"O FUTURO DO CINEMA É COR DE LARANJA": HÁ UMA SINGULARIDADE ESTÉTICA E NARRATIVA NO CINEMA FEITO COM *SMARTPHONES*?

Marta Pinho Alves[1]

Resumo: Por volta de 2005, os telemóveis passaram a estar equipados com câmaras de vídeo. Cineastas, artistas e ensaístas começaram a usá-los como instrumentos da sua escrita fílmica. As primeiras reflexões sobre o cinema assim elaborado, propostas pelo teórico Roger Odin ou pelo investigador e realizador Max Schleser, entenderam-no como singular porque dotado de características próprias, fundadas na natureza do equipamento de registo e nas suas limitações técnicas. Na perspectiva destes analistas (e de outros que, posteriormente, reafirmaram essas intuições), o cinema produzido com telemóveis, que permitia apenas imagens pixelizadas, de baixíssima resolução, instáveis e de curta duração, configurava modos estéticos e narrativos específicos e uma particular relação com o espectador. O considerável aumento da resolução das câmaras de filmar disponíveis nestes aparelhos e o acrescento de outras funcionalidades técnicas, veio contribuir para a aproximação do cinema produzido pelos telemóveis a formas narrativas e estéticas mais próximas do *mainstream*, pondo em causa a inscrição do cinema assim produzido numa categoria própria. O presente artigo pretende entender, a partir de um mapeamento e caracterização dos filmes feitos com telemóveis que usam imagens de alta resolução, se permanece pertinente a ideia de uma especificidade associada a este cinema. Daí a pergunta colocada no título: Há uma singularidade estética e narrativa no cinema feito com *smartphones*?
Palavras-chave: digitalização do cinema; *smartphone*s; estética; narrativa.
Email: marta.alves@ese.ips.pt

Tangerine, filme realizado por Sean Baker, foi amplamente mencionado nos *media* pela altura da sua estreia, no início de 2015. O foco principal das peças dedicadas ao filme era dirigido para dois aspetos complementares. Em primeiro lugar, a longa-metragem ter sido construída com um orçamento minimal e com um registo elaborado exclusivamente com *iPhones*; em segundo, o facto de esses elementos não terem colocado restrições à feitura do filme ou lhe terem atribuído resultados diferenciados, face a qualquer outra longa estreada no mesmo ano e produzida em

[1] Doutora em Sociologia da Comunicação e da Cultura pelo Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa, professora adjunta do Departamento de Ciências da Comunicação e da Linguagem da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal (ESE-IPS) e coordenadora do Centro de Investigação em Educação e Formação do IPS (CIEF-IPS). Tem desenvolvido investigação sobre o cinema do tempo do digital.

Alves, Marta Pinho. 2017. "'O futuro do cinema é cor de laranja': há uma singularidade estética e narrativa no cinema feito com *smartphones*?". In *Atas do VII Encontro Anual da AIM*, editado por Ana Balona de Oliveira, Catarina Maia e Madalena Oliveira, 332-341. Lisboa: AIM. ISBN 978-989-98215-8-3

condições entendidas como convencionais. Por outras palavras, estes artigos propunham que era agora possível realizar um filme usando exclusivamente *smartphones* como material de registo, sem que esse mesmo filme parecesse estética ou narrativamente distinto de outro filmado com câmaras profissionais. Várias peças manifestavam alguma ambivalência na sua análise: ao mesmo tempo que evidenciavam o modo como o registo tinha sido elaborado e dedicavam a este aspeto parte substancial do texto, afastavam declaradamente a noção de que aquela especificidade do filme fora a razão pela qual haviam optado aludir-lhe. O *The Guardian* afirmava: "*Tangerine* é notável, mas não apenas por ter sido filmado com um *iPhone*"[2] (Smith 2015); a *Wired* dizia: "*Tangerine* é fantástico, mas não pela forma como o filmaram" (Watercutter 2015), ou o *Telegraph* declarava: "Filmado integralmente num *iPhone*, este filme arrebatador (...), é mais do que uma novidade" (Collin 2015).

Imagem 1 – *Tangerine,* a longa-metragem de 2015 filmada exclusivamente com *iPhones*, cujo registo foi entendido como indiferenciado do obtido com outras câmaras (captura de ecrã).

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

[2] A tradução deste texto e dos seguidamente apresentados é da responsabilidade da autora, salvo indicação contrária.

meros instrumentos de escrita fílmica com resultados aparentemente indistintos dos de outras câmaras.

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

Por volta de 2005, quando os telemóveis foram equipados com câmaras de vídeo, nasceu uma nova forma de elaboração cinemática associada aquele instrumento de registo e às suas características particulares. Entre as obras criadas nesse período pioneiro, destacam-se *SMS Sugar Man* (2005?), da autoria do cineasta sul-africano Aryan Kaganof, *Nuovi Comizi D'amore* (2005?), dos italianos Marcello Mencarini e Barbara Seghezzi, ou *Nocturnes Pour le Roi de Rome* (2005?), do francês Jean Charles Fitoussi, que disputam entre si o estatuto de primeira longa-metragem filmada integralmente com um telemóvel[3]. Estes trabalhos tinham traços bem distintos dos registados com os telefones contemporâneos. Isso justificou, que, em 2011, o jornal *The Guardian* tivesse atribuído a *Olive* (2011), filme de Patrick Gilles e Hooman Khalili, o lugar de "primeiro filme integralmente filmado com um *smartphone*" (Barnes 2011), entendendo-o assim como distinto do que até aí tinham sido as longas-metragens, com estreia comercial, filmadas com os anteriores telefones portáteis.

Roger Odin, teórico do cinema durante muito tempo dedicado ao estudo do cinema amador, foi um dos primeiros autores a analisar o cinema inicial realizado com telemóveis. O autor estabeleceu uma distinção entre o que designou por "cinema *uno*", que definiu como o cinema fotográfico do "vestígio", "feito para ser visto numa sala, por um espectador que é convidado a adotar uma disciplina de visão particular" (Odin 2009, 263) – aquele que se entenderia por cinema tradicional –, e "cinema *duo*", que descreveu como aquele que é feito e consumido em múltiplos equipamentos (Odin 2009, 264)[4]. No âmbito da segunda categoria, integrou o que considerou uma

[3] Não há consenso acerca das datas de produção de várias das obras de cinema de telemóvel a que aqui se faz alusão. Em várias fontes consultadas (IMDb; Lorenzo 2009,; Odin 2012) aparecem indicadas datas distintas. Optou-se, assim, por indicar, para cada uma das obras em que existe esta dúvida, a data de produção mais antiga que lhe é atribuída, acrescida de um ponto de interrogação.

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

nova manifestação cinematográfica emergida da utilização de equipamentos móveis multifuncionais que permitem registar imagens, em particular os telemóveis. Para a designar, o académico francês usou a expressão 'cinema p' (Odin 2009) – a inicial 'p' que compõe esta expressão alude a portátil, elaborado com telemóvel (*telephone portable,* no original em francês, língua materna do autor), de bolso (*poche*, em francês), pequeno (*petit*, em francês).

O 'cinema p' nasceu associado a equipamentos de baixa resolução, muito distantes de outras câmaras digitais, já dotadas nesse período de maiores recursos, e dos *smartphones* contemporâneos. Por essa razão, seria caracterizado, como sugeriu Odin, por uma estética particular, fundada nas suas condições materiais que não podiam ser inferidas a partir do cinema tradicional (2009, 266), e exigiria um tipo de espectador próprio (2012). Max Schleser, que também se tem dedicado à teorização sobre o tema, designou essa nova estética por 'estética *keitai*', sendo que *keitai* significa, em japonês, 'portátil', e é a abreviatura da expressão *keitai denwa*, literalmente 'telefone portátil', usada correntemente naquela língua para aludir aos telemóveis. A adoção desta expressão pelo académico e cineasta neo-zelândês decorreu do filme que realizou no Japão, em 2007, com o propósito de refletir sobre o fenómeno, intitulado *Max With a Keitai* (Schleser 2007).

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

Num artigo publicado no jornal britânico *The Guardian*, em 2006, a propósito de *Nuovi Comizi D'amore*, as identificadas limitações associadas ao registo com um telemóvel – "ter de filmar de perto, a debilidade na captura de som e a imagem tremida" (The Guardian), foram apontadas como vantagens. Como o título do filme destacado naquele artigo indicia, este foi um *remake* do documentário *Comizi d'Amore*, realizado, em 1965, por Pier Paolo Pasolini. Tal como no filme original, aí foram entrevistadas múltiplas pessoas acerca dos seus hábitos sexuais. No novo filme, contudo, salienta o *The Guardian*, a ausência de aparato técnico – os equipamentos de captação de imagem e som eram quase impercetíveis – pareceu ter permitido um diálogo mais espontâneo e aberto com os intervenientes. Embora não se possa avaliar se este resultado é apenas fruto do equipamento utilizado, ou se o mesmo resulta também da menor dificuldade contemporânea em abordar o tema da sexualidade

(transcorreram quarenta anos entre os dois filmes), é notório um ambiente de maior descontração e intimidade no segundo filme.

Outros aspetos decorrentes das limitações técnicas foram destacados por Odin como criadores de uma nova estética e novos modos narrativos. Neste domínio o autor identificou duas tendências fundamentais. Uma primeira, que designou por pictorialismo, manifestada mediante a semelhança estabelecida entre as imagens do 'cinema p' e a pintura (Odin 2012). Na sua perspetiva, a similitude era evidenciada pelo formato do enquadramento (vertical, em vez de horizontal), presente em vários filmes de telemóvel, e, em particular, pela aproximação entre a grande pixelização presente nas imagens de baixa definição e pinceladas (Odin 2012).

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

Imagem 2 – *La Perle* é um exemplo dos primeiros tempos do cinema elaborado com recurso a telemóveis. A baixa resolução da imagem é evidente na sua acentuada pixelização (captura de ecrã).

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

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

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

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

O recurso a *smartphones* para o registo de filmes tem sido efetuado com propósitos distintos, como, por exemplo, de cariz financeiro. Para a produtora independente estadunidense *Majek Pictures* – que se promove com o *slogan* '*the studio is in your pocket'* ('o estúdio está no teu bolso') – os *smartphones* são o material de trabalho quase exclusivo, o que contribui para uma nova economia de produção. A diminuição significativa de custo associada a este tipo de produção foi também referida como factor determinante por Sean Baker, para a elaboração do seu filme.

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

Imagem 3 – *Making of* da série *Goldilocks* da produtora Majek Pictures, filmada integralmente com o *smartphone iPhone 4* (captura de ecrã).

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

As mesmas justificações são evidentes no caso do cinema do cineasta iraniano Jafar Panahi que, condenado, em dezembro 2010, a seis anos de prisão domiciliária e a vinte anos de proibição de filmar, encontrou nos *smartphones* um mecanismo essencial para a continuidade do seu trabalho. Em 2011, Panahi e Mojtaba Mirtahmasb decidiram fazer um filme que refletisse sobre a condição do primeiro e sobre o poder do cinema contra a limitação da liberdade de expressão. O filme foi integralmente registado em casa de Panahi com pequenos equipamentos digitais, entre os quais o seu *iPhone 4*, utilizado, em particular, nos momentos de solidão. *Isto Não É Um Filme* (*In Film Nist*, 2011) foi o significativo título atribuído à obra daí resultante.

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

Imagem 4 – Nesta cena de *Isto Não É Um Filme*, vemos Jafar Panahi a filmar com o seu *smartphone*. Esta imagem foi convertida numa ilustração e transformada no principal elemento do cartaz promocional do filme (captura de ecrã).

Em 2013, a Google anunciou o lançamento próximo do *Glass*, um novo equipamento digital multifuncional. Este tem o aspeto físico de uma armação de óculos convencional, dotada de um pequeno ecrã transparente (menor do que as lentes que preencheriam essa armação). O mesmo permite efetuar várias das ações disponíveis num *smartphone* com a diferença de que as mesmas são comandadas pela voz, em vez de pelo toque. Caso pretenda registar imagens em movimento, o portador do equipamento tem apenas de usar a voz de comando 'Ok *Glass*, grava um vídeo' e definir o enquadramento movimentando-se no espaço e direcionando o seu olhar para os elementos a filmar. A perspetiva é a de *first person shooter* e a deslocação do autor determinará a visão. Embora não tenha entrado no mercado consumidor, estando apenas disponível para os 'exploradores *Glass*', como os designa a Google, este foi usado para fazer o filme *Project 2x1* (real.: Hannah Roodman, 2013). O filme documentou a vida de dois grupos étnicos em Crown Heights, Brooklyn, Nova Iorque. Para a sua concretização, a equipa de filmagem utilizou câmaras convencionais, mas pediu também aos protagonistas para usarem o *Glass* e registarem os acontecimentos da sua perspetiva.

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

O 'cinema p' (adota-se o termo proposto por Odin para fazer alusão ao cinema elaborado com os vários equipamentos de portáteis, quotidianos, de bolso – não apenas os telemóveis, mas também aqueles que começam agora a ser desenhados) foi dominantemente associado, na sua génese, a um tipo de registo fragmentado, minimal e de baixa resolução. Vários anos volvidos, estes traços já não são relevantes, nem evidentes. Outros aspetos que os caracterizam assumem a dianteira. Entre estes estão a sua disponibilidade e fácil acesso, que permitem, como se apontou com o exemplo de Panahi, a expressão de artistas que de outra forma estariam impedidos ou mais condicionados; o seu baixo custo e facilidade de utilização, que possibilitam, como se assinalou com o caso da Majek Pictures, modalidades de produção alternativas e *low-cost*.

Para responder à questão do título: Há uma singularidade estética e narrativa no cinema feito com *smartphones*? Não. A sua estética e modo narrativo tende a indistinguir-se dos filmes registados com materiais digitais profissionais. Baker diz que foi a cor das imagens captadas com o *iPhone* que lhe deu a ideia de saturar as cores da versão final de *Tangerine* o que tornou o laranja a sua cor dominante e deu o título ao filme. Diz também que filmar com *smartphones* permitiu a diminuição da equipa e do volume de material no *set* o que resultou em alterações nos modos de produção. No entanto, estes resultados são perceptíveis em múltiplas manifestações cinemáticas do tempo digital e não específicos do elaborado com *smartphones*.

O que é mais evidente é a evocação de um potencial democratizador, isto é, a ideia de que, por estes materiais serem tão facilmente acessíveis e por estarem disponíveis no nosso bolso em qualquer momento, a criação de imagens em movimento passou a estar acessível a qualquer um. O futuro do cinema é cor de laranja, é certo, ou seja, admite a sua construção com estes equipamentos, sem que isso lhe atribuía, contudo, traços estéticos ou narrativos particulares.

BIBLIOGRAFIA

Allard, Laurence, Laurent Creton, e Roger Odin. (Orgs.). 1994. *Téléphone mobile et création*, Paris: Armand Colin.

Barnes, Henry. (2011). "Olive, First Film to Be Shot Entirely on Smartphone, Heads to Cinemas". *The Guardian*. Disponível em: <http://www.theguardian.com/film/2011/dec/02/olive-film-shot-on-smartphone>. Acedido em 10 de março de 2014.

Campion, Chris. (2007) "The Phoney Film-maker". *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2007/feb/04/festivals>. Acedido em 4 de maio de 2017.

Collin, Robbie. 2015. "Tangerine Review: the Best Christmas Movie Since Elf". *The Telegraph*. Disponível em: <http://www.telegraph.co.uk/film/tangerine/review/>. Acedido em 4 de maio de 2017.

