecnologias ao criar um novo tipo de consumidor: interessados em filmes cada vez mais sensacionalistas, com estética *high tech*, imagens de impacto e com aguçamento dos sentidos, sempre numa velocidade na qual o espectador pouco consegue acompanhar. “O espectador de cinema queria sonhar; o hiperconsumidor do mundo novo quer sentir, ser surpreendido, quer ‘adrenalina’, experimentar novas emoções-choques sem parar” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.66).

A produtora do filme “*Jurassic Park 3*”, Kathleen Kennedy, confirma essa afirmação dos autores ao dizer que tornou-se mais difícil fazer um filme de ação, porque o público espera que ele seja “tremendo”.

Por fim, o cinema hipermoderno é um cinema marcado pelas superproduções que vão abusar das tecnologias querendo em troca um retorno financeiro do público. Surgem então os *blockbusters* (sucessos de bilheteria) como “Guerra nas Estrelas”, “Exterminador do Futuro”, “*Titanic*”, “O Senhor dos Anéis”, “*Matrix*”, “*Avatar*” e outros.

Na geração de diretores da década de 1970, George Lucas foi um dos primeiros a perceber o potencial da imagem de síntese nos efeitos especiais. Para a realização da primeira parte da trilogia “Guerra nas Estrelas”, a produtora

Lucasfilme, de propriedade do diretor, criou um departamento de pesquisas em animação por computador, em 1979. Foram contratados os melhores cientistas de computação gráfica, que desenvolveram importantes algoritmos que se tornaram utilizados mundialmente pelo mercado cinematográfico (MANOVICH, 2001, p.194, tradução nossa).

Os efeitos visuais estão presentes desde os primórdios do cinema, nos anos 1900, com o ilusionista Georges Méliè, considerado o inventor dos efeitos especiais no cinema. Porém, por conta das técnicas disponíveis na época, os efeitos eram feitos de forma rústica, na manipulação da película ou da câmera cinematográfica a fim de obtê-los.

Para Cannito (2004), a tecnologia digital possibilitou o melhoramento de efeitos especiais já conhecidos no fazer cinematográfico, agora, “traduzidas” para a linguagem digital. Ele cita o *matte shot*, criada por Méliè que, na sua opinião, mantém o mesmo princípio de constituição, porém, aperfeiçoada pelo digital. O *matte shot* é uma técnica de sobreposição, onde a imagem é captada com parte da lente da câmera coberta e posteriormente preenchida com outra imagem.

No cinema brasileiro, a presença da imagem de síntese se dá mais na captação e edição das imagens, mas, aos poucos, tem aderido aos efeitos visuais possibilitados por ela. Em setembro de 2010, foi lançado o filme “Nosso Lar”, de Wagner de Assis, inspirado em obra de Chico Xavier, cujo orçamento foi um dos mais altos em uma produção nacional: cerca de R\$ 20 milhões. Conforme o diretor, grande parte foi gasta na criação dos efeitos especiais, sob a responsabilidade da empresa canadense *Intelligent Creature*.

A imagem de síntese significa também a possibilidade de criação de novos efeitos. Ao filme “*Matrix*”, um dos ícones da geração de filmes a utilizar em grande medida recursos digitais em sua concepção, coube à criação do *Bullet Time*, efeito a partir do qual é possível visualizar um objeto ou personagem em câmera lenta num ângulo de 360 graus, do início ao fim da ação.

Recentemente, o filme “*Avatar*”, de James Cameron, se tornou referência no uso da imagem de síntese. Como à época em que queria fazer o filme, em 1995, não havia tecnologia suficiente para que ele o realizasse, Cameron montou uma equipe de pesquisa responsável por diversas inovações: 1. aprimoramento das técnicas de captação de movimentos faciais; 2. criação de um novo processo de filmagem (*Simul-Cam*), ao permitir o processamento em tempo real da imagem

gravada<sup>19</sup> e captura de imagens em 3D (e para isso ele propôs à *Sony Corporations* a criação de uma câmera digital, com lentes duplas e de alta definição).

Concluimos assim, que os realizadores em cinema tem se apropriado das potencialidades da imagem de síntese na produção cinematográfica, e que a mesma possibilita o desenvolvimento de novas ferramentas para a realização de filmes, como a câmera criada por James Cameron. Percebemos ainda, que as possibilidades de criação de efeitos visuais multiplicam-se com a tecnologia digital, com a releitura de técnicas antigas e a criação de novas.

### 2.5.1 O espectador como produtor

A possibilidade de um único meio produzir, armazenar, exibir e distribuir produtos culturais mudou a relação espectador e a obra de arte. A popularização das câmeras de vídeo e do computador pessoal permitiu a qualquer pessoa com conhecimento de *softwares* de edição (profissionais ou livres<sup>20</sup>) produzir e distribuir suas próprias imagens.

Assim, o espectador se transformou em produtor cultural, conforme Santaella (2008), e cidadão mídia, de Lemos (2006), responsável por colocar sua versão de eventos por meio de imagens e vídeos em mídias móveis (celulares, câmeras) ou em seus *blogs* (diários virtuais). Assim como Santaella, Lemos aponta as possibilidades dadas pela rede mundial de computadores a pessoas comuns em se expressar, numa dimensão nunca antes vista. Ele vai chamar esse cenário propício à produção da informação de *Ciber-Cultura-Remix*. O conceito criado pelo autor diz respeito a uma nova configuração cultural que surge das alterações nos processos de comunicação, produção, criação e circulação de bens e serviços, por conta das novas tecnologias de informação e comunicação (LEMOS, 2006, p. 52-53).

O sucesso do site *YouTube*<sup>21</sup> comprova essa nova reconfiguração da produção cultural. De acordo com Lipovetsky e Serroy (2009), são mais de 100 milhões de vídeos vistos todo o dia no *YouTube* e 65 mil novos vídeos acrescentados diariamente. Outra experiência foi a de Gareth Edwards que, com um computador

---

<sup>19</sup> Enquanto os atores tinham seus movimentos capturados por sensores em um estúdio com fundo azul, o diretor já podia visualizá-los numa tela como os personagens Na'Vi (personagens digitais) no mundo de Pandora, também criado digitalmente pelo computador.

<sup>20</sup> Aquele de código aberto pelo qual o usuário não precisa pagar direito autoral.

<sup>21</sup> Site de *post* e distribuição de vídeos curtos produzidos por amadores em diversos suportes.

pessoal e programas de edição, realizou sozinho o longa-metragem “*Attila de Hun*”. Ele criou 250 cenas de efeitos visuais, finalizando o filme em quatro meses. Como resultado, o longa foi exibido em três importantes canais: *Discovery Channel*, *BBC* e *History Channel*.

Semelhante à experiência de Gareth, o diretor de “*Capitão Sky e o Mundo de Amanhã*”, Kerry Conran criou a concepção do filme sozinho, em casa, em um computador da *Apple*. Ele tinha a intenção de fazer um longa, mas como nunca havia realizado um filme, sabia que dificilmente conseguiria o financiamento de um grande estúdio. Assim, ele criou um curta de seis minutos para mostrar a tecnologia<sup>22</sup> a ser usada no filme, para atrair a atenção de produtores. O que de fato aconteceu.

O aumento na produção de imagens por parte daqueles que até então eram simples espectadores é abordado por Nudeliman e Pfeiffer (2010) ao destacarem o desejo do espectador de registrar fatos, de difundi-los e compartilhá-los, tornando possível devido à evolução e barateamento dos instrumentos de produção, os quais viabilizaram a produção de vídeos a partir de meios portáteis e economicamente mais acessíveis, como o celular.

Com isso, qualquer tema, qualquer evento, é “história” para um vídeo produzido por pessoas que anteriormente a essa geração digital não se imaginavam como produtores de imagens. Podemos comparar tal cenário ao vivenciado com o surgimento da fotografia, já abordado anteriormente em Gombrich (1999): que tirou das mãos dos artistas a tarefa de registro para as mãos de pessoas comuns, sem necessariamente habilidade para tal. Infere-se habilidade essa que não é exigida ao espectador/produtor em tempos de tecnologia digital. Qualquer formato é válido, qualquer suporte pode ser usado e não há limites para a criatividade.

Como apontam Lipovetsky e Serroy (2009), a geração de jovens da sociedade contemporânea é adepta da informática e da câmera, o que por si só possibilita que eles possam adentrar no mundo da cultura da imagem onde o cinema e o vídeo eram, até então, os principais meios de produção.

---

<sup>22</sup> O longa foi feito totalmente em estúdio, com o fundo azul, e finalizado no computador, que preencheu o fundo azul com as locações. O carro, os prédios, os robôs, os aviões, 90% dos objetos com os quais eles interagiram no filme foi criado por computação gráfica.

### 2.5.2 Narrativa cinematográfica em tempos de imagem digital

Afinal, as novas tecnologias interferem ou não na narrativa<sup>23</sup> de um filme? Lipovetsky e Serroy (2009) afirmam que as mudanças na narrativa e na temática cinematográficas no cinema contemporâneo, são na realidade resultado das transformações da própria sociedade moderna, ou como eles apontam, pós-moderna<sup>24</sup>, e não do uso das novas tecnologias.

Tradicionalmente, as narrativas giravam em torno de um núcleo central, onde se passava a história principal do filme, mas, de acordo com Lipovetsky e Serroy (2009), no filme contemporâneo, as histórias secundárias ganham destaque, dividindo a atenção do espectador com a principal. Surgem assim os filmes-coral, aqueles que desenvolvem várias tramas ao mesmo tempo.

Outra mudança na narrativa se daria quanto à compreensão da mesma. Antes, os espectadores esperavam assistir a uma narrativa que os permitisse compreender o filme. O mesmo não acontece hoje com finais que deixam que o espectador imagine o que possa ou não acontecer ou o motivo pelo qual os fatos aconteceram como aconteceram. Para os autores, o espectador não se frustra se não compreender a história do filme, pois para ele o mais importante é o prazer de assistir a um filme, a emoção que esse vai lhe despertar.

Quanto aos personagens, a principal mudança se dá na dissolução do maniqueísmo: o bom já não é tão bom e o mal não tão mal. Vilões são apresentados como seres humanos com frustrações, alegrias e chegam a comover o espectador, ao passo que o “bonzinho” que tudo sofre e tudo suporta, já não caracteriza o personagem contemporâneo.

Quanto à temática, Lipovetsky e Serroy (2009), temas antes tabus como sexo e violência, são mostrados atualmente de forma banal. Um personagem pode matar o outro por um motivo fútil ou porque estava em um momento de irritação. Também já não há pudores em mostrar uma cabeça sendo decepada ou uma cena

---

<sup>23</sup> Narrativa, em termos simples, significa a forma de contar uma história. De acordo com Aumont (2003), o sentido da palavra incorporado pelo cinema consiste em “o enunciado narrativo que assegura a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (p. 209). É um sentido que vai além daquele relacionado à história ou à narração. O autor aponta como as principais características da narrativa: ser fechada (tem começo, meio e fim); contar uma história; ser produzida por alguém (há uma mediação da realidade).

<sup>24</sup> No que concerne à cultura diz respeito às transformações que afetaram a ciência, a literatura, as artes, a partir do fim do século XIX. Caracteriza-se pela negação dos discursos universalizantes da filosofia e o surgimento do que Jean-François Lyotard chama de jogos de linguagem, ou seja, heterogeneidade dos discursos.

de sexo e as grandes histórias de amor há muito deixaram a narrativa cinematográfica.

Há realizadores que acreditam que a narrativa está sujeita à tecnologia. Jerry Bruckheimer, um dos mais influentes produtores de televisão e do cinema americano (“Piratas do Caribe”), é um deles. Bruckheimer diz que a tecnologia (3D) foi o elemento definidor na produção da animação “Força-G”. Ele teve contato com a tecnologia por meio de James Cameron e acredita que para uma geração de jovens familiarizados com computadores, vídeos e celulares, o 3D pode representar o cinema do futuro. “Para você convencer esse tipo de público a ir ao cinema, você tem de oferecer algo que eles ainda não tenham em outras telas. É aí que entram as novas possibilidades do 3D” (FRANCO, 2009, p. 49).

Em síntese, para o produtor o mais relevante é atrair o público jovem, consumidor de vários tipos de imagem (vídeo, celulares, MP4, entre outros) com novas imagens, não novas histórias. De igual forma, para o jornalista Clairefont (2009, p. 50) ao referir-se a “Avatar”, filme de James Cameron: todo o conceito de narrativa é pensado em função da nova tecnologia (3D). “Em outras palavras, James Cameron não escreveu um filme refém de um revolucionário 3D. Ele partiu de um 3D revolucionário para contar uma história” (CLAIREFONTE, 2009, p. 50).

Para Rombes (2009), cuja obra discute o cinema digital, a tecnologia não determina a narrativa, ao contrário estará sempre à mercê da história e da lógica do cinema tal qual conhecemos. Seria assim, apenas mais uma ferramenta entre outras que o cineasta possui para contar a sua história. Ao se referir à narrativa cinematográfica e à estética do filme, Rombes fala em reformulações de forma gradual.

Como exemplo dessa reformulação, o autor cita os cortes entre planos do cinema clássico, esses reféns do limite de gravação de cada rolo de filme, de 10 minutos. Um exemplo é o filme “Festim Diabólico”, de Alfred Hitchcock. O diretor queria gravar em plano sequência – cena longa, sem cortes, com diferentes ângulos e planos – mas por conta da limitação do tempo do rolo de filme teve de usar outros recursos. Hitchcock fez um filme de 80 minutos com a “ilusão” de um plano sequência, pois fez cortes quase imperceptíveis ao espectador, dando a impressão de o filme ter sido gravado sem interrupção, em tempo contínuo. Rombes destaca o cinema digital como um potencializador dessa nova estética, ao trabalhar com

câmeras que armazenam imagens por horas. “Arca Russa”, de Aleksandr Sokurov, por exemplo, foi capturado em mídia digital, com 97 minutos de cenas ininterruptas.

Para Rombes, o filme expressa um desejo antigo dos cineastas que sempre buscaram uma continuidade, uma ideia de não rompimento com a realidade e que caracterizou muitos os primeiros filmes dos irmãos Lumière.

O diretor do filme “Capitão *Sky* e o Mundo de Amanhã”, Kerry Conran, diz que a tecnologia ajuda, mas o que importa em um filme é a visão do diretor sobre ele, a história, a forma como escolheu contar. É interessante porque o longa é quase 100% de efeitos visuais criados no computador.

Peter Jackson, diretor do *remake* de “*King Kong*” (2005), justifica o uso intensivo de efeitos visuais no filme: a história do filme justificava. Ou seja, a narrativa é que determinou quais e em que quantidade utilizar os efeitos.

Em material extra de “*Shrek*” e “*Toy Story*”, duas animações feitas 100% com efeitos especiais, o narrador conclui que os produtores do filme usaram todas as avançadas ferramentas tecnológicas ao seu dispor para realizar um objetivo conservador, contar uma boa história, referindo-se ao filme “*Shrek*”. Em relação à “*Toy Story*”, o computador teria sido apenas uma ferramenta, pois não foi ele que criou o filme, e sim os animadores.

Percebemos então dois discursos na indústria cinematográfica quanto às mudanças narrativas a partir das tecnologias. Os defensores de que a história se rende às tecnologias e àqueles para quem essas estão a serviço do filme. Retomando Lévy (1999), percebe-se uma tendência do homem atribuir às técnicas um papel determinante na cultura que, em nossa opinião, não ocorre em relação à narrativa cinematográfica.

Primeiro porque ainda que Lipovetsky e Serroy (2009) defendam que o espectador não espera soluções de uma história, ou seja, um desfecho tradicional, ele aguarda uma boa história. Se não fosse assim, bastariam efeitos espetaculares ou a presença de atores de consagrados para garantir o sucesso de alguns filmes, o que não é o caso.

Há filmes que se sustentam apenas com boas histórias sem a presença de efeitos especiais e atores de milhões de dólares. Dois exemplos são “*Juno*” e “*Pequena Miss Sunshine*”, ganhadores do Oscar de Melhor Roteiro (melhor história). O orçamento do primeiro foi de US\$ 7,5 milhões (bilheteria de US\$ 227 milhões) e do segundo, de US\$ 8 milhões, com arrecadação de US\$ 100 milhões.

Como destacado por diretores de filmes como “O Exterminador do Futuro 4”, McG, e “*King Kong*”, Peter Jackson, a tecnologia ajuda a contar uma história a partir do momento em que oferece possibilidades de criação, mas seu uso não pode ser gratuito.

Felinto e Bentes (2010) afirmam que, não fossem as novas tecnologias, “Avatar” não teria sido produzido. Mas, ainda que fã confesso das novas tecnologias, o diretor de “Avatar”, James Cameron, não pensou duas vezes em cortar 40 minutos de filme por considerar as cenas inconsistentes, pois demoravam explicando a história. Ou seja, não contribuía com a narrativa.

O diretor mostrou a mesma preocupação após duas exposições de trechos do filme: uma no Cinema Expo, convenção de exibidores em Amsterdã, e outra na *Comic-Con*, na Califórnia. Houve críticas quanto ao filme e, para Cameron, um dos problemas é que o público teria visto mais a questão tecnológica do filme (o 3D e computação gráfica) e não sua narrativa.

A fim de apresentar a história de Pandora, ele e o produtor Jon Landau promoveram então o “*Dia do Avatar*”, que consistia na exibição gratuita de 15 minutos do filme em 3D em vários cinemas do mundo. Foi então que a crítica e o público responderam positivamente. O espectador só se empolgou com o filme, ao conhecer melhor sua narrativa, ainda que a produção estivesse “vendendo” os efeitos visuais realizados.

Concluimos: os avanços tecnológicos pelos quais o cinema passou contribuíram para o seu desenvolvimento como arte, forçando, em alguns momentos a mudança em seu processo de produção e, até certo ponto, em seu processo narrativo. Contudo, a essência narrativa permanece a mesma, pois a tecnologia ainda que não dependa de uma boa história, precisa estar atrelada a ela. Ou seja, uma profusão de imagens de ação, de efeitos visuais, não substitui uma narrativa coesa, embora apresentada em novas estruturas.

Assim como Lipovetsky e Serroy (2009), Gerbase (2003) não vê a tecnologia como determinante na produção cinematográfica e as mudanças pelas quais ela tem passado nos últimos anos se deve a um contexto social, à absorção de componentes estéticos próprios do pós-modernismo no cinema. Esses componentes levam assim “roteiristas, diretores e montadores a criarem filmes que, além de retratarem seu tempo, acabam, em sua lógica narrativa interna, absorvendo os mecanismos de uma época” (GERBASE, 2003, p. 172).

De maneira geral, percebemos nos filmes analisados durante essa pesquisa<sup>25</sup> que a imagem digital não exclui as etapas já inerentes ao fazer cinematográfico, ao contrário, possibilita sua potencialidade proporcionando uma mistura entre técnicas antigas e novas, como apontado por alguns diretores.

Um exemplo de potencialidade trazida pela imagem de síntese é o sistema 3D. Ele é apontado como a terceira revolução do cinema, precedida pelo advento do som e da cor, e como o futuro do cinema em sua concorrência direta com a TV por assinatura.

No entanto, o 3D não é uma tecnologia nova, foi desenvolvida ainda com os irmãos Lumière e foi resgatada nos anos 50. A diferença entre o sistema 3D da época e o de hoje é: novas tecnologias possibilitam uma projeção de conforto ao espectador.

Concluimos assim, como bem destacaram Lipovetsky e Serroy (2009): apesar das tecnologias utilizadas na realização de filmes, o processo produtivo cinematográfico se mantém em grande parte, o mesmo, com mudanças perceptíveis na pós-produção em se tratando de filmes com efeitos especiais.

Em um longa feito sem o uso de efeitos especiais, seja em película seja digital, a etapa da produção (filmagem) é a mais trabalhosa, pois ao final, a pós-produção consistirá apenas na montagem do filme, com a seleção das melhores tomadas de cada cena.

Já no filme digitalizado ou captado em suporte digital no qual vão ser inseridos efeitos especiais, é na pós-produção que se concentrará grande parte do trabalho. A pré-produção, com contratação de elenco, músicos, dublês, equipes de construção de cenários, seleção de locação, entre outros, e a produção, com a filmagem do longa, mantém em grande parte a dinâmica de um filme da década de 1970 ou 1980.

Podemos sintetizar essas mudanças em Manovich (2001) para o qual a filmagem não é mais o ponto final no processo cinematográfico, mas representa apenas um material “cru” a ser manipulado no computador. Exemplifica com o episódio 1 da segunda parte da trilogia “Guerra nas Estrelas”, filmado em 65 dias, porém, a pós-produção levou mais de dois anos, pois 95% do filme foi feito no computador. Do total de 2.200 tomadas do filme, aproximadamente duas mil foram

---

<sup>25</sup> *Matrix*, *King Kong*, *Avatar*, *O Exterminador do Futuro 4*, *Shrek*, *Toy Story*, *Formiguinhaz*, *Capitão Sky* e *o Mundo de Amanhã*.

feitas no computador (MANOVICH, p. 303). Em “*Avatar*”, por exemplo, foram dois anos de pré-produção, antes de iniciarem as filmagens.

Infere-se, portanto, não há exclusão de nenhuma das etapas da cadeia produtiva, apenas rearranjos, a fim de obter o melhor resultado no uso de efeitos especiais, mas nada que signifique uma mudança drástica como prenunciada por alguns, comprometendo a produção cinematográfica.

## **2.6 Possibilidades da imagem de síntese: a democratização da produção**

A principal possibilidade da imagem de síntese no cinema como discutimos é sua manipulação para a criação de efeitos visuais, porém, isso se aplica em grande medida ao cinema de indústria, do qual *Hollywood* é o principal representante. Em se tratando de cinema independente, aquele produzido fora dos grandes estúdios, as possibilidades da tecnologia digital são ainda maiores, tendo em vista a oportunidade que esta dá a produtores independentes e até mesmo a simples cidadãos de acesso à produção em cinema.

Estamos falando da democratização do processo produtivo cinematográfico que até o surgimento da imagem digital concentrava-se na imagem em película, cujo custo é superior ao digital. De acordo com González (2009), um filme de quatro minutos em película custa 300 dólares, o equivalente a 504 reais, enquanto a produção em suporte digital custa 40 dólares, cerca de 67 reais.

Iniciamos a discussão sobre democratização na produção cinematográfica ao discutirmos o papel do espectador como produtor. No tópico em questão vamos tratar de dois outros aspectos importantes na produção em cinema, a distribuição e exibição, levando em consideração o realizador independente que não tem acesso às salas comerciais, a exemplo daqueles dos grandes estúdios.

Para Dantas (2007, p. 152), “Democratização é o lado revolucionário da tecnologia digital”. Ele acrescenta que não se trata de uma discussão quanto à qualidade da imagem, afinal, é consenso a superioridade da última, mas tão somente do acesso aos meios de produção possibilitados pela tecnologia digital. Assim, o que é produzido em digital poderia ser feito em meios analógicos, porém, custaria muito mais (exigiria um trabalho ainda maior) e reduziria o número de pessoas que poderiam produzir.

Entretanto, o acesso que se comemora na produção de filmes ainda é restrito no que se refere à exibição e à distribuição destes. Os realizadores independentes buscam espaços para exibição dos seus filmes, espaços esses conhecidos como “janelas”. Com um maior número de pessoas produzindo, o próximo passo é criar condições para que esses filmes possam ser “escoados”.

Surgem então os festivais como janelas para promoção de filmes que não terão oportunidade no circuito comercial. No cenário brasileiro, Leal e Mattos (2010, p. 73) dizem que o circuito dos festivais, especialmente nos últimos anos, se tornou uma “extraordinária plataforma de circulação, exibição, reflexão e formação de público para o cinema nacional”. De acordo com os autores, o crescimento no circuito de festivais é de 20% ao ano.

De igual forma crescem os eventos que vão absorver os filmes produzidos na América Latina, um deles realizado no Brasil: o Festival de Cinema Latino-Americano de São Paulo. Nos países vizinhos podemos citar o Festival Internacional de Cinema Digital de Santiago (Chile) e o *AXN Film Festival*, o Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independente (Bafici), entre outros.

Até a década de 1960, a América Latina tinha como principais produtores de cinema os países do México, Argentina e Brasil, mas os vencedores das últimas edições do *AXN Film Festival*<sup>26</sup> apontam uma mudança nessa hegemonia, com filmes de curta-metragem do Paraguai, Colômbia e Uruguai. Já no Festival de Cinema Digital do Chile (março de 2011), competem filmes nas categorias curta e longa, no gênero documentário e ficção.

No Brasil, podemos citar os festivais de Cinema Digital da Vila de Jericoacoara (Ceará) e da cidade de Maracanaú (Ceará), ambos realizados pela primeira vez em 2010. Lembra-se: os festivais tradicionais no Brasil, com o aumento de produções em suporte digital, abriram categorias específicas para produções em suporte digital.

De acordo com dados do Fórum dos Festivais (sites de notícias de festivais no Brasil e no estrangeiro), é a partir da década de 1990 que o Brasil apresenta um aumento no número de festivais realizados. Apesar de não haver dados atrelando tal crescimento ao suporte digital, é nessa mesma década que as câmeras com tecnologia digital surgem no mercado brasileiro. Nesse mesmo período surgem três

---

<sup>26</sup> Os vencedores em 2010 foram: 1º lugar *Karai Norte* (Paraguai); 2º *El Hijo de La 40* (Costa Rica); e 3º *Samparkour* (Brasil). Entre os demais filmes selecionados pelo festival estavam representantes da Argentina, México, Venezuela, Uruguai e Colômbia. Fonte: <http://www.noticiasdatvbrasileira.com.br/2010/12/ganhadores-do-axn-film-festival-2010.html>.

festivais importantes para os filmes de curta-metragem no Brasil: o Festival Internacional de Curta-Metragem de São Paulo, o Curta Cinema (Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro) e o Festival Internacional de Curtas-Metragens de Belo Horizonte.

Em 2006 foram realizados 132 eventos no Brasil, o que para Leal e Mattos (2010) é pouco em comparação aos realizados em países como Estados Unidos e Canadá com dimensões continentais iguais ao Brasil e que têm um número superior de festivais. No primeiro, são cerca de mil por ano e, no segundo, aproximadamente 300.

Assim, os festivais se tornam vitrines para os trabalhos de realizadores independentes, com os filmes sendo exibidos em maior número em circuitos alternativos, como centros culturais, do que em salas de exibição, possibilitando dessa forma o acesso por mais pessoas pela descentralização das salas de exibição. Essas, em grande maioria, estão concentradas nos *shoppings*.

De acordo com Nudeliman e Pfeiffer (2010), até a década de 1950 a principal opção de consumo audiovisual eram os cinemas. Com os cinemas de bairros sendo fechados e o surgimento dos multiplex nos *shoppings*, restringindo o acesso do público de baixa renda, na década de 1980, surgem novas opções com a locação de fitas de vídeo e programação variada oferecida pela televisão.

Outra importante janela para a distribuição e exibição de filmes produzidos em suporte digital, seja vídeo, celular ou câmera fotográfica, é a internet. Suas principais vantagens: o fato de ser acessível à maioria das pessoas, exigir baixo investimento e possibilitar uma distribuição em maior número (exemplo do *YouTube*, citado anteriormente, cuja exibição de vídeos é de 100 milhões por dia).

A produção de vídeos por meio de câmeras de celular e fotográfica cresceu ao ponto de surgirem festivais “virtuais”, como o *Mobile Phone Movie Competition* promovido pela emissora de televisão americana *CNN* e o Fluxus 2011 - Festival Internacional de Cinema na Internet, promovido pela Zeta Filmes. O objetivo do projeto é mostrar o papel das novas tecnologias na divulgação da indústria cinematográfica e como elas permitem a realização de filmes, mesmo fora dos formatos tradicionais.

Surgem também os sites especializados em difusão de filmes produzidos por produtores independentes sem condições de exibir seu material em circuito comercial. No Brasil, podemos citar a DF5, distribuidora digital de filmes, onde o

realizador pode postar seu filme para que ele possa ser exibido em qualquer parte do Brasil, em acordo quanto aos direitos de exibição. Nesse site é possível encontrar produções de realizadores amazonenses como “Como um Mormaço Muito Quente” e “Para Paricás”, ambos do Coletivo Difusão.

## 2.7 Limitações da imagem de síntese

A partir das entrevistas em material extra de filmes como “Avatar”, “O Exterminador do Futuro 4”, “Shrek” e “Formiguinhaz” e outros, percebemos vários graus no uso da imagem de síntese. No caso das animações, a presença dela é 100%, mas, em se tratando de longas-metragens, o grau de uso dependeu, em muitos casos, do efeito “real” que o diretor queria causar ou das possibilidades de criações oferecidas por ela.

Falamos em efeito real, porque para alguns diretores esse é o “entrave” em relação ao uso da imagem de síntese, pois ainda que ela seja a mais “próxima” do real, não é capaz de simulá-la com perfeição. Assim, diretores como McG (“O Exterminador do Futuro 4”) evita o uso em excesso da imagem de síntese, pois sua intenção seria criar um mundo real, palpável, e não uma atuação exagerada dos atores num fundo verde. A imagem de síntese serviria apenas para acrescentar cenários criados digitalmente.

