

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM
PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

CAIO MARCELLO DE AMORIM

**O SMARTPHONE COMO ALIADO DA
INDÚSTRIA DO CINEMA E MERCADO
FONOGRÁFICO**

RECIFE/2020

CAIO MARCELLO DE AMORIM

**O SMARTPHONE COMO ALIADO DA
INDÚSTRIA DO CINEMA E MERCADO
FONOGRÁFICO**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,
como requisito parcial para obtenção do título de tecnólogo em
Produção Audiovisual.

Professor Orientador: Dr. Davi Barboza Cavalcanti

RECIFE/2020

CAIO MARCELLO DE AMORIM

O SMARTPHONE COMO ALIADO DA INDÚSTRIA DO CINEMA E MERCADO FONOGRÁFICO

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Produção Audiovisual pelo Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos seguintes professores:

Prof.º Dr. Davi Barboza Cavalcanti
Professor Orientador

Prof.º MSc. Diego Leonel
Professor Examinador

Prof.ª Lara Barqueta Bione
Professora Examinadora

Recife, ___/___/___

NOTA: _____

*Dedico esse trabalho a todas as mulheres da minha vida.
A força que me faz seguir é feminina!*

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a minha família, composta por 6 mulheres incríveis que me ensinaram a compartilhar, lutar pelas vontades da alma e a respeitar acima de tudo, e meu pai que me ensinou a correr atrás do meu lugar de paz e a encontrar a felicidade nas coisas simples e reais.

Queria agradecer ao meu namorado Fernando que além de ter tido um papel fundamental no meu entendimento sobre os processos acadêmicos e este trabalho de conclusão de curso, me ensinou que podemos sim trabalhar com o que amamos e amar o que nós produzimos.

Ao orientador Davi Barboza por estar sempre presente para me auxiliar na conclusão e estruturação desse trabalho, tudo fluiu de uma maneira mais simples e se tornou ainda mais interessante com os seus feedbacks e sugestões.

Aos professores Diogo Leonel, Lara Bione e Danilo Lúcio, consegui entender e aprender muito além das minhas expectativas e destaco aqui a importância que vocês tiveram nesse meu processo acadêmico e também como profissional na minha atual área de marketing e futuramente também o cinema. Estes, assim como os demais professores, foram fundamentais para que eu me sentisse em casa durante as aulas, e sei que irei levar seus ensinamentos pra toda a vida profissional.

Aos meus colegas de sala, sempre lembrarei dos nossos momentos criativos juntos no interdisciplinar e como ainda que difícil os momentos em set, tornamos tudo mais leves porque já tínhamos formado um vínculo e até mesmo um mini produtora. Sei que esse vínculo será duradouro com muitos de vocês.

Sendo assim, gostaria de agradecer a todos que participaram desse processo comigo mesmo que indiretamente.

“Você não precisa de um contrato para ser um artista. Você não precisa de um agente para ser um artista. Você não precisa de uma agência ou dinheiro para ser um artista. Tudo o que você precisa é de uma tela em branco e um pincel”
(Lady Gaga)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO	11
3 RESULTADOS	12
3.1 Quais foram os impactos dos dispositivos móveis no entretenimento?.....	12
3.2 Como as câmeras dos smartphone se assemelham as câmeras DSLR?.....	13
3.3 As vantagens e desvantagens na produção de filmes, séries e videoclipes...	16
4 DISCUSSÃO	22
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	31

O SMARTPHONE COMO ALIADO NA INDÚSTRIA DO CINEMA E MERCADO FONOGRÁFICO

Caio Marcello de Amorim
Davi Barboza Cavalcanti¹

Resumo:

Em meio às possibilidades de novos dispositivos no cenário fonográfico e o surgimento das novas mídias, o cinema se viu imerso por novas possibilidades de se fazer entretenimento. O público que cresceu vendo filmes nas grandes telas de cinema passou a assistir em telas menores, e com o surgimento da internet na metade do século XX e virada do século XXI, a informação se tornou escrava do tempo e o consumo mais rápido, onde a produtividade deve ser tão imediata quanto. Este artigo tem o objetivo de mostrar como a indústria do entretenimento se beneficiou diante deste cenário e até onde se pode chegar, no audiovisual, com o uso de dispositivos móveis.

Palavras-chave: Cinema. Smartphone. Entretenimento. Audiovisual.

1 INTRODUÇÃO

A fascinação do ser humano pelas artes e representação de imagens acontece desde a antiguidade. Platão disserta sobre isso em sua parábola conhecida como *A Alegoria da Caverna*². As referências artísticas começaram a serem desenvolvidas nos tempos mais remotos, onde representações do belo e a busca por uma “verdade absoluta” caminhavam lado a lado entre os artistas e consumidores de artes mais antigos. Graças à fotografia, descoberta pelo francês Louis Daguerre, que também

¹ Professor da UNIBRA. Doutor em Ciência Política (UFPE), mestre em sociologia (UFPE) e graduado em Jornalismo (Unicap). E-mail para contato: davi.barboza@hotmail.com

² Também conhecida como O Mito da Caverna, a parábola está localizada na obra *A República*, de Platão.

impulsionou o início do cinema produzido por Louis e Auguste Lumière, a linguagem cinematográfica se tornou uma nova raiz no movimento artístico do século XIX.

Porém, antes de se tornar uma nova forma de fazer arte, a invenção da linguagem cinematográfica foi executada como objetivos de estudos científicos. Como apresentado por Bernardo Oliveira (2006):

A vinculação entre cinema e ciência é antiga. Antes mesmo de os irmãos Lumière encantarem o público parisiense, em 1895, com a projeção de cenas impressionantes que inauguraram o cinema como uma fabulosa forma de entretenimento, as técnicas de criar imagens em movimento com sequência de fotografias serviram a propósitos científicos. Duas décadas antes, o astrônomo francês Jules Janssen já usava um 'revólver fotográfico', para reproduzir o registro da trajetória do planeta Vênus através do disco solar. (OLIVEIRA, 2006, p. 134).

Com isso, o que entendemos hoje como um meio de entretenimento, era na verdade uma maneira de coletar dados e levantar hipóteses para futuras pesquisas.

Entre outras descobertas na fotografia, o despontar da linguagem cinematográfica se originou com o cinetoscópio, invenção do norte-americano Thomas Edison, que em 1890 criou o filme perfurado de celulose. Já os irmãos Lumière, reconhecidos por grandes estudiosos como os pais do cinema, não acreditavam que o cinematógrafo seria um meio de entretenimento popular ou que a ficção de suas obras seriam aclamadas e reproduzidas até os dias de hoje. Todavia, surge então com a criação do cinematógrafo o início da história do cinema.

Registrando imagens através de fotogramas que, ao serem exibidas em tela uma após as outras, traziam a ilusão de movimento, o cinema dava os seus primeiros passos. Para o expectador, imersão em produções com criatividade, exibidas em curtas-metragens, foi inovador para a época. Assim, as primeiras grandes histórias começaram a serem comercializadas, os primeiros grandes gêneros de filmes eram formados e o público se tornava mais apaixonado pelo fazer cinema e, conseqüente, mais consumidor. Com isso, se deu início à história da indústria cinematográfica como uma nova maneira de entreter e se fazer arte para a grande massa.

Ao longo dos anos o cinema foi experimentando novas matérias primas, gêneros e subgêneros, na medida em que seu público também amadurecia e evoluía. Com o avanço, o investimento em novos dispositivos fotográficos também crescia até atingir estruturas cada vez mais portáteis. A radiodifusão estava em alta e não demorou muito

até o cinema se tornar ainda mais próximo do seu espectador após o surgimento dos aparelhos de televisão e mais à frente, os primeiros VHS. Assim, quanto maior grau de proximidade física e emocional era atribuído entre o cinema e a grande massa, crescia também a necessidade de consumir cada vez mais conteúdos audiovisuais. O público aprendeu a atribuir conforto, amor e sentimento de companhia nos filmes e produtos audiovisuais que consumiam. Ter em posse tais produtos significava a possibilidade de acessar essas sensações sempre que quisesse. Surgiu um novo laço entre cinema e espectador, e, dessa forma, uma nova relação entre indústria e público de massa.

Em pouco tempo as câmeras com suporte para VHS chegaram às lojas com preço acessível, possibilitando que um maior número de pessoas produzisse o próprio roteiro. Além disso, famílias poderiam registrar seus momentos e outros artistas teriam maior liberdade de iniciar suas obras de maneira independente. A captação de imagens se tornou mais uma opção de comunicação, garantindo novas experiências e horizontes. Do outro lado, a necessidade de comunicação rápida e portátil cresce em meio à fortificação do capitalismo. Com isso, surgem os aparelhos celulares, computadores e, por fim, a internet, marcando o início do século XXI, onde mais pessoas teriam acesso à criação e compartilhamento de informação.

Há alguns anos, surgiu o primeiro celular comercial com câmera fotográfica. Segundo dados apontados pelo site TecMundo, o aparelho com câmera embutida foi intitulado de J-SH04, da marca japonesa Sharp e com 0.35 megapixels, comercializado a partir de novembro do ano 2000. Nos anos seguintes, aconteceu o nascimento dos blogs e redes sociais, permitindo que o consumidor compartilhasse as mídias publicamente, utilizando celulares mais completos em tecnologias e materiais cada vez menos robustos.

Agora, o cinema passa por mais uma mudança, dessa vez no “século do imediatismo”. A tecnologia presente nos smartphones incentivou a curiosidade de cineastas, a exemplo de Hooman Khalili, que lançou o primeiro longa-metragem filmado inteiramente por um celular. Intitulado *Olive*, o longa foi gravado com um aparelho Nokia N8 e estreou nos cinemas em 16 de dezembro de 2011.

Segundo a reportagem do site Exame, o diretor adaptou apenas uma lente de 35mm no aparelho para adicionar uma profundidade de campo. Khalili disse em entrevista:

A tecnologia está se movendo tão rapidamente e os celulares futuramente serão aquela coisa que faz tudo. Por isso o escolhi para esse projeto inovador. E sim, nossas lentes podem ser grandes e pesadas, mas é assim que as primeiras gerações de tecnologia são. (KHALILI, 2011, Exame).

Com o surgimento de smartphones cada vez mais rápidos, