

CINEMA DESPRENDIDO E MÚTIPLAS FORMAS DE FRUIÇÃO

Bernardo Queiroz¹
Dra Nina Velasco e Cruz²

Resumo: Esse artigo se propõe a observar o desprendimento da tela da sala de cinema clássica, um processo que se relaciona com o consumo contemporâneo de filmes em uma multiplicidade de dispositivos computacionais, interligados em redes (computadores, DVDs, Smartphones).

Palavras-chave: Cinema, Circulação, Situação Cinema, Dispositivos.

1. Introdução

O ato de “consumir” cinema parece estar se transformando cada vez mais, especialmente quando nos focamos no cinema comercial. Ao pensarmos na palavra cinema, muito provavelmente a primeira idéia que vem a mente é o ritual da sala. O processo de sair de casa, frequentemente para um shopping, enfrentar tanto a fila como a barragem de propagandas relativas aos próximos lançamentos, entrar numa sala escura com pessoas que não conhecemos e ficar lá dentro, com as luzes apagadas, enquanto assistimos ao filme. É uma experiência bastante estruturada, com normas rígidas e bem definidas, fora do controle de quem participa dela.

Vale lembrar que essa “Forma Cinema” de consumo de imagens não é a única maneira de fruição possível para o cinema, mas meramente um modo de utilização que, por uma série de motivos sociais, tecnológicos e comerciais, se tornou hegemônica. Não é necessariamente o “correto” nem tampouco o primeiro modo de se consumir imagens em movimento.

Aliás, a “Forma Cinema” é uma idealização. É preciso dizer que nem sempre há sala, que a sala nem sempre é escura, que o projetor nem sempre está escondido, que o filme nem sempre é projetado (muitas

¹ Mestrando da Universidade Federal de Pernambuco. Emai: bernardo_queiroz@yahoo.com.br

² Professora Adjunta da Universidade Federal de Pernambuco. Email: ninavelascoc@gmail.com



vezes e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros), nem sempre o filme conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais, etc). Entretanto, as histórias do cinema recalcam os pequenos e grandes desvios produzidos neste modelo, como se ela se constituísse apenas do que quer que tenha contribuído para o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento (PARENTE, in: MACIEL, 2009, p.25).

Nunca realmente existiu uma única maneira de se consumir o que hoje chamamos de cinema. Essa afirmação se justifica quando levamos em conta que a tecnologia de simulação de imagens em movimento já tem mais de um século, e possuiu múltiplas formas de produção e consumo.

2. Novas formas de se consumir cinema

Observemos os panoramas do século XIX. Um deles era uma recriação de um convés de navio, em tamanho real, cercado de telas móveis que dava a quem estava dentro do barco a ilusão de que ele se movia. Uma instalação em particular colocava os espectadores no convés do encouraçado *Le Hussard*, cercado de inimigos por todos os lados. Esse dispositivo era balançado de um lado para o outro, simulando os solavancos do combate reproduzido ao redor dele, enquanto imagens eram dispostas em uma tela em 360 graus ao redor do observado, na altura de sua linha de visão, criando um efeito imersivo. Mais tarde, seu autor, o pintor Poilpot, acrescentou som ao dispositivo, com canhões atirando, um coral que cantava música de fundo (*A Marseillase*), e dois atores que recitavam um poema sobre um dos navios que afundava à frente dos espectadores, o *Le Vengeur*. Era uma experiência audiovisual com atores, som e imagens em movimento, em 1892. E havia interesse e público para esse tipo de diversão, já que o primeiro panorama rendeu mais de um milhão e trezentos mil e espectadores. Uma cifra respeitável até mesmo para os dias de hoje, levando em consideração de que era uma estrutura cara, grande e complexa, e que só existia num único lugar/sala de exibição. Mesmo com a chegada do cinema, esses panoramas não foram simplesmente abandonados, mas coexistiram temporalmente, e às vezes, no mesmo dispositivo.

Os empreendedores procuraram incorporar as novas imagens aos divertimentos já existentes. No início, os filmes eram apenas mais uma nova técnica para representar o movimento e não estava claro se seriam suficientes como um entretenimento (...). O advento do cinema não substituiu os panoramas mecânicos: o filme não foi, pelo menos nos seus primeiros anos, percebido como a resposta ao gosto do público pela realidade (SWARTZ, 2004, pg. 356).

