

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS

LUCIANO DA ROSA MARAFON

"APPCINE": ISSO É FILME?

A linguagem cinematográfica em movimento de transformação

CURITIBA
2026

LUCIANO DA ROSA MARAFON

"APPCINE": ISSO É FILME?

A linguagem cinematográfica em movimento de transformação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação – Stricto Senu – Doutorado em Comunicação e Linguagens – Linha de pesquisa: Estéticas e Tecnologias do Audiovisual da Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, como requisito para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Linguagens.

Orientadora: Prof.^a Denize Araujo, PhD.

CURITIBA
2026

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sidnei Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

M298 Marafon, Luciano da Rosa.

“Appcine”: isso é filme? A linguagem cinematográfica em movimento de transformação / Luciano da Rosa Marafon; orientadora Prof.^a Dra. Denize Araujo.
156f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná,
Curitiba, 2026

1. “Appcine”. 2. Cinema. 3. Filmes de aplicativos.
4. Filmes de computador. 5. Linguagem cinematográfica.
I. Tese (Doutorado) Programa de Pós - Graduação em Comunicação e Linguagens / Doutorado em Comunicação e Linguagens. II Título.

CDD – 791.4302

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS

ATA DO EXAME DE DEFESA DA TESE

Aos trinta e um dias do mês de agosto de dois mil e vinte e seis, foi realizada a sessão de Defesa da Tese de Doutorado intitulada **“Appcine: Isso é filme? A linguagem cinematográfica em movimento de transformação”** apresentada por **Luciano da Rosa Marafon**. Os trabalhos foram iniciados às 12:00 (Brasil)/16:00 (Portugal) pela **Profa. Denize Araujo, PhD, Presidente da Banca Examinadora** constituída pelos professores abaixo nominados. A Banca Examinadora passou à arguição do doutorando. Encerrados os trabalhos, os examinadores reuniram-se para avaliação cujo resultado é o que segue: **O Doutorando foi APROVADO**, e os Membros da Banca Examinadora recomendaram a continuidade das pesquisas em Pós-Doutorado.

Profa. Denize Araujo, PhD, Presidente da Banca Examinadora – Universidade Tuiuti do Paraná-UTP-Brasil

Assinatura

APROVADO

Conceito

Prof. Dr. Hernando Urrutia – Membro Titular Externo – Universidade Portucalense, UPT - Portugal

Assinatura

APROVADO

Conceito

Prof. Dr. João Paulo Cunha – Membro Titular Externo – Universidade do Algarve, UAlg - Portugal

Assinatura

APROVADO

Conceito

Prof. Dr. Alexandre Martins – Membro Titular Externo – Universidade do Algarve, UAlg - Portugal

Assinatura

APROVADO

Conceito

Profa. Dra. Daniela da Silva – Membro Titular Externo - UNOCHAPECÓ, Brasil

Assinatura

APROVADO

Conceito

Prof. Dr. Roberto Tietzmann – Membro Titular Externo – PUCRS, Brasil

Assinatura

APROVADO

Conceito

Curitiba, 31 de agosto de 2026

Profa. Denize Araujo, PhD
Presidente da Banca Examinadora

utp.edu.br | 41 3331-7700

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES (nº 88887.701787/2022-00), do Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituição de Ensino Particulares (PROSUP).

Aos questionadores, que se tornam pesquisadores.

AGRADECIMENTOS

Como toda pesquisa ou produção artística, esta tese não aconteceria sem o apoio de inúmeras pessoas, às quais preciso agradecer.

Primeiramente, agradeço à CAPES-PROSUP pelo fomento, possibilitando a construção ao longo dos quatro anos de doutorado; e no apoio na participação de inúmeros congressos nacionais e internacionais. Assim como ao PPGCOM-UTP pela possibilidade de construir a pesquisa junto de pesquisadores e professores qualificados.

Agradeço especialmente à minha orientadora, Prof^ª. Denize Araujo, PhD, que acompanha minha trajetória acadêmica desde a Especialização. Denize foi muito mais que uma orientadora, foi uma amiga que apoiou fielmente a pesquisa em todos os momentos, especialmente nos mais difíceis. Serei eternamente grato por cada troca que tivemos ao longo dos anos de mestrado e doutorado, pelas inúmeras publicações, pelos projetos que desempenhamos e pelas maravilhosas conversas sobre cinema e sobre a vida. Agradeço também a outros professores que exerceram o papel de orientador, mesmo que brevemente, em momentos que Denize se manteve afastada do PPGCOM: o Prof. Dr. Fernando Andacht e a Prof^ª. Dr^a. Denise Azevedo Duarte Guimarães. Ambos criaram questionamentos e apontamentos relevantes para o caminho da pesquisa.

Agradeço aos membros da Banca de Defesa: Prof. Dr. Alexandre Martins, Prof^ª. Dr^a. Daniela da Silva, Prof. Dr. Hernando Urrutia, Prof. Dr. João Paulo Cunha e Prof. Dr. Roberto Tietzmann. Todos os apontamentos foram de muita importância para a construção do texto final.

Agradeço aos colegas de pesquisa do Grupo CIC-CIAC pelos encontros, em especial à Dr^a. Rita de Cassia que sempre teve palavras de apoio e de carinho; e à Dr^a. Mía Liberata David pelos inúmeros momentos de partilha na pós-graduação.

Agradeço a todos os amigos que apoiaram nos altos e baixos de um pesquisador, especialmente à Débora Isabel e à Maju Ribeiro, que acompanharam de perto as alegrias e dores de todo o processo, inclusive no tacacá e açaí de Belém, no frio de Curitiba e nos abraços confortáveis de Chapecó. Agradeço também ao Igor Fernando, à Francine Neves e à Raina Tanto, por todo apoio que vai muito além da pesquisa, também nos afetos cultivados.

Aos familiares que mesmo distantes se fizeram presentes: meus tios, João e Juraci; meu pai, Edemar; e meu irmão, Júlio. À Jussara, a cachorrinha mais fofa do mundo.

Agradeço também a todos que dedicaram tempo para responder ao questionário; e a todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização desta pesquisa.

*“Cada dispositivo produz um modo de perceber
e habitar o mundo. [...] a tecnologia não é neutra.”
Fernando Velázquez, 2026.*

RESUMO

A presente tese investiga as transformações da linguagem cinematográfica contemporânea decorrentes da incorporação de dispositivos digitais, aplicativos, *softwares*, redes sociais e plataformas online aos processos de produção, circulação e consumo de imagens em movimento. A partir da análise de produções realizadas e mediadas por computadores, celulares e aplicativos, a pesquisa propõe o conceito de "appcine" como categoria para designar e analisar narrativas audiovisuais cuja produção e linguagem são condicionadas pelas possibilidades, limitações e lógicas operacionais desses ambientes. Nesse percurso, são consideradas também produções realizadas com Inteligência Artificial Generativa (IAG), compreendidas como um desdobramento contemporâneo das relações entre cinema e *software* e como possibilidade de expansão do conceito de "appcine". A pesquisa estabelece aproximações e diferenças entre distintas formas de produção audiovisual mediadas por dispositivos e ambientes digitais, contemplando os "filmes de computador", "filmes de celular" e "filmes de aplicativos", a fim de compreender em que medida essas produções podem ser lidas como filmes e como se relacionam com modelos historicamente consolidados da linguagem cinematográfica. Parte-se da hipótese de que a incorporação de aplicativos e *softwares* aos processos de criação audiovisual não constitui apenas uma alteração nos meios de produção e circulação, mas produz transformações nas próprias formas de organização da imagem, da narrativa e da experiência do espectador. Nesse sentido, o *corpus* da pesquisa é dividido em dois eixos: i) a linguagem mediada por interfaces computacionais; e ii) a linguagem condicionada pela lógica dos aplicativos, abordando, portanto, narrativas como *Host* (2020), *Spree* (2020), *Princesse Moderne* (2022) e *Life Vertically* (2023). A pesquisa busca, assim, responder às seguintes questões: de que modo narrativas produzidas e consumidas por meio de aplicativos, redes sociais e plataformas digitais podem ser compreendidas como filmes? Em que medida as lógicas algorítmicas, as estéticas das redes sociais e os sistemas de Inteligência Artificial participam da formulação de obras cinematográficas? Metodologicamente, a pesquisa articula procedimentos de análise fílmica, história do cinema e estudos sobre meios digitais, dialogando com autores como Jacques Aumont, André Bazin, Kristin Thompson, David Bordwell, Ismail Xavier, André Parente e Lev Manovich. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, histórico e analítico, com apoio de dados quantitativos para contextualização do *corpus*. Ao propor o conceito de "appcine", a tese busca contribuir para a compreensão das transformações contemporâneas do cinema, considerando que a experiência cinematográfica ultrapassa a configuração tradicional da sala escura e passa a envolver novas formas de produção, circulação e visualidade das imagens em movimento.

Palavras-chave: "appcine"; Cinema; Filmes de aplicativos; Filmes de computador; Linguagem cinematográfica.

ABSTRACT

This thesis investigates the transformations of contemporary cinematic language resulting from the incorporation of digital devices, applications, software, social media, and online platforms into the processes of production, circulation, and consumption of moving images. Based on the analysis of productions created and mediated by computers, mobile phones, and applications, the research proposes the concept of "appcine" as a category for designating and analyzing audiovisual narratives whose production and language are conditioned by the possibilities, limitations, and operational logics of these environments. Along this trajectory, productions created with Generative Artificial Intelligence (GenAI) are also considered, understood as a contemporary development of the relationship between cinema and software and as a possible expansion of the concept of "appcine". The research establishes similarities and differences among distinct forms of audiovisual production mediated by digital devices and environments, including "desktop films", "mobile films" and "application films," in order to understand the extent to which these productions can be regarded as films and how they relate to historically established models of cinematic language. The research is based on the hypothesis that the incorporation of applications and software into audiovisual creative processes constitutes not merely a change in the means of production and circulation, but also generates transformations in the very ways in which images, narratives, and spectators' experiences are organized. In this regard, the research corpus is divided into two axes: i) language mediated by computational interfaces; and ii) language conditioned by the logic of applications. It therefore addresses narratives such as *Host* (2020), *Spree* (2020), *Princesse Moderne* (2022) and *Life Vertically* (2023). The research thus seeks to answer the following questions: in what ways can narratives produced and consumed through applications, social media, and digital platforms be understood as films? To what extent do algorithmic logics, social media aesthetics, and Artificial Intelligence systems participate in the formulation of cinematic works? Methodologically, the research combines procedures of film analysis, film history, and digital media studies, engaging with authors such as Jacques Aumont, André Bazin, Kristin Thompson, David Bordwell, Ismail Xavier, André Parente, and Lev Manovich. This is a qualitative, exploratory, historical, and analytical study, supported by quantitative data for the contextualization of the corpus. By proposing the concept of "appcine", the thesis seeks to contribute to the understanding of contemporary transformations in cinema, considering that the cinematic experience extends beyond the traditional configuration of the darkened theater and increasingly encompasses new forms of production, circulation, and viscosity of moving images.

Keywords: "appcine"; Cinema; App Films; Desktop Films; Cinematic Language.

RESUMEN

La presente tesis investiga las transformaciones del lenguaje cinematográfico contemporáneo derivadas de la incorporación de dispositivos digitales, aplicaciones, *software*, redes sociales y plataformas en línea a los procesos de producción, circulación y consumo de imágenes en movimiento. A partir del análisis de producciones realizadas y mediadas por computadoras, teléfonos móviles y aplicaciones, la investigación propone el concepto de "appcine" como categoría para designar y analizar narrativas audiovisuales cuya producción y lenguaje están condicionados por las posibilidades, limitaciones y lógicas operativas de estos entornos. En este recorrido, también se consideran producciones realizadas mediante Inteligencia Artificial Generativa (IAG), entendidas como un desarrollo contemporáneo de las relaciones entre cine y *software*, así como una posibilidad de expansión del concepto de "appcine". La investigación establece aproximaciones y diferencias entre distintas formas de producción audiovisual mediadas por dispositivos y entornos digitales, contemplando las "películas de computadora", "películas de teléfonos móviles" y "películas de apps", con el fin de comprender en qué medida estas producciones pueden ser comprendidas como películas y cómo se relacionan con modelos históricamente consolidados del lenguaje cinematográfico. Se parte de la hipótesis de que la incorporación de aplicaciones y *software* a los procesos de creación audiovisual no constituye únicamente una modificación de los medios de producción y circulación, sino que produce transformaciones en las propias formas de organización de la imagen, la narrativa y la experiencia del espectador. En este sentido, el corpus de la investigación se divide en dos ejes: i) el lenguaje mediado por interfaces computacionales; y ii) el lenguaje condicionado por la lógica de las aplicaciones. Se abordan, por lo tanto, narrativas como *Host* (2020), *Spree* (2020), *Princesse Moderne* (2022) y *Life Vertically* (2024). La investigación busca, así, responder a las siguientes preguntas: ¿de qué manera las narrativas producidas y consumidas mediante aplicaciones, redes sociales y plataformas digitales pueden ser comprendidas como películas? ¿En qué medida las lógicas algorítmicas, las estéticas de las redes sociales y los sistemas de Inteligencia Artificial participan en la formulación de obras cinematográficas? Metodológicamente, la investigación articula procedimientos de análisis fílmico, historia del cine y estudios sobre medios digitales, dialogando con autores como Jacques Aumont, André Bazin, Kristin Thompson, David Bordwell, Ismail Xavier, André Parente y Lev Manovich. Se trata de una investigación cualitativa, de carácter exploratorio, histórico y analítico, con el apoyo de datos cuantitativos para la contextualización del corpus. Al proponer el concepto de "appcine", la tesis busca contribuir a la comprensión de las transformaciones contemporáneas del cine, considerando que la experiencia cinematográfica trasciende la configuración tradicional de la sala oscura y pasa a involucrar nuevas formas de producción, circulación y visualidad de las imágenes en movimiento.

Palabras clave: "appcine"; Cine; Películas de app; Películas de computadora; Lenguaje cinematográfico.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Experimento de Muybridge	29
Figura 2: Kinetoscope de Thomas Edison	30
Figura 3: <i>La Fée aux Choux</i>	32
Figura 4: As cores de <i>A Viagem Através do Impossível</i>	34
Figura 5: Mapa das respostas obtidas no questionário	49
Figura 6: Frequência que assiste filmes.....	50
Figura 7: Dispositivos em que consomem filmes.....	50
Figura 8: Frequência em que vai ao cinema	51
Figura 9: Já assistiu filme em rede social?	52
Figura 10: Vai ao cinema acompanhado?.....	52
Figura 11: Já viu um filme que usa IA?.....	53
Figura 12: Os filmes se parecem com conteúdo de rede social	53
Figura 13: A estética dos filmes	54
Figura 14: Filme de aplicativo pode ser cinema?	55
Figura 15: Filme de rede social pode ser cinema?.....	55
Figura 16: Telas do filme <i>Host</i>	77
Figura 17: Interfaces do zoom em <i>Host</i>	79
Figura 18: Término da chamada do zoom em <i>Host</i>	80
Figura 19: Filtros utilizados em <i>Host</i>	81
Figura 20: Filtros do zoom em <i>Host</i>	82
Figura 21: Diferenças no formato em <i>Host</i>	83
Figura 22: Interfaces de <i>Spree</i>	86
Figura 23: Telas em <i>Spree</i>	87
Figura 24: Tela vertical <i>Spree</i>	88
Figura 25: Múltiplas telas em <i>Spree</i>	89
Figura 26: Câmeras em <i>Spree</i>	90
Figura 27: <i>Life Vertically</i>	100
Figura 28: <i>Princesse Moderne</i>	101
Figura 29: Títulos dos curtas	102
Figura 30: Filtros em <i>Life Vertically</i>	103
Figura 31: Filtros em <i>Princesse Moderne</i>	104
Figura 32: Comentário em <i>Life Vertically</i>	105
Figura 33: Comentário de <i>Princesse Moderne</i>	106
Figura 34: Set de filmagens <i>Acorda-me</i>	119
Figura 35: Telas de edição.....	120
Figura 36: Imagens de <i>Acorda-me</i>	121

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Principais transformações da linguagem cinematográfica	39
Tabela 2: Conceitos base do "appcine"	65
Tabela 3: Produções que são "appcine"	66
Tabela 4: Perguntas ao usar "appcine" como ferramenta analítica.....	69
Tabela 5: <i>Desktop films</i>	73
Tabela 6: Lista de filmes das redes sociais.....	95
Tabela 7: Inclusão do "appcine generativo"	114
Tabela 8: Opiniões sobre o que é cinema	123

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO I - OS DIVERSOS CINEMAS: TECNOLOGIAS, PENSAMENTOS E ESPECTATORIALIDADE	22
1.1 Estado da arte: as pesquisas que vieram antes e durante o "appcine"	23
1.2 As imagens em movimento: um breve parâmetro histórico	29
1.3 O cinema enquanto linguagem em transformação	39
1.4 As movimentações do espectador	46
CAPÍTULO II - AFINAL, O QUE É O "APPCINE"?	57
2.1 Os conceitos-base do "appcine"	58
2.2 Delimitações do "appcine"	66
2.3 "Appcine" como ferramenta analítica	67
CAPÍTULO III - "APPCINE": A INTERFACE COMO CINEMA	71
3.1 A linguagem mediada por interfaces computacionais	71
3.2 <i>Host</i> : uma narrativa construída a partir da interface do Zoom	75
3.3 <i>Spree</i> : múltiplos aplicativos, interfaces e dispositivos	84
CAPÍTULO IV - "APPCINE": A LINGUAGEM CONDICIONADA PELA LÓGICA DOS APLICATIVOS	92
4.1 Micronarrativas: aplicativos e redes sociais	92
4.2 <i>Life Vertically</i> e <i>Princesse Moderne</i> : cinema e aplicativo	97
CAPÍTULO V - "APPCINE" GENERATIVO: UMA RAMIFICAÇÃO DO TERMO	107
5.1 Cinema e IAG	107
5.2 A linguagem mediada por IAG	111
CAPÍTULO VI - UMA NOVA ABA: A PRÁTICA COMO RECURSO DEMONSTRATIVO	116
6.1 <i>Acorda-me</i> : um curta que utiliza filtros do Instagram	117
CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
REFERÊNCIAS	127
FILMOGRAFIA	133
APÊNDICES	135

INTRODUÇÃO

“Tudo é movimento à nossa volta, no desconhecido das coisas, nos fatos perceptíveis e não perceptíveis.”
Germaine Dulac, 1924.

A presente pesquisa nasce de inquietações que acompanham minha trajetória acadêmica e minha prática como realizador audiovisual. Ao longo dessa trajetória, diferentes investigações se voltaram para as transformações das experiências audiovisuais contemporâneas sob diversas perspectivas. Na Graduação em Comunicação Social: Habilitação em Publicidade e Propaganda, o interesse concentrou-se nas mudanças dos modos de consumo promovidas pelos serviços de *streaming*, discutindo processos de convergência midiática e novas formas de espetatorialidade. Posteriormente, na Especialização em Intermídias Visuais - Cinema, a atenção deslocou-se para as potencialidades poéticas do documentário, materializadas no projeto *Ventania: histórias além do vento*, dedicado à escuta e à representação de narrativas do cotidiano captadas com dispositivos não tradicionais. No Mestrado em Comunicação e Linguagens, a investigação voltou-se para a experiência cinematográfica mediada pela interatividade, explorando as fronteiras entre o cinema e suas formas interativas, que originou o livro *Além da narrativa ou a narrativa que vai além? O cinema como experiência interativa*. Embora distintas, essas pesquisas compartilham uma mesma inquietação: compreender de que maneira as tecnológicas reconfiguram as formas de produzir, circular e experienciar as imagens em movimento. Esta tese representa o desdobramento desse percurso investigativo ao deslocar a questão para o próprio conceito de cinema.

Da idéia de cinema ao cinematógrafo; do analógico ao digital; da câmera fixa a dissolução do dispositivo; do real à reimaginação de realidades, é possível apontar para inúmeros conceitos, contextos, técnicas e tecnologias em que a linguagem cinematográfica absorve e é absorvida. Historicamente, o cinema constituiu-se como linguagem ao longo de suas primeiras décadas. Aquilo que inicialmente se apresentava como experimentação de um novo dispositivo técnico, voltado à exploração das possibilidades de registro e reprodução de imagens em movimento, gradualmente incorporou procedimentos capazes de organizar essas imagens seguindo princípios narrativos, estéticos e expressivos. A montagem, o enquadramento, o movimento de câmera, o ritmo, as relações entre espaço e tempo e os procedimentos de produção e pós-produção passaram, assim, a constituir elementos fundamentais da linguagem cinematográfica.

Nesse processo, a relação entre cinema e realidade também deixou de ser compreendida exclusivamente como uma relação de registro. Maya Deren (2012) questiona a idéia de que a principal função do cinema seria simplesmente registrar fotograficamente o mundo real. Para a autora, o cinema possui possibilidades expressivas próprias, capazes de reorganizar e transformar aquilo que é registrado. A câmera registra uma realidade, mas os procedimentos cinematográficos podem fragmentá-la, reorganizá-la, deslocá-la temporal e espacialmente e, desse modo, produzir uma nova experiência. O cinema, portanto, não se limita à reprodução do real, constitui-se também como uma forma de transformação criativa da realidade por meio dos recursos específicos de sua linguagem.

Essa compreensão aproxima-se da perspectiva de André Bazin (2018), para quem a identidade do cinema não deve ser compreendida a partir de uma concepção purista ou isolada, mas em relação às técnicas e ao diálogo estabelecido com outras formas artísticas e modos de representação. Tal perspectiva converge com os apontamentos de Francesco Casetti (2015), para quem o cinema não desaparece quando deixa a sala escura, mas se realocaliza em diferentes dispositivos, espaços e contextos de recepção. Dessa maneira, a transformação do cinema não implica necessariamente seu desaparecimento, mas pode envolver a reorganização das condições nas quais as imagens são produzidas e experimentadas.

Para André Gaudreault e Philippe Marion (2015), o cinema resulta de sucessivas reconfigurações midiáticas e culturais. Seu surgimento não decorre de uma invenção isolada, mas da convergência histórica entre dispositivos técnicos, práticas espetaculares e formas de representação que, ao longo do tempo, contribuíram para sua constituição como mídia. Essa perspectiva permite compreender o cinema como uma forma cultural em permanente modificação, cuja identidade se constrói por meio da incorporação, adaptação e reorganização de diferentes tecnologias e práticas criativas.

No contexto contemporâneo, essa dinâmica pode ser observada na multiplicidade de formas de criação e circulação de narrativas audiovisuais mediadas por redes sociais, aplicativos, interfaces, algoritmos, *softwares* e sistemas de Inteligência Artificial Generativa (IAG). Esses ambientes não apenas ampliam as possibilidades técnicas de produção e distribuição das imagens em movimento, mas também introduzem novas formas de organização narrativa, visual e interativa. A partir disso, torna-se necessário investigar em que medida tais transformações representam apenas novas formas de utilização dos dispositivos existentes ou se configuram como alterações nas próprias condições de produção da linguagem cinematográfica.

Nesse contexto, de tensão da linguagem a partir dos dispositivos tecnológicos contemporâneos, situa-se o *corpus* desta pesquisa, que pode ser compreendido em dois eixos:

I) **a linguagem mediada por interfaces computacionais**, como os filmes *Host* (2020) e *Spree* (2020), que permitem discutir outras formas de produção e montagem cinematográfica em ambientes computacionais a partir da tela do *software* e ambientes digitais, destacando a interface como elemento que determina o enquadramento, organiza e interfere a narrativa, funciona como espaço diegético e estabelece a montagem. As obras que constituem este eixo são construídas a partir da tela do computador, utilizando abas da internet, navegador, chamadas de vídeos, arquivos, chats, notificações ou utilizando plataformas únicas para sua concepção, explorando as possibilidades de captura de tela como principal forma de produção das imagens em movimento ou utilizando-se de ecossistemas de *softwares*;

II) **a linguagem condicionada pela lógica de aplicativos**, como em *Princesse Moderne* (2022) e *Life Vertically* (2024), que exploram as redes sociais, plataformas e suportes digitais na produção de imagens em movimento. Nesse contexto, os aplicativos não são apenas representados ou utilizados como espaços narrativos, mas suas operações, recursos, limitações e lógicas passam a participar ativamente da construção da obra. A produção audiovisual pode ser condicionada, por exemplo, pelos filtros disponíveis em cada aplicativo, pelos formatos e proporções de imagem, pelos limites de duração, pela incorporação de textos, emojis e elementos gráficos, bem como pela utilização de efeitos e ferramentas nativas. Dessa forma, os recursos do aplicativo deixam de funcionar apenas como ferramentas auxiliares e passam a interferir na organização visual, narrativa e temporal da obra, estabelecendo condições específicas para sua produção e, conseqüentemente, para sua experiência e circulação.

Em resumo, no primeiro eixo, a interface constitui predominantemente uma forma de organização narrativa e visual; no segundo, a lógica operacional do aplicativo passa a constituir uma condição de produção da própria linguagem audiovisual. Portanto, o conceito de "appcine" que proponho nesta pesquisa busca designar uma configuração específica do cinema contemporâneo, marcada pela incorporação das lógicas, operações e possibilidades dos ambientes digitais aos processos de produção. Nesse sentido, não é meu objetivo apenas designar narrativas realizadas por meio de aplicativos, mas identificar formas de produção cinematográfica nas quais as lógicas dos ambientes digitais passam a integrar o próprio dispositivo cinematográfico e a interferir na constituição da linguagem da obra. Assim como o cinematógrafo reorganizou práticas visuais e técnicas anteriores e contribuiu para configurar

uma nova etapa na história das imagens em movimento, meu argumento é que os aplicativos representam uma nova inflexão nas formas contemporâneas de produção e experiência audiovisual, cujas implicações estéticas, narrativas e conceituais ainda demandam investigação sistemática.

Além da análise das narrativas nos eixos propostos (*software* e aplicativos), localizando o estudo em uma pesquisa qualitativa, também realizei um questionário online com 149 respostas a fim de compreender o consumo contemporâneo de cinema. Neste questionário, que foi disponibilizado em redes sociais digitais, o intuito foi localizar espectadores brasileiros que consomem cinema de múltiplas formas, de diferentes regiões e idades, servindo assim, como uma contextualização quantitativa da espectralidade contemporânea, principalmente em um contexto de "appcine". O questionário não tem a finalidade de validar o conceito de "appcine", mas de caracterizar os hábitos contemporâneos de consumo audiovisual, oferecendo um contexto empírico para compreender o deslocamento da experiência cinematográfica para ambientes mediados por aplicativos.

Em meu entendimento, a linguagem cinematográfica não pode ser separada da técnica e da teoria, expondo assim que a tecnologia empregada na formulação das imagens é tão importante quanto o pensamento em que elas são produzidas, em contexto histórico, político e social. Portanto, parte-se da idéia de dialogismo de Mikhail Bakhtin (2010), para criar um diálogo entre autores de diferentes pensamentos e épocas de estudos. Para Bakhtin, nenhum enunciado existe de forma isolada: todo discurso dialoga com discursos anteriores e antecipa respostas futuras. Assim, o sentido não está apenas no texto, mas nas relações que ele estabelece com outros textos, vozes e contextos sociais. Da mesma forma, a dialética de Hans-Georg Gadamer (1999) faz sentido ao ser utilizada, na idéia da "fusão de horizontes", sendo que horizonte é o âmbito de visão existente desde um ponto determinado da história, ou seja, o resultado dialético do contraste entre o passado e o presente, considerando que esta pesquisa se concentra na produção atual com dispositivos e aplicativos dentro de uma linguagem artística já consolidada.

Nesse sentido, os eixos que compõem o *corpus* de estudo dialogam com a idéia de cinema oriunda do chamado "primeiro cinema", onde as imagens em movimento eram criadas a partir das experimentações das tecnologias disponíveis e nos contextos sociais em que os produtores se localizavam. Antes, as imagens retratavam o cotidiano e exploravam a imaginação com efeitos rudimentares, e no contexto atual, as imagens são produzidas também a partir das experimentações da tecnologia, especialmente do *software*, aplicativos e ambientes online e, por vezes, explorando temáticas do cotidiano dos seus realizadores.

Produções do cinema industrial contemporâneo podem ser identificadas nas fronteiras entre espetáculo, consumo e conflito. Desde os anos 1980, a consolidação do modelo *blockbuster* transformou não apenas o funcionamento econômico da indústria, mas também a organização visual da experiência cinematográfica. Como observa Thomas Schatz (1993), essa lógica inaugura uma fase marcada pela convergência entre espetáculo e consumo. David Bordwell (2019), por sua vez, enfatiza que, mais do que uma estratégia comercial, esse modelo institui uma forma narrativa própria, sustentada pela causalidade clássica e pela intensidade sensorial. Nesse sentido, as produções por aplicativos correm no sentido contrário. Em geral, caracterizadas por estruturas de produção de menor orçamento e por formas alternativas de realização e circulação, essas obras não se encontram necessariamente vinculadas à lógica econômica e estética do *blockbuster*, mas às dinâmicas operacionais e algorítmicas das plataformas digitais.

Lev Manovich afirma que o *software* se tornou a principal camada cultural da sociedade contemporânea, reorganizando as formas de produção, circulação e consumo das mídias (Manovich, 2013). A partir dessa perspectiva, observa-se que as experimentações realizadas com tecnologias digitais têm evidenciado o papel central das interfaces na construção das narrativas audiovisuais, nos processos de montagem e no consumo. Como destaca Carlos Alberto Scolari, “a interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor” (Scolari, 2018, p. 226). Dessa forma, a interface deixa de ser apenas um elemento técnico de interação para assumir uma função estruturante na experiência estética e narrativa das obras audiovisuais contemporâneas. Nesses ambientes, a produção é condicionada pelas possibilidades e limitações inscritas nas interfaces dos aplicativos, que orientam tanto os modos de produção quanto às formas de recepção. Embora existam estudos consolidados sobre cinema digital, plataformas e interfaces, ainda são escassas as investigações que analisam conjuntamente obras produzidas e estruturadas por aplicativos como uma possível reconfiguração da linguagem cinematográfica.

Situando-se neste contexto, e diante de análises dos eixos propostos, os filmes analisados configuram o que pode ser interpretado como “appcine”: uma configuração contemporânea do cinema em que os aplicativos passam a participar ativamente da produção. Nessa perspectiva, a linguagem cinematográfica é condicionada pelas lógicas do *software* (Manovich, 2013), pelas interfaces (Scolari, 2018; e Galloway, 2012), pelas plataformas (Van Dijck, 2018) e pelos processos de reconfiguração midiática (Gaudreault e Marion, 2015).

Esses conteúdos computacionais e de dispositivos nos levam para além da sala escura, ofertando outras formas de vivenciar as imagens em movimento. Sendo assim, o debate sobre

produção, montagem e exibição desses conteúdos deve ser aprofundado para entender outras perspectivas desse “novo cinema” ou dessa “transformação da linguagem”.

Portanto, o estudo desta tese problematiza até onde é possível entender as narrativas produzidas e consumidas através de aplicativos, redes sociais e plataformas digitais como filmes e como cinema. De que modo essas narrativas se distanciam (ou se aproximam) da narrativa clássica cinematográfica em termos de produção e teoria? Como algoritmos, interfaces e plataformas digitais reconfiguram as formas contemporâneas de produção, circulação e recepção cinematográfica?

Compreender de que modo computadores, *smartphones*, aplicativos, plataformas digitais e sistemas baseados em Inteligência Artificial participam da contínua reconfiguração da linguagem cinematográfica torna-se fundamental para entender o presente e futuro da linguagem. Contudo, como a linguagem cinematográfica se transforma quando o dispositivo muda?

Responder a essas questões exige um deslocamento histórico. Antes de investigar as configurações contemporâneas da linguagem cinematográfica, torna-se necessário compreender como o próprio conceito de cinema foi constituído e continuamente redefinido ao longo de sua história. Afinal, se os dispositivos atuais parecem desafiar as fronteiras do cinema, é porque essas fronteiras jamais permaneceram estáveis. A história do cinema revela um processo permanente de transformações técnicas e estéticas no qual cada novo dispositivo reorganiza as formas da linguagem. É justamente essa hipótese que orienta o percurso desta pesquisa. Para compreendê-la, é necessário retornar ao momento em que a própria idéia de cinema começou a ser construída.

No princípio cinematográfico predominavam produções de curta duração, condicionadas pelas limitações técnicas dos equipamentos e da película, bem como pelo caráter experimental do novo meio. As primeiras imagens em movimento concentravam-se sobretudo no registro de acontecimentos cotidianos, de pessoas, paisagens e atividades urbanas, embora algumas experiências já explorassem a encenação e a construção de pequenas narrativas. Portanto, o artista explorava ao máximo as possibilidades da tecnologia disponível para criar imagens, o que pode se assemelhar com a construção da imagem atualmente.

Convencionalmente, estabelece-se o dia 28 de dezembro de 1895 como o marco da primeira sessão pública comercial de cinema, realizada no subsolo do Grand Café, em Paris, em um contexto muito distinto das salas de exibição que se consolidaram nas décadas seguintes. Porém, o cinema antecede o cinematógrafo enquanto desejo humano de representar o movimento. As pinturas rupestres, com suas figuras sobrepostas de animais em deslocamento,

podem ser interpretadas como manifestações ancestrais desse impulso de animar a imagem. Para Edgar Morin (2014), o cinema atualiza uma necessidade imaginária profundamente enraizada na experiência humana. Muito antes da invenção do cinematógrafo, o ser humano já buscava projetar desejos, medos, memórias e fantasias em imagens capazes de prolongar simbolicamente a realidade. Ainda para Morin, o cinema surge, portanto, como a culminância técnica de um impulso antropológico anterior às máquinas: o desejo de animar as imagens, preservar presenças e produzir identificações entre o espectador e aquilo que vê. A imagem cinematográfica não inaugura essa necessidade, mas oferece-lhe um dispositivo capaz de intensificá-la por meio do movimento, que corrobora com o que André Bazin (2018) identifica na história da imagem: uma contínua busca pela preservação do real, compreendendo a fotografia e o cinema como etapas de um processo iniciado muito antes do advento das tecnologias modernas.

Jacques Aumont (1995) amplia essa perspectiva ao afirmar que a imagem possui uma historicidade própria, sendo continuamente transformada pelas condições técnicas, culturais e pelos modos de percepção de cada época. Assim, o cinema pode ser compreendido como um momento de reorganização de uma longa tradição de produção, circulação e experiência das imagens.

As transformações que marcaram o primeiro cinema não constituem um episódio isolado na história da linguagem cinematográfica. Ao longo do século XX, o cinema passou por sucessivas reconfigurações impulsionadas por avanços tecnológicos, mudanças nos modos de produção, novas formas de circulação das obras e diferentes experiências. A incorporação do som sincronizado, da cor, dos formatos panorâmicos, das câmeras portáteis, do vídeo analógico e, posteriormente, das tecnologias digitais não apenas ampliou os recursos expressivos do cinema, mas também redefiniu as possibilidades estéticas e narrativas da linguagem.

Exposto isso, é objetivo analisar produções audiovisuais realizadas em dispositivos digitais, especialmente computadores, *smartphones* e aplicativos, bem como obras que incorporam lógicas das redes sociais em sua estrutura narrativa formal, assim como produções que utilizam IAG para gerar imagens. Busca-se identificar continuidades e deslocamentos em relação às práticas cinematográficas tradicionais.

Como objetivos específicos da pesquisa, aponto:

- A. **Analisar a construção da narrativa e montagem** em produções de computador e aplicativos que utilizam da interface como elemento central da concepção da obra;

- B. **Apresentar o neologismo "appcine"** como conceito descritivo de obras que utilizam, essencialmente, aplicativos e interfaces em sua concepção;
- C. **Aplicar o conceito de "appcine"** como ferramenta de leitura das narrativas selecionadas;
- D. **Compreender a formulação das imagens em movimento em um contexto de "appcine" através de percepções práticas a partir do estudo.**

Em diálogo com Ismail Xavier (2005), Aumont (1995) e Bordwell e Thompson (2019), o filme é compreendido como uma estrutura dinâmica de produção de significados, constituída pela articulação entre diferentes elementos da linguagem cinematográfica. A partir dessa perspectiva, esta tese assume como eixo metodológico a compreensão do cinema enquanto linguagem em constante transformação, na qual imagem, técnica e tecnologia se articulam de maneira indissociável na construção da experiência e da produção de sentido.

A incorporação de novos dispositivos de captação e de novas formas de exibição desafia definições historicamente consolidadas acerca do cinema e de sua linguagem: filmes realizados integralmente por *smartphones*, obras produzidas em computadores ou estruturadas a partir de interfaces digitais e narrativas concebidas em aplicativos tensionam categorias tradicionais como tela, enquadramento, montagem, espectralidade e dispositivo cinematográfico. Diante desse cenário, torna-se pertinente indagar se essas produções representam apenas novas ferramentas para a realização cinematográfica ou se configuram uma transformação mais ampla da própria linguagem do cinema. Investigar o "appcine" não significa somente, de forma simplista, perguntar se essas produções ainda pertencem ao cinema, mas compreender de que maneira elas participam da contínua transformação histórica da linguagem cinematográfica.

André Parente (2007) descreve que o cinema possui três dimensões diferentes: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa, dimensões essas que encontramos em um campo de atualização (ou desconstrução), onde há um distanciamento, de certa forma, do modo clássico de pensar e produzir o cinema. Essa atualização deve-se muito ao surgimento de novas possibilidades através das novas mídias e tecnologias.

Para Peter Weibel "[...] as novas mídias não foram apenas um novo ramo na árvore da arte, mas na verdade transformaram a própria árvore da arte" (Online, 2012), construindo um ambiente o qual o autor descreve como "condição pós-mídia", onde todas as diferentes mídias influenciam umas às outras. Ou seja, a "condição pós-mídia" produz possibilidades de intertextualidades entre as narrativas e tecnologias, na qual a interação entre as diversas artes e mídias em um mesmo conteúdo se torna mais presente e possível. Portanto, nesta pesquisa, este

pensamento é expandido, no qual é possível identificar que as redes sociais, algoritmos e plataformas digitais também transformaram a árvore da arte.

Manovich (2001), em seu ensaio sobre a estética pós-mídia, sugere que a história da arte e a prática da arte devem ser atualizadas através dos novos paradigmas desenvolvidos pelas mídias digitais, considerando as especificidades de *software*. Weibel (2012), assim como Manovich, afirma que hoje não há mídias dominantes, uma vez que todas elas estão dialogando umas com as outras, asserção que corrobora com a convergência das mídias proposta por Henry Jenkins (2009), que sugere que “[...] a convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação” (p. 42). Apesar desses autores terem conceitualizado esses termos na primeira década deste século, olhar para teorias e artefatos do passado (distante ou recente) está longe de ser algo obsoleto, mas próximo de enxergar novas possibilidades para o presente.

A partir desse referencial, desenvolve-se uma análise histórico-comparativa entre as configurações do primeiro cinema e as produções audiovisuais contemporâneas. Não se trata de estabelecer uma equivalência entre contextos históricos distintos, mas de identificar aproximações relativas às formas de produção, circulação, exibição e experiência das imagens em movimento para entender o "appcine". Dessa forma, a pesquisa articula procedimentos de análise fílmica, história do cinema e estudos sobre meios digitais, através de uma abordagem mista.

Portanto, o texto que segue é dividido em seis capítulos que nos levam para diferentes tecnologias e formas de narrar histórias do século XIX, do século XX ao século presente. Um apanhado histórico do início das imagens em movimento até a produção de imagens a partir de *softwares* e aplicativos a fim de entender a concepção da imagem cinematográfica nos atravessamentos tecnológicos e a concepção do termo "appcine" para descrever narrativas contemporâneas. A presente pesquisa não utiliza ferramentas de IA para sua concepção, mas foi utilizado a Oreate.AI para criação de uma imagem representativa das respostas obtidas no questionário.

O primeiro capítulo aborda o conceito de cinema, apontando as principais evoluções da linguagem cinematográfica e também relacionando-o com a prática de cinema, entendendo o estado da arte da pesquisa em termos de tecnologias, espectadorialidade e pensamentos, assim como as camadas da sétima arte. Neste mesmo capítulo, encontram-se dados levantados pela aplicação do questionário para entender aspectos do espectador contemporâneo.

No segundo capítulo, aborda-se um conjunto de referências que constitui o terreno conceitual que possibilita a formulação do termo "appcine" e delimita os princípios que

orientam sua construção, assim como apresenta o "appcine" como uma ferramenta de leitura analítica dessas produções.

No terceiro capítulo, concentram-se as análises do primeiro eixo do *corpus* selecionado: a linguagem mediada por interfaces computacionais. Aqui, entramos em contato com as obras selecionadas e suas análises, essencialmente das produções *Host* (2020) e *Spree* (2020). Já no quarto capítulo, estão as análises do segundo eixo do *corpus*: a linguagem condicionada pela lógica dos aplicativos, apontando para algumas obras que descrevem o contexto, especialmente as análises de *Princesse Moderne* (2022) e *Life Vertically* (2023).

O quinto capítulo desta pesquisa apresenta desdobramentos do termo proposto como um "appcine" generativo, descrevendo as narrativas de IAG que circulam nas diferentes redes sociais. No sexto capítulo, está concentrado o relato da produção prática criada a partir deste estudo, um curta gravado através de um filtro do Instagram que simula o efeito de uma câmera super 8, intitulado de "Acorda-me". Essa produção foi realizada levando em conta as teorias aqui levantadas, especialmente o próprio conceito de "appcine".

Por último, são apresentadas as Considerações Finais que retomam o percurso, sintetizando as contribuições teóricas e metodológicas do "appcine", compilando os resultados encontrados e apresentando os principais movimentos criados, questionados e observados durante a presente pesquisa.

CAPÍTULO I - OS DIVERSOS CINEMAS: TECNOLOGIAS, PENSAMENTOS E ESPECTATORIALIDADE

*"O cinema é uma invenção sem futuro."
Louis Lumière, 1895.*

Todo começo pressupõe um movimento. Sendo assim, o próprio movimento constitui um dos eixos norteadores da discussão, funcionando como ponto de partida para estabelecer relações entre cinema, dispositivo, tecnologia e "apccine".

Portanto, o capítulo que abre a presente tese estabelece os caminhos teóricos e históricos da pesquisa, apresentando o percurso de constituição da linguagem cinematográfica e o arcabouço teórico que fundamenta a investigação, assim como a apresentação das pesquisas que estão localizadas no mesmo caminho de transformações da linguagem cinematográfica; e onde se situa o espectador em termos teóricos dentro dessas movimentações.

Nesse sentido, o capítulo possui caráter histórico e teórico, ao abordar diferentes tecnologias empregadas na produção cinematográfica e os pensamentos que acompanharam as modificações das imagens em movimento. A recuperação desse percurso parte da compreensão de que as formas contemporâneas de produção audiovisual não podem ser analisadas isoladamente de seus antecedentes técnicos, estéticos e culturais. Retomar as experiências e conceitos que antecederam o cinema e acompanharam sua construção como linguagem permite compreender como diferentes dispositivos e tecnologias participaram de suas sucessivas reconfigurações. A partir desse percurso, o capítulo busca construir elementos para discutir a questão central da pesquisa: como a linguagem cinematográfica se transforma quando o dispositivo muda?

O objetivo é estabelecer as bases necessárias para compreender de que modo a contemporaneidade dos ambientes digitais podem interferir nas condições de produção e organização da linguagem cinematográfica. O movimento que orienta este capítulo é, portanto, também um movimento de retorno e de avanço: retornar às transformações que constituíram o cinema para, a partir delas, observar o que se desloca quando seus dispositivos e ambientes de produção novamente se transformam.

1.1 Estado da arte: as pesquisas que vieram antes e durante o "appcine"

As transformações contemporâneas da linguagem cinematográfica têm ocupado posição central nos estudos de cinema e mídia nas últimas décadas. Nesse cenário, observa-se um deslocamento das investigações que, inicialmente, buscavam compreender os impactos das tecnologias digitais sobre a produção audiovisual para abordagens que passam a problematizar a própria redefinição do objeto cinema diante das novas ecologias midiáticas. Portanto, é fundamental entender os questionamentos que vieram antes e durante a proposição da presente pesquisa.

Para encontrar esses trabalhos realizei uma ampla procura no Google Acadêmico, Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES, repositórios de congressos como Socine e INTERCOM, plataformas como Web of Science, assim como livros lançados na última década e na vivência de inúmeros congressos e seminários que participei nos últimos anos, como AbCiber, AVANCA e ASAECA.

Primeiramente, iniciei com um recorte de pesquisas realizadas no final da década de 2010 até o presente momento, que estabelecesse alguns critérios de abordagens: história e teoria de cinema, estudos de cinema digital, *software studies* e estudos de plataformas e interfaces no contexto audiovisual, essencialmente com buscas de palavras-chave, tais como: *desktop film*; cinema e inteligência artificial; cinema e redes sociais e espetatorialidade contemporânea. Das centenas de trabalhos encontrados, parte desses não abordava a linguagem cinematográfica em convergência com outras mídias, sendo então excluídos dessa amostragem. Outro ponto de exclusão foram trabalhos direcionados ao estudo de recepção e gênero cinematográfico, o que não é o foco deste estudo.

A maior parte da produção científica concentra-se em quatro linhas: (1) marketing cinematográfico; (2) circulação e distribuição; (3) comportamento do espectador; e (4) plataformas digitais, o que não é necessariamente relevante para esta investigação. Ao analisar esse conjunto de pesquisas, observa-se que quase todas tratam as redes sociais como espaços de divulgação, recomendação, circulação ou influência sobre o consumo. Há muito menos estudos que investigam as redes sociais como ambientes de experiência cinematográfica, nos quais a própria linguagem do cinema é transformada por interfaces, algoritmos e ferramentas de criação.