"Full-length Film Shot on Phone". *The Guardian* (2006). Disponível em: < http://www.theguardian.com/film/2006/jun/14/news2>. Acedido em 10 de novembro de 2011.

Lorenzo, Caridad Botella. 2011. "The Mobile Aesthetics of Cell Phone Made Films: Short History". *Cinemascope Independent Film Journal*. N.º 17. Disponível em: <http://cinemiz.net/cifj/?p=1385>. Acedido em 10 de dezembro de 2012.

"Nuovi comizi d'amore". *IMDb*. 15 de Junho de 2017.

Majek Pictures. 15 de Junho de 2017 <http://www.majekfilms.com>.

Odin, Roger. 2009. "Question posées à la théorie du cinéma par les films tournés sur téléphone portable". In Francesco Casetti, Jane Gaines, e Valentina Re. (eds.) *Dall'inizio, Alla Fine: In the Very Beginning and the Very End: Film Theory in Perspective*, Udine, Film Form, 363-372.

Odin, Roger. 2012. "Cinema e Telefone Portátil: Elegia do Cinema 'P'". Comunicação Apresentada no Centro de Pesquisa Cinema e Documentário da Unicamp. Campinas. Universidade Estadual de Campinas. 2 de maio de 2012 Disponível em:
<http://www.4shared.com/mp3/RdrSveUW/roger_odin_unicamp_quinta_feira_cepecidoc_cinema_p.html≥. Acedido em 15 de Junho de 2017.

Schleser, Max. 2014. "Connecting Through Mobile Autobiographies: Self-Reflexive Mobile Filmmaking, Self-Representation, and Selfies". In Marsha Berry, e Max Schleser. (eds.) *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*. Nova Iorque: Palgrave MacMillan, 148-158.

Smith, Nigel M. 2015. "Tangerine is a Big Deal, Not Just Because it Was Shot on an iPhone". *The Guardian*. Acedido em 12 de abril de 2017.

"SMS Sugar Man". *IMDb*. 15 de Junho de 2017.

Watercutter, Angela. 2015. "Tangerine Is Amazing – But Not Because of How They Shot It". *Wired*. Acedido em 12 de abril de 2017.

World Film Collective. 15 de Junho de 2017 <http://worldfilmcollective.com>.

FILMOGRAFIA

Baker, Sean. 2015. *Tangerine*. Duplass Brothers Productions/Through Films.

Fitoussi, Jean Charles. 2005?. *Nocturnes Pour le Roi de Rome*. Aura Été.

Frisch, Cyrus. 2007. *Why Didn't Anybody Tell Me It Would Become This Bad in Afghanistan*. Stichting Filmkracht.

Gilles, Patrick; Khalili, Hooman. 2011. *Olive*. Patrick Gilles, e Hooman Khalili.

Kaganof, Aryan. 2005?. *SMS Sugar Man*. African Noise Foundation.

Lantz, Marguerite. 2007. *La Perle*. Marguerite Lantz.

Mencarini, Marcello; Seghezzi, Barbara. 2005?. *Nuovi Comizi D'amore*. Marcello Mencarini e Barbara Seghezzi.

Panahi, Jafar; Partovi Kamboziya. 2013. *Pardé*. Jafar Panahi Film Productions.

Panahi, Jafar; Mirtahmasb, Mojtaba. 2011. *Isto Não é um Filme* (*In Film Nist*). Jafar Panahi Film Productions.

Panahi, Jafar. 2015. *Táxi de Jafar Panahi* (*Taxi*). Jafar Panahi Film Productions.

Pasolini, Pier Paolo. 1964. *Comizi d'Amore*. Arco Film.

Roodman, Hannah. 2013. *Project 2x1*. Google.

Schleser, Max. 2007. *Max With a Keitai*. Max Schleser.

Koerbel, Michael; James, Anna Elizabeth. 2010. *Goldilocks*. Majek Pictures.