Em nome do realismo nas cenas, a produção do filme construiu cerca de 40 locações no deserto do Novo México, montou maquetes, usou aeronaves da Força Aérea, contratou especialistas para as cenas de explosão e de projetistas de motos na criação do moto-extermador (máquina inspirada na moto Ducati), entre outros.

Por outro lado, os diretores de filmes de animação apontam a imagem de síntese como a ferramenta ideal, a fim de tornar os personagens dos desenhos o mais real possível. O diretor de “Shrek 3”, Chris Miller, afirma ter havido um salto qualitativo na tecnologia utilizada na trilogia do Ogro, com a superação de problemas na reprodução de elementos como fios de cabelo, a textura e movimento dos tecidos das roupas dos personagens; a melhor definição de personagens em multidões; e por fim a criação da luz difusa, simulando um dia nublado, por exemplo.

Essa dificuldade na simulação das propriedades reais dos ambientes e dos objetos é abordada por Manovich (2001). Dois são os objetivos do realismo sintético: – reproduzir o movimento de elementos como fios de cabelo e a simulação do

código da cinematografia tradicional. De ambos, o último é mais complexo. Isso porque criar a representação de um objeto no computador envolve três problemas distintos: a representação do objeto, os efeitos de luz na superfície desse objeto e o padrão de movimento do objeto (ou pessoa).

O diretor de “*Avatar*”, James Cameron, afirma ser impossível para os artistas de computação gráfica imaginarem como simular objetos sem referência física. Durante a realização do filme, na criação do manto de um personagem, foi feita pesquisa sobre tecidos e seu caimento, a fim de os animadores criarem um movimento próximo do real.

Isso nos faz retomar as discussões quanto ao objeto da simulação ter ou não referência no real. Couchot (1993) separa a representação da simulação, deixando claro que para ele não há referente preexistente à imagem criada no caso da última. Da mesma forma, para Baudrillard (1991), as imagens geradas por computador são produtos sem origem e sem qualquer ligação com o real, opinião que não é compartilhada pelo diretor de “*Avatar*”, James Cameron. Para ele é impossível os engenheiros de computação criarem algo sem um referente no real e cita como exemplo o fato de ter sido necessário os animadores fazerem experiências com tecidos reais para então simularem o movimento de um manto de um personagem.

Entre as possibilidades trazidas pela tecnologia digital, se encontra o fato de a mesma democratizar a produção de imagens, a exemplo do que ocorreu com a fotografia. Até então nos concentramos em apresentar como se deu a transformação da produção da imagem a partir das diversas técnicas já utilizadas com esse fim, de que forma essa técnica tem interferido na produção da imagem, quais as características da imagem contemporânea - a imagem digital, assim como de que forma ela tem reestruturado o fazer cinematográfico. Ou seja, até então nos detivemos na questão produtiva.

Conhecedores desse novo cenário na produção imagética, vamos discutir a seguir o papel da imagem digital no desenvolvimento de uma cultura cinematográfica no Brasil e, posteriormente, em Manaus, local de pesquisa deste trabalho.

## 2.8 Cultura cinematográfica no Brasil

A principal diferença entre os Estados Unidos e o Brasil é que, enquanto os diretores americanos utilizam a imagem de síntese quase 100% em toda a cadeia produtiva (pré-produção, produção, pós-produção, exibição e distribuição), no Brasil a imagem de síntese restringe-se em grande parte à fase de produção, com a captação em alta resolução, como uma alternativa à produção em película.

Essa é a realidade de grande parte dos Estados produtores de cinema, embora alguns se encontrem em níveis mais avançados quanto ao uso da tecnologia em suas produções. No Amazonas, a situação não é diferente da maioria dos Estados brasileiros. A produção contemporânea tem sido realizada em grande parte em suporte digital, possibilitando desse modo um número expressivo de filmes nos últimos anos.

Enquanto os diretores de grandes produções discutem os prós e os contras da imagem digital, os realizadores independentes comemoram a possibilidade de produzir em um suporte de baixo custo e de que seus filmes tenham uma circulação em ambientes não explorados pelo cinema comercial.

Porém, falar de uma cultura cinematográfica vai além do acesso à produção de filmes e de novas janelas para difusão, tópicos esses já discutidos anteriormente. Nesse cenário de democratização, os governos têm papel fundamental ao incentivar a realização dos festivais, pois esses vão proporcionar um ambiente onde ocorrerá “formação, reflexão, promoção, intercâmbio cultural, diversidade, articulação política e setorial, reconhecimento artístico, ações de caráter social, geração de emprego e renda, além de um crescente ambiente de negócios” (LEAL E MATTOS, 2010, p. 73).

Nos últimos anos, Estados sem tradição na área cinematográfica têm apresentado produção, incentivados por diversos fatores, entre eles o acesso à tecnologia digital e à criação de políticas culturais dos próprios Estados e municípios.

A título de ilustração destacamos a iniciativa da prefeitura de Paulínia, cidade Paulista com cerca de 60 mil habitantes. Trata-se de uma cidade cuja base econômica é o polo petroquímico e que em 2003 abraçou o projeto “Paulínia: Magia do Cinema”. Ele prevê um investimento de R\$ 100 milhões em cinco anos para a construção de cinco estúdios, escritórios temporários para produtoras, além da

constituição da Paulínia *Film Comission*, entidade que fornece informações sobre locação, infraestrutura, mão de obra e outros, a produtores de outros Estados ou países.

Foi criada ainda a Escola Magia de Cinema a fim de preparar o pessoal local para trabalhar nas produtoras nas áreas artística e técnica. Somam-se a essas ações a realização de festivais, com exibição gratuita de filmes, a fim de formar público.

Aos diretores selecionados para receber recursos na produção de seus filmes, o projeto impõe algumas exigências. Entre elas, abrir vagas para estágio aos alunos da escola de cinema, contratar figurantes na cidade, assim como utilizar 40% dos recursos obtidos em Paulínia. Exige-se que 25% do projeto seja filmado na cidade, incentivando o surgimento de empresas especializadas em transporte e alimentação. Escolas municipais também foram envolvidas no projeto com a criação da Paulínia *Stop Motion*, escola de animação para crianças de cinco a dez anos.

Com base no exemplo acima, identificamos então a necessidade de ações coordenadas da parte do governo, prefeitura e entidades privadas no sentido de promover a cultura cinematográfica. O incentivo à produção é o primeiro passo, mas é necessário também se pensar nas demais etapas da cadeia produtiva cinematográfica como distribuição e exibição. Para Azulay (2007), “somente uma atuação sistêmica que contemple, simultaneamente, produção, distribuição, exibição nas salas, home vídeo, DVD, televisão [...] pode direcionar a indústria cinematográfica brasileira para uma posição de consolidação e autonomia” (p. 77). O autor destaca também a necessidade de inserção no mercado externo e de enfrentamento das questões estruturais da cadeia econômica cinematográfica.

Florissi e Valiati (2007) apontam outro ponto importante a ser considerado pelos governos em se tratando de cinema: a promoção da educação da sociedade no campo cultural para que esta tenha interesse em consumir os produtos culturais. Ou seja, criar um mercado consumidor para os produtos cinematográficos, em especial os brasileiros, ao perderem espaço para os estrangeiros.

Azulay (2007) destaca uma ação sistêmica que engloba campos como educação, economia e política, mostrando assim que a promoção da cultura é uma ação que reúne esforços públicos e privados. No caso do cinema, o objetivo é criar mecanismos para que a produção seja, ao menos, autossustentável.

Em estudo realizado sobre os efeitos econômicos da iniciativa à produção cinematográfica no Rio Grande do Sul, Capra Filho et al (2007) perceberam que mesmo com a criação da Lei do Audiovisual (Lei 8.685), o campo cinematográfico realmente só se desenvolveu com a Lei de Incentivo à Cultura (Lei 10.846/1996) criado pelo governo do Rio Grande do Sul. Eles apontam ainda o Prêmio RGE, uma iniciativa do governo em parceria com a empresa Rio Grande Energia (RGE), como outro impulsionador à produção cinematográfica ao disponibilizar recursos de R\$ 1 milhão para a realização de um filme.

Concluimos, assim, que paralelo ao acesso à produção cinematográfica possibilitado pelo suporte digital, são necessárias outras ações que permitam o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em determinada localidade, cidade ou região. Essas ações passam pelos governos federal, estaduais e municipais com a criação de leis de incentivo, que atraiam o investimento de empresas privadas; consistem também em dotar a localidade de mão de obra qualificada na produção audiovisual, criando para isso, escolas de cinema ou mesmo curso superior na área; significa ainda se preocupar em formar plateia para o produto cinematográfico regional e nacional, por meio de ações educadoras que tanto podem ocorrer na escola quanto em espaços alternativos.

É preciso ainda se pensar em medidas “protecionistas” no sentido de garantir que os recursos liberados pelos editais possam ser absorvidos pela economia local, com a contratação de mão de obra e de outros serviços como alimento, transporte, material, entre outros. Os resultados dessas ações, no entanto, aparecerão a longo prazo e muitas vezes podem superar o campo cinematográfico.

Capra Filho et al (2007) chamam a atenção para o fato de que ao incentivar a cultura, o Estado estará promovendo outros setores da economia, como o turismo, por exemplo. Em economia, os subprodutos surgidos da produção de um determinado produto e que não são usufruídos por aqueles que os produziram são chamados de externalidades. Voltando ao exemplo do turismo, a produção de filmes na Nova Zelândia, como “O Último Samurai”, “Wolverine”, “*King Kong*” e “O Senhor dos Anéis”, atrai até hoje turistas curiosos em conhecer as locações dos filmes.

De acordo com estudo publicado pela Associação Cinematográfica Americana, um filme de sucesso pode incrementar o turismo de uma localidade que tenha servido de locação em até 75%, mesmo um ano após o filme ter sido lançado.

Contudo é preciso ação das entidades responsáveis pelo turismo nas cidades escolhidas para locação.

O governo da Nova Zelândia aponta um aumento de 300% no turismo após ter servido de locação para a trilogia “O Senhor dos Anéis” e providenciou para que os turistas tivessem uma experiência única ao visitar os ambientes de locação do filme, oferecendo aos turistas figurino igual aos personagens do longa e documentando a visita deles em DVD.

Ações semelhantes foram tomadas na Inglaterra, ao servir de locação para o sucesso comercial “Harry Potter”. Na França, foi montado jogo temático nas ruas de Paris, onde o turista tem a oportunidade de decifrar “O Código Da Vinci”.

Então, se a indústria de filmes incentiva o turismo local, porque governos e empresas privadas não investem na produção cinematográfica? Trata-se da abordagem de Capra Filho et al (2007), a questão das externalidades. Como os subprodutos não são apropriados pelas indústrias de filmes e pelos governos diretamente, eles, muitas vezes, não percebem esse ganho para a sociedade.

Criar uma cultura cinematográfica no Amazonas significa, a exemplo dos casos citados aqui, de uma ação conjunta das entidades públicas, empresas privadas e também dos próprios realizadores que podem participar das decisões tomadas quanto às políticas culturais. Paralelo a essas políticas, é necessário também uma ação planejada no sentido de preparar a localidade ou cidade para receber e realizar produções (infraestrutura) e também o corpo técnico que atuaria no filme.

Não basta o acesso à produção de filmes a fim de garantir o desenvolvimento de uma cultura em cinematográfica, pois, como destaca Mattos (2006), “[...] o cinema é um sistema aberto. Não é apenas um conjunto de componentes formando um todo, mas um conjunto relacionado de componentes que condicionam e são condicionados uns pelos outros (MATTOS, 2006, p. 13)”.

## **2.9 Produção cinematográfica na Amazônia**

A Amazônia sempre atraiu o interesse de realizadores de cinema por conta de suas belezas naturais e pouco exploradas. Dois importantes nomes nesse resgate histórico sobre o cinema na Amazônia são Silvino Santos e Luiz Thomas

Reis, considerados os documentaristas pioneiros na região ainda na década de 1910 (COSTA, 1996; PENIDO, 2000).

Silvino Santos, natural de Portugal, veio morar em Manaus trabalhando inicialmente como fotógrafo, sendo posteriormente contratado pelo seringalista Júlio César Araña. Esse esperava, por meio das fotografias de Silvino, acabar com boatos de que estaria dizimando índios em seus seringais, na fronteira entre o Peru e a Colômbia. Posteriormente, Araña percebe ser o registro cinematográfico mais eficaz nessa tarefa e, para isso, envia Silvino Santos para um estágio nos estúdios *Pathé*, na França, em 1913.

O major Luiz Thomas Reis coordenou o Serviço Fotográfico e Cinematográfico da Comissão Rondon, comanda pelo marechal Cândido Mariano da Silva Rondon, durante viagem de expansão das linhas telegráficas do Mato Grosso e Amazonas. Coube a Reis registros dessas viagens, entre eles “Os Sertões do Mato Grosso”, exibido para o presidente Venceslau Brás, em 1916.

Além da tarefa de expansão das linhas telegráficas, a Comissão Rondon fez importantes registros cartográficos, topográficos, botânicos, entre outros, das regiões por onde passava. O trabalho de Reis configura-se assim em importante documento etnográfico dos povos visitados, especialmente comunidades indígenas.

Outro nome da mesma época é o espanhol Ramon de Baños, convidado pelo Barão do ciclo da borracha no Pará, Joaquim Llopis, para produzir documentário sobre a fabricação da borracha e supervisionar a abertura dos primeiros cinemas na capital paraense, de propriedade de Llopis, em 1909.

Durante sua estada em Belém, Banõs produziu pela Pará Produtora documentários cujas temáticas são de cunho político e social. Em sua filmografia constam mais de dez filmes, entre eles curtas, em sua maioria exibidos no formato de cinejornais, programa jornalístico com informações sobre cinema.

Com exceção do Amazonas e do Pará, há poucos registros sistematizados sobre a produção cinematográfica dos demais Estados da Região Norte, especialmente relacionados ao início do século XX. O cenário no século XXI também não é animador, são poucas as informações sobre cineastas e produções da região.

No entanto, a partir de estudo realizado por Leal e Mattos (2010) sobre o circuito de festivais e pesquisa empreendida nesse trabalho junto a jornais e portais dos demais Estados da região, é possível afirmar que há um movimento atual no

sentido de produzir cinema em grande parte dos Estados da Região Norte. Logo, partindo de informações sobre os festivais disponíveis no site da Associação Cultural Kinoforum, cujo objetivo é apoiar o desenvolvimento da produção cinematográfica, pretendemos vislumbrar quais Estados mantêm hoje produção cinematográfica, tendo em vista que os eventos servem como termômetro da produção atual.

De acordo com o estudo de Leal e Mattos, a Região Norte apresentou maior crescimento em comparação às demais regiões no número de festivais realizados. Ela pulou de cinco para nove, entre 2005 e 2006, sendo que destes, quatro foram no Amazonas, número igual aos Estados do Ceará, Paraná, Pernambuco, entre outros.

Pará vem logo após o Amazonas, com dois festivais, seguido de Amapá, Rondônia e Tocantins, com um evento. Na Região Norte, apenas os Estados do Acre e de Roraima não promovem festivais de cinema.

Porém, partindo da premissa de que nem todos os festivais estão registrados no site Kinoforum, ainda que o mesmo se configure como a principal fonte de informações entre os realizadores, pesquisamos sobre festivais nos Estados da Região Norte em sites de notícias.

O Acre, por exemplo, realiza o Festival Curta Jovens, a fim de promover os trabalhos oriundos do projeto Curta Jovens. Coordenado por Nicola Di Grazia, o projeto promove aulas de audiovisual em escolas estaduais, financiado por meio de Lei Estadual de Incentivo à Cultura. Alguns dos filmes produzidos por alunos foram selecionados para eventos nacionais, como o Festival de Cinema Estudantil de Goáiba, no Rio Grande do Sul.

Em relação a Roraima, ainda que não realize festivais, o Estado já sediou eventos como o Anima Mundi, o mais importante festival de animação do mundo, em 2008, por meio de iniciativa do Sesc Roraima.

Quanto ao Amazonas, para 2011, já estão previstas a realização de três eventos: os festivais Um Amazonas, Curta 4 e Amazonas *Film Festival*. Outro importante evento é a Mostra Amazônica do Filme Etnográfico, promovido pelo Núcleo de Antropologia e Audiovisual da Universidade Federal do Amazonas, embora não conste na relação do Kinoforum.

Paralelo a esses eventos, podemos destacar ainda em Manaus o Festival de Cinema e Fotografia Universitária (uniCine), o Festival de Animação do Amazonas e

a Mostra Luso-Amazonica, todos com uma ou duas edições já realizadas<sup>27</sup> em Manaus.

O Estado de Tocantins, que no estudo de Leal e Matos (2006) surge com apenas um evento em 2006, também promove outros dois festivais, quase que equiparando-se ao Amazonas. Dois deles, a Mostra de Vídeo de Miracema e o Festival de Cinema de Palmas, já passam da sexta edição. O terceiro, criado em 2010, é o Festival de Cinema de Paraíso, que recebe apenas filmes em formato digital, seja animação, experimental, curta ou longas-metragens.

Tendo por base o exposto pode-se inferir: Estados da Região Norte têm mantido uma produção cinematográfica, seja por meio de realizadores independentes, seja por meio de ações envolvendo jovens de escolas estaduais, como ocorre no Acre. No entanto, para um estudo completo sobre o cinema na Região Norte, seria interessante que tais informações fossem sistematizadas e disponibilizadas por seus coordenadores em portais como o Kinoforum.

Destacamos que o formato digital é o fator relevante na produção cinematográfica de alunos das escolas estaduais no Acre e que é o suporte exigido por alguns dos festivais, fornecendo assim maior acesso ao processo cinematográfico, em uma região onde não há tradição na produção cinematográfica.

### **2.9.1 Cinema no Amazonas**

Os primeiros filmes rodados no Amazonas datam de 1907, tendo sido realizados pela empresa Fontanelle & Cia. Os temas desses primeiros filmes (na época chamados de “vistas animadas”) eram pontos turísticos da cidade, procissões, obras, eventos entre outros, com exibições nos teatros Julieta e Amazonas. Tratava-se de registro do movimento da cidade, do comportamento de seus moradores.

Costa (1996) registra, de 1907 a 1935, a produção de mais de 20 títulos. Entre esses não constam as produções de Silvino Santos e de produtores estrangeiros. De acordo com a autora, apesar de já ter pesquisado sobre o assunto, ela não conseguiu informações sobre quais teriam sido as primeiras imagens

---

<sup>27</sup> Informações obtidas junto aos coordenadores dos eventos durante pesquisa realizada para a disciplina Contextos Comunicacionais Amazônicos, no Programa de Ciências da Comunicação da Ufam.

cinematográficas estrangeiras feitas em Manaus. “Mas tenho certeza de que elas documentam viagens por entre rios e florestas (COSTA, 1999, s.p.)”.

Também fez produções no Amazonas a casa *Raleigh & Robert*, cuja maior concorrente na França era a *Pathé*. O objetivo das filmagens da empresa era descobrir o rio das Amazonas (COSTA, p. 113) e as produções foram exibidas em Manaus no ano de 1912.

No fim dos anos 10 e durante os anos 20, a produção cinematográfica, em sua maioria, consistia em filmes de propaganda do Amazonas e suas potencialidades econômicas, atraindo assim investidores de outros Estados. Destacam-se as produções das empresas Asensi & Cia e J.G. Araújo. O cinema também era utilizado ainda na produção de material publicitário dos equipamentos das produtoras cinematográficas, destacando suas qualidades técnicas. A produção publicitária data de 1916, mas não há informações sobre quem foram as empresas que produziram.

Costa (1996) ressalta: o gênero documentário foi o que melhor atendeu aos interesses econômicos da época, em detrimento da ficção cuja produção exigiria uma experiência anterior na produção teatral e literária. “Os filmes recriaram o mito do Eldorado e do Eden terrestre, ao mesmo tempo que reforçavam imagens de um admirável mundo novo, um paraíso que se julgava perdido” (COSTA, 1996, p. 118).

Nesse cenário de filmes de propaganda do governo, Silvino Santos é contratado pela primeira produtora cinematográfica amazonense: *Amazônia Cine-Film*. Nela, ele realiza o filme “O Horto Florestal de Manaus” (a primeira produção da *Amazônica Cine-Film*). Com a falência da produtora, Silvino foi então contratado pelo empresário Joaquim Gonçalves de Araújo, o J.G., para realizar um filme sobre o Amazonas para ser exibido nos festejos do Centenário da Independência, no Rio de Janeiro, em 1922. Ele filma sua obra mais importante, o filme no “Paiz das Amazonas”, o primeiro longa-metragem totalmente rodado no Amazonas e exibido em diversas capitais brasileiras (COSTA, 1996).

Após o período de produção de Silvino Santos, o Amazonas viveu um “jejum” de produção cinematográfica de cerca de 40 anos, sendo retomada com jovens cinéfilos oriundos do Grupo de Estudos Cinematográficos do Amazonas (GEC).

O grupo surgiu na década de 60 formado em sua maioria por cinéfilos, onde alguns refletiam sobre cinema e outros foram estimulados à produção. Do primeiro

grupo fizeram parte, Selda Vale da Costa e Narciso Lobo, cujas obras traçam cenário da história do cinema no Amazonas. Do segundo, realizadores como Roberto Kahane, Djalma Limongi Batista e Márcio Souza. Grande parte da produção nessa época era em película, em alguns casos importada do Panamá, com custos altíssimos, não contribuindo assim para a regularidade na produção cinematográfica.

Mesmo o fazer em vídeo na época demandava custos, pois os técnicos operadores de alguns equipamentos (como o gravador) eram do Rio de Janeiro. De acordo com Renan Freitas Pinto, “é muito mais fácil hoje você fazer documentário de cinema, com essa conexão do cinema com a tecnologia digital praticamente dominante” (SOMANLU, 2007, p.79). Renan mostra ainda sua surpresa no fato de Manaus ser o maior polo de vídeo e áudio do Brasil, por conta do Polo Industrial de Manaus (PIM), mas não ter tradição na produção audiovisual, ou seja, não contar com apoio das empresas do setor instaladas no PIM. Esse aspecto será abordado no capítulo 3, na interpretação dos dados da pesquisa.

Do GEC, um nome de expressão é Limongi Batista, hoje professor de direção cinematográfica na Faculdade Armando Álvares Penteado, em São Paulo. Apesar de uma filmografia pequena, Limongi destacou-se pela qualidade de seu trabalho, recebendo prêmios em festivais nacionais e estrangeiros. Suas principais obras são: “Asa Branca: um Sonho Brasileiro” (1981) e “Bocage, o Triunfo do Amor” (1998).

Outro amazonense expressivo no cenário cinematográfico nacional é Aurélio Michilles, hoje radicado no Rio de Janeiro. Ele produziu um filme sobre Silvino Santos, “O Cineasta da Selva” (1997), e recebeu diversos prêmios, entre eles o de Melhor Filme de Diretor Estreante, no Festival de Brasília 1997, um dos mais importantes do país. Constam ainda em seu currículo trabalhos para a TV, como minisséries, programas e documentários.

Para Aurélio, que na década de 1970 experimentou o Super8, Manaus teve um cenário propício para o desenvolvimento de um movimento cinematográfico, a começar pelo pioneirismo de Silvino Santos, ainda na década de 1910. No entanto, a ditadura, em 1969, contribuiu para o atraso na produção cinematográfica no Amazonas. (SOMANLU, 2007, p.185). Ele cita ainda como uma vantagem da geração atual de realizadores, ter ao seu dispor o vídeo. “[...] o vídeo cria essa possibilidade de todo dia você estar exercitando. Essa coisa do 1 minuto e do 4 minutos, que interessante isso!” (p. 185).

Também fez parte do GEC, o jornalista Joaquim Marinho, crítico de cinema no “Jornal da Tarde”, e mais tarde secretário de Cultura do Estado, a quem coube a realização do primeiro Festival Norte do Cinema Brasileiro (1969). O objetivo do festival era fomentar um polo cinematográfico na região e trazer a Manaus grandes nomes do cinema brasileiro como Joaquim Pedro (“Macunaíma”); Walter Lima Jr. (“Brasil Ano 2000”) e Rogério Sganzerla (“A Mulher de Todos”).

O maior mérito do evento foi revelar a figura de Silvino Santos aos amazonenses. O cineasta, que morreria um ano depois, foi o homenageado no festival. Até então, os participantes do GEC, não conheciam a figura de Silvino Santos, como relata Cosme Alves Netto:

[...] a gente descobriu Silvino Santos e descobriu de repente que nós, inconscientemente, éramos parte de uma cadeia que tinha começado muito antes. Na verdade, nós não estávamos inventando cinema no Amazonas, mas que o cinema no Amazonas existia desde a década de 10 e o que era mais impressionante, que não era só o Silvino Santos, como depois a gente veio a descobrir (COSTA;LOBO, 1987, p.117).

Manaus só viria a registrar um novo festival de cinema, em 2002, cujo objetivo foi promover a difusão dos filmes produzidos em formato digital a partir de 2000. Esse se constituiu no primeiro passo de uma série de ações, ainda que realizadas de forma isoladas e apontaram as possibilidades de Manaus como um centro produtor de filmes. A seguir vamos identificar quais as ações e, a partir de entrevistas com produtores locais, discutir em qual medida o suporte digital tem possibilitado a produção regular de filmes em Manaus.

De acordo com dados da Agência Nacional de Cinema (Ancine), o Amazonas é o terceiro destino brasileiro de produções estrangeiras, atrás de São Paulo e Rio de Janeiro.

## CAPÍTULO 3

### PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.1 Definição do *Corpus* da pesquisa

A principal característica desta pesquisa é compreender o uso da tecnologia digital na captação dos filmes, a fim de conhecer o novo cenário da produção amazonense em cinema. Para tal, propomos a pesquisa intitulada “Vídeo digital: uma alternativa à produção cinematográfica em Manaus (AM)” cujo objetivo é avaliar os benefícios e/ou limitações da tecnologia digital no desenvolvimento do campo cinematográfico em Manaus.

Trata-se de uma pesquisa quanti-qualitativa onde buscamos conhecer os elementos componentes do cenário cinematográfico amazonense, a fim de identificar o papel da imagem de síntese (digital) no desenvolvimento de uma cinematografia contemporânea regular em suporte digital. Assim, estabelecemos como objetivos específicos:

- Analisar as possibilidades do desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em Manaus, a partir do uso da tecnologia digital;
- Levantar e comparar as condições técnicas e narrativas fílmicas de produção cinematográfica digital, a fim de identificar o papel das imagens de síntese na cinematografia contemporânea em Manaus.

#### 3.2 Metodologia

A investigação constitui-se em um levantamento descritivo/crítico das condições de produção cinematográfica em Manaus em suporte digital. O trabalho de campo teve como universo da pesquisa 400 pessoas, entre os quais selecionamos uma amostra de 30 realizadores de filmes de ficção, documentário,

experimental e animação em suporte digital nas funções de produtor e/ou diretor<sup>28</sup> e sete que, além de realizadores, estão envolvidos na difusão do cinema amazonense.

A amostra da pesquisa representa em média de 50% dos realizadores selecionados para o Festival Um Minuto e 30% dos participantes do Festival Curta 4<sup>29</sup>. Apesar de o organizador de ambos os festivais, Júnior Rodrigues, estimar um número de 400 realizadores em Manaus, entendemos que muitos não mantêm produção regular, tendo alguns, sequer, produzido um único filme. Logo, optamos por tomar como referência o número de participantes em cada um dos eventos.

A partir da investigação junto aos realizadores buscamos responder as seguintes proposições: em que medida o cenário atual, com a realização de festivais, concursos de editais e outros, tem contribuído para desenvolver um campo cinematográfico em Manaus? É possível que apenas o suporte tecnológico, no caso a imagem digital, sustente um polo cinematográfico em Manaus?

As etapas desta pesquisa consistiram em: 1. Pesquisa exploratória, a fim de identificar fontes e definir as principais questões a serem abordadas neste trabalho; 2. Coleta de dados, por meio de aplicação de questionário e realização de entrevistas; e 3. Análise e interpretação dos dados coletados.

Durante a primeira etapa, fizemos levantamento do campo cinematográfico em Manaus, identificando ações culturais como editais, concursos, principais festivais de cinema, entidades representativas, entre outros, a fim de conhecermos o contexto da produção cinematográfica contemporânea em Manaus.

Na segunda, procedemos à aplicação de questionário híbrido, do tipo DRP (diagnóstico rápido participante). O instrumento contou com um total de 18 perguntas: informações como sexo, grau de escolaridade e renda, questões relacionadas à qualificação do realizador manauense; sobre as condições de produção cinematográfica em Manaus e o papel do suporte digital nessa produção.

Foram 50 questionários entregues aos realizadores ou enviados por email - no período de novembro de 2010 a fevereiro de 2011. A expectativa era recebermos ao menos 30 respondidos, meta alcançada. O critério na aplicação do questionário era que os realizadores tivessem participado pelo menos de duas produções (como diretor ou produtor) e que um de seus trabalhos tivesse concorrido em um dos quatro mais importantes festivais em Manaus: Festival Um Amazonas, Festival Curta

---

<sup>28</sup> Ao primeiro cabe a busca por recursos, financeiros e físico-estruturais, que viabilizem a realização do filme e, ao segundo, responsável por sua concepção artística.

<sup>29</sup> Primeiros festivais de cinema em suporte digital em Manaus.

4, Amazonas *Film Festival* e/ou Mostra Amazônica do Filme Etnográfico. O critério de seleção desses festivais se deu pelo fato dos quatro já terem realizado mais de cinco edições, mantendo assim, regularidade.

Optamos pela aplicação de questionários e de entrevistas, pois ambas se complementam na possibilidade de coletar dados tanto objetivos quanto subjetivos. O segundo instrumento de coleta de dados foi a entrevista estruturada com sete realizadores, a fim de complementar e ampliar as questões propostas nos questionários e, principalmente, para discutir o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em Manaus.

Esses foram selecionados por um dos critérios a seguir: pela experiência na área cinematográfica; por estarem à frente de entidade representativa ou por desenvolverem atividades para a difusão da cultura cinematográfica. No total, foram feitas nove perguntas a cada um dos realizadores, sendo que seis das entrevistas foram registradas por meio de gravador e uma digitada à medida que o entrevistado respondia às questões, tendo em vista problemas com o equipamento.

Foram selecionadas, assim, sete pessoas:

- 1-Júnior Rodrigues, criador dos festivais de curtas-metragens Um Amazonas e Curta 4, em Manaus;
- 2-Francisco Ferreira Pinto Filho, proprietário da *Amazon Film Productions*, empresa amazonense que produz trabalhos para TVs estrangeiras na Amazônia e ex-diretor da Associação Brasileira de Documentaristas – Seção Amazonas.
- 3-Ízis Negreiros, diretora da Amfild, ONG que desenvolve projetos audiovisuais com jovens da periferia de Manaus, dando a eles oportunidade de produzir;
- 4-Michelle Moraes, secretária-geral da Associação de Cinema e Vídeo, e que hoje ocupa o cargo de presidente interina;
- 5-Saleyna Borges, coordenadora do Núcleo Digital, órgão do governo que fornece gratuitamente equipamentos em suporte digital para realizadores amazonenses produzirem filmes (ficção e documentário);
- 6-Thiago Moraes, coordenador da área de cinema do projeto Jovem Cidadão, do governo do Estado, que oportuniza a produção audiovisual a alunos do segundo grau nas escolas estaduais.

7-Michelle Andrews, uma das idealizadoras do Coletivo Difusão, primeira entidade independente em Manaus que reúne artistas de vários campos, como audiovisual, artes plásticas e dança.

A análise de dados será apresentada a seguir, na qual utilizaremos gráficos a fim de melhor expor as informações colhidas junto aos realizadores.

### 3.3 Levantamento sobre a produção cinematográfica digital em Manaus e análise quanti-qualitativa

Os eventos motivadores de interesse em cinema entre jovens secundaristas e universitários serão os festivais Um Amazonas e Curta 4<sup>30</sup>, com a primeira edição do Um Amazonas em 2002, idealizado e coordenado por Júnior Rodrigues. Na primeira edição do Festival Um Amazonas foram inscritos 51 curtas, todos exibidos no evento. Abaixo o quadro do evento até 2010. No segundo ano, houve um aumento de 50% no número de inscritos, percentagem mantida por ainda dois anos.

**TABELA 1 - Números do Festival Um Amazonas**

Ano	Inscritos	Selecionados
2002	51	51
2003	118	103
2004	105	85
2005	170	70
2006	50	60*
2007	85	60
2008	72	60
2009	63	60
2010	92	60

**FONTE:** Júnior Rodrigues

\* Somaram-se aos 50 inscritos os dez melhores curtas dos anos anteriores.

**Nota:** Filmes de realizadores da capital e de municípios do interior

Em 2005, foi criado o Festival Curta 4, de filmes de quatro minutos. De acordo com Júnior Rodrigues, o festival surgiu como uma necessidade dos próprios

<sup>30</sup> A pesquisadora não encontrou referências a outros festivais de curtas-metragem em suporte digital Manaus antes dos festivais de Um e Quatro minutos.

realizadores dos filmes de um minuto que queriam experimentar novos formatos. “O Festival de Um Minuto é voltado para novos talentos” (RODRIGUES, 2009).

Abaixo, o total de filmes inscritos e selecionados até 2010.

**TABELA 2 - Números do Festival Curta 4**

Ano	Inscritos	Selecionados
2005	87	21
2006	36	20
2007	38	20
2008	41	20
2009	41	20
2010	45	30*

**FONTE:** Júnior Rodrigues

\* 20 filmes na mostra adulta e 10 na mostra infantil

Grande parte dos realizadores em suporte digital foi descoberta nas oficinas realizadas antes de cada uma das edições dos festivais de Um e Quatro minutos, totalizando, de acordo com Júnior Rodrigues, um grupo de cerca de 400 pessoas – somados diretores, produtores, roteiristas e pessoas de áreas como iluminação, som, edição, etc. São alguns desses realizadores os participantes de dois outros importantes festivais de cinema local, o *Amazonas Film Festival* e a Mostra Amazônica do Filme Etnográfico. Os dois surgem como oportunidade para os realizadores amadurecerem seus trabalhos, tanto em técnica quanto em temática.

O *Film Festival* chega a sua oitava edição este ano e em 2006 implantou duas importantes ações para aproximar os realizadores amazonenses: o Concurso Amazonas de Roteiros, cujo vencedor recebe recursos para produzir seu filme em suporte digital e depois transferi-lo para película, e a categoria de curtas digitais amazonenses.

Abaixo, quadro com o nome dos realizadores ganhadores do concurso de roteiros e quanto cada um recebeu de recursos para a produção. Neles, não estão incluídos os valores gastos com *transfer* (transferência do digital para película).

**TABELA 3 – Ganhadores do Concurso Amazonas de Roteiro**

Ano	Realizador	Roteiro	Valor R\$
2006	Cristiane Garcia	Nas Asas do Condor	15 mil
2007	Emerson Medina	Criminosos	21 mil
2008	Sérgio Andrade	Um Rio entre Nós	28.829,21
2009	Júnior Rodrigues	Uayná – Lágrimas de Veneno	40 mil
2010	Leonardo Costa	Ser ou Não Ser	40 mil

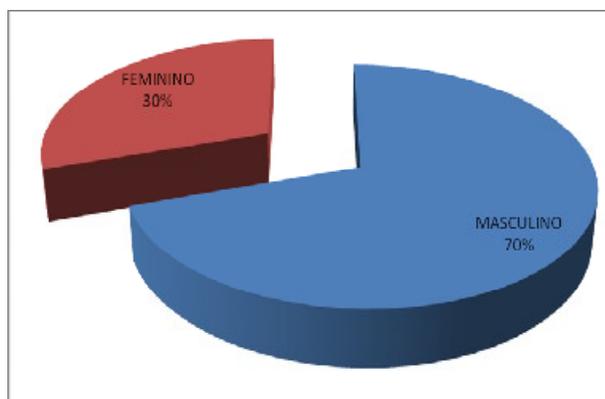
**FONTE:** Secretaria de Estado da Cultura do Amazonas

**Obs:** Além do valor em dinheiro, o prêmio cobre os gastos para a transferência do digital para película (entre outros serviços) de, aproximadamente, R\$ 40 mil.

Algumas das principais características da produção cinematográfica em Manaus é que se trata de uma iniciativa de realizadores oriundos em sua maioria das oficinas dos festivais de um e quatro minutos. A produção consiste, em grande parte, em suporte digital.

Estas foram informações obtidas na fase exploratória da pesquisa e direcionaram a formulação de perguntas dos questionários e das entrevistas, a fim de podermos conhecer quais as condições encontradas pelos realizadores locais para a produção cinematográfica, assim como discutir com eles as possibilidades e limitações da realização em suporte digital, como exposto a seguir.

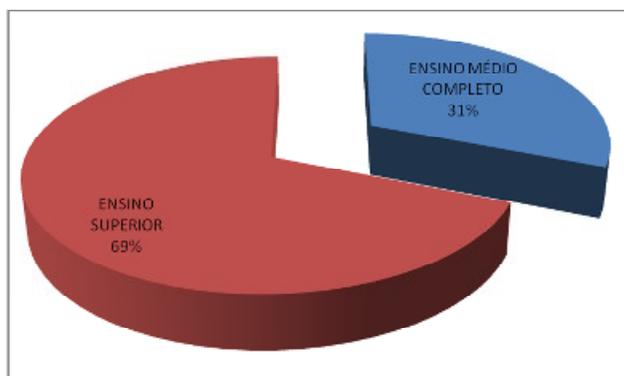
### 3.4 Resultados da pesquisa quanti-qualitativa



**Gráfico 1:** Sexo dos realizadores em cinema entrevistados

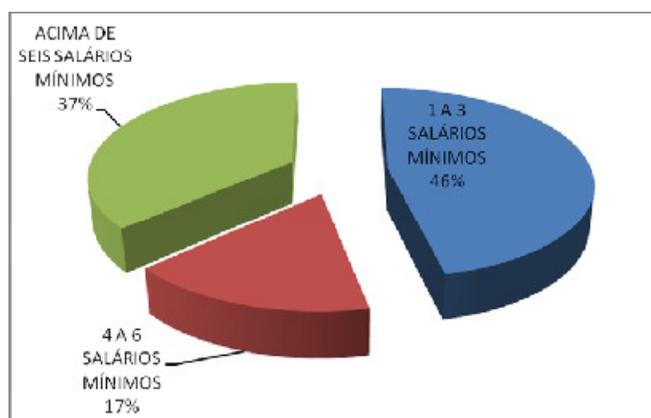
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** 70% dos entrevistados são homens; 30% são mulheres.



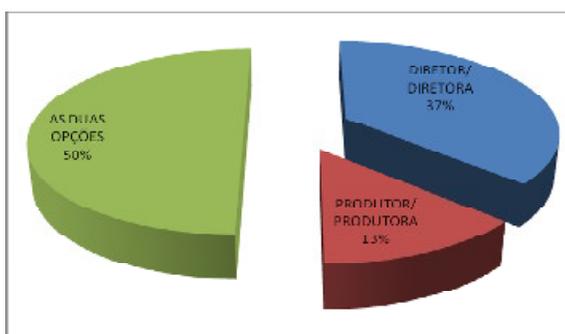
**Gráfico 2:** Escolaridade dos realizadores em cinema entrevistados  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** 31% possuem Ensino Médio; 69%, superior.



**Gráfico 3:** Renda salarial dos realizadores de cinema entrevistados  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** 46% recebem entre 1 e 3 SM; 37% acima de 6SM.



**Gráfico 4:** Função do realizador na produção  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** Cinquenta por cento dos realizadores em Manaus ocupam as duas principais funções na feitura de um filme: produção e direção. Nos casos em

que o realizador ocupa apenas uma das funções, a maior parte (37%) é diretor(a) e 13% produtor(a).

**TABELA 4 – Cursos mais procurados pelos realizadores**

Cursos	Quantidade	%
Direção/roteiro/produção/animação/outros	2	6,7
Direção/roteiro/produção/animação	3	11
Direção/roteiro/produção/outros	10	34,4
Direção/roteiro/produção	7	24,1
Roteiro/produção/animação/outros	1	3,4
Direção/roteiro	3	10,3
Roteiro/outros	2	6,7
Roteiro	1	3,4

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Nota:** Um dado perdido

**Conclusão:** 34% fizeram cursos em diversas áreas, prevalecendo, direção, roteiro, produção. 24% fizeram cursos de direção, roteiro e produção; 30% fizeram de direção e roteiro.

**TABELA 5 – Entidades que mais promoveram cursos**

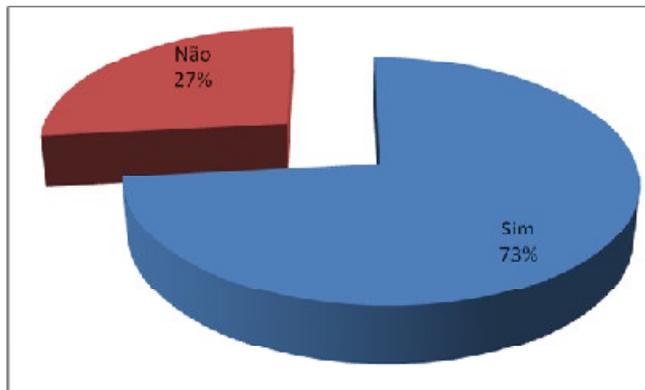
Entidades promotoras	Quantidade	%
Secretarias de Cultura /Pessoa Física /outros	3	11,1
Secretarias de Cultura /Pessoa Física	3	11,1
Secretarias de Cultura / outros	3	11,1
Pessoa física / outros	1	3,7
Secretarias de Cultura	14	51,9
Pessoa física	2	7,4
Outros	1	3,7

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

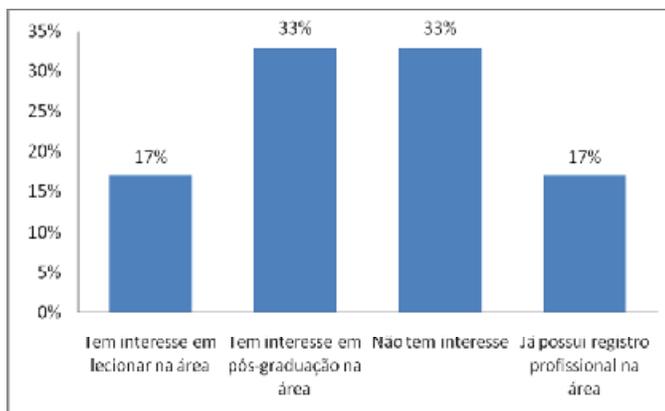
**Nota 1:** Secretarias de Cultura (secretarias municipal e estadual de Cultura)

**Nota 2:** Três dados perdidos

**Conclusão:** 51,9% correspondem às realizações de cursos pelas secretarias de Cultura; outras entidades promotoras são Pessoa Física, com 7,4%, e Outros, com 3,7%.



**Gráfico 5:** Realizadores interessados em curso superior de cinema  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011



**Gráfico 6:** Realizadores que não têm interesse em curso superior de cinema  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** 73% demonstraram interesse em fazer curso superior em cinema. 27% que disseram não ter interesse, as três principais justificativas foram: interesse em dar aula (17%), fazer pós-graduação em cinema (33%) e desinteresse em um curso superior na área (33%).

TABELA 6 – Fontes de recursos para fazer filmes

Financiadores	Quantidade	%
Órgãos públicos/próprios	6	20
Órgãos públicos/próprios/outros	2	6,7
Órgãos públicos/Iniciativa privada/próprios	3	10
Iniciativa privada/próprios /outros	1	3,3
Órgãos públicos / Iniciativa privada	1	3,3
Iniciativa privada / Próprios	2	6,7
Próprios/Outros	3	10
Próprios	9	30
Outros	2	6,7
Órgãos públicos	1	3,3

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Nota:** Órgãos públicos (secretarias de Cultura municipal e estadual e Governo Federal)

**Conclusão:** 30% dos entrevistados utilizam apenas seus recursos para fazer um filme; órgãos públicos e próprios respondem por 20% dos recursos utilizados pelos realizadores; órgãos públicos, iniciativa privada e próprios por 10% e próprios e outros, também por 10%.

A iniciativa privada tem ainda uma representação significativa na pesquisa, surgindo em dois outros grupos: órgãos públicos, iniciativa privada e próprios e iniciativa privada e próprios, com 10% e 6,7%, respectivamente.

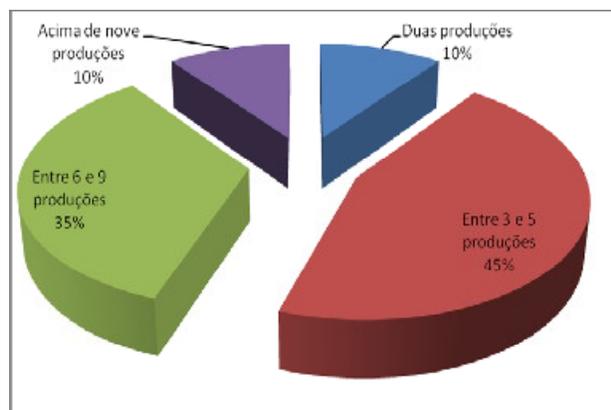
TABELA 7 – Gêneros produzidos com maior frequência

Gêneros	Quantidade	%
Documentário/curta de ficção/outros	2	6,9
Documentário/curta de ficção	13	44,9
Documentário/outros	2	6,9
Curta de ficção/outros	2	6,9
Documentário	1	3,4
Curta de ficção	8	27,6
Outros	1	3,4

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

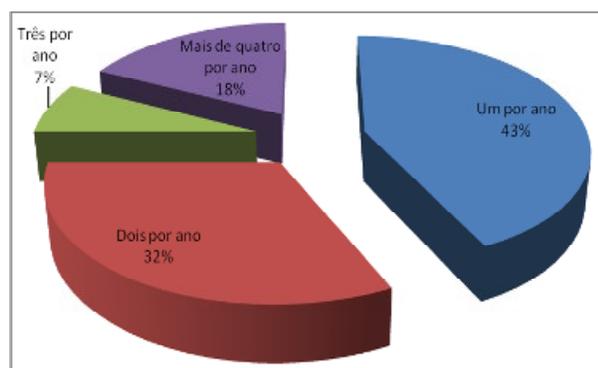
**Nota:** Um dado perdido

**Conclusão:** 44% dos realizadores amazonenses produzem em maior número filmes de dois gêneros: ficção e documentário, totalizando 44,9% das respostas. De forma isolada, o curta de ficção é mais produzido com 27,6% das respostas dos realizadores.



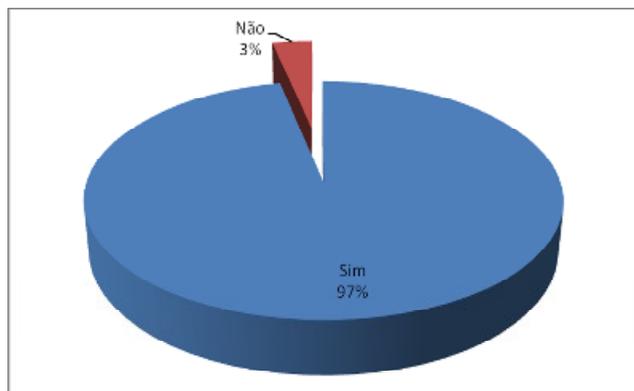
**Gráfico 7:** Quantidade de filmes produzidos pelos entrevistados  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** Os realizadores amazonenses entrevistados possuem em sua filmografia entre três e cinco produções, totalizando 45% dos entrevistados. Em segundo lugar está o grupo entre 6 e 9 produções, com 35% das respostas. Os que produziram dois filmes e acima de nove correspondem a 10% cada.

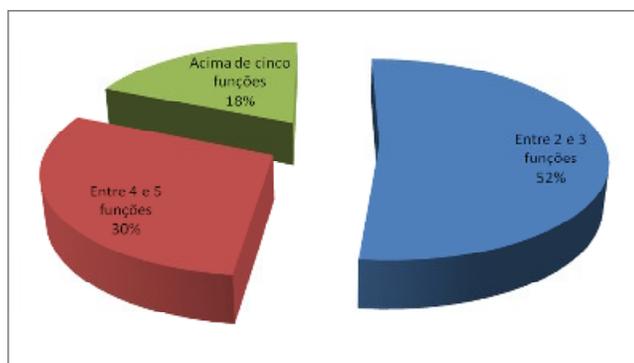


**Gráfico 8:** Número de filmes produzidos anualmente  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011  
**Nota:** Dois dados perdidos

**Conclusão:** Os realizadores amazonenses mantêm produção regular de, ao menos, um filme por ano (43%). Tendo em vista o processo cinematográfico que exige um período para a pré-produção (formatação de roteiro, busca de recursos, entre outros), produção (filmagem) e pós-produção (edição) é um número expressivo numa cidade sem tradição de produção cinematográfica. Aqueles que produzem dois filmes por ano representam 32% dos entrevistados.

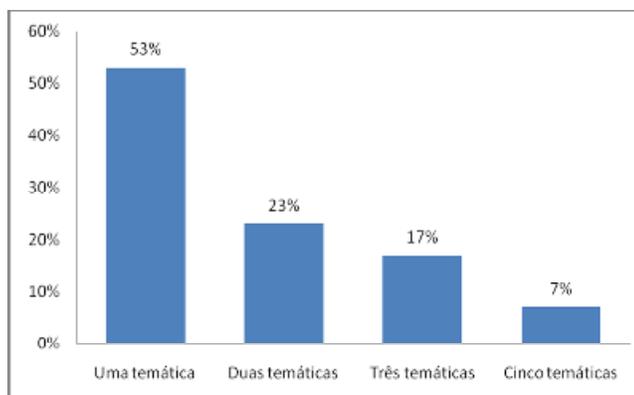


**Gráfico 9:** Realizadores que assumem mais de uma função nos filmes  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011



**Gráfico 10:** Quantidade de funções assumidas na produção  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011  
**Nota:** Dois dados perdidos

**Conclusão:** 97% assumiram mais de uma função em suas produções; (52%) assumiu entre duas e três funções; 30% já assumiram entre quatro e cinco funções; 18%, acima de cinco funções.



**Gráfico 11:** Temática dos filmes produzidos  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** 53% marcaram uma única temática, 23% duas; e 17% se dedicam a três temáticas.

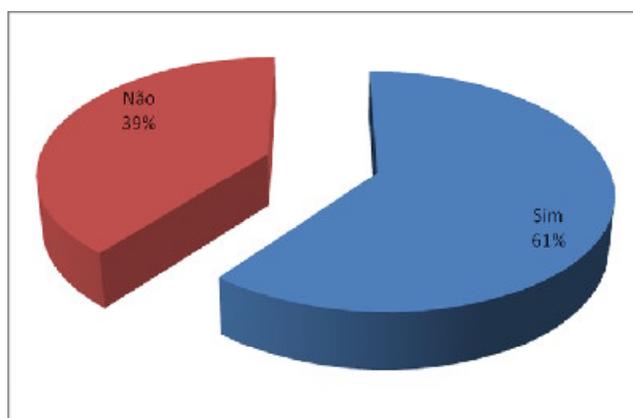
**TABELA 8 – Participação nos quatro principais festivais de cinema em Manaus**

Festivais	Quantidade	%
Um Amazonas / Curta 4 / Amazonas <i>Film Festival</i> / Mostra Amazônica*	1	3,3
Um Amazonas / Curta 4 / Amazonas <i>Film Festival</i>	9	30
Um Amazonas / Curta 4 / Mostra Amazônica	1	3,3
Amazonas <i>Film Festival</i> / Curta 4 / Mostra Amazônica	2	6,7
Um Amazonas / Mostra Etnográfica / Amazonas <i>Film Festival</i>	2	6,7
Curta 4 / Amazonas <i>Film Festival</i>	3	10
Um Amazonas / Curta 4	2	6,7
Um Amazonas / Amazonas <i>Film Festival</i>	2	6,7
Amazonas <i>Film Festival</i> / Mostra Etnográfica	2	6,6
Amazonas <i>Film Festival</i>	6	20

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

\* Mostra Amazônica do Filme Etnográfico

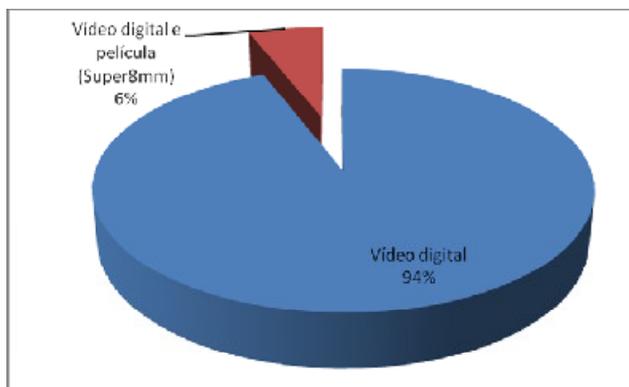
**Conclusão:** Apenas 3,3% dos entrevistados participaram dos quatro festivais de cinema. Os demais participaram de um, dois ou três. O trio mais citado (30%) foi o Um Amazonas, o Curta 4 e o Amazonas *Film Festival*. Isoladamente, o Amazonas *Film Festival* foi o mais citado, com 20%.



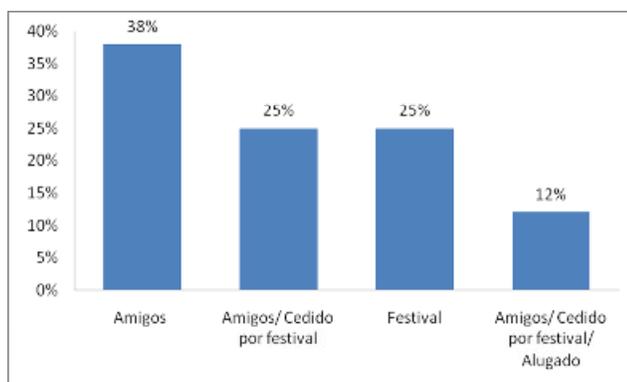
**Gráfico 12:** Realizadores que possuem equipamento cinematográfico

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Nota:** Dois dados perdidos



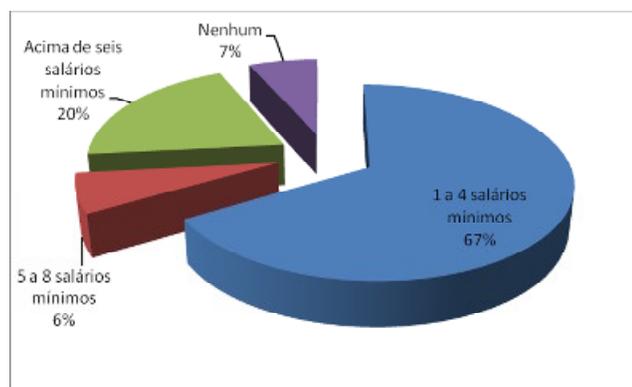
**Gráfico 13:** Suporte mais utilizado pelos realizadores em Manaus  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011



**Gráfico 14:** Onde realizadores obtêm equipamentos para filmar  
**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011  
**Nota:** Um dado perdido

**Conclusão:** 61% possuem equipamento próprio para realizar suas produções; 94% são no suporte digital e 6% referem-se aos dois tipos de formato: em película e digital.

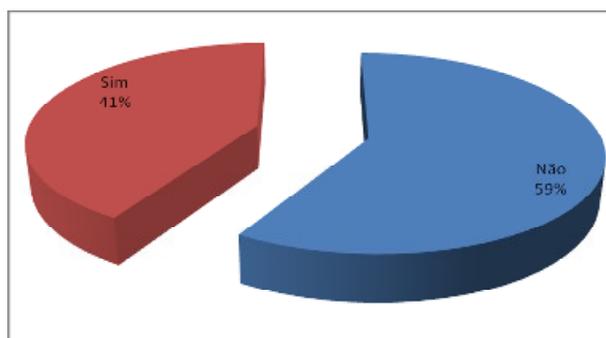
Os que não têm equipamento para fazer filmes obtêm em sua maioria com os amigos, 38%. As opções amigos e cedido por festival e apenas festival correspondem, cada um, a 25% das respostas.



**Gráfico 15:** Custo médio de um curta em Manaus

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** A produção de um curta custa para a maioria dos entrevistados (67%) entre 1 e 4 salários mínimos (entre R\$ 540 e R\$ 2.200,00). Já 20% dos entrevistados apontaram que seus filmes custam acima de seis salários mínimos, ou seja, aproximadamente R\$ 3.200,00. Sete por cento informou que não tem custos na produção dos seus filmes.



**Gráfico 16:** Importância do suporte digital na produção cinematográfica

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Nota:** Um dado perdido

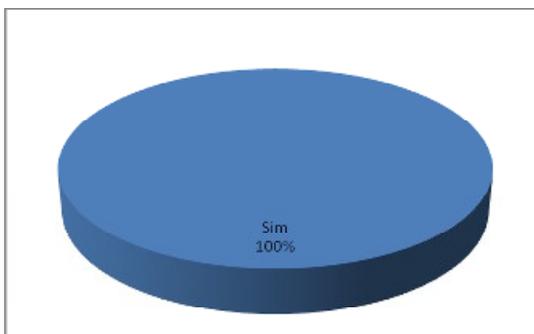
**TABELA 9 – Suporte alternativo ao digital na produção**

Suporte	Quantidade	%
Super 8	1	8,3
35 mm	4	33,4
Super 8 e 35 mm	1	8,3
Vídeo analógico	4	33,4
Vídeo analógico e Super 8	1	8,3
Vídeo analógico/Super 8/ 35 mm	1	8,3

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** 59% disseram que se não fosse o vídeo digital não estariam fazendo filmes; 41% disseram que estariam produzindo em outro formato; Os

formatos apontados como alternativo ao digital foram o vídeo analógico e a película em 35 mm, com 33,4% cada.



**Gráfico 17:** Suporte digital determina regularidade na produção em cinema  
**Fonte:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

#### **QUADRO 1 – Digital promove regularidade na produção**

<b>Custo baixo</b>			
<b>Acessível</b>			
<b>Praticidade na produção</b>			
<b>Linguagem visual de fácil acesso</b>			
<b>Incentivo de mostras e festivais</b>			
<b>Diálogo com outras mídias</b>			
<b>Facilidade na distribuição</b>			
<b>Experimentação</b>			
<b>Democratização da imagem</b>			

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** Cem por cento dos entrevistados acreditam que o suporte digital possibilita uma produção regular de filmes em Manaus. Já os motivos para essa regularidade foram apontados por meio de uma questão aberta, na qual os realizadores justificaram porque acreditam que o suporte digital mantém uma regularidade na produção cinematográfica em Manaus.

Tendo em vista o caráter não quantitativo dos dados dessa questão, não será atribuída porcentagem à mesma, porém, enumeramos os motivos pelos quais, de acordo com os entrevistados, o suporte digital tem viabilizado a produção em Manaus, como pode ser conferido no **Quadro 1**.

Entre eles, os realizadores destacam os baixos custos na produção e dos equipamentos em suporte digital, por permitirem que mais pessoas tenham acesso à produção em cinema.

Os realizadores citaram ainda a praticidade na produção tendo em vista que os equipamentos digitais são mais leves e fáceis de manusear. Eles apontaram a

linguagem do filme digital como mais acessível, sem necessitar de conhecimento teórico profundo. Os festivais e mostras também seriam responsáveis pela produção regular de filmes em Manaus porque incentivam a produção regular.

O suporte digital também permitiria um diálogo com outras mídias, como a internet, facilitando a distribuição dos filmes produzidos. Ele também proporcionaria a experimentação, onde o realizador teria liberdade para inovar em formato em linguagem, não sendo possível em película por conta do custo de revelação desta.

E, por fim, o suporte digital permite a regularidade da produção, pois trata-se de uma mídia democrática por facilitar a produção, seja numa câmera de celular seja numa câmera de vídeo.

#### **QUADRO 2 – Benefícios do suporte digital**

<b>Custo baixo</b>	
Praticidade	
<b>Acessibilidade</b>	
Armazenamento fácil	
Não precisa de química	
Fácil tráfego de arquivos	
Independência em projetos	
Qualidade da imagem/técnica	
Conversão para outros formatos/arquivos	
Distribuição	
Democrático	
Permite experimentações	
Visibilidade em festivais	

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

#### **QUADRO 3 – Limitações do suporte digital**

Qualidade da imagem/técnica	
Limitado a alguns festivais	
Custo <i>transfer</i>	

**FONTE:** Pesquisa quanti-qualitativa novembro/2010 a fevereiro/2011

**Conclusão:** A questão também trata de uma pergunta aberta onde os realizadores puderam identificar aquelas consideradas vantagens e limitações do suporte digital. Verifica-se uma frequência de termos como acessibilidade, praticidade, custo baixo, democratização, facilidade na distribuição ao referir-se ao suporte digital.

A esses aspectos já tratados na questão anterior, soma-se o fácil armazenamento, pois o digital aposenta qualquer suporte para tal, podendo o filme

ser armazenado em qualquer mídia digital (memória de câmeras, computadores, etc). Essa facilidade de armazenamento leva a outra vantagem apontada pelos realizadores: fácil tráfego de arquivos, uma vez que o filme não precisa mais de suporte como a película, podendo ser enviado até mesmo por satélites. Atrelado a esses aspectos, existe ainda a vantagem da imagem digital ser convertida para outros formatos, como a própria película.

Trabalhar em suporte digital também dá liberdade de o realizador escolher o seu próprio projeto e, por conta dos baixos custos da produção, não precisará de grandes investimentos como os filmes dos grandes estúdios. Para muitos dos realizadores entrevistados, a qualidade da imagem digital pode ser considerada uma vantagem em relação à da película (fotográfica) proporcionando também espaço em festivais e mostras de cinema que criaram categorias específicas para filmes no suporte digital.

Três aspectos apontados como vantagens do digital vão ser citados também como limitações: a qualidade da imagem, a possibilidade de conversão do digital para película e a visibilidade dos filmes em festivais.

A primeira, porque mesmo com boa resolução, para alguns a imagem digital não se compara à da película; a segunda, porque ainda que seja possível um filme ser feito totalmente em digital e, depois convertido para filme, o custo dessa conversão é alto; e a terceira, porque festivais importantes, embora criem categorias para o filme feito em suporte digital, privilegiam aqueles feitos em película.

Já para alguns realizadores não há limitações do digital em relação à película, enquanto outros, por terem realizado somente filmes em suporte digital, não se sentem capacitados para tecer comentários sobre os filmes produzidos em película.

### **3.5 Interpretação dos dados**

Tomando por base o objetivo dessa pesquisa: analisar os benefícios e limitações do uso da tecnologia digital no desenvolvimento/produção e distribuição da cinematografia em Manaus, procederemos à interpretação dos dados colhidos junto aos realizadores. Eles serão fundamentais para identificarmos as possibilidades do desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em Manaus, a partir da tecnologia digital, conforme apontado nos objetivos específicos.

Esperamos assim obter subsídios para afirmar ou negar nossa hipótese: apesar do impulso na produção cinematográfica em Manaus com o surgimento da tecnologia digital, esta não foi suficiente para desenvolver uma cultura cinematográfica local.

### **3.5.1 As reais condições de produção cinematográfica em Manaus**

Percebemos a partir dos dados coletados junto aos realizadores, que o suporte digital configura-se em um importante elemento na cadeia produtiva cinematográfica ao possibilitar a produção de filmes e, principalmente, por permitir pessoas sem formação na área terem acesso a um processo antes restrito aos profissionais.

A esse cenário, no entanto, somam-se outros aspectos elencados pelos realizadores tanto no questionário quanto na entrevista. Começaremos pelos resultados do questionário, dividindo os principais resultados em três temáticas principais: 1. perfil do realizador; 2. condições de produção cinematográfica em Manaus; 3. papel do suporte digital nessa produção.

A seguir, apresentaremos algumas questões levantadas pelos realizadores com os quais mantivemos contato por meio de entrevistas e que serviram para complementar o cenário de produção digital em cinema em Manaus. Abordaremos, assim, os aspectos de capacitação técnica e acadêmica dos realizadores, leis de incentivo à cultura e criação de “janelas” de exibição.

### **3.5.2 Perfil do realizador em cinema**

O realizador, ou realizadora, amazonense é uma pessoa com diversas funções dentro dos seus filmes. Conforme apontou a pesquisa realizada, a maior parte deles (97%) já teve de assumir mais de uma função em suas produções, e 52% desses já assumiu entre duas e três funções.

Duas funções comumente assumidas por eles, fato esse já apontado na **Questão 4**, são as de produtor e diretor. Trata-se de um cenário incomum na produção cinematográfica, uma vez que a função de produtor é administrativa e do diretor, artística. Mas podemos atribuir esse fato à ausência de pessoas especializadas nessa área. Enquanto 50% assumem as funções de diretor e

produtor, 37% as de diretor, apenas 13% identificaram-se unicamente como produtor (a).

Verifica-se essa variedade de funções na **questão 5**, onde o realizador identificou as áreas para as quais fez curso. Direção, produção, roteiro e outros foi citado por 34,4% dos entrevistados, mostrando que o realizador tem buscado conhecer o trabalho das funções mais importantes dentro da produção de filmes e que ele, invariavelmente, vai acabar assumindo.

Por outro lado, quando o assunto é a temática dos filmes produzidos, o realizador tem se dedicado a um único tema. Das seis opções oferecidas a eles – 1. baseada em situação de humor; 2. baseada em situação que vivenciou; 3. inspirada em ditado popular; 4. história de autoria própria; 5. adaptado de outras obras; e 6. temática social e/ou ambiental – 53% marcaram apenas uma.

Os festivais dos quais o realizador amazonense mais participa são: o Um Amazonas, o Curta 4 e o Amazonas *Film Festival*, os três primeiros realizados com regularidade em Manaus. Isso mostra que os três eventos foram importantes no sentido de incentivar a produção de filmes nos “primeiros” anos da retomada do cinema local; mas aquele que se solidificou como o mais importante para o cenário amazonense foi o Amazonas *Film Festival*, citado por 20% dos realizadores.

Como vimos em Leal e Mattos (2010), o circuito de festivais é um espaço importante para a circulação, exibição e formação de público, além, claro, de servirem como “janelas” para a promoção de filmes sem espaço no circuito comercial.

Assim, os festivais realizados no Amazonas, seja qual for o formato, oportunizam aos realizadores divulgarem seus filmes localmente e ainda em nível nacional, tendo em vista que o crescimento no circuito de festivais não é uma realidade apenas em Manaus, mas em todo o Brasil. De acordo com os autores, têm crescido 20% ao ano no país.

### **3.5.3 Condições de produção cinematográfica em Manaus**

As secretarias de Cultura são responsáveis por 51,9% dos cursos de qualificação oferecidos na área de cinema. As demais opções oferecidas, pessoa física e outros, foram citadas por 7,4%, e 3,7% dos entrevistados, respectivamente.

O resultado a participação dos órgãos públicos na fomentação de uma cultura cinematográfica em Manaus, tendo em vista que a promoção de cursos por parte de entidades não ligadas ao governo é pequena. Leal e Mattos (2010) destacam esse papel dos governos, em especial na promoção de festivais, pois para eles não se trata apenas de divulgar filmes, mas sim da criação de um espaço onde ocorrerá uma articulação política e setorial (LEAL E MATTOS, 2010, p. 73).

Capra Filho et al (2007) abordam a questão do ponto de vista econômico, ao analisar o papel dos Estados no desenvolvimento do campo cinematográfico. De acordo com os autores, não é apenas o setor cultural a ganhar com a promoção de ações por parte dos governos, mas a própria economia. Retomamos ao exemplo de Capra Filho et al sobre o turismo explorado pelos governos de cidades que servem de locação para produções cinematográficas. Estudos de entidades ligadas ao turismo apresentam aumento de 75% no setor, impulsionados por filmes de sucesso, em cidades que tenham sido usadas como locações.

Ainda discorrendo sobre a pesquisa realizada em Manaus, os realizadores amazonenses são os principais financiadores de suas produções. 30% deles usam apenas de recursos próprios para fazer seus filmes cujo custo, em sua maioria (67%), fica entre 1 e 4 salários mínimos, ou seja, entre R\$ 540 e R\$ 2.200,00.

No geral (isoladamente ou com outros recursos), os realizadores apontaram recursos próprios em 86,7% das respostas. O resultado comprova os baixos custos propagados pelos realizadores de cinema em suporte digital, onde muitos podem assumir projetos independentes que não necessitam de altos investimentos.

Quanto aos órgãos públicos (secretarias de Cultura municipal e estadual e Governo Federal), isoladamente eles respondem por 3,3% dos recursos usados pelos realizadores em seus filmes. Quando contabilizamos o número de vezes que eles foram citados temos então uma participação de 43,3%, uma representatividade considerável. O fato demonstra que quase 50% das fontes de recursos para se fazer filme em Manaus vêm dos cofres públicos.

A iniciativa privada tem também uma participação ativa no financiamento dos filmes. No geral, ela foi citada por 23,3% dos entrevistados, indicando o investimento de empresas no cinema amazonense. Esse é um quadro importante tendo em vista que não há em Manaus uma lei de incentivo fiscal, como ocorre em outros Estados brasileiros (Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre, por exemplo), para garantir à

empresa financiadora de filmes um retorno do dinheiro investido por meio da isenção em impostos.

Argumenta-se que o cenário amazonense não é diferente da maioria dos Estados do Brasil que não possuem leis de incentivo à cultura (que trataremos em tópico específico), e, assim, se tornam, na maioria das vezes, dependentes dos órgãos públicos.

#### **3.5.4 O papel do suporte digital na produção cinematográfica**

Cem por cento dos realizadores responderam que o suporte digital promove uma regularidade na produção cinematográfica. Quando convidados a justificar sua reposta, apontaram algumas características do suporte digital. Entre elas, podemos citar as mais recorrentes nas respostas: a questão do custo baixo, do acesso e da praticidade.

Como vimos em Dantas (2007), a principal mudança trazida pela tecnologia digital foi a acessibilidade, especialmente pelo baixo custo dos equipamentos. De maneira geral, todos têm em casa, ou consigo, um equipamento de tecnologia digital, como computadores, celulares, *IPads*, televisões, rádios entre outros. Esses equipamentos favorecem a produção de imagens.

A praticidade se dá pelo fácil manuseio, uma vez que é possível produzir um vídeo na câmera de celular ou na câmera fotográfica. A discussão aqui não se permeia pela qualidade dessa imagem. Para Dantas (2007) é realmente inferior à da película.

Quanto à assertiva de que a tecnologia digital é acessível: 61% dos entrevistados responderam possuir equipamento cinematográfico e, nesse universo, 94% deles são em suporte digital. Os 6% restantes, além do digital, também possuem equipamento analógico. A partir dessa informação podemos concluir que 100% dos realizadores possuem algum equipamento em suporte digital.

A presença da tecnologia digital na produção cinematográfica em Manaus é tão latente, que 59% dos realizadores afirmaram que não estariam produzindo se não fosse ela. Isso significa que perto de 60% dos filmes feitos hoje em Manaus não estariam sendo produzidos. Dos 40% que disseram que buscariam outro suporte (filme em 35 mm e vídeo analógico, 35% cada) apenas um tem produções em película em sua filmografia, no caso na bitola Super8 mm. Como destacado por

Santaella (2008), ao lado do vídeo analógico, o Super8 sempre se apresentou como uma alternativa à produção de filmes. Até mesmo realizadores amazonenses, como Aurélio Michiles, já usaram da bitola para a realização de filmes (SOMANLU, 2007, p.186).

Destacamos: ao lado do filme em 35 mm como alternativa ao suporte digital, o realizador amazonense citou o vídeo analógico. Nesse aspecto, conforme Machado (2008), Bentes (2003) e Santaella (2008), por muito tempo, o vídeo foi considerado o suporte mais adequado para os realizadores independentes, por conta dos baixos custos, mas que não vingou por conta da baixa qualidade da imagem em comparação ao filme. Problema esse superado pela imagem digital, cuja evolução a aproxima cada vez mais da imagem da película. Por outro lado, como destaca Mello (2008), ainda que apresentasse limitações técnicas, o vídeo analógico deu oportunidade a pessoas simples de criarem produtos audiovisuais fora dos grandes estúdios (MELLO, 2008, p.50).

Mesmo em época de tecnologia digital, o vídeo analógico é realidade em alguns Estados no Brasil, como em Mantenópolis, no interior do Espírito Santo, onde um ex-pedreiro, Manoel Loreno, produz com câmera VHS dezenas de filmes, a maioria do gênero faroeste, com a ajuda de amigos (ENTREVISTA LORENO, 2009).

Assim, por conta do suporte digital, de fácil acesso, prático e de baixo custo, os realizadores amazonenses têm conseguido manter uma regularidade na produção cinematográfica. 43% dos entrevistados informaram produzir ao menos um filme por ano enquanto 32% fazem dois filmes no mesmo período. Assim, a produção de um filme por ano, por cada realizador que informou essa média de filmes, chega a 13 filmes. Entre os 32% que fazem dois filmes por ano, temos 19 produções anualmente. Somente esses dois grupos já seriam responsáveis pela produção de 32 curtas em 12 meses.

Antes de 2002, ano do surgimento dos festivais de curtas em Manaus, a produção era escassa, pois ainda era feita em grande parte em película, suporte que dominou o cinema amazonense desde a década de 1920, com Silvino Santos, até as produções mais recentes, das décadas de 1970, 1980 e 1990.

Trinta e nove por cento dos realizadores citaram não possuir equipamento para filmagem e apontaram como conseguem equipamentos para fazer seus filmes. Nesse universo, 38% disseram obter com os amigos; 25% com amigos e cedidos por festivais; e 25% cedidos apenas por festivais. No total, percebemos que os

amigos foram citados por 63% dos realizadores que não possuem equipamento, o que comprova uma prática crescente no Brasil: a criação de grupos de realizadores, denominados de coletivos, a fim de viabilizar produções conjuntas ou individuais dos membros do grupo.

Em Belo Horizonte (MG), foi criado em 2003 o núcleo Teia, composto por seis amigos que produzem coletivamente e também individualmente, mas com o apoio do grupo. As produções são em vídeo ou em película. Em São Paulo, há o grupo Filmes do Caixote, formado por cinco realizadores e cujas produções já tiveram reconhecimento internacional, como no Festival de Cannes, com a produção “Um Ramo”. Há ainda o Coletivo Alumbramento, em Fortaleza, composto por 16 diretores, cujo primeiro trabalho foi “Praia do Futuro”, um longa com a visão desses diretores sobre a conhecida praia em Fortaleza.

Em Manaus, há o Coletivo Difusão, criado em 2006, que reúne artistas de vários campos, com o intuito de promover e divulgar a produção cultural amazonense em diversas áreas, entre elas a cinematográfica.

### **3.5.5 Capacitação técnica e acadêmica dos realizadores**

Júnior Rodrigues<sup>31</sup> (ENTREVISTA, 2011) vê como positivo tudo já feito nos últimos dez anos quanto à produção em cinema, capacitando realizadores, criando interesse na Sétima Arte. Todavia, para ele, agora é necessário um aprimoramento técnico, especialmente nas áreas de iluminação e som, as principais deficiências técnicas no cinema amazonense.

Essa forma democrática de fazer cinema existe, está aí, mas é necessário que o cara que queira fazer saiba que existe toda uma linguagem [...]. Ter a facilidade de captar imagem não pode estar dissociado do processo de formação (RODRIGUES, 2011).

Ele afirma ser possível fazer um longa-metragem com câmera fotográfica, pois considera o cinema como uma linguagem não atrelada a um suporte, mas o realizador não pode abrir mão do preparo técnico e teórico para essa tarefa. A afirmação de Júnior quanto à linguagem cinematográfica existir, independentemente do suporte, nos remete à Santaella (2003), para quem os suportes podem mudar,

---

<sup>31</sup> Entrevista concedida no dia 26 de janeiro de 2011, na residência do entrevistado, com registro em texto por parte da pesquisadora.

mas não a linguagem inventada pelo cinema, assim como a Machado (2008), ao defender o termo cinema expandido como discutido anteriormente.

De igual forma outros cinco entrevistados defendem que a essência do cinema é a linguagem, não o suporte por meio do qual é produzido. Dessa forma, não importa se é uma câmera fotográfica, um celular, uma filmadora ou um vídeo, mas sim a linguagem cinematográfica. Ízis Negreiros<sup>32</sup>, por exemplo, diz que ainda que tenha em mãos uma câmera profissional em película, se ela só tiver conhecimento da linguagem de TV, seu filme vai ficar com “cara” de TV. “Um exemplo disso são (*sic*) os diretores da Globo que estão migrando para o cinema, onde você vê que é um novelão esticado” (ENTREVISTA NEGREIROS, 2011).

Já o proprietário da *Amazon Film Productions*, Francisco Ferreira Pinto Filho<sup>33</sup>, não acredita que as produções realizadas em câmeras fotográficas e celulares possam ser consideradas como produtos cinematográficos, pelo menos, não por enquanto. “[...] mas eles vão, com a tecnologia que tá andando, acho que vai chegar, mas acho que no momento não, acho que é experimental (*sic*)”. (ENTREVISTA PINTO FILHO, 2011).

Percebemos que a maioria dos entrevistados pensa o cinema como linguagem e não suporte, fazendo surgir a necessidade de repensar os conceitos sobre cinema, decidir se a arte se restringe apenas ao seu suporte ou, como propõe Machado, trata-se de um novo cinema.

Discussão semelhante ocorreu entre cinema e vídeo analógico, com o cinema reivindicando seu lugar de “primogênito” (BENTES, 2003) e agora, de igual forma, entre cinema e vídeo digital, onde o último tem conseguido um espaço bem maior do que aquele conquistado pelo vídeo analógico.

Saleyna Borges<sup>34</sup> (ENTREVISTA, 2011) acredita que o realizador deveria ter a oportunidade de pensar sobre o que é cinema e não apenas em fazer cinema, e o lugar mais adequado para isso seria a academia. Ela não defende que todos passem por uma faculdade, pois, para ela, a formação independe de uma academia, “Ele (José Padilha) é formado em física, né, e ele foi trabalhar em escritório, não tinha nada a ver com cinema e o cara aí fez “Tropa de Elite”, então que foi um dos filmes mais vistos da década [...]”. Saleyna acredita que o curso superior seria o

---

<sup>32</sup> Entrevista concedida no dia 28 de janeiro de 2011, na sede da ACVA, com registro em gravador.

<sup>33</sup> Entrevista concedida no dia 28 de janeiro de 2011, no escritório da *Amazon Film Productions*, com registro em gravador.

<sup>34</sup> Entrevista concedida no dia 27 de janeiro de 2011, na sede do Núcleo Digital.

espaço no qual os realizadores obteriam formação crítica sobre a produção cinematográfica.

O problema, para Saleyna, é que a digitalização (da imagem) acabou por banalizar todas as áreas que trabalham com imagem, dando a entender que basta filmar sem exatamente se preocupar com o que está produzindo. Ela cita como exemplo a possibilidade que uma pessoa tem de fazer mil fotos em uma câmera fotográfica digital para, ao final, aproveitar 10% delas. “Eu acho que pra qualquer suporte que você se disponha a produzir você tem que ter noções do que você tá fazendo” (ENTREVISTA BORGES, 2011).

Saleyna diz que não se trata de o realizador seguir um modelo pré-estabelecido, pois o cinema é a arte da invenção, e ele tem de inventar para criar um estilo. Mas essa liberdade de criação proporcionada tanto pelo suporte digital quanto pelo cinema, como forma de expressão artística, não os isenta da necessidade de formação teórica.

Para Michelle Moraes<sup>35</sup> (ENTREVISTA, 2011), com a formação acadêmica os realizadores iriam perceber haver muitas pessoas que já fizeram ou pensaram em inovações que aqueles que desconhecem cinema acreditam estar inventando, “[...] Se ele for estudar mesmo as escolas, os grandes cineastas de outras décadas, vê que tem coisa que tem gente que tá fazendo” (*sic*). Michelle diz que falta humildade a alguns realizadores que acreditam que basta pegar uma câmera e ter em casa um programa de edição para dizer que são cineastas, que estão fazendo filmes.

Michelle Andrews<sup>36</sup> (ENTREVISTA, 2011) diz que a realização de festivais, promoção de editais são ações válidas, mas que o investimento no agente que trabalha com o audiovisual é mais importante, pois é ele que vai dar identidade ao que é produzido em Manaus, não apenas no aspecto técnico, mas criativo e estético. “Tá sem identidade porque a gente não tem academia, não tem escolas, são só guetos que promovem, como o Coletivo Difusão [...]”. (ENTREVISTA ANDREWS, 2011). Quando questionados sobre o interesse em fazer um curso superior em cinema, 73% dos realizadores disseram sim.

Em Manaus, houve uma tentativa, há alguns anos, por parte do Centro Universitário Nilton Lins em criar um curso de graduação em cinema, mas não houve número de interessados suficiente para fechar turma. Em 2009, o Uninorte iniciou

---

<sup>35</sup> Entrevista concedida no dia 28 de janeiro de 2011, no escritório da ACVA, com registro em gravador.

<sup>36</sup> Entrevista concedida no dia 26 de janeiro de 2011, na sede do Coletivo Difusão, com registro em gravador.

um curso de especialização em Direção e Criação em cinema, após dois anos tentando fechar turma. Entre as universidades públicas, na Federal do Amazonas (Ufam) e do Estado do Amazonas (UEA), apenas a última, criada há menos de dez anos, já acenou com a possibilidade de criar um curso na área de cinema. Houve uma promessa por parte do governo em 2009, durante o Amazonas *Film Festival*, e novamente em 2010, também no mesmo evento.

Para o diretor José Joffilly (ENTREVISTA, 2009), além de promover o conhecimento teórico em cinema, a universidade permite o encontro de pessoas que possuem visões semelhantes sobre cinema, o que acabará levando-os a produzirem juntos. Alguns coletivos, já destacados acima, e produtoras foram criados por colegas da faculdade de cinema, como a Trincheira Filmes, cuja produção “O Muro”, foi premiada no Festival de Cannes. A apresentadora do programa Credicard Destino Brasil Cinema, a atriz Guilhermina Guinle, chama a atenção para o fato de a faculdade de cinema ser o espaço viabilizador de realização de muitos projetos de cinema.

### **3.5.6 Leis de incentivo à cultura**

De acordo com Capra Filho et al (2007), o Estado pode promover a cultura de duas formas: direta e indiretamente. A primeira ocorre quando órgãos estatais promovem atividades culturais ou contratam a iniciativa privada para tal tarefa. A forma indireta seria por meio de incentivos fiscais às empresas para que “elas fossem agentes produtores/financiadores de ações culturais” (CAPRA FILHO ET AL, 2007, p.33).

Outra forma direta de incentivo é o mecenato, onde o governo dá ajuda diretamente ao realizador. Lembrando que qualquer pessoa pode ser um “mecenas”, ou seja, financiar um filme, como ocorreu recentemente com o filme “Bezerra de Menezes: o Diário de um Espírito”, dos diretores Joe Pimentel e Glauber Filho, foi financiado quase 100% por um empresário que acreditou na proposta do filme.

De acordo com Florissi e Valiati (2007), historicamente, as atividades culturais sempre estiveram vinculadas ao Estado, à igreja ou ao mecenato. Situação não muito diferente de hoje, quando grande parte da fonte de recursos para a produção cultural em vários Estados brasileiros provém das secretarias de Cultura, por meio de editais, concursos ou mesmo repasse para alguns projetos de interesse

das mesmas. Situação da maioria das cidades que mantém uma regularidade na produção, denominadas de polos cinematográficos, como Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre, Pernambuco, entre outros.

Um momento importante da história do cinema brasileiro em relação a incentivos na produção se deu com a criação da Empresa Brasileira de Filmes (Embrafilme), em 1969. À época, o público brasileiro cresceu de 30 milhões para 60 milhões e o cinema nacional era responsável por 30% do mercado cinematográfico no Brasil. Houve então abertura no diálogo entre os cineastas e governo (MARSON, 2006).

Em 1990, como parte da implantação da política neoliberal no governo brasileiro – defende a não interferência do Estado na área econômica - o presidente Fernando Collor extinguiu algumas autarquias, entre elas a Embrafilme, sem, no entanto, apresentar políticas para a área cinematográfica, em substituição àquela até então praticada.

Inicialmente, o papel da Embrafilme era a promoção do filme brasileiro no exterior, mas aos poucos, ela passou a se preocupar com a produção de filmes e, em 1970, concedeu financiamentos aos realizadores na forma de empréstimos. Uma ação importante dessa fase foi a criação do Programa de Desenvolvimento de Projetos (PDP), por meio do qual a Embrafilme financiava projetos para a realização de filmes.

Coube também à Embrafilme a iniciativa de criar polos regionais de produção em cinema, onde um representante da empresa buscou parceria com governadores de Estados onde se tinha conhecimento de produção em cinema. Algumas cidades como Rio Grande do Norte, Bahia, Pernambuco produziram incentivos por essa política, mas a ideia acabou não vingando (AMANCIO, 2000, p. 94).

O governo extinguiu a Lei Sarney (nº 7.505/86) que previa a dedução no Imposto de Renda de empresas patrocinadoras de projetos culturais e o Conselho Nacional de Cinema (Concine), responsável pelas normas e fiscalização da indústria e do mercado cinematográfico brasileiro, levando ao fim da cota de tela, que determina o número de dias de exibição de filmes nacionais nos cinemas.

Pressionado pela classe cinematográfica, em 1991, o Governo Federal lançou o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac), conhecido como Lei Rouanet (nº 8.313/91). A essas medidas, seguiram-se outras também importantes

com o objetivo de dar um novo fôlego ao cinema brasileiro, e culminaram com um período produtivo no campo cinematográfico, conhecido como o Cinema da Retomada. O filme “Carlota Joaquina”, de Carla Camurati, é considerado o filme que marca o início desse período.

O financiamento por meio de leis de incentivo cultural, produção diversificada, surgimento de novos cineastas, a volta do público aos cinemas e três indicações ao Oscar (“O Quatrilho”, “O Que é Isso Companheiro?” e “Central do Brasil”) são alguns frutos dessa época. De 1995 a 1999, foram realizados 114 longas-metragens e cerca de 80 documentários, contra 12 filmes produzidos entre 1990 e 1994 – período sem incentivos por parte do Governo Federal.

Conforme informações do Ministério da Cultura há duas leis para apoio de projetos: a Lei Rouanet e a Lei do Audiovisual (nº 8.685/93). O ministério lança ainda, periodicamente, editais com recursos para curtas, longas-metragens, documentários, animação, elaboração de roteiros, entre outros. Alguns editais estabelecem uma cota mínima de filmes por região, a fim de garantir uma igualdade no repasse das verbas, tendo em vista que grande parte das produções brasileiras se concentra nas regiões Sul e Sudeste.

Percebe-se que além das leis na esfera federal, aquelas criadas no âmbito regional também contribuem para o desenvolvimento do cinema de algumas cidades. Capra Filho et al (2007) citam como exemplo Porto Alegre, que estruturalmente estava preparada para a produção de filmes, contudo, mesmo com a Lei do Audiovisual em vigência, não produziu mais do que dois filmes. A mudança veio a partir de 1996, com a criação da Lei de Incentivo à Cultura (LIC) do governo do Estado do Rio Grande do Sul.

Em termos gerais, as leis de incentivo fiscal preveem a dedução do dinheiro investido pelo empresário em cultura do Imposto de Renda e, no caso das leis estaduais, no Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS) devido pelas empresas.

Quando questionados se a criação de leis de incentivo à cultura promoveria o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em Manaus, os sete entrevistados disseram sim. Para eles, a melhor forma de o governo estadual fomentar a cultura é criando leis para incentivar as empresas a investirem em cinema e não necessariamente dando dinheiro para os realizadores fazerem seus

filmes, ou seja, caberia ao governo criar condições para que o realizador amazonense buscasse os recursos para as suas produções.

Atualmente, a Secretaria de Estado de Cultura promove o Programa de Apoio às Artes (Proarte), criado em 2007. No primeiro ano foram contemplados quatro projetos na área do audiovisual, sendo dois de ficção e dois documentários, em um total de R\$ 57.600; no segundo ano, R\$ 60 mil, divididos entre cinco realizadores.

Em nível municipal, há o Programa de Apoio e Incentivo à Cultura (Paic), para atender diversos setores da cultura. Para o audiovisual, foram disponibilizados na primeira edição, em 2009, R\$ 101 mil. Em 2010, não houve recursos do Paic, uma vez que o edital foi impugnado e cancelado.

Ízis Negreiros (ENTREVISTA, 2011) diz que com a lei de incentivo (municipal e estadual), o produtor local não precisaria pleitear recursos das secretarias, como ocorre hoje. Ela sugere aos órgãos locais de cultura seguir o modelo adotado pelo Governo Federal, criando um departamento (no Ministério da Cultura) para avaliar projetos aptos a receber recursos provenientes dos fundos de cultura, com conselho e pessoal para a prestação de contas.

Para ela, as leis de incentivo municipal e estadual também incentivariam empresas da Zona Franca de Manaus a investirem em cultura no Amazonas. Elas recebem incentivos federais, estaduais e municipais para se manterem na região, mas nada as obriga a investir em ações culturais no Estado. Muitas vezes elas optam por investir em cultura fora do Amazonas, nos Estados onde está a sede da empresa, comumente no eixo Rio-São Paulo.

As empresas que se instalam na Zona Franca, e assim constituem o Polo Industrial de Manaus (PIM), são beneficiadas por políticas tributárias diferenciadas, a fim de “minimizar” os custos para instalação e manutenção das fábricas em Manaus. Elas gozam de incentivos federais (redução de impostos em até 88% do Imposto sobre Importação dos insumos), com incentivos estaduais e municipais.

O modelo foi criado em junho de 1957 por meio da Lei nº 3.173, como Porto Livre. Dez anos depois, o Governo Federal estabeleceu incentivos fiscais para a criação de um polo industrial, comercial e agropecuário, cujo modelo, após algumas prorrogações, vai vigorar até 2023.

De acordo com dados da Superintendência da Zona Franca de Manaus (Suframa), há 550 empresas instaladas na Zona Franca, gerando 109 mil postos de

trabalho e cujo faturamento em 2010 foi de 35,1 bilhões de dólares, cerca de 58 bilhões de reais. As empresas do Polo Industrial, em 2010, pagaram cerca de R\$ 600 mil de Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS) do total de 3,7 bilhões de reais devidos. Desse montante, R\$ 3,1 bilhões foram restituídos.

De acordo com Michelle Andrews, a falta de lei de incentivo prejudica ainda aqueles em busca de recursos fora, sem depender das secretarias, como ocorreu com o edital da empresa de telefonia OI. Michelle disse que não pôde participar porque uma das exigências do edital era que o Estado do proponente tivesse lei de incentivo estadual, não sendo o caso do Amazonas.

Michelle Moraes destaca que a criação de políticas na área de cultura é importante, mas o realizador precisa estar preparado, ter qualificação e apresentar um bom projeto. “[...] há um tempo atrás eu ouvia muitas reclamações do empresariado local que recebiam (*sic*) projetos que você olhava assim “como que eu vou tá investindo num projeto desse?” (ENTREVISTA MORAES, 2011).

Verificamos a partir do exposto pelos realizadores, que eles não esperam que todos os recursos de seus filmes sejam fornecidos pelas secretarias, mas que criem mecanismos de busca de apoio junto à iniciativa privada, em especial nas empresas do Polo Industrial de Manaus, que em suas visões, se beneficiam de incentivos sem, no entanto, contribuir com o Estado no setor cultural.

De acordo com a pesquisa, a iniciativa privada, na qual podemos inserir as empresas do polo industrial, já apresenta participação efetiva no financiamento de produções locais. Entre as fontes de recursos para produzir filmes, 23,3% dos realizadores apontaram o incentivo de empresas. Com a criação de leis de incentivo à cultura, a exemplo do que ocorre em outros Estados, a tendência é a participação desse setor na produção cinematográfica crescer.

### **3.5.7 Criação de “janelas” de exibição**

Um dos principais “gargalos” de qualquer cinematografia local é a exibição, pois, o cinema estrangeiro é dominante nas salas comerciais. Em Manaus não é diferente e, para os filmes produzidos aqui, os festivais se configuram como a janela mais importante, durante os quais são exibidos os filmes selecionados. No caso dos

festivais Um Amazonas e Curta 4, esses mantêm mostras paralelas com exibições em escolas e terminais de ônibus, buscando alcançar um público maior.

Em relação ao Amazonas *Film Festival*, como se trata de evento promovido pela Secretaria de Estado de Cultura, além das exibições no Teatro Amazonas, na praça São Sebastião, são utilizadas salas alternativas, em teatros menores e espaços culturais.

Os curtas encontraram ainda, após parceria da organização dos festivais Um Amazonas e Curta 4, espaço no canal *Amazon Sat*<sup>37</sup> e no Portal Amazônia, ambos da Rede Amazônica. No portal, os filmes estão disponíveis para exibição *on-line* e no *Amazon Sat*, após exibição repetitiva dos filmes por semanas, hoje os mesmos surgem em um programa ou outro relacionado à cultura. Manaus apresenta, assim, uma condição almejada por diversas cidades que buscam solidificar sua cinematografia, que é a parceria com as emissoras de TV.

Ízis Negreiros (ENTREVISTA, 2011) afirma ser a televisão a principal janela, tanto em nível local quanto internacional, e cita como exemplo o cinema indiano, maior indústria cinematográfica no mundo em número de produções. Um exemplo a ser seguido pelo Brasil.

[...] você vê programação na TV 24 horas de programa indiano, filme indiano, musical indiano, reportagem indiana, e você vê os principais jornais colocar (*sic*) algumas matérias que é importante de outros países, é, e você só tem o acesso aos filmes estrangeiros através da TV a cabo, ou internet [...] eles mesmo se autovalorizam na questão da cultura [...]. (ENTREVISTA NEGREIROS, 2011).

Para Marson (2006), a falta de diálogo entre cinema e outros campos do audiovisual, como a televisão, levou o cinema brasileiro a depender do Estado. De acordo com o autor, somente com o cinema da retomada é que se ensaiou a possibilidade dessa aproximação entre cinema e TV, quando em 1994, a TV Cultura (SP) coproduziu projeto de Cacá Diegues, primeiramente exibido na TV e, posteriormente, no cinema.

Ízis Negreiros sugere assim uma parceria entre realizadores de cinema e as TVs locais, não necessariamente comerciais como é o caso do *Amazon Sat*, que em sua opinião alavancaria a produção local, valorizaria o realizador e cultivaria na própria sociedade um conhecimento da sua cultura. Tudo por meio de uma relação comercial e não apenas de camaradagem.

---

<sup>37</sup> Canal de TV digital distribuído por satélite, internet, rádio ([www.amazonsat.com.br](http://www.amazonsat.com.br))

[...] tentamos há alguns anos atrás fazer um projeto voltado pra televisão local, com filmes locais, mas, é... tivemos outro problema, eles não queriam dar nada em troca desses filmes, porque os autores gastaram para ter esse filme, mas eles não queriam gastar. Eles queriam ganhar. Eles só queriam dar, na realidade, o retorno do nome do filme, do diretor, que isso não é suficiente. Então você vai trabalhar, investir numa produção pra ter retorno de nome? Não é isso que as pessoas estão querendo. As pessoas estão querendo se profissionalizar. Então as próprias tevês locais não têm essa visão ainda (ENTREVISTA NEGREIROS, 2011).

O modelo sugerido por Ízis Negreiros foi o que aproximou as produções locais da TV gaúcha, quando, em 2000, a emissora RBS começou a exibir filmes produzidos por cineastas locais, a fim de preencher um “buraco” na programação. Os filmes eram exibidos aos sábados à tarde e em pouco tempo passou a ganhar audiência e bater a concorrência no horário. A emissora pagava pelos direitos de exibição dos filmes (MERTEN, 2002, p. 36-37).

Com o sucesso da iniciativa, a emissora criou em 2001 o concurso Histórias Curtas, por meio do qual os ganhadores recebiam apoio para a produção e edição dos filmes e a garantia de exibição na emissora.

Para Júnior Rodrigues, falta expandir a exibição de filmes locais para as zonas da cidade e também para o interior do Amazonas e sugere que se pense em uma rede de cineclubes, aproveitando os já existentes e, se for o caso, criar novos. “Me inspiro na Venezuela, onde cada Estado tem um local público para exibição de filmes venezuelanos”.

Em pesquisa exploratória realizada em 2009 para a disciplina Contexto Comunicacional, no Mestrado, identificamos nove espaços de exibição de filmes, alguns deles denominados cineclubes, espalhados por diversas áreas da cidade: Universidade Federal do Amazonas, Centro, bairro da Cachoeirinha, Feira da Manaus Moderna, entre outros, exibindo filmes nacionais e locais. A maior parte desses utiliza *datashow* e aparelho de DVD.

Michelle Andrews sugere a criação de uma sala digital, com projetor digital, a exemplo do Sesc de Roraima, onde os filmes possam ser exibidos com qualidade até mesmo para o setor privado interessado em financiar filmes. Paralelo à criação das salas digitais, a realizadora diz ser importante projetos para incentivar a produção, como coletânea de curtas-metragens amazonenses e até mesmo a criação de um banco de dados com informações para os realizadores de onde e como distribuir seus filmes e quais os festivais realizados no Brasil.

Tiago Moraes<sup>38</sup> diz que não é preciso esperar pela realização de festivais para se exibir filmes nos centros culturais. Poderia ser montada uma programação permanente de exibição de curtas nos espaços culturais, nas praças abertas.

A internet também tem se configurado como espaço de exibição e de distribuição de filmes, que tem crescido a cada ano. E trata-se de uma ferramenta que favorece não apenas os realizadores independentes, sem espaço nas salas comerciais, mas também cineastas desejosos de expandir o alcance de suas produções. O diretor Carlos Gerbase, de filmes como “Tolerância” e “Sal de Prata”, lançou o filme “3 efes” (2007), simultaneamente, nas salas de cinema, no Canal Brasil, em DVD e na internet. Feito em câmera mini-DV, com orçamento de R\$ 40 mil, o filme teve 150 mil espectadores na internet contra apenas 2 mil das salas de cinema, mostrando assim o alcance da rede (ENTREVISTA GERBASE, 2009).

A realizadora Saleyna Borges disse que teve a oportunidade de conhecer um grupo de cineastas em Santos (SP), cujas produções são exibidas primeiramente nas redes sociais e no *YouTube*, antes de irem para os festivais ou DVDs. Em se tratando de redes sociais, é interessante destacar o papel dos *blogs*, nos quais cada usuário pode criar seu próprio álbum de imagens e compartilhar com seus amigos. Lemos (2006) diz que as possibilidades das redes sociais são ampliadas com a criação de *softwares* livres ao permitirem compartilhamento de imagens, músicas, entre outros, como o *Ourmedia*, de JD Lasica, onde “qualquer pessoa pode publicar seu filme digital caseiro, suas músicas, suas fotos ou seu *podcast* de graça” (LEMOS, 2006, p. 63). O número de internautas no mundo hoje é de 1,97 bilhão e desses, 152 milhões possuem *blogs*.

Já os realizadores Thiago Moraes e Michelle Moraes destacam a internet como uma ótima janela e os amazonenses não estão explorando seu potencial. Para Michelle, se trata ainda de um campo experimental até mesmo por conta do problema da velocidade da rede, que dificulta a exibição ou o *download* de vídeos.

Quando questionados sobre por quais motivos escolheram o suporte digital, seis dos entrevistados apontaram a questão financeira, por se tratar de um suporte cuja produção é mais baixa e ao mesmo tempo oferecer uma imagem de qualidade satisfatória. Fato esse já explorado ao falarmos do papel do suporte digital na produção cinematográfica em Manaus.

---

<sup>38</sup> Entrevista concedida no dia 27 de janeiro de 2011, na sede do Núcleo Digital, com registro em gravador.

Vemos, no entanto, necessidade de registrar a resposta da realizadora Michelle Andrews. Ela disse que sua escolha se deu pelo fato de a característica da sua geração ser fazer em digital e passar para outro suporte.

O meu tempo é fazer em digital e passar pra outro suporte. Então eu não altero isso, eu não quero romantizar, não quero ir pra película, eu posso ir pro digital, ir pra película, ir pro DVD pro VHS, mas eu sou do digital porque eu sou do tempo do digital. Eu respeito muito isso (ENTREVISTA ANDREWS, 2011).

A resposta de Michelle nos remete a Machado (2008), ao argumentar que os artistas não vão recusar a técnica de produção disponível. Ele lembra que se toda a arte é feita com os meios do seu tempo, não há porque os realizadores em cinema rejeitem o digital, tecnologia que marca a geração atual. De igual forma, eles não vão rejeitar a internet, as câmeras de celular, enfim, tudo o que contribuir para expressar sua arte.

Em relação à nossa hipótese formulada, apesar do impulso na produção cinematográfica em Manaus por conta da tecnologia digital, esta não é suficiente para desenvolver uma cultura cinematográfica local. Manaus possui condições necessárias para isso, mas no momento são insuficientes, porque consistem em ações isoladas, ora das secretarias, ora de entidades representativas, ora de pessoas físicas. Ou seja, configuram-se como ações pontuais que necessitam de uma política integrada para promover continuidade. Elas precisam ser reformuladas, tendo em vista uma continuidade independente do governo e olhando o cinema de forma sistêmica, onde os aspectos econômicos, políticos e sociais estão interligados, onde um influi sobre o outro.

Pelo contexto se percebeu o seguinte: os realizadores entrevistados acreditam que o cinema no Amazonas só poderá se desenvolver satisfatoriamente a partir de uma intervenção do Estado, principalmente, por meio da criação de leis de incentivo à cultura. Esperam que o governo crie as condições visando à captação dos recursos necessários. Tal constatação nos leva à seguinte questão: só é possível o desenvolvimento do cinema com o financiamento do Estado ou ele pode ser auto-suficiente?

A expectativa em relação ao Estado no sentido de promover o cinema não é uma característica exclusiva dos realizadores amazonenses. É algo que tem acompanhado o cinema brasileiro desde a época da Embrafilme entidade financiadora diretamente das produções brasileiras. Isso ocorre porque o Brasil não

possui uma indústria cinematográfica auto-sustentável como nos Estados Unidos e na Índia. Os filmes brasileiros, em sua maior parte, não conseguem cobrir seus custos com a venda dos ingressos, dependendo, assim, da verba oriunda das leis de incentivo.

No entanto, ressaltamos: não cabe nesse trabalho defender esta ou aquela visão sobre o papel do governo no cenário cultural, mas tão somente descrever a visão dos realizadores amazonenses sobre esse aspecto, assim como dos autores aqui citados, a fim de conhecermos as condições de produção cinematográfica em Manaus em suporte digital.

Retomando aos resultados da pesquisa, percebemos os referidos fatos: o cenário amazonense atual é mais favorável à produção cinematográfica do que nos períodos “Silvino Santos” e “GEC” (já discutidos), com as possibilidades trazidas pela tecnologia digital. Concordamos serem necessárias ações de caráter contínuo, a fim de garantir a regularidade na cadeia produtiva cinematográfica composta de produção, distribuição e exibição, como sugerido pelos realizadores e que não podem ser pensadas a curto prazo (CAPRA FILHO et al, 2007). Ações essas que podem ser implementadas pelo governo por meio da Secretaria de Cultura, como uma ação da entidade e não como uma obrigatoriedade do Estado manter o cinema local.

Para Nudeliman e Pfeiffer (2010) hoje é possível se pensar em uma independência do cinema em relação ao Estado e grande parte desse mérito é atribuído pelos autores às novas tecnologias. Até o surgimento delas a maior parte dos produtos audiovisuais (entre eles cinema) era realizada por meio de leis de incentivo à cultura, mas isso mudou com o barateamento dos mecanismos de produção, com a possibilidade de realizar filmes com poucos recursos (NUDELIMAN E PFEIFFER, 2010, p. 110).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi com a fotografia que a produção da imagem se tornou processo acessível à maior parte das pessoas. O fácil manuseio e a não obrigatoriedade de conhecimentos específicos sobre a arte da representação permitiram que qualquer indivíduo pudesse produzir suas próprias imagens, com um simples apertar de um botão.

Em tempos de imagem de síntese, essa acessibilidade se tornou ainda mais latente com a tecnologia digital, disponibilizando a todos, de crianças a adultos, a possibilidade de registrar o seu cotidiano, o do vizinho – como bem comprova o site *YouTube*, além de ser possível produzir imagens que nem mesmo existam no mundo visível – isso em um nível mais avançado de operações.

A imagem de síntese vai modificar as relações de todas as artes que se utilizem da imagem, entre elas o cinema, reconfigurando o processo produtivo antes totalmente analógico. Como destacamos anteriormente ao falarmos de suportes alternativos à produção cinematográfica, a imagem de síntese vai trilhar dois caminhos na produção em cinema. O primeiro, junto aos grandes estúdios, onde será utilizado em todas as etapas (da produção à exibição). O segundo, junto aos realizadores independentes que buscaram desde a consolidação do cinema como indústria – logo um negócio de altos custos – um suporte para captação mais em conta que a película.

Por conta dos altos custos, a produção em cinema sempre foi privilégio de poucos e durante a busca por suportes, os cineastas se voltaram em alguns momentos para o vídeo analógico que, no entanto, não pôde oferecer as condições técnicas disponibilizadas pela película. Quadro esse que muda com o vídeo digital.

Foi nesse cenário que discutimos a produção cinematográfica em Manaus que, a partir de 2002, com a acessibilidade a equipamentos de tecnologia digital, tem vivenciado uma nova fase em sua história de produção em cinema. Desde Silvino Santos, na década de 1910, Manaus não produzia filmes de forma regular, a despeito das tentativas de realizadores independentes da década de 1960 e 1970. Em suas produções, por conta dos custos com película, eles também vão experimentar o vídeo analógico e o Super8.

Nenhum desses suportes foi suficiente para garantir uma regularidade na produção cinematográfica, como tem ocorrido com o vídeo digital, o que nos instigou

a investigar se o suporte digital seria suficiente para o desenvolvimento, produção e distribuição da cinematografia em Manaus.

Os resultados obtidos durante a pesquisa possibilitaram a confirmação de nossa hipótese: apesar do impulso na produção cinematográfica em Manaus com o surgimento da tecnologia digital, esta não foi suficiente para desenvolver uma cultura cinematográfica local, como expomos a seguir:

A partir da pesquisa empreendida junto aos realizadores, foi possível detectar a produção cinematográfica em cada um dos aspectos propostos no nosso objetivo, que foi analisar os benefícios e limitações do uso da tecnologia digital no desenvolvimento/produção e distribuição da cinematografia em Manaus. Chegamos, então, às seguintes conclusões:

- a) O suporte digital é o principal fator impulsionador na produção de filmes em Manaus, pois quase perto de 100% dos filmes produzidos hoje são feitos nesse suporte;
- b) Quanto à distribuição, o suporte digital também é elemento fundamental, tendo em vista que, por se tratar de uma mídia de fácil tráfego, encontrou espaço na rede mundial de computadores, em espaços alternativos de exibição sem necessidade de projetores para película, assim como nos festivais de filmes de curta duração, hoje feitos, em sua maioria, em vídeo digital.

Em relação ao desenvolvimento de uma cinematografia, como discorreremos especialmente no segundo capítulo, o suporte digital por si só não tem sido suficiente para estabelecer uma cultura cinematográfica em Manaus. Para alguns entrevistados, caberia ao Estado o papel de idealizador de leis de incentivo à cultura que possibilitassem ao realizador amazonense buscar recursos junto à iniciativa privada e não mais esperar por editais das secretarias de cultura. Percebe-se assim que o realizador não vê sua relação com o Estado como dependente, mas que este atuaria somente como incentivador ou facilitador.

Mas até que ponto o realizador mantém uma relação de independência em relação ao governo uma vez que espera que ele crie as condições para que possa produzir? Apesar de esta discussão não ser central para a nossa pesquisa, a mesma se mostra recorrente uma vez que trata-se de uma das possibilidades para o desenvolvimento da produção cinematográfica não apenas em Manaus, mas no

Brasil. É possível pensarmos tanto numa relação com o Estado quanto de forma independente deste. Ao resgatarmos a história do cinema brasileiro vamos perceber que o mesmo se desenvolveu trilhando ambos os caminhos, dividindo opinião de cineastas.

Durante o trabalho tomamos como base a cidade de Paulínia, polo surgido da iniciativa da prefeitura local, comparando as condições de produção cinematográfica da cidade com as encontradas em Manaus. Do ponto de vista estrutural e de acessibilidade às ferramentas para produção, percebemos que as duas cidades estão em situação semelhante, mas, no caso de Manaus, acreditamos que haja necessidade de uma organização dos setores envolvidos e que hoje atuam de forma isolada, sem contribuir assim para uma perspectiva de continuidade no futuro.

Como destacamos anteriormente, esse papel é comumente atribuído ao Estado e apenas sob o ponto de vista financeiro. Porém, compreendemos que essas ações devem estar atreladas à políticas que podem ser desenvolvidas e que possibilitem que um realizador encontre condições para realizar seu filme sem necessariamente precisar de recursos do Estado, seja pelo financiamento direto, seja por meio de leis de incentivo direto.

Quanto ao aspecto das condições técnicas e narrativas da produção cinematográfica digital, com o intuito de identificarmos o papel das imagens de síntese na cinematografia contemporânea em Manaus, percebemos nos autores estudados e nas análises dos filmes que:

- a) As principais modificações no cinema contemporâneo por conta do uso da imagem de síntese se dão no campo produtivo, pouco interferindo na questão narrativa, na forma de como se conta uma história no filme.
- b) As mudanças narrativas dos filmes têm se dado por conta das mudanças nos ambientes políticos, sociais, econômicos e culturais do período e não por causa das tecnologias utilizadas em sua feitura.
- c) A imagem de síntese está presente quase 100% nos processos de captação e edição dos filmes realizados em Manaus, não sendo utilizado o seu potencial para a geração de efeitos visuais, tendo em vista as condições de produção e até mesmo o preparo técnico dos realizadores nessa área.

Porém, um dos principais ganhos no campo da produção de imagens advindos com a tecnologia digital diz respeito aos diferentes meios que suportam tal tecnologia, como câmeras fotográficas e celulares. Essa multiplicidade de meios de produção, por outro lado, trouxe à discussão sobre o que é realmente cinema. Ele é definido pelo suporte de produção ou pelos elementos componentes e que definem sua linguagem.

De acordo com a maioria dos entrevistados, o cinema é definido por sua linguagem e não pelo suporte. Eles afirmam que um vídeo produzido em celular ou câmera fotográfica pode ser considerado um produto cinematográfico, pois o que está em jogo é a linguagem cinematográfica que, a despeito das mudanças tecnológicas, se manteria a mesma.

Tais reflexões nos levam ainda a um outro questionamento: ao falar sobre a produção de filmes em suporte digital estamos falando de obra cinematográfica ou de obra audiovisual? Como vimos, a lei define claramente o que é obra audiovisual e o que é cinema, mas isso de um ponto de vista mais técnico do que estético. Ao iniciarmos essa pesquisa, os limites sobre o que era cinema – aquele feito em película – estavam bem definidos, mas ao final do trabalho já não podemos fazer tal afirmação.

Acreditamos que a discussão sobre o que realmente define o que é cinema está apenas iniciando, mas algo é fato: a imagem digital está mudando o cinema e esse processo está apenas no começo.

Por fim, destacamos a importância dessa investigação para o cenário cinematográfico amazonense, tendo em vista se tratar de um dos primeiros trabalhos – apesar de não termos conhecimento de outro – a registrar a produção cinematográfica contemporânea em suporte digital. Tais informações encontram-se hoje dispersas, centralizadas em organizadores de festivais e em órgãos públicos e nossa proposta foi concentrar o máximo de informações neste trabalho.

As mais importantes pesquisas sobre o cinema em Manaus são de autoria dos pesquisadores Narciso Lobo (*in memoriam*) e Selda Vale da Costa, que resgatam dois períodos específicos, o de Silvino Santos e o do Grupo de Estudos Cinematográficos (GEC). Podemos citar ainda o escritor Márcio Souza, oriundo do GEC, e mais recentemente de novos pesquisadores dos cursos de Pós-Graduação em Manaus, como Gustavo Soranz e Fernanda Bizarria, que estudam o gênero documentário.

Logo, esperamos que nosso trabalho tenha aberto o caminho para preenchermos a lacuna em relação ao cinema amazonense em tempos de tecnologia digital, lembrando que se trata apenas de um primeiro passo em um longo caminho pronto a ser trilhado.

## REFERÊNCIAS

- AMANCIO, Tunico. *Artes e manhas da Embrafilme: cinema estatal brasileiro em sua época de ouro (1977-1981)*. Niterói: EDUFF, 2000.
- AMAZONAS. Superintendência da Zona Franca de Manaus. *Modelo Zona Franca: histórico*. <Disponível em: [http://www.suframa.gov.br/zfm\\_historia.cfm](http://www.suframa.gov.br/zfm_historia.cfm)>. Acesso em: 09 mar. 2011.
- ANDREWS, Michelle. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (gravador digital). Manaus, 2011.
- Apoio a projetos. <Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/categoria/apoio-a-projetos/>>. Acesso em: 25 jan. 2011.
- ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac, 2005.
- ARAÚJO, Denize Correa. *Imagens revisitadas: Ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- ARCA Russa. Direção: Aleksandr Sokúrov. Produção: Andrei Deryabin, Jens Meuer, Jens Meurer e Karsten Stöter. Rússia: *Goli Tossell Film AG e Hermitage Bridge Studio*, 2002. 1 DVD (97 min), color.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 2ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 1995. (Coleção Ofício de Arte e Forma)
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papyrus, 2003.
- AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: Jon Landau. EUA: *Twentieth Century-Fox Film Corporation / Lightstorm Entertainment / Giant Studios*, 2010. 1 DVD (161 min), color.
- AZULAY, Jom Tob. Por uma política cinematográfica brasileira para o século XXI. In: MELEIRO, Alessandra (Org.). *Cinema no mundo: indústria, política e mercado: América Latina e Caribe*. São Paulo: Escrituras Editora, 2007. (Cinema no mundo, v. 2)
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. pp. 165-196. (Obras escolhidas, v. 1)
- BENTES, Ivana. Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- BENTES, Ivana; FELINTO, Erick. *Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- BOCCATO, Paulo. Cinema digital, cinema novo. Revista Tela Viva, n°98, out. 2000. Disponível em: <<http://www.telaviva.com.br/revista/098/capa.htm>>. Acesso em 12 nov. 2009.

BOCCATO, Paulo. Do vídeo para a película. Revista Tela Viva, nº 101, jan. 2001a. Disponível em: <<http://www.telaviva.com.br/revista/101/cinema.htm>>. Acesso em 12 nov. 2009.

\_\_\_\_\_. Sinal verde para a nova geração. Revista Tela Viva, nº106, jun. 2001. Disponível em: <<http://www.telaviva.com.br/revista/106/cinema.htm>>. Acesso em 12 nov. 2009.

BORGES, Saleyna. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (gravador digital). Manaus, 2011.

BRASIL. Ministério do Turismo. Estudo de sinergia e desenvolvimento entre as indústrias de turismo & audiovisual brasileiras. <Disponível em: <http://www.turismo.gov.br>>. Acesso em: 28 dez. 2010.

BRASIL. Medida provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001. <Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/mpv/2228-1.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm)>. Acesso em: 04 mar. 2001.

BUTCHER, Pedro. Cinema digital em 20 perguntas e respostas. 2008. Disponível em: <http://www.filmeb.com.br/portal/html/cinemadigital.php>: Acesso em 14 out. 2009.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Trad. Heloíza Pezza Cintrão. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006 (Ensaio Latino-americanos)

CANNITO, Newton Guimarães. *Vertov, Eisenstein e o digital: Relações entre teorias da montagem e as tecnologias digitais*. São Paulo, 2004. 203 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

CAPITÃO SKY e o mundo de amanhã. Direção: Kerry Conran. Produção: Jon Avnet, Sadie Frost, Jude Law e Marsha Oglesby. EUA: *Brooklyn Films / Filmauro S.r.l. / Rorschach-Blue Flower / Natural Nylon Entertainment / Blue Flower Productions*, 2004. 1 DVD (107 min), color.

CAPRA FILHO, Luiz A. et al. Incentivo à cultura e efeitos econômicos: análise da produção cinematográfica no Rio Grande do Sul. In: VALIATI, Leandro; FLORISSI, Stefano (Org.). *Economia da cultura: bem-estar econômico e evolução cultural*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

CLAIREFONT, Edmundo. *A terceira revolução do cinema*. Galileu, São Paulo, n. 218, p. 46-59, set. 2009.

COSTA, Selda do Vale da; LOBO, Narciso Júlio Freire. *No rastro de Silvino Santos*. Manaus: SCA/Edições Governo do Estado, 1987.

COSTA, Selda Vale da. Mostra de Cinema e Vídeo Visões da Amazônia. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-59702000000500015](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702000000500015)>. Acesso em: 07 jan. 2011.

\_\_\_\_\_. *Eldorado das ilusões: cinema e sociedade: Manaus (1897/1935)*. Manaus: Edua, 1996.

- COUCHOT, Edmund. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção Trans)
- DANTAS, Marcelo. *Pra que sentido? O digital e suas ramificações*. In: BENTES, Ivana (Org.) *Ecos do cinema: de Lumière ao digital*. Rio de Janeiro: Editora URJ, 2007.
- DOMINGUES, Diana. *Realidade virtual: uma realidade na realidade*. In: ARAÚJO, Denize Corrêa (Org.). *Imagem (ir) realidade*. Porto Alegre: Sulinas, 2006.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo e Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004. (Coleção cinema, teatro e modernidade)
- DUDLEY, Andrew. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FAYGA, Ostrower. *Universos da arte*. 24ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. (Edição comemorativa)
- FLORISSI, Stefano; WALDEMAR, Felipe Starosta de. *Economia da cultura: uma revisão da literatura*. In: VALIATI, Leandro; FLORISSI, Stefano (Org.). *Economia da cultura: bem-estar econômico e evolução cultural*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- FORMIGUINHAZ. Direção: Eric Darnell e Tim Johnson. Produção: Brad Lewis, Aron Warner e Patty Wooton. EUA: *DreamWorks SKG / Pacific Data Images*, 1998. 1 DVD (82 min), color.
- FRANCO, Edson. Entrevista Jerry Bruckheimer. A terceira revolução do cinema. Galileu, São Paulo, n. 218, p. 46-59, set. 2009.
- GERBASE, Carlos. Entrevista concedida à Guilhermina Guinle (DVD Credicard Destino Brasil Cinema). Porto Alegre (RS), 2009.
- GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. Trad. Álvaro Cabral. 16ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- GONZÁLEZ, Roque. Cine Latinoamericano y nuevas tecnologías. Observatorio del Cine y el Audiovisual Latinoamericano. *Cuaderno de studios 2*. 2009. Disponível em: <http://www.cinelatinoamericano.org/assets/docs/cuaderno02.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2010.
- HARRIS, Tom. Como funciona o cinema digital. Disponível em: <http://lazer.hsw.uol.com.br/cinema-digital7.htm>. Acesso em 14 out. 2009.
- HIERTZ, Jose Guillermo Landi. A Popularização da Computação Gráfica e os Atores Digitais. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~cinemais/artcomputacao.html>. Acesso em 28 jan. 2001.
- HIRATA FILHO, Maurício. *A imagem digital e o cinema de ficção contemporâneo: duas possibilidades estéticas a partir do Dogma 95*. São Paulo, 2004. 228 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

JANSON, H. W; JANSON, Anthony F. *Iniciação à história da arte*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

JOFFILLY, José. Entrevista concedida à Guilhermina Guinle (DVD Credicard Destino Brasil Cinema). Rio de Janeiro (RJ), 2009.

KERR, Jônatas. A nova ordem digital no cinema: Como a internet e as mídias digitais têm transformado a forma como os filmes são produzidos, distribuídos e consumidos. Disponível em: < <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=631>>. Acesso em: 04 jan. 2011.

*KIN KONG*. Direção: Peter Jackson. Produção: Jan Blenkin, Carolynne Cunningham, Peter Jackson e Fran Walsh. EUA: *Universal Pictures / WingNut Films / Big Primate Pictures*, 2005. 1 DVD (187 min), color.

LEAL, Antonio; MATTOS, Tetê. O papel dos festivais de cinema no Brasil: um diagnóstico do setor. In: MELEIRO, Alessandra (Org). *Cinema e mercado: Indústria cinematográfica e audiovisual brasileira* (v. 3). São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

LEMONS, André. Ciber-Cultura-Remix. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e ciber mídia* Porto Alegre: Sulina 2006.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. (Coleção Trans)

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Imagem-Tempo).

LORENO, Manuel. Entrevista concedida à Guilhermina Guinle (DVD Credicard Destino Brasil Cinema). Mantenedópolis (ES), 2009.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. *A hora do Cinema Digital: democratização e globalização do audiovisual*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009. (Coleção aplauso)

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. (Coleção Arte)

\_\_\_\_\_. As linhas de força do vídeo brasileiro. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.

\_\_\_\_\_. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997. (Coleção Campo Imagético)

MACLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 18ª ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

MANDELBROT, Benoit. Fractais: uma forma de arte à bem da ciência. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção Trans)

MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Cambridge: Massachussets Institute of Technology, 2001.

MARSON, Melina Izar. *O cinema da retomada: Estado e cinema no Brasil da dissolução da Embrafilme à criação da Ancine*. Campinas (SP): Unicamp, 2006. Dissertação (Mestrado em

Sociologia), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, 2006.

*MATRIX*. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. EUA: Village Roadshow Productions, 1999. 1 DVD (136 min), color.

MATTOS, A. C. Gomes. *Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MELLO, Christiane. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.

MORAES, Michelle. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (gravador digital). Manaus, 2011.

MORAES, Thiago. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (gravador digital). Manaus, 2011.

NEGREIROS, Ízis. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (gravador digital). Manaus, 2011.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

‘Nosso lar’ chega aos cinemas com alto orçamento e grande expectativa. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/09/nosso-lar-chega-aos-cinemas-com-alto-orcamento-e-grande-expectativa.html>. Acesso em: 27 jan. 2011.

NÖTH, Winfried. *Metaimagens e imagens auto-referenciais*. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2008, pp.157-193.

NUDELIMAN, Sabrina; PFEIFFER, Daniela. *Novas janelas*. In: MELEIRO, Alessandra (Org.). *Cinema e mercado: Indústria cinematográfica e audiovisual brasileira (v. 3)*. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

Números. No mundo tem mais tuiteiros que blogueiros. Disponível em: <http://liberdadedigital.com.br/2011/01/18/numeros-no-mundo-tem-mais-tuiteiros-que-blogueiros/>. Acesso em: 23 jan. 2011.

O cinema em Manaus nos anos 60 e 70. *Somanlu: revista do Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas*, Manaus, n. 7, p. 71-100. Edição Especial.

O EXTERMINADOR do futuro 4: a salvação. Direção: McG. Produção: Derek Anderson, Moritz Borman, Victor Kubicek e Jeffrey Silver. EUA: *Intermedia Films / The Halcyon Company / Lin Pictures / T Asset Acquisition Company / IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. Produktions KG / Wonderland Sound and Vision*, 2009. 1 DVD (115 min), color.

O impacto econômico das indústrias cinematográfica e televisiva nos Estados Unidos. Disponível em: <http://www.docstoc.com/docs/12398685/The-Economic-Impact-of-the-Motion-Picture-and-Television-Industry-on-the-usa>. Acesso em: 19 jan. 2011.

- PARENTE, André. Os paradoxos da imagem-máquina. *In*: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção Trans)
- PASSETI, Dorothea Voegeli. *Colagem, arte e antropologia*. <Disponível em: <http://www.pucsp.br/ponto-e-virgula/n1/artigos/pdf/02-DodiPasetti.pdf>>. Acesso em: 08 jan. 2011.
- PENIDO, Stella Oswaldo Cruz. O cinema na Amazônia. Manguinhos – História, Ciências, Saúde. Rio de Janeiro, set. 2000. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-59702000000500015](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702000000500015). Acesso em: 18 fev. 2011.
- PINTO FILHO, Francisco Ferreira. Entrevista concedida à Graciene Siva de Siqueira (gravador digital). Manaus, 2011.
- PLAZA, Julio. As imagens da terceira geração, tecno-poéticas. *In*: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção Trans)
- POPPER, Frank. As imagens artísticas e a tecnociência. *In*: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção Trans)
- QUÉAU, Phillipe. O tempo do virtual. *In*: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção Trans)
- RODRIGUES, Júnior. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (oral). Manaus, 2009.
- RODRIGUES, Júnior. Entrevista concedida à Graciene Silva de Siqueira (digitado). Manaus, 2011.
- ROMBES, Nicholas. *Cinema in the Digital Age*. London & New York: Wallflower Press, 2009.
- ROSA JR., Hamilton. Entre o celulóide e a imagem eletrônica. Revista Tela Viva, nº 94, jun. 2000. Disponível em: <<http://www.telaviva.com.br/revista/094/cinema.htm>>. Acesso em 12 nov. 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. *Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade*. *In*: ARAÚJO, Denize Corrêa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Cultura e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* 3ª ed. São Paulo: Paulus, 2008.
- SANTOS, Milton. *Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico*. São Paulo: Hucitec, 1994.
- SHREK. Direção: Andrew Adamson; Vicky Jenson. Produção: Teresa Cheng, Gina Shay. EUA: DreamWorks Animation / DreamWorks SKG / Pacific Pictures SRL, 2004. 1 DVD (94 min), color.

SILVEIRA, Renato. Roberto Moreira, diretor de “contra todos”. 2004. Disponível em: <[http://www.cinemaemcena.com.br/Entrevista\\_Detalhe.aspx?ID\\_ENTREVISTA=10](http://www.cinemaemcena.com.br/Entrevista_Detalhe.aspx?ID_ENTREVISTA=10)>. Acesso em 7 fev. 2011.

THOMPSON, John B. Ideologia nas sociedades modernas. *In*: THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

VALE, Marco Antônio Pereira do. *O cinema brasileiro na era das imagens eletrônicas: uma possível miscigenação entre a linguagem do cinema e do vídeo nos filmes de Guel Arraes*. São Paulo, 2005, 120p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Trad. Paulo Roberto Pires. 2ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

*World Internet users and population stats*. <Disponível em: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>. Acesso em: 23 jan. 2011.

### APÊNDICE A - Questionário de pesquisa aplicado aos realizadores

Nome completo: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

1 - Sexo:           ( ) Feminino                   ( ) Masculino

2 - Grau de escolaridade: ( ) Ensino Médio Incompleto       ( ) Ensino Médio Completo  
( ) Ensino Superior

3 - Renda própria:

( ) 1 a 3 salários mínimos       ( ) 4 a 6 salários mínimos       ( ) acima de 6 salários  
mínimos ( ) nenhuma

4 – Identifique sua função na produção cinematográfica em Manaus:

( ) Diretor/Diretora       ( ) Produtor/Produtora

5 - Participou de cursos na área de:

( ) Direção       ( ) Roteiro       ( ) Produção       ( ) Animação ( ) Outros. Quais?

6 - Os cursos foram promovidos por:

( ) Secretaria Municipal de Cultura       ( ) Secretaria de Estado de Cultura

( ) Pessoa física ( ) Outros. Qual?

7 - Se houvesse curso superior em cinema, teria interesse em cursá-lo?

( ) Sim ( ) Não. Por quê?

8 - Realizou curtas com recursos do (a):

( ) Secretaria Municipal de Cultura       ( ) Secretaria de Estado da Cultura       ( )  
Governo Federal ( ) Iniciativa Privada       ( ) Próprios       ( ) Outros. Quais?

9 – Produz com frequência:

( ) Documentário       ( ) Curta de ficção       ( ) Animação ( ) Outros. Quais?

Indique quais suas produções e o ano:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10 – Com que frequência produz filmes?

( ) Um por ano       ( ) Dois por ano ( ) Três por ano ( ) Mais de quatro por ano

11 - Já assumiu mais de uma função em algumas das suas produções?

Sim  Não  Quais?

---

12 – Como definiria a temática de seus filmes?

Baseada em situação de humor  Baseada em situação que vivenciou  Inspirado em ditado popular  História de autoria própria  Adaptado de outras obras  Temática social e/ou ambiental

13 – De quais festivais e/ou mostra cinematográficos já participou no Amazonas?

---

14 - Possui algum equipamento cinematográfico?  Não  Sim.

No caso de sim, em qual suporte?  Película  Vídeo analógico  Vídeo digital

No caso de não, indique como obtém equipamentos para produzir:

De amigos  Cedidos por organizadores de festivais  Alugado

15 - Qual o custo médio de um curta produzido por você em formato digital?

1 a 4 salários mínimos  5 a 8 salários mínimos  acima de 8 salários mínimos  nenhum

16 - Se não fosse o vídeo digital, acredita que estaria produzindo filmes? Em qual formato?

Não  Vídeo analógico  Super8  35mm

17 – Acredita que o formato digital possibilita uma produção regular de filmes em Manaus?

Sim  Não

Justifique sua resposta.

---

---

---

---

---

---

---

---

18 – Na sua opinião, quais os benefícios e quais as limitações da produção cinematográfica em suporte digital em relação à película?

---

---

---

---

---

---

---

---

## **APÊNDICE B - Questões da entrevista aplicada junto aos realizadores**

1 – Sob quais condições os festivais, editais com recursos para realizar filmes, cursos na área de cinema e o acesso ao suporte digital para captação e edição de filmes são suficientes para o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em Manaus? (No caso de resposta negativa). O que estaria faltando então?

2 – Além dos festivais que recebem filmes em formato digital, que outras formas o suporte digital possibilita maior distribuição dos filmes realizados por você?

3 – Em Manaus, que políticas poderiam ser desenvolvidas para incentivar a exibição dos filmes realizados localmente?

4 – Você acredita que filmes realizados em qualquer suporte digital (celular, câmeras de vídeo, câmeras fotográficas) podem ser considerados produtos cinematográficos? Explique.

5 – Muitos apontam a democratização como a verdadeira revolução do digital, possibilitando que qualquer pessoa possa produzir um filme, que todos possam ser “realizadores”. Você acredita que é preciso um conhecimento específico sobre produção de filmes, mesmo no formato digital?

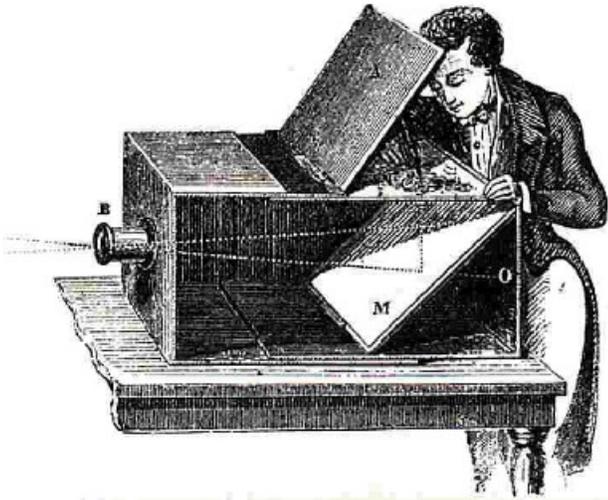
6 – Você vê as iniciativas como a realização de festivais tais como o Amazonas Filme Festival como uma política pública voltada para incrementar a área cinematográfica em Manaus?

7 – Caso o Estado e o Município criassem leis de incentivo local, como ocorre em estados como São Paulo, haveria possibilidade de desenvolvimento de uma cultura cinematográfica em Manaus?

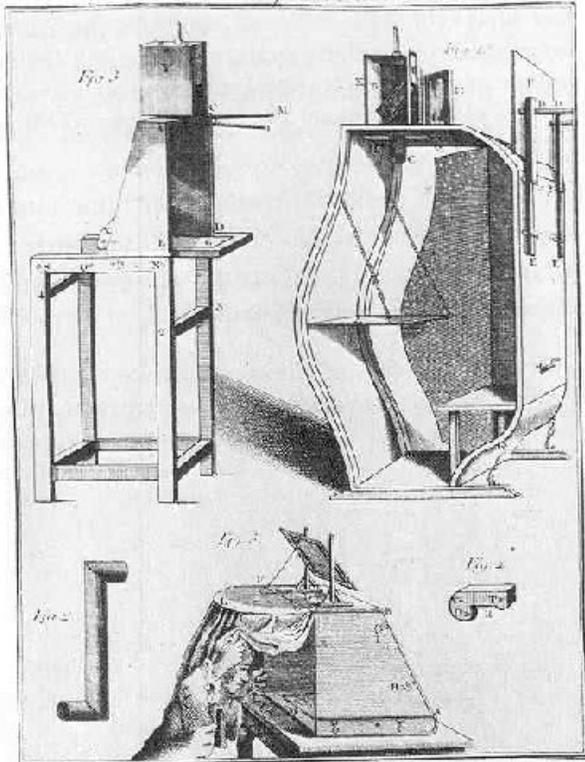
8 – A quem cabe a manutenção do cinema como indústria: ao estado, a iniciativa privada ou ao mercado?

9 – A escolha pelo suporte digital se deu por quais questões?

**ANEXO 1 – Camera obscura**



**ANEXO 2 – Camera obscura**



**ANEXO 3 - Capela Scrovegni em Pádua**



**ANEXO 4 – Primeira fotografia**



**ANEXO 5 - Fractal**



## ANEXO 6 - Entrevista Júnior Rodrigues

1 - Não dá. Em Manaus são um milhão e 500 mil (habitantes). Cento e cinquenta vagas nos cursos realizados. Os percentuais são pequenos para alcançar massa, a que quer fazer audiovisual. Paralelo a isso, existe a Amacine que por ano oferece de 300 a 400 vagas em cursos feitos sem aporte financeiro. Hoje sabemos que já foi feitas muitas oficinas de roteiro e produção, mas não tivemos oficinas técnicas de câmera, de som de cinema, de iluminação. O cinema funciona como um todo. Têm que ser oferecidas oficinas em todas as áreas, para atender de forma completa. Sentimos falta de oferecer isso de forma completa. Temos casa de cinema que tem equipamentos, temos jovens vindo do jovem cidadão (20 instrutores com 20 alunos de 13 a 15 anos) cuja formação em audiovisual é muito amadora. Equipamento ruim, qualidade técnica ruim. Projeto criou festival interno para fazer premiação entre eles, mas essas obras não podem ser consideradas obras audiovisuais boas por conta da qualidade técnica. É uma forma tecnicamente incorreta – sem enquadramentos perfeitos, sem iluminação etc – por falta de recursos técnicos. Mas percebemos que todos os elementos da cultura estão ali: forma de vestir, forma de falar, problemas sociais. O cinema amazonense confunde documentário com ficção porque as pessoas querem contar suas histórias. Nós só fazemos cinema há dez anos, é pouco, para a gente ter técnicas, leitura, para ter estabelecido padrões tecnológicos de cinema. A gente sente que dez anos trouxeram muitas vantagens, criou interesse na sétima arte, nós fazemos cinema em mídia digital, mas não temos excelência técnica.

2 - A gente tem feito algumas mostras que tem mostrado esse cinema pelo Brasil e pelo mundo. Somos um cinema que passou em todo o Brasil, temos ganho prêmio – Festival de Brasília do Sergio Andrade (Cachoeiras – melhor fotografia e melhor música – composta por índios tukanos). Claro que isso dá uma vontade de aprimorar. Muitos filmes são inscritos em festivais, mas pouco são selecionados. A leitura dos filmes amazonenses são perfeitas para a gente, mas quando confrontamos com outros filmes de outros estados perdemos no aspecto técnico. Nosso áudio cai, o som estoura, música mais alta que o diálogo. Nossa busca nos próximos dez anos é aprimorar tecnicamente os filmes. Não adianta montar polo de cinema se não há pessoas capacitadas para isso. Essas pessoas vão estar produzindo, contando suas histórias. Esperamos que as TVs absorvam essas pessoas também. Estamos pensando em internet, em produtoras, como o Canal Brasil, para isso criamos parceria com o Difusão (Coletivo Difusão). Temos um projeto desenvolvido pelo Difusão para realizar a divulgação do cinema em TVs universitárias, produtoras, internet, etc. Tem a mostra cinema além da imagem, para portadores de deficiência visual e auditivo. Queremos que a mostra se torne festival da região Norte. Queremos aproximar o cinema amazonense do cinema nacional.

3 - Principalmente a organização de cineclubes que já estão montados, já funcionam em um espaço. Devemos pensar em uma rede de cineclubes, pensar em outros municípios, e levar de forma organizada. Me inspiro na Venezuela, onde cada Estado tem um local público para exibição de filmes venezuelanos. As salas de exibição no interior da plataforma pretendemos que funcionem como exibidoras do cinema local e nacional. Acho que o que falta para Manaus é criar esses espaços gratuitos de exibição de filmes nas zonas da cidade. Até mesmo mostras de outros países como latino, asiático. Formar público pra ver, também está criando público para fazer. Cria maior interesse. Acredito que possam haver outras, para quem não tem nada implantado é uma forma de começar.

4 - Quando se criou o digital se criou involuntariamente a democratização da imagem. Com isso se abriu um leque de produções visuais. Já que digital é câmera fotográfica, é celular, eu acho que o suporte de captação de imagem se tornou digital. O olhar do espectador vai fazer a seleção. Foi feito com celular, mas ficou legal. Sou a favor de que toda mídia de captação digital seja considerado cinema, já que ele foi por muito tempo a película. Não sei quem criou esse modismo de que só era cinema se fosse criado por película. Cinema não é uma questão de suporte, mas de linguagem.

Cinema é tudo o que se vê estampado numa tela, essa é minha interpretação. Democratizada a imagem é preciso democratizar o que é cinema. Logo, pra mim, tudo o que é exibido numa tela é cinema.

5 - Com certeza. Não dá para produzir cinema sem conceito. Não pode dizer que qualquer pessoa que fez filme caseiro é cineasta. É preciso técnica. Essa forma democrática de fazer cinema existe, está aí, mas é necessário que o cara que queira fazer saiba que existe toda uma linguagem – de elementos que foram estudadas, que foram aprimoradas durante anos, isso não pode ser esquecido. Ter a facilidade de captar imagem não pode estar dissociado do processo de formação. Dá pra se fazer longa com máquina fotográfica, mas que público quer atingir? Que público vai atingir? Toda vez que fizer um filme é preciso ter preocupação se isso é arte.

6 - É, mas não funciona. Quando se gasta três milhões em um festival é preciso ter preocupação que haja retorno para o audiovisual local. Não há troca, ninguém vem de fora para contratar gente aqui, não desperta pessoas para produzir aqui. Ano passado sétimo festival, e não temos longa fruto do festival, não criamos ou fortalecemos, não absorvemos os conteúdos das pessoas. Tem de haver intercâmbio, algo fechado mesmo, acordado. De repente contratar alguém para ser assistente, etc. É preciso tirar mais dos caras que vem, eles fazerem convivência, passar mais tempo, são poucas horas de convivência. Falta se pensar em negócio. Isso é importante. Abrimos a porta para tanta gente, o que ganhamos?

7 - Com certeza, o fundo municipal e o fundo estadual existem, mas são mal geridos, não sabemos ainda a que veio. O fundo municipal já foi gerido prefeitura, já liberou para o prêmio literário. Do Amazonas (estadual), criado há dois anos, ainda não foi gerido nada. Os fundos municipal e estadual poderia pleitear junto ao fundo federal. Se a prefeitura ou o governo não disserem quanto renúncia de INSS ou ICMS não funciona. Se o governo quiser dar dinheiro pode ser, o do estado não fez isso só municipal.

8 - O cinema amazonense como indústria pode ser gerido pelas produtoras independentes e associações, cabe aos governos gerir os fundos. Sem esse ciclo nenhuma empresa vai investir. Ela não vai fazer nada se não ganhar nada. Em discurso, Omar (governador do Amazonas) disse que queria ver as indústrias do PIM (Polo Industrial de Manaus) investirem em cultura, mas para isso o fundo deveria funcionar. Mas algumas empresas fazem isso usando em cima da cota de publicidade da empresa, pois para eles acaba sendo publicidade. Seria mais interessante eles incentivarem cultura.

9 - Financeiro. Não tínhamos profissionais que operassem câmera, que editassem esse material, e nem laboratório para revelar. Isso gerava um custo muito grande. Tudo o que se fazia em Super 8 aqui ia para outros estados ou países para serem revelados. Aí voltava para cá e era montado de forma manual. Material perdido. Então com o digital, a gente poderia fazer tudo isso aqui.

## ANEXO 7 - Entrevista Michelle Andrews

1 - É porque isso daí é processo meio, é extremamente válido ter esses mecanismos pra se desenvolver, mas o investimento no individuo, no agente que trabalha com o audiovisual é mais importante, e isso a gente não tem em Manaus porque a gente não tem uma academia, nem uma escola, nada que invista, então... o processo meio... fica meio vago. Tem por ter, mas não contribui. **(Nesse caso, seria só isso na tua opinião que estaria faltando, essa questão da preparação?)** É, com escolas, faculdades, academia, qualquer coisa que dê suporte pro desenvolvimento do individuo, não apenas técnico, mas criativo, estética, isso é que vai dar característica pro produto audiovisual gerado em Manaus que, no entanto, tá sem identidade porque a gente não tem academia, não tem escolas, são só guetos que promovem, como o Coletivo Difusão que promove uma oficina livre de audiovisual, promove uma mostra, promove uma semana, tem cineclube, mas isso não é o suficiente.

2 - Na própria *web*, tá no mundo, tá no mundo. E, além de você ter esse material em digital, você poder passar ele pra qualquer outro suporte, né, tanto em película, ou então VHS pros românticos, ou então pro super8, né, que tem vários festivais aí, mas a *web* é o grande *boom* aonde tem cineclubes que são ligados ao circuito fora do eixo, como a gente, que tão formando programações só de curtas metragens que tão disponível num site de distribuição de curtas metragens *online*. (Qual é o site?) DF5.com.br.

3 - Cara, basta construir uma sala de cinema digital, digital mesmo, não é só aquela com aparelho de DVD e projetor, e convidar pessoas que já vem fazendo atividades ligadas ao audiovisual a tá utilizando desse espaço, porque aí fomenta e vai pra frente criando novas linhas. Mas, eu não entendi eu acho, tua pergunta **(Repeti a pergunta)**. Além das salas digitais, é ter projetos que incentivem, tipo fazer coletânea de curtas metragens amazonenses, ter uma sala de cinema digital, ter um banco de informação de alternativos, como você distribui, quais são os festivais brasileiros que tem. Isso poderia ter na Casa do Cinema, né, mas, no entanto, é muito fraco, só fica ali naquele nichozinho, e as políticas que são implementadas aqui são muito engessadas. **(A tua sugestão de sala digital seria gratuita?)** Não, não penso em gratuito, isso vai depender de quem tá utilizando aquele momento a sala digital, mas ter essa estrutura pra exibição já seria um bom passo, isso facilitaria uma reunião de pessoas que produzem audiovisual a querer fazer uma mostra nesta sala porque é estruturada, você pode levar pessoas pra lá, pode convidar empresários pra vender seu peixe, etc. Um ponto fixo pra mostrar com qualidade, com som como tem em Roraima, no Sesc de lá, mas aqui não tem.

4 - Cara, porque eu sou apta da linguagem, né, o suporte é um dos passos. Assim como você contratar um roteirista ou convidar um roteirista, a linguagem é o grande foco e a gente não fala mais só de cinema, mas sim de audiovisual, né, porque hoje tem criadores que tão fazendo pra tela de cinema, pra *web*, pra celular e pra arquivar em qualquer outro tipo de arquivo que tem por aí pra ficar disponível. O que importa é a linguagem, sempre.

5 - Claro, acho que sim, como você fala em democratizar o produto. Pra mim existe duas etapas. Um: você dá acesso, você fomenta publico, outra, você dá acesso, você fomenta, incentiva um novo produtor audiovisual, então, só que ele precisa sair do incentivo, do potencial, então ele precisa de academia, ele precisa de escola, eles precisam de mais suporte pra conhecer e até tá experimentando o que é o audiovisual, quais são as novas possibilidades, porque esse é o futuro.

6 - Não, só pra entretenimento. Entendeu? São poucas as pessoas, né, eu que já acompanho a sétima edição, que ficam na sala assistindo um longa-metragem, ou curtas ou filmes de documentário, são poucas, só é incentivo ao turismo e entretenimento. A produção audiovisual, o mercado audiovisual, fica naquele nichozinho do entretenimento mesmo, do cinemão mesmo de

massa. **(E na questão da formação do público?)** Cara, um festival só, ele serviria pra estimular, mas o trabalho tem que ser feito ao longo do ano pelos poderes públicos, e isso não é feito.

7 - Com certeza, a gente perde edital por não ter lei. A gente hoje não consegue participar do edital da OI porque a gente não tem lei estadual de incentivo à cultura. Além da gente não ter e perder, a gente tem uma cena audiovisual muito fraca que não tá sabendo discutir politicamente sobre isso, né, então é até uma das metas do coletivo, tá no planejamento do Difusão a gente quer pegar essa cadeira lá (conselho) pra tá discutindo políticas audiovisuais. pra tá discutindo políticas culturais.

8 – Não, é os empresários, são as distribuidoras, é a lei de quem tem mais dinheiro, né. O que acontece hoje, o que determina o que vai pras salas de cinema, é por isso que a gente hoje tem Homem-Aranha em sete salas, né, passando simultaneamente, um legendado, um dublado, um 3D ou não sei o que. Quem poderia tá determinando isso seria o público, né, tipo “qual é o perfil do público de Manaus, né, quais são os filmes que a massa de Manaus gosta de assistir”. Isso seria uma dos viés como tá acontecendo uma coisa similar a essa lá no Rio de Janeiro, num cinema feito na favela, saca? A galera da comunidade que fala que tipo de programação. “Olha a gente quer mais filme pras crianças porque as nossas crianças aqui ficam ao léu.” 70% pra criança, o resto pra adulto. Quem poderia tá determinando isso seria o público e tal, mas o que acontece hoje em dia são as distribuidoras que pagam mais e que ocupam as telas.

8 - Na verdade a gente como produtores audiovisual a gente tem que perguntar pro governo “e aí, governo, qual é a política cultural que você tem pro audiovisual?”. A gente vê qual é a política cultural e aí a gente dá uma contraproposta: “não a tua política cultural tá engessada, tem esse outro caminho, tem as outras alternativas”. Mas, no entanto, o governo só joga pra gente, a gente não dá o *feedback* pro governo e fica como tá, um lance meio paternalista, uma coisa engessada, é o que tem, é o que tem, só pra entretenimento mesmo. Mas, quem poderia tá vendo isso era o conjunto, tanto a iniciativa privada como a sociedade civil poderia tá unindo junto pra saber que tipo de política poderia tá na cidade, no estado.

9 - Porque eu sou do tempo do digital, entendeu? O meu tempo é fazer em digital e passar pra outro suporte. Então eu não altero isso, eu não quero romantizar, não quero ir pra película, eu posso ir pro digital, ir pra película, ir pro DVD pro VHS, mas eu sou do digital porque eu sou do tempo do digital. Eu respeito muito isso.

## ANEXO 8 - Entrevista Saleyna Borges

1 - Bem, eles são elementos importantes pro primeiro passo, né, que é o despertar cinematográfico. Embora digam que já existe essa cultura que vem por causa do Silvino Santos, a gente sabe que o passar do tempo ele deixa algumas coisas no caminho e ele transforma, né. Não por ter existido um movimento quer dizer que já exista essa cultura cinematográfica. São elementos importantes pro primeiro passo, mas ainda falta muita coisa pra que a gente possa se transformar, vamos dizer assim, num polo, né, de cinema, que é o termo que as pessoas utilizam hoje no resto do país, né. Acho que a formação, primeiro a formação crítica das pessoas com relação ao que eu vejo, à maneira que eu assimilo, a gente tá falando de cinema, mas pra todas as manifestações artísticas, o teatro ainda tem algumas deficiências, na parte musical, também, ainda tem algumas deficiências, a gente tem talentos prontos pra fazer carreira, pra se destacar mesmo no meio, que é o que a gente almeja pro cinema é se destacar no meio nacional, né, em festivais, com premiações, em grupos de discussões também. Mas esses elementos se perdem por justamente faltar essa massa, essa mente, esse pensamento crítico. O interesse, não só o entreter, mas o absorver, o assimilar, então, uma vida acadêmica, né, uma faculdade de cinema onde teja lá dentro não pensando em fazer cinema, mas aprendendo a pensar o que é o cinema, qual o papel do cinema, pra quê que ele serve. Acho que isso é o mais importante.

2 - A gente já tem vários festivais que são suportes mais reduzidos. Tem as redes de relacionamento, agora com a internet, *YouTube*, já tem sites que estão se especializando em fornecer esse material, né, fazer *download* do filme. Por exemplo, eu conheci um grupo agora lá em Santos que tudo deles é *YouTube*, então, quando a gente tá conversando com eles “manda um link aí que eu quero ver o teu filme”. Aí eles dizem: “não, ainda não tem no *YouTube*”. A maioria dos filmes são apreciados, exibidos nas redes sociais e depois eles vão pro DVD e percorrer os festivais. Eu acho assim que os festivais eles são importantes, já tá multiplicando esse número de festivais aí que abriga esses filmes, mas também essas mídias de relacionamento social, no caso, os sites, *blogs* e o *YouTube*.

3 - Então, existe a lei do curta, que já é uma lei que tão tentando implementar, né, que seja aprovada, mas aí já é uma lei em nível federal. Então quando se fala em federal você tá mexendo com todos os egos dos grupos, papel logicamente de cada estado é promover a sua própria lei. Eu acredito que por enquanto a gente tem bem pouco, né, a gente tem alguns espaços que exibem esses filmes em alguns momentos. Há uma preocupação muito grande com cineclube, de implantar cineclube, mas a gente vê que ainda são cineclubes viciados em exibir os filmes clássicos, né, que eles têm vários. Mas, por exemplo, aqui nós, vamos dar o exemplo da Casa do Cinema, lá da instituição. A gente nunca recebeu propostas de exibir, de captar esses filmes pra exibir nos cineclubes, né, então eu acredito que deve haver sim, não uma pressão, mas uma mobilização da classe, das entidades representativas, pra que exista uma lei que a gente exiba os filmes antes dos filmes, no cinema, naquela programação de três horas (falando da rede Cinemark). Mas aí a gente tá falando de projeto de disposição das pessoas quererem ter essa janela, né. O que a gente faz é convidar, inserir nos festivais, nos espaços, mas não é nada que eu diga assim “eu posso contar com aquele meio pra exibir meu filme”. Ainda são movimentos isolados. Se essa lei for implementada já faz uma força, uma pressão nos representantes locais, né, dos municípios. A gente viaja, é uma agrura que ela existe e persiste não só aqui. Por exemplo, a gente ouve as mesmas reclamações do pessoal de São Paulo que já é maior, já é um público maior, já produtores maiores assim, o maior número, já é muita coisa que o espaço que tem não dá pra todo mundo. Aí o pessoal da Bahia, reclamam da mesma forma. Aí eles fizeram pressão lá na *Film Commission* da Bahia, que é dentro da prefeitura, secretaria de cultura e eles criaram uma sala de exibição apenas para os filmes baianos, produzidos lá, com recursos dos editais, né. Então quer dizer, são ideias que a gente vai ouvindo. A gente já tem, por exemplo, na SEC (secretaria estadual de cultura) um movimento do Sergio Cardoso, que é o Difusão, que ele tá coletando filmes pra exibir. É um espaço. É um dia na semana, mas assim já é uma iniciativa, né. Se a gente tivesse... O pessoal da área de saúde também tem um projeto muito interessante que é

“Curta sua saúde” – eles tão oferecendo oficinas para os usuários da área da saúde fazer o filme ligado à área da saúde, aborto ou atendimento e aquele filme eles vão exibir dentro das unidades municipais de saúde. Então quer dizer, já vão ser pioneiros aqui, porque não tem. Então quer dizer já existe um incômodo das pessoas, né, de fomentar.

4 - Eu acredito que o cinema ele é uma linguagem, né. Há essa discussão da película, do digital e agora os suportes, a gente tava até falando sobre isso vindo para cá, as mídias portáteis, as mídias móveis, pelo menos no jornalismo já tem o jornalismo colaborativo que conta com esse recurso, né, e o cinema também, eu acredito que sim, eles podem ser chamados de produtos, de produto cinematográfico, independente do formato, mas aí é uma questão de linguagem mesmo, a gente sabe que o tradicionalismo é muito forte.

5 – Sim, tem que ter, tem que ter. Porque filmar todo mundo filma, né? A gente acaba compreendendo que essa digitalização, essa transferência, esse avanço tecnológico, ele acabou banalizando todas as áreas. A fotografia... o digital você faz mil fotos e você acaba aproveitando cem fotos dessas mil que você faz, né, essas que você salva, imprime, tal. Então eu acho que pra qualquer suporte que você se disponha a produzir você tem que ter noções do que você tá fazendo. Eu sou... mão sou contra, mas eu penso assim que o cinema, a arte, ela é invenção. Não tem que seguir um modelo, eu não tenho um formato, até a minha área, por exemplo, jornalismo, né, eu acho também que ele é invenção, porque chega uma hora que satura aquilo e você tem que inventar pra você se manter no mercado e pra você criar também um novo estilo, né, criar uma moda. E eu penso que mesmo assim, né, eu acredito que tem que ter essa formação. Não vou dizer uma formação tão acadêmica assim. Porque tem gente que passa pela academia e acaba não absorvendo a proposta. Eu tava lendo uma entrevista do Padilha. Ele é formado em física, né, e ele foi trabalhar em escritório, não tinha nada a ver com cinema e o cara aí fez “Tropa de Elite” aí, então que foi um dos filmes mais vistos na década, desde a retomada e tal. Quer dizer, vai explicar, tá dentro dele, né. Mas, tem que ter essa sensibilidade, o cinema ele tem o romantismo, tem uma magia, não é plano e contra-plano apenas, é um conjunto.

6 – Pois é, o Amazonas *Film Festival* ele é um festival muito peculiar, porque a gente compara com os outros festivais e a gente até acaba dizendo assim: “hoje, depois de sete edições, ele tá conseguindo ser um festival de cinema mesmo, né, com todas as propostas e cuidados que um festival de cinema tem. Lógico que há uma diferença, a gente tá numa cidade que existe uma produção sim, uma produção audiovisual existe, mas não existe ainda essa cultura cinematográfica, né, como deveria ser, tá crescendo, eu acho que tudo contribui pra que seja sim uma política pra incentivar. Porque começou sem a exibição dos filmes amazonenses depois já abriu. Por exemplo, a gente tá calmo, janeiro fevereiro, março e abril. Quando chega maio e junho, agosto, pira isso aqui, lota, um exemplo né, todo mundo quer fazer filme pra concorrer no festival. Mas aí se a gente for analisar os filmes, né, tem essas deficiências, suas carências, sabe? E aí gente conversa com a pessoa que faz a curadoria dos filmes, “poxa o fulano melhorou muito, durante todo esse tempo ele já tem mais um cuidado com a estética, com a linguagem”. Mas ainda tem aqueles filmes que são feitos de qualquer jeito, feito pra competir. Eu acho que ele (*Amazonas Film*) é um momento especial pros realizadores locais, mas um momento que tem que ser estendido, né, ele tem que ser estendido durante todo o ano. **(Seria assim uma série de ações para todo ano ficar em atividade)** Já existe essa preocupação Graciene, já falando como gestora, já existe essa preocupação porque a gente tem as nossas reuniões de avaliação e tal. Por exemplo, o festival etnográfico, é muito difícil captar filmes com essa temática etnográfica. Então acaba abrindo festival igual ao cine Amazônia, que é uma temática ambiental e eles acabam passando filmes porque não existe uma preocupação de produzir aquele produto, se não for, por exemplo, etnográfico, se não for alguém da universidade, da área acadêmica que sabe o que que é o etnográfico, essa preocupação com o ser humano e tal. De dez roteiros que a gente recebe, cinco é uma ficção super ficcional mesmo, né, não tem aquela preocupação de ser o verídico ou então próximo do real. Então acredito que o festival ele é um

momento especial pros realizadores, mas que a gente pode fazer mais durante todo o ano, entendeu? Descentralizar aquele momento (o festival).

7 - Eu acredito que sim. A luta agora é pra que a gente um fundo estadual de cultura, um fundo que a gente vai poder recolher, o estado vai recolher, né, dinheiro dos empresários, de impostos e tal, tipo lei rouanet, investir naquele fundo e aquele fundo, aquele conselho gestor distribuir esse dinheiro da melhor forma. Eu penso que a gente nunca vai conseguir fazer 100%, a gente sempre vai deixar algo a desejar. E o realizador ele sempre quer mais, ele nunca tá conformado, é coisa do ser humano mesmo, pra tudo. Mas eu penso que essas leis elas são importantes, não é nem pela questão de aumentar, de multiplicar, mas cria nas pessoas a cultura pra quilo ali. Iam fechar o Cine Belas Artes (em São Paulo), foi a maior mobilização e tal, não, não vão mais fechar, porque perceberam que o prédio não comporta mais, eles entenderam que o espírito do Belas Artes pode habitar em qualquer local, né. Houve essa compreensão. Mas foi um trabalho... pensa quanto tempo ele existe lá, até formar nas pessoas essa importância dele, né. Aqui a gente tem os editais, tem o Proarte, tem o Paic da prefeitura e tem os editais nacionais que alcançam, que apoiam, que consegue dar esse suporte pros realizadores. É pouco demais, se a gente for analisar com outras cidades que a galera tá produzindo, produzindo, produzindo. Eu penso que isso é uma visão de quem tá a frente daquele órgão, né. Mas eu acredito também que deve haver mobilização da própria classe, dos artistas daquela manifestação, né. Existe uma carência pra todas as manifestações culturais, a gente tem autores brilhantes que não conseguem sair daqui porque não consegue o recurso pra investir, pra divulgar, né? Quer dizer, ele produz o produto dele, mas ele não tem como divulgar. Existe aquele cantor que compõe, que consegue fazer o CD dele, mas não tem como fazer mais cópia, não tem como contratar produtor pra ir lá fora vender. Então, ainda é tudo muito escasso, ainda é tudo muito contido, né. A nossa ansiedade é que as coisas aconteçam rápido. Eu comecei em 2002, e as vezes é o que eu converso: eu fico feliz porque eu tá fazendo parte desse processo e hoje poder ser gestora também disso, né, porque a gente veio de um movimento que começou com nada, com zero, só com vontade e hoje a gente já tem alguns recursos, algumas ferramentas e já existe uma preocupação pra que aquilo multiplique, né. Eu pretendo chegar no final do ano e dizer, nós conseguimos cumprir aquela meta. Ano passado a gente teve muita produção interessante que já ganhou festival fora daqui, quer dizer, a gente vê que já há uma preocupação, né, com isso, mas lógico são casos isolados. Não é pra todos, ainda são casos isolados.

8 - Eu acho que os três. O estado porque deve criar as leis, né, pra que isso aconteça, a iniciativa privada porque de lá deveria sair esse incentivo, né? Que é o que todo mundo reclama "ah, tomara que agora desburocratize" porque ela também já teve projeto que não foi aprovado por causa da burocratização e tará. Tem gente que ganha a lei pra captar 100 mil, mas só consegue captar 5 mil, 10 mil, porque? Porque não há um compromisso, um comprometimento. Então eu acho que é um conjunto, né, Graciene, eu penso que a gente já deu o passo. Esses 10 anos ele já conseguiu concretizar um sonho que já tá começando a se transformar em realidade. Eu penso que nossas ações como realizador a gente tem que buscar a cada dia crescer profissionalmente, fazer o nosso trabalho melhor do que já é, ou melhorar, pra que a gente ganhe credibilidade, consiga atrair esse empreendedor, né, pra que ele invista e mostrar pro estado que as leis, que a gente espera por aquelas leis. Só falta criar aquela lei pra que a gente usufrua delas. Como agora tem o conselho estadual e agora a luta pelo fundo, né, mas assim que seja algo pra todos, entendeu? Que não seja apenas pra um grupo ou pra outro grupo. É uma das minhas brigas, isso é público, né, eu não tenho medo de dizer, eu falo mesmo, o meu coletivo ele é o coletivo, ele não é um coletivo individual que é o meu grupo que vai ser beneficiado. Então é uma das minhas brigas hoje. Eu não brigo por privilegiar o fulano e o sicrano. Eu me preocupo com aquela galera que tá fora de tudo e tá produzindo. E eles como é que eles ficam? Porque há essa mentalidade de "eu só posso fazer se for de grupo tal", né, ainda existe muito disso aqui. Eu digo assim: a gente poderia tá mais avançado, a gente só não avançou mais porque ainda existe um pouco essa mentalidade de eu e o meu grupo, "eu vou conseguir pra mim e pro meu grupo, eles que consigam da forma deles". A gente às vezes

culpa o estado. A gente sabe disso, é público, não é segredo. Que existe uma demanda muito grande pra um recurso que é pequeno pra fazer, né, pra investir. Agora, vontade tem, mas fugindo um pouco do assunto, exemplo: a gente recebe um demanda do edital do Proarte pra cinema, a gente pode contemplar quatro roteiros de ficção e quatro roteiros de documentário. A gente pra analisar, as pessoas não escrevem projetos. A gente abre a pasta pra analisar, quer dizer, tem quatro roteiros, quer dizer quatro roteiros são os roteiros contemplados, porque se a gente tira daquele roteiro a oportunidade de ser produzido porque ele não tá bem escrito, porque ele não tá bem elaborado, não sei o que, a gente vai tá devolvendo pro estado um dinheiro que é do povo. Não tô dizendo que foi porque não tinha opção, mas quer dizer, existe, as pessoas não escrevem, não se preparam, então a gente culpa o estado porque não tem, culpa os gestores, mas assim onde tá o nosso empenho, né?

9 – Pela praticidade, pela economia, a gente sabe que é mais em conta. O rapaz veio aqui essa semana pra fazer um longa “eu quero equipamento pra fazer um longa, vou passar um mês com o equipamento pra fazer meu *transfer*”. Mil e 500 reais o *transfer*, é quanto tu vai pagar pra transformar o teu filme em película. Um minuto do filme em película para fazer *transfer* custa mil e quinhentos reais. A gente paga 22 mil no prêmio de roteiro do Festival de cinema, ali que o digital dá o *transfer*, ela revela do negativo pro positivo, é o que ela dá, mas é 25 mil, mas aí tem sincronismo, tem que comprar licença adobe, e aí a gente vê, o que que é barato no digital, tu filma, tu edita, se transforma no triplo que tu gastou na película. Então com certeza, é a praticidade mesmo e a facilidade de manipular, né, os equipamentos de utilizar, questão do custo. Ou tu filma dentro do HD, no cartão ou numa fita que custa dez reais, tu ainda armazena e tu pode assistir, acho que é isso mesmo.

## ANEXO 9 - Entrevista Thiago Moraes

1 - Aqui em Manaus sim, e acredito que não só aqui, mas principalmente Manaus porque, eh, nossos recursos são poucos, todo mundo sabe disso. Antes a gente fazia de qualquer jeito, com qualquer câmera, com qualquer programa de edição. Agora a gente até tá conseguindo caminhar mais, é, tá avançando mais. **(Mas você acha que falta mais alguma coisa?)** A questão de edital... é a gente tem um grande problema com o edital. A gente teve um problema agora com a prefeitura que tinha um edital aberto, todo mundo até estranhou alguns critérios, e eles acabaram suspendendo o edital. Isso na prefeitura. A secretaria de cultura (do estado) tem o edital do Proarte, com o qual eu fui contemplado, tem o edital do concurso de roteiros do Festival de Cinema (*Amazonas Film Festival*) ainda é pouco porque é um contemplado, né, a gente espera o ano inteiro, aí é um contemplado só né, se fossem dois a gente ia querer mais, se fosse três a gente ia querer mais, mas ainda assim é pouco. É, é edital mesmo. Acredito que também para Manaus a gente tem uma carência muito grande de edital, isso é um pecado muito grande devido às indústrias. Lógico que elas estão instaladas aqui, mas não estão sediadas aqui. A sede é Sul, Sudeste e não tem interesse pra eles de deixar aqui alguma coisa. Então, se cada indústria tivesse um edital, cada empresa dessas do Polo Industrial tivesse um edital, um edital, não precisa ser um edital de 100 mil, se fosse um edital pra apoiar um curta metragem a gente teria uma demanda... a gente já tem uma demanda muito grande e estaria atendendo essa demanda.

2 - Janela, né? Janela são os programas de TV. A gente tem agora o *Amazon Sat* que é um canal nosso mesmo, eh, Cine *Amazon Sat* que é uma janela que agora até os meninos fizeram um projeto que eles divulgarem, que ia ser exibido no Zappeando e no Cine *Amazon Sat*, porque a gente já pensa nessa janela, então questão de janela é programas mesmo, eh, até o próprio jornal, eh, jornal televisivo tá cobrindo e tá exibindo trechinho, não é mais novidade. De vez em quando tem alguém produzindo que tá no jornal. É um veículo de comunicação, é um noticiário que acaba sendo uma janela, querendo ou não, uma janela pra exibição do curta. Eh, a internet também é uma ótima janela, mas quase ninguém utiliza aqui, a gente, no caso Manaus, quase ninguém utiliza. Esse projeto do CSI Manôa eu dei a ideia de eles criarem um blog, criarem um portal, criarem ferramentas para que eles... porque é uma série que eles estão fazendo, são dez capítulos e eu falei pra eles isso vai dar certo porque quem assistiu o primeiro vai querer assistir o segundo, o terceiro e, se tiver várias janelas o cara vai se identificar ali, mas também tá engatinhando. **(De quem é o projeto?)** O projeto é do Alexandre junto com o Edimilson, que reuniu uma turma legal que vestiu a camisa. Já fizeram sete episódios de dez.

3 - Pautas mesmo de exibição nos espaços, espaços culturais, nos espaços abertos, nas praças. Eh, exibição mesmo. Não precisa esperar o festival pra ter os filmes exibidos nos centros culturais, por exemplo, ter uma programação permanente mesmo de exibição de curtas.

4 - Há controvérsias, mas acredito que sim. No caminhar das coisas... É porque independente do suporte tem, por exemplo, a questão da linguagem, né? Eh, eu posso filmar, um exemplo, lógico que a gente não vai fazer, eu posso filmar um aniversário com uma câmera profissional, mas não vai ser cinema. Eu posso fazer uma produção cinematográfica entre aspas mesmo com uma câmera ou de telefone celular, ou uma câmera analógica, mas tendo a linguagem do cinema... acredito que é uma questão da linguagem mesmo.

5 - Sim, com certeza. Tem que ter o embasamento porque a gente não vai tirar da nossa cabeça – até pode – mas não vai tirar da nossa cabeça uma coisa que já vem sendo estudado há muito tempo e a gente não vai inventar uma nova fórmula, já inventaram várias. Mas eu acredito que tem que ter o conhecimento, tem que ter sim.

6 - Incrementar a área cinematográfica? Acredito que tá caminhando, também, ainda não atingiu o objetivo. **(Mas acha que o festival surgiu com essa proposta de incrementar a área cinematográfica?)** Acredito que não, que não surgiu com esse objetivo e tá longe ainda disso. **(Mas acha que tá caminhando pra isso hoje?)** Eu queria dizer que sim, mas acredito que não, ainda não.

7 - Poderia, mas antes disso também a gente poderia pensar em cursos, porque a gente é muito deficiente. Em editais, por exemplo, se a gente manda dez roteiros... Eu mandei o meu roteiro, assim, sem pretensão de passar, mas passou, não sei porquê, mas o meu não é bom, não é um bom roteiro. Eu não gosto dele. Não sei se os outros eram piores, mas eu penso assim, eh, primeiro, ensinar mesmo a fazer roteiro, o básico do básico.

8 - É acho que é um pouquinho de todo mundo, tinha que ser uma sementinha pra cada um, cada um fazer sua parte. **(Acha que a prefeitura, que a iniciativa privada está fazendo sua parte?)** Não, ainda não.

9 - Primeiro, o custo que no meu caso é custo zero, nê, porque a gente tem o apoio aí do Núcleo Digital, Casa do Cinema, e questão do manuseio mesmo né, do equipamento. Eu não tenho como manusear um equipamento que não seja esse. É o que eu consigo manusear, é ele.

## ANEXO 10 - Entrevista Francisco Filho (Chicão Fill)

1 - Não, ainda são muito poucos porque o que tá se fazendo hoje, tá se investindo... por exemplo, o Proarte é 60 mil dividido por quatro ou cinco pessoas, né, é muito pouco pra se fazer cinema. Se faz, é uma microajuda, eu acho. Teria que fazer o seguinte... se o governo tá fazendo sua parte, e tá agradando todo mundo com um grande festival, ele já fez a parte dele, agora, o quê que tá sendo feito agora é os produtores independentes fuçar mais os editais que tão surgindo. É assim, é um coletivo. Agora tá se abrindo muito porta de editais e as pessoas estão se interessando mais. Se a gente pegar muito localmente a gente não vai pensar globalmente então, né? O que tá acontecendo agora as pessoas tão deixando de lado e tão partindo pra essa frente de editais e tão se dando bem.

2 - Depende, por exemplo, tem também editais de película que a gente recebe aqui no festival da secretaria de cultura (do Estado) e a maioria dos festivais mesmo, depender do formato, eles são muito conservadores, tem, por exemplo, filmes que eles não liberam DVD. Então tem que ter um aporte muito grande pra receber, trazer essa máquina pra cá e exibir (referindo-se ao projetor de película), mas a maioria é DVD. **(E o que você acha da Internet?)** Isso é bom, porque cada um faz seu *marketing* isso aí é uma liberdade, né? Democracia. Ontem eu vi na televisão o primeiro filme da Internet, não sei se tu viu. De um produtor, né, não sei se é americano ou australiano, ele, coletou 100 mil vídeos da Internet, colocou mil vídeos, tá concorrendo nos festivais agora. É muito legal, saiu ontem. Assim, a internet foi nossa grande vitória dessa década. Que a gente não tinha isso, a democratização, mas o caminho do Brasil todo vai ser esse, vai ser o digital. Mas olha, essa era digital é assim: existe muita gente preconceituosa, não, não é preconceito, é um certo conver..., são muito conservadores, né eles não aceitam ainda. Tem de se redimir um pouco que a era digital ela vai... a tendência é a película se acabar, né? Mas ainda vai ter muita resistência. Eu particularmente gosto mais da película, né? Por exemplo, na área que eu trabalho, muito documentário, é uma área HD, é muito limpa, muito *clean*, então você não vê suor, você não vê sombra e o cinema traz o real né, a sujeira, a sombra, o suor, a roupa suja, então... e o digital ele limpa muito isso. Muito, muito fora do natural.

3 - Eu acho que ainda não, mas eles vão, com a tecnologia que tá andando, né, acho que vai chegar, mas acho que no momento não, acho que é experimental. É uma forma de até puxar patrocinadores, né, que as empresas de telefone celular são milionárias, então é uma maneira de atrair investimento.

4 - Chegar mais na periferia. Criar espaços nas zonas mais pobres que não tem cinema na Zona Leste. Manaus tem dois milhões (habitantes), mas ainda é muito restrito ao centro. Porque assim... Antes do último censo, existia 8% de sala de cinema, 8 a 10% de sala de cinema no Brasil, mas tudo concentrado em shopping. Imagina o pessoal da classe média baixa, jamais vai ao cinema. Então continua ainda o cinema muito nos shoppings e a população de classe media baixa não vai. Aumentou 14%, porquê? (referindo-se ao aumento de público) Aumentou mais shopping centers, não aumentou na periferia, e os cinemas das grandes cidades tão se acabando, né. Então acho que o cinema tem de chegar até lá porque é a característica de muitos festivais, mas aqui em Manaus acho que não chegou nesse alcance, né, porque sabemos que a Zona Leste tem quase um milhão de habitantes, eu acho que aquela população lá é muito... é desfavorecida.

5 - Claro, tudo precisa. É porque tem muitas pessoas aqui em Manaus, até no Brasil todo, mas principalmente aqui em Manaus que até se esforça, vão lá, mas não tem o acadêmico. Acho que precisa mais, sem dúvida, porque essas pessoas fazem o digital, sai dizendo que é cineasta. Isso aí é uma coisa muito delicada, e até irresponsabilidade. Tem de ter até porque a gente não tem esse curso acadêmico, mas é preciso, né? Agora, tem aquelas pessoas que são, que se destacam mais e aí realmente essas pessoas têm de ter realmente uma direção de fotografia, tem de saber, no mínimo, um pouco do *set* de filmagem.

6 – Ele tá se redimindo, cada vez mais. Foi um festival que para mim alcançou..., ele passou por várias fases, né, e tá chegando já aos moldes deles, é muito grande, mas ele tá honrando a classe amazonense. (**Então você acha que ele não começou com esse objetivo?**) Não, até porque na época, ele chegou uma coisa muito grande e a gente não tinha, nós não tínhamos muito essa cultura cinematográfica, claro né, é uma realidade, então ele foi com os cursos acadêmicos. Sempre teve uma entrada tímida e hoje, não, nesse último festival, ficou mais amazonense, né.

7 - Claro, sem dúvida. Nós somos isentos por causa da zona franca, né, isso é um impasse, um entrave enorme. E todos esses estados têm... no eixo Rio-São Paulo, até aqui no Pará, em Belém, eles... a vale do Rio Doce, essas empresas de mineração apoiam. Só nos que tamos aqui num mato sem cachorro. E assim, por incrível que pareça, todos os escritórios São Paulo, lá eles decidem, né? E eles só querem a cara dos globais, ainda não chegaram... assim, o mundo todo quer filmar nós, e eles ainda acham que aqui não sei, tem de ser uma cara bonitinha, né, global pra vender o produto deles.

8 - Acho que os dois, tanto o governo como a iniciativa privada. Por exemplo, em Itacoatiara conseguiram um trabalho belíssimo restaurar um cinema antigo, conjunto com a prefeitura, né. Aqui em Manaus nós destruímos todas, até do Joaquim Marinho. Mas existe, por exemplo, lá no centro, tem, na minha época Cine Veneza, agora o Éden, tá lá e existem editais, o Ministério da Cultura, tá restaurando. Se haver uma vontade política e uma empresa, uma só das quatrocentas indústrias do distrito, com uma canetada do governo, com certeza vai voltar algumas salas. Existe essa vontade. Agora, a iniciativa privada tem que ter um aporte muito bom porque a manutenção é muito grande. Tá acontecendo em São Paulo, Cine Belas Artes. Cinema de São Paulo eles tão passando por isso, né. Por exemplo, São Paulo foi uma coisa muito recente, mas se não tiver esses aportes não vai dá pra... até porque o nosso Centro de Manaus é um descaso total. É uma linha vermelha depois das dez e ninguém quer ir ver esse negócio no Centro. Talvez, agora Copa do Mundo, revitalização, falta luz falta saneamento, falta transporte. Esses itens poderá ser que Manaus volte um pouco como era antigamente.

9 - Seu eu tivesse de fazer? Se eu tivesse dinheiro era, claro, cinema, ia fazer película. Os comerciais que faço são todos em lata de cinema, e a gente vê que é outra coisa, não tem nada a ver... O cinema ainda ganha, nesse momento ele ganha.

## ANEXO 11- Entrevista Ízis Negreiros

1 - Não, ainda não é o suficiente, porque tá faltando uma questão cultural. A gente tem um problema sério que é o cultural mesmo porque não adianta a gente fazer filme se a gente não tem um segmento cultural. Falta a questão cultural pra poder você fazer uma difusão decente em termos de produção. Porque, nós temos hoje um filme, a gente tem um problema de público, as pessoas tão muito acostumadas a assistir filme americano, infelizmente. Então não é... não é só aqui. O problema é no Brasil inteiro. Então nós temos muitas produções que alguma ou outra se destaca, né, mas é preciso pra se destacar muitas das vezes precisa de um plano de *marketing* muito bem feito. A televisão poderia ajudar, não ajuda porque é primeira que só passa filme americano. Então ainda é a questão cultural. Não só aqui, mas falando em relação a Amazonas em si tá faltando realmente um trabalho junto às escolas que não temos aqui. Porque muitos alunos “ah, eu ouvi falar” ou “eu tenho o festival tal que alguém falou e tal”, mas não tem a convivência disso. Porque tá faltando essa questão do multiplicador. É isso que tá faltando aqui pra gente poder dizer “não, no futuro isso vai mudar” porque os mais velhos já têm um pouco dessa consciência do que é fazer filmes aqui ou no Brasil inteiro, mas os jovens de hoje são totalmente assim... ele não têm... não sabe diferenciar uma coisa da outra, pra eles é só o grande *blockbuster* americano. E aí o que acontece? A gente fica tachado como cinema tupiniquim, ou cinema baré, ou cinema caboclo, entendeu? E os próprios artistas contribuem pra isso porque não usam o que nós temos aqui, que é essa questão da história, e não coloca universalidade nisso aí, aí acaba partindo sempre pro regional. Então isso também é uma barreira. Quando você regionaliza o seu trabalho somente... quem vai assistir esse tipo de filme? É o público daquela região porque se eu for falar o que é o caboclo lá pro Nordeste... mas nós sabemos como o cearense fala, como é que o nordestino fala. Mas ele não sabe como o caboclo da terra fala então essa questão do regionalismo também é importante. Você trabalhar, mas de forma universal.

2 - É a questão do custo, né? O custo é muito mais baixo. Tem essa questão do custo. É... você consegue hoje distribuir hoje mais rápido. Você não precisa ter um grande plano de distribuição, sem um grande plano de distribuição, basta você fazer essa distribuição e hoje o foco principal é os festivais. Primeiro você produz, você monta... o próprio kinoforum hoje ele te dá esse suporte que você entra na página e tem acesso a todos os festivais do Brasil catalogados e você vai lá e escolhe o seu perfil. Então você tem como se programar e fazer uma distribuição dos filmes só nos festivais daquele período. **(E a internet?)** A internet é uma opção, mas ele seria muito bom se esses filmes pudessem ser escoados pra televisão, mas bate naquela questão: não há programação. Nós tentamos há alguns anos atrás fazer um projeto voltado pra televisão local, com filmes locais, mas, é... tivemos outro problema, eles não queriam dar nada em troca desses filmes, porque os autores gastaram para ter esse filme, mas eles não queriam gastar. Eles queriam ganhar. Eles só queriam dar, na realidade, o retorno do nome do filme, do diretor, que isso não é suficiente. Então você vai trabalhar, investir numa produção pra ter retorno de nome? Não é isso que as pessoas estão querendo. As pessoas estão querendo se profissionalizar. Então as próprias tevês locais não têm essa visão ainda. Se hoje nós tivéssemos uma grade de programação de filmes locais que pagassem nem que seja 10, 15 reais para cada exibição do filme tal, que eles fizessem uma seleção, com certeza a gente fomentaria o mercado, as pessoas ficariam conhecidas, movimentaria o mercado, mas eles não têm essa visão, a própria TV local também não ajuda.

3 - Olha a única saída que realmente é... porque é o seguinte: existe uma lei que ela é muito antiga no Brasil que as tevês deveriam produzir um percentual “X” de produção local, aí o quê que eles fazem? Eles usam esse percentual que não está definido o que é essa programação e colocam o jornalismo, os programas voltados, assim, para entretenimento local, mas não tem uma programação voltada pra exibição de filmes. Então eles não deixam claro. Então abre esse espaço pra você (a emissora) fazer o que quiser, entendeu? Então se, se realmente tivesse lá uma obrigatoriedade dentro dessa lei que dissesse, “não, vocês tem que ter um programa voltado pra TV que exiba cultura brasileira”, aí assim, com certeza isso ia mudar no Brasil inteiro. **(Então você a televisão como a**

**principal janela?)** A TV é “a janela”, o problema é que ela não é usada de forma que deveria. Vou te dar um exemplo de TV, o que é TV que valoriza o que ela tem de melhor, que é a cultura, é o imaterial dele. Quando eu viajei pra Índia, você vê programação na TV 24 horas de programa indiano, filme indiano, musical indiano, reportagem indiana, e você vê os principais jornais colocar algumas matérias que é importante de outros países, é, e você só tem o acesso aos filmes estrangeiros através da TV a cabo, ou internet. Eles de uma forma elegante, sem brigar, sem se questionar, eles criaram isso aí, eles mesmo se autovalorizam na questão da cultura, eles podem passar até um filme, é uma droga, mas tem que passar filme indiano. E nisso eles vão valorizando os atores, os artistas, existe todo um mercado que move assim bilhões por trás disso tudo pra TV indiana, então eu acho que é um exemplo a seguir. Uma atitude interessante que a França tomou agora foi aumentar a taxa de imposto sobre os filmes que iam ser exibidos lá. Essa foi uma forma que eles encontraram porque, na França, você vai ao cinema pra ver o filme do diretor, você não vai ver filme do ator, como é no filme americano, como é em *Bollywood*, onde você vai pra ver o ator porque é o ator que, na realidade, fomenta todo o mercado. Mas o Brasil deveria encontrar uma forma de reverter esse quadro porque você pensa: hoje a globo compra todo ano uma porrada de filmes pra exibir e pega os filmes brasileiros que ela mesmo ajudou a produzir e coloca lá pra exibir 11 horas da noite. Quem que vai assistir? Eu tô assistindo filme brasileiro – tá tendo a semana do filme brasileiro – mas são filmes que só foram produzidos pela Globo Filmes, entendeu? E em horários que também é... como é que o jovem vai conseguir assistir uma tela Brasil desse jeito? Não vai, tem de haver obrigatoriedade, não tem jeito.

4 - Veja bem, a diferença de mídia é uma coisa. Cinema ele vai ser cinema aqui ou em qualquer lugar. A diferença é como você captura. Agora, o cinema ele tá ligado à linguagem, à estética, não ao formato que você captura. Então, há uma briga entre quem faz película, entre quem faz vídeo. Não, é uma questão de linguagem estética. Se eu tenho a linguagem cinematográfica estética do cinema eu posso fazer um filme até no celular, mas eu tenho que ter o conhecimento da linguagem. Agora se o meu conhecimento é TV e eu querer fazer em película, meu filme vai ficar com cara de TV. Um exemplo disso é os diretores da Globo que tão migrando pro cinema que você vê que é um novelão esticado. Você vê. Então o cinema na realidade é linguagem, então em qualquer mídia você pode capturar o cinema, você pode produzir o cinema, mas vai depender da sua linguagem estética. Não adianta eu querer fazer, mas eu não ter essa questão da sensibilidade, da estética pra fazer o cinema. Isso que as pessoas têm que diferenciar muito. Essa questão... como você captura não importa, a questão é a linguagem que você vai usar.

5 - Veja bem, se ela quer migrar pro lado profissional, ela tem de estudar essa questão da estética. Eu volto a tocar nesse ponto porque um vídeo qualquer pessoa faz, até mesmo uma película se ela souber operar um equipamento ela vai fazer um filme de película, agora se o filme vai ficar com a linguagem cinematográfica é outra história, entendeu? Qualquer pessoa, ela aprenda a operar uma câmera... qualquer ser humano pode ter o conhecimento mínimo pra operar uma câmera. Ele vai fazer o filme, agora se ele vai fazer um filme com a linguagem de cinema é outra história. Ele tem que ter sim o conhecimento técnico estético porque se você... não adianta também você ter o técnico, e você não ter o estético. O estético o quê que é? Ele é ligado à sensibilidade, é ligado aos grandes diretores, de como eles faziam os filmes antigamente. Isso é estética. Então você vai se inspirar em alguém, a gente não nasce sabendo. Na realidade a gente vai beber na fonte de alguém lá na frente pra se inspirar, aí você inova. E se você for aquele cara visionário, você inova, mas na realidade você não vai reinventar o cinema, você na realidade vai pegar o que já existe e aperfeiçoar pra se criar uma “nova linguagem”. Um exemplo disso é o “*Matrix*”, ele criou um quadro, o quadro da bala dentro do cinema que nunca ninguém tinha feito, depois dele muitos filmes vieram atrás, então ele pegou o que já tinha e aperfeiçoou. Então na realidade o cinema ele não se reinventa, ele se renova, ele sempre vai se renovar, todo o tempo.

6 - Olha, eu acho o seguinte, qualquer coisa, qualquer, vamos dizer assim, qualquer porta que esteja aberta se ajudar a fomentar a produção cinematográfica ela tem que ser bem-vinda, seja um edital, seja o festival, seja um Paic, porque você tá tendo ali uma forma de você fomentar a cultura local, principalmente a área cinematográfica. Mas o maior problema hoje de nós não termos a verba adequada pra se trabalhar chama-se experiência, porque: eu me coloco no lugar do secretário ou da própria Lívia Mendes (secretaria municipal de cultura) como é que eu vou pegar 100 mil e vou jogar na mão de uma pessoa que não sabe o que vai fazer? Entendeu? Eu não vou fazer isso. Eu não vou fazer isso. Então o quê que você tem que fazer hoje: tem que se levar em consideração essa questão da experiência de cada um. Eu trabalho há um ano com o Ministério da Cultura eu sou credenciada pra emitir parecer técnico na área cinematográfica. Então, quando eu pego aquele material a primeira coisa que eu vou é: capacidade técnica operacional do proponente, se ele tem condições de executar aquele projeto, depois eu vou lá no conteúdo. São dois quesitos importantes. Como ele vai fazer aquilo? Então ele tem de me dizer é o que ele vai fazer, como que vai gastar aquele dinheiro e eu tenho que dizer pra comissão nacional do Ministério da Cultura que ele vai gastar aquele dinheiro de forma correta, que vai ser bem investido em prol da cultura. Então é uma responsabilidade muito grande. Então muitas das vezes você pensa “ah, o valor que a secretaria deu, o Manauscult deu é pouco”. É pouco, mas eles não estão errados. É diferente de você pegar e investir aqui 50 mil no cd de uma pessoa que você sabe que vai ser vendido que vai ter o retorno – você tem que olhar para esse lado mais empresarial mesmo – e você colocar uma pessoa que nunca fez um filme na vida... mas tem uma ideia, uma ideia na cabeça e colocar uma câmera na mão e vai fazer. Então eu também não cometeria esse erro, entendeu? Então a questão da análise curricular e do conteúdo e da proposta o que ela vai trazer de retorno pra quem vai patrocinar ou pra quem vai apoiar, pro próprio edital, quem for analisar isso tem que olhar esses critérios, entendeu? Então, o que acontece hoje é que tem gente que só faz um filme na vida e não faz outro. Isso que acontece muito. Ou seja, é a primeira proposta dele e as vezes nem foi ele que fez aquela proposta linda e maravilhosa, entendeu? Aquilo passa. E aí ele vai fazer o filme, ele se perde totalmente, o filme não sai da forma que tinha de ser feito, que ele colocou no papel. E aí dá no que dá. E aí o que acontece? As pessoas que realmente querem trabalhar, querem fazer alguma coisa, ficam desacreditadas. “Ah, é um bando de doido”. Por um paga todos, entendeu? Então eu acho dessa forma, que tem que se fazer, mas tem que se fazer devagar, e tem que se pegar profissionais realmente da área pra fazer análise desse projeto porque eu não posso simplesmente ser irresponsável de jogar 100 mil porque o amigo do fulano eu conheço ele. Eu não posso fazer. Então a gente tem que usar a coerência, a gente tem que fazer aquilo que vai dar retorno pro estado, ou pra prefeitura, o que for. Mas tem que ter um retorno. Tem que ter uma visibilidade daquele dinheiro tá sendo bem empregado. Então o que acontece hoje que é cineasta de um filme só. Só vai fazer aquele e... Tem uns que pegam o dinheiro e nunca fizeram e por isso ficou. Muita gente reclama do valor “ah que o valor é pouco” – eu concordo – mas infelizmente as coisas tem que ser devagar. Vamos primeiro dizer o que nós fazemos e depois nós vamos ter força: “não, agora a gente vai cobrar”, mas cobrar de uma forma, dentro daquilo que é de direito. Se o estado dá 500 mil pra essa produção aqui porque que ele não vai me dá que eu tenho as mesmas condições de competir com ele, entendeu? Porque eu to mostrando que eu sou competente. Aí que tá, você tem que ter o que mostrar pra você pleitear.

7 - Com certeza teria, mas teria que ver quais seriam os critérios porque no momento em que você cria um mecanismo na lei de incentivo como já tem sido criado você também vai criar outras situações atrás, não é só isso. Você vai ter o produtor, você vai ter o cara que faz o projeto, você vai ter o cara que presta contas, então, nunca uma coisa vai vim só, entendeu? Então, você vai criar todo um mercado porque uma pessoa só não pode fazer tudo, né? Então se hoje o artista ele quer ser só o artista, um exemplo, o diretor quer ser só diretor ele vai ter o produtor dele, o produtor dele ele vai ter o cara que elabora todos os projetos pra ele, então sempre vai ser uma equipe. Então tem condições, mas pra isso vai se criar outros departamentos porque uma pessoa só não vai conseguir gerenciar tudo isso e, se o estado fizer isso ou a prefeitura (lei de incentivo fiscal) eles vão ter que criar um departamento seguindo as mesmas instruções normativas que o próprio ministério da cultura

hoje usa, como é aplicada em Goiânia, também, que eu conheço a lei de incentivo municipal de Goiânia. Criar esse mesmo mecanismo pra que ela também tenha a certeza que aquele projeto vai ser executado como eles fazem em Goiânia que eles têm, acho que foi o primeiro município a criar lei de incentivo municipal, deve ter sido Goiânia. Criaram e tá funcionando, está beneficiando.

8 – Olha, não... não é o mercado que tem que definir. O que tem que implantar de uma vez por todas em Manaus chama-se a lei de incentivo à cultura estadual e municipal. Tendo isso o produtor local não fica tendo que pleitear junto à secretaria de cultura (estado) ou a Manauscult (prefeitura). Então quando eles implantarem essas duas leis, né, e a própria Manauscult e a secretaria, ela se organiza pra receber esses projetos, né, – e criar um banco de dados pra isso – é pegar o modelo que o Ministério da Cultura tem hoje, criar um departamento só pra isso. Ter o conselho e passar e o pessoal a prestar conta. Quando você começa, você sai um pouco da mão da secretaria porque ela tem tantos milhões pra investir e quem vai correr atrás disso é o próprio proponente porque tá sabendo que lá tem tanto pra trabalhar e aí vai ter um *networking* entre empresa privada e produtor pra captar esse recurso. Diferente da Lei Rouanet, que a lei Rouanet aqui no Estado, a maioria das empresas aqui tem matriz em São Paulo então já é um problema sério, né, tem esse problema, porque a lei (rouanet) é federal, não é estadual nem municipal, e no momento que você colocar essa lei estadual ou municipal eles (empresários) têm que escoar essa verba destinada à cultura no estado e no município. Não tem como correr, entendeu? Quer dizer é muito bom eu ganhar dinheiro no Amazonas e incentivar em São Paulo (a cultura) e depois colocar um bando de *merchandising* que patrocinou, mas foi lá em São Paulo, não foi aqui. Então a lei (rouanet) é federal, ela não te obriga a dizer que tu vai ter de incentivar naquele estado. Não te obriga, então você faz onde quiser, no Ceará, onde for, porque eles que tem o dinheiro, eles que decidem. Agora a municipal e estadual obriga você. Ter que investir ali. Então você sai um pouco daquele domínio paulista quando você vai pedir incentivo. Porque, “perai, se eu tenho aqui no Estado do Amazonas tanto por cento, né, municipal e estadual, pô, eu vou fazer, eu vou prá lá e o federal vai ser o resto do resto”. Pra eles não vai ser interessante mais, porque, “eu tenho o federal, mas eu tenho lá o estadual e lá que eu tô ganhando dinheiro, eu não tô ganhando dinheiro em São Paulo, tô ganhando dinheiro em Manaus”. Então muda um pouco dessa visão dos empresários a partir do momento que você implanta, mas pra eles implantarem, por isso que tá demorando também, eles têm que pensar como que isso vai ser feito, como que eles vão estruturar isso aí, porque não é fácil.

9 - Por uma questão econômica. Econômica mesmo. Porque, assim, Graciene, quando eu penso em produzir, antes de produzir eu penso em escrever, e quando eu escrevo eu já tenho essa visão de produtora. Então pra mim é mais fácil agregar uma coisa a outra. Então eu não tenho problema, mas a captação... até porque é um saco você filmar em película. Eu já experimentei no Rio de Janeiro, mas é um saco. Realmente é uma coisa que eu não tenho paixão nenhuma. É melhor produzir o filme em alta resolução e mandar pro laboratório fazer em película porque o processo de captação é muito mais caro e o equipamento nós não temos aqui em Manaus, tem que buscar fora. Então essa questão da logística eu prefiro... O que você vai gastar na captura é melhor você gastar no *transfer*. É menos problema, menos aporrinhção e ganho de tempo também.

## ANEXO 12 - Entrevista Michelle Moraes

1 - Olha, eu acredito que, sem duvida... você começou pelo suporte digital, eh, simboliza assim, né, uma grande revolução, um marco mesmo pra o acesso mesmo pra que eu falo em nível de produção pra que pessoas que antes não tinha a menor possibilidade de produzir um filme. Por exemplo, a partir dos equipamentos digitais passaram a vislumbrar essa possibilidade, mas não é suficiente. Que a gente viveu esse momento da facilidade de se fazer um filme, ter uma câmera, uma *hand cam*, uma câmera pequena e um computador e instalar um programa de edição e achar que isso é suficiente. Então a gente vive... eu acho que agora tá começando um despertar prum outro momento, mas a gente ainda vive essa fase de quantidade, né, produzir, experimentar ao máximo os programas, os recursos do digital, mas eu acredito que as pessoas tão começando a despertar e vê que é preciso avançar pra não ficar na mesmice, né, produzindo algo que não tenha um embasamento, né, teórico, uma parte mais conceitual, né, trabalhar mais com linguagem, e pra isso tem que ter realmente formação, tem que ter estudo mesmo mais aprofundado. E isso aí, que chega um momento em que a pessoa se vê limitada quando ela percebe que já experimentou, fica uma produção meio que sem sentido, fazer por fazer. Não... isso aí realmente no contexto mesmo de desenvolvimento, se a gente pensar no desenvolvimento, avançar em relação a outros estados que já têm uma cultura, então eu acho que realmente precisa de mais cursos. A gente tá nessa expectativa da UEA (Universidade do Estado do Amazonas), né, de propiciar aí curso superior, cursos técnicos. Eu acho que no atual momento aqui no Amazonas qualquer tipo de iniciativa, que contribua, né, pra que a pessoa possa tá aprendendo, aprofundando essa parte mais teórica... **(Então você acha que falta essa questão mais técnica?)** Técnica e parte mesmo conceitual. Porque tem muitos jovens hoje que acha que pegar uma câmera e ter um programa de edição é suficiente pra fazer cinema e aí às vezes, eh, chega a dizer “Ah, eu tô fazendo filme com uma linguagem inovadora”, mas se ele for estudar mesmo as escolas, os grandes cineastas de outras décadas, vê que tem coisa que tem gente que tá fazendo hoje acha que é uma inovação e na verdade carinha lá de trás que já faz isso há muito tempo, né. Então é preciso ter essa humildade também - que eu sinto às vezes essa falta dessa humildade - e realmente fazer, produzir é importante, mas tem que ter esse paralelo.

2 - Você fala assim na parte de exibição, é isso? Isso. Então porque aqui a gente tem o Amazonas *Film Festival* que é, eu considero assim um avanço pro cinema amazonense, apesar da gente se deparar com muitas criticas né, mas se for considerar mesmo o histórico do festival no início praticamente não tinha uma representatividade dos filmes realizados aqui, né, por realizadores amazonenses, e hoje você já vê os realizadores ganhando prêmios e até os curadores de fora comentam esse desenvolvimento, né, que houve realmente essa preocupação de tá se aprimorando mesmo que seja em condições assim que não são muito favoráveis, mas as pessoas buscam esse conhecimento seja realizando viagens, fazendo cursos fora ou assistindo a filmes, buscando na internet, mas dão um jeito de conseguir se aprimorar. Mas eu vejo, além de festivais, sem dúvida a internet. Ela tem se mostrado aí um potencial como janela de exibição, oportunidade mesmo pra que daqui os realizadores divulguem os seus trabalhos, mas isso ainda é um campo ainda que tá sendo bem experimental, na questão da própria internet, né, que tem de ajudar, velocidade, mas eu acho que internet até parte mesmo do celular que já existe aí dentro de projetos inclusive em nível federal nessa parte mesmo de tá passando conteúdo, né.

3 - Olha, eu acho que, não só de exibição, assim, se a gente for pensar mesmo na cadeia produtiva, eu acho que tem que pensar mesmo que existe as várias fases, né, dessa cadeia produtiva desde o momento mesmo tem que ter realmente um auxilio de produção, parte de formação, de exibição, a distribuição, então eu acho que realmente tem que se pensar em algo que contemple todas essas fases dentro da cadeia mesmo cinematográfica que aqui realmente existe essa ausência mesmo é necessário haver essa discussão. Nós, assim, como até representantes de um grupo de pessoas, né, que trabalha dentro do audiovisual a gente até quer trabalhar mais isso, abrir essas discussões, chamar representantes, no caso, poder legislativo, né, poder público pra tá sensibilizando pra esse

lado porque aqui realmente ... politicamente a gente é... falta muito, assim, então, que andar juntos assim os realizadores, todos os profissionais da área. É, não pode dizer “ah não gosto de política não”, porque essa parte mesmo tem que andar juntas, tem que abrir essa discussão pra fazer com que o audiovisual ele possa oferecer esse retorno tanto profissional, financeiro – pra quem quer trabalhar exclusivamente disso, que a gente tem pessoas até que trabalham isso mas a parcela muito pouca – e também sem considerar o potencial que a gente já sabe, isso é muito divulgado essa parte mesmo de produção de fora que vem pra cá.

4 - Essa é outra discussão bem polêmica. Uns tempos atrás eu acho que ela era bem mais polêmica, hoje, a gente percebe que pessoas até que trabalham com cinema – os mais antigos – começaram a se sensibilizar mais e mudar um pouco essa visão. Antes eles eram mais radicais: “não, isso não é cinema, trabalhar com câmera digital não é cinema”. Eu percebo. Hoje eu já percebo que já mudou um pouco e já trabalha mais com a questão mesmo da linguagem. **(Qual é a tua opinião? Acha que é um produto cinematográfico?)** Eu acredito que sim, a gente vive numa outra... num outro momento, a tecnologia tá vindo mesmo pra facilitar a produção mesmo, porque antes era muito cara, era um grupo muito reduzido que poderia fazer cinema. Agora é aquela história inicial: não adianta ficar fazendo em quantidade, achar que tá pegando algumas imagens e é o suficiente pro produto final ser considerado..., existem produtos né e “produtos” né, resultados aí dessa produção, então eu acho que tá muito ligado mesmo à linguagem, uma série de cuidados mesmo na hora de se produzir que aí no final a gente vai determinar.

5 - É porque no caso assim de película eu acho que até nós mesmo que tamos em contato maior com o digital nós mesmos nem... não saberíamos se colocasse... nós... num set de filmagem nós seríamos totalmente... ficaríamos ali sem saber o que fazer. Então nessa parte mesmo do equipamento realmente precisa um conhecimento técnico específico, mas falando de uma forma assim mais ampla, no sentido de linguagem, independente do equipamento que você utilizar, você pode conseguir fazer um filme, né, um documentário, mas aí de qualquer forma, o conhecimento mesmo técnico de enquadramento, de... isso aí é básico. Eu acredito que a gente possa tá criando coisas diferentes, formas diferentes de se filmar, mas é importante que você tenha um ponto de referência e dali partir pra outros caminhos.

6 - É, quando se fala assim iniciativas que são criadas a partir mesmo de uma equipe do governo não tem como negar que existe sim um interesse mesmo político, né, não tem como negar. Mas, eu acredito que se a classe mesmo do audiovisual tiver antenada e tiver contribuindo e sendo participativa então é válido, independente de de repente o que o governo quiser tá atingindo um maior numero né de pessoas né e conseguindo uma forma positiva pro governo isso aí é natural né de qualquer governo que quer fazer iniciativas que tragam assim contentamento do povo, mas se tiver mesmo essa participação mesmo dos profissionais é válido. Agora, o que não pode acontecer é de tá andando caminhos assim opostos, de repente a categoria, a classe quiser que faça uma coisa e o governo não aceitar, mas não é isso que tem acontecido não. A gente vê que estão bem abertos a sugestões e é uma questão mesmo da gente tá ali, e exigindo e cobrando e opinando.

7 - Então tem essa questão da zona franca, né, das empresas que já tem aí incentivos fiscais. Isso é algo que a gente tem realmente que se aprofundar melhor, entender melhor como funciona, porque a primeira coisa que se ouve é “ah, mas as empresas não querem apoiar aqui porque já tem os incentivos, né” então se não for dessa forma, né, realmente tem que partir do poder publico, né, e mostrar que independente aí dos incentivos eu acho que essa parte mesmo de responsabilidade mesmo, já que eles tão é, as empresas estão produzindo aqui tem que ter também um retorno proestado, né, não pode só pensar em gerar riquezas e mandar pra fora do estado. Então, realmente tem que ter dentro dessa política aí... pra isso é que realmente tem que ter um preparo, né, uma qualificação dos profissionais, a partir dos projetos, apresentação do projeto, porque há um tempo atrás eu ouvia muitas reclamações do empresariado local que recebiam projetos que você olhava

assim “como que eu vou tá investindo num projeto desse?”, projetos realmente que deixavam a desejar. Então acho tem que ter a qualificação, né, em vários níveis pra eles verem que realmente vai ter um retorno porque a empresa, né, não é pelos lindos olhos, eles querem retorno, então se de repente não tiver essa dificuldade mesmo porque já tem os incentivos né por ser lá do polo industrial, mas a gente tenta ganhar por outro lado pra isso a gente tem que mostrar serviço, mostrar qualidade e excelência, né, se a gente quiser realmente avançar no audiovisual. Mas, eu acredito que, considerando assim, por exemplo, eu tava lendo uma matéria de Paulínia, uma cidade em São Paulo, não sei se você já ouviu falar, que lá eles tem esse... provavelmente vai se tornar o maior polo da América latina de cinema, no interior de São Paulo, e lá eles tem essa parte da... do fundo municipal que eles destinam pra esse polo. Então eu acredito que com boa vontade, começando com boa vontade, já é um bom caminho assim pra gente poder conseguir aí que eu acho que o Amazonas ele tem potencial pra se tornar também um polo cinematográfico.

8 - Eu acredito que tem que ter iniciativas que sejam geradas de todas essas esferas aí, não dá pra colocar, só, né, na responsabilidade do poder público, assim como... não só o cinema, mas qualquer segmento artístico. Acho que se você ficar só dependendo do governo, aí teu potencial artístico fica limitado. Então eu acho de um lado cobrar mesmo porque é importante, tem muitos realizadores que realmente num primeiro momento se não tiver esse apoio não consegue avançar porque tem os custos, e por outro lado se você ficar dependendo só do governo, artisticamente falando, você corre o risco de ficar limitado de não conseguir experimentar, né, fazer algo inovador. Então acho que a gente não pode ficar dependente só do governo tem que tentar ver outros caminhos também.

9 – É no meu caso, assim, bem que eu gostaria de estudar realmente cinema, por mais que depois, eh, pela praticidade, pelo custo, né, eu optasse pelo digital, mas eu gostaria sim de ter estudado cinema, mas aqui não tem.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.