Após a leitura detalhada de grande parte das produções, encontrei pesquisas que dialogam com a atual investigação, oferecendo um parâmetro contextual pertinente para a

construção dos procedimentos que delimitam quais caminhos podem a serem explorados. Temáticas como análises de *desktop films*, utilização da IAG para criação e novas possibilidades de criar narrativas através das redes sociais digitais foram os tópicos mais relevantes para este texto.

Em sua tese de Doutorado, *Fenomenologia do Videochat: imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo* (2016), Alex Damasceno analisa o *videochat* como fenômeno de produção de imagens técnicas, tema que o autor desdobra para outros artigos como em *Screenlife e a Audiovisualização do Software: Uma Análise do Filme Amizade Desfeita*, de 2020; e em *A narrativa screenlife: tempo e focalização em filmes ambientados em telas de computador*, de 2024, onde aponta o *screenlife* ou *desktop film* como uma nova experiência cinematográfica, sendo possível entender a interface como um elemento na concepção da narrativa. Em sua tese, os aplicativos de vídeo-chamada não aparecem como possibilitadores de uma produção cinematográfica, porém, nos artigos posteriores do autor, essa questão aparece com maior visibilidade. É nesse ponto que a pesquisa de Damasceno estabelece uma importante aproximação com a presente investigação: o autor evidencia que a transformação dos dispositivos e dos ambientes tecnológicos pode produzir transformações nas próprias condições de organização da linguagem audiovisual. Contudo, enquanto o *screenlife* se caracteriza pela ambientação da narrativa em telas de computador, o conceito de "appcine", aqui proposto, procura ampliar essa discussão para diferentes formas de produção e mediação da imagem em ambientes de aplicativos, considerando não apenas a tela como espaço narrativo, mas a própria interface e suas operações como elementos capazes de condicionar a montagem, a narrativa, a captura e a circulação das imagens.

Este pensamento também está presente na pesquisa de Jing Yang, principalmente no artigo *Media Evolution, "Double-edged Sword" Technology and Active Spectatorship: investigating "Desktop Film" from media ecology perspective*, de 2020. A autora discute a evolução do cinema a partir da ecologia da mídia, coexistência e convergência com outros meios. Para a autora, o *desktop film* modifica a relação tradicional entre espectador e obra, favorecendo uma experiência na qual o público assume uma posição mais ativa e autônoma. A tela deixa, portanto, de funcionar exclusivamente como superfície de projeção e passa a constituir um ambiente de interação e exploração. O espectador não apenas acompanha uma sequência de imagens previamente organizada, mas pode ser levado a observar diferentes janelas, acompanhar múltiplos elementos simultaneamente e interpretar as informações disponibilizadas pela própria interface. Yang pautou o seu texto analisando a ecologia da mídia

e a interação cognitiva do espectador com interfaces já conhecidas no seu cotidiano pelo uso do computador.

Os *desktop films* também constituem objeto de investigação para Minchol Cha e Sanghoon Lee, no artigo *Desktop Documentary & Database Narrative*, publicado em 2018. Ao analisarem as formas documentais produzidas a partir da interface computacional, os autores propõem um deslocamento conceitual da tradicional *mise-en-scène* para aquilo que denominam *mise-en-interface*. A noção procura evidenciar que, nesses filmes, a organização da imagem não se estabelece exclusivamente a partir da disposição dos elementos diante da câmera, mas também pela organização dos elementos no interior da interface do *software*. Janelas, arquivos, pastas, barras de navegação, cursores e demais componentes da tela deixam de constituir apenas o ambiente no qual a narrativa se desenvolve e passam a participar de sua própria construção. A interface, nesse sentido, assume uma função semelhante àquela historicamente desempenhada pela *mise-en-scène*: organizar e articular os elementos que compõem a experiência visual. Este pensamento se aproxima da tese de Paulo Roberto Munhoz, de 2018, onde o autor sugere o termo *mise-en-technologie*, no qual a tecnologia induz a novas linguagens, ou a busca de uma nova linguagem sugere uma nova tecnologia. Se a *mise-en-interface* desloca a organização da cena para o espaço operacional e visual da interface, a *mise-en-technologie* amplia essa discussão para a própria relação entre tecnologia e linguagem, compreendendo que as novas tecnologias podem induzir a novas formas de expressão, assim como a busca por novas linguagens pode impulsionar o desenvolvimento de outras configurações tecnológicas. Nesse sentido, os conceitos não são sinônimos, mas podem ser compreendidos como movimentos complementares de um mesmo processo de transformação.

Essa compreensão encontra aproximação com a pesquisa de Pedro Noel Doreste, *Death and the Diagonal Display: Cinema's Planned Obsolescence in the Screen-Captured Image*, de 2016. Ao discutir o que denomina *screen-captured cinema*, o autor questiona a permanência de uma concepção de cinema vinculada à captura fotográfica realizada por uma câmera como condição necessária para a produção da imagem cinematográfica. A captura de tela desloca essa relação ao possibilitar que a própria superfície computacional se torne matéria da imagem. O cinema, nesse contexto, não depende necessariamente da câmera como dispositivo intermediário entre o mundo e a imagem: a tela, o *software* e suas operações podem constituir o próprio espaço de produção e inscrição da imagem cinematográfica. O autor identifica uma idéia obsoleta de preservar o cinema como uma linguagem apenas capturada por uma câmera, sugerindo assim que uma narrativa cinematográfica pode surgir na captura da tela do computador. Carmem Martins Coelho, em *O Documentário na era digital: um estudo sobre os*

filmes de desktop, de 2026, sustenta que as novas tecnologias sugerem evoluções na cultura visual contemporânea, especialmente no filme-ensaio e no documentário. Pontuando, também, que a imagem através do *desktop film* não se limita a um gênero cinematográfico específico.

Essas pesquisas sobre *desktop film* (filmes de computador) são relevantes para pensar o termo "appcine", pois caminham no mesmo sentido de uma linguagem que se desconfigura em um contexto de convergência. Porém, o neologismo "appcine" não pretende fazer uma substituição dos termos *desktop film*, *screenlife* ou *desktop documentary*, mas sim propor uma evolução na concepção analítica dessas produções. Os trabalhos que englobam filmes de computador apresentam uma análise profunda das possibilidades de produção, sobretudo sobre a arqueologia da mídia. Porém, essas narrativas acabam obsoletas visto que a própria interface e *software* mudam o tempo todo. Portanto, o "appcine" não se resume a uma idéia fixa de filmes construídos na captura integral da tela do computador, mas acompanha a evolução da própria interface e do espectador. Se o *desktop film* demonstra que uma narrativa cinematográfica pode ser construída a partir da captura e organização de uma tela, o "appcine" parte de uma questão ainda mais ampla: o que acontece quando as próprias operações do aplicativo — e não apenas a tela por ele produzida — passam a determinar as condições de produção, organização e circulação da imagem cinematográfica?

Na tese *AI Film Aesthetics: A Construction of a New Media Identity for AI Films*, Priya Parikh (2019) elabora uma interessante discussão: a autoria em filmes escritos em colaboração entre roteiristas e IA. No texto, a autora discute sobre as possibilidades de um cinema criado por algoritmos. Apesar de uma discussão muito pertinente, o texto se relaciona com uma IA que aos olhos de 2026 parece muito distante, visto que as possibilidades e as plataformas evoluíram muito. Porém, este pensamento é atualizado no trabalho de Ana Paula Nunes Alves (2025) em *A visão a partir de todos os lugares: expansão humano-tecnológica com IA & Cine-algoritmo*. A autora analisa a produção de imagens em diferentes plataformas de IA culminando na terminologia *cine-algoritmo*, onde as imagens em movimento se distanciam da concepção clássica. Neste mesmo caminho, o artigo *Roteiros como prompts: uma exploração de pré-visualização de cenas de Titanic com ferramentas de Inteligência Artificial* (2025), de Taís de Barros e Roberto Tietzmann, investiga a reprodução de cenas do filme *Titanic* (1997) em diferentes plataformas de IAG. Os autores observaram inúmeras divergências entre as imagens geradas, porém possibilitando colocar as plataformas como ferramentas relevantes para a pré-visualização de um roteiro. Contudo, as três pesquisas se relacionam ativamente com a presente investigação, apontando que a escolha da plataforma/aplicativo de IA pode alterar

significativamente o resultado das imagens, ou seja, aproximando-se ao um contexto de "appcine", onde o aplicativo determina as limitações e as construções imagéticas.

Outros trabalhos são pertinentes para a presente pesquisa, como o de João Mesquita, em *Usos da IA no cinema expandido* (2024), em que o autor discute uma possibilidade de quebra de paradigma cinematográfico com a democratização da IA, o que para Robson Araújo em *IA e o cinema: olhares polêmicos* [2025] pode ser identificado como “senciência nas máquinas”, na idéia que uma máquina (IA) pode simular sentimentos humanos. Nesse contexto, essas pesquisas também são relevantes para o termo "appcine". As IAs nada mais são do que plataformas algoritmizadas de produção de imagem, texto ou sons, ou seja, a expansão de um *software*. Nesse sentido, também estão localizadas nos atravessamentos com aplicativos e interfaces, onde instala-se o "appcine".

Na tese *Hibridações de linguagens audiovisuais em “Eva Stories”*: uma abordagem rizomática, o autor João Paulo de Carvalho dos Reis Cunha (2025), investiga como *Eva Stories* (2019) constitui uma nova forma de linguagem audiovisual ao incorporar as especificidades do Instagram, sem simplesmente adaptar o cinema tradicional à plataforma. O argumento principal é que *Eva Stories* foi concebido para existir no Instagram. Isso significa que sua estrutura narrativa depende das características da rede social, ou seja, não é uma obra simplesmente publicada na rede, ela depende da rede para existir, o que conversa com o trabalho de Ariel Romualdo Pereira (2019), *O Instagram como nova plataforma de narrativas audiovisuais: o caso @eva.stories*, na qual o autor pontua novas formas audiovisuais em formatos curtos, verificando como os produtos audiovisuais têm se adaptado aos novos formatos de tela e narrativa, e com isso marca o desenvolvimento e as ramificações do cinema tradicional. *Eva Stories* utiliza de filtros, efeitos e textos nativos, *stories* e publicações no *feed* para conduzir uma narrativa, simulando assim, de forma audiovisual e fotográfica, o diário de Eva Heyman, uma adolescente judia que descreveu a perseguição e o contexto social que viveu em 1944. Estes trabalhos dialogam com o termo "appcine", onde todas as possibilidades do aplicativo determinam a montagem, narrativa, construção de imagens e experiência, assim imaginando como seria se Heyman tivesse um perfil no Instagram como diário, atualizando as noções de diário textual.

Na dissertação de Mestrado de Francisca Mortara Barrera San Martin, intitulada de *O TikTok para além dos vídeos de coreografias: uma análise de vídeos do TikTok à luz do conceito de cinema de atrações* (2024), a autora revela uma ampla variedade de possibilidades de criação em torno de efeitos e filtros do Tik Tok, ao que ela faz uma breve alusão ao “cinema de atrações”, que se aproxima do trabalho de Dominique Lemes Chagas, *Rastros do pós-*

humano na estética do audiovisual: do cinema ao TikTok (2023). Ambas as autoras situam as narrativas da rede social digital com enorme potência documental e dramática, explorando assim o Tik Tok como uma nova reconfiguração de formulações de imagens. Este pensamento também está presente no estudo de Vicente Gosciola *et. al* (2026), *Cinema tiktok: um estudo sobre a linguagem audiovisual no aplicativo*. Os autores apontam que a plataforma difunde técnicas de montagem consagradas, como corte seco, *jump cut* e cortes J e L, as quais fundamentam uma "linguagem tiktokgráfica".

Esses últimos trabalhos se relacionam diretamente com o termo "appcine". *Eva Stories*, por ser uma narrativa que respeita às características do aplicativo Instagram para o seu desenvolvimento, levando em conta as possibilidades dos filtros, algoritmos, formato e tempo em cada publicação, assim como as duas últimas pesquisas apontam para um contexto de produção de imagens em movimento dentro do Tik Tok, também respeitando as características únicas da plataforma.

A partir desse cenário, a presente pesquisa se insere em um campo ainda relativamente pouco explorado. Existe uma literatura consolidada dedicada ao cinema digital, às plataformas, aos *softwares* e às transformações tecnológicas da produção audiovisual. Entretanto, permanecem menos investigadas as situações em que os próprios aplicativos de criação e circulação audiovisual passam a atuar como mediadores da linguagem cinematográfica. É nesse intervalo que se estabelece a proposição do "appcine": uma forma de pensar o cinema a partir de imagens cuja produção é atravessada pela lógica das interfaces, pelas configurações algorítmicas, pelas possibilidades técnicas e pelas regras de funcionamento das plataformas. Nesse contexto, o aplicativo não constitui apenas uma ferramenta utilizada pelo realizador, mas participa da própria construção daquilo que pode ser enquadrado, montado, narrado e percebido como imagem em movimento. Ao mesmo tempo, essas imagens encontram espectadores submetidos a novos regimes de atenção, marcados pela velocidade, pela fragmentação e pela expectativa constante de atualização.

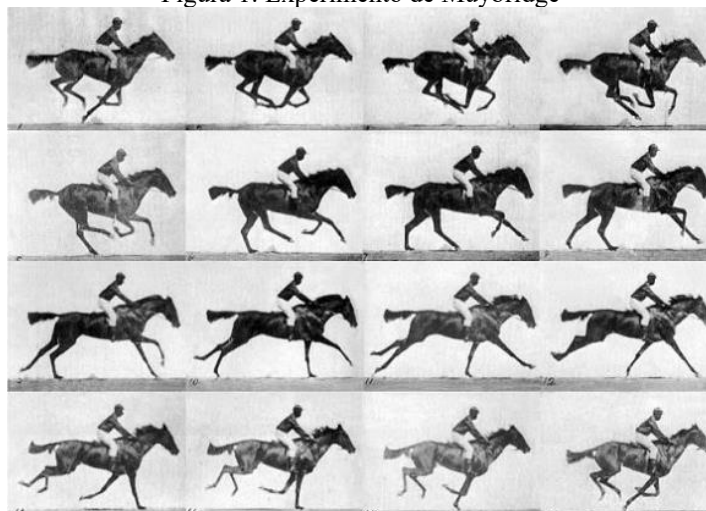
Dito isso, se faz necessário pensar na própria formulação da imagem e da narrativa. Se a ideia de cinema nasce antes mesmo dos aparatos tecnológicos, como a tecnologia proporcionou contarmos histórias, representar o real e o imaginário, consumir as imagens e a criar movimentações que transformam a linguagem?

1.2 As imagens em movimento: um breve parâmetro histórico

Como descrito no capítulo introdutório, a técnica de cinema não deve ser separada da teoria, considerando que ambas constroem a linguagem e a história cinematográfica. Nesse sentido, torna-se relevante compreender como as imagens em movimento eram e foram reorganizadas ao longo do tempo. É possível compreender que o desejo de cinema nasce antes mesmo do aparato cinematográfico, porém, é a tecnologia que oferece a forma ideal para a construção da linguagem.

A história das imagens em movimento mediadas por dispositivos tecnológicos antecede a sessão pública dos Irmãos Lumière. Em 1878, o fotógrafo inglês radicado nos Estados Unidos, Eadweard Muybridge, realizou o experimento *The Horse in Motion*, utilizando uma sequência de 24 câmeras para investigar se, durante o galope, um cavalo chegava a manter as quatro patas suspensas no ar. No ano seguinte, desenvolveu o zoopraxiscópio, que começou a ser utilizado publicamente em 1880, e projetava em rápida sucessão imagens desenhadas a partir dessas fotografias, produzindo a ilusão de movimento. O experimento de Muybridge é um marco importante para as imagens em movimento, mas ele não nasceu do absoluto nada. O trabalho teve forte inspiração no que Étienne-Jules Marey inventou. Marey, pesquisador dos movimentos dos animais, criou o Fuzil Fotográfico anos antes, que se parecia com uma espingarda, mas ao invés de balas disparava 12 fotos por segundo. Esses experimentos não objetivavam “fazer cinema” ou “construir narrativa”, porém a sequência fotográfica posteriormente adquiriu uma dimensão que ultrapassa a finalidade original do dispositivo.

Figura 1: Experimento de Muybridge



Fonte: *The Horse in Motion*, 1878

Em 1888, o inventor francês radicado na Inglaterra Louis Le Prince realizou o *Roundhay Garden Scene*, reconhecido como o filme mais antigo preservado, com pouco mais de dois segundos de duração, Le Prince registra os familiares em um jardim. No ano seguinte, William K. L. Dickson, colaborador de Thomas Edison, iniciou uma série de experimentos de captação de imagens em movimento, entre eles o *Monkeyshines* (1889), considerado um dos primeiros registros produzidos com o sistema que daria origem ao cinetógrafo¹. Em 1891, Dickson realizou o *Dickson Greeting* e o *Newark Athlete*, curtas de poucos segundos que demonstravam os avanços obtidos na captura fotográfica do movimento. Essas imagens não constituíam ainda o cinema em sua forma narrativa consolidada, mas já evidenciavam uma transformação fundamental: o movimento passava a ser capturado, fragmentado e posteriormente restituído por meio de um dispositivo técnico. A imagem deixava, assim, de registrar apenas um instante e começava a incorporar o tempo como dimensão de sua própria constituição. Thomas Edison, inventor da lâmpada elétrica, do microfone a carvão e do fonógrafo, também propôs o kinetoscope (ou cinetoscópio) que era uma caixa dotada de manivela e fonógrafo, onde um espectador por vez tinha acesso a cerca de 90 segundos de cenas. Ou seja, o consumo dessas imagens era individual e não coletivo como iríamos conhecer mais tarde.

Figura 2: Kinetoscope de Thomas Edison



Fonte: Arquivos Liège University

¹ Apesar de nomes muito similares, o cinetógrafo é um dispositivo diferente do cinematógrafo, dos Lumière. Enquanto o cinetógrafo funcionava como uma câmera, criado por Edison e Dickson, o cinematógrafo foi um aparelho que permitia filmar, revelar e projetar imagens de forma portátil.

Paralelamente, o francês Charles-Émile Reynaud inaugurou, em 1892, o *Théâtre Optique*, sistema que permitia projetar longas sequências de desenhos animados para o público. Essas imagens são as precursoras do cinema de animação e das primeiras exposições públicas de imagens animadas projetadas.

Em 1893, Dickson ampliou as possibilidades narrativas do novo meio com *Blacksmith Scene*, curta em que atores interpretavam ferreiros em uma encenação preparada especificamente para a câmera, evidenciando uma transição do simples registro documental e do real para a construção de situações ficcionais. Nos anos seguintes, realizou o *Dickson Experimental Sound Film*², uma das primeiras tentativas de sincronização entre imagem e som, além de *Fred Ott's Sneeze* (1894), considerado o primeiro filme registrado para fins de direitos autorais nos Estados Unidos.

Chega-se, então, a 1895, ano em que os Irmãos Lumière consolidaram o cinematógrafo por meio da realização da primeira sessão pública, em Paris³. O cinematógrafo foi um aparelho capaz de captar, copiar e projetar imagens em movimento sobre película fotossensível, reunindo em um único dispositivo funções que anteriormente se encontravam dispersas (Souza, 1998). Entre os filmes exibidos estava *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, registro da saída dos operários da fábrica da Família Lumière. Este curta representa um importante movimento para a concepção da linguagem cinematográfica. Embora *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* tenha se tornado o filme mais emblemático desse período, ele não integrou o programa da sessão inaugural, sendo exibido publicamente apenas algumas semanas depois. No mesmo ano, os irmãos produziram *L'Arroseur Arrosé*, o que pode ser considerado uma das primeiras narrativas ficcionais do cinema ao apresentar uma pequena situação cômica em que um garoto prega uma peça em um jardineiro ao interromper o fluxo de água de uma mangueira. A partir desse momento, as exposições de imagens em movimento difundiram-se rapidamente por diferentes países, tanto por meio do cinematógrafo quanto de outros sistemas concorrentes de projeção. No Brasil, a primeira exposição pública de cinema ocorreu em 8 de julho de 1896, no Rio de Janeiro, organizada pelo empresário Frederico Figner (Souza, 1998, p. 47).

Em 1896, Alice Guy-Blaché realizou *La Fée aux Choux*, obra considerada uma das primeiras ficções dirigidas por uma mulher e marco fundamental da consolidação da narrativa

² Retomando experimentos do laboratório de Edison que haviam sido abandonados. Edison havia conseguido, em 1887, colocar imagens em movimento através de um rolo perfurado, porém abandonou a ideia por entender que sem o som a sua invenção não teria interesse do público (Sabadin, 2018, p. 18).

³ Aqui vale uma ressalva: este não é um ponto comum em diferentes autores, enquanto Souza (1998) pontua que a primeira sessão aconteceu em Paris; Sabadin (2018) aponta que a primeira sessão aconteceu em Nova York com Dickson e Woodville Lathan com o panopticon, exibindo *Young Griffon versus Batting Charles Barnett*, uma luta de boxe em maio do mesmo ano. De qualquer maneira, 1895 marca o ano zero da história do cinema.

cinematográfica. Neste curta, é possível notar uma evolução na construção da imagem: o figurino, os objetos de cena e o contexto narrativo. Uma mulher retira os bebês de trás de cabeças de repolho, como se eles tivessem nascido ali, junto com os vegetais. No mesmo ano, Georges Méliès produziu *Le Manoir du Diable*, apontado como o primeiro filme de terror, no qual explora cenários artificiais, aparições, desaparecimentos e efeitos de substituição, revelando o potencial da montagem e dos truques cinematográficos para a construção do imaginário fantástico. Pouco depois, o espanhol Fructuós Gelabert realizou *Riña en un café* (1897), curta que amplia o desenvolvimento narrativo ao representar um conflito dramático entre personagens: dois homens discutem em um café após uma rápida conversa entre uma mulher e um dos homens, eles trocam empurrões e logo fazem as pazes. Este caso já eleva o potencial interpretativo que o espectador deve ter.

Figura 3: *La Fée aux Choux*



Fonte: *La Fée aux Choux*, 1896

No Brasil, as primeiras filmagens conhecidas foram realizadas em 1897 pelo italiano Vittorio Di Maio, a quem é tradicionalmente atribuída a realização do curta *Chegada do Trem em Petrópolis*, embora a autoria e a própria existência da obra sejam objeto de debate entre historiadores devido à ausência de cópias preservadas. Em 1898 surgiu *Something Good – Negro Kiss*, filme de William Selig que registra o beijo entre um casal negro e estabelece um contraponto histórico a *The Kiss* (1896), produzido por Edison. Nos dois casos, a câmera fixa captura beijos e abraços de um casal apaixonado. No mesmo ano, Méliès realizou *Un Homme de Têtes*, aprofundando suas experiências com múltiplas exposições e substituições de cena

para criar a ilusão de que sua própria cabeça se multiplicava, demonstrando que o cinema passava a explorar não apenas o registro da realidade, mas também as possibilidades de manipulação da imagem.

Nessa época, inúmeros dispositivos foram criados e reconfigurados para possibilitar a exibição dessas imagens: como o cinematógrafo dos Lumière, o cinetoscópio de Edison, o animatographo de Robert W. Paul, o bioscópio dos irmãos Skladanowsky e o omniógrafo utilizado por inúmeros exibidores itinerantes, como Figner. Portanto, o nascimento do cinema foi marcado por uma pluralidade de dispositivos concorrentes, e não apenas pelo cinematógrafo dos Lumière. Entre 1894 e 1897 coexistiram diversos aparelhos de captação e projeção de imagens em movimento, refletindo uma intensa competição tecnológica internacional antes da consolidação do cinematógrafo como padrão dominante.

Essas pesquisas desenvolveram-se paralelamente em diferentes países, especialmente na França, Estados Unidos, Reino Unido, Alemanha, Itália e, pouco depois, no Japão e no Brasil, evidenciando que o surgimento do cinema resultou de um processo internacional de experimentações técnicas, científicas e artísticas, e não de uma invenção isolada.

No início do século XX, surgem as principais narrativas de George Méliès, como o filme *Viagem à Lua* (1902). Este era o futuro do cinema em cerca de dez minutos: cenários grandiosos, figurinos e maquiagem expressivos e a capacidade de contar qualquer história. Passamos de pessoas caminhando por um quintal a sonhadores chegando à Lua e interagindo com a vida extraterrestre. No ano seguinte, Méliès cria *O Reino das Fadas* (1903), uma adaptação do conto *A Bela Adormecida*, explorando ainda mais as possibilidades de interpretação dramática, cortes, montagem e ritmo.

Enquanto a maioria dos cineastas utilizava o cinema como forma de documentação ou em uma série de experimentos, Méliès continuava a impulsionar o cinema como forma de arte e instrumento de narrativa. Com cores mais detalhadas, maior escala, efeitos e cenários mais grandiosos e uma duração mais longa (cerca de vinte minutos, dependendo da versão), *A Viagem Através do Impossível*, de 1904, representou um momento marcante para aquele que é, indiscutivelmente, o primeiro autor reconhecido do cinema. Neste momento, a cor no cinema surgia de forma rudimentar, pintando cada quadro da película.

Figura 4: As cores de *A Viagem Através do Impossível*



Fonte: *A Viagem Através do Impossível*, 1904

Até aqui, a própria história da captação e experiências em exibição da imagem cinematográfica demonstra que a idéia de cinema não pode ser reduzida ao surgimento de um aparelho ou a uma data específica. Sua constituição resulta de um longo processo histórico em que diferentes técnicas, dispositivos e formas de representação da imagem em movimento foram gradualmente articulados, produzindo aquilo que hoje reconhecemos como experiência cinematográfica. Tom Gunning (1986) denominaria, posteriormente, como o "cinema de atrações". Para o autor, esses filmes não buscavam prioritariamente contar histórias complexas, mas surpreender, exhibir o movimento, apresentar truques visuais e provocar o encantamento do espectador, ou seja, explorar ao máximo as possibilidades da tecnologia. Dessa forma, o "cinema de atrações" é caracterizado com planos fixos e curtos, enquadramentos abertos, exibição do espetáculo visual e pouca preocupação com continuidade narrativa, podendo ser entendido, segundo o autor, de 1895 a 1908.

Observando o primeiro cinema, é possível estabelecer que a linguagem cinematográfica foi uma construção ao longo do tempo, revelando artistas, filosofias e tecnologias que são profundamente essenciais para entender a formulação das imagens na passagem desses mais de 130 anos da sétima arte.

Nos anos posteriores tivemos outros aprofundamentos sobre a linguagem. É possível dizer que a partir de 1908 até 1920 o cinema passa por sua primeira reconfiguração histórica: a forma narrativa. Nesse período, nascem produções de D. W. Griffith, por exemplo, e os filmes começam a desenvolver elementos fundamentais, como: a montagem de continuidade, o plano

e contraplano, continuidade espacial e temporal e, também, a construção específica de personagens. A linguagem passa a privilegiar a imersão do espectador na narrativa⁴.

Nesse mesmo período, grandes estúdios de cinema começam a nascer, assim como a tecnologia de exibição aumenta gradualmente. Além das já grandiosas companhias européias como a Pathé Frères e Star Film, surgem nos Estados Unidos a FOX, a IMP/Universal, a United Artists e a Columbia, por exemplo. Alguns longa-metragens já existiam, mas em 1910 o formato se estabelece como predominante na indústria cinematográfica, abrindo espaço para outras configurações tecnológicas e narrativas. Hollywood ganha força e começa a ditar o jogo industrial do cinema mundial.

Na segunda década do século XX começam a surgir novos pensamentos e movimentos na arte cinematográfica, como o surrealismo⁵, o expressionismo alemão⁶ e o impressionismo francês⁷. Porém, a idéia mais marcante em relação ao cinema dessa época é a construção da montagem soviética por Sergei Eisenstein. A montagem soviética transformou profundamente a forma como o cinema compreende a edição. Sua influência pode ser percebida em filmes de ficção, documentários, publicidade, videocliques e produções contemporâneas, consolidando a montagem como um recurso narrativo capaz de dirigir a atenção do público, criar tensão, estabelecer ritmo e comunicar idéias complexas por meio da combinação de imagens.

No final da mesma década é possível localizar outra quebra de paradigma na linguagem: a inserção do som sincronizado. É importante ter em mente que anterior a isso o cinema já possuía som, porém de forma desincronizada, o chamado “cinema pré-sincrônico”. Isso inaugurou uma nova etapa na criação, com diálogos sincronizados, criação de trilha sonora dramática específica para cada momento da narrativa e o som começa a ser um elemento fundamental na construção do filme. A primeira experiência de projeção com som foi realizada pela Warner, com o longa *Don Juan* (1926), porém essa tecnologia só conseguiu ser realmente eficiente em 1927 com o *Cantor de Jazz* (Sabadin, 2018, p. 91).

⁴ Este recorte histórico de produções, dispositivos e exibições é uma junção de apontamentos históricos citados nos livros “Nossa história na Tela”, de Carlos Roberto de Souza (1998); “A história do cinema para quem tem pressa”, de Celso Sabadin (2018); e “Histoire du Cinema”, de Maurice Bardèche e Robert Brasillach (1964); assim como no texto “100 Filmes Importantes dos Primórdios”, de Andreas Babiolakis (2021), publicado no site filmsfatale.com.

⁵ Um marco do cinema surrealista é o curta de Salvador Dalí e Luis Buñuel, *O Cão Andaluz* (1929). O curta possui uma narrativa fragmentada e estabelece bases do surrealismo como proposta para a criação das imagens.

⁶ Movimento que surge na Alemanha como expressão da Primeira Guerra Mundial. Filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) e *Nosferatu* (1922) são obras primas desse movimento.

⁷ Movimento importante que também surge com a Primeira Guerra Mundial, na França. O objetivo era colocar o cinema, que até então era visto como uma expressão popular, como uma categoria de arte, explorando dramas psicológicos individuais que também eram questões sociais e coletivas.

Dando um salto na história, no fim da década de 1970, o cinema passa por outra transformação de sua linguagem: a quebra do paradigma com o digital. O cinema passou a experimentar uma nova transformação estrutural com a incorporação gradual das tecnologias digitais. Diferentemente das mudanças anteriores, que se concentravam em aspectos específicos da linguagem, como a introdução do som sincronizado ou da cor, a digitalização passou a atingir todas as etapas da cadeia cinematográfica. Os primeiros sistemas digitais foram empregados principalmente nos processos de pós-produção, possibilitando novas formas de edição, tratamento de imagem, composição de efeitos visuais e manipulação do material audiovisual. Embora a película permanecesse como principal suporte de captação e exibição durante esse período, a lógica digital começava a modificar significativamente os modos de produção cinematográfica.

Uma obra importante para este contexto e para esta pesquisa é o documentário de Wim Wenders, *Quarto 666* (1982). Na obra, diversos cineastas são convidados a responder, diante de uma câmera fixa, à pergunta: "O cinema é uma linguagem prestes a se perder, uma arte prestes a morrer?" As respostas revelam um período de incertezas diante da expansão da televisão, do vídeo magnético e das primeiras tecnologias digitais, percebidas por muitos como ameaças ao futuro da experiência cinematográfica. Vistas retrospectivamente, essas inquietações não anunciaram o desaparecimento do cinema, mas evidenciaram um novo processo de reconfiguração da linguagem, o que se assemelha bastante com o cenário atual. Entre as respostas no filme, estão falas otimistas e outras nem tanto em relação ao futuro da linguagem: para Ana Carolina, cineasta brasileira, no cinema digital "o autor desaparece e a linguagem e a pesquisa já não são tão interessantes assim. [...] o cinema eletrônico não me interessa, e acho que nem ao verdadeiro artista". Já para Michelangelo Antonioni as "mudanças tecnológicas, consequentemente do cinema, são inevitáveis, resta aos humanos se adaptarem a isso".

Com a chegada do vídeo, as possibilidades de produção são ampliadas, iniciando um novo capítulo na história cinematográfica com a edição eletrônica, novas texturas na imagem, a possibilidade de intersecção entre documentário, televisão e cinema, assim como maior democratização dos equipamentos de produção e consumo, com o surgimento do VHS. O VHS representou uma transformação profunda na experiência cinematográfica ao deslocar o consumo de filmes das salas de cinema para o ambiente doméstico. Arlindo Machado (1997) aponta que este momento introduz não somente outra lógica de produzir, mas especialmente de se relacionar com a imagem em movimento. Para o autor, a inserção das possibilidades do vídeo aponta para outras atualizações das linguagens, especialmente a fotografia e o cinema.

A digitalização altera praticamente todas as etapas do cinema, desde sua captação até a edição, com computação gráfica, efeitos visuais e, essencialmente, a distribuição. No final da década de 1990, temos o lançamento do DVD, que também altera por completo a relação do espectador com o filme. O DVD não foi apenas um suporte tecnológico mais avançado, ele transformou a relação do espectador com a obra cinematográfica ao facilitar uma experiência mais interativa e analítica. Os recursos de navegação por capítulos, múltiplas faixas de áudio, legendas e materiais complementares favoreceram novas formas de estudo, crítica e apreciação dos filmes. Além disso, o DVD consolidou a idéia do filme como um objeto de coleção e contribuiu para a preservação e circulação de obras restauradas, filmografias completas e edições especiais. Nesse sentido, ele representa uma etapa importante na evolução das tecnologias de distribuição audiovisual, situando-se entre a cultura do videocassete e o modelo contemporâneo de acesso sob demanda por *streaming*.

Já na década de 2010, presenciamos o *boom* dos serviços de *streaming* e das plataformas digitais mediadas pelo *software*, retornando ao pensamento de Manovich (2013), onde o *software* passa a constituir a principal camada cultural da produção audiovisual. Essa mudança não se restringe à substituição de um suporte tecnológico por outro. Conforme argumentam autores como Manovich (2013), Gaudreault e Marion (2015), a digitalização altera a própria natureza das imagens em movimento. Ao converter a imagem cinematográfica em dados numéricos, o cinema aproxima-se da lógica computacional, tornando-se passível de processamento, manipulação e circulação em diferentes plataformas e dispositivos. A imagem deixa de estar vinculada exclusivamente ao suporte fotoquímico e passa a integrar um ecossistema digital marcado pela convergência entre mídias, pela conectividade em rede e pela multiplicidade de telas.

A retomada desse percurso histórico não tem como objetivo reconstruir exhaustivamente as origens das imagens em movimento, mas evidenciar que sua história sempre foi marcada por sucessivas reconfigurações técnicas, estéticas e culturais. O momento compreendido entre o final do século XIX e o início do século XX revela um período em que diferentes dispositivos, suportes, formas de exibição e modelos narrativos coexistiam sem que houvesse uma definição estável do que seria o cinema. Esse cenário apresenta aproximações significativas com o contexto contemporâneo, em que celulares, computadores, aplicativos, plataformas digitais e novas formas de circulação das imagens recolocam em discussão os limites da linguagem cinematográfica. Assim, compreender o primeiro cinema não significa apenas investigar sua origem, mas reconhecer que os movimentos de transformação são constantes na história do cinema. É nesse contexto que se insere o conceito de "appcine", desenvolvido nesta pesquisa.

Da mesma forma que o primeiro cinema foi marcado pela coexistência de dispositivos, a transição do analógico para o digital inaugurou outro momento de instabilidade, em que as fronteiras do cinema voltaram a ser redefinidas. No contexto contemporâneo esses limites voltam a ser tencionados. Ao mesmo tempo, as salas de cinema passaram a coexistir com serviços de *streaming*, redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos, ampliando significativamente os espaços de circulação das obras audiovisuais. Enquanto a tela da sala de cinema se torna cada vez maior e imersiva, os dispositivos móveis vão ao sentido contrário, diminuindo telas e aumentando o ritmo de reprodução.

Portanto, essas tecnologias ao longo da história apontam para algumas quebras de paradigma da própria linguagem. Para Walter Benjamin (2019), um paradigma é uma maneira histórica de perceber e interpretar o mundo, que pode ser transformada pelas mudanças sociais, políticas e tecnológicas. Em *A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin argumenta que a fotografia e o cinema provocam uma mudança profunda no modo como a arte é percebida. O autor pontua que cópias ilimitadas da obra, a circulação em massa e a experiência coletiva e fragmentada apresenta outra aura em relação aos paradigmas criados historicamente, essencialmente ligada a idéia da tradição e ao ritual, na experiência contemplativa da obra e o encurtamento da distância entre obra e espectador. Neste sentido, é possível apontar a transformação do consumo, onde o cinema passa a ser consumido individualmente, replicado sem a necessidade da arquitetura da sala de cinema e deixando de ser somente contemplativo para disputar o olhar do espectador com outros dispositivos, como o celular e outros artefatos tecnológicos. Sendo assim, Benjamin (2019) aponta o cinema como uma tecnologia capaz de alterar o paradigma perceptivo da modernidade, substituindo a experiência aurática da arte tradicional por outra experiência, reproduzível e mediada pela técnica.

Para Thomas Kuhn (2013), um paradigma é o conjunto de pressupostos teóricos, métodos, valores e práticas compartilhados por uma comunidade científica, que orienta a produção do conhecimento até ser substituído por outro em uma revolução de pensamento e ciência. Nesse sentido, até aqui, é possível apontar para 4 transformações importantes do paradigma dentro da linguagem cinematográfica:

Tabela 1: Principais transformações da linguagem cinematográfica

Paradigma	Transformação principal
Cinema de atrações	Descoberta da imagem em movimento como espetáculo.
Cinema clássico	Consolidação da narrativa e da montagem de continuidade.

Cinema moderno	Crise da narrativa clássica e valorização da subjetividade.
Cinema digital	As infinitas possibilidades de criação e reprodução do vídeo.

Fonte: Produção do autor.

Portanto, o primeiro cinema consolidou a imagem em movimento como espetáculo, o cinema clássico organizou a narrativa, o cinema moderno problematizou essa narrativa e o cinema digital virtualizou os processos de produção. Atualmente, o cinema contemporâneo aponta para outra criação de imagens, narrativas e montagens, utilizando-se de *softwares*, interfaces e plataformas que deixam de operar apenas como meios técnicos para atuar como agentes ativos na construção da linguagem. Nesse contexto, a linguagem já não resulta exclusivamente das escolhas do realizador, mas emerge da interação entre sujeitos, dispositivos computacionais e ecossistemas algorítmicos. Porém, não é o bastante para dizer que há uma nova quebra de paradigma da linguagem, mas sim uma nova ramificação da própria linguagem. O "appcine", nesse sentido, não se apresenta como substituição do cinema que o antecede, mas como uma de suas derivações contemporâneas: uma possibilidade de criação em que a linguagem cinematográfica se expande para dentro das lógicas operacionais dos aplicativos.

Os novos contextos digitais deixam de atuar apenas como instrumentos técnicos para tornar-se elementos constitutivos da linguagem audiovisual, condicionando enquadramentos, temporalidades, modos de interação, estratégias narrativas e formas de circulação. Essas atualizações sugerem a necessidade de novos referenciais analíticos capazes de compreender uma configuração cinematográfica marcada pela centralidade das interfaces digitais.

1.3 O cinema enquanto linguagem em transformação

O cinema começou a ser reconhecido como uma linguagem própria gradualmente, nas primeiras décadas do século XX. No começo, no primeiro cinema, ele era visto principalmente como uma invenção técnica ou uma atração de espetáculo ou eventos, e não como uma forma de expressão com regras de narrativas próprias.

A consolidação do cinema enquanto linguagem não ocorreu de forma imediata com o surgimento do cinematógrafo em 1895, mas resultou de um processo histórico de experimentação técnica, institucionalização industrial e elaboração estética. Nas primeiras décadas, o cinema era caracterizado por uma grande diversidade de formas de representação, sem que existisse um conjunto estável de convenções narrativas ou expressivas.

Para Gaudreault, a passagem do cinema de atrações para o cinema narrativo representa um processo de institucionalização no qual determinadas convenções passam a ser compartilhadas por realizadores e espectadores, estabilizando formas de produção e recepção que caracterizariam o cinema contemporâneo (Gaudreault, 2009).

No fim das contas, o problema do cinema é sempre o mesmo: criar uma progressão linear a partir do momentâneo. Em um nível estritamente tecnológico, essa é até mesmo a própria definição de cinema: com um único fotograma, estamos no domínio do momentâneo (esta é a tese); ao passo que, com um segundo fotograma — e com os que se seguem —, entramos no domínio da progressão linear (esta é a antítese). Assim, poderíamos provavelmente aventar a idéia de que a narração, em virtude dessa mesma dinâmica, constitui uma espécie de antítese da atração (Gaudreault, 2009, p. 97).

O pensamento de Gaudreault permite compreender que a constituição do cinema narrativo não ocorre simplesmente pela introdução de histórias nas imagens em movimento, mas pela organização da sucessão dessas imagens em uma progressão temporal capaz de produzir relações e sentidos. O movimento, portanto, não está apenas no interior da imagem: ele também se estabelece na passagem de uma imagem a outra. É nessa sucessão que o cinema encontra uma de suas operações fundamentais, que é transformar o momentâneo em progressão.

Entre aproximadamente 1908 e 1920, ocorre o que muitos historiadores identificam como a consolidação da narrativa cinematográfica clássica. Nesse período, desenvolveram-se procedimentos que hoje são considerados fundamentais para a linguagem do cinema, como a montagem de continuidade, a decupagem analítica, a continuidade espaço-temporal, o *raccord* e a organização causal dos acontecimentos. Segundo David Bordwell e Kristin Thompson, essas convenções não surgiram de forma espontânea, mas foram progressivamente refinadas até constituírem um sistema formal capaz de orientar a compreensão do espectador e garantir a transparência narrativa. A linguagem cinematográfica passa, então, a funcionar como um conjunto relativamente estável de estratégias formais que organizam a experiência do filme (Bordwell e Thompson, 2019). O que corrobora com a idéia de Gaudreault:

No período que antecedeu a institucionalização do cinema, identificamos dois "modos de prática cinematográfica" sucessivos. O primeiro desses modos dominou o período inicial da história do cinema, até cerca de 1908, enquanto o segundo estendeu seu domínio até aproximadamente 1914. Denominamos o primeiro de "sistema de atrações demonstrativas" e o segundo de "sistema de integração narrativa". No sistema de atrações demonstrativas, a narrativa fílmica era, naturalmente, totalmente secundária. Nesse sistema, predominavam, antes, a demonstração fílmica e a atração. Os diversos recursos

cinematográficos que passamos a chamar — talvez com exagero — de linguagem cinematográfica surgiram justamente nesse período (*close-ups*, planos em ângulo picado, movimentos de câmera, etc.). No sistema de atrações demonstrativas, contudo, esses recursos não desempenhavam necessariamente as mesmas funções que teriam no sistema subsequente, o de integração narrativa. Assim, o *close-up*, por exemplo, podia ter, no primeiro sistema, uma função de "lupa" (os *close-ups* do demonstrador fílmico permitiam ver "cabeças gigantescas", um elemento de atração por excelência). No sistema de integração narrativa, porém, o *close-up* assumia uma função mais indicial e indicativa (o *close-up* do narrador fílmico tornava-se o principal meio desse agente para apontar um detalhe e trazê-lo para o primeiro plano sem recorrer ao efeito de lupa, evidenciando, assim, a função narrativa do recurso) (Gaudreault, 2009, p. 98).

Em outras palavras, Gaudreault identifica, no período que antecede a institucionalização do cinema, dois modos sucessivos de prática cinematográfica: o “sistema de atrações demonstrativas”, predominante até aproximadamente 1908, e o “sistema de integração narrativa”, que se desenvolve posteriormente. No primeiro, a narrativa ocupava uma posição secundária diante da demonstração e da atração; no segundo, os recursos cinematográficos passam progressivamente a ser integrados à construção de uma continuidade narrativa.

Nos dois modos descritos, o papel do *close-up* é destacado como ferramenta narrativa. Béla Balázs (1930) descreve como o cinema inaugura uma nova forma de comunicação baseada na expressividade da imagem. Em especial, atribui ao primeiro plano (*close-up*) um papel decisivo na constituição da linguagem cinematográfica, pois ele revela aspectos invisíveis da experiência cotidiana e cria uma forma inédita de percepção do corpo humano. Para Balázs, o cinema desenvolve uma "linguagem universal da fisionomia", capaz de comunicar emoções para além das palavras.

Embora a consolidação da narrativa clássica tenha sido decisiva para o reconhecimento do cinema como forma de expressão autônoma, a reflexão teórica sobre sua linguagem ganha força, sobretudo a partir da década de 1920. Os cineastas soviéticos, especialmente Sergei Eisenstein, atribuíram à montagem o papel central na construção do significado cinematográfico. Para Eisenstein (1949), o sentido não reside em cada plano isoladamente, mas emerge do conflito entre imagens sucessivas, fazendo da montagem o princípio organizador da linguagem do cinema. Segundo o autor não é uma releitura da filmagem, mas um ato único e exclusivo na produção de sentidos. É na montagem que o filme ganha forma, cortando, unindo e criando percepções ao modificar o tempo e espaço da imagem. Em direção semelhante, Vsevolod Pudovkin (1926) compreendia a montagem como o elemento responsável por estruturar o pensamento cinematográfico, aproximando o filme de uma forma de escrita visual.

Nesse mesmo sentido, Christian Metz (2013) aponta que o cinema constitui uma linguagem *sui generis*, que combina elementos icônicos, simbólicos e indiciais. A imagem cinematográfica não funciona como signo arbitrário da mesma forma que a palavra, mas não é um espelho neutro. Essa linguagem, segundo o autor, desenvolve-se a partir da montagem, da escolha dos enquadramentos e do uso do som, constituindo assim uma sintaxe própria, a qual o espectador aprende a decifrar.

A partir das décadas de 1950 e 1960, a noção de linguagem cinematográfica passa a ocupar posição central nos estudos de cinema. Marcel Martin (2011) sistematiza os principais elementos expressivos do cinema — enquadramento, movimentos de câmera, iluminação, montagem, som e ritmo — defendendo que eles constituem um sistema específico de comunicação audiovisual. Para o autor, o cinema não se limita à reprodução do mundo visível, uma vez que o dispositivo cinematográfico possui a capacidade de transformar aquilo que registra e atribuir-lhe novas possibilidades expressivas. Ao discutir Georges Méliès e a constituição do espetáculo cinematográfico, Martin observa:

[...] Méliès, enquanto inventor do espetáculo cinematográfico, tem direito ao título de criador da Sétima Arte. [...] O caráter quase mágico da imagem cinematográfica aparece então com toda a clareza: a câmera cria algo mais do que uma simples duplicação da realidade. O mesmo se passou nas origens da humanidade: os homens que executaram as gravuras rupestres de Altamira e Lascaux não tinham consciência de fazer arte, seu objetivo era puramente utilitário [...] A arte esteve, portanto, inicialmente a serviço da magia e da religião, antes de tornar-se uma atividade específica, criadora de beleza (Martin, 2011, p. 21-22).

Poucos anos depois, Metz amplia e, simultaneamente, problematiza essa discussão ao aproximar os estudos cinematográficos dos pressupostos da semiologia. Em *Essais sur la signification au cinéma* (1968), Metz questiona a possibilidade de compreender o cinema como uma língua nos mesmos termos da linguagem verbal. Para o autor, o cinema produz significação por meio da organização de diferentes matérias de expressão, entre elas imagens, sons, música, ruídos e linguagem verbal. Dessa forma, o cinema não é uma língua estruturada por unidades equivalentes às palavras e à gramática, o cinema constitui uma forma de linguagem cuja significação surge da articulação entre diferentes sistemas e códigos.

Portanto, a linguagem cinematográfica desenvolveu-se para tornar o cinema apto a contar histórias, mesmo com o ideal científico e ensaístico, foi a linguagem ficcional que predominou. O filme, no início, era uma sucessão de quadros, com letreiros que apresentavam

o que a linguagem cinematográfica não dava conta de apresentar. Nesse sentido, a relação do espectador com o cinema era praticamente a mesma do teatro. Para Jean-Claude Bernardet:

Os passos fundamentais para a elaboração dessa linguagem foram a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço. Inicialmente o cinema só conseguia dizer: acontece isso (primeiro quadro), e depois acontece aquilo (segundo quadro) e assim por diante. Um salto qualitativo é dado quando o cinema deixa de relatar cenas que se sucedem no tempo e consegue dizer “enquanto isso”. Óbvio, para hoje. Na época, a elaboração de uma estrutura narrativa como esta era uma conquista nada óbvia (Bernardet, 1980, p. 33).

Ainda para o autor a idéia do cinema narrativo se deve muito aos cineastas norte americanos, que começam a pensar em um cinema comercial com a evolução dos estúdios de Hollywood. Uma linguagem não se desenvolve em abstrato, mas em função de um projeto. Neste caso, o projeto maior era contar histórias.

Como visto na breve contextualização sobre as imagens em movimento, um fator que contribuiu muito para a criação de uma nova linguagem foi o deslocamento da câmera que abandona a sua imobilidade e passa a explorar o espaço. Porém, a câmera não só se desloca pelo espaço, ela o recorta, filma fragmentos do espaço a partir do olhar do artista. Filmar então pode ser visto como um ato de recortar o espaço, com imposição de planos e ângulos que reconfiguram a narrativa.

Nesse sentido, desloca-se também a noção de filmar o real, especialmente com o surgimento da montagem soviética nos anos 20. A montagem cinematográfica não é uma reconstrução do real imediato, mas a construção de uma nova realidade já fragmentada. A partir de duas imagens sempre surgirá uma terceira. Próximo do pensamento de Kuleshov, com a experiência do efeito Kuleshov. Para Bazin:

As montagens de Kuleshov, de Eisenstein ou de Gance não mostravam o acontecimento: aludiam a ele. Sem dúvida, eles tiravam pelo menos a maioria de seus elementos da realidade que queriam descrever, mas a significação final do filme reside muito mais na organização dos elementos do que em seu conteúdo objetivo. A matéria narrativa, qualquer que seja o realismo individual da imagem, surge essencialmente de suas relações, isto é, um resultado abstrato cujos elementos concretos não estão nas premissas (Bazin, 2018, p. 104).

Ou seja, o cinema dispõe de um enorme arsenal de procedimentos para impor aos espectadores sua interpretação do acontecimento representado. Rudolf Arnheim (1932) desempenha papel fundamental nesse debate ao sustentar que o cinema se afirma como arte

precisamente porque transforma a realidade por meio de seus recursos formais. Limitações técnicas, como o enquadramento, a ausência inicial de cor e a bidimensionalidade da imagem, deixam de ser entendidas como deficiências e passam a constituir elementos fundamentais da linguagem. A expressividade do cinema decorre, portanto, da maneira como ele organiza esteticamente o real.

Machado (1997) amplia essa perspectiva ao demonstrar que as transformações tecnológicas também implicam deslocamentos nas fronteiras da linguagem audiovisual. Com o surgimento da computação, das interfaces digitais e das novas mídias, a imagem em movimento passa a estabelecer relações com dispositivos e ambientes que extrapolam o modelo cinematográfico tradicional. Computadores, *smartphones*, plataformas digitais e, posteriormente, sistemas algorítmicos incorporam novas possibilidades de produção, manipulação e experiência das imagens. O cinema, nesse movimento, deixa de estar necessariamente vinculado ao dispositivo clássico da sala de projeção e passa a integrar um ecossistema midiático mais amplo, no qual suas formas de expressão são continuamente reconfiguradas.

Dessa forma, a consolidação do cinema enquanto linguagem deve ser compreendida não como um momento único, mas como um processo histórico de estabilização de convenções expressivas continuamente tensionadas por transformações. Se o período compreendido entre 1908 e 1920 marca a institucionalização do modelo narrativo clássico, a história do cinema demonstra que sua linguagem jamais permaneceu estática. Ao contrário, ela se redefine sempre que novos dispositivos, formas de produção e modos de circulação reorganizam a experiência das imagens em movimento.

A consolidação da linguagem cinematográfica ocorre justamente quando esses recursos passam a ser articulados de maneira consciente, permitindo ao cinema constituir uma gramática própria e afirmar-se como uma manifestação artística autônoma. Nesse processo, o cineasta ocupa uma posição central, pois é a partir de suas escolhas que os recursos disponíveis são convertidos em expressão. Cabe a ele decidir onde posicionar a câmera, o que mostrar e ocultar, quanto tempo uma imagem permanece na tela, como os planos serão articulados e de que maneira o som, a luz e o movimento participarão da construção narrativa e estética. A linguagem cinematográfica, nesse sentido, não se encontra simplesmente contida no aparato, ela está na relação entre o dispositivo, suas possibilidades técnicas e a intervenção criativa do cineasta.

Nesse sentido, Ismael Xavier (2017) faz um interessante apontamento:

O cinema deve, portanto, buscar a expressão visual da vida interior (impressão, sensação), deve buscar a “ideia visual”, esse tema que “canta no coração dos cineastas”, essa nova forma de sensibilidade que nos permite a “visualização do sentimento” no dinamismo da imagem (Xavier, 2017, p. 78).

Xavier observa que a linguagem cinematográfica não deve ser compreendida somente a partir das técnicas e dos procedimentos que constituem o cinema, mas também daquilo que os mobiliza enquanto formas de expressão: a sensibilidade e a intenção do cineasta. O enquadramento, a montagem, o movimento, a luz e o ritmo tornam-se, assim, instrumentos por meio dos quais uma experiência interior pode adquirir forma visual. A imagem cinematográfica não se limita a narrar um acontecimento; ela pode também produzir uma sensação, traduzir um estado de espírito e tornar visível aquilo que pertence à dimensão subjetiva do realizador. Nesse sentido, a técnica encontra sua potência artística quando atravessada pelo gesto criativo do cineasta, fazendo da linguagem cinematográfica não apenas um modo de contar, mas uma maneira de sentir e de fazer sentir por meio das imagens. Como o autor também pontua ao analisar obras de Germaine Dulac:

Dentro dos princípios de Dulac, o fenômeno cinematográfico compõe um circuito em que o movimento é a origem, a mediação e o termo final do percurso: um movimento interior (sensação-sentimento-vida interior do artista-drama íntimo dos processos naturais) transforma-se em imagem em movimento (vibrações luminosas que expressam o movimento interior que lhes deu origem) e essa imagem percebida produz um novo movimento (sensação-emoção-experiência psicológica do espectador) (Xavier, 2017, p. 79).

Nesse sentido, em transposição do *corpus* deste estudo, o cinema não é apenas como uma linguagem de representação, mas como uma linguagem do movimento e pelo movimento. O processo parte de uma experiência interior do artista, encontra na técnica cinematográfica os meios para adquirir forma sensível e, posteriormente, retorna ao espectador como uma nova experiência. O cineasta, portanto, não se encontra separado do dispositivo, mas ocupa o lugar de quem articula suas possibilidades para transformar uma experiência em imagem. Há, nesse percurso, uma passagem contínua entre interioridade, técnica, imagem e experiência.

1.4 As movimentações do espectador

Nas subseções anteriores, é possível notar o prenúncio da espectralidade como um elemento na concepção cinematográfica. Dentro da história das imagens em movimento o

espectador nunca foi, de fato, uma figura passiva. O cinetoscópio, por exemplo, exigia a manipulação direta do dispositivo pelo espectador para consumir as imagens e, mesmo que se adquira a função de observador de uma projeção, com o cinematoscópio, sentado em uma cadeira no Grand Café, ainda assim, exige uma interação cognitiva.

Apesar de ser um ponto divergente em diferentes autores, a projeção realizada pelos Lumière pode ter criado espanto e medo. Não tem como afirmar por recortes de anúncios de jornais que isso de fato aconteceu, pois pode ser uma questão de marketing⁸, mas o fato é que assim como os produtores não possuíam muitas referências das próprias imagens em movimento, os espectadores tinham menos ainda. E, tudo que é novo, pode causar estranhamento.

Segundo Jacques Rancière (2019),

O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõem seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. [...] Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto (Rancière, 2012, p. 17).

Nesse sentido, é possível apontar para um espectador que interpreta a partir de suas próprias experiências com o mundo, o que se aproxima do conceito de “espectador-repertorial”, de Denize Araújo (2024), cujo espectador sempre se relaciona com a obra de acordo com o seu repertório próprio, em questões artísticas, interpretativas e tecnológicas. Para Bordwell (1985), o espectador é cognitivamente ativo: formula hipóteses, estabelece relações, antecipa acontecimentos e constrói a compreensão narrativa a partir das informações fornecidas pelo filme.

Portanto, seja manipulando o próprio dispositivo, interpretando a narrativa ou efetuando ações específicas durante o consumo, como no caso dos filmes interativos, o espectador nunca esteve em uma inércia passiva em frente às imagens. Especialmente no contexto atual, onde a narrativa não está somente em uma projeção, na tela cinematográfica, nem mesmo somente na televisão ou serviços de *streaming*, está também nos dispositivos móveis.

Dessa forma, as movimentações do espectador que mais interessa para este estudo, é o espectador contemporâneo. Aqui, não se objetiva fazer uma análise aprofundada sobre a

⁸ Este tipo de anúncio é utilizado frequentemente na contemporaneidade, títulos como “o filme com os visuais mais incríveis do ano”; “melhor uso da tecnologia em décadas”; “espectadores vomitam e saem às pressas das salas de cinema”; tudo isso gera curiosidade pela narrativa, mesmo que ela não empregue nada disso.

espectatorialidade atual, mas apresentar onde o espectador se localiza, o que pensa e como consome em um contexto de "appcine". No qual é mediado pelas inúmeras telas e passa por outras lógicas de consumo.

Se, durante grande parte do século XX, a experiência cinematográfica era mediada por dispositivos específicos, como a sala de cinema, o projetor e posteriormente a televisão, atualmente ela passa a ser organizada por interfaces computacionais. *Smartphones*, tablets, computadores e plataformas digitais não funcionam apenas como suportes de exibição, mas determinam novas formas de acesso, manipulação, circulação e produção das imagens em movimento. A interface, nesse sentido, torna-se parte constitutiva da experiência cinematográfica.

A compreensão contemporânea da experiência cinematográfica exige considerar as transformações provocadas pela cultura da convergência. Para Jenkins (2009), a convergência não deve ser entendida apenas como um processo tecnológico de integração entre mídias, mas como uma mudança cultural que altera as formas de circulação dos conteúdos, os modos de consumo e as relações entre produtores e públicos. Segundo o autor, os conteúdos passam a fluir por diferentes plataformas, enquanto os espectadores deixam de ocupar uma posição estritamente receptiva para assumir papéis mais ativos na interpretação, compartilhamento e produção de narrativas. Nesse contexto, a experiência do cinema deixa de estar restrita à exibição da obra e passa a integrar um circuito contínuo de interações distribuídas por diferentes ambientes midiáticos.

Dessa forma, a experiência do cinema em contexto de convergência pode ser entendida como resultado de um processo histórico de reconfiguração das relações entre tecnologia, linguagem e espectatorialidade. Compreender essas transformações é fundamental para analisar fenômenos contemporâneos como os filmes concebidos para redes sociais, o cinema produzido por aplicativos e as novas formas de criação mediadas por Inteligência Artificial, indicando que a convergência não representa uma ruptura com a história do cinema, mas uma nova etapa em seu contínuo processo de transformação.

Portanto, é objetivo, neste momento, compreender como o espectador tem consumido narrativas a partir de um contexto de atualizações dos modelos de exibição e consumo. Para isso, optou-se por criar um questionário online, seguindo alguns pontos levantados por Antônio Carlos Gil (1999), o qual estabelece que o questionário pode ser criado de forma fechada: onde pede-se para que os sujeitos escolham uma alternativa que estará em uma lista; de forma aberta: o respondente dá sua própria resposta, sem alternativas; e de forma dependente: que depende da opinião do respondente.

O questionário foi divulgado em grupos de redes sociais, como o Facebook, Reddit e Whatsapp, assim como no perfil pessoal do autor no Instagram. Apesar de uma parte das respostas serem delimitadas pela rede pessoal do pesquisador, o link foi compartilhado entre pessoas que se voluntariaram, nos grupos, em divulgar. Além disso, o link do questionário não foi enviado diretamente para conhecidos e amigos, na tentativa de receber menos respostas de pessoas do mesmo ciclo social. Os resultados obtidos são utilizados de forma complementar à abordagem qualitativa e analítica da pesquisa, contribuindo para identificar tendências de consumo e estabelecer relações entre as práticas dos espectadores e as novas configurações do cinema investigadas nesta tese.

A amostragem do questionário⁹ é composta por pessoas das quatro regiões do país, tais como as cidades: Curitiba - PR, Florianópolis - SC, Chapecó - SC, São Paulo - SP, Belo Horizonte - MG, Marília - SP, Recife - PE, Fortaleza - CE, Manaus - AM, Campo Grande - MS, entre outras. Duas respostas forma de cidades fora do Brasil, sendo excluídas da amostragem final, mantendo o recorte de espectadores brasileiros. 55% das respostas foram do sexo masculino e 44% do sexo feminino, com maior abrangência na faixa de idade entre 26 a 30 anos, porém, também, houveram respostas significativas de pessoas entre 20 a 25 anos e 31 a 36. 59% das pessoas responderem que o consumo de filme é uma forma de lazer, enquanto o restante fica dividido entre cinefilia, distração e que consome de forma profissional.

⁹ As respostas estão disponíveis de forma completa no apêndice I.

Figura 5: Mapa das respostas obtidas no questionário



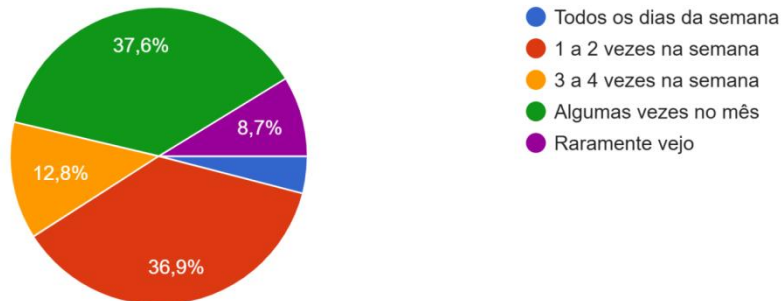
Fonte: Mapa criado com auxílio de Oreate.AI

Quando perguntados sobre a frequência com que assistem a filmes, 37% dos participantes afirmaram estabelecer contato com narrativas cinematográficas algumas vezes ao mês, constituindo a faixa de frequência mais recorrente entre as respostas. Por outro lado, 36% das pessoas responderam que assistem a filmes de 1 a 2 vezes na semana. Pontuando, dessa forma, que o cinema faz parte diretamente da vivência desses espectadores, o que aumenta o repertório, consumo e experiência com a arte cinematográfica.

Figura 6: Frequência que assiste filmes

Com qual frequência você vê filmes?

149 respostas



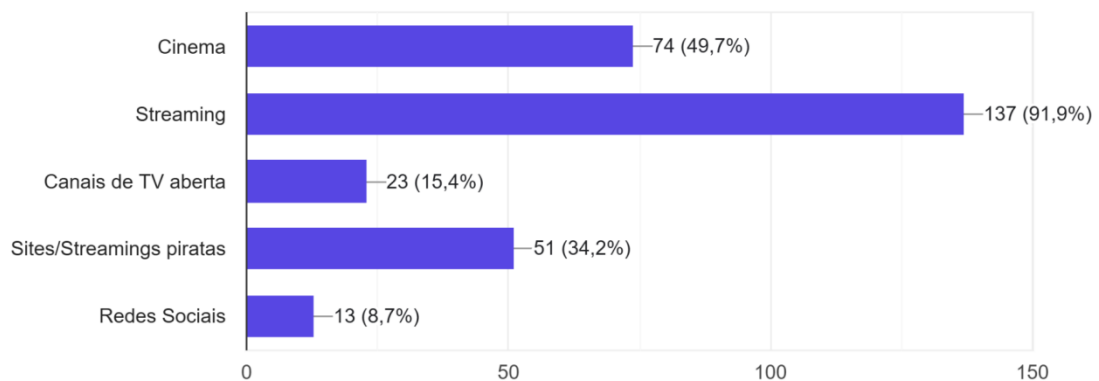
Fonte: Dados obtidos pelo questionário

Grande parte desse consumo é direcionado para filmes encontrados em serviços de *streaming*, seguido pelo consumo no cinema e posteriormente em sites/plataformas piratas. A televisão e as redes sociais apresentam um número menor de respostas, mas apontam para um dado pertinente: por um lado a queda da audiência televisiva e por outro o aumento do uso das redes sociais no cotidiano, o que aponta para um deslocamento da sala de projeção.

Figura 7: Dispositivos em que consomem filmes

Por onde costuma assistir filmes?

149 respostas



Fonte: Dados obtidos pelo questionário

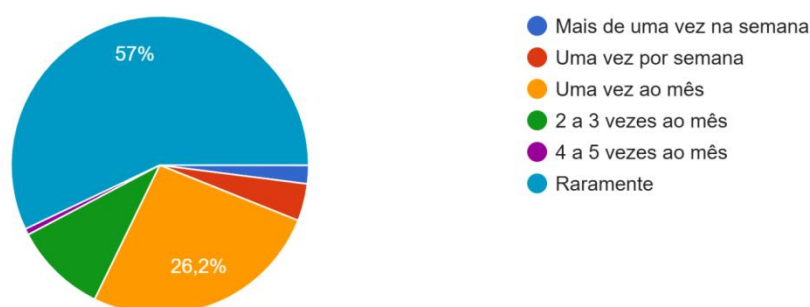
57% das respostas indicam que vão ao cinema raramente, o que pode desvendar um dado significativo no cenário brasileiro. Atualmente, o Brasil, segundo dados abertos da ANCINE, possui 3.416 salas de exibição, sendo que mais de 1.400 estão localizadas no eixo

Rio-São Paulo¹⁰. Curitiba, por exemplo, tem aproximadamente 85 salas, mas esse número é ainda menor em cidades do interior, muitas delas não possuem dados concretos, sinalizando para a falta de salas de cinema em diversos territórios. Considerando que muitas respostas são oriundas de cidades longe deste eixo, e algumas cidades estão no interior dos estados, é possível entender que o acesso ainda está longe de ser descentralizado e de fato acessível. Sendo assim, é relevante entender o consumo de cinema em serviços de *streaming* como uma possibilidade de acesso às narrativas cinematográficas.

Figura 8: Frequência em que vai ao cinema

Com qual frequência você vai ao cinema?

149 respostas



Fonte: Dados obtidos pelo questionário

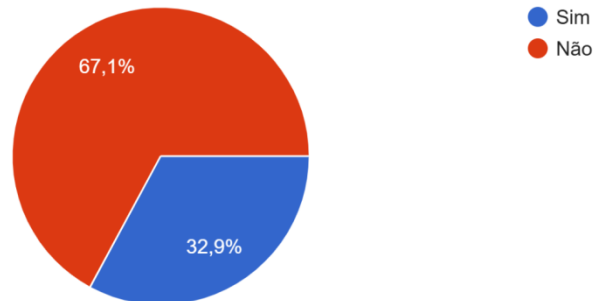
Quando questionados se já assistiram alguma narrativa cinematográfica em redes sociais, o que é mais pertinente para o presente estudo, 67% responderam que nunca viram, enquanto que 32% já assistiram. O interessante é que grande parte dos que já assistiram filmes em rede social faz parte da Geração Z, composta por pessoas que nasceram de 1997 a 2012, ou seja, indivíduos que já nasceram com a lógica dos aplicativos, apontando para uma desconfiguração na forma de consumir narrativas dentro deste público, que passa a ver não somente por um *streaming*, mas também através de uma rede social. A rede social mais citada foi o Instagram, seguido pelo Youtube e Tik Tok.

¹⁰ Dietterle, Tobias. Cerca de 43% dos cinemas do país são do Eixo Rio-SP. Disponível em <https://www.portalcomunicare.com.br/cerca-de-43-dos-cinemas-do-pais-sao-do-eixo-rio-sp/>. Acessado em 14 de maio de 2026.

Figura 9: Já assistiu filme em rede social?

Você já assistiu algum filme em rede social?

149 respostas



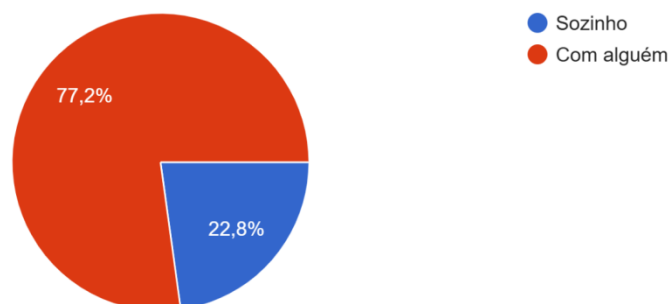
Fonte: Dados obtidos pelo questionário

Também é importante observar que a experiência cinematográfica em assistir a um filme dentro de uma sala de cinema ainda é a imersão preferida entre as respostas: 61% das pessoas preferem ir ao cinema, sendo uma experiência coletiva, onde grande parte das pessoas vai acompanhada com outras, conforme o gráfico abaixo. O público tem voltado às salas de cinema em busca de uma experiência cinematográfica total, impulsionado, especialmente, por eventos de divulgação. Porém, o gráfico se modifica ao observar o consumo em um *streaming*, 58% das pessoas assistem sozinhas. Ou seja, o ato de ir ao cinema continua sendo uma experiência conjunta, enquanto assistir em um *streaming* se torna uma experiência individual.

Figura 10: Vai ao cinema acompanhado?

Quando vai ao cinema, você costuma ir sozinho(a) ou acompanhado(a)?

149 respostas



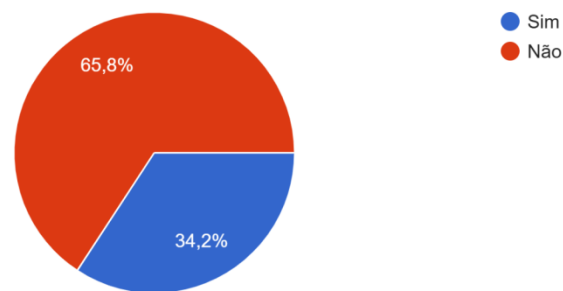
Fonte: Dados obtidos pelo questionário

Nesse sentido, é possível apontar que a experiência da projeção ainda é relevante para o consumo de cinema. Contudo, essa noção pode apresentar diferenciações na hora de decidir

por assistir um filme em casa ou não. Ao serem questionados se já assistiram um filme que utiliza de IA na concepção da narrativa, a resposta que mais predominou foi “não”. Porém, fica um questionamento importante: será que o espectador sabe onde a IA foi empregada dentro de um filme?

Figura 11: Já viu um filme que usa IA?

Você já assistiu a um filme que usa Inteligência Artificial?
149 respostas

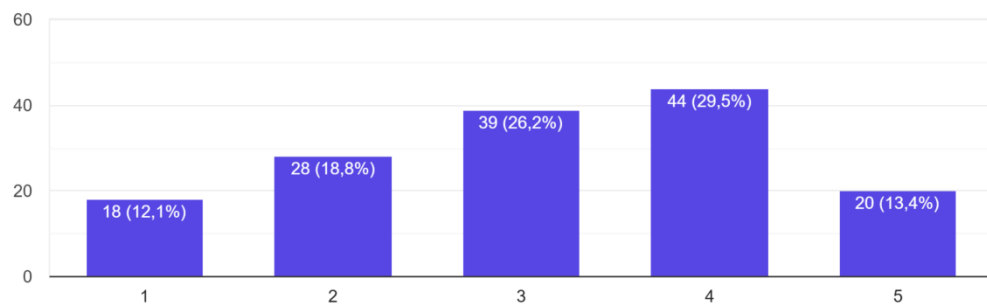


Fonte: Dados obtidos pelo questionário

Também foi questionada a opinião desses espectadores sobre as narrativas e montagens dos filmes contemporâneos. Aqui, a proposta foi fazer com que as pessoas que respondessem classificassem a frase de acordo com: 1, concordo pouco; e 5, concordo muito. Portanto, para a afirmativa de que os filmes cada vez mais se parecem com conteúdos das redes sociais, 44 pessoas responderam que concordam parcialmente.

Figura 12: Os filmes se parecem com conteúdo de rede social

Cada vez mais filmes se parecem com conteúdos de rede social.
149 respostas



Fonte: Dados obtidos pelo questionário

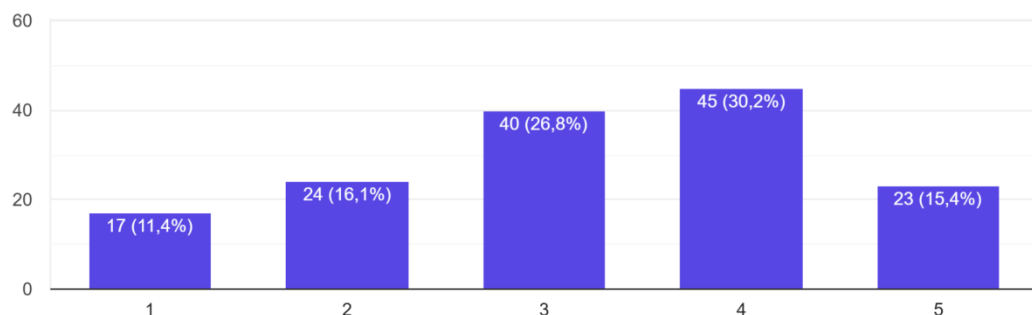
Este dado conversa diretamente com o forte consumo nos serviços de *streamings*. Muitas das produções disponíveis tendem a utilizar elementos das redes sociais em suas

narrativas, desde elementos gráficos até formulações mais implícitas, como o que acontece na Netflix: o roteiro segue uma premissa de repetição, apresentando diversas vezes o mesmo assunto, justamente para reter a atenção do espectador.

Em relação se os espectadores acham que a estética das redes sociais tem invadido a estética dos filmes, das 149 respostas apenas 17 pessoas discordam, enquanto 45 concordam parcialmente com essa afirmação, apontando, desse modo, que essa estética é reconhecida pelos espectadores, que acabam sendo também usuários das redes sociais. Essa estética pode estar relacionada à montagem, ao roteiro, à construção da imagem e até mesmo na temática dessas produções. Esses elementos são perceptíveis em produções originais dos serviços de *streaming*, que disputam a atenção do espectador com outros dispositivos e mídias, ao mesmo tempo em que constroem bases para tornar a narrativa “viral”.

Figura 13: A estética dos filmes

A estética das redes sociais tem invadido a estética dos filmes.
149 respostas



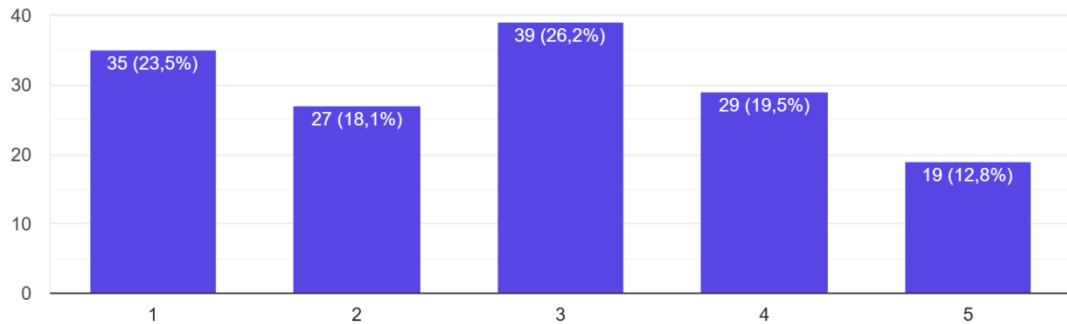
Fonte: Dados obtidos pelo questionário

Nesse mesmo sentido, a afirmação que um filme criado por aplicativos pode ser cinema foi a que mais teve discordâncias dos respondentes. Apesar de grande parte das respostas permanecerem neutras, ainda assim, 35 pessoas concordam pouco com a afirmativa e 19 concordam muito. Ou seja, com as respostas, o cinema ainda é apresentado de forma aurática e que expõe uma experiência única, através da narrativa, da montagem, da captura e da forma de experienciar as imagens, um discurso construído historicamente e, que por vezes, ignora outras formas de pensar e produzir cinema.

Figura 14: Filme de aplicativo pode ser cinema?

Um filme criado por aplicativos pode ser cinema.

149 respostas



Fonte: Dados obtidos pelo questionário

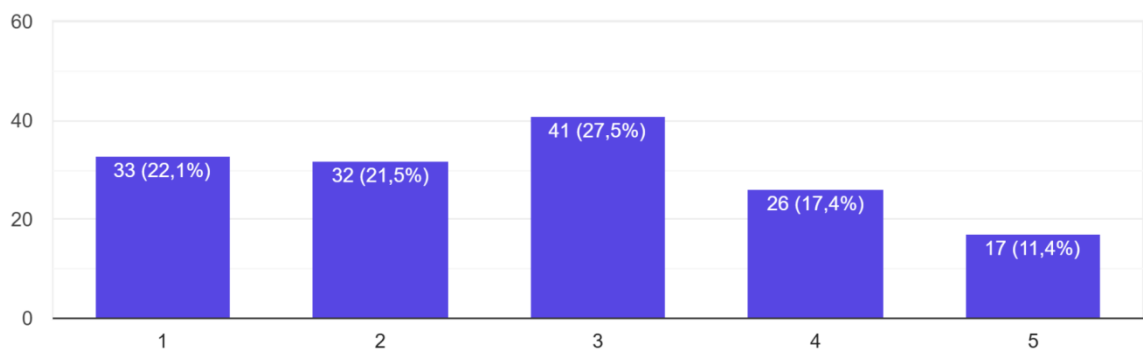
Essa questão apresenta uma discussão do que esses espectadores consideram cinema ou arte. Dentro do questionário, os espectadores também foram instigados a responder o que é cinema, algumas respostas foram: “Cinema é a arte que nos permite viver outras realidades sem sair da cadeira”; “Cinema é o que faz arrepiar, sentir emoções, fora disso pra mim não é arte”; “Um lugar onde a realidade e a fantasia são igualmente reais”; “Tudo aquilo que acontece na vida real, de forma aprofundada”.

Já em relação se um filme de rede social pode ser cinema, o gráfico ficou apresentado da seguinte forma:

Figura 15: Filme de rede social pode ser cinema?

Um filme criado nas redes sociais pode ser cinema.

149 respostas



Fonte: Dados obtidos pelo questionário

Os dados obtidos permitem compreender que os hábitos de consumo audiovisual não apontam simplesmente para a substituição da sala de cinema por outras formas de acesso, mas para uma reconfiguração dos espaços e das condições de consumo das narrativas cinematográficas. Embora 37% dos participantes afirmem assistir a filmes algumas vezes ao mês, a frequência de ida ao cinema é consideravelmente menor, com 57% declarando frequentá-lo raramente. Ao mesmo tempo, o *streaming* aparece como principal forma de acesso aos filmes. Esse contraste evidencia uma dissociação entre consumir cinema e ir ao cinema, indicando que a sala de projeção deixa de ocupar uma posição exclusiva na experiência cinematográfica.

Essa transformação também pode ser observada nas formas pelas quais o espectador se relaciona com as telas. A predominância da *Smart TV* entre os dispositivos utilizados para acessar serviços de *streaming* revela a permanência de uma experiência próxima àquela historicamente associada à televisão e à tela doméstica, enquanto o uso de computadores, celulares e tablets, especialmente entre os espectadores mais jovens, evidencia formas mais individualizadas, móveis e conectadas de consumo. Essa diferenciação torna-se ainda mais significativa quando se observa que a experiência na sala de cinema permanece sendo a preferida por parte dos participantes e é majoritariamente realizada de forma coletiva, enquanto o consumo por *streaming* ocorre, em 58% dos casos, individualmente. Assim, não se trata de uma simples oposição entre cinema e *streaming*, mas da coexistência de diferentes regimes de experiência cinematográfica, nos quais o lugar, o dispositivo, a companhia e a interface participam do consumo.

Nesse contexto, a presença das redes sociais introduz uma transformação ainda mais significativa para esta pesquisa. Embora 67% dos participantes afirmem nunca ter assistido a uma narrativa cinematográfica em redes sociais, os 32% que já tiveram essa experiência, concentrados em maior proporção entre indivíduos da Geração Z, indicam o crescimento de outros espaços de circulação e contato com as imagens em movimento. Instagram, YouTube e TikTok deixam de funcionar exclusivamente como ambientes de comunicação e passam também a constituir espaços de acesso e experiência audiovisual. A questão, portanto, não está apenas em onde o filme é assistido, mas em como as características desses ambientes passam a interferir na relação entre obra, dispositivo e espectador. É nesse deslocamento que se torna possível compreender uma transformação mais ampla dos hábitos de consumo: o cinema não desaparece, mas se desloca entre telas, plataformas e interfaces, fazendo com que a experiência cinematográfica passe a ocorrer também segundo as lógicas próprias dos aplicativos.

CAPÍTULO II - AFINAL, O QUE É O "APPCINE"?

“Há muitas formas de perceber uma linguagem e seus contextos criativos, assim como há também muitas formas de investigá-los.”
Christiane Mello, 2008.

Este capítulo tem como objetivo principal **apresentar o neologismo "appcine"** proposto por esta pesquisa, evidenciar suas aplicações e apontá-lo como uma ferramenta de leitura de narrativas que utilizam a interface, *software* e aplicativos como condutores e potencializadores da linguagem cinematográfica.

Primeiramente, parte-se do território onde o neologismo nasce, especialmente com a ideia de cinema expandido e cinema expandido digitalmente, a partir de pensamentos e colocações de Gene Youngblood, Lev Manovich e Jeffrey Shaw, essencialmente. Esse percurso considera as transformações da linguagem cinematográfica discutidas na seção anterior, articulando tanto as modificações provocadas pelas tecnologias quanto os deslocamentos teóricos que acompanharam a expansão das possibilidades de produção e experiência das imagens. Dessa maneira, **o "appcine" não é apresentado como uma ruptura isolada, mas como parte de um processo histórico de ampliação e reconfiguração do campo cinematográfico.**

As definições apresentadas ao longo deste capítulo, portanto, não pretendem estabelecer uma sucessão de terminologias na qual uma categoria substitui ou invalida a anterior, tampouco estabelecer equivalências entre conceitos que respondem a contextos distintos. Busca-se, antes, reconhecer um campo múltiplo de ressignificação imagética e tecnológica. É nesse espaço de deslocamentos que o "appcine" é proposto: não como uma categoria encerrada em si mesma, mas como uma possibilidade de compreender quando a lógica do aplicativo passa a interferir na constituição da linguagem.

Nesse sentido, o "appcine" funciona tanto como descrição de obras realizadas por esses meios, como também uma ferramenta analítica de leitura dessas produções, enfatizando, a narrativa, captura, montagem e circulação como elementos centrais. Portanto, no texto a seguir discute-se as bases do "appcine", suas aplicações e limitações, assim como o esquema operacional de leitura a partir do mesmo.

2.1 Os conceitos-base do "appcine"

Klñēma, palavra de origem grega associada à ideia de movimento, está na raiz de *cinematógrafo*, termo formado pela combinação de *kñēma* e *gráphein*: movimento e escrita, registro. A própria palavra “cinema”, abreviação de cinematógrafo, carrega, portanto, a idéia de uma “escrita do movimento”. Em outras línguas, a denominação do cinema também preserva diferentes relações entre imagem e tecnologia. No japonês, *eiga* (映画) está associada à ideia de imagem projetada; no chinês, *diànyǐng* (电影) combina os termos “eletricidade” e “sombra”, produzindo uma expressão que pode ser aproximada de “sombra elétrica”. Essas diferentes denominações permitem perceber que o cinema não se constitui apenas como uma técnica ou um suporte, mas como uma forma variável. Portanto, O "appcine", segue a mesma lógica de estruturação, unindo aplicativo e cinema, ou até mesmo, o movimento a partir do aplicativo.

A definição de “cinema” tem mudado constantemente em razão de suas estratégias, suas tecnologias, suas montagens e seus autores. A estréia oficial na França nos trouxe os princípios documentais dos Irmãos Lumière e posteriormente a cena mágica de Méliès, com sua viagem à lua e seus truques ilusionistas. Antes da cena de hoje, o cinema, influenciado por outras linguagens artísticas, se tornou surrealista, expressionista, impressionista, dadaísta entre diversos outros movimentos, além de ter interagido com a televisão e com as mídias antigas e novas.

Considerando este quadro híbrido, em 1970, Gene Youngblood enfatizou o conceito de “cinema expandido”, ao considerar experiências híbridas que surgiram no final dos anos 1960, quando o cinema e o vídeo interagiam indistintamente e suas intersecções se tornavam cada vez menos aparentes. O autor sugeriu que o vídeo seria, também, uma obra de arte a partir das ramificações da linguagem.

Contudo, a denominação de “cinema expandido” é originalmente atribuída à Stan VanDerBeek em seu manifesto de 1965 intitulado *Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*. A proposta de VanDerBeek centrava-se no desenvolvimento do cinema expandido como dispositivo comunicacional global, propondo os *Movie Dromes* (cúpulas midiáticas), que, instalados em diferentes centros de pesquisas, países e cidades, estariam interconectados. Os *Movie Dromes* ofereceram um diálogo imagético entre diferentes culturas, permitindo o agenciamento de um cinema educacional para o desenvolvimento de uma linguagem imagética internacional não verbal, focada na abertura da percepção sobre as imagens-sons produzidas e redimensionadas em rede (Vanderbeek, 2011, online).

Meus planos imediatos exigem o desenvolvimento do 'movie-drome' como um protótipo para um novo tipo de palco do cinema. [...] Pesquisando novas técnicas e meios para 'expandir o cinema' em uma ferramenta mundial para a arte e a educação. [...] A realização de filmes experimentais para testar este conceito de linguagem mundial de imagens e desenvolvimento de um centro de pesquisa para expandir este trabalho em uma forma internacional de arte e educação, chamada 'culture-intercom' (Vanderbeek, 2011, online, tradução livre).

Para Youngblood, o cinema expandido compreendia manifestações como a videoarte, a holografia e a *color music*, além de diferentes experimentações tecnológicas e efeitos especiais. Essa perspectiva já deslocava o cinema para além da sala tradicional, incorporando instalações alternativas, experiências imersivas e outras formas de relação entre imagem, espaço e espectador.

Portanto, esta tese parte da concepção transdisciplinar de “cinema expandido” formulada por Youngblood em *Expanded Cinema*, publicado em 1970. Escrito no contexto do que o autor denomina “era paleo-cibernética”, associada à sociedade pós-industrial, o livro reflete sobre as transformações nas relações humanas mediadas pelas tecnologias emergentes, ainda marcadas, contudo, por estruturas informacionais predominantemente convencionais.

Nesse cenário, Youngblood (1970) antevê uma linguagem capaz de aproximar sensibilidade estética e desenvolvimento tecnológico, conceito que denomina *synaesthetic cinema*. A expressão designa uma experiência audiovisual articulada à crescente rede multidimensional de informações e que se distancia dos modelos baseados no drama ficcional, na linearidade narrativa e na passividade do espectador. Sua concepção de cinema amplia o campo para diferentes manifestações da imagem em movimento, incorporando o vídeo, a televisão, a multimídia e as experimentações tecnológicas como partes de uma mesma transformação das formas de produção, circulação e experiência.

No sexto capítulo de *Expanded Cinema*, Youngblood aproxima o cinema da condição de “intermídia” (1970, p. 345). O termo, contudo, antecede sua formulação e está associado particularmente ao artista e teórico Dick Higgins, que, no contexto do Fluxus, utilizou *intermedia* para designar práticas artísticas situadas entre diferentes meios e linguagens. Nesse sentido, a contribuição de Youngblood consiste em compreender o cinema como uma prática que pode atravessar e combinar diferentes formas midiáticas. Arlindo Machado, mais tarde, retoma o pensamento de intermídia e define como uma mudança analítica: ao invés de pensar em cada meio separadamente, pensa-se nas interações entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais (Machado, 2007, p. 69).

O conceito de cinema expandido de Youngblood tem sido atualizado desde 1970, em virtude das mídias digitais e suas interações. Autores como Peter Weibel, Lev Manovich e Jeffrey Shaw propuseram novas conotações em suas teorias, com a inclusão do interator, o espectador interativo, que não apenas tem a impressão do movimento, mas pode realmente participar das produções.

Se Youngblood citou como exemplo as apresentações multimídia *Exploding Plastic Inevitable – EPI*, de Andy Warhol, entre 1966 e 1967, que evocavam no público o índice do movimento, agora os dispositivos são icônicos. Se havia uma abstração da narrativa ao agenciamento do movimento corporal, indicando um cinema processo, participativo, hoje o participativo se tornou intermediado pelos *softwares* de computador e aplicativos de celular. Se Youngblood utilizou uma palavra de origem grega *synaesthesia*, que articula “*syn*” (união) com “*esthesia*” (sensação), podendo ser traduzido então como “sensação simultânea”, autores de pós-mídia criaram outros conceitos para os novos meios. Segundo Manovich, os novos meios são a Internet, os sites web, a multimídia, os videogames, os CD-ROMs, o DVD e a realidade virtual, além dos programas de TV produzidos em vídeo digital e editados em estação de trabalho informático (Manovich, 2005, p. 63, tradução livre). Para o autor, “[...] a moderna interface de usuário, no computador, é interativa por definição, pois, diferente das primeiras interfaces nos permite controlar o computador em tempo real, manipulando a informação que se mostra na tela” (Manovich, 2005, p. 103, tradução livre). O autor complementa: “Agora, qualquer um pode converter-se em criador somente com o que proporciona um novo menu, ou seja, que faça uma nova seleção a partir do *corpus* total disponível” (Manovich, 2005, p. 181, tradução livre). Este pensamento de Manovich associa-se diretamente ao “appcine”, o qual qualquer espectador pode, também, ser criador, bastando explorar as ferramentas dos dispositivos que têm acesso em seu cotidiano, especialmente o computador e o celular.

Weibel compara o cinema expandido da década de 1960 com as produções de videoarte na década de 1990: “[...] ao buscar o desenvolvimento de uma linguagem específica baseada no vídeo, a arte de video na década de 1990 concentra-se deliberadamente na expansão de tecnologias de imagem e da consciência social da década de 1960” (Weibel, 2005, p. 340). Weibel define-as ao pensar instalações informáticas interativas como tecnologias do presente expandido, como um modo de transcender e abrir possibilidades para um novo discurso no mundo eletrônico. Segundo Weibel, a arte computacional leva o observador para dentro do sistema, assim como ocorre tradicionalmente nas artes plásticas, mas com a diferença da possibilidade de levar observador, por meio de uma interface, a observar o sistema pelo lado de fora e a pensar na interface como algo que se estende em terminais nanométricos e endofíticos,

pois, como seres humanos, passamos a fazer parte de um mundo onde podemos interagir (Weibel, 2005).

André Parente (2007, p. 39) define o termo “cinema expandido” como um “[...] processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador”. Dessa forma, o cinema expandido produz obras que dialogam com o sujeito e com construções imagéticas de outras mídias. No caso do *corpus*, há conteúdos que simulam o cotidiano do espectador referente à tela, tanto na gravação vertical através da câmera do celular, quanto no cursor do *mouse* que abre e fecha as guias no computador. Como aqui relacionado, o cinema imerge em outras mídias para se transformar novamente em outro cinema, o que para alguns autores, como Machado (1997), pode ser associado ao “pós-cinema”, ou até mesmo a uma “condição pós-eclã”, segundo Victor Flores (2017). Essa condição pós-eclã (pós-tela) não significa, literalmente, “depois da tela”, como se a tela tivesse desaparecido. O sentido trata-se de uma condição em que a tela deixa de funcionar como um território único e estável da experiência visual. Essa distinção é fundamental para esta pesquisa. O “appcine” não representa uma experiência “depois da tela”, uma vez que a tela do *smartphone* e do computador permanece central em grande parte dessas produções. O que se transforma é sua função. No ambiente dos aplicativos, a tela não atua somente como superfície de exibição: ela pode funcionar simultaneamente como câmera, interface, espaço de edição, ambiente narrativo, plataforma de circulação e mecanismo de interação. O “appcine”, portanto, não supera a tela; ele participa de sua reconfiguração como interface produtiva e narrativa.

A propriedade digital da mídia também é analisada por Weibel (2012) como “condição pós-mídia”, que sugere que o código secreto por trás de todas essas formas de arte é o código binário do computador e a estética secreta consiste em regras e programas algorítmicos. Dessa forma, a condição pós-mídia apontada pelo autor permite a produção de filmes a partir de programas de edição e captação de imagens pelo computador. O autor ainda complementa:

[...] o computador é melhor em simular e definir um determinado grau de granulação em uma bobina de filme de 16 mm do que um filme real jamais poderia atingir. A simulação digital das notas de uma flauta soa mais como uma flauta do que as notas que um flautista jamais conseguiria extrair de uma flauta real. Da mesma maneira, o computador é ainda melhor para simular o tremeluzir da escrita se houver uma perfuração esfarrapada na bobina do filme do que a própria realidade, e o mesmo vale para as notas de um piano. É somente graças ao computador pós-mídia, a máquina universal, que podemos perceber a abundância de possibilidades que reside na especificidade da mídia (Weibel, 2012, online).

Sendo assim, essa linguagem pós-mídia produz possibilidades de intertextualidades entre as narrativas e tecnologias, na qual a interação entre as diversas artes e mídias em um mesmo conteúdo se torna mais presente e possível.

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

Denise Guimarães (2020), ainda comenta que as imagens contemporâneas são produzidas por configurações sobrepostas que podem ser produzidas entre dois fotogramas ou entre duas telas. Apontamos que grande parte dos processos audiovisuais atuais são evoluções dos processos das décadas anteriores, porém as experimentações cinematográficas do século XXI tendem a utilizar o digital como principal meio de produção e exibição, o que, para a autora, seria uma nova transformação no ato de pensar e fazer cinema.

Sendo assim, o cinema expandido é configurado pelas transformações de linguagens e mídias, expandindo possibilidades cinematográficas para todos os meios. Se analisarmos o cenário atual, podemos perceber que o cinema se expandiu para muito além da tela, além da sala com poltronas e além da narrativa tradicional, criada há muitas décadas e reconfigurada com o tempo.

Nesse processo de expansão e transformação do cinema no ambiente digital, Jeffrey Shaw e Manovich constituem referências importantes. Shaw (2005) explora a passagem da imagem cinematográfica para ambientes virtuais, interativos e navegáveis, nos quais o espectador deixa de ocupar uma posição exclusivamente contemplativa e passa a participar da construção da experiência. O autor ainda discute o “cinema digitalmente expandido”, o qual o espectador torna-se agente e protagonista de seus desenvolvimentos. Manovich, por sua vez, evidencia como o cinema, ao ingressar no universo das novas mídias, passa a operar segundo a lógica do *software*, ampliando as possibilidades de criação e manipulação das imagens em movimento para além da captura realizada pela câmera. Nesse contexto, a imagem pode ser composta, transformada ou mesmo inteiramente produzida por processos computacionais. Essa perspectiva permite aproximar o debate da proposição de Alves (2025), com o conceito de *cine-algoritmo*, no qual a produção da imagem em movimento pode prescindir da captura fotográfica

e ser realizada por meio de algoritmos de Inteligência Artificial Generativa. Portanto, esses pensamentos contribuem para o surgimento do "appcine".

Um termo relevante para o estudo é o *machinima*, o qual descreve a produção de filmes, animações ou narrativas audiovisuais utilizando motores gráficos e ambientes virtuais de jogos eletrônicos ou *softwares* de simulação em tempo real como instrumentos de criação cinematográfica (Hancock; Ingram, 2007).

Contudo, é possível aproximar-se do pensamento de Manovich, o qual o autor descreve como *metamix*.

[...] um truísmo em relação a essa “cultura remix” que vivemos nos dias de hoje. Atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, mídia criada pelos usuários, comida – estão cheias de remixagens, fusões, colagens e “mash-ups”. Se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e provavelmente continuará a dominar na próxima década [...]. Em “metamix” eu procuro primeiro observar os momentos chaves na história do que pode ser chamado de “computação cultural” – em particular a história de como os computadores foram gradualmente permitindo a habilidade de simular quase todos os tipos de mídia previamente existentes e formas artísticas, como Impressão, fotografia, pintura, filme, vídeo, animação, composição musical, edição e gravação, modelos 3D e espaços 3D. Como resultado dessa tradução da mídia física para o software, a mídia adquiriu inúmeras propriedades novas e fundamentais. Tornou-se possível não só mixar diferentes conteúdos em uma mesma obra – o que é entendido pelo senso comum como a maneira que se produz um remix, mas também mixar conteúdos em diferentes mídias e, mais importante do que isso, utilizá-los ao mesmo tempo com técnicas que previamente pertenciam à especificidade física de cada mídia (Manovich, 2012, p. 09).

Sendo assim, o conceito de *metamix*, proposto por Manovich (2012), torna-se particularmente relevante para pensar o "appcine". O *metamix* refere-se à combinação de vocabulários e gramáticas de diferentes mídias que, anteriormente, estavam associadas a suportes específicos. Com a tradução dessas mídias para o ambiente do *software*, torna-se possível não apenas reunir diferentes conteúdos em uma mesma obra, mas também combinar procedimentos e linguagens que antes pertenciam a meios distintos.

No contexto do "appcine", essa operação assume uma configuração particular, a imagem em movimento passa a incorporar a própria lógica visual e operacional do aplicativo. A tela do *software*, portanto, deixa de funcionar apenas como superfície de exibição e passa a atuar como elemento constitutivo da narrativa, aproximando-se, nesse aspecto, das experiências dos *desktops films*. A composição audiovisual pode incorporar janelas, notificações, menus, ícones, mensagens, filtros, sobreposições e demais elementos próprios das interfaces digitais,

produzindo uma imagem que resulta do encontro entre a gramática cinematográfica e as gramáticas do *software*.

Essa configuração também implica considerar as limitações e possibilidades técnicas determinadas pelos ambientes digitais: formatos de tela, orientação horizontal e vertical, enquadramentos, duração dos conteúdos, efeitos disponíveis, ferramentas de edição e os próprios modos de circulação estabelecidos pelas plataformas. Nas redes sociais, essas condições tornam-se ainda mais evidentes, uma vez que a produção audiovisual é atravessada por formatos específicos de visualização e por uma dinâmica de consumo marcada pela velocidade, pela fragmentação e pela sucessão contínua de conteúdos. Assim, no "appcine", a interface não constitui apenas o lugar onde a narrativa é apresentada, mas participa de sua construção formal, temporal e espacial.

Hierarquicamente, portanto, o "appcine" não deve ser compreendido como uma etapa necessariamente posterior ou superior ao cinema expandido, como se a história do cinema correspondesse a uma evolução linear de dispositivos cada vez mais avançados. Trata-se, antes, de uma ramificação contemporânea desse processo histórico de expansão e reconfiguração da linguagem cinematográfica. O cinema expandido constitui o campo histórico mais amplo de abertura do dispositivo cinematográfico; a intermídia evidencia o cruzamento entre diferentes linguagens; a condição pós-mídia aponta para a reconfiguração das especificidades dos meios pela computação; o *software* torna-se ambiente de produção e manipulação; o *metamix* permite a combinação de diferentes gramáticas; e a condição pós-ecrã evidencia a transformação do estatuto da tela. Práticas como *machinima*, *desktop film*, *mobile cinema*, narrativas em redes sociais e produções audiovisuais com inteligência artificial podem constituir o "appcine".

O "appcine" situa-se, assim, nessa convergência, mas apresenta uma especificidade: a centralidade do aplicativo e da interface na constituição da linguagem. Se o cinema expandido amplia o campo do cinema para além de seus dispositivos tradicionais, o "appcine" investiga o que ocorre quando o próprio ambiente aplicativo passa a organizar as condições de produção da imagem. Nesse sentido, mais do que um novo dispositivo ou formato, o "appcine" constitui uma categoria para compreender narrativas em que *software*, interface, dispositivo móvel, plataforma e linguagem cinematográfica se tornam estruturalmente indissociáveis.

Tabela 2: Conceitos base do "appcine"

Cinema expandido Fornece a ideia de que o cinema não está preso ao dispositivo cinematográfico tradicional. Youngblood / VanDerBeek / Parente ↓
Pós-mídia e <i>software</i> Fornece a ideia de que diferentes meios podem ser traduzidos, combinados e manipulados computacionalmente. Weibel / Manovich ↓
Metamix Explica a possibilidade de misturar gramáticas e procedimentos de diferentes meios. Manovich ↓
Interface / pós-ecrã Permite compreender a transformação da tela em ambiente operacional, narrativo e interativo. Shaw / Manovich / Flores ↓
"appcine" O aplicativo/<i>software</i> deixa de ser apenas uma ferramenta de produção ou um suporte de circulação e passa a atuar como elemento constitutivo da linguagem da imagem em movimento.

Fonte: Produzida pelo autor

2.2 Delimitações do "appcine"

O termo "appcine" é um conceito o qual resume a forma de produção de cinema que insere novas abordagens na construção da linguagem cinematográfica, tanto na forma de feitura como na forma de consumo. Essas produções que englobam o termo são realizadas diretamente por aplicativos de computador ou de celular, reconfigurando as dimensões do cinema propostas por André Parente (2007) — a arquitetura da sala, a forma narrativa e a tecnologia de captação —, especialmente a forma narrativa e os meios de produção. Ou seja, deixam de ser captadas por grandes aparatos para serem realizadas de forma onde a interface dos aplicativos é o ponto-chave da imagem construída.

Portanto, o "appcine" se insere em um contexto de “cinema digitalmente expandido”, onde expande as fronteiras (que já eram invisíveis) entre cinema, vídeo e, neste caso, conteúdo de rede social. Sendo assim, as produções que fazem parte do contexto de "appcine" podem ser vistas da seguinte forma:

Tabela 3: Produções que são "appcine"

"APPCINE"		
<i>Desktop film</i>	<i>Cinema mobile</i>	<i>Filme de aplicativo</i>
Integra o "appcine" porque a interface computacional deixa de ser apenas um suporte e passa a organizar a narrativa e a montagem. Janelas (abas), aplicativos, navegadores, notificações, cursores e múltiplas telas podem determinar aquilo que é visto e como a informação é apresentada.	Integra o "appcine" porque o <i>smartphone</i> atua simultaneamente como dispositivo de captura, edição, armazenamento e circulação. Suas limitações e possibilidades — câmera, orientação vertical, tela reduzida, aplicativos de edição e recursos computacionais — podem condicionar enquadramento, montagem e narrativa.	Integra o "appcine" quando a lógica específica da plataforma participa da construção da obra. Duração, verticalidade, <i>scroll</i> , edição interna, filtros, áudios, textos, efeitos, interação e formas de circulação podem determinar a estrutura audiovisual. Não basta, portanto, que um filme seja apenas publicado no TikTok, por exemplo, é necessário que sua linguagem esteja relacionada às possibilidades ou limitações da plataforma.

Fonte: Elaborada pelo autor

Outras produções podem fazer parte do "appcine", desde que sejam situadas nos critérios de leitura. O "appcine" não deve ser visto como um termo limitante, considerando que

o *software* e aplicativo estão em constante mudança, por isso, é um conceito que não descreve narrativas oriundas de um único meio, mas que fazem parte de contextos de produção. Ou seja, é um termo que não descreve unicamente produções do Tik Tok, por exemplo, visto que as lógicas de cada rede irão ser respeitadas na construção da narrativa. Isso também permite manter uma distinção importante: nem todo filme produzido com tecnologia digital é "appcine". A classificação depende do grau de condicionamento da linguagem pela lógica do meio digital.

Embora os aplicativos de *streaming*, como Netflix, Globoplay e Prime Video, também constituam ambientes digitais de circulação audiovisual, eles não são considerados, nesta pesquisa, como elementos suficientes para caracterizar o "appcine". Isso ocorre porque a simples disponibilização de uma obra em um aplicativo não implica necessariamente uma transformação de sua linguagem. Um filme produzido segundo procedimentos cinematográficos convencionais e posteriormente disponibilizado no YouTube, por exemplo, continua sendo um filme convencionalmente produzido, ainda que sua circulação ocorra por meio de uma plataforma digital.

2.3 "Appcine" como ferramenta analítica

O "appcine" é também uma ferramenta analítica destinada à leitura de produções audiovisuais nas quais aplicativos, *softwares*, interfaces, dispositivos móveis ou plataformas digitais participam da constituição da linguagem, condicionando processos de captura, montagem, organização narrativa, composição visual, circulação ou experiência espectral. O conceito não se refere exclusivamente a um gênero, formato ou dispositivo, mas ao modo como a lógica operacional desses meios passa a interferir na construção da imagem em movimento.

Nesse sentido, o "appcine" não pressupõe que a interface esteja necessariamente visível na obra. Ela pode aparecer como elemento narrativo, como ocorre nos filmes construídos a partir de interfaces, mas também pode permanecer invisível e atuar nas etapas de captura, montagem, geração ou circulação das imagens. O que caracteriza sua presença é a capacidade de condicionar a linguagem audiovisual.

Portanto, a utilização do "appcine" como uma ferramenta de leitura dessas produções, nasce a partir dos apontamentos de Anne Goliot-Lété e Francis Vanoye (2011). Segundo os autores, uma análise consiste em “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente” (Goliot-Lété e Vanoye, 2011, p. 14),

analisar uma produção é desconstruí-la para assim se ter outros sentidos. Partindo desse ponto, observei os elementos que mais aparecem nas narrativas citadas na tabela 3, acima, e como esses elementos influenciam na produção e consumo. Posteriormente, estabeleceu critérios de análises para uma leitura detalhada dos objetos. Nesse sentido, para identificação deste conceito, proponho a análise em quatro diferentes segmentos:

- **Montagem mediada pelo aplicativo/software:** a organização temporal e espacial das imagens é condicionada pelas operações, ferramentas e limitações do aplicativo ou *software*. A montagem, portanto, não se restringe aos procedimentos tradicionais de edição, mas incorpora possibilidades e operações oferecidas pelo ambiente digital. A interface pode alterar a montagem sem a necessidade de aparecer na imagem final por que o *software* não precisa tornar sua interface visível para influenciar a maneira como a produção é construída;
- **Narrativa condicionada pelo aplicativo/software:** a estrutura narrativa e a composição visual são influenciadas pelas características do ambiente aplicativo. Enquadramentos, orientações da imagem, textos, ícones, notificações, janelas, filtros e outros elementos da interface podem integrar a própria construção narrativa. Isso pode ocorrer, por exemplo, em produções realizadas a partir da *webcam* ou da câmera de um *smartphone* dentro de plataformas como Instagram e TikTok, por exemplo;
- **Reconfiguração da captura da imagem:** a produção da imagem em movimento pode deslocar-se da captura fotográfica convencional para processos de composição, manipulação ou geração computacional. A imagem pode ser criada a partir da captura de tela, câmeras não tradicionais e por dispositivos móveis. Porém, estando condicionada à lógica do próprio dispositivo;
- **Circulação e experiência espectral mediadas por aplicativos:** a obra pode ter sua circulação e experiência de recepção condicionadas pelo ambiente aplicativo, especialmente em plataformas de redes sociais como YouTube, TikTok, Instagram e X. Nesse caso, interessam não apenas o local de exibição, mas os modos de acesso, interação, compartilhamento, visualização e continuidade da experiência determinados pela plataforma.

Neste contexto, ao analisar a obra é possível criar os seguintes questionamentos:

Tabela 4: Perguntas ao usar "appcine" como ferramenta analítica

Montagem mediada pelo aplicativo/software	- Como as imagens são organizadas? - O aplicativo/software permite e/ou estimula determinada forma de montagem? - Há múltiplas telas? - Há sincronização automática? - A montagem utiliza recursos próprios do aplicativo? - O aplicativo/software funciona como uma espécie de mesa de montagem? - Como elementos textuais, títulos, transições são criados?
Narrativa condicionada pelo aplicativo/software	- A narrativa depende de uma plataforma específica? - Notificações, comentários, mensagens, efeitos e ícones possuem função narrativa? - A orientação vertical interfere no enquadramento? - O aplicativo/software determina como os personagens aparecem? - O funcionamento do aplicativo cria situações narrativas?
Reconfiguração da captura da imagem	- Quem ou o que produz a imagem? - Existe uma câmera tradicional? - O software interfere na aparência da imagem antes mesmo da montagem? - A câmera dita a textura, o formato e construção dos planos e ângulos?
Circulação e experiência espectral mediadas por aplicativos	- Para qual plataforma a obra foi concebida? - O formato de circulação interfere na duração? - O <i>scroll</i> modifica a experiência? - Existe interação do público? - Comentários e métricas interferem na produção? - A plataforma condiciona a experiência espectral?

Fonte: Elaborada pelo autor

O que caracteriza o "appcine", portanto, não é estar em um aplicativo, mas ter sua constituição atravessada pela lógica do aplicativo. A diferença é fundamental: no primeiro caso, o aplicativo funciona predominantemente como suporte de circulação; no segundo, ele participa da produção, da organização formal, da construção narrativa ou da experiência da obra. Assim,

a exibição em aplicativo, isoladamente, não constitui um critério suficiente para a identificação do "appcine".

Essa definição permite estabelecer uma diferença importante entre o "appcine" e práticas próximas, como *desktop films*, *mobile cinema*, cinema produzido para redes sociais, *machinima* ou produções audiovisuais com inteligência artificial. Essas categorias podem compartilhar procedimentos ou características com o "appcine", mas não são equivalentes a ele. O "appcine" funciona, nesta pesquisa, como uma categoria analítica capaz de observar diferentes manifestações a partir de uma questão comum: em que medida a lógica do aplicativo participa da constituição da linguagem audiovisual?

Desse modo, os quatro segmentos propostos não devem ser compreendidos como etapas obrigatórias ou características que precisam estar simultaneamente presentes em uma obra. Eles funcionam como instrumentos de análise, permitindo identificar diferentes graus e formas de participação do aplicativo na produção audiovisual. Uma obra pode apresentar forte incidência da interface na narrativa, enquanto outra pode se destacar pela reconfiguração da captura ou pelas condições de circulação. O que as aproxima é a presença estrutural do ambiente aplicativo na constituição da experiência audiovisual. Assim, o "appcine" surge como uma proposição conceitual situada no interior das transformações do cinema expandido e de sua passagem pelo ambiente digital.

CAPÍTULO III - "APPCINE": A INTERFACE COMO CINEMA

*“Uma imagem está sempre se tornando outra.”
Maya Deren, 2016.*

Este capítulo é dedicado às análises do *corpus* da pesquisa. Como explicitado anteriormente, a presente pesquisa não adota unicamente uma obra, mas o contexto em que são localizadas determinadas obras. Sendo assim, o *corpus* deste capítulo é composto por narrativas audiovisuais que representam o primeiro eixo de análise: **a linguagem mediada por interfaces computacionais**.

Neste sentido, é pretensão aqui atender a dois principais objetivos da pesquisa:

- Analisar a construção da narrativa e montagem em produções de computador;
- Aplicar o conceito de "appcine" como ferramenta de análise dessas narrativas.

Parto do contexto amplo de imagens geradas por interfaces, especialmente os *desktop films*, a fim de verificar os padrões entre essas narrativas. Posteriormente, aprofundo essas análises para duas produções: *Host* (2020) e *Spree* (2020) que permitem discutir outras formas de montagem cinematográfica em ambientes computacionais a partir da tela do *software* e ambientes digitais.

Apresento inicialmente algumas produções para entender o contexto que está sendo explorado. Essas produções foram escolhidas levando alguns critérios: captação de imagens por recursos que vão além da câmera cinematográfica, montagem a partir do aplicativo utilizado ou utilizando múltiplos aplicativos/interfaces e inovação narrativa explorando as limitações do dispositivo.

Após esse recorte, seleciono as duas obras para análises a partir do "appcine". Essas foram selecionadas por apresentarem diretamente a motivação do primeiro eixo: destacando a interface como elemento que determina o enquadramento, organiza e interfere a narrativa, funciona como espaço diegético e estabelece a montagem.

3.1 A linguagem mediada por interfaces computacionais

Os *desktop films*¹¹, ou filmes de computador, não são um fenômeno necessariamente novo dentro da linguagem cinematográfica, sendo possível verificar produções desde a década de 1990 que exploram a tela do computador, essencialmente simulando a tela. Porém nos anos 2000 este tipo de narrativa ganha força justamente pelo avanço da tecnologia em aplicativos e novas abordagens de captura de imagens. Sendo assim, podemos localizar essas produções em um território marcado pelo avanço das mídias digitais, que reconfiguram a linguagem.

Sob essa perspectiva, os *desktop films* constituem um antecedente importante para compreender o "appcine". Se, nessas obras, a narrativa é estruturada a partir da interface do computador — explorando janelas, cursores, notificações e múltiplas telas como recursos expressivos —, no "appcine" esse princípio é aprofundado pela centralidade dos aplicativos. O "appcine" incorpora as lógicas operacionais do aplicativo/*software*, suas interfaces e seus regimes de interação como elementos constitutivos da própria linguagem cinematográfica. A tela do computador deixa de funcionar apenas como suporte de exibição e passa a organizar o espaço narrativo, influenciando o enquadramento, a montagem, a temporalidade e a experiência espectral.

O *desktop film* pode ser definido como um subgênero fílmico, mas também entendido como formato de produções. Alex Damasceno (2020, p. 05) diz que “[...] o *screenlife* é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual”. Basicamente, são filmes criados inteiramente através de um computador, utilizando da *webcam*, das abas da internet, abertura de pastas e arquivos, *softwares* e sites para criar uma narrativa. Mesmo que a utilização desses dispositivos e *softwares* seja uma atualização no modo de produzir cinema, ainda assim a narrativa, em sua maior parte, respeita aspectos tradicionais da arte cinematográfica, como os atos de um roteiro, por exemplo. A escolha dos aplicativos de vídeo chamada para a criação desses filmes influencia na narrativa e na montagem, porém é perceptível uma grande experimentação entre os diversos aplicativos disponíveis.

O *desktop film* é um “[...] formato que se caracteriza por ter como ambientação telas de computador ou de dispositivos móveis sem promover uma ruptura total com o dispositivo cinematográfico” (Damasceno, 2020, p. 04). Ou seja, o filme acontece na tela do computador a partir das interações entre os personagens, sendo que a narrativa sempre tem o ponto de vista da tela do protagonista, e quase sempre seguindo uma lógica de *found footage*.

¹¹ Existem inúmeras nomenclaturas para designar essas narrativas, como *screen life*, *screen film*, *desktop movie*, *machinima*, entre outras, nesta tese adota-se o *desktop film* para tipificar narrativas que exploram a tela.

Os *desktop films* são montados de acordo com os *softwares* utilizados pelas personagens, como, por exemplo, o Zoom, que oferece uma interface diferente do Facetime, e isso influencia as possibilidades durante a narrativa, principalmente na montagem do conteúdo. Os filmes que compõem a tabela a seguir foram escolhidos levando em consideração o uso integral da captura de tela ou a combinação de diversas capturas, onde o *software* escolhido dita as lógicas da narrativa. Priorizei produções que exploram ao máximo as potencialidades dos *softwares*. Podemos comparar como isso funciona em algumas narrativas na tabela a seguir:

Tabela 5: *Desktop films*

Filme (ano)	Plataforma	Características
<i>As Aventuras de Paulo Bruscky</i> (2010)	Second Life	Utiliza-se do jogo Second Life para criar entrevistas com Paulo Bruscky.
<i>Amizade Desfeita</i> (2015)	Skype	Utiliza-se de abas na internet, aplicativos de música, reprodutores de vídeo além do aplicativo de videochamada. Há mais detalhes que apontam para a personalidade da personagem, como a organização das pastas no computador. Há informação textual. Utiliza-se das redes sociais.
<i>Nunca é Noite no Mapa</i> (2016)	Google Maps	Criado a partir do Google Maps, utiliza-se também de fotografias feitas por celular, mas prevalece a interface do Maps.
<i>Profile</i> (2018)	Skype	Utiliza de outras abas no computador além do aplicativo de videochamada. Há informações através de mensagens de texto.
<i>Amizade Desfeita 2: Dark Web</i> (2018)	Skype e Facebook Call	Além do aplicativo de videochamada, há outras abas e pastas que se abrem na tela, como o navegador, redes sociais, reprodução de vídeos que trazem outros cenários.
<i>Host</i> (2020)	Zoom	Não há outra aba aberta a não ser o aplicativo de videochamada. Tudo se passa pelo Zoom através da tela da protagonista.
<i>Spree</i> (2020)	Múltiplos aplicativos/interfaces	Utiliza-se celulares, GoPro, tablets, computadores, assim como ambientes online e redes sociais.
<i>The Code</i> (2024)	Múltiplos aplicativos/interfaces	Utiliza-se de diversas câmeras para captação, assim como o Zoom, o celular,

		interfaces de <i>softwares</i> e de redes sociais.
<i>Grand Theft Hamlet</i> (2024)	GTA Online	Proposto inteiramente através do GTA Online.

Fonte: Elaborada pelo autor

Através de uma comparação entre as produções, é possível perceber que a utilização de outros *softwares* para caracterizar a narrativa é recente. Em questões de narrativa, a história passa a ser contada unicamente em primeira pessoa, através da visão do protagonista. Se o protagonista está digitando, estamos vendo o que está sendo escrito, se ele está ouvindo música, estamos ouvindo também. Como a autora Jing Yang descreve:

Os “*desktop films*” adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente. Geralmente, o público tem a mesma perspectiva que o protagonista (ou seja, o manipulador da interface) e obtém a mesma quantidade de informações, como se o público fosse o interno dos filmes, em busca de pistas e descobrindo a verdade em empatia com os personagens. Além disso, os “*desktop films*” usam principalmente os *close-ups*, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do *desktop*, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia (Yang, 2020, p. 134-135. Tradução livre).

Na montagem, os cortes são (na maioria) invisíveis, utilizando como base de transições de uma cena para outra, características de *softwares* de videochamada, ou seja, a montagem com base no Skype é diferente da montagem com base no Facebook Call. Uma das características mais específicas deste cinema é que não há grandes cenários, sendo que a própria tela se transformou em cenário. Em *Amizade Desfeita* (2015), por exemplo, diversos aplicativos e mecanismos de redes sociais são utilizados durante a narrativa para que os personagens interajam entre eles, ouçam músicas e reproduzam vídeos e fotos. O espectador tem acesso a tudo o que acontece na tela do computador, como apontado por Damasceno (2020).

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

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

As Aventuras de Paulo Bruscky (2010) e *Grand Theft Hamlet* (2024) se aproximam do conceito de *machinima*, os quais a narrativa é construída em plataformas de videogame, explorando as possibilidades de angulação, enquadramento e iluminação dos jogos em mundo aberto. *Nunca é Noite no Mapa* (2016) oferece uma captura integral da plataforma Google Maps, criando uma narrativa documental e poética. Já *Spree* (2020) e *The Code* (2024) oferecem uma combinação de imagens captadas por aplicativos, *web cam* e variadas câmeras, situando-os em um espaço criativo de exploração de diferentes tecnologias de captação.

Nesse sentido, essas produções estabelecem aproximações com *desktop film*, sobretudo por incorporarem interfaces computacionais e ambientes digitais à própria composição narrativa. Entretanto, quando analisadas a partir dos modos de captação, montagem, organização narrativa e da função desempenhada pelo *software* na constituição da obra, algumas delas podem ser compreendidas também a partir do conceito de "appcine". A principal diferença entre o *desktop film* e o "appcine" não reside, portanto, exclusivamente no dispositivo ou na interface utilizados, mas na concepção da obra e no grau de integração do ambiente computacional à sua linguagem. Enquanto o *desktop film* tende a tomar a interface computacional como espaço de representação e organização narrativa, o "appcine" pressupõe uma exploração mais ampla e estrutural das possibilidades, limitações e lógicas operacionais de aplicativos e *softwares*, fazendo com que esses ambientes deixem de ser apenas o espaço no qual a narrativa se desenvolve e passem a atuar como elementos constitutivos da própria linguagem da obra. Os casos que mais exemplificam são o filme *Host* (2020) e o filme *Spree* (2020), que analiso com profundidade a seguir.

3.2 *Host*: uma narrativa construída a partir da interface do Zoom

Os elementos que designam o conceito de "appcine" são possíveis de notar em algumas produções como em *Host* (2020), onde a narrativa se passa inteiramente em uma chamada de

vídeo no aplicativo Zoom. Neste caso, não há outra captura da imagem a não ser pela *webcam*, câmeras móveis e pelas possibilidades do próprio aplicativo. Sendo assim, uma visão total da tela do protagonista, inserindo elementos de som e filtros que estão disponíveis no computador.

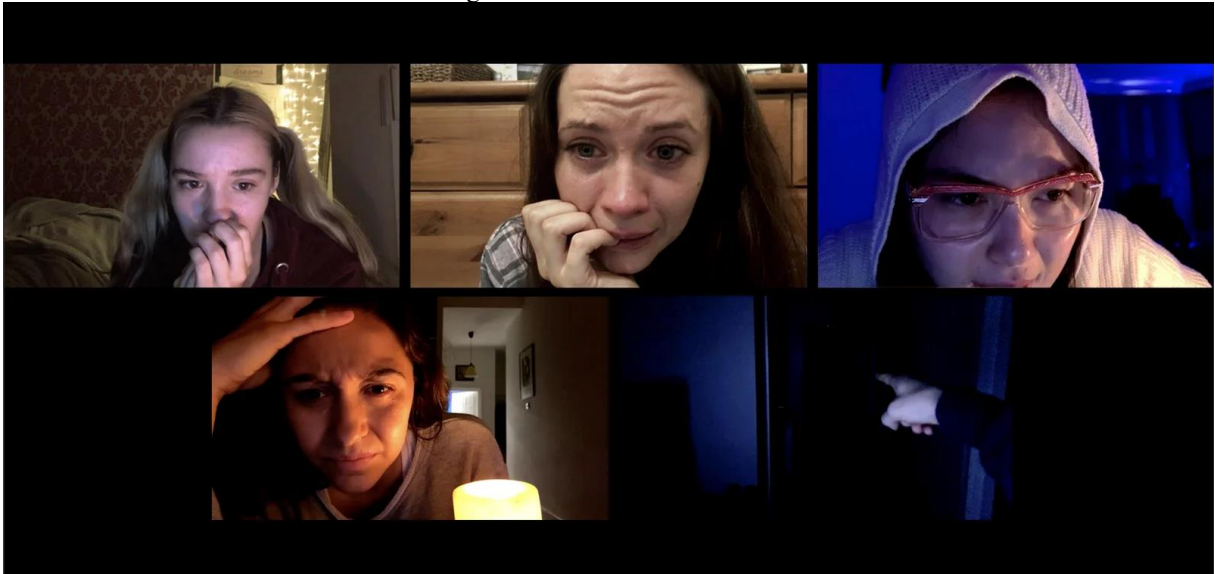
Host é um filme dirigido por Rob Savage, com duração de 57 minutos, gravado inteiramente por videochamada durante a quarentena de 2020 utilizando o Zoom. O filme acompanha a história de um grupo de amigos que contrata uma médium para fazer uma sessão de invocação de espíritos via videochamada. Curiosamente, no Brasil, o filme ganha o título de *Cuidado com Quem Chama* apontando para a entidade que é despertada através da sessão com a médium.

O filme conta com poucos atores e uma idéia bem simples: é uma videochamada por completo, os cortes são invisíveis e, diferentemente de outros *desktop films*, este não possui zoom na imagem, textos ou outros artifícios visuais e sonoros fora do ambiente do aplicativo, ou seja, a narrativa acontece integralmente a partir da videochamada. Utiliza-se de uma interface que se tornou muito conhecida durante a quarentena: as telas do Zoom, colocando o espectador também em uma imersão.

Assim, é por meio dos movimentos de elementos gráficos das interfaces que as práticas do *software* podem ser encenadas em imagens audiovisuais. Além disso, no *screen life*, os elementos das interfaces também encenam o *hardware* e o usuário, de modo que ambos permanecem igualmente invisíveis [...] (Damasceno, 2020, p. 05).

Portanto, segundo Damasceno, o filme de computador ignora a tela enquanto *hardware* para se pautar no *software*, no que é possível criar a partir dele. Em *Host*, as configurações da plataforma Zoom ditam a montagem do filme, ou seja, é uma montagem com cortes que não são perceptíveis, pois são utilizados recursos do Zoom para mascarar estes cortes, apresentando então uma versão completa da interface.

No aplicativo Zoom, quando utilizado no computador, as telas ficam lado a lado, tendo a opção de configuração para aumentar a tela de quem está falando no momento. É exatamente isso que acontece no filme: algumas transições são feitas quando uma tela fica maior do que a outra. Podemos ver este recurso nas figuras abaixo, onde todos os participantes da videochamada podem ser exibidos ao mesmo tempo, podendo-se dar destaque a somente um.

Figura 16: Telas do filme *Host*

Fonte: *Host*, 2020

O filme recupera o manifesto criado por Timur Bekmambetov em 2015, no qual há regras para a construção de filmes de computador. São três as unidades deste manifesto:

1. Unidade de lugar:

O cenário é a realidade virtual em geral e uma tela de computador específica, pertencente a um personagem. A ação nunca sai da tela. O tamanho da tela (os limites do quadro) permanece uma constante. O surgimento de novos elementos visuais tem uma explicação racional e corresponde aos formatos de vida em um espaço virtual: o espectador deve estar constantemente ciente de onde exatamente se originou a ação que ocorre em um determinado momento. O trabalho da câmera é estilizado para se assemelhar ao comportamento da câmera de um dispositivo digital.

2. Unidade de tempo:

Toda a ação ocorre em tempo real - aqui e agora, enquanto o filme é montado por meio de montagem *in-frame* sem quaisquer transições visíveis (como se filmado em uma tomada contínua).

3. Unidade de Som:

Todos os sons do filme vêm do computador. Sua origem sempre pode ser explicada racionalmente; o espectador tem que entender o tempo todo de onde vem a faixa musical.

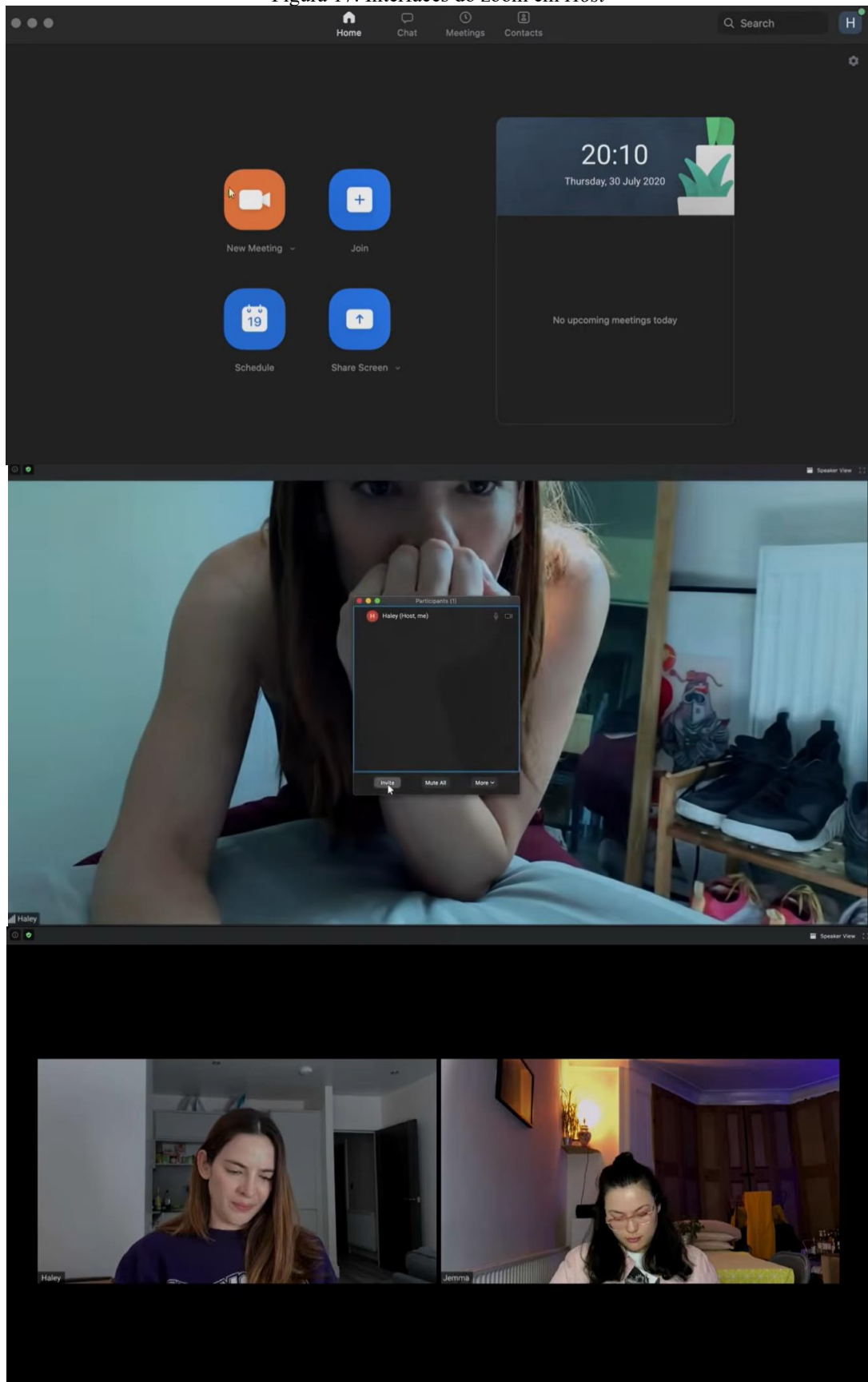
Esses elementos não necessariamente são utilizados de forma integral, visto que alguns *desktop films* são formulados em telas na pós-produção, apontando para o que o autor diz: assemelhar ao comportamento da câmera de um dispositivo digital. No entanto, todos estes elementos são levados em conta em *Host*. Os efeitos visuais e digitais foram criados a partir do olhar da velha guarda dos efeitos cinematográficos (cadeira arrastando, porta fechando, e assim por diante). Cada ator e atriz teve que aprender como colocar estes efeitos na prática e também a se relacionar com a câmera e a tela do computador. Recuperando o que Balázs (1930) diz sobre o início da linguagem cinematográfica: a importância do primeiro plano (*close-up*) para contar uma narrativa.

Nesse sentido, o contexto do *desktop film* já se encontra consolidado na literatura, como demonstram os estudos de Damasceno, Yang e Bekmambetov. O conceito de "appcine", portanto, não pretende substituir essa categoria, mas ampliá-la ao deslocar o foco do espaço narrativo para as condições tecnológicas que estruturam a linguagem contemporânea. Nessa perspectiva, o *software* deixa de ser um suporte invisível e passa a constituir um elemento expressivo da obra, evidenciando interfaces, recursos nativos, filtros, notificações, efeitos visuais e formas de interação próprias das plataformas digitais. Um "appcine" não é configurado na pós-produção, mas em todos os momentos da produção das imagens. Portanto, parte-se para uma análise partindo dos segmentos que compõem o "appcine".

- **Montagem mediada pelo aplicativo/software:**

Em *Host*, a interface deixa de ser apenas o cenário da narrativa para atuar como agente que determina enquadramentos, ritmos de montagem, possibilidades de interação e modos de construção da experiência audiovisual. Em outras palavras, a montagem não apenas acontece em um aplicativo, mas passa a ser organizada pelas regras técnicas e estéticas que esse aplicativo impõe.

O filme começa com a protagonista iniciando a chamada de vídeo no Zoom, vemos o cursor do *mouse* se movimentando na tela, ela configura a videochamada e, posteriormente, a protagonista, Haley, aparece. Novos personagens são apresentados de acordo com que vão entrando na videochamada.

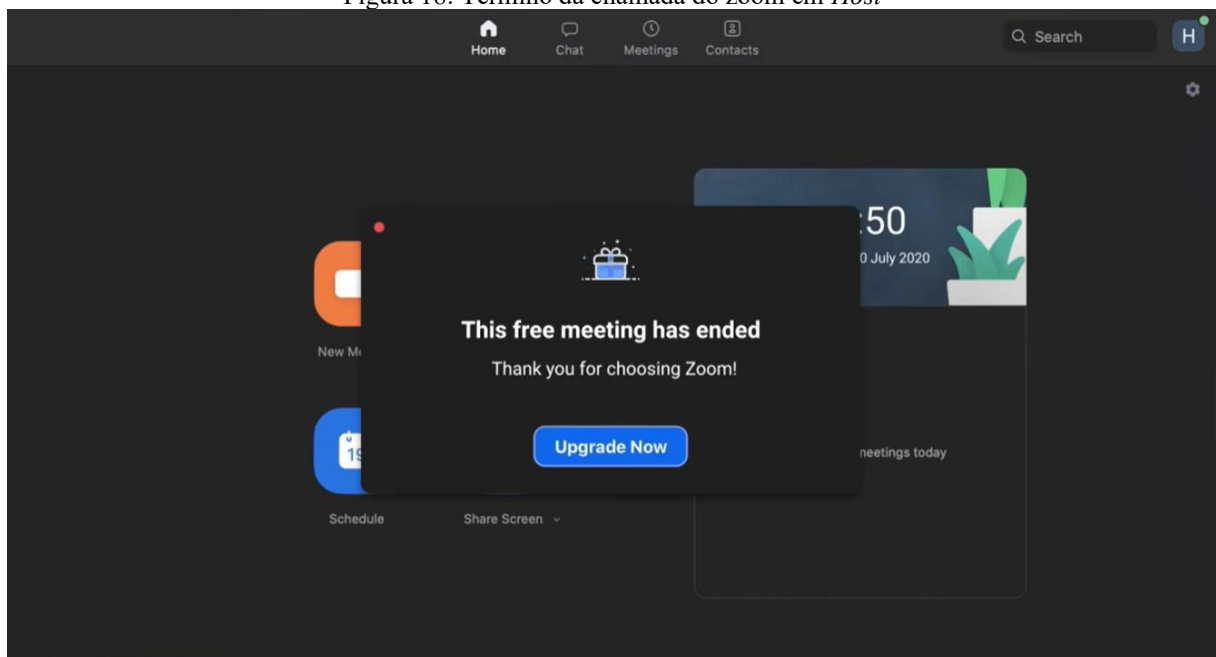
Figura 17: Interfaces do zoom em *Host*Fonte: *Host*, 2020

A interface assume funções tradicionalmente associadas à montagem cinematográfica, como a seleção do campo visual, a hierarquização da atenção e a alteração da escala dos personagens. A passagem entre uma composição com múltiplas janelas e a predominância de um único participante, por exemplo, produz efeitos semelhantes aos de uma mudança de plano, mas essa transformação é justificada pela própria lógica operacional da plataforma. A montagem, portanto, precisa preservar a aparência de uma chamada de vídeo em tempo real, fazendo com que os cortes cinematográficos sejam incorporados e, muitas vezes, ocultados pelos comportamentos esperados da interface.

Este tipo de montagem pode ser associado ao termo “montagem multitela” de Manovich (2001). O qual o autor pontua uma forma de organização audiovisual em que duas ou mais imagens são apresentadas simultaneamente na mesma superfície de exibição, em vez de serem organizadas apenas de maneira sucessiva na linha do tempo. Desse modo, em *Host*, o espectador está a todo momento com todos os personagens, mesmo que saiam de quadro.

Através da montagem, *Host* consegue transmitir sentimentos como medo, ansiedade e sensação de isolamento, muito pertinente para o período em que foi produzido. Além disso, utiliza o silêncio como principal elemento para essa construção, seja o silêncio total, ou o silêncio ofertado por desligar o microfone de um personagem. O filme possui exatamente o tempo máximo de duração de uma chamada gratuita no Zoom.

Figura 18: Término da chamada do zoom em *Host*



Fonte: *Host*, 2020

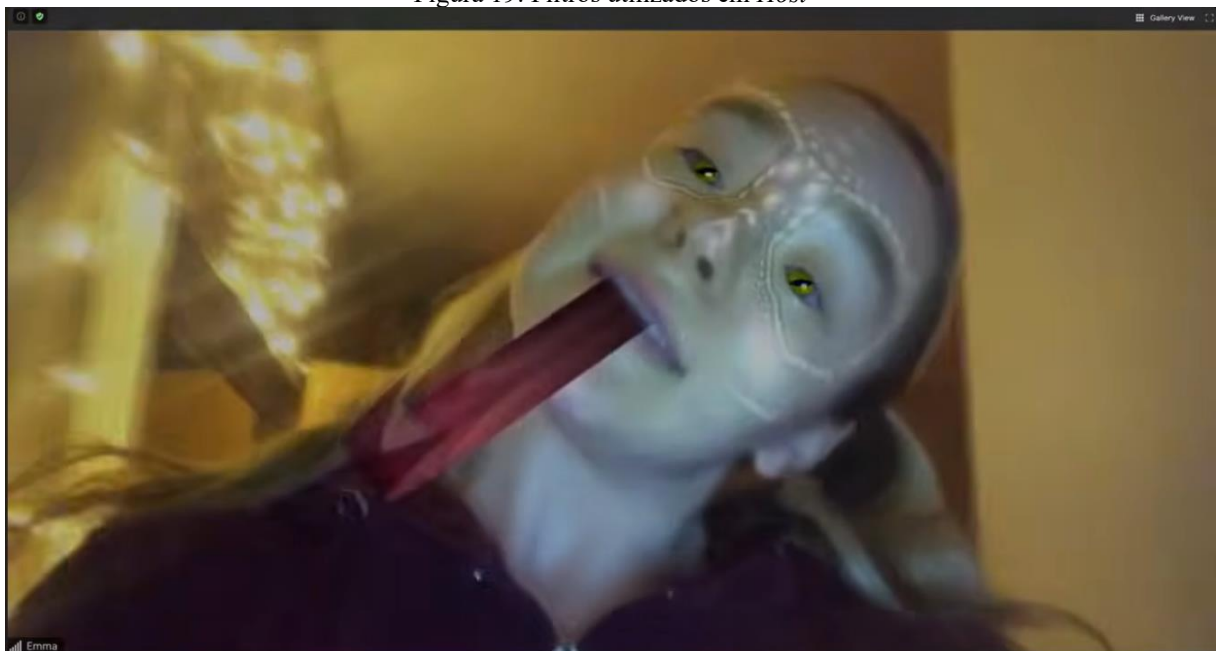
- **Narrativa condicionada pelo aplicativo/software:**

A interface da videochamada não funciona apenas como suporte para a exibição das imagens, mas participa diretamente da organização narrativa e da construção do espaço cinematográfico. A disposição dos participantes em diferentes janelas, a alternância entre os enquadramentos das webcams, a presença dos nomes dos usuários, os recursos de ativação e desativação de câmera e microfone e as próprias limitações do ambiente de videochamada determinam como os personagens podem ser vistos, como se relacionam e como as informações são apresentadas ao espectador.

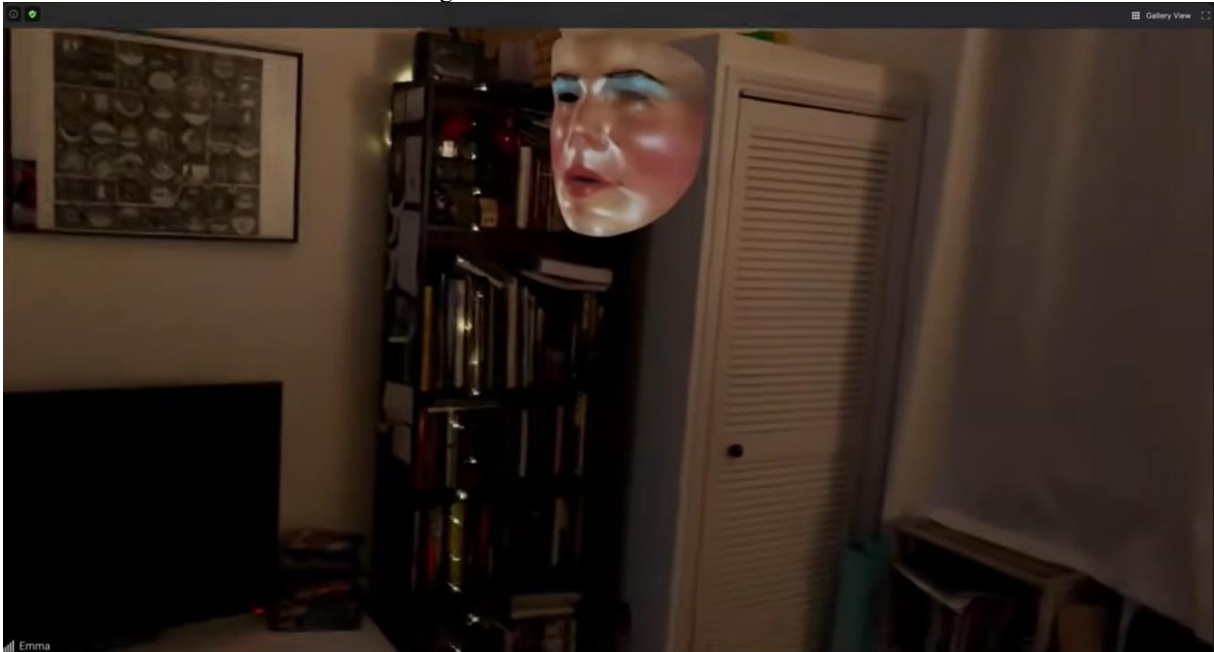
As janelas não apresentam simplesmente personagens que poderiam ser enquadrados de outra maneira, e sim constituem o espaço no qual a narrativa acontece. A ausência repentina de um participante, a interrupção da imagem, a perda de conexão, a ativação inesperada de uma câmera ou a alteração da disposição das janelas podem produzir tensão e expectativa. O filme, portanto, transforma funcionalidades ordinárias da plataforma em recursos de linguagem cinematográfica.

Conforme a presença espiritual se torna mais evidente, ao longo da narrativa, as imagens se tornam mais caóticas e exploram diferentes pontos de vista dos personagens. Mortes acontecem e câmeras são desligadas, filtros nativos são utilizados para alívio cômico e também para situar uma certa presença espiritual.

Figura 19: Filtros utilizados em *Host*



Fonte: *Host*, 2020

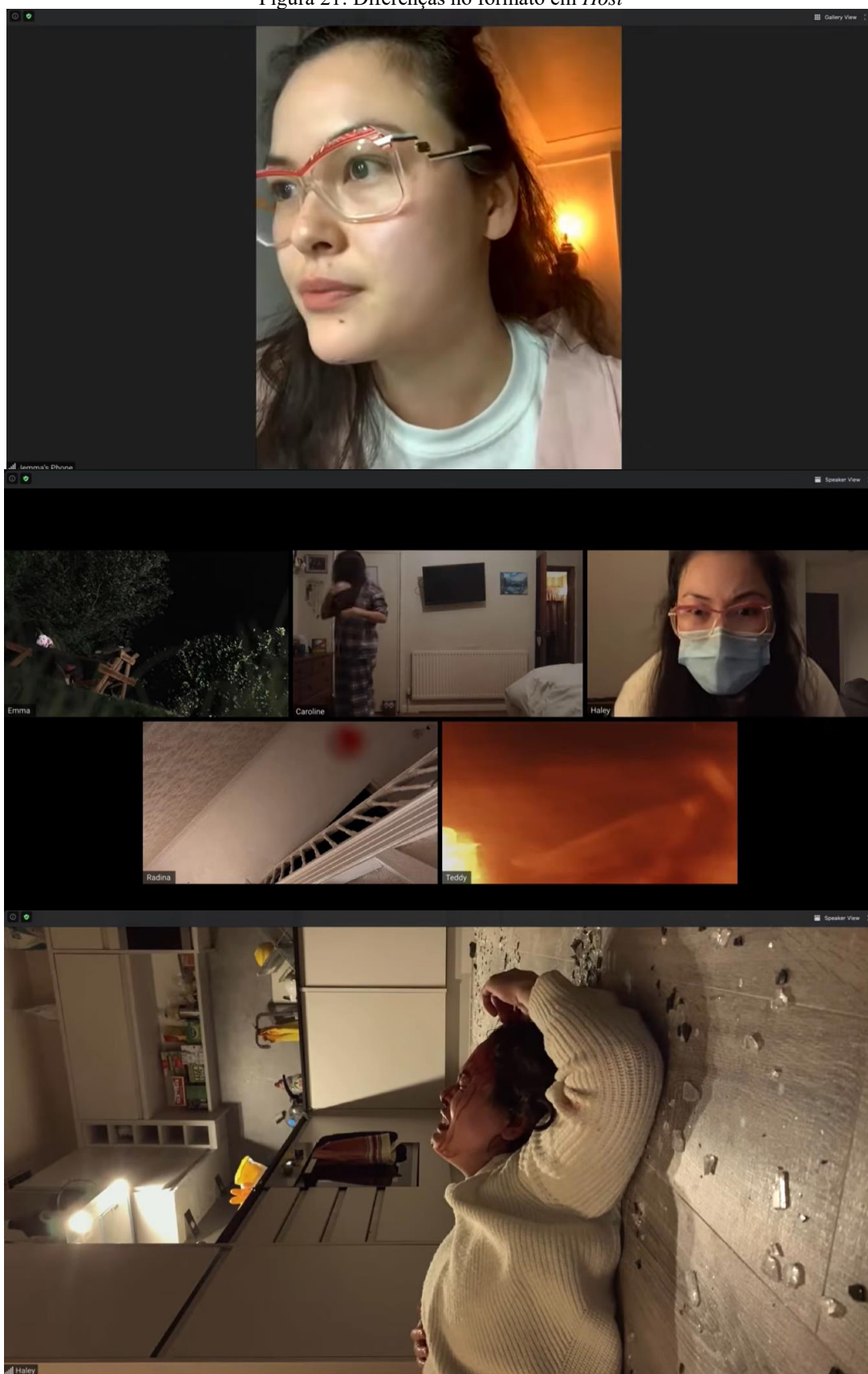
Figura 20: Filtros do zoom em *Host*

Fonte: *Host*, 2020

- **Reconfiguração da captura da imagem**

Em *Host*, a imagem é capturada diretamente pela webcam ou dispositivo móvel de cada ator e atriz. Com isso, é possível perceber diferentes formas de captura ao longo da narrativa, que favorecem a movimentação do personagem. No primeiro cinema, um passo importante para a construção das imagens foi a movimentação da própria câmera, o que pode ser comparado à ideia de filmes de computador: algumas narrativas se estabelecem fixamente, utilizando o computador como dispositivo fixo, enquanto outras, como *Host*, movimentam o próprio dispositivo, aumentando as possibilidades de exploração dos espaços. Em *Host*, personagens saem e entram de casa, explorando cômodos à procura de barulhos.

Nesse sentido, a qualidade da imagem capturada também é um ponto relevante para essas narrativas, especialmente para *Host*. Em alguns momentos é possível perceber a baixa qualidade como também um elemento importante para a construção do filme e de sua estética. Esse modo de captura faz forte referência ao filme *Bruxa de Blair* (1999).

Figura 21: Diferenças no formato em *Host*Fonte: *Host*, 2020

A plataforma Zoom assume um papel estruturante na narrativa, funcionando quase como uma personagem ao impor limites e possibilidades dramáticas. A montagem respeita a lógica operacional do aplicativo, a captação das imagens ocorre exclusivamente por meio das webcams e câmeras dos participantes, e os recursos nativos da plataforma, como alternância entre participantes, instabilidades de conexão, enquadramentos e interrupções, tornam-se componentes expressivos da narrativa. Diferentemente de outros *desktop films*, que articulam múltiplos *softwares* e plataformas, *Host* concentra sua experiência cinematográfica em um único aplicativo, explorando-o em sua máxima potência.

Por essa razão, *Host* pode ser compreendido como um "appcine". Ao mesmo tempo em que preserva características da tradição dos filmes de computador, antecipa uma concepção de linguagem em que o aplicativo deixa de ser apenas o ambiente onde a narrativa se desenvolve e passa a constituir sua própria gramática audiovisual. Neste caso, o segmento circulação e a experiência espectral mediada por aplicativos não se estabelecem com as redes sociais, por exemplo, mas sim com serviços de *streaming*, visto que é um filme que não teve sua passagem por salas de cinema.

3.3 *Spree*: múltiplos aplicativos, interfaces e dispositivos

Spree é outra narrativa que representa este eixo do *corpus*. É um filme que utiliza diversas interfaces de aplicativos, computadores, dispositivos móveis e câmeras diversas, que não a cinematográfica, optando pela utilização de diversos dispositivos de captura. O filme, dirigido por Eugene Kotlyarenko e lançado em 2020, acompanha a trajetória de um motorista de aplicativo obcecado por redes sociais que, na tentativa de alcançar a viralização, transmite ao vivo o assassinato de seus passageiros. O título faz referência tanto ao serviço fictício de transporte utilizado pelo protagonista quanto à expressão inglesa *killings spree*, associada a uma sequência de assassinatos.

No filme, o serial killer dirige-se constantemente ao espectador, buscando torná-lo cúmplice de suas tentativas de matar pessoas por motivos banais e por meio de estratégias perversas. A água envenenada e outros métodos fatais são apresentados como conquistas do influenciador, que incentiva seus seguidores não apenas a acompanhar seus atos, mas também a validá-los, construindo uma narrativa que pode ser compreendida como um *surreal live found footage format*. É como se fosse a junção de inúmeras lives produzidas pelo protagonista em suas redes sociais.

Logo nos primeiros minutos, o protagonista Kurt Kunkle é apresentado por meio da alternância entre textos, vídeos do YouTube e transmissões da rede social fictícia Live Fly, utilizando tanto o formato *widescreen* quanto a tela vertical em modo *selfie*. Embora o enquadramento vertical não seja uma novidade no cinema, trata-se do formato predominante na experiência cotidiana de produção e consumo de vídeos em redes sociais. Sua utilização desde o início do filme contribui para produzir um efeito de documentalidade, uma vez que “as filmagens através de celulares e tablets empunhados na posição vertical fornecem, hoje em dia, uma parte significativa dos registros documentais que circulam na mídia [...]” (Bidarra & Severo, 2020, p. 187). Em outras palavras, o vídeo vertical tornou-se um formato amplamente difundido para registrar e compartilhar acontecimentos do cotidiano.

Portanto, o filme pode ser compreendido como um *desktop film* em sentido ampliado, mas não como um filme de rede social propriamente dito, porque sua forma audiovisual está estruturada principalmente a partir do ambiente computacional e da multiplicidade de interfaces, e não de uma única plataforma de rede social. No *desktop film*, o computador e sua interface tornam-se o espaço visual a partir do qual a narrativa é construída. Em *Spree*, acompanhamos Kurt Kunkle por meio de diferentes dispositivos e plataformas: transmissões, câmeras, telas, aplicativos, vídeos e interfaces digitais. A narrativa combina essas fontes e apresenta a experiência do personagem por meio de uma espécie de ecossistema de telas. Nesse sentido, *Spree* é um caso limítrofe que atua na intersecção dos dois eixos do *corpus* proposto, mas também apresenta características que permitem aproximá-lo do “appcine”, especialmente quando o software, as plataformas e os dispositivos deixam de ser apenas meios de produção e passam a condicionar a forma como a narrativa é construída. Em *Spree*, temos uma ecologia de interfaces e dispositivos. Enquanto *Host* seria um exemplo de interface dominante, *Spree* representaria uma montagem entre múltiplas interfaces.

Este é um caso bastante interessante, que pode até mesmo apontar para um traço de autoria do diretor Kotlyarenko, que explora diferentes formatos, formas de criação e ambientes online em suas produções, como o que ocorre em *The Code* (2024), *A Casa Dividida* (2018) e *0s & 1s* (2011).

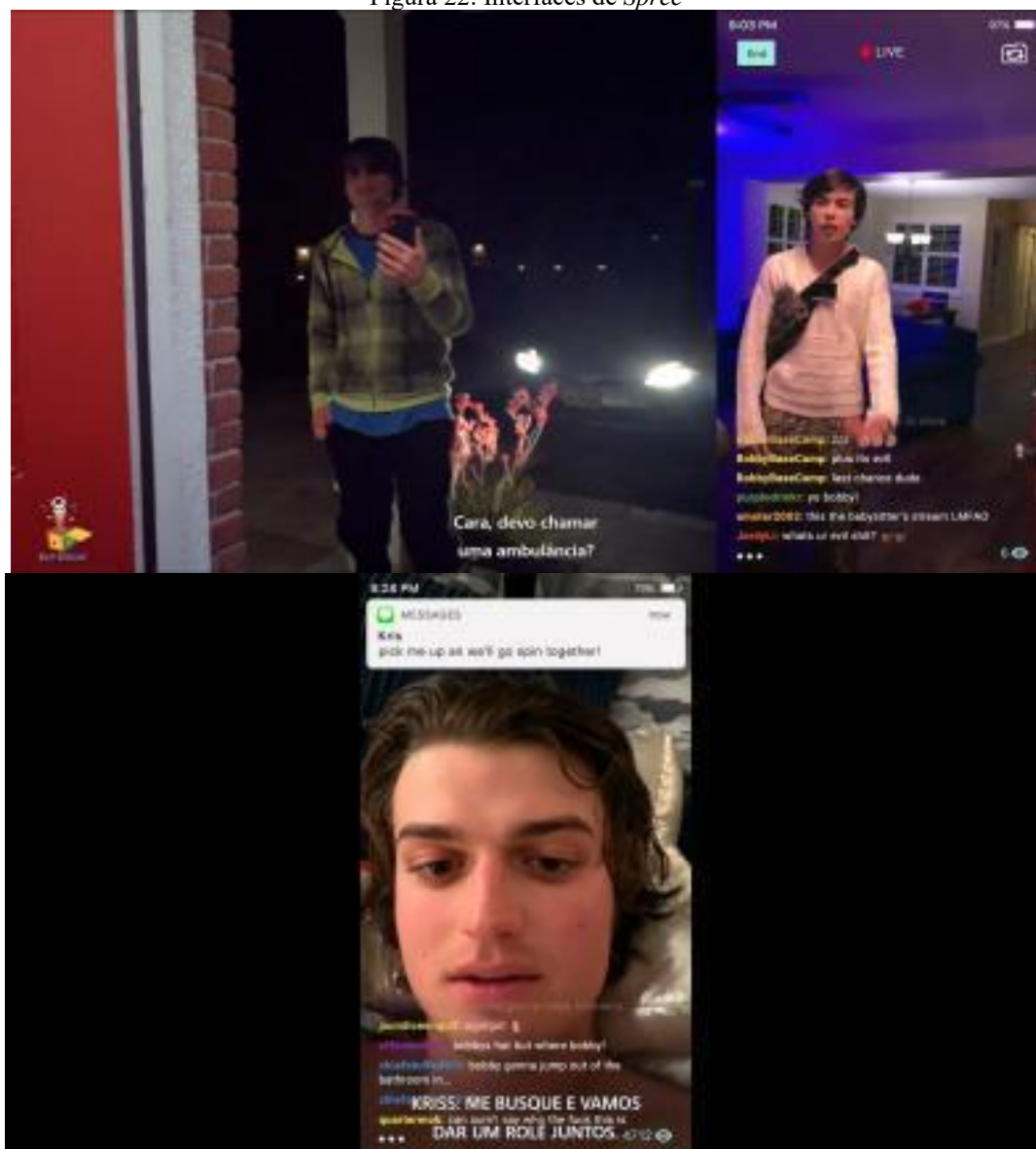
Portanto, a leitura analítica de *Spree* pode ser desenvolvida seguindo os segmentos do “appcine”:

- **Montagem mediada pelo aplicativo/software:**

Em *Spree* a montagem continua sendo condicionada pelas operações e ferramentas das interfaces, porém, sem a necessidade de seguir fielmente as limitações de um único *software*.

Dessa forma, é possível perceber o quanto a montagem do filme é ditada pelos aplicativos e dispositivos móveis, pensada para criar um reconhecimento do público com a utilização desses meios. Quando o protagonista está fazendo uma *live* em alguma rede social, somos transportados para esta *live*, podendo ver os comentários e interações dos seguidores. O tom satírico se hibridiza com a cena surrealista denunciando e ao mesmo tempo apoiando as mídias sociais. Os comentários no *live chat* fazem com que a cena pareça ser de fato ao vivo, como se estivéssemos acompanhando o desenvolvimento no próprio momento, um *live broadcast*, como apresentado nas figuras abaixo.

Figura 22: Interfaces de *Spree*



Fonte: *Spree*, 2020

A montagem, portanto, não se restringe aos procedimentos tradicionais de edição, mas incorpora possibilidades e operações oferecidas pelo ambiente digital. Ela segue uma lógica:

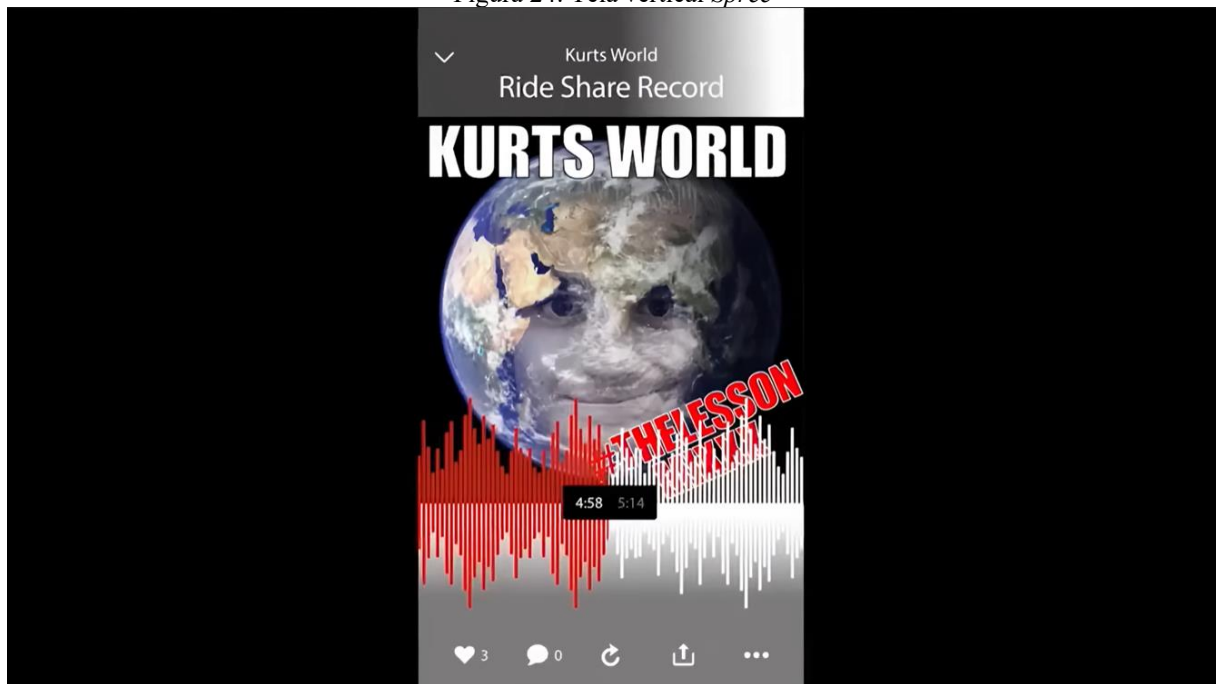
quando a interface de um aplicativo deixa de contar as dramatizações daquela cena, outra interface de outro aplicativo surge, reconfigurando a estrutura. Nesse sentido, os cortes não são tão invisíveis como em *Host*, pelo contrário, criam a necessidade de troca da interface.

A trilha sonora também acompanha essa lógica, sendo constantemente modificada de acordo com as ações do protagonista. A música é diegética: toca porque ele liga o rádio do carro ou porque reproduz uma faixa em seu celular. Em uma cena específica, após deixar uma passageira desacordada, o protagonista dirige-se à câmera — e, conseqüentemente, aos seus seguidores — enquanto acessa um aplicativo no celular para trocar a música. Nesse momento, a narrativa desloca-se das imagens captadas pelas GoPros para a interface do celular e, em seguida, para a câmera do próprio dispositivo. Essa alternância evidencia a passagem entre diferentes superfícies de imagem, conforme ilustram as figuras a seguir.

Figura 23: Telas em *Spree*



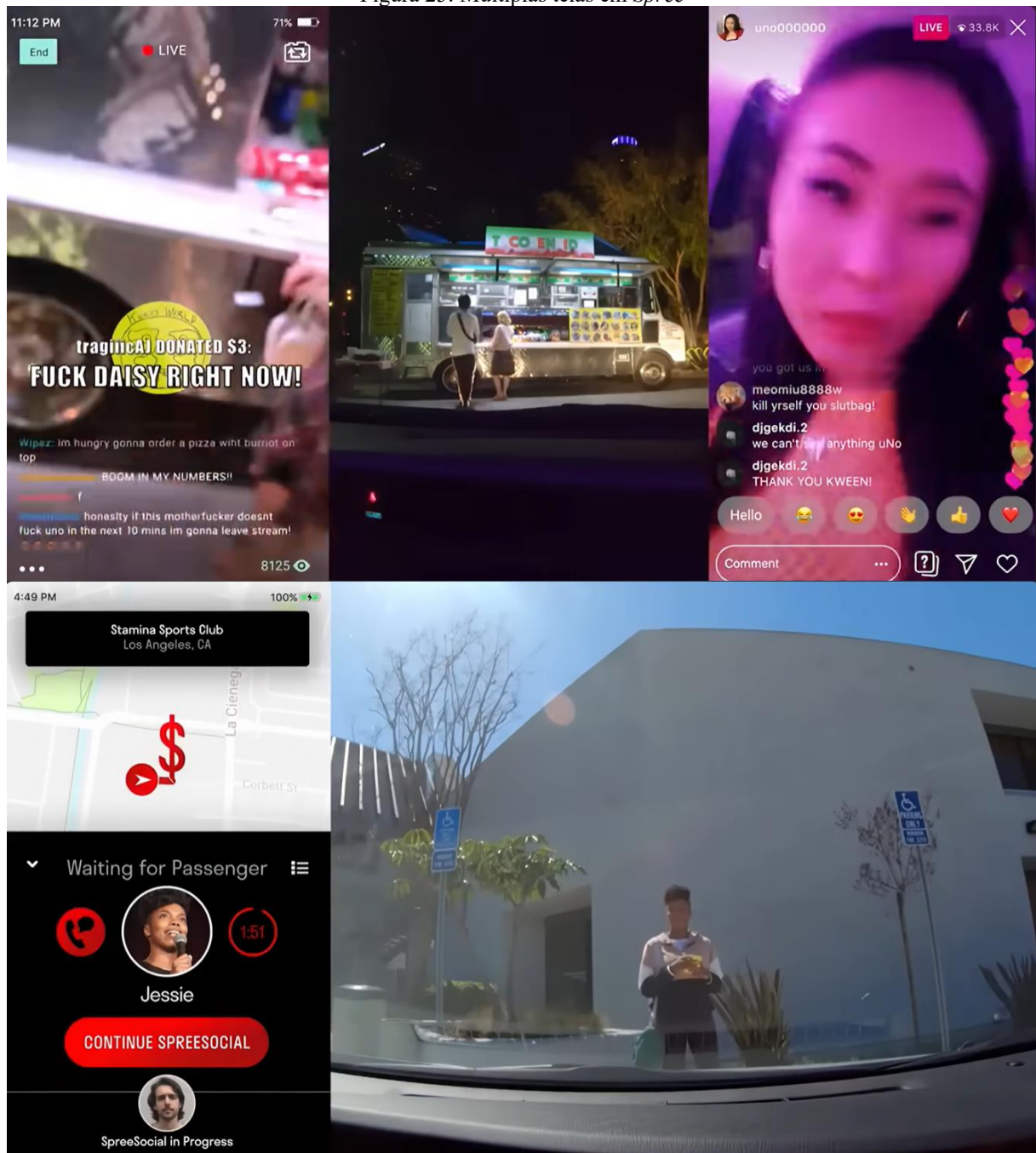
Fonte: *Spree*, 2020

Figura 24: Tela vertical *Spree*Fonte: *Spree*, 2020

- **Narrativa condicionada pelo aplicativo/software:**

Este é o ponto mais relevante. Essa narrativa não existiria sem a lógica de funcionamento dos aplicativos e interfaces. Textos, orientações da imagem, ícones, emojis, filtros, notificações e disposição multitela são acionadas para que o espectador tenha uma sensação de imersão direta no dia a dia do personagem influenciador. A interface, nesse sentido, funciona como uma camada que organiza aquilo que o espectador vê e acompanha, aproximando a experiência cinematográfica da experiência cotidiana de navegação pelas plataformas digitais.

As redes sociais desempenham um papel importante na construção dessa narrativa: personagens são apresentados através do *stories* do Instagram, dos textos do Google, conhecemos a trajetória territorial do protagonista através de inserções de mapas, e situações são criadas a partir de ambientes de *lives* em aplicativos. Em alguns momentos, inclusive, o espectador tem contato com três telas de *lives* ao mesmo tempo, oferecendo uma “multi narrativa”.

Figura 25: Múltiplas telas em *Spree*Fonte: *Spree*, 2020

- **Reconfiguração da captura da imagem:**

Além da presença de imagens em formato vertical, observa-se a utilização de outros dispositivos de captura, como a GoPro, por exemplo. Nas cenas ambientadas no interior do carro do protagonista, a lente da câmera proporciona um campo de visão mais amplo, permitindo acompanhar simultaneamente diferentes ações. Dessa forma, o veículo é equipado com diversas câmeras, possibilitando a construção de múltiplos planos e ângulos ao longo da narrativa. Em determinados momentos, mesmo quando o protagonista deixa o carro, ele

continua sendo filmado pelas câmeras instaladas no veículo, uma vez que, nessa produção, cada enquadramento precisa ser justificado pela presença de um dispositivo de captação. A narrativa se desenvolve como se toda a ação estivesse sendo transmitida ao vivo por uma rede composta por diferentes equipamentos. Além disso, a captura de imagens também é realizada por câmeras e segurança, em alguns momentos, exibindo dois ângulos diferentes do mesmo acontecimento.

Figura 26: Câmeras em *Spree*



Fonte: *Spree*, 2020

As estratégias empregadas em *Spree* reforçam características que aproximam a obra do conceito de "appcine". Embora o filme não se restrinja a um único aplicativo, a alternância entre

câmeras, transmissões ao vivo, telas de aplicativos e diferentes superfícies de imagem não funciona apenas como recurso narrativo, mas como princípio de organização da montagem. Cada enquadramento possui uma justificativa tecnológica, vinculada a um dispositivo de captura específico, enquanto a circulação entre aplicativos e câmeras acompanha a dinâmica de produção e compartilhamento de imagens característica da cultura das plataformas. Nesse sentido, a narrativa não procura ocultar os *softwares* que a tornam possível; ao contrário, evidencia-os como parte de sua linguagem.

- **Circulação e experiência espectral mediada por aplicativos:**

Spree não foi um filme criado para circulação nas redes sociais, apesar de ser de uma plataforma de *streaming*. Porém, aqui abro para algumas questões pertinentes para o presente estudo: o filme foi postado dividido em mais de 40 vídeos diferentes no TikTok em um perfil que não está mais disponível. Apesar disso, isso tem sido uma prática comum dentro da plataforma, longas que são fragmentados em dezenas de partes para serem consumidas dentro da rede social.

CAPÍTULO IV - "APPCINE": A LINGUAGEM CONDICIONADA PELA LÓGICA DOS APLICATIVOS

*“A reprodutibilidade técnica da obra de arte leva à sua atualização.”
Walter Benjamin, 2019.*

Neste capítulo, o *corpus* de análise é o eixo: **a linguagem condicionada pela lógica dos aplicativos**. Aqui, o estudo se volta para produções que utilizam unicamente o celular, o aplicativo e suas ferramentas para fundamentação. Ou seja, a linguagem passa a ser condicionada às lógicas desses meios e dispositivos.

Neste sentido, 10 produções são analisadas de forma complementar para posteriormente focar exclusivamente em *Princesse Moderne* (2022) e *Life Vertically* (2023). A escolha dessas produções foi realizada através de um recorte que levou em conta: a duração curta, a utilização do celular como meio de captura, o formato da imagem — priorizando o vertical —, a utilização do aplicativo como centralidade de circulação, a criatividade narrativa e poética. Parte-se, portanto, da compreensão de que, nessas obras, a linguagem audiovisual não se limita a utilizar os dispositivos digitais como instrumentos técnicos, mas passa a ser condicionada pelas possibilidades, limitações e formas de funcionamento próprias desses meios. Enquadramentos, orientações da imagem, recursos de edição, filtros, textos, efeitos, interfaces e formas de circulação tornam-se, assim, elementos capazes de interferir diretamente na construção narrativa e na experiência do espectador.

Portanto, é pretensão aqui é atender a dois principais objetivos:

- Analisar a construção da narrativa e montagem em aplicativos;
- Aplicar o conceito de "appcine" como ferramenta de leitura dessas narrativas;

Sendo assim, o texto que segue neste capítulo apresenta o contexto no qual essas narrativas são realizadas e circuladas, essencialmente, entendendo o “microdrama” como elemento importante na constituição, e depois volta-se o olhar para o contexto de "appcine" o qual elas são apresentadas.

4.1 Micronarrativas: aplicativos e redes sociais

As micronarrativas podem ser definidas como formas curtas de contar uma história, seja através da literatura com os microcontos, ou através dos microrroteiros. Apesar de ser bastante

comum na contemporaneidade, especialmente nos ambientes online, elas surgem muito antes do que os dispositivos móveis. É possível, até mesmo, fazer uma alusão ao primeiro cinema, o qual trazia micronarrativas em poucos minutos ou segundos, como o curta *La Fée aux Choux* (1896). Nesta época, as micronarrativas estavam associadas ao próprio dispositivo, na capacidade da película em registrar apenas essa curta duração. Hoje, elas estão associadas à capacidade da plataforma, em permitir narrativas curtas em sua publicação, como o *reels* no Instagram, o Tik Tok e o *Shorts* no YouTube.

Antes, as inúmeras tecnologias limitavam a duração, o movimento de câmera e sua circulação, visto que, após a filmagem, o filme precisava passar pelo processo de revelação e posteriormente era exibido em outro dispositivo para criar movimento. Hoje, essas narrativas podem ser gravadas, editadas e exibidas pelo próprio dispositivo. O mesmo acontecia com o cinematógrafo, porém, atualmente respeitam-se as possibilidades do algoritmo e programação da plataforma online.

Nesse sentido, é pertinente pensar no *mobile cinema* ou “cinema de bolso”, que segundo a autora Cláudia Lambach,

O realizador [...] experimenta a tecnologia do telefone celular contando com as características do aparelho que por sua vez, influenciam diretamente nos filmes. Porém, dentro desse contexto do uso da tecnologia de telefone celular para a realização de filmes, e dentro também, do contexto do cinema, podemos observar que se trata de uma nova maneira de se fazer cinema (Lambach, 2014, p. 29).

A autora ainda comenta que o cinema de bolso, por vezes, é caracterizado por produções de baixo orçamento, mas que conversa com a arte cinematográfica pois ainda produz imagens em movimento que falam de si e do mundo. O celular, neste caso, pode apresentar as imagens respeitando por completo as lógicas clássicas cinematográficas, atuando como um dispositivo de captura, mas ainda assim respeitando o formato horizontal, como o que acontece em *Tangerine* (2015). O longa utiliza do *smartphone* como ferramenta de captura, possibilitando outra lógica de produção, porém respeitando as formas tradicionais do cinema, especificamente o enquadramento.

Em sua dissertação *O celular e as novas estéticas audiovisuais* (2010), Oswaldo Norbim Prado Cunha argumenta que o celular representa a “quarta tela”, não apenas em continuidade às telas do cinema, da televisão e do computador, mas principalmente em razão de sua praticidade de uso em diferentes circunstâncias. Segundo o autor, “A utilização da câmera integrada do celular torna-se cada dia mais comum por pessoas que sequer imaginavam algum

dia realizar o registro de imagens” (Cunha, 2010, p. 11). Cunha também cita Patrick Lichty (2006), para quem a “quarta tela” constitui um universo próprio, relacionado a “outras esferas do audiovisual, baseadas no baixo orçamento e em categorias como curtas de animação, experimentais, documentários e outros filmes de ‘garagem’, em que a busca pela qualidade da imagem ou alta resolução é colocada em segundo plano” (Cunha, 2010, p. 11). Em seu texto, o autor ainda recorre a Katia Maciel (2009) e ao conceito de “transcinema”, compreendido como um cinema concebido enquanto interface, envolvendo sensorialmente o espectador como participante da obra. Outra referência mobilizada é Lassi Tasajärvi (2004), que afirma que os filmes de microcinema — termo utilizado para designar produções audiovisuais criadas para celulares — “[...] não são apenas filmes curtos vistos em uma tela pequena”, pois apresentam características próprias. “Filmes do tipo tem seu poder expressivo, assim como suas limitações, atrelados às características dos terminais móveis” (Tasajarvi, 2004, p. 6).

Além das terminologias anteriormente mencionadas — “quarta tela”, “filmes de garagem”, “transcinema” e “microcinema” —, encontram-se ainda conceitos como *crossmedia*, *hypermediation* e “digilosofia”. São perspectivas que buscam compreender tanto a construção dessas obras quanto o território midiático em que elas se inserem.

O cinema inserido nas mídias digitais incorpora inovações em diferentes etapas da realização audiovisual, desde a produção até a finalização da obra, mesmo quando utiliza os mesmos *softwares* de edição e criação de efeitos, como Adobe Premiere e After Effects. Essas narrativas passam a incorporar características próprias do dispositivo de captura, influenciando diretamente a construção da montagem final.

Essa perspectiva permite compreender que o “appcine” não depende exclusivamente da utilização de um único aplicativo ou do *smartphone* como único dispositivo de captação. O que caracteriza esse movimento é a incorporação das lógicas operacionais dos aplicativos ao próprio processo narrativo.

Portanto, o “appcine”, aqui, dá um passo adiante em pensar essas produções: o celular não é somente o dispositivo de captura, mas a narrativa é pensada, produzida e experienciada a partir dos aplicativos disponíveis no aparelho. Nesse sentido, é possível perceber diversas ferramentas que podem ser utilizadas para essa construção, como aqui apontado, os aplicativos: Tik Tok e Instagram.

A tabela abaixo apresenta uma amostragem de produções realizadas e circuladas dentro dessas plataformas. Existem inúmeras narrativas que conversam com a arte cinematográfica nas redes. Portanto, para a construção desta tabela, optei por produções que integram a verticalidade, o ritmo e as potencialidades poéticas de seus produtores.

Tabela 6: Lista de filmes das redes sociais

Filme (ano)	Plataforma	Características
<i>Love in Plane Sight</i> (2022)	Tik Tok	Utiliza-se do filtro preto e branco, tela vertical, plano contra-plano e narratividade cômica.
<i>Princesse Moderne</i> (2022)	Tik Tok	Dramatização, direção de arte, produção e direção são direcionados para a verticalidade.
<i>Tenant</i> (2025)	Tik Tok	Utiliza o formato vertical, filtro e música da plataforma. Narrativa de terror/horror.
<i>Motivationsschreiben</i> (2023)	Tik Tok	<i>Video Selfie</i> , câmera na mão e notificações de celular utilizadas na pós-produção.
<i>Life Vertically</i> (2023)	Tik Tok	Formato e enquadramento na verticalidade. Uso de filtros e imagens poéticas.
<i>Still Got It</i> (2023)	YouTube Short	Corte invisível na transição, explorando um plano sequência na pós-produção.
<i>How Dating has Changed</i> (2023)	YouTube Short	Diversos tipos de planos, levando em consideração o vertical. Narrativa dramática.
<i>Ouija</i> (2024)	Tik Tok	Verticalidade, humor, sobreposição de imagens.
<i>Stuck in the Loop</i> (2026)	Instagram	Explora o app, porém mantendo a ideia horizontal.
<i>Levantar</i> (2026)	Instagram	Diferentes planos e ângulos. Construção poética visual, com trabalho de iluminação.

Fonte: Elaborada pelo autor

Comparando os conteúdos apresentados na tabela, é possível observar que o celular se consolida como o principal dispositivo de captura das imagens. Ainda assim, em diversos casos, outros equipamentos são utilizados para a obtenção do resultado final, como lentes acopladas

ao aparelho e *steadycams*. Em sua maioria, as produções mantêm o enquadramento vertical, sendo relativamente poucas aquelas concebidas para a tela horizontal. *Stuck in the Loop* e *Levantar* utilizam-se do Instagram, mas não são produzidas a partir da verticalidade, porém são pertinentes para o estudo por apresentarem possibilidades da plataforma. No Instagram, em específico, diversas narrativas não utilizam o vertical como formato, criando tarjas pretas (acima e abaixo da narrativa) e diminuindo a tela visível.

How Dating has Changed, *Love in Plane Sight*, *Motivationsschreiben* e *Life Vertically* são narrativas criadas unicamente com o celular, apresentando inúmeras possibilidades de planos, enquadramentos e ângulos a partir do formato vertical. *Life Vertically* e *Tenant* exploram filtros nativos da plataforma. No primeiro, o filtro é utilizado como recurso narrativo ao final da produção, um filtro que tenta substituir o rosto da protagonista. No segundo, o filtro altera a textura da imagem, simulando efeitos de câmeras antigas.

Um ponto interessante em observar nessas narrativas é a temática. Os autores de cinema utilizam temas individuais que são também sociais para a construção de suas obras, como acontece em diversos movimentos ao longo da história, especialmente nos movimentos que surgem em tempos de guerra ou pós-guerra. No início das imagens em movimento, o cotidiano do autor era privilegiado, como uma forma de registro, o que acontece em *La Sortie de L'usine Lumière à Lyon* e *Blacksmith Scene*, no qual atores interpretam ferreiros, uma profissão muito comum na época. Dentro das narrativas citadas na tabela, a contemporaneidade não está somente na tecnologia empregada, mas também nos temas abordados.

Motivationsschreiben, *Levantar* e *Stuck in the Loop* abordam as ansiedades no mundo atual e também a depressão, temas estes que estão bastante associados ao modo de vida contemporâneo. *Life Vertically* e *Still Got It* exercem uma crítica às redes sociais e à cultura da beleza inatingível. *How Dating has Changed* também exerce um papel crítico, porém às formas que nos relacionamos. Neste caso, as cores, a direção de arte e os enquadramentos representam o passado e presente na busca de parceiros.

Nessas produções, é possível notar o uso constante da estética das redes sociais para a formulação da narrativa, mas acima disso, para a formulação da narrativa e montagem do filme. Os filtros disponíveis nas redes, o formato vertical, o tempo curto de duração, tudo isso compõe a imagem criada, explorando ao máximo as potencialidades dos aplicativos para a criação, ou seja, a base do pensamento de "appcine".

Outra configuração neste mesmo eixo, muito pertinente para a presente pesquisa, são os filmes oriundos de redes sociais. Com o surgimento do TikTok, rede social exclusiva para vídeos curtos, também surgem narrativas cinematográficas criadas através dessa rede.

Narrativas que foram até para Cannes, com a extensão do Festival chamada: #TikTokShortFilm, que apresenta e premia curtas realizados e postados na rede social.

Os curtas apresentados no #TikTokShortFilm são curtas que levam em conta os ensinamentos da linguagem cinematográfica, porém com uma abordagem para a rede social. Em sua maioria, são curtas gravados em tela vertical, narrativas amadoras e com baixo orçamento (o que não faz a qualidade ser deixada de lado).

Sendo assim, essas narrativas também apresentam outra forma de consumir o conteúdo, através de um dispositivo móvel, dentro de uma rede social. Inclusive, o perfil da Paramount disponibilizou o filme *Meninas Malvadas* (2004), inteiramente no Tik Tok, porém fragmentado em mais de 20 vídeos, reconfigurando a forma em que o filme pode ser consumido.

4.2 *Life Vertically* e *Princesse Moderne*: cinema e aplicativo

No contexto das redes sociais digitais, diversos conteúdos se reconfiguram. A novela, a publicidade, o jornalismo, o videoclipe e, o que é mais importante para este estudo, o cinema. Todas essas produções que passam pela lógica do audiovisual, se transformam a partir das demandas das plataformas. Porém, o cinema, uma arte, absorve as plataformas não somente como uma forma de circulação de suas imagens, mas como também uma potencialidade artística a partir dos novos meios.

Nesse processo, a linguagem cinematográfica absorve e é absorvida pelas lógicas dos aplicativos. Gosciola et. al (2026), apontam para o que designam como “linguagem tiktografica”, da qual o cinema tradicional recebe influências através do “cinema vertical”, impulsionando a renovação da linguagem cinematográfica na era digital. Os autores descrevem como um momento de “minimalismo narrativo”. Nesse sentido, é possível perceber esse “minimalismo” nas produções por aplicativos visto que os cortes na montagem são diminuídos de acordo com o tempo de duração da narrativa, também é possível associar à atenção diminuída que essas plataformas oferecem ao usuário. Ou seja, uma narrativa curta disputa a atenção com outras produções nativas desses meios, absorvendo assim a necessidade da “chamada de atenção”.

Os curtas produzidos no Tik Tok representam um exemplo significativo daquilo que esta pesquisa denomina “appcine”. Diferentemente de filmes que apenas utilizam o aplicativo como meio de circulação, essas produções são concebidas a partir das possibilidades e limitações oferecidas pela própria plataforma. O formato vertical, a duração reduzida, as

ferramentas nativas de edição, os filtros, os efeitos de transição, as trilhas sonoras disponibilizadas pelo aplicativo e os mecanismos de interação passam a influenciar diretamente a construção da narrativa. Nesse contexto, o Tik Tok deixa de ser um simples suporte tecnológico para se tornar um elemento estruturador da linguagem cinematográfica.

Essa condição aproxima o cinema da lógica do *software* descrita por Manovich (2007), na qual os aplicativos podem deixar de desempenhar apenas uma função instrumental e passam a determinar formas de produção, circulação e percepção das imagens. A interface não é um elemento externo à obra, mas parte de sua gramática audiovisual. Assim, a montagem, o enquadramento, o ritmo e a duração das cenas respondem às características técnicas e culturais da plataforma, evidenciando que a linguagem é condicionada pelo ambiente digital em que é produzida.

Além disso, os curtas realizados no Tik Tok revelam uma mudança no próprio processo de criação cinematográfica. Recursos como cortes automáticos, sincronização de áudio, gravação em múltiplos trechos, filtros de realidade aumentada, legendas dinâmicas e modelos de edição incorporam decisões que anteriormente pertenciam ao campo da realização cinematográfica. Parte da construção estética passa a ser mediada pelo aplicativo, que oferece modelos de produção e orienta determinadas escolhas narrativas. Dessa forma, a autoria passa a dialogar constantemente com as possibilidades técnicas disponibilizadas pelo *software*.

Sob essa perspectiva, os curtas do TikTok não representam apenas uma adaptação do cinema ao formato vertical ou às redes sociais. Eles evidenciam uma transformação mais profunda, em que o aplicativo participa ativamente da organização da linguagem. É justamente essa centralidade do *software* que permite compreendê-los como manifestações do "appcine", entendido não como um gênero cinematográfico, mas como uma condição tecnológica da linguagem, na qual as interfaces e os aplicativos deixam de ser invisíveis.

Life Vertically (2023) apresenta um importante contributo para pensar o eixo do *corpus* aqui proposto. O curta tem autoria de Beatrice Harrods, uma produtora de conteúdo do Tik Tok que tem um perfil onde divulga suas produções, processos criativos e fala sobre cinema. *Life Vertically* conta uma narrativa de não-ficção: a protagonista, que é a própria Beatrice, surge em um dilema com sua vida nas redes sociais, ela encontra um panfleto que diz “*strange dreams?*” e um número de telefone para conversar sobre esses “sonhos estranhos”. Ao fazer a ligação ela conta que está tendo pesadelos onde tudo é pautado em uma plasticidade, nada parece condizente com sua vida real, porém, através da voz do telefone, ela descobre que na verdade

nada é um sonho, é sua vida dentro das redes: uma plasticidade total. O curta possui 52 segundos de duração¹².

Princesse Moderne (2022), produzido por Claudia Cochet, é um curta que apresenta uma narrativa sobre uma mulher que sofreu violência doméstica e constrói sua experiência a partir de uma estética íntima e diretamente relacionada ao uso do *smartphone*. A personagem sofre agressão de seu companheiro, mas aos olhos de sua amiga ele é muito atencioso, porém, não é exatamente assim no seu cotidiano. Após o episódio violento, ela observa objetos que a remetem para sua criança interior, se transformando em uma princesa em meio de suas cicatrizes. O curta tem 2 minutos e 30 segundos de duração¹³.

Os elementos como enquadramentos e a narrativa dessas duas produções podem ser lidos de acordo com os segmentos propostos pelo "appcine".

- **Montagem mediada pelo aplicativo/software:**

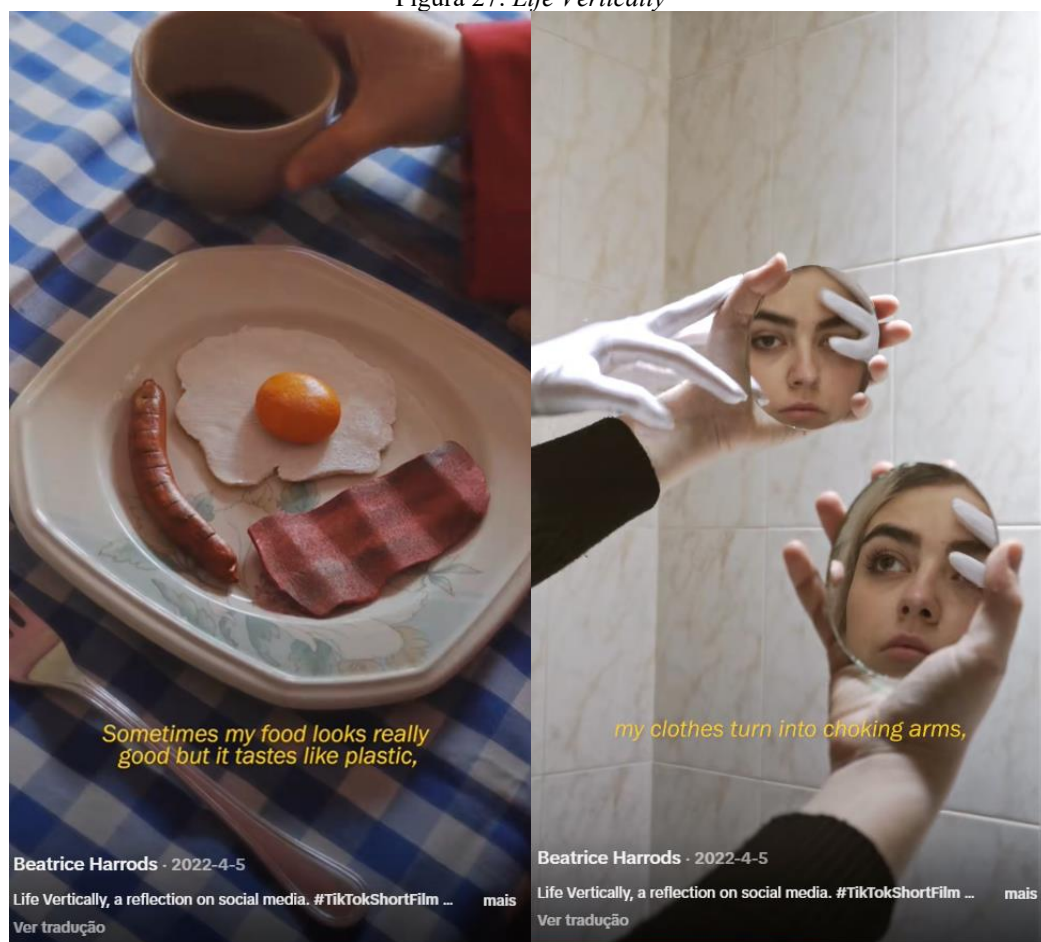
Aqui, a interface não está visível diretamente na produção final, como ocorre com os *desktop films*. Porém, as possibilidades do aplicativo interferem nos cortes das produções incorporando as limitações da plataforma onde são criadas. As duas narrativas não oferecem uma montagem linear. O curta *Life Vertically* apresenta a estruturação através de sonhos e realidade, fazendo o espectador entender que a personagem está contando um sonho, mas na verdade, é sua vida real. A trilha sonora que acompanha toda a produção é oriunda do próprio aplicativo, podendo ser encontrada em diversas outras produções, no entanto, efeitos sonoros como de pássaros são incorporados. Além disso, o curta reproduz aspectos da montagem já consolidados na linguagem, como o corte em J, onde o som da cena seguinte começa antes da imagem correspondente aparecer. A montagem, aqui, explora as possibilidades poéticas da obra, situando o espectador no cotidiano da protagonista. Ao falar sobre sua comida parecer plástica, é a comida que vemos; ao falar sobre as roupas que parecem braços que a sufocam, vemos mãos tocando seu corpo.

¹² O curta *Life Vertically* pode ser acessado através do link:

<https://www.tiktok.com/@beatriceharrods/video/7083187345431792901?lang=pt-BR>

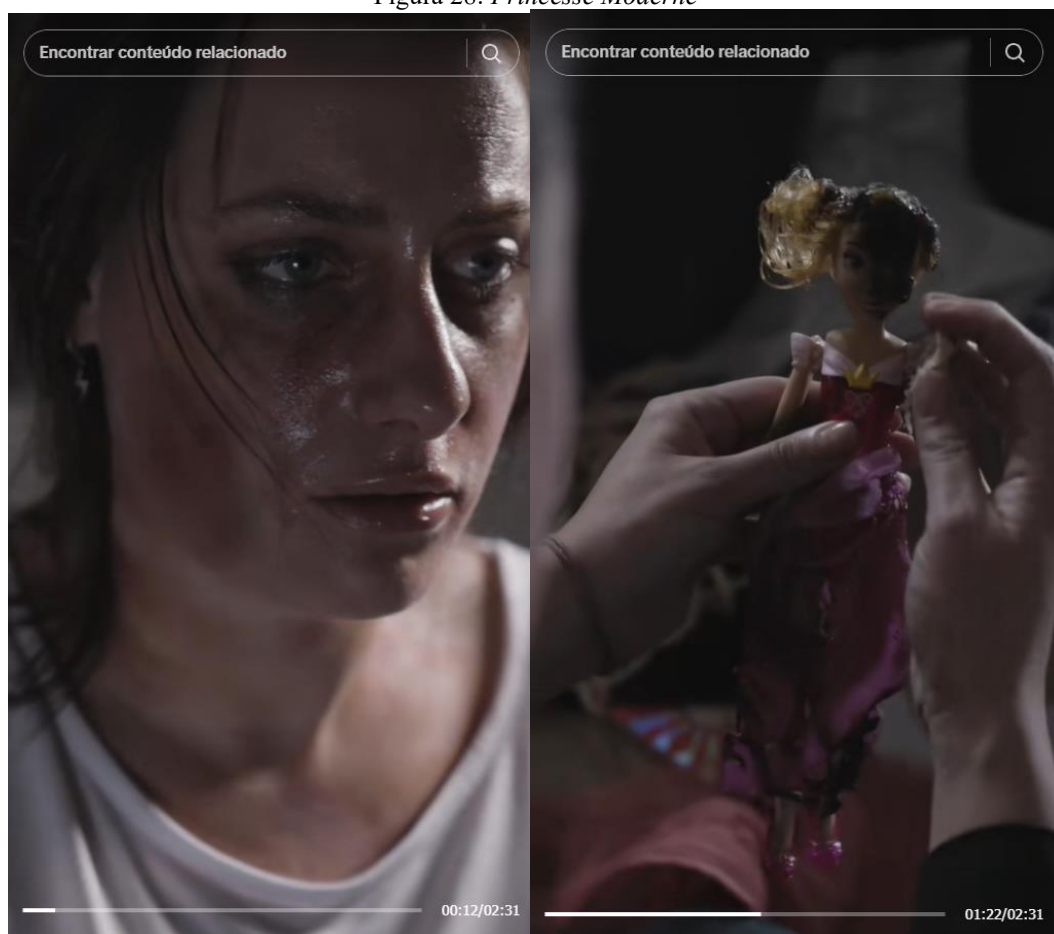
¹³ O curta *Princesse Moderne* pode ser acessado através do link:

https://www.tiktok.com/@claudia_cochet/video/7083154127261306117?lang=pt-BR

Figura 27: *Life Vertically*

Fonte: *Life Vertically*, 2023

Em *Princesse Moderne*, a montagem não é linear. No início, observamos a protagonista efetuando uma ligação para a polícia em *close-up*; depois, vemos uma conversa com sua amiga, onde seu companheiro aparece através de sombras com um buquê de flores; posteriormente, ela entra em seu apartamento todo bagunçado. Estas duas últimas cenas são lembranças logo antes do episódio violento acontecer. Portanto, a narrativa não retrata o ato violento, mas o antes e o depois. A trilha sonora do curta é original da autora, com junção de efeitos sonoros disponíveis na internet. A montagem cria um efeito comparativo entre a boneca da Cinderela com o rosto queimado e cabelo desarrumado, com a situação da protagonista.

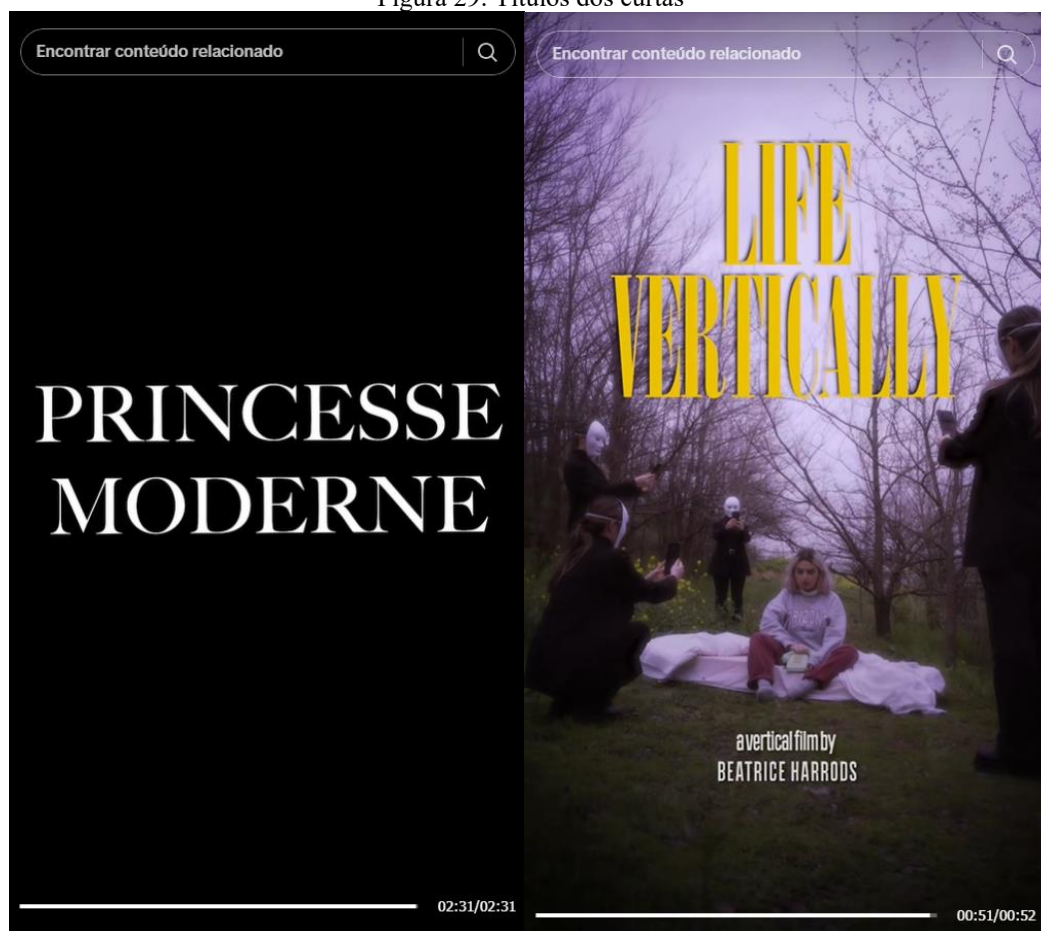
Figura 28: *Princesse Moderne*

Fonte: *Princesse Moderne*, 2022

Ambos os curtas oferecem planos curtos, trabalham com cores de acordo com o universo narrativo e gênero em que estão localizadas, são editados em formato vertical e priorizam contar a narrativa de forma sucinta e objetiva. Essa prática reflete não apenas a influência do cinema na construção audiovisual contemporânea, mas também a necessidade de adaptação a um formato que privilegia vídeos curtos e de consumo rápido.

Outro ponto sobre a edição dessas produções é que são utilizados recursos textuais nativos da plataforma. Nos dois curtas o nome da produção aparece com fontes que estão disponíveis no equipamento de edição do aplicativo.

Figura 29: Títulos dos curtas



Fonte: *Princesse Moderne*, 2022; *Life Vertically*, 2023

- **Narrativa condicionada pelo aplicativo/software:**

A composição visual dos dois curtas oferece um enquadramento que favorece o vertical, ou seja, são formuladas para pensar na tela vertical como integralidade. Isso configura a própria narrativa da obra, onde enquadramentos, orientações da imagem e filtros nativos podem ser elementos narrativos.

Percy Lubbock (1976) expôs sua ideia de que existem duas formas primárias de apresentação de uma narrativa: a cena, a descrição de eventos na mesma ordem em que eles se desenrolaram, e o sumário, a compressão de eventos narrados de forma concisa e breve (Lubbock, 1976, p. 48). A partir desse ponto, observa-se que as narrativas do primeiro cinema se relacionam muito com a primeira forma, e as narrativas contemporâneas (as que estão sendo aqui analisadas) se aproximam da segunda. Portanto, observa-se uma potencialidade de concisão narrativa nas duas produções. As narrativas são condicionadas pelo aplicativo utilizado, no caso o Tik Tok, retendo a atenção do usuário em poucos minutos, poucos planos e pouca explicação.

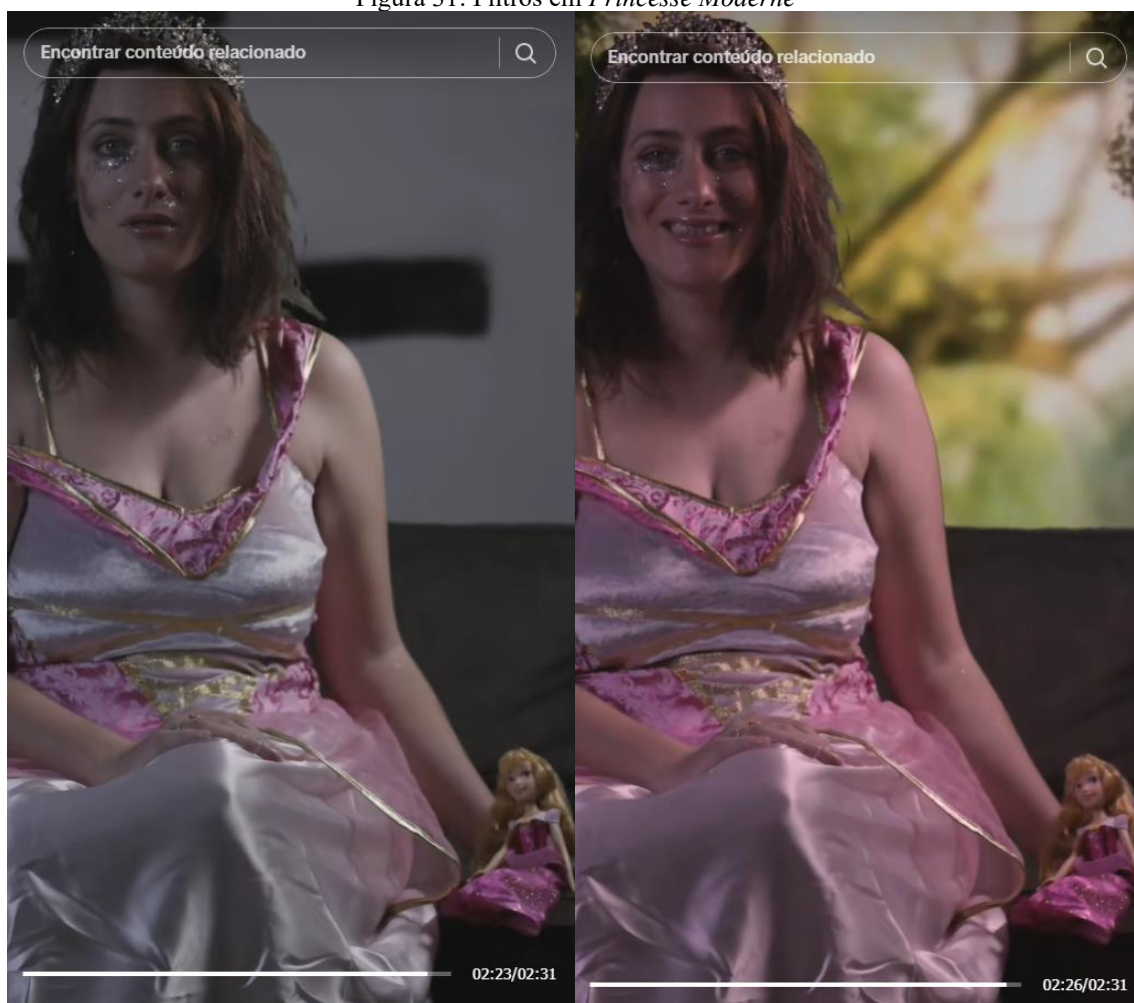
A narrativa também se utiliza de ferramentas dispostas nativamente no aplicativo, como os filtros e a possibilidade de *chroma key*. *Life Vertically* utiliza um filtro de rosto na protagonista, que surge e desaparece algumas vezes ao final, apontando para uma idéia de que a vida real é atravessada pelas redes, não existe mais uma vida aquém das tecnologias oferecidas por elas.

Figura 30: Filtros em *Life Vertically*



Fonte: *Life Vertically*, 2023

Princesse Moderne também utiliza, de forma única, as ferramentas disponíveis no Tik Tok, especialmente, na criação de um novo fundo de cenário. Neste sentido, o recorte na imagem é efetuado para construir o que seria a sala da protagonista: um ambiente de natureza, comuns nos filmes de princesa. Com isso, a cor da imagem também muda, oferecendo outra construção narrativa: o ambiente, até então cinza e escuro, torna-se um pouco mais colorido, porém, mesmo assim com símbolos que indicam um processo difícil na vida da protagonista, como o vestido e cabelo desarrumados e a maquiagem borrada.

Figura 31: Filtros em *Princesse Moderne*

Fonte: *Princesse Moderne*, 2022

- **Reconfiguração da captura da imagem:**

Observando o processo de produção dos curtas, publicados pelas autoras em suas redes sociais, as imagens foram capturadas com celulares e com auxílio de tripés e *steadycam*. Dessa forma, o formato vertical foi preservado como um ponto importante para a produção ser publicada nas redes sociais.

Este tipo de formato (9:16) e o tipo de captura por dispositivos móveis podem replicar enquadramentos e angulações já propostos no cinema clássico. Porém, existe uma modificação pertinente: os objetos ou atores são centralizados na imagem de outra forma, enquanto em uma captação que favorece o *widescreen*, o cineasta tem mais campo para trabalhar direção de arte e fotografia. No formato 9:16, os objetos em cena são centralizados, ou seja, assim como o cinema 3D precisa ser pensado na captação para se tornar efetivamente 3D, a verticalidade precisa ser pensada desde sua construção produtiva.

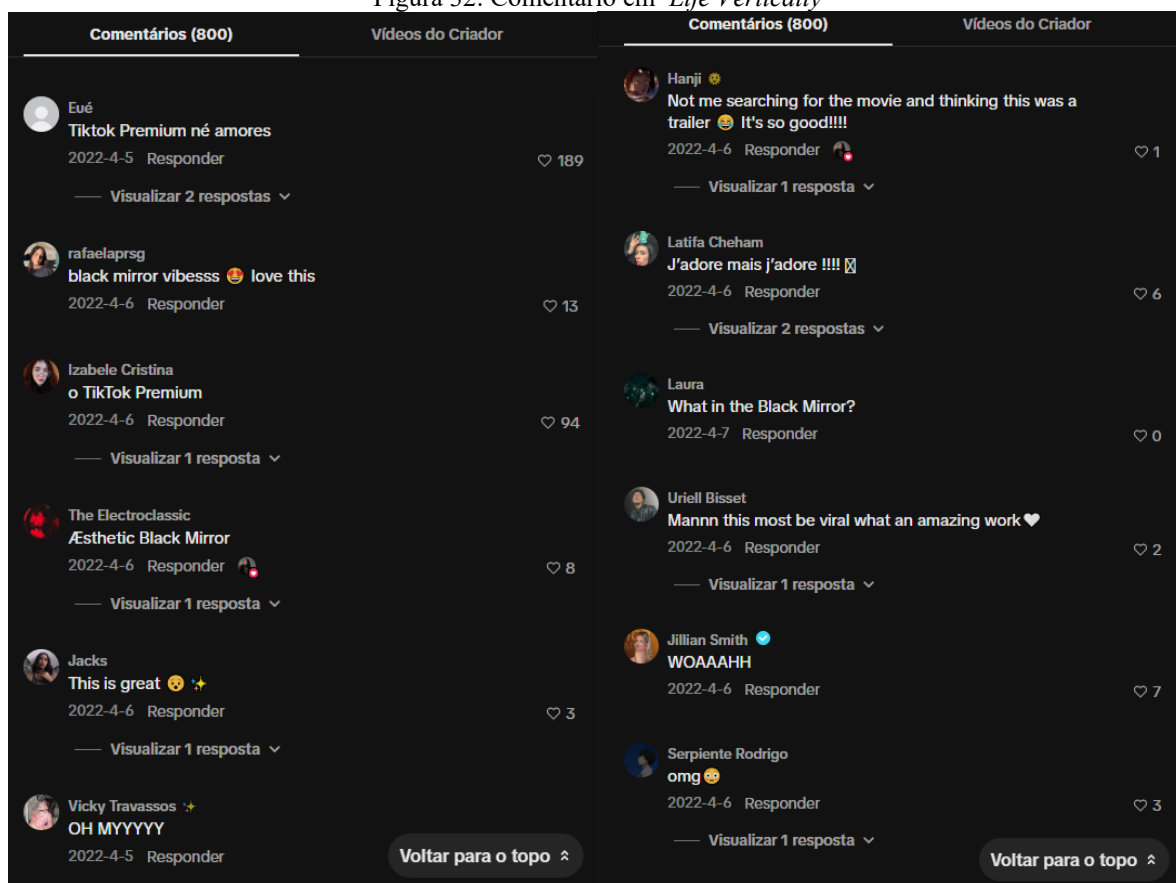
- **Circulação e experiência espectral mediadas por aplicativos:**

As duas obras são publicadas no Tik Tok, o que favorece outra experiência ao espectador, que neste caso pode ser definido como “espectador-usuário”, segundo Denis Porto Renó (2007). Este espectador não está somente influenciado pelas lógicas cinematográficas, mas também pelas redes, pelos links disponíveis de navegação e pelas inúmeras possibilidades dos ambientes online e interativos.

Nesse sentido, o espectador, que também produz suas percepções individuais sobre a obra, torna-se crítico, participante e divulgador da produção. A obra já não está deslocada das opiniões possíveis do público, as opiniões então incrustadas diretamente na obra através dos comentários nas redes, likes e compartilhamentos.

Sendo assim, os comentários da postagem de *Life Vertically* apontam uma comparação com a série *Black Mirror*, apontando para as próprias referências deste espectador. Além disso, elogios, críticas, sugestões e pequenas análises são criadas deixando o rastro visível dos espectadores na obra.

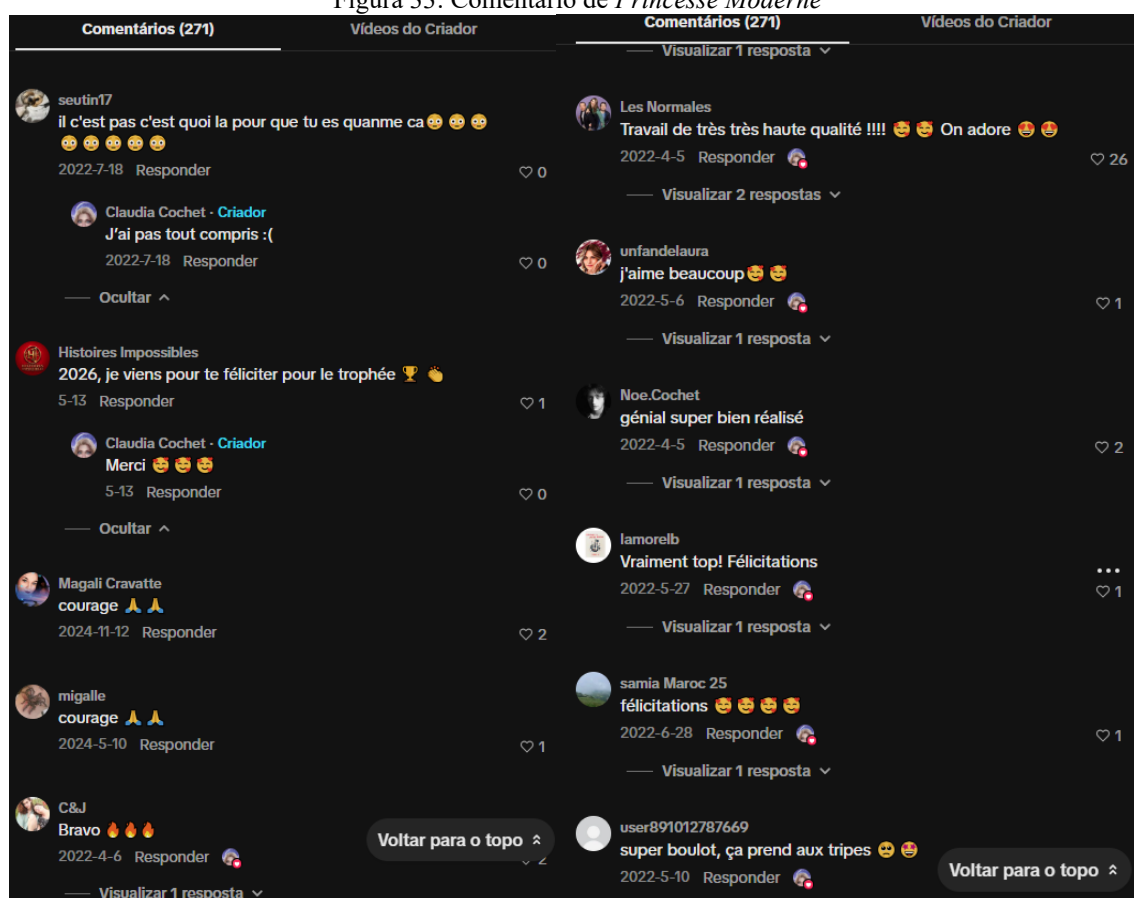
Figura 32: Comentário em *Life Vertically*



Fonte: Prints do Tik Tok

Em *Princesse Moderne*, os comentários são de motivação e identificação com o tema retratado, além de elogios e parabenizações, considerando que o curta ganhou como Melhor Curta no #TikTokFilmFestival de 2024. Por outro lado, alguns espectadores-usuários confundem a narrativa como algo documental, o que não foi deixado claro pela realizadora. Isso se direciona com os inúmeros conteúdos que estão na plataforma que representam ou exploram o cotidiano de alguma forma.

Figura 33: Comentário de *Princesse Moderne*



Fonte: Prints do Tik Tok

Portanto, o eixo aqui abordado, linguagem condicionada pela lógica dos aplicativos, aponta para um movimento de transformação da linguagem cinematográfica, não uma ruptura com os seus paradigmas. Nesse sentido, o "appcine" representa uma ramificação de narrativas propostas através de interfaces, sistemas algoritmizados, *softwares* e aplicativos que começam a fazer parte na concepção da obra.

CAPÍTULO V - "APPCINE" GENERATIVO: UMA RAMIFICAÇÃO DO TERMO

“O que empobrece uma obra não é o uso da tecnologia, mas a delegação da imaginação a ela.”
Giselle Beiguelman, 2026.

Como vimos nos capítulos anteriores, o "appcine" é um termo para designar narrativas de plataformas e redes sociais que utilizam das lógicas da interface, do aplicativo e do *software* para sua produção. A captura, a montagem, a forma narrativa e a circulação são elementos importantes para definir e ler um "appcine". Mas o que acontece quando a imagem não é captada, e sim gerada por um sistema de IAG?

São muitas as narrativas que utilizam da IAG para gerar por completo a imagem, o que pode aproximar o resultado de um cinema de animação, mas a produção dessa narrativa não. Essas produções têm inundado as redes sociais com inúmeras formas, temáticas e modos de gerar as imagens. Afinal, são inúmeras plataformas que podem ser utilizadas para isso. Portanto, levando em consideração os mesmos segmentos que definem um "appcine", é possível observar para essas narrativas, porém, com uma ramificação importante: a imagem gerada por um sistema de IAG. Dessa forma, designa-se para essa ramificação o nome de "appcine generativo", quando as imagens são geradas por completo por essas plataformas.

Atualmente, todas as redes sociais possuem sua própria IAG que pode ser facilmente acessada e utilizada para gerar textos, imagens e vídeos. O Tik Tok, inclusive, possui IA integrada na aba de criação de uma postagem, a META possui a META IA, o X a plataforma Grok também integrada na rede social. Portanto o texto que segue apresenta o contexto em que essa ramificação é construída e indicada.

5.1 Cinema e IAG

Dentro de um contexto cinematográfico, a Inteligência Artificial Generativa (IAG) refere-se aos sistemas capazes de criar conteúdos como textos, imagens, vídeos, sons, vozes, efeitos visuais ou animações, a partir de dados de treinamento e comandos (*prompts*) fornecidos pelos usuários. Este treinamento pode ser entendido como uma “domesticação” da máquina, onde o usuário, necessariamente, precisa treiná-la para chegar a um resultado satisfatório, ou seja, atualmente nenhuma IAG cria produtos visuais sem a necessidade de um humano oferecendo *prompts* para que essa criação aconteça. Muitas dessas vezes, é preciso lapidamento

dos *prompts* para não ter um resultado “amador” ou sem uma compreensão maior sobre o que está sendo desenvolvido pelo sistema artificial.

Apesar da IA ser vista com uma novidade dentro das mais diversas áreas, o termo é muito anterior aos sistemas computacionais contemporâneos. O termo "Inteligência Artificial" (*Artificial Intelligence*) surgiu oficialmente em 1955, durante a *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, realizada no Dartmouth College, nos Estados Unidos. Os pesquisadores John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester e Claude Shannon organizaram o encontro e utilizaram pela primeira vez a expressão "*Artificial Intelligence*" em uma proposta de pesquisa. A definição era: "Todo aspecto da aprendizagem ou qualquer outra característica da inteligência pode, em princípio, ser descrito com tanta precisão que uma máquina pode ser construída para simulá-lo" (1955, p. 02). Ou seja, uma simulação do conhecimento humano efetuado por uma máquina. Dessa forma, é possível localizar a IA como uma metáfora da mente humana. Porém, a IA não cria conhecimento, ela forja referência a partir de inúmeros outros padrões já existentes. Mas, afinal, “as máquinas podem pensar?” É com este questionamento que Alan Turing (1950) fundamentou o “Teste de Turing”, onde observava a ideia de um humano “conversar” com a máquina. Porém, este pensamento apresenta algumas lacunas a serem mais bem discutidas, tais como: imitar uma conversa humana não significa compreender o que está sendo dito, e desenvolver um texto a partir da linguagem já existente não significa pensamento. Ou até mesmo, gerar imagens em movimento que, não necessariamente, estão dentro de uma linguagem formal.

Para o autor João Mesquita (2025) a IA pode ser vista como uma consultora que aconselha através de imagens e textos através de sugestões ao usuário, mesmo que o sistema computacional não tenha uma sugestão válida. Modelos atuais, como os grandes modelos de linguagem, conseguem manter conversas complexas e frequentemente produzem respostas que muitas pessoas consideram humanas. No entanto, é preciso avaliar sistemas de IA por critérios mais amplos do que simplesmente "parecer humano", incluindo raciocínio, aprendizado, confiabilidade e capacidade de resolver problemas. Dito isso, a IA não necessariamente pode ser vista como uma nova linguagem, mesmo criando padrões específicos, mas sim como resultado tecnológico de reconfiguração de funções sociais¹⁴. Margaret Boden (2020), ao responder à questão “O que é inteligência artificial?”, sinaliza que ela é uma forma de simular, emular ou até mimetizar a mente humana através da computação, com o intuito de replicar

¹⁴ Assim como pode-se apontar o surgimento dos *softwares*, aplicativos ou redes sociais, que podem ser lidos como uma evolução tecnológica dentro das linguagens, utilizados como ferramentas de informação, tecnologia, criação e suporte.

habilidades cognitivas e psicológicas que possam auxiliar os humanos a atingirem seus objetivos (Borden, 2020, *apud* Denis Lucas, 2026).

Portanto, é preciso estabelecer algumas diferenciações entre Inteligência Artificial (IA) e Inteligência Artificial Generativa (IAG). A IA adentrou em todas as camadas sociais, conteúdos e áreas do conhecimento humano. A abertura de um simples PDF, por exemplo, pode nos levar ao uso da IA, seja para o encontro das informações no texto, realizar resumos do assunto ou até mesmo reescrita do conteúdo, assim como na área médica, onde pode ser facilmente utilizada para reconhecimento de nódulos em órgãos específicos. Ou seja, a IA é um conjunto de técnicas que permitem que máquinas realizem tarefas associadas à inteligência humana, como reconhecimento de imagens e espaços, recomendação de conteúdo, prever e analisar resultados e tomar decisões com base em dados específicos. Por outro lado, a IAG é um tipo de IA capaz de gerar um conteúdo novo a partir de padrões aprendidos em grandes conjuntos de dados, sendo possível citar a produção textual, musical, de imagens, vozes e códigos. Apesar de produzir um conteúdo novo, ela é alimentada por referências de outros conteúdos disponíveis no banco de dados, a internet como um todo.

O cinema, assim como outras manifestações artísticas, é fruto das experiências individuais e coletivas de seus criadores e de seu contexto sociocultural, funcionando como uma forma de expressão, refletindo as transformações culturais e tecnológicas de cada época. Para Andrei Tarkovski (1998) o cinema não é apenas uma representação visual, mas uma arte temporal, constituída a partir de seu tempo de produção.

O cinema utiliza-se dos materiais oferecidos pela própria natureza, pela passagem do tempo, manifestos dentro do espaço que observamos ao nosso redor e no qual vivemos. Certa imagem do mundo surge na consciência do escritor, e ele então, através de palavras, a transporta para o papel. Mas a película cinematográfica imprime mecanicamente os traços do mundo incondicional que entram no campo de visão da câmera, e a partir deles é posteriormente construída uma imagem do todo (Tarkovski, 1998, p. 122).

Tarkovski analisa a imagem cinematográfica a partir da construção dela mesma. Na realidade, porém, pode-se associar este pensamento à criação da imagem através dos dispositivos que encontramos ao longo da história do cinema. Além disso, a imagem criada pelo cinematógrafo, dos Irmãos Lumière, aponta para uma construção temporal diferente de uma imagem criada por um *smartphone*. Nesse sentido, a imagem cinematográfica não é apenas resultado de uma intenção estética, mas também das condições materiais e tecnológicas de sua criação.

A imagem produzida pelo cinematógrafo dos Irmãos Lumière, por exemplo, emerge de um aparato técnico específico, marcado pela captação contínua do movimento e pela limitada intervenção sobre o registro do real. Já a imagem produzida por um *smartphone* é resultado de tecnologias digitais que incorporam processamento computacional, algoritmos de correção e recursos de inteligência artificial. Dessa forma, embora ambas sejam imagens em movimento, elas expressam diferentes regimes técnicos, perceptivos e temporais, revelando que a história do cinema também pode ser compreendida como a história das transformações de seus dispositivos de criação de imagens. Este pensamento pode ser associado ao que Vilém Flusser (2002) discute sobre os aparelhos técnicos que funcionam a partir de programas que condicionam as possibilidades de criação das imagens. Nesse sentido, o produtor da imagem não atua de forma totalmente livre, mas opera dentro de um conjunto de potencialidades e limitações inscritas no próprio dispositivo. “O que vemos ao contemplar imagens técnicas não é o “mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a respeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem” (Flusser, 2002, p. 15).

Dito isso, é notável que o dispositivo utilizado para a criação reconfigura a própria obra criada, seja por limitações técnicas ou pelas ilimitadas possibilidades. Porém, atualmente, o fazer artístico está intrinsecamente ligado ao capital, seja ele intelectual ou financeiro.

Nesse sentido, Tietzmann e Barros (2025), apontam que cada plataforma de IAG vai ter sua própria lógica de funcionamento. Portanto, o resultado gerado por eles seguirá esta mesma lógica, o que é possível associar ao "appcine", observando que o aplicativo utilizado pode alterar significativamente a obra final, visto que a produção irá respeitar as limitações e possibilidades do mesmo.

Em uma sociedade marcada pela aceleração constante das transformações tecnológicas, sociais e culturais, os processos de produção e circulação tornam-se cada vez mais rápidos. Nesse contexto, novas demandas, inquietações e formas de ansiedade são continuamente produzidas, afetando a maneira como os indivíduos percebem e se relacionam com o mundo. A arte, enquanto manifestação sensível das experiências humanas, não permanece alheia a essas mudanças. Pelo contrário, ela incorpora, reflete e problematiza as tensões de seu tempo, adaptando suas linguagens, formas de produção e modos de recepção às transformações da sociedade contemporânea.

[...] a arte e a tecnologia seguem conjugadas atualizando-se em obras criadas a partir de plataformas digitais, que convergem as mais diferentes mídias. A arte produzida com ferramentas digitais redimensiona não só o campo da estética e da tecnologia, produzindo múltiplas linguagens, mas

produz novos modos de subjetividade e de apreensão da realidade que modificam as relações consigo mesmo e com o mundo. A arte, assim como as ciências, corroboram para a criação de modelos de realidade, servindo como potente dispositivo de pensamento (Spohr; Biazus, 2014, p. 79).

Portanto, o fazer artístico dentro de uma sociedade que visa a alta produtividade pode aparentar um sufocamento da liberdade artística, visando o lucro e a produção em larga escala, onde justamente a IAG é empregada. Ou seja, a idéia da criação de imagens e textos pela IAG representa um sintoma da sociedade atual, onde o consumo se torna cada vez mais rápido e a produção precisa acompanhar o ritmo. No entanto, o que se discute aqui, não é uma visão tecnofóbica sobre o uso da IAG dentro do cinema, mas sim uma discussão onde a IAG pode aumentar as possibilidades técnicas e imaginativas, ao mesmo tempo em que o contexto artístico pode desaparecer.

Dito isso, uma obra que utiliza IAG para sua produção não quer dizer que está esvaziando a linguagem artística, e sim se reconfigurando a partir dos dispositivos disponíveis de criação, aumentando as possibilidades de materializar o que está na imaginação do criador.

5.2 A linguagem mediada por IAG

Flusser (2002) argumenta que as imagens técnicas são produzidas por aparelhos programados. O operador (fotógrafo, cineasta, artista) não cria de forma totalmente livre, mas atua dentro das possibilidades previstas pelo aparelho. A história das imagens pode ser compreendida como uma transformação contínua desses aparelhos e de seus programas. A IA pode ser entendida como uma nova etapa desse processo: o aparelho deixa de apenas registrar e processar imagens para também sugerir, modificar e gerar conteúdos.

Seguindo esse pensamento, a IA apresentaria outras funções dentro do processo criativo de um filme, ocasionando a necessidade de atualização de seus produtores ou até mesmo a necessidade de profissionais qualificados na área de IA, o que facilmente é possível associar à passagem da edição analógica para a edição digital. *O software* sugere as ferramentas e cria noções mais objetivas de criação, porém, ainda assim, o olhar do artista é o mais importante, onde não basta apenas usar a tecnologia, mas saber quando e como usá-la.

Portanto, a utilização da IA como ferramenta não apresenta necessariamente uma evolução da linguagem cinematográfica em termos de pensamento ou quebras de paradigmas,

mas uma evolução técnica, assim como tantas outras na contemporaneidade: a câmera IMax, a sala XD, efeitos visuais mais realistas, entre outros.

Desde o cinema expandido, de Youngblood (1970), até a estética artificial, de Manovich (2024), podemos apontar que a arte cinematográfica cria intersecções quase que invisíveis com outras mídias, outras formas de produção e de consumo. Na idéia de cinema expandido é possível citar o cinema interativo, imersivo e que se expande além da tela tradicional, enquanto na estética artificial o cinema encontra o *software*, imergindo em possibilidades tecnológicas que reconfiguram toda a criação da arte.

Dentro da produção de cinema, atualmente, é possível aplicar a IAG em todos os momentos: na pré-produção pode ser usada como ferramenta de revisão ou até mesmo como roteirista da obra; na produção pode ser utilizada em funções burocráticas que demandam tempo de um produtor ao analisar a locação e fazer um mapa de iluminação rapidamente; na pós-produção pode ser utilizada na decupagem ou na criação de efeitos visuais, por exemplo. Existem inúmeras formas de utilizar a IA dentro da arte cinematográfica digital.

Durante o treinamento, as redes neurais aprendem padrões visuais característicos de centenas de tipos diferentes de mídias artísticas, técnicas de iluminação e efeitos da história da fotografia e da cinematografia [...]. Todas essas capacidades de software de mídia foram propostas pela primeira vez na década de 1970 e posteriormente realizadas nas décadas de 1980 e 1990, tornando-se eventualmente onipresentes. A mídia generativa de IA segue essa mesma lógica, embora sua implementação técnica subjacente seja diferente (Manovich; Arielli, 2024, p. 121).

Porém, o questionamento aqui vai um pouco além de observar a IA como uma ferramenta possível dentro do meio produtivo de cinema, visto que, ao olharmos superficialmente, podemos apontá-la como a evolução de um *software*, como o Premiere ou Final Cut, por exemplo. Porém, essas imagens geradas não são captadas, não são produzidas, elas são geradas através de um *prompt*, desconfigurando a forma tradicional de produção de cinema, desconfigurando uma das dimensões do cinema elencadas por Parente (2007): a tecnologia de captação/projeção.

Nas últimas décadas vivenciamos o nascimento dos serviços de *streamings*, disponibilizando inúmeros títulos de forma rápida e fácil através de alguns cliques, desconfigurando a janela de lançamento em cinema e até mesmo em DVD. Nessa “algoritmização do consumo de cinema”, acabamos consumindo o que é *hype* e o que a IA desses *streamings* mapeiam como sugestão de acordo com o seu perfil. Os dados do

questionário do início já apresentavam uma certa mudança no hábito de consumo de narrativas cinematográficas que converge entre sala de cinema, serviço de *streaming* e redes sociais.

A Netflix, por exemplo, utiliza Inteligência Artificial junto com o algoritmo da plataforma para sugerir títulos diferentes para cada usuário, o que chamamos de *machine learning*, quando a máquina aprende a ler dados estratégicos com o intuito de oferecer uma experiência ao usuário baseada em seus gostos pessoais. Desse modo, podemos pontuar que o consumo de cinema, dentro de um *streaming*, também passa por lógicas da IA (Curvello, 2025).

Dito isso, não deixamos de ir a uma sala de cinema, mas a experiência mudou. Ir ao cinema pode ser um ritual para muitos cinéfilos e amantes da sétima arte, mas a facilidade de encontrar títulos através do controle remoto de uma TV ou do *touch* da tela de *smartphone* faz com que o consumo ganhe novos caminhos. Consumo este facilitado e ofertado através de uma Inteligência Artificial. A sala de cinema não deixa de existir, mas se desmembra para outros locais, como a sala de casa, o caminho para o trabalho, entre outros. Portanto, podemos considerar que é uma transformação do que Parente (2007) situa como a “arquitetura da sala de cinema”, ou seja, deixamos de consumir o cinema unicamente dentro de uma sala de exibição para consumir a arte cinematográfica que pode estar em nosso bolso, com um aplicativo no *smartphone*.

A sala de projeção ganha novos aspectos, a ponto de ser totalmente desconstruída com passagem pelas lógicas da IA, assim como a produção de cinema. Também podemos situar neste momento de transformações na linguagem a criatividade humana. Desde a concepção do roteiro, da linearidade ou não da narrativa e das construções imagéticas em uma trama, a criatividade é a base para boas histórias.

O roteiro, por exemplo, considerado o principal documento para a produção de um filme, também pode ser transformado com a utilização da IA e IAG. Atualmente, é possível ter acesso a filmes, séries e outros produtos audiovisuais onde a roteirização foi inteiramente gerada em uma Inteligência Artificial, claramente a partir de *prompts* orquestrados por um humano, mas a escrita de palavra por palavra, a construção dos atos e até mesmo dos personagens passam pela lógica da IA.

A forma narrativa, segundo Parente (2007), é um dos principais elementos para reconhecermos uma produção audiovisual dentro da arte cinematográfica, através da estrutura e da causa efeito, da construção visual, da manipulação do tempo e do ponto de vista que situamos inúmeros conceitos da teoria de cinema. Esses pontos são configurados e reconfigurados a partir da criatividade e do estilo do cineasta, que pode subvertê-los como achar coerente para a construção da narrativa contada.

É na relação homem-máquina, que passa por lógicas de IA, que a forma narrativa também sofre transformações. Em um cinema “industrializado” contemporâneo a idéia que prevalece é o lucro para grandes estúdios e produtoras, sendo assim, a utilização da IA torna-se um caminho fácil e rápido de aumentar a produtividade, mesmo que isso faça perder a originalidade das produções, isso quando pontuamos somente o cinema que utiliza a IAG em todos os aspectos produtivos, desde o roteiro até a geração das imagens. Notamos que as três dimensões descritas por Parente (2007) podem sofrer transformações de médio a alto grau de complexidade. Porém, no momento a IAG surge como uma ferramenta para alguns aspectos produtivos, contribuindo com a linguagem.

É nessa mediação da linguagem através da IAG que surge o "appcine generativo", uma ramificação da terminologia criada nas seções anteriores para descrever um filme gerado inteiramente por uma IAG, utilizando prompts e outras idéias de programação.

Tabela 7: Inclusão do "appcine generativo"

"APPCINE"			"APPCINE GENERATIVO"
<i>Desktop film</i>	<i>Cinema mobile</i>	<i>Filme de aplicativo</i>	<i>Filme de IAG</i>
Integra o "appcine" porque a interface computacional deixa de ser apenas um suporte e passa a organizar a narrativa e a montagem. Janelas, aplicativos, navegadores, notificações, cursors e múltiplas telas podem determinar aquilo que é visto e como a informação é apresentada.	Integra o "appcine" porque o <i>smartphone</i> atua simultaneamente como dispositivo de captura, edição, armazenamento e circulação. Suas limitações e possibilidades — câmera, orientação vertical, tela reduzida, aplicativos de edição e recursos computacionais — podem condicionar enquadramento, montagem e narrativa.	Integra o "appcine" quando a lógica específica da plataforma participa da construção da obra. Duração, verticalidade, <i>scroll</i> , edição interna, filtros, áudios, textos, efeitos, interação e formas de circulação podem determinar a estrutura audiovisual. Não basta, portanto, que um filme seja apenas publicado no TikTok, por exemplo, é necessário que sua linguagem esteja relacionada às possibilidades ou limitações da plataforma.	Integra o "appcine generativo" porque o <i>software</i> passa a participar diretamente da formulação da imagem, e não apenas de sua captura ou edição. Prompts, modelos generativos, parâmetros, limitações do sistema, transformação de imagens e geração de movimento interferem na construção visual e podem modificar as próprias relações tradicionais.

Fonte: Elaborada pelo autor

O conceito de "appcine generativo" não designa apenas uma modalidade de cinema "feito por inteligência artificial", mas uma configuração na qual procedimentos computacionais e sistemas generativos passam a integrar constitutivamente o dispositivo cinematográfico. A obra, portanto, interessa menos pela novidade tecnológica isolada do que pela maneira como desloca determinadas operações tradicionalmente associadas ao cinema.

Essa transformação pode ser situada no percurso histórico do cinema expandido, entendido como campo de experimentação que questiona a vinculação do cinema ao aparato tradicional composto por câmera, película, projetor e tela. A partir das formulações de Youngblood, VanDerBeek e Parente, entre outros, o cinema passa a ser compreendido para além de uma forma audiovisual circunscrita a um dispositivo específico.

Deste modo, o "appcine generativo" é um desdobramento do neologismo, apontando para outras configurações da criação de imagens em movimentos em contextos computacionais.

CAPÍTULO VI - UMA NOVA ABA: A PRÁTICA COMO RECURSO DEMONSTRATIVO

“Meu mundo é o imaginário, que é uma viagem entre o futuro e o passado. [...] sou um grande viajante.”
Jean-Luc Godard, 1982.

Como parte da resolução dos objetivos desta pesquisa, especialmente do objetivo (d), que busca **compreender a formulação das imagens em movimento em um contexto de "appcine" por meio de percepções práticas decorrentes do próprio processo de investigação**, foi desenvolvido um curta experimental a partir das possibilidades oferecidas pelas interfaces e pelos aplicativos.

Este capítulo, portanto, dedica-se à dimensão prática da pesquisa, buscando demonstrar de que maneira o conceito de "appcine" pode ser experimentado na formulação de imagens, narrativas e procedimentos audiovisuais mediados por dispositivos e *softwares*. Desde o início da investigação, esteve presente a intenção de articular a reflexão teórica à realização de práticas audiovisuais capazes de experimentar, no próprio processo de criação, o contexto e as características do conceito aqui proposto. Dessa maneira, o filme realizado não é compreendido apenas como exemplo ou aplicação posterior da discussão teórica, mas como parte constitutiva do próprio percurso investigativo.

Antes da realização do experimento, entretanto, a pesquisa concentrou-se no estudo qualitativo de diferentes produções audiovisuais, buscando identificar procedimentos, recorrências e transformações relacionadas à produção de imagens em movimento em diferentes contextos tecnológicos. Essa etapa permitiu estabelecer um diálogo entre as práticas contemporâneas e as diferentes teorias, pensamentos e procedimentos que constituem a história da linguagem cinematográfica. A partir desse percurso, a etapa prática foi desenvolvida como espaço de experimentação das questões levantadas ao longo da pesquisa, permitindo observar, a partir da própria realização audiovisual, como as características das interfaces e dos aplicativos interferem na formulação das imagens e na construção narrativa.

Assim, o curta experimental apresentado neste capítulo funciona simultaneamente como objetos de criação e de reflexão. Por meio dele, busca-se compreender, na prática, de que modo o "appcine" se manifesta quando as possibilidades técnicas, estéticas e narrativas dos aplicativos deixam de ocupar uma posição meramente instrumental e passam a participar diretamente da construção da linguagem.

6.1 *Acorda-me*: um curta que utiliza filtros do Instagram

O curta *Acorda-me* foi desenvolvido a partir do eixo do *corpus*, **a linguagem condicionada pela lógica dos aplicativos**. Nesse sentido, utiliza-se do formato vertical, das lógicas dos aplicativos e das redes sociais para criação de uma narrativa inspirada no expressionismo alemão.

A idéia do roteiro do curta surge juntamente com os estudos dos movimentos da arte cinematográfica, enquanto tecnologia, e também dos movimentos artísticos que reconfiguraram a linguagem. Posteriormente, surgiu a oportunidade de participar da oficina Curta 8, um espaço para produção de curtas em formato super 8, oferecido pela Caixa Cultural.

A câmera super 8, assim como o formato da película, foi uma importante transformação no modo de captação de imagens. O formato super 8 foi desenvolvido no final da década de 1960, visando o mercado doméstico e a popularização do filme. Nesse processo, ocorreram movimentos importantes do dispositivo e da forma de captação de imagens: as câmeras se tornaram elétricas, alimentadas por pilhas comuns (anterior a isso, essas câmeras eram movidas à corda). Com isso também se automatizaram diversas funções diretamente no dispositivo como a abertura do diafragma, compensação de luz e zoom automático; a película passou a ser acondicionada em cartuchos e de forma bastante simplificada em relação aos modelos que antecedem; grande parte das câmeras já era produzida com filtro interno de correção de cor; além disso, as câmeras passaram a ter o visor *reflex* que possibilitou mais visibilidade do campo capturado, o que na década de 1960 e 1970 era considerado uma grande evolução para a captura de imagens de forma caseira. O filme super 8 possibilitou mais mobilidade dos autores, visto que era uma câmera bastante portátil e, hoje, este tipo de câmera e película estão associados a outras formas de cinema.

Durante a realização da oficina, notei que existiam muitas proximidades com a minha tese e com o roteiro que eu havia produzido. Nesse sentido, as mesmas lógicas foram utilizadas para criar as imagens a partir do celular e, especialmente, a partir do aplicativo Instagram e de um filtro específico para simular o super 8. Dessa forma, com um celular em mãos e a idéia na cabeça, comecei a produzir o curta, que foi gravado em super 8 e também a partir das lógicas do aplicativo.

Em um único final de semana, realizamos a direção de arte, figurino, maquiagem e filmagem. Levando em conta a inspiração do cinema expressionista não só na narrativa, mas na construção das imagens, o filtro utilizado conversa com essa estética.

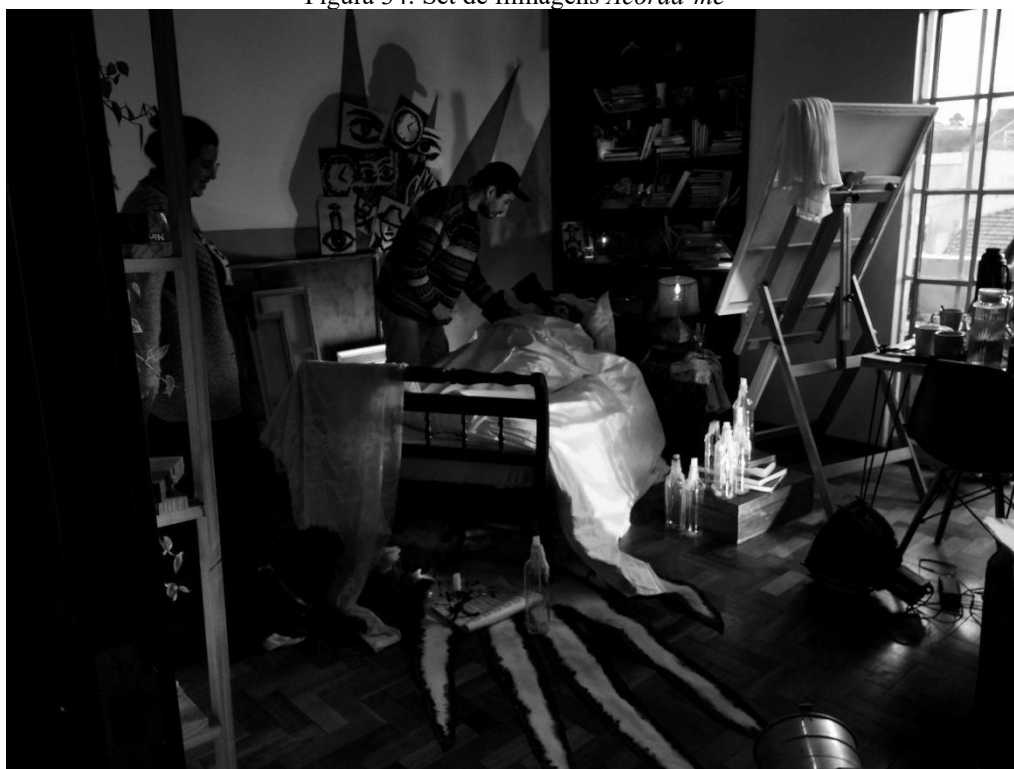
Sinopse:

Inspirado no expressionismo alemão, o curta narra a história de Patrícia, uma pintora deprimida que é assombrada por forças de outro plano durante seus sonhos. Perseguida por entidades que oscilam entre a ameaça e a salvação, ela se vê diante de um misterioso Homem. Enquanto tenta escapar dessa presença, Patrícia atravessa a tênue fronteira entre o real e o inconsciente. Acordar pode não significar abrir os olhos, mas confrontar a realidade que insiste em evitar¹⁵.

O roteiro: a criação do roteiro surgiu através de experiências pessoais de paralisia do sono. Um momento no qual o corpo fica rígido e a realidade se confunde com a imaginação. Nesses momentos, a figura de um homem de chapéu sempre se fez presente, observando no canto dos lugares. Essa figura, segundo algumas crenças, pode ser a representação de transformações profundas, um simbolismo para dizer “acorde” sobre situações de vida. Essa compreensão, durante o processo de criação, se assemelhava muito a questões discutidas em filmes expressionistas, que exploram a imaginação, o real e a figura estranha que assombra os personagens. Nesse sentido, inspirei-me para a escrita nessas experiências pessoais e nas narrativas alemãs da década de 1920, explorando um personagem que assombra, traz medo, mas não necessariamente é cruel.

A direção de arte: as maiores referências durante o processo foram: *Nosferatu* (1922) e *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920). Os cenários, especialmente, de *O Gabinete do Dr. Caligari*, em sua maioria, são pintados à mão. Portanto, seguimos essa mesma lógica, com pinturas na parede, no chão e de alguns objetos de cena. Velas, livros, papéis, violino e objetos antigos contribuíram para a criação de uma atmosfera que remete às narrativas antigas do primeiro cinema. A personagem que é assombrada é uma pintora, que desenha caoticamente a figura que lhe assombra, por isso, os desenhos remetem a essa figura, explorando principalmente os olhos, o chapéu e as mãos.

¹⁵ É possível ler o roteiro completo no apêndice II.

Figura 34: Set de filmagens *Acorda-me*

Fonte: Raina Tanto

A direção de fotografia: aqui o maior intuito foi construir imagens com um aparato contemporâneo, o *smartphone*, que levasse o espectador para imagens de filmes expressionistas. A angulação e o enquadramento simulam a experiência da paralisia do sono, favorecendo angulações tortas e desconexas. Através do filtro do Instagram simula-se um efeito de câmera super 8, com texturas, cor em preto e branco e quadro reduzido.

O curta contou com o auxílio de uma equipe reduzida, assim como Lambach (2014) comenta sobre as produções experimentais com o celular: baixo orçamento, equipe reduzida e alta potencialidade para explorar a tecnologia.

Ficha técnica:
Roteiro e direção

Luciano Marafon

Direção de arte

Maju Ribeiro

Luciano Marafon

Fotografia

Raina Tanto

Elenco

Francine Neves

Luy

Assistência

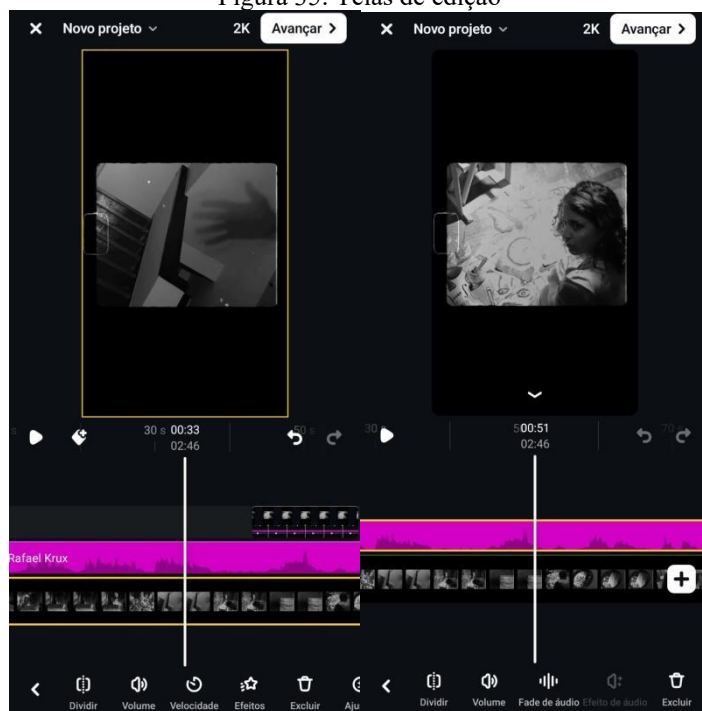
Igor Fernando

O curta, portanto, foi gravado simultaneamente com um Redmi, da Xiaomi, através de um filtro disponível no Instagram chamado Super 8, e também com uma câmera Zenit Quartz 1x8S-2 e um filme preto e branco Kodak Tri-X.

Nesse sentido, *Acorda-me* evoca os principais segmentos de um "apccine":

- **A montagem é mediada pelo aplicativo**, seguiu-se uma idéia de tomada única, onde o corte é feito com o play do aplicativo, oferecendo uma gramática completa do filtro escolhido. Além disso, o curta foi finalizado no aplicativo *Edit*, que é uma extensão do Instagram. Os sons do violino desafinado foram captados também através do aplicativo durante o processo de edição. O próprio filtro e o Instagram ditaram o formato da tela, que simula um filtro de super 8 explorando a verticalidade, e assim, a relação do espectador com a obra em um ambiente de rede social;

Figura 35: Telas de edição



Fonte: Prints do autor

- **Narrativa condicionada pelo aplicativo:** o filtro ditou as cores da cena, apesar de simular o efeito de uma película super 8, que ainda assim passa pela estruturação da tecnologia digital. O preto e branco, a textura e as trepidações da imagem nos levam para as referências que usamos: os filmes expressionistas. A composição visual levou em conta o efeito selecionado, a partir de testes com o celular, e com o aplicativo optou-se pelo que seria captado ou não no plano final, o que contribuiria ou não para a narrativa.

Figura 36: Imagens de *Acorda-me*



Fonte: Autor

- **Reconfiguração da captura da imagem:** além de ser um curta inteiramente captado pelo celular, também é captado exclusivamente pelo efeito dentro do Instagram. Como apontado, seguiu-se a lógica de tomada única, onde a montagem é feita juntamente com a captura da imagem.

- **Circulação e experiência:** o curta é pensado através de aplicativos para ser circulado em aplicativos de redes sociais, contribuindo para uma experiência do usuário ao consumir uma narrativa com fortes inspirações no expressionismo em uma era onde a qualidade lisa da imagem são fatores importantes para reconhecer o belo.

Para acessar o curta em sua íntegra e ter a experiência através do aplicativo, basta apontar a câmera do celular para o QR Code abaixo e você será direcionado para a narrativa¹⁶:



Portanto, *Acorda-me* estabelece um paralelo entre a história do cinema e as atuais tecnologias de criação e circulação de imagens. Assim como o cinema em seus primeiros momentos precisou descobrir as possibilidades expressivas de um novo dispositivo de captura e, posteriormente, o expressionismo alemão explorou cenários, iluminação, enquadramentos e sombras para exteriorizar estados psicológicos, a produção realizada a partir do celular e do Instagram desloca essas operações para um ambiente em que captura, edição, interface e circulação encontram-se reunidas no mesmo dispositivo. Em *Acorda-me*, o *smartphone* deixa de ser apenas uma câmera portátil e passa a constituir um sistema de produção: sua câmera determina novas condições de captura, a orientação da tela interfere na composição e os recursos do Instagram possibilitam aplicar filtros, efeitos e outras operações diretamente sobre a imagem. O objetivo central aqui foi utilizar a tecnologia atual como simulação do passado.

¹⁶ Ou caso prefira, basta acessar através do link: <https://youtube.com/shorts/tbtTJI973Bg>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*“Enfim, um filme pode construir um outro mundo de imagens.”
Nicole Brenez, 2022.*

Começo as considerações finais deste texto com uma das frases que mais bem representa esta tese, a de André Parente (1998): “O cinema não pára de inventar novas formas de ilusão.” Seja com a invenção de formas de registrar as imagens como a criação de Muybridge, ou a criação de formas de exibir a imagem, como o cinematógrafo, ou absorção de novas tecnologias como o caso dos *softwares*, o cinema sempre sobrevive.

Ao pensar que a idéia de cinema surge antes do que a tecnologia e o dispositivo cinematográfico, adentrei em questões que são intrinsecamente humanas: o desejo de criar memórias. O cinema é uma arte em constante movimento, evolução e desconstrução, por isso, sempre iremos encontrar novas formas de registrar nossas memórias, sonhos e imaginação. O percurso que apresenta as diversas tecnologias empregadas no início das imagens em movimento e são reconfiguradas, transformadas e reimaginadas ao longo do tempo, apresenta uma contextualização importante para esta tese: o cinema é movimento em sua integridade. Como aponta Xavier (2017) ao analisar os textos de Dulac: “o fenômeno cinematográfico compõe um circuito em que o movimento é a origem, a mediação e o retorno final do percurso: um movimento interior, transforma-se em imagem em movimento e essa imagem é percebida através de um novo movimento.” (Xavier, 2017, p. 79). Aqui, segundo essa observação, o movimento do cinema se torna completo com a presença do espectador.

Como forma de ouvir este espectador, a pesquisa adotou o questionário online para verificar hábitos de consumo e opiniões sobre as produções cinematográficas contemporâneas. Depois de 149 respostas, selecionei algumas que são pertinentes para pensar neste novo contexto de produção e consumo das imagens: quando perguntado o que era cinema, houve respostas rápidas e objetivas, como também poéticas:

Tabela 8: Opiniões sobre o que é cinema

Arte em que o espectador pode ficar imerso para sentir emoções, se entreter e/ou refletir sobre determinado tema a partir de uma projeção criada pelo outro.
Algo que te faz esquecer do mundo real e te faz sentir emoções, é viver e sentir um mundo paralelo somente com o olhar
Formas de enxergar o mundo com outras lentes.
Cinema é representatividade e verossimilhança.

Sensação de conforto e emoções, me sinto muito bem, é um local sagrado.
Cinema é, ao mesmo tempo, o registro da realidade e a captura do sonho.
É a arte que eu posso dizer ser a mais ampla, permite e até depende de outras artes, além de tocar todos os sentidos. Imersivo.
Uma forma de acessar tela pra lazer. Mas sem a parte negativa que vem junto ao acesso a internet Full time..
Alguns filmes conseguem reunir todas as formas de arte, e é aí que reside a beleza do cinema...
um momento único e especial entre o espectador e a tela
Cinema é a arte que nos permite viver outras realidades sem sair da cadeira.
cinema é o que faz arrepiar sentir emoções fora disso pra mim não é arte
Deleite.
Glauber Rocha
Bollywood
É criação artística, mas fico pensando se todo cinema é arte, acho que não

Fonte: Formulada pelo autor

Observando essas respostas, retornei para um pensamento construído no início desta tese: entender as perspectivas desse “novo cinema” ou dessa “transformação da linguagem.” O novo, sempre com ares da própria novidade, causa encantamento e estranhamento, mas quando analisamos uma linguagem artística essas noções ganham inúmeras teorias e pensamentos divergentes, assim como as respostas acima. Não há uma resposta certa para o que é cinema ou filme, todas são válidas.

Nesse sentido, aponto também para a pergunta título da pesquisa: isso é filme? Uma pergunta retórica, que não tem pretensão em ser respondida, mas sim de criar os questionamentos necessários para pensar criticamente a própria definição de cinema e filme. Como visto no questionário, há uma enorme divergência em situar uma narrativa de rede social ou que utiliza os aplicativos e *softwares* como categorias de cinema. Porém, a própria história aponta para respostas mais condizentes: a tecnologia ofertou ao cinema uma maneira de contar histórias, mas não é a tecnologia que define o cinema. A linguagem cinematográfica, que nasceu com pequenos filmes, pode ser reconfigurada de acordo com o tempo em que é produzida, pensada e pesquisada. Não há barreiras para o novo dentro da arte de cinema.

Recupero os objetivos dessa pesquisa e aponto para os resultados encontrados:

- **Analisar a construção da narrativa e montagem** em produções de computador e aplicativos que utilizam da interface como elemento central da concepção da obra;

O capítulo I apresenta um contexto histórico para situar o leitor na construção da linguagem cinematográfica, não é objetivo apenas apresentar as formas, formatos, técnicas e tecnologias, é uma maneira de conhecer o território no qual estamos pisando. No capítulo II, III e IV é possível entender a construção da narrativa e da montagem de forma isolada nas produções de computador e aplicativos (especialmente de rede social), o que é o ponto inicial para a discussão do termo "appcine";

- **Apresentar o neologismo "appcine"**

O "appcine" é apresentado como neologismo no capítulo II, dialogando com o contexto onde ele surge, através de principais conceitos que fazem parte da formulação do termo para designar narrativas que estão nas fronteiras entre o cinema, o vídeo e conteúdo de rede social. Também, neste mesmo capítulo, apresenta-se o "appcine" como uma ferramenta de leitura analítica para essas produções encontradas nessas extremidades, que antes apareciam de forma isolada;

- **Aplicar o conceito de "appcine"** como ferramenta de análise dessas narrativas;

O conceito de "appcine" está apresentado em todos os capítulos do texto e pode ser entendido como uma ferramenta de análise ao associar os quatro eixos que os sustenta: a montagem mediada pelo aplicativo/*software*, a narrativa condicionada pelo aplicativo/*software*, a reconfiguração da captura da imagem e a circulação e experiência espectral mediadas por aplicativos. Esses segmentos, que pontuam a leitura de um "appcine", são capazes de estruturar uma análise e definir determinada narrativa como um "appcine". Isso não quer dizer que todo "appcine" será reconfigurado de forma igual e aparecerá com alto grau de aproximação em todos os segmentos, visto que cada plataforma vai gerar imagens de forma diferente;

- **Compreender a formulação das imagens** em movimento em um contexto de "appcine" **através de percepções práticas a partir do estudo.**

Este objetivo encontra-se no último capítulo da pesquisa. Foi realizado um curta a partir dos estudos propostos por essa investigação, explorando os aplicativos como formulação, captação e montagem de um conteúdo que conversa ativamente com a arte cinematográfica. *Acorda-me* é um resultado prático da presente pesquisa.

Portanto, o "appcine" é o principal argumento desta tese, no qual apresenta narrativas que são condicionadas pelas lógicas das novas tecnologias. Dentro deste mesmo contexto, apresenta um possível desdobramento do termo para "appcine generativo", o qual representa narrativas que possuem imagens geradas exclusivamente pelas plataformas de IAG. Este último

termo apresenta-se como uma ramificação do próprio conceito inicialmente cunhado, favorecendo uma designação para essas narrativas de IA que também são configuradas e experienciadas através das redes sociais.

Com as abordagens apresentadas nesta pesquisa posso responder as perguntas centrais levantadas: como a linguagem cinematográfica se transforma quando o dispositivo muda? É possível entender as narrativas produzidas e consumidas através de aplicativos, redes sociais e plataformas digitais como filmes? A linguagem cinematográfica se transforma, mesmo que aconteça uma quebra de paradigma (de pensamento, teoria, técnica). Talvez, atualmente, estamos entrando em uma nova transformação da linguagem, onde as narrativas cinematográficas começam a ser produzidas em aplicativos, dispositivos não tradicionais (como câmeras de segurança, webcam, lives) e por plataformas de inteligência artificial. Essas narrativas podem ser entendidas como filmes, visto que replicam ideais da linguagem cinematográfica, ao mesmo tempo que são periféricas, estão nas fronteiras entre cinema, vídeo e conteúdo audiovisual. É nessa intersecção de pensamento e inserção de novas tecnologias que o "appcine" surge. Desse modo, essas tecnologias não representam uma ruptura na linguagem, mas sim uma atualização da mesma.

Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming*, começamos a questionar falas, como a de Philippe Dubois (2008): “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (DUBOIS, 2008, p. 146). Portanto, é possível compreender que as novas mídias, interfaces e aplicativos/*softwares* se inserem em todas as camadas de produção cinematográfica, configurando grande parte da cadeia produtiva e de consumo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Ana Paula Nunes Inácio da Cunha. **A visão a partir de todos os lugares: expansão humano-tecnológica com IA & Cine-algoritmo**. Dissertação, ULFBA. 2025. Disponível em <https://repositorio.ulisboa.pt/entities/publication/78dd6fc4-749b-4310-a537-fa6fd56a9b3a?u> Acessado em 05 de jun de 2026.

ARAUJO, Denize. O espectador-repertorial e seus diálogos intertextuais/tecnológicos. In: **Anais do XXVI Encontro Socine**. Org: Cristian Borges et al. São Paulo: SOCINE, 2024.

ARAÚJO, Robson. IA: **Olhares Polêmicos**. [2025?]. Disponível em https://www.academia.edu/145569883/IA_e_o_cinema_olhares_pol%C3%AAmicos. Acessado em 07 de ago de 2026.

ARNHEIM, Rudolf. **Cinema como arte: as técnicas da linguagem audiovisual**. Tradução de Marco Bonetti. Niterói: Muiraquitã, 2012.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 5. ed. rev. Tradução, notas e prefácio de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

BALÁZS, Béla. **Der Geist des Films**. Halle: Wilhelm Knapp, 1930.

BARDÈCHE, Maurice; BRASILLACH, Robert. **Histoire du Cinema**. Paris-Coulommiers: França. 1964.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (Texto original: 1967).

BAZIN, André. **O que é cinema?** Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BEKMAMBETOV, Timur. **Rules of the Screen movie: The Unfriended**. Manifesto for the Digital Age. Movie Maker, April 22, 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/>. Acesso em: 29 mar. 2021.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução: Gabriel Valhadão Silva. Porto Alegre: L & PM, 2019.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. Ed: 4. Editora Brasiliense: São Paulo. 1980.

BIDARRA, José; SEVERO, Luis Fernando. **A espacialidade da tela vertical nas narrativas digitais contemporâneas e as reconfigurações do aspect ratio no audiovisual**. Revista Tríade, Sorocaba, v. 8, n. 19, p. 177 - 191, 2020.

BODEN, M. A. **Inteligência artificial: Uma brevíssima introdução**. São Paulo: UNESP, 2020.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film History: An Introduction**. 4. ed. New York: McGraw-Hill, 2019.

CASETTI, Francesco. **The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come**. Nova Iorque: Columbia University Press. (293 páginas). 2015. ISBN 978-0-231-17243-1. 2015.

CHA, Minchol; LEE, Sanghoon. **Desktop Documentary & Database Narrative**. The Journal of the Convergence on Culture Technology, [s. l.], v. 4, n. 3, p. 111-116, ago. 2018.

CHAGAS, Dominique Lemes. **Rastros do pós-humano na estética do audiovisual: do cinema ao TikTok**. 2023. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023.

COELHO, Carmen Martins. **O documentário na Era Digital: Um estudo sobre os filmes de desktop**. Tese de doutorado. 2026.

COLLIS, Clark. **“Our pitch was, it's going to be scary”**: The making of lockdown horror movie Host. Entertainment Weekly, Ago 17, 2020. Disponível em <https://ew.com/movies/host-lockdown-horror-movie-rob-savage/>. Acesso em: 29 mar. 2021.

CUNHA, João Paulo de Carvalho dos Reis. **Hibridações de linguagens audiovisuais em “Eva Stories”**: uma abordagem rizomática. 2025. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2025.

CUNHA, Oswaldo Norbim Prado. **O celular e as novas estéticas audiovisuais**. Dissertação - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010.

CURVELLO, Marcos José Vieira. **Netflix look e a estética do algoritmo**. In: Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Faesa – Vitória – ES. 2025.

DAMASCENO, Alex. **A narrativa screenlife: tempo e focalização em filmes ambientados em telas de computador**. E-Compós, [S. l.], v. 27, 2024. DOI: 10.30962/e comps.2947. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2947>. Acesso em: 8 jul. 2026.

DAMASCENO, Alex. **Fenomenologia do videochat: imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo**. Tese: UFRS. Porto Alegre, 2016.

DAMASCENO, Alex. **Screenlife e a Audiovisualização do Software: Uma Análise do Filme Amizade Desfeita**. Revista Comunicação & Informação, Goiânia, v. 23, p. 1 - 23, 2020. Decade of Discourse on Digital Culture. Berkeley: Univ. of California Press, 2007.

DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Tradução: José Marcos Macedo. In. Folha de São Paulo, 27/06/1999. Transcrição de conferência realizada em 1987.

DENIS LUCAS, Henrique. **ElegIA**: filme-ensaio, autoficção e inteligência artificial como dispositivos de elaboração do luto. In: Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Toledo/PR. 2026.

DEREN, Maya. Cinema: o uso criativo da realidade. Tradução José Gatti e Maria Cristina Mendes. **Devires, Belo Horizonte, Fafich-UFGM**, v. 9, n. 1, pp. 128-149, jan./jun. 2012. Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/view/215>. Acessado em 15 de ago de 2026.

DORESTE, Pedro Noel. **Death and the Diagonal Display**: Cinema's Planned Obsolescence in the Screen-Captured Image. Emory University: Tese de doutorado. 2016. Disponível em <https://etd.library.emory.edu/concern/etds/kw52j852b?locale=en> Acessado em 15 de maio de 2026.

DUBOIS, Phillipe. Phillipe Dubois. Entrevista traduzida por Rosa Maria Berardo e transcrita e organizada por Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia. **Comunicação & Informação**, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 146 - 153, 2008. ed., 2001.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2002.

FLORES, Victor. **Condição pós-ecrã**. Post Screen Festival. 2017.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**. Bulletin de la Société Française de Philosophie, 63 ano, no 3, julho-setembro de 1969, ps. 73-104.

GADAMER, Hans-Georg. **VERDADE E MÉTODO**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GAUDREAU, André; MARION, Philippe. **The end of cinema?** A Medium in crisis in the digital age. Columbia University Press, 2015.

GAUDREAU, André. **Cinema and Attraction**: How They Came into the World.. Urbana: University of Illinois Press, 2009. Disponível em https://www.jstor.org/content/oa_chapter_edited/j.ctt46n09s.9?seq=15 . Acessado em 15 de mar. de 2026.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Atlas, 1999.

GOLIOT-LÉTE, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7º ed. Papirus: São Paulo, 1994.

GOSCIOLA, Vicente; JULIO, Agatha Carmagnani; NADUR, Flávia Cristina Moreira; BUTOLO, Maria Palmero. **Cinema Tik Tok: um estudo sobre a linguagem audiovisual no aplicativo**. Comunicação Midiática: UNESP. 2026. Disponível em https://comunicacaomidiatica.faac.unesp.br/index.php/CM/pt_BR/article/view/725/596. Acessado em 15 de ago de 2026.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp; Editora Senac São Paulo, 2007.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **As Imagens Digitais e Seus Paradoxos Tecnoestéticos na Reinvenção do Cinema**. Revista Comunicação & Informação, Goiânia, v. 25, p. 1 - 18, 2020.

GUNNING, Tom. **The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde**. Wide Angle, v. 8, n. 3-4, p. 63–70, 1986 (publicado em 1990).

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. SP: Aleph. 2009.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1997.

LAMBACH, Claudia. **Perceber o cinema de bolso**. AVANCA - CINEMA. 2014. Disponível em <https://bityli.com/Woxo7>. Acessado em 22 de mai. de 2026.

LICHTY, Patrick. **Pensando a cultura nômade: artes móveis e sociedade**. 2006.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Editora Papirus. 1997.

MACIEL, Kátia. **Transcinema e a estética da interrupção**. Rio de Janeiro: Contracapa; Mauad, 2009.

MANOVICH, Lev; ARIELI, Emanuele. **Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media**. 2024. Disponível em: <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>. Acessado em 05 de mai. de 2026.

MANOVICH, Lev. Post-media Aesthetics. In: KINDER, Marsha; MCPHERSON, Tara (org.). **A Decade of Discourse on Digital Culture**. Berkeley: University of California Press, 2007. p. 251-264.

MCPHERSON, T. (Ed.). **A Decade of Discourse on Digital Culture**. Berkeley: Univ. of California Press, 2007. 1a ed., 2001.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Creative Commons Licence. Nova York, Londres, Sidney, Nova Deli: Blumsburry, 2013.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema?** 1995. Disponível em: <https://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>. Acessado em 10 de jun. de 2026.

MARAFON, Luciano. **Além da narrativa ou a narrativa que vai além?** O cinema como experiência interativa. São Paulo: Dialética, 2025.

MARTIN, Francisca Mortara Barrera San. **O TikTok para além dos vídeos de coreografias:** uma análise de vídeos do TikTok à luz do conceito de cinema de atrações. USP: Dissertação de mestrado. 2024. Disponível em <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-15072024-104143/pt-br.html>. Acessado em 22 de mar. 2026.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MCCARTHY, John; MINSKY, Marvin; ROCHESTER, Nathaniel; SHANNON, Claude. **A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence.** 1955.

MESQUITA, João. **Usos da IA no cinema expandido.** Polis , ISSN 0872-8208, ISSN-e 2183-0118, Vol. 2, No. 9, 2024 , pp. 95-103. Disponível em <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10255546>. Acessado em 15 de abr de 2026.

METZ, Christian. **A linguagem cinematográfica:** semiologia do cinema. São Paulo: Perspectiva, 2013.

METZ, Christian. **Essais sur la signification au cinéma:** tome I. Paris: Klincksieck, 1968.

MOBILETIME. Anna Baisi. Primeiro curta-metragem brasileiro é criado utilizando apenas IA. 2023. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/26/06/2023/primeiro-curta-metragem-brasileiro-e-criado-utilizando- apenas-ia>. Acesso em 28 de maio de 2026.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o Homem Imaginário:** ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É realizações, 2014.

PARENTE, André. **Cinema em trânsito:** do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. Estéticas do Digital - Cinema e Tecnologia. 2007.

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

PARIKH, Priya. **AI Film Aesthetics:** A Construction of a New Media Identity for AI Films. 2019. Chapman University, MA Thesis. Chapman University Digital Commons, <https://doi.org/10.36837/chapman.000118>

PEREIRA, Muriel Romualdo. **O Instagram como plataforma de narrativas audiovisuais:** o caso @eva.stories. Trabalho de Conclusão de Curso: UFJF. 2019.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador espantado.** Tradução de: Ivone C. Benedetti. São Paulo: Ed: WMF Martins Fontes, 2012.

SABADIN, Celso. **A História do Cinema para quem tem pressa.** Ed: 1. Valentina: Rio de Janeiro, 2018.

SCHATZ, Thomas Wayne. The New Hollywood. In: COLLINS, Jim; RADNER, Hilary; PREACHER COLLINS, Ava (orgs.). **FilmTheory Goes to the Movies**. New York: Routledge, 1993.

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

SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme**. In: Leão, Lucia. ed. O chip e o caleidoscópio. SP: Ed. SENAC. 2005.

SOUZA, Carlos Roberto de. **Nossa História na Tela**. Cultura Editores Associados: São Paulo. 1998.

SPOHR, Fúlvia da Silva; BIAZUS, Maria Cristina Villanova. **Paisagens Informação: o efeito das tecnologias digitais na arte contemporânea**. Informática na Educação: teoria e prática, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 77-90, jan./jun. 2014.

TARKOVSKI, Andrei. 1932-1986. **Esculpir o tempo/Tarkovski**; tradução Jefferson Luiz Camargo - 2- ed. - São Paulo : Martins Fontes. 1998.

TASAJÄRVI, Lassi. **Classificação dos filmes de microcinema para mídias móveis**. 2004.

TIETZAMNN, Roberto; BARROS, Taís de. **Roteiros como prompts: uma exploração de pré-visualização de cenas de Titanic com ferramentas de inteligência artificial**. 2023. Disponível em <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/817>. Acessado em 20 de jun de 2026.

TURING, Alan M. **Can Digital Computers Think?**. Annotations of a Talk Broadcast on BBC Third Programme, 1951. Available in: <http://www.turingarchive.org/browse.php/B/5>. Acessado em 02 de fev de 2026.

VANDERBEEK, Stan. **Culture: Intercom and Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto** By Stan VanDerBeek. 2011.

WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**, 2012. Disponível em <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>. Acessado em 22 de mar. 2026.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

XAVIER, Ismail. **Sétima arte: um culto moderno: o idealismo estético e o cinema**. Edições Sesc: São Paulo. 2017.

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

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: P. Dutton, 1970.

FILMOGRAFIA

AMIZADE Desfeita 2: Dark Web. Direção: Stephen Susco. Produção: Bazelevs Company; Blumhouse Productions. Estados Unidos: OTL Releasing; BH Tilt. 2018.

AMIZADE Desfeita. Direção: Levan Gabriadze. Produção: Bazelevs Company; Blumhouse Productions. Estados Unidos: Universal Pictures. 2015.

AS AVENTURAS DE PAULO BRUSCKY. Direção e roteiro: Gabriel Mascaro. Produção: Gabriel Mascaro. Fotografia e direção de arte: Gabriel Mascaro. Montagem e som: Tatiana Almeida. Brasil: Gabriel Mascaro, 2010. 1 filme (19 min), color., HD.

GRAND THEFT HAMLET. Direção: Pinny Grylls; Sam Crane. Reino Unido: Project 1961; Grasp the Nettle Films; Park Pictures, 2024. 1 filme (90 min.), son., color.

HOST. Direção: Rob Savage. Produção: Douglas Cox; Craig Engler; Emily Gotto; Samuel Zimmerman. Estados Unidos: Shudder. 2020.

HOW DATING HAS CHANGED. Direção: Kyle Nutt. Estados Unidos: Kyle Nutt, 2023. 1 filme (1 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/shorts/cFyBJaoNyGY>.

LIFE VERTICALLY. Direção: Beatrice Harrolds. EUA. TikTok, 2023. 1 filme (1 min), son., color. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@beatriceharrolds/video/7083187345431792901>.

LOVE IN PLANE SIGHT. Direção: Matej Rimanić. Eslovênia: TikTok, 2022. 1 filme (2 min. 36 s.), sem diálogos, p&b. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@rimanic/video/7083941855309745414>.

LEVANTAR. Direção: Melozin. Instagram Reels, 2026. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DaMFS7rOqWK/>.

MOTIVATIONSSCHEREIBEN. Direção: SOSO. Tik Tok, 2023. 1 filme. (2 min). Disponível em: <https://www.tiktok.com/@sosopinkypie/video/7215694163558370565>.

NUNCA É NOITE NO MAPA. Direção e montagem: Ernesto de Carvalho. Recife: Zumbayllu Mesmo Assim a Gente Faz, 2016. 1 vídeo (6 min), color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dkVfRne-eMI>.

OUIJA. Direção: Atipat Phukosi. Tailândia: TikTok, 2024. 1 filme (3 min.), son., color. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@dolikeaduck/video/7346140592444853522>.

PRINCESSE MODERNE. Direção: Claudia Cochet. França: TikTok, 2022. 1 filme (3 min.), son., color. Disponível em: https://www.tiktok.com/@claudia_cochet/video/7083154127261306117.

PROFILE. Direção: Timur Bekmambetov. Estados Unidos; Reino Unido; Chipre; Rússia, 2018. 1 filme (105 min), color.

QUARTO 666. Direção: Wim Wenders. Alemanha Ocidental: Wim Wenders Stiftung, 1982. 1 filme (45 min), son., color.

SPREE. Direção: Eugene Kotlyarenko. Estados Unidos: RLJE Films, 2020. 1 filme (93 min.), son., color.

STUCK in the loop. Direção: Minh-tu Nguyen. Instagram Reels, 2026. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DbdjSAsA7d5/>.

STILL Got It. Direção: Francesca Rowe. YouTubeShorts, 2023. 1 filme (1 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/shorts/0DILM9T08rY>.

TENANT. Direção: Spencer Lackey. Tik Tok, 2025. 1 filme. (1 min). son., color. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@spangerlookrey/video/7346675022729121066>.

THE CODE. Direção: Eugene Kotlyarenko. Estados Unidos: Spacemaker Productions; Qwiksand, 2024. 1 filme (98 min.), son., color.

APÊNDICES

APÊNDICE I - RESPOSTAS COMPLETAS DO QUESTIONÁRIO¹⁷

Qual a sua idade?	Com qual gênero você se identifica?	Em qual cidade você mora?	Qual a sua escolaridade?	Como você classificaria o papel dos filmes e do cinema?	Qual a sua profissão?
26 a 30	Masculino	São Paulo	Ensino fundamental/médio	Lazer	Editor de Vídeo
26 a 30	Masculino	São Paulo	Ensino fundamental/médio	Distração	Músico
26 a 30	Feminino	Piraquara	Graduação	Lazer	Faturista
31 a 36	Masculino	Manaus	Especialização	Lazer	Autônomo
37 a 45	Masculino	FLORIPA	Graduação	Lazer	Gerente
26 a 30	Masculino	Macapá	Ensino fundamental/médio	Sou cinéfilo	Estudante
26 a 30	Masculino	Rio de Janeiro	Graduação	Lazer	Analista Judiciário
20 a 25	Masculino	Belo Horizonte	Graduação	Sou cinéfilo	Estudante
31 a 36	Feminino	CHAPECÓ	Especialização	Distração	PROFESSORA
26 a 30	Feminino	Curitiba	Especialização	Profissional	Designer e diretora de arte
26 a 30	Masculino	São José dos Pinhais	Especialização	Lazer	Designer
26 a 30	Feminino	Curitiba/PR	Graduação	Lazer	Publicitária
26 a 30	Feminino	Curitiba	Especialização	Lazer	Comunicóloga
37 a 45	Feminino	Curitiba	Especialização	Profissional	Cineasta
20 a 25	Feminino	Curitiba	Especialização	Lazer	Designer/publicitária
31 a 36	Masculino	Chapecó	Especialização	Lazer	Comprador
26 a 30	Feminino	Curitiba	Pós-doutorado	Lazer	Bióloga
31 a 36	Feminino	Chapeco - Sc	Especialização	Lazer	Psicóloga
26 a 30	Masculino	Canuaru	Mestrado	Sou cinéfilo	Designer
37 a 45	Feminino	Mossoró RN	Mestrado	Lazer	Bacharela em Gestão Ambiental
20 a 25	Feminino	Curitiba/PR	Graduação	Sou cinéfilo	Publicitária
26 a 30	Feminino	Curitiba	Especialização	Lazer	Redatora
31 a 36	Masculino	Santos-SP	Graduação	Lazer	Agente marítimo
26 a 30	Feminino	Curitiba	Graduação	Lazer	Atendimento publicitário
37 a 45	Masculino	Curitiba	Graduação	Lazer	Autônomo
31 a 36	Masculino	Curitiba	Especialização	Sou cinéfilo	Fotógrafo / Analista Educacional
37 a 45	Masculino	Concórdia	Mestrado	Lazer	Engenheiro civil
26 a 30	Masculino	Curitiba	Graduação	Lazer	Técnico de TI
26 a 30	Feminino	Curitiba	Ensino fundamental/médio	Lazer	Tatuadora
26 a 30	Masculino	Curitiba	Graduação	Lazer	Barista
46 a 55	Masculino	Curitiba	Doutorado	Lazer	Funcionário público
37 a 45	Masculino	Curitiba	Especialização	Lazer	Publicitário
31 a 36	Feminino	São José dos Pinhais	Mestrado	Profissional	Atriz
26 a 30	Feminino	Curitiba	Graduação	Lazer	Enfermagem
26 a 30	Masculino	Ponta Grossa pr	Doutorado	Lazer	Professor universitário
31 a 36	Masculino	Matinhos/PR	Pós-doutorado	Lazer	Professor
37 a 45	Masculino	Curitiba	Graduação	Sou cinéfilo	Músico
37 a 45	Masculino	Curitiba, Paraná	Mestrado	Outro	Professor, Artista, Curador e
31 a 36	Masculino	Chapeco	Ensino fundamental/médio	Lazer	Massoterapeuta
11 a 15	Feminino	Chapecó	Ensino fundamental/médio	Lazer	Estudante
16 a 19	Masculino	Campinas	Ensino fundamental/médio	Lazer	estudante
26 a 30	Masculino	Passo Fundo - RS	Graduação	Lazer	Psicólogo
31 a 36	Masculino	Pelotas	Graduação	Lazer	Costureiro
20 a 25	Masculino	Florianópolis	Ensino fundamental/médio	Sou cinéfilo	Atendente de loja
26 a 30	Feminino	Brasília	Graduação	Sou cinéfilo	Professora de inglês da edu
37 a 45	Masculino	Nova Serrana - MG	Graduação	Lazer	Empresário no ramo de bar
26 a 30	Masculino	Paulista / PE	Graduação	Lazer	Servidor público estadual
26 a 30	Feminino	Campinas/SP	Mestrado	Lazer	Servidora Pública
31 a 36	Masculino	Juiz de fora	Graduação	Lazer	Assistente administrativo
20 a 25	Masculino	goiânia	Graduação	Lazer	advogado
26 a 30	Masculino	João Pessoa	Ensino fundamental/médio	Lazer	Operador de Máquinas
26 a 30	Masculino	Marília-SP	Mestrado	Sou cinéfilo	Advogado
26 a 30	Masculino	Sao José do Rio Preto	Doutorado	Lazer	Químico
26 a 30	Masculino	Cubatão	Ensino fundamental/médio	Lazer	Assistente de logística
26 a 30	Masculino	Macapá	Especialização	Lazer	Farmacêutico
26 a 30	Feminino	Manaus	Graduação	Distração	Assessora de comunicação
26 a 30	Feminino	Porto alegre	Mestrado	Lazer	Prof
31 a 36	Masculino	Porto Alegre	Mestrado	Lazer	Escritor
26 a 30	Masculino	Recife - PE	Graduação	Sou cinéfilo	Professor
37 a 45	Masculino	São Paulo	Graduação	Sou cinéfilo	Designer gráfico
31 a 36	Feminino	Mafra Sc	Mestrado	Lazer	Psicóloga
60 +	Masculino	Curitiba	Mestrado	Sou cinéfilo	Advogado
31 a 36	Feminino	Curitiba	Doutorado	Acadêmico	Professora pesquisadora

¹⁷ Dê zoom na imagem para melhor leitura.

Com qual frequência você vê filmes?	Com qual frequência você vai ao cinema?	Por onde costuma assistir filmes?	Qual streaming mais usa?	Como você costuma descobrir novos filmes?
Algumas vezes no mês	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts, Infil
Raramente vejo	Raramente	Cinema, Streaming	GloboPlay	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Redes sociais, Procurando em streamings, Outros
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	Outros	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
Todos os dias da semana	Mais de uma vez na semana	Cinema, Streaming	Apple TV	Outros
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais
3 a 4 vezes na semana	Uma vez ao mês	Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
3 a 4 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Redes Sociais	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Netflix	Procurando em streamings
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Prime Video	Redes sociais
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Sites/ Streamings piratas	HBO	Redes sociais
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta, Redes S	Netflix	Redes sociais, Podcasts, Críticos e jornalistas, Infil
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Streaming, Sites/Streamings piratas	Apple TV	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
3 a 4 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Procurando em streamings
3 a 4 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	MUBI	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Raramente vejo	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Streaming	Netflix	Redes sociais, Críticos e jornalistas
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Podcasts, Procurando em streamin
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Sites/ Streamings piratas	MUBI	Redes sociais, Procurando em streamings, Outros
3 a 4 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Sites/ Streamings piratas	Outros	Indicação de amigos, Podcasts, Procurando em str
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
3 a 4 vezes na semana	Uma vez ao mês	Streaming	Netflix	Redes sociais
1 a 2 vezes na semana	Uma vez por semana	Cinema	Outros	Críticos e jornalistas, Procurando em streamings
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	Netflix	Procurando em streamings
Todos os dias da semana	4 a 5 vezes ao mês	Cinema, Streaming	GloboPlay	Redes sociais, Indo ao cinema, Procurando em stre
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Redes sociais
Todos os dias da semana	Uma vez ao mês	Streaming, Sites/Streamings piratas	MUBI	Críticos e jornalistas, Outros
1 a 2 vezes na semana	Uma vez por semana	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	MUBI	Indicação de amigos, Críticos e jornalistas, Indo ao
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta, Redes S	GloboPlay	Redes sociais, Indicação de amigos
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas, Rei	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Uma vez por semana	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	HBO	Indo ao cinema, Procurando em streamings
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
3 a 4 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Sites/ Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Raramente vejo	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Redes sociais, Indicação de amigos
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Críticos e jornalistas, Procurando en
3 a 4 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Streaming	Netflix	Redes sociais
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	Outros	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
3 a 4 vezes na semana	Uma vez por semana	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Raramente vejo	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Indicação de amigos, Críticos e jornalistas, Procura
3 a 4 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming	MUBI	Indicação de amigos, Indo ao cinema, Procurando e

Você já assistiu algum filme em rede social?	Das redes sociais, qual você acha que possui mais	Das redes sociais, em qual você tem mais acesso	Por onde você acessa aos serviços de streaming?
Não	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Sim	Youtube	Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Facebook, Youtube	TV (SmarTV), Celular, Tablet, Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, X (Twitter), Letterboxd, Facebook	TV (SmarTV), Celular
Sim	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	X (Twitter), Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Tik Tok, Youtube	Celular, Computador
Sim	Facebook	Instagram, Facebook, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Não	Youtube	Tik Tok	TV (SmarTV), Computador
Sim	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Sim	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Sim	Outro	X (Twitter)	Computador
Sim	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	Celular, Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV), Celular
Não	Youtube	Facebook, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Instagram	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV), Celular
Não	Youtube	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram	TV (SmarTV)
Não	X (Twitter)	Instagram, Tik Tok, X (Twitter)	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Instagram	Facebook	Tablet
Não	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Letterboxd	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV), Celular, Tablet
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	Celular, Computador
Não	Youtube	Instagram	TV (SmarTV), Celular
Não	Tik Tok	N	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Sim	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Youtube	Celular, Tablet, Computador, Outro
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok, X (Twitter), Letterboxd	TV (SmarTV), Celular
Não	Tik Tok	Tik Tok, X (Twitter), Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV), Celular, Tablet
Sim	Instagram	Instagram, X (Twitter), Letterboxd	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Letterboxd, Youtube	Computador
Não	Youtube	Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	Instagram, Facebook	TV (SmarTV), Celular
Sim	Outro	Telegram	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Youtube	Facebook, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, X (Twitter), Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Facebook	Facebook	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Tik Tok	TV (SmarTV), Celular
Sim	Youtube	Instagram, Letterboxd, Youtube	Computador
Não	Youtube	Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Não	Instagram	Instagram	Celular, Computador
Sim	Facebook	Facebook	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Instagram	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Instagram	Instagram, Bluesky	TV (SmarTV)
Não	Facebook	Facebook	Celular, Computador
Não	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Facebook	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	Youtube	TV (SmarTV)

Você já assistiu a um filme que usa Inteligência Artificial? Usar Inteligência Artificial pode ser algo decisivo e	
Não	Sim
Não	Sim
Não	Sim
Não	Não
Não	Indiferente
Não	Indiferente
Não	Não
Não	Sim
Não	Não
Sim	Indiferente
Não	Sim
Não	Sim
Não	Indiferente
Não	Indiferente
Sim	Sim
Sim	Sim
Não	Não
Não	Sim
Não	Não
Sim	Não
Sim	Indiferente
Não	Não
Não	Sim
Não	Sim
Não	Sim
Sim	Indiferente
Não	Indiferente
Não	Indiferente
Não	Não
Sim	Sim
Não	Sim
Não	Indiferente
Não	Sim
Não	Indiferente
Sim	Sim
Não	Indiferente
Sim	Sim
Sim	Indiferente
Não	Indiferente
Sim	Indiferente
Não	Sim
Não	Indiferente
Não	Sim
Não	Sim
Não	Sim
Sim	Sim
Não	Sim
Sim	Indiferente
Não	Indiferente
Não	Indiferente
Sim	Não
Sim	Sim
Não	Não
Não	Indiferente
Sim	Indiferente
Não	Indiferente
Sim	Não
Não	Sim
Sim	Sim
Sim	Sim
Não	Sim
Sim	Sim
Sim	Não

Você veria um filme gerado inteiramente por inteligência artificial no cinema? Justifique rapidamente.

Não veria, pois a qualidade de produção é claramente inferior inferior e muito robotizada.

Não. Cinema é arte. Arte é feito por gente.

Não, pois não teria alma. Qualquer coisa feita por máquinas, não possui mensagem a ser transmitida. Arte é vida.

Veria, tendo um enredo bom

Sim, pq já tem CGI demais, AI não seria um tabu.

Depende, se for bem feito, que não seja tão mecânico eu assistiria

Não, pois vejo valor na subjetividade dos diretores, apesar de não ser um critério de destaque para a escolha de um filme

Num sei

SIM, SE O ENREDO FOR ATRAENTE ASSIM COMO A TEMATICA.

Não por terem outras opções e por ser feito inteiramente em IA. IA pra mim é ferramenta e não deveria ser usada para produzir algo completamente

Não. Acredito que apesar da IA ter avançado muito, ela ainda não consegue "ser humana". Ela pode criar uma história, mas ainda sinto falta de sentimento em criações inteiramente feita por IA.

Não, pois usar IA é tirar a sensibilidade que só a mente/atuação humana é capaz de trazer.

Não, porque existem profissionais capacitados que se dedicam por anos para fazer um filme. Não é "humano" e acho injusto.

Depende da proposta. Assim como existem filmes que são inteiramente de efeitos visuais e que eu fui assistir, eu poderia ver um filme inteiramente por inteligência artificial. Mas aí depende do roteiro, tema e um pouco da imagem final

Depende, se me cativar sim

Nesse momento não, ainda prefiro a velha guarda com atores, direções de várias áreas e todo o glamour do cinema de verdade.

Não veria. Não apoio o uso de IA na criação de conteúdos artísticos

Não.

Não. Qual seria o sentido?

Não, pois acredito que o filme não seria interessante, tendo em vista que as IAs precisam receber comando dos seres humanos.

Não, acredito que o papel de atores e atrizes não deve ser substituído

sim, uma vez que para avaliar é preciso assistir. Então no momento em que desejo participar de uma discussão, preciso ter conhecimento sobre o tema.

Jamais gastaria tempo e dinheiro com IA, no max.no feed das redes sociais.

Não sei, tenho receio pelos sentimentos que o filme deve transmitir

Depende muito do tema

Sim, sem problemas com esse recurso

Depende do tipo de veracidade das imagens.

Não, vou ao cinema para apreciar boas direções e atuações

Acho que não, prefiro mãos humanas

a depender do contexto e principalmente da transparência na comunicação sobre o uso, sim.

Falta o aspecto humano, e nenhuma produção visual em IA me convenceu até hj

Não, acho que apoiar um filme inteiro com IA desvalorizaria todo um trabalho humano e a arte.

A forma como a inteligência artificial está sendo disponibilizada fere direitos autorais e não são tão transparentes em relação a isso. Então ir ao cinema implica questões políticas e éticas que precisaria de mais debate para um filme oc

Sim pela experiência

Não, quero criatividade humana em todos os processos

Pelo menos um filme, por curiosidade, sim

Não. Meu dinheiro precisa ir para atores e toda rede de trabalhadores.

Ando saturado de IA

Sim, sendo realista ao máximo sem problemas e sendo um tema interessante.

nao, acho que nao valoriza os atores, diretores etc.

não, pois o que deixa os filmes e a atuação interessante é justamente o sentimento humano envolvido.

Não, sinto que o filme seria sem alma, sem amor, seria apenas um emaranhado de ideias jogadas a IA!

Apenas se fosse sobre um assunto que gosto e justificasse o uso de ia.

Jamais. Sonho em trabalhar com cinema e acho preguiçoso usar IA para qualquer forma arte, sem contar as questões ambientais.

Não. O core da arte é o fator humano

Não. Por mais que exista uma pessoa por trás do pront que vai gerar o filme, ainda me falta um fator humano, que é o que me faz ver filmes. Ou aceitaria caso o roteiro/enredo justificasse o uso de IA.

Não, pois gosto da arte humana

Sim, a depender da sinopse. Apesar de geralmente sentir falta de originalidade em materiais gerados por IA, acredito que esse não seria um impedimento para ver o filme.

Inteiramente não, acredito que não teria muita emoção

se a ia simular humano, fica estranho; se for uma animação, acredito que sim

sim, pq não?!

Não. Sinto que não conseguiria me relacionar com algo que eu saiba que tenha sido feito inteiramente por IA. Confesso, no entanto, que isso seria uma questão muito maior em se tratando de um filme que "emulasse" um live action cor

Depende de como a inteligência artificial está sendo usada e se a parte criativa tem uma supervisão crítica adequada.

Acho que sim, depende muito de como é feito.

Talvez, depende do que se trata.

Não, seria muito artificial

Sim, faz parte das atualizações do nosso tempo

Nao. Arte tem que ser humana

Nunca! Nao é arte

Veria, mas não sou a favor do uso integral para um longa metragem

Filme criados por IA são muito artificiais e com muitas falhas

Já assisti mas diminui o interesse

Sim, acredito que a maioria dos roteiros já são revisados por IA.

Prefere ver um filme no cinema ou esperar lançam: Aluga ou compra filmes em serviços de streaming? Quando vai ao cinema, você costuma ir sozinho(a) Quando assiste a um filme no streaming, você costuma assistir sozinho(a)			
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Sim, frequentemente	Com alguém	Sozinho

Quando você assiste a um filme, qual é o cenário?	Defina cinema em uma palavra ou frase.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Arte
Gosto de conversar sobre as situações	Importante. Prós outros.
Presto atenção unicamente no filme	Vida.
Presto atenção unicamente no filme	Nada é impossível para o cinema
Presto atenção unicamente no filme, Geralmente fico com sono	Lazer
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Entretenimento
Presto atenção unicamente no filme	Entretenimento sem desapego total da realidade
Presto atenção unicamente no filme	Outro mundo!
Gosto de conversar sobre as situações	FILME
Gosto de conversar sobre as situações	Contar/apresentar histórias, seja lúdica ou real, direta ou indiretamente
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Imersão
Me distraio com o celular, Geralmente fico com sono	Formas de enxergar o mundo com outras lentes.
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Arte feita por pessoas para registrar fragmentos da vida.
Presto atenção unicamente no filme	Cinema é a arte que nos permite viver outras realidades sem sair da cadeira.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Experiência
Presto atenção unicamente no filme	Acho que cinema é relaxar, viajar e momento de união.
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Lazer e diversão
Gosto de conversar sobre as situações	Arte
Presto atenção unicamente no filme	Deleite.
Presto atenção unicamente no filme	Arte crítica que emociona e preservar as culturas.
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Pouco da arte que ainda temos
Me distraio com o celular	Experiência
Me distraio com o celular	Uma forma de acessar tela pra lazer. Mas sem a parte negativa que vem junto ao acesso a internet Full time.
Gosto de conversar sobre as situações	Um dos melhor lazeres
Me distraio com o celular	Fugir da realidade
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Emoção
Presto atenção unicamente no filme	Diversão
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Historias contadas com imagens e sons
Me distraio com o celular	Algo que te faz esquecer do mundo real e te faz sentir emoções, é viver e sentir um mundo paralelo somente com o
Presto atenção unicamente no filme	cinema é emoção e experiência condensadas em uma tela
Gosto de conversar sobre as situações	.
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Entretenimento
Gosto de pesquisar a temática que aparece no filme ou alguma curiosidade. Isso faz ei	Imaginários
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sob	Imersão
Presto atenção unicamente no filme	Cultura é a vida, cinema é o amor por ela
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Emoção
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Arte.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Ilusão
Presto atenção unicamente no filme	Cultura
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	arte
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	arte e expressão
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações, Geralmente fico com	O cinema é cultura, é arte, é informação!
Gosto de conversar sobre as situações	Sensorial
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Cinema é a arte de expressar livremente.
Presto atenção unicamente no filme	Criticidade
Presto atenção unicamente no filme	É a arte que eu posso dizer ser a mais ampla, permite e até depende de outras artes, além de tocar todos os sentido
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Sétima arte. Liberdade.
Gosto de conversar sobre as situações	Arte
Presto atenção unicamente no filme	Sensação de conforto e emoções, me sirto muito bem, é um local sagrado.
	Cultura
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	entretenimento
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Cinema é, ao mesmo tempo, o registro da realidade e a captura do sonho.
Presto atenção unicamente no filme	Supremacia artística.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Arte
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Pura arte.
Presto atenção unicamente no filme	O cinema e algo muito bom
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Arte
Me distraio com o celular	Filmes
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Experiência
Presto atenção unicamente no filme, Geralmente fico com sono	Essencial
Gosto de conversar sobre as situações	Lazer
Presto atenção unicamente no filme	Registro de imagens com movimento
Presto atenção unicamente no filme	Salvou minha vida.

Qual a sua idade?	Com qual gênero você se identifica?	Em qual cidade você mora?	Qual a sua escolaridade?	Como você classificaria o papel dos filmes e do cinema?	Qual a sua profissão?
60 +	Masculino	Curitiba	Mestrado	Sou cinéfilo	Jornalista
60 +	Feminino	Florianópolis	Mestrado	Acadêmico	Produção musical
56 a 60	Feminino	Curitiba	Pós-doutorado	Acadêmico	Designer e pesquisadora
37 a 45	Feminino	São Paulo	Doutorado	Lazer	Pedagoga / Pesquisadora
31 a 36	Masculino	Cambridge	Pós-doutorado	Lazer	Tech Lead
46 a 55	Masculino	Dracena	Mestrado	Outro	Autônomo
20 a 25	Masculino	Cordeirópolis - SP	Graduação	Sou cinéfilo	Administrador
46 a 55	Feminino	Curitiba	Doutorado	Lazer	Professora
20 a 25	Masculino	Curitiba	Graduação	Sou cinéfilo	Diretor e roteirista
46 a 55	Feminino	Campo Largo	Mestrado	Lazer	Advogada
37 a 45	Masculino	Curitiba	Doutorado	Lazer	Astrônomo
26 a 30	Feminino	Chapecó SC	Especialização	Lazer	Professora
37 a 45	Feminino	Almirante Tamandaré	Pós-doutorado	Acadêmico	Docente pesquisadora
31 a 36	Feminino	Curitiba	Doutorado	Sou cinéfilo	Professora universitária
20 a 25	Feminino	Curitiba, PR	Graduação	Lazer	Cantora
20 a 25	Masculino	Curitiba	Graduação	Acadêmico	Produtor Audiovisual
16 a 19	Masculino	Pinhais	Ensino fundamental/médio	Profissional	Estudante de Cinema e Audiovisual
20 a 25	Feminino	Curitiba	Graduação	Lazer	Estudante
26 a 30	Feminino	Pinhais	Graduação	Lazer	Fotógrafo e designer
31 a 36	Feminino	Curitiba, Paraná	Mestrado	Lazer	Editora de Texto
26 a 30	Feminino	Curitiba	Graduação	Acadêmico	Recepcionista
20 a 25	Masculino	Curitiba	Ensino fundamental/médio	Acadêmico	Desempregado
20 a 25	Masculino	curitiba	Graduação	Profissional	Social Media
31 a 36	Feminino	Quatro Barras	Graduação	Lazer	Assistente de Social Mídia /
20 a 25	Feminino	Colombo	Ensino fundamental/médio	Acadêmico	Estudante
16 a 19	Masculino	Curitiba	Graduação	Profissional	YouTuber
26 a 30	Feminino	Curitiba	Mestrado	Lazer	Publicitária
20 a 25	Masculino	Curitiba - PR	Graduação	Profissional	Editor de vídeo em uma produção audiovisual
20 a 25	Masculino	Curitiba	Graduação	Lazer	Audiovisual
26 a 30	Feminino	São Carlos-SP	Mestrado	Lazer	Antropóloga
46 a 55	Feminino	Curitiba	Doutorado	Sou cinéfilo	Jornalista
31 a 36	Masculino	Curitiba - PR	Doutorado	Acadêmico	Publicitário
16 a 19	Feminino	Campo grande	Ensino fundamental/médio	Lazer	estudante
11 a 15	Feminino	rio de janeiro	Ensino fundamental/médio	Lazer	estagiário
11 a 15	Masculino	fortaleza	Ensino fundamental/médio	Lazer	estudante
20 a 25	Masculino	são paulo	Ensino fundamental/médio	Lazer	estudante
26 a 30	Feminino	brasília	Graduação	Distração	design
56 a 60	Feminino	floripa	Especialização	Sou cinéfilo	jornalista
37 a 45	Feminino	manaus	Graduação	Distração	agronomo
31 a 36	Feminino	belo horizonte	Graduação	Lazer	.
37 a 45	Feminino	goiania	Especialização	Distração	empresária
16 a 19	Feminino	porto alegre	Graduação	Distração	estudante
20 a 25	Feminino	Rio de Janeiro	Graduação	Lazer	Jornalista
31 a 36	Feminino	Sao Jose do Rio Preto-SP	Especialização	Lazer	advogada
37 a 45	Masculino	Recife	Graduação	Lazer	Social media
46 a 55	Feminino	Manaus	Graduação	Lazer	Bancária
16 a 19	Feminino	Criciúma - SC	Ensino fundamental/médio	Lazer	estudante de artes visuais
20 a 25	Masculino	goiania	Especialização	Sou cinéfilo	jornalista
11 a 15	Feminino	Foz do Iguaçu	Ensino fundamental/médio	Distração	estudante
56 a 60	Masculino	Maringá	Especialização	Lazer	Arquiteto
37 a 45	Feminino	rio de janeiro	Mestrado	Lazer	professora
26 a 30	Feminino	Belmonte - MG	Mestrado	Lazer	Pesquisadora
31 a 36	Feminino	Porto Alegre	Doutorado	Acadêmico	Acadêmica
26 a 30	Feminino	Fortaleza	Especialização	Lazer	editora
16 a 19	Masculino	cacoal	Ensino fundamental/médio	Distração	estudante
31 a 36	Prefiro não informar	Campinas	Graduação	Distração	Atendente
26 a 30	Feminino	sp	Especialização	Sou cinéfilo	redator
26 a 30	Masculino	curitiba	Graduação	Distração	publicitário
20 a 25	Feminino	são paulo capital	Graduação	Distração	escritora
37 a 45	Masculino	são paulo	Especialização	Distração	Apresentador
26 a 30	Feminino	são paulo	Graduação	Profissional	influencer
16 a 19	Masculino	Curitiba	Graduação	Lazer	Estudante
31 a 36	Masculino	são José - SC	Graduação	Distração	analista de dados
26 a 30	Masculino	RIO DE JANEIRO	Graduação	Distração	BARBEIRO

Com qual frequência você vê filmes?	Com qual frequência você vai ao cinema?	Por onde costuma assistir filmes?	Qual streaming mais usa?	Como você costuma descobrir novos filmes?
Todos os dias da semana	Mais de uma vez na semana	Cinema, Streaming	Apple TV	Críticos e jornalistas, Indo ao cinema
Todos os dias da semana	Uma vez ao mês	Streaming	MUBI	Outros
3 a 4 vezes na semana	Raramente	Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Redes Sociais	Outros	Redes sociais, Podcasts, Críticos e jornalistas, Infl
Raramente vejo	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Indicação de amigos, Indo ao cinema, Procurando
Raramente vejo	Raramente	Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais
3 a 4 vezes na semana	Raramente	Streaming	HBO	Procurando em streamings
3 a 4 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming	Apple TV	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
3 a 4 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Sites/Streamings piratas	Netflix	Indicação de amigos, Outros
Raramente vejo	Raramente	Streaming	Netflix	Outros
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Indicação de amigos, Procurando em streamings, (
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	Prime Video	Redes sociais, Procurando em streamings
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	GloboPlay	Redes sociais, Críticos e jornalistas, Procurando en
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Críticos e jornalistas, Indo ao cinem
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos
3 a 4 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pi	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, Ph
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos
Algumas vezes no mês	Raramente	Sites/Streamings piratas	Outros	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	Netflix	Indicação de amigos, Críticos e jornalistas, Procura
3 a 4 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Prime Video	Indicação de amigos, Influencers, Procurando em s
Todos os dias da semana	Mais de uma vez na semana	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Críticos e jornalistas, Influencers, Pr
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	GloboPlay	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts, Infl
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Sites/Streamings piratas	Netflix	Indicação de amigos, Críticos e jornalistas
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Sites/Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, In
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	HBO	Redes sociais, Influencers, Outros
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Streaming	HBO	Redes sociais, Procurando em streamings
Raramente vejo	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Indicação de amigos, Indo ao cinema, Procurando
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pi	Outros	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pi	Netflix	Redes sociais
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pi	Outros	Indicação de amigos, Críticos e jornalistas, Indo ao
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta, Sites/SI	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta, Sites/SI	Netflix	Redes sociais, Influencers, Procurando em streami
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Streaming, Canais de TV aberta, Sites/SI	HBO	Redes sociais, Influencers, Procurando em streami
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais
3 a 4 vezes na semana	Uma vez por semana	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Raramente vejo	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta	GloboPlay	Redes sociais, Críticos e jornalistas, Influencers
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Indicação de amigos, Podcasts, Influencers, Procu
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas, Rei	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, Ph
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts, Crít
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
3 a 4 vezes na semana	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas, Rei	Netflix	Redes sociais, Influencers, Procurando em streami
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	GloboPlay	Indicação de amigos, Críticos e jornalistas, Indo ao
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	2 a 3 vezes ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
Raramente vejo	Raramente	Sites/Streamings piratas, Redes Sociais	Netflix	Redes sociais, Procurando em streamings
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Outros	Redes sociais, Procurando em streamings
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts, Indi
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
3 a 4 vezes na semana	Uma vez por semana	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts, Crít
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Podcasts, Pro
Raramente vejo	Raramente	Streaming	HBO	Redes sociais, Procurando em streamings
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais

Você já assistiu algum filme em rede social?	Das redes sociais, qual você acha que possui mais	Das redes sociais, em qual você tem mais acesso	Por onde você acessa aos serviços de streaming?
Não	Youtube	Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Youtube	Celular
Não	Youtube	Instagram	TV (SmarTV), Computador
Sim	Facebook	Instagram, Facebook, Youtube	Computador
Não	Instagram	Nenhuma	TV (SmarTV), Tablet
Não	Instagram	Instagram	Celular
Não	Outro	Letterboxd	Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Letterboxd, Youtube	Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Não	Youtube	Letterboxd	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Instagram, Letterboxd	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	X (Twitter)	Outro
Sim	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV), Celular
Não	Youtube	Instagram, Letterboxd, Youtube	Computador
Não	Youtube	Youtube	Outro
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Não	Youtube	Tik Tok, X (Twitter), Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Outro	Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	X (Twitter)	TV (SmarTV), Celular, Computador
Sim	Youtube	X (Twitter)	TV (SmarTV), Celular, Tablet, Computador
Não	Youtube	Tik Tok	TV (SmarTV), Celular, Computador
Sim	X (Twitter)	X (Twitter)	TV (SmarTV), Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV), Computador
Não	Tik Tok	Tik Tok	Celular
Sim	Youtube	Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Tik Tok	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Instagram	TV (SmarTV), Celular
Sim	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	Celular, Tablet
Sim	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV), Celular, Tablet, Computador
Sim	Tik Tok	Tik Tok	Celular
Sim	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV), Celular
Não	Tik Tok	Instagram, Facebook, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Facebook, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV), Computador
Não	Tik Tok	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Tik Tok	Tik Tok, Letterboxd, Facebook, Youtube	TV (SmarTV), Celular, Computador
Sim	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV), Computador
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV)
Sim	Instagram	Instagram, Youtube	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Youtube	Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Tik Tok	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Não	Tik Tok	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)
Sim	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)
Sim	Tik Tok	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Tik Tok	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)

Você já assistiu a um filme que usa Inteligência Artificial? Usar Inteligência Artificial pode ser algo decisivo e	
Sim	Não
Sim	Não
Sim	Indiferente
Não	Sim
Não	Sim
Não	Indiferente
Não	Sim
Sim	Indiferente
Sim	Indiferente
Sim	Indiferente
Não	Sim
Sim	Indiferente
Não	Sim
Sim	Indiferente
Não	Sim
Sim	Indiferente
Não	Sim
Não	Sim
Não	Não
Não	Sim
Não	Sim
Sim	Não
Não	Sim
Não	Sim
Não	Indiferente
Não	Sim
Sim	Indiferente
Sim	Indiferente
Não	Indiferente
Sim	Não
Não	Indiferente
Não	Não
Sim	Indiferente
Não	Sim
Não	Não
Não	Não
Não	Indiferente
Sim	Sim
Não	Sim
Não	Sim
Não	Indiferente
Não	Indiferente
Não	Indiferente
Não	Não
Sim	Sim
Sim	Sim
Sim	Sim
Não	Não
Sim	Indiferente
Sim	Indiferente
Não	Não
Não	Não

Você veria um filme gerado inteiramente por inteligência artificial no cinema? Justifique rapidamente.
Pode ser
Sim! Curiosidade e interesse em saber como a ferramenta da IA está sendo utilizada
Sim. Questões de pesquisa.
Talvez se disponibilizado a preço menor do que o comum.
Não
Não, fica superficial
Sim, acho que antes de criticar um conteúdo devemos assistir para termos uma opinião própria. Claro que há conteúdos que não devem ser vistos nem para serem usados como base para uma crítica...
Sim, veio p ficar
Não, pois acredito que seria horrível. Mas mesmo que ficasse perfeito, eu passaria o filme inteiro distraído sabendo que as imagens são de IA. Se for só uma outra cena, eu iria pela curiosidade.
Não sei
Nunca, nem pensar. Odeio qualquer coisa feira com IA
Não, pelo caráter artificial
Não, IA não desperta meu interesse.
Sim, principalmente para analisar ele
Não, penso que há grande diferença de qualidade
Nunca.
Não, se o trabalho não demandou ou exigiu trabalho, por que eu deveria me dar o trabalho de assistir
Não, acredito que a arte não seja a mesma a IA para mim não tem potencial de substituir a arte
Depende da proposta do diretor.
Não, pois falta um elemento humano que é essencial para qualquer arte.
Não, sou contra uso de IA em algo em que a arte é belíssima de forma humana.
Não, muito ruim, tem atores, diretores, várias pessoas que o trabalho é fazer as ideias saírem do papel, e trabalham para isso, pra entregar o mais satisfatório e imersível possível. A Inteligência Artificial não trás a profundidade e o olhar
Sim
Sou contra inteligência artificial em qualquer tipo de arte. Deixo de seguir canais e assistir vídeos no youtube que utilizam IA para fazer Thumbnail, com filmes tendo ser mais rígido, pois prefiro ver algo original feito com baixíssimo orço
Não. IAs limitam e desvalorizam a liberdade, criatividade e o que faz algo humano ser, humano.
Eu mesmo faria isso
Não veria, porque acredito que IA no cinema acaba com o processo criativo
Não. Não estaria conectado ao filme
Depende da proposta do filme e do produto final
Nao.
Sim porque isso não influi na qualidade da obra
Talvez, mas acho que não gastaria dinheiro vendo um filme que vai parecer um vídeo da internet
-
-
-
Não sei
-
-
-
-
-
IA pode ser usada de forma inteligente
Creio que não. Se posso assistir a um filme feito por pessoas como eu, por que iria optar por algo feito por uma IA sem emoções?
Não, acho que IA deixa tudo feio
Talvez, não sei se teria curiosidade visto que provavelmente estaria disponível em outro site depois
não gastaria para isso
sim para verificar o uso
não
não sei
não sairia de casa para ver algo que posso ver exaustivamente nas redes sociais
Não gosto das imagens de ia
Não é cinema, não é arte e não valeria o preço de um ingresso
Talvez
-
sim
não
não iria
se me chamasse muito a atenção
sim
-
Veria pra entender o uso
indiferente
não iria
NÃO

Prefere ver um filme no cinema ou esperar lançam: Aluga ou compra filmes em serviços de streaming? Quando vai ao cinema, você costuma ir sozinho(a) Quando assiste a um filme no streaming, você costuma assistir sozinho(a)			
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Sozinho	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, frequentemente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém

Quando você assiste a um filme, qual é o cenário?	Defina cinema em uma palavra ou frase.
Presto atenção unicamente no filme	Magia
Presto atenção unicamente no filme	Sonho imagético que pode ser compartilhado!
Presto atenção unicamente no filme	Do ponto de vista das tecnologias de comunicação, cinema é democrático.
Presto atenção unicamente no filme	Ficção estética que carrega uma verdade!
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Filme
Geralmente fico com sono	Realidade paralela
Presto atenção unicamente no filme	Alguns filmes conseguem reunir todas as formas de arte, e é aí que reside a beleza do cinema...
Me distraio com o celular	Arte
Presto atenção unicamente no filme	Ilusão
Geralmente fico com sono	Passa tempo
Presto atenção unicamente no filme	Bollywood
Em casa, assisto enquanto faço outra coisa, normalmente faço crochê	Cultura
Presto atenção unicamente no filme	Arte, comunicação e política.
Presto atenção unicamente no filme	um momento único e especial entre o espectador e a tela
Gosto de conversar sobre as situações	Reflexo artístico da história
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	A minha vida
Gosto de conversar sobre as situações	Um lugar onde a realidade e a fantasia são igualmente reais
Me distraio com o celular	Estudo
Presto atenção unicamente no filme	Imaginação.
Gosto de conversar sobre as situações	Cinema é representatividade e verossimilhança.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Todas as áreas e artes em uma única só forma.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Sair da nossa realidade.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Vida
Presto atenção unicamente no filme, Geralmente fico com sono	Arte em que o espectador pode ficar imerso para sentir emoções, se entreter e/ou refletir sobre determinado tema
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Propagação
Presto atenção unicamente no filme	Emoção
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Arte
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	Sentimento
Presto atenção unicamente no filme	Entretenimento construtivo
Presto atenção unicamente no filme	Arte
Gosto de conversar sobre as situações	Amor
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme	Vida
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	arte
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações, Geralmente fico com sono	linguagem
Me distraio com o celular	arte
Me distraio com o celular	.
Me distraio com o celular	.
Presto atenção unicamente no filme	.
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	arte
Me distraio com o celular, Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	viver
Me distraio com o celular	.
Presto atenção unicamente no filme	A vida na tela
Presto atenção unicamente no filme	tudo aquilo que acontece na vida real, de forma aprofundada.
dependendo do filme me distraio	Arte
Me distraio com o celular	arte
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	imaginação
Presto atenção unicamente no filme	revolução
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	emoção e uma possibilidade de imaginar novos mundos
Me distraio com o celular, Geralmente fico com sono	talvez arte
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	sentir novas sensações
Presto atenção unicamente no filme	penso que o cinema pode ser uma ótima ferramenta de educação
Gosto de conversar sobre as situações, uma disputa de atenção com outros pensamentos	Arte, quando bem explorado
Presto atenção unicamente no filme	Cinema é a experiência completa de arte
Gosto de conversar sobre as situações	linguagem
Me distraio com o celular, Geralmente fico com sono	distração
Gosto de conversar sobre as situações	.
Presto atenção unicamente no filme	cinema é arte
Presto atenção unicamente no filme	arte e transformação
Me distraio com o celular	imaginação
Me distraio com o celular	vida
Presto atenção unicamente no filme	crítica
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	arte necessária
Me distraio com o celular	vivência
Presto atenção unicamente no filme	DISTRAÇÃO

Qual a sua idade?	Com qual gênero você se identifica?	Em qual cidade você mora?	Qual a sua escolaridade?	Como você classificaria o papel dos filmes e do cinema?	Qual a sua profissão?
16 a 19	Masculino	belém	Graduação	Distração	administrativo
37 a 45	Masculino	teresina	Graduação	Lazer	tatuador
20 a 25	Masculino	Palmas	Ensino fundamental/médio	Lazer	auxiliar adm
37 a 45	Masculino	petrópolis	Graduação	Lazer	bancário
26 a 30	Masculino	são paulo	Graduação	Lazer	professor
31 a 36	Masculino	PERNAMBUCO	Graduação	Lazer	COZINHEIRO
20 a 25	Masculino	campinas	Graduação	Lazer	social media
26 a 30	Masculino	Brasília	Especialização	Distração	Analista político
31 a 36	Feminino	são paulo	Graduação	Lazer	lojista
60 +	Feminino	Porto Velho RO	Especialização	Distração	Pedagoga
31 a 36	Masculino	Campo grande	Graduação	Distração	Publicitário
26 a 30	Masculino	Morretes	Graduação	Lazer	Cultura
26 a 30	Masculino	Recife	Especialização	Lazer	Professor
37 a 45	Masculino	São Paulo	Especialização	Sou cinéfilo	Administrativo
31 a 36	Masculino	Manaus	Especialização	Lazer	Produtor de conteúdo
20 a 25	Masculino	Teresina	Graduação	Distração	engenheiro
31 a 36	Masculino	Salvador	Especialização	Distração	designer
20 a 25	Feminino	Salvador	Graduação	Distração	Estudante
37 a 45	Feminino	Brasília	Mestrado	Distração	Professora
26 a 30	Masculino	Passo fundo	Graduação	Lazer	Redator
16 a 19	Feminino	Campo grande	Ensino fundamental/médio	Distração	Estudante
46 a 55	Masculino	São paulo	Especialização	Lazer	Advogado

Com qual frequência você vê filmes?	Com qual frequência você vai ao cinema?	Por onde costuma assistir filmes?	Qual streaming mais usa?	Como você costuma descobrir novos filmes?
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, In
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, Pi
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, Pi
1 a 2 vezes na semana	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indo ao cinema, Procurando em stre
Raramente vejo	Raramente	Streaming	Prime Video	Redes sociais, Influencers, Procurando em streami
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming, Sites/Streamings pir	Netflix	Redes sociais, Procurando em streamings
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta	Prime Video	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming, Canais de TV aberta	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
1 a 2 vezes na semana	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Procurando er
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Sites/Streamings piratas	HBO	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
Algumas vezes no mês	Uma vez ao mês	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Indo ao cinem
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Críticos e jorn
Raramente vejo	Raramente	Streaming	Prime Video	Redes sociais, Procurando em streamings
Algumas vezes no mês	Raramente	Streaming, Canais de TV aberta, Sites/Si	Netflix	Redes sociais, Indicação de amigos, Influencers, Pi
Algumas vezes no mês	Raramente	Cinema, Streaming	HBO	Redes sociais, Influencers, Indo ao cinema, Procur

Você já assistiu algum filme em rede social?	Das redes sociais, qual você acha que possui mais	Das redes sociais, em qual você tem mais acesso?	Por onde você acessa aos serviços de streaming?
Não	Tik Tok	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Celular
Não	Instagram	Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV)
Sim	Tik Tok	Instagram, Tik Tok, X (Twitter), Letterboxd	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV), Celular, Computador
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Outro	Instagram, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Instagram	Instagram	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV)
Sim	Tik Tok	Tik Tok	TV (SmarTV)
Não	Tik Tok	Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok	TV (SmarTV)
Sim	Youtube	Instagram, Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram, Tik Tok, Youtube	TV (SmarTV), Computador
Não	Youtube	Tik Tok, Letterboxd, Youtube	TV (SmarTV)
Não	Youtube	Instagram	TV (SmarTV), Computador

Você já assistiu a um filme que usa Inteligência Artificial? Usar Inteligência Artificial pode ser algo decisivo e

Não	Não
Não	Não
Sim	Sim
Não	Sim
Não	Sim
Sim	Não
Sim	Não
Não	Sim
Sim	Sim
Não	Sim
Não	Não
Não	Indiferente
Não	Não
Sim	Sim
Não	Não
Não	Não
Não	Sim
Não	Não
Não	Sim
Sim	Não
Não	Não
Não	Sim

Você veria um filme gerado inteiramente por inteligência artificial no cinema? Justifique rapidamente.			
não iria			
talvez mas mais provável que n			
Veria mas precisaria ser uma ideia muito inovadora, as imagens de ia não me agradam muito mas acho que dependendo do enredo do filme			
gastar grana para ver IA?			
para mim não existe cinema que não seja feito por PESSOAS			
JÁ VI UM FILME NO YOUTBE DE IA E FOI UMA DAS COISAS MAIS RUINS QUE VI			
acho que já vemos ia nos filmes sem saber, se ele fosse feito inteiramente visível de ia acho que poderia me distanciar da narrativa			
só se ganhasse o ingresso kk			
Tenho resistencia com o uso da inteligência artificial, at' pq é artificial			
A inteligência artificial é muito interessante mas nas artes e no ensino precisa ser melhor trabalhada			
Talvez veria			
Indiferente			
talvez			
já vi filmes com IA e quase sempre não me convenceram			
talvez gere interesse			
n			
não veria			
.			
não iria			
JÁ VI			
não			
Não valeria a pena			
Prefere ver um filme no cinema ou esperar lançam:	Aluga ou compra filmes em serviços de streaming	Quando vai ao cinema, você costuma ir sozinho(a)	Quando assiste a um filme no streaming, você costuma assistir sozinho(a)
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Sozinho	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Com alguém	Com alguém
Ver no cinema	Sim, mas raramente	Sozinho	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Esperar no streaming	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Sozinho
Ver no cinema	Nunca aluguei ou comprei	Com alguém	Com alguém

Quando você assiste a um filme, qual é o cenário?	Defina cinema em uma palavra ou frase.
Presto atenção unicamente no filme, Geralmente fico com sono	inovação
Gosto de conversar sobre as situações, Geralmente fico com sono	imaginação
Presto atenção unicamente no filme	cinema é mágico, vc pode imaginar coisas que nunca passaram pela cabeça
Presto atenção unicamente no filme, Geralmente fico com sono	cinema nacional é o melhor tipo de cinema
Me distraio com o celular, Geralmente fico com sono	fuga da realidade
Presto atenção unicamente no filme	ARTE FEITA PARA IMAGINAR
Me distraio com o celular	cinema é o que faz arrepiar sentir emoções fora disso pra mim não é arte
Presto atenção unicamente no filme	Representação da realidade
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	Glauber Rocha
Presto atenção unicamente no filme	Cinema também é educação
Gosto de conversar sobre as situações	É criação artística, mas fico pensando se todo cinema é arte, acho que não
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	É a experiência completa
Gosto de conversar sobre as situações	imaginação
Presto atenção unicamente no filme	cinema é mais do que contar histórias, é experiência pura
Presto atenção unicamente no filme, Gosto de conversar sobre as situações	art
Gosto de conversar sobre as situações	linguagem
Me distraio com o celular, Gosto de conversar sobre as situações	imagens
Gosto de conversar sobre as situações	arte e linguagem
Presto atenção unicamente no filme	paixão
Me distraio com o celular	CRIAÇÃO
Presto atenção unicamente no filme	Emoções
Presto atenção unicamente no filme	filme

APÊNDICE II - ROTEIRO DO CURTA *ACORDA-ME***ACORDA-ME**

1.

INT. SALA VAZIA - NOITE

Patrícia está no centro da sala, somente ela iluminada, vestindo uma camisola branca. Sentada no chão ela está esboçando um desenho em diversas folhas de papel. Um desenho com tinta preta composto por um rosto e elementos como olhos e relógios ao redor. Em sua volta tem livros jogados, telas de pintura e garrafas com velas. Ela pára de pintar, olha para o lado como se ouvisse algo e fica confusa e aflita. Ela se levanta com uma vela na mão.

2.

INT. CASA VAZIA - NOITE

As sombras de um homem de chapéu começam a aparecer pelas paredes da casa, em busca de Patrícia. Vemos somente as sombras dessa figura, silhuetas, mãos com unhas alongadas.

3.

INT. SALA - NOITE

Patrícia com a vela na mão abre uma porta onde várias folhas de papel estão penduradas. As mesmas que ela estava pintando, porém agora sem ordem alguma. Ela se move em direção aos desenhos. Outras sombras surgem nas paredes. Essas sombras se movem como uma dança. As sombras se afastam, se recolhendo para um canto do espaço. Patrícia se olha em um espelho na parede e simula um grito, uma silhueta aparece atrás dela. Ela se vira e não há nada.

Assustada, ela se agacha e vê fotografias antigas. Na parede vemos as sombras de Patrícia e do Homem de chapéu se encarando, a sombra da cabeça e da mão do Homem se aproximam do rosto de Patrícia, como se a possuísse.

4.

INT. NOITE (DELÍRIO)

Imagens rápidas com anomalias de relógios, desenhos, pinturas, olhos.

5.

INT. QUARTO - NOITE

Câmera fixa. Patrícia está dormindo no centro da cama. O quarto é bastante bagunçado, com muitos livros, garrafas e caixas pelo chão. Ao fundo vemos a luz de uma janela. Uma penumbra. A roupa de cama é branca/clara. Há um espelho/penteadeira ao lado da cama, com um relógio antigo. Uma sombra começa a surgir na parede, atrás da cama de Patrícia.

6.

INT. QUARTO - NOITE

Rosto de Patrícia deitada em primeiro plano. Ela abre um pouco os olhos. Assustada/aflita. Tenta gritar, mas não consegue. Vemos as mãos rígidas, que são acompanhadas pela silhueta de sombras do Homem de chapéu. Ela move um dedo, a mão, os pés. O homem de chapéu surge das sombras no seu quarto, perto da cama. Ela observa o Homem parado próximo de sua cama. Ela tenta fugir, mas não consegue se mover. A mão do homem pega a mão de Patrícia.