A experiência dos panoramas pode parecer estranha e distante, uma curiosidade de dois séculos atrás, mas mesmo com o advento da “Forma Cinema”, essa idéia nunca foi realmente abandonada. O recente filme de terror *A Premonição 4* (Final Destination 4, EUA, 2009), uma das grandes franquias de filmes de terror do século XXI, foi lançado nos EUA não apenas em 3d, mas também em salas equipadas com o sistema *Motion Code*.³ Esse sistema é um tipo de cadeira de cinema melhorada que se move, treme e oscila de acordo com o que acontece no filme, tremendo, balançando ou indo de um lado para o outro, através movimentos gerados mecânica e eletronicamente.⁴

Curiosamente, a fabricante do sistema, a D-Box, não somente comercializa essas cadeiras modificadas para salas de cinema, mas também podem ser compradas para sua sala de estar, acopladas no seu aparelho de *Blue Ray* ou seu *Playstation 3*. Ou seja, aparentemente a sala de cinema deixou de ser o definidor. Embora seja propagandeada como a última palavra em tecnologia “de cinema”, a D-Box essencialmente só está recriando o que já foi feito num convés de navio de um panorama do fim do século 19, e de uma maneira mais limitada, já que temos uma tela frontal no lugar de uma instalação em 360 graus.

A ironia continua quando vemos o material da divulgação da D-Box: ao invés de focar na experiência da sala de cinema, o Motion Code é vendido como um sistema para ser usado em casa, junto com os *home theaters*. O vídeo publicitário apresenta os trabalhos dos irmãos Lumière e a Forma Cinema como sendo “o original”, a semente que gerou toda a forma de dispositivos audiovisuais contemporâneos, quando na verdade o contrario é verdadeiro.⁵ O *Motion Code* foi desenvolvido primeiro para sistemas domésticos, e só depois a empresa pensou em propor aos cinemas que instalem o sistema em suas cadeiras. Esse é o processo reverso da maioria das tecnologias relacionadas ao cinema, como o som *Surround* proposto pela *Dolby*, que entrou primeiro nos sistemas comerciais para depois chegar ao uso doméstico.

Deve-se notar o apoio da indústria de cinema de Hollywood para que o sistema funcione, já que a cadeira da D-Box requer a implantação uma trilha extra de dados no suporte do filme, que corre sincronicamente com as trilhas de vídeo e áudio dos filmes. Ou seja, cada vez mais o material tem de se adequar a uma condição de exibição e

³ In: <http://www.getthebigpicture.net/blog/2009/8/16/final-destination-goes-for-the-4-d-experience.html>. (acessado dia 8 de Julho de 2010)

⁴ <http://www.d-box.com/en/movie-theatre/> (acessado dia 8 de Julho de 2010)

⁵ <http://www.d-box.com/en/about-d-box/> (acessado dia 8 de Julho de 2010)

fruição que não é a da Forma de Cinema comum, já que o espectador não necessariamente está em grupo, não necessariamente está numa sala escura, não necessariamente assistirá a um espetáculo com hora para começar, hora para terminar

Portanto, observamos que não existe a Forma Cinema como a única forma de consumo de filmes. Não é assim hoje em dia, como também não foi quando o cinema foi criado. O que existem são maneiras de consumo diferentes, com dispositivos de imagem diferentes: eles podem ser ou não escondidos, ser ou não móveis, ser ou não uma atividade solitária, ser ou não tridimensionais. Essas idéias podem parecer estranhas ao leitor mais velho, mas talvez não para a juventude que já nasce inundada por um mar de imagens que imploram para serem vistas e experimentadas.

Outra transformação importante na Forma Cinema é a da duração da fruição. Mais do que nunca, a relação dialógica com o cinema começa muito antes de se entrar na sala e se mantém depois que a sessão termina, especialmente com o que hoje se considera um público cinéfilo. *De Volta para o Futuro 2*, por exemplo, termina com um Cliffhanger⁶, um falso final em suspense que deixa os espectadores prontos para a próxima parte da história.

A serialização da história é uma característica mais contemporânea e diferente das histórias baseadas no romance clássico no qual o corpo de roteiro cinematográfico se baseia. As grandes produções existem ao mesmo tempo em suportes múltiplos, de modo que o filme se torna uma experiência desmembrada em níveis, que são aprofundados tanto quanto o espectador deseje. A maioria acontece em outros suportes que não são a sala de cinema.

Essa migração do material mídiático entre vários suportes é constante, circular, e vem acontecendo de forma cada vez mais rápida e sistemática a cada novo tipo de mídia nova que surge. A fotografia herdou elementos da pintura, o cinema fez o mesmo com a fotografia, a TV herdou a linguagem tanto do cinema quanto do rádio. Esse processo, chamado de Remediation pelos estudiosos do *MIT Media Lab* BOLTER & GRUSING (2000), nos permite observar que as mídias não simplesmente morrem e desaparecem, como se disse em um primeiro momento a respeito da internet, sugerindo que seria o fim da TV/Do Rádio/Do Cinema. Elas geralmente coexistem num processo que articula

⁶ Cliffhanger é um termo para determinados tipos de final em aberto usado pela literatura pulp, depois popularizado em quadrinhos e seriados, que em teoria manteria o leitor na expectativa até o próximo volume.

tendências de transparência, quando a nova mídia deseja “se apagar”, como acontece no cinema, ou tendências de opacidade, quando ela se evidencia enquanto mídia para permitir sua utilização, como ocorre nos computadores com interfaces gráficas, repleto de ícones, sons e metáforas de uso.

A imagem ‘transparente’ do cinema e da TV nos traz claramente o processo de Imediação, enquanto um navegador de *web* que nos mostra ao mesmo tempo vídeo, áudio e texto em janelas múltiplas nos articulam um modo claro de Hipermediação. Esses processos ocorrem em uma dupla-lógica, um movimento que constantemente constrói essas duas tendências. Outro tipo mais comum de Remediação na indústria de bens culturais é chamado de Reposicionamento, que ocorre quando um mesmo produto cultural específico é reaproveitado em vários suportes diferentes simultaneamente.⁷

Talvez o exemplo mais útil seja a trilogia *Matrix*. Embora também fosse um filme com uma segunda parte que termina num final “inacabado”, foi criado também um videogame, *Enter The Matrix*, (no qual Hipermediação e Remediação se misturam durante o processo de interatividade), em que o jogador entra em contato com uma série de personagens e locais que modificam sua fruição na versão filme.

Foram convidados grandes argumentistas e desenhistas para escrever uma história em quadrinhos que preenchessem as lacunas da história do filme no universo daquela mitologia específica. Foram produzidos, ainda, uma série bem sucedida de curtas de animação chamados *Animatrix*, que possuía mais material relacionado ao roteiro do filme e pistas sobre como o universo se organizava, além de ganchos que davam o mote inicial da trama do segundo filme, *Matrix Reloaded* (EUA, 2003).

Após o fim de *Matrix Revolutions* (EUA, 2003), o jogo *Massive Multiplayer Online* baseado na trama de *Matrix Online* continuava a linha de tempo do filme depois dos créditos finais. Tudo isso interligado pelo fenômeno do *Fandom*, fãs de todo o mundo que faziam leituras e releituras de cada pequeno pedaço de dados que aparecia, desde marcas de designers até os trabalhos filosóficos dos autores citados ou relacionados na narrativa, como o livro *Simulacro e Simulações* de Baudrillard, a alegoria da caverna de Platão, nomes mitológicos dos personagens, e filosofias orientais como Budismo e o Taoísmo. Esses fãs eram interligados por fóruns e listas de discussão dentro da internet.

⁷ No original esses processos são chamados de Immediacy, Hipermediacy, e Repurposing. A tradução é minha.

Assim a fruição de Matrix não precisa acontecer apenas na sala de cinema ou imediatamente depois, mas obedece a um processo de convergência de mídias, conforme proposto por Jenkins:

Por convergência me refiro ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2006, p.17).

Portanto, agrupar esses conteúdos em um único local e prática social, afirmando que a “forma cinema” é a única maneira de fruição/consumo de um determinado material é apenas evocar uma dialogia de oposição entre alta e baixa culturas. Num cenário de circulação cada vez mais rápida movido a interconexões de banda larga e tecnologias de processamento massivo de dados, não faz mais sentido.

3. As mudanças do Dispositivo

Os dispositivos em si também são importantes numa análise mais crítica da transformação na maneira de fruição do cinema. É evidente que temos efeitos diferentes quando assistimos o mesmo material através de uma tela de cinema de 3,5 por 11m de tamanho e quando fazemos o mesmo numa tela de computador de 15 polegadas, que é um tamanho médio de tela dos laptops de hoje.

Mas o que é importante compreender aqui é que diferentes dispositivos criam diferentes efeitos. Como é colocado por DUGUET (In: MACIEL, 2009, pg. 55), todo dispositivo

Visa à produção de efeitos específicos. De início, esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” é um sistema gerador que, a cada vez, estrutura a experiência sensível de maneira específica. Mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo põe em jogo diferentes instancias enunciadoras ou figurativas e implica tanto situações institucionais quanto processos de percepção.

Ou seja, a partir do momento em que o material se desprende da tela grande e migra para outro dispositivo, certas categorias do sensível são renegociadas, modificadas, criadas ou apagadas.

Esse processo de “desprendimento” da Forma Cinema não é novo. Vem se acelerando de maneira sistemática desde a criação da televisão. Mas ainda assim, se o ambiente era desprendido, o consumo da imagem não o era, ao menos não inteiramente.

Embora o conteúdo fosse consumido em casa, tanto de maneira solitária quanto familiar, o controle do consumo não estava na mão de quem assistia. Assim como no cinema, a limitação do tempo narrativo e da fruição era externa. Os filmes de TV têm uma hora marcada para começar e terminar, com intervalos comerciais definidos pela emissora. Frequentemente os filmes possuem suas proporções modificadas de 16:9, a imagem horizontal do cinema para 4:3, o ‘quase quadrado’ das telas de TV da época em que quase todas as televisões usavam tecnologia de tubo de raios catódicos.

A própria narrativa pode ser editada, cortada, para retirar cenas violentas de modo que o filme possa ser exibido em horários e atingir uma demografia mais ampla e jovem, um fato que é amplamente notado e discutido na internet⁸. Ou, mais simplesmente ainda, para que filmes mais longos possam ser mostrados numa mesma janela de 2 horas, que não pode ser modificada devido aos contratos de publicidade das grades de horário das emissoras.

Com a popularização do formato VHS como um suporte de consumo doméstico, o controle aumenta, já que a fruição se torna mais administrável. O consumidor passa de audiência para usuário, já que é capaz de determinar o tempo e o ritmo da fruição: avançar e retroceder, rever cenas, pular partes que deseja, simplesmente rever todo o filme imediatamente depois, observar o conteúdo frame⁹, criando a idéia de um conteúdo de audiovisual por demanda.

Ao invés de trabalhar em um modelo de distribuição centralizado, no sentido um para todos, temos uma pulverização de material em pontos nodais de armazenagem de conteúdo, como as locadoras. Quando se deseja ver um filme, vai-se ao ponto mais próximo da residência, aluga-se um título durante um determinado período e esse pode ser consumido de qualquer maneira que o consumidor deseje. Certos tipos de obras audiovisuais baseadas em pastiche de materiais filmicos só conseguiram realmente chegar à luz do dia devido a essa facilidade de acesso e modificação, já que o acesso às películas e ao equipamento de montagem/edição baseada em negativo era caro, pouco

⁸ Ao menos de acordo com os fóruns de discussão sobre TV Brasileira, ao exemplo do TV Magazine, um fórum específico para discussões sobre programação televisiva.
<http://www.vmagazine.com.br/talktv/read.asp?ID=14435&curPage=11>

⁹ O que criou a idéia de comunidades de internet inteiramente baseadas nesses erros de continuidade de filmes, como a encontrada em www.moviemistakes.com

portátil e de difícil aquisição. O conteúdo se torna reproduzível numa escala doméstica, já que fitas podem ser copiadas com facilidade¹⁰.

O processo só realmente se completa com o processo de digitalização e convergência de tecnologias, até mesmo enquanto prática social. Como proposto por Pierre Levy:

Ao progredir, a digitalização conecta no centro de um mesmo tecido eletrônico o cinema, a radiotelevisão, o jornalismo, a edição, a música, as telecomunicações e a informática. (...) Os tratamentos físicos dos dados textuais icônicos tinham cada qual suas próprias particularidades. Ora, a codificação digital relega a um segundo plano o tema do material. Ou melhor, os problemas de composição, organização, apresentação de dispositivos de acesso tendem a libertar-se de suas aderências singulares de seus antigos substratos (LEVY, 1993, p. 105).

Ou seja, com o advento do digital, o material cinematográfico possibilita uma nova forma de circulação e consumo dessas imagens, livre das antigas peculiaridades de formato. Sem o negativo ou as fitas, e acessado através de um dispositivo que reúne dados múltiplos de diferentes naturezas (som, vídeo, texto) no mesmo suporte, temos uma multiplicação em velocidades digitais. Graças ao barateamento da capacidade de memória, a capacidade de armazenar imagens cresce vertiginosamente, enquanto os aparelhos que contêm essa armazenagem diminuem de tamanho, com claras mudanças para a maneira como tratamos nossa própria memória, de acordo com Huyssen. O que antes era uma empoeirada estante de fitas frágeis e cheias de mofo se torna uma simples fila de DVDs, ou pode ser armazenado num *hard drive* externo de cerca de 400 gramas. Em 640 gigas em qualidade de 1080p (*High Definition*), podem ser colocados cerca de 80 filmes longa metragem de 2 horas e meia. Se for material de qualidade “mais baixa” em 720p, esse número sobe para 128 filmes.

Mantendo a analogia, para propósitos práticos, se um computador pode ser a estante de fitas, então a locadora é a nuvem de dados da Internet, que entra nas casas, ligando as “estantes” virtuais em computadores de milhões de pessoas no planeta através, por exemplo, de uma rede *Peer to Peer* (P2P).

O material vai ao usuário, ao invés do contrário. Material cinematográfico de alta qualidade, em demanda. Não é de se espantar que existam pessoas que não se sintam impelidas a ir ao cinema. Elas possuem uma opção mais barata, mais rápida, disponível

¹⁰ O filme *Rebobine, por favor* (2008) é uma comédia baseada na possibilidade utópica dessa prática.

virtualmente na hora que desejarem, com um volume melhor de acervo e que aceita material extra adicionado por outros usuário, como legendas para cada língua específica.

4. Cinema Desprezado e novos regimes de observação

Mas não somente o dispositivo é diferente, como também o é a maneira como o material é recebido por quem assiste. O espaço visual de uma tela de cinema de vários metros certamente é diferente de um monitor de 15 polegadas, ou pior, a tela de um smartphone de 5 polegadas. Para problematizar, temos de fazer certos paralelos históricos sobre o que é considerada a forma correta de “ver” um objeto representado.

Uso ver aqui como sinônimo de Observar, como também propõe CRARY, em seu livro *Techniques of the Observer*. A visão e seus efeitos são sempre inseparáveis de um sujeito observador que é um produto histórico lugar de certas práticas e procedimentos de subjetivação. Esse observador é

(...) alguém que vê dentro de um determinado jogo de possibilidades, que está fincado dentro de um sistema de convenções e limitações. E para “convenções”, eu me refiro a muito mais que práticas representacionais. (...) O que mudam a são forças plurais e regras que compõem o campo no qual a percepção ocorre. E o que determina a visão em qualquer momento histórico (...) é a colagem de partes disparatas de uma superfície social simples.

Ou seja, para CRARY (1991, p. 6), essas formas e técnicas do “ver”, especialmente quando aplicadas a dispositivos, são pontos de intercessão onde discursos filosóficos científicos e estéticos se juntam a técnicas mecânicas e forças socioeconômicas. Ele se referia especificamente aos dispositivos óticos de visão do fim do século XIX, mas o mesmo raciocínio pode ser usado para percebermos os dispositivos convergentes deste início do século XXI. Assim, pode ser um erro tentar criticar essas novas formas de consumo de conteúdo cinematográfico com a “visão” da Forma Cinema que foi argumentada por outros discursos de outra época, cerca de cem anos atrás.

O que observamos é que esses dispositivos convergentes são sintomas de uma mudança nas negociações de discursos, conseqüências de desenvolvimentos culturais e sociais. São os filhos de uma cultura de comunicação que tem a mídia como segunda natureza, novas práticas de consumo visual em uma sociedade onde a imagem é ubíqua.

Portanto, estas imagens modificadas não precisam ser vistas como oposições ou como “rupturas” em relação à Forma Cinema, apenas como um co-desenvolvimento que lentamente vêm tomando cada vez mais espaço, de uma maneira similar ao que aconteceu com o próprio cinema no início do século XX: uma curiosidade, uma atração, que acabou por tornar-se hegemônica na sua ascensão junto com o novo capitalismo pós-industrial.

Do ponto de vista do ato do consumo, as práticas também são diferentes em nível perceptivo. Walter BENJAMIN (1994) comentou que o cinema, suporte mais adequado à nova percepção urbana entorpecida do fim do século XIX, criava uma percepção diferente da usada para observar um quadro. Esse olhar seria “distraído”, já que nos deixamos levar pelas imagens, não exatamente fixando o olhar em detalhes específicos, mas observando o plano geral, “flanando” de uma forma similar à maneira com que observamos a arquitetura ao nosso redor quando passeamos numa cidade. A fruição de um filme dentro de um dispositivo móvel fora da Forma Cinema seria necessariamente diferente, relatado desta maneira, por Renata GOMEZ (2009) em seu artigo *Cinema Vs Dispositivos Móveis*¹¹:

Eu assisti ao filme A Moça dos Brincos de Pérola num trem. No início, levou um tempo para entender do que se tratava, por que estava pensando na minha viagem, no lugar onde estava, naquela época. E eu só podia ouvir, por que as legendas eram inúteis. (...) Parei e voltei o filme pro início. Eu era capaz de decidir, era o único que poderia escolher o momento de assisti-lo, e pude fazer uma troca de trens sem perder a continuidade do filme na minha cabeça. Um fato importante é que, quando eu via o filme, o realismo [da imagem] se perdeu um pouco por que qualidade não era boa e tinha quebras de imagem, já que o celular não tinha a capacidade de reproduzir bem em tempo real.

A visão de um filme dentro de um dispositivo móvel, como o Celular Orbit XDA usado no exemplo, não coaduna com a visão “distraída” de Benjamin. A capacidade de observação da imagem certamente é menor, então nos focamos mais nos personagens, na ação e na trama, e menos na plástica da imagem fílmica. Como não podemos ver tudo, preenchemos os espaços vazios com sentidos diferentes: O resto do mundo ao nosso redor, sons ambientes, e aceitamos a narrativa intermitente que pode ter a duração que nós quisermos. É uma mistura de mundos incompletos, o que nos cerca e o que

¹¹ Disponível em: http://webuser.hsfortwangen.de/~mediasyn/mswiki/uploads/LehreUndForschung/Cinema_vs_MDevice.pdf

observamos na imagem.

5. Conclusão

Voltamos, por fim, a pensar em como mudou a relação de fruição dos conteúdos fora da sala de cinema. Não desejamos aqui fazer previsões de que a forma “estabelecida” do cinema de sala vai desaparecer. Nas palavras de JENKINS (p. 22), “a única forma de analisar uma tecnologia em mudança é fazer parte dela”, e não fazer exercícios de futurologia nem de determinismo tecnológico.

O que podemos, portanto, dar como certo é que esses dispositivos chamados de convergentes nos revelam, através de sua interligação, múltiplas formas de interface entre o conteúdo e quem o consome, além de remediações do conteúdo sobre si mesmo. Essas mudanças são mais do que meros avanços tecnológicos, são partes de uma cadeia de mudanças, na qual a tecnologia é sempre subordinada a outras forças ou concomitante a elas.

O que parece estar ocorrendo é um processo análogo ao que aconteceu a cerca de cem anos com o surgimento do cinema enquanto dispositivo e sua posterior estabilização enquanto suporte de conteúdos representados. Se autores como Leo Charney afirmaram que o cinema representou uma mudança nos modos de pensamento e percepção na virada do século IXX para o século XX, reflexo do modernismo na neurologia da percepção, talvez também possamos supor que essa forma interativa, interconectada e móvel seja a materialização técnica de uma nova forma de enxergar a representação na era contemporânea, que é basicamente composta de mídias e conteúdos, uma agrupamento de material análogo às teorias de computação em nuvem, chamada de *cloud computing*. Nessa visão, a informação não se armazena somente em um único nó de rede, mas espalhada em todos os nós, de maneira difusa, existindo enquanto dados e reorganizada no momento que é acessada. Sim, cinema, mas um cinema que se forma no momento em que olhamos para ele, e que deixa de existir quando olhamos para outro lugar. Ele existe quando e como, desejamos que ele exista. Nunca realmente tivemos uma única forma de “Cinema”, mas sim múltiplas formas, e essa parece ser uma que está em ascensão.

Bibliografia

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I - Magia e técnica, arte e política*. Editora Brasiliense, São Paulo 1994.

BOLTER, David J e GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 2000.

CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer*, MIT Press, 1992.

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa, *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*, Cosacnaify, São Paulo, 2004.

GOMEZ, Mônica S. *Cinema Vs Mobile Devices*, Hochschule Furtwagen University, 2009.

HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória*. Ed. Aeroplano, 2000.

JENKINS, Henry. *The work of Theory in the Age of Digital Transformation*.

In: MILLER, Toby e STAM, Robert. *Companion to Film Theory*. Blackwell Publishing, Nova York, 2004.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Aleph, São Paulo, 2005.

LEVY, Pierre. *Tecnologias de Inteligência*, São Paulo, Editora 34, 2004.

PARENTE, André. *TransCinemas* e DEGUET, Anna Maria. *Dispositivo*. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*, Contra Capa Editora, Rio de Janeiro. 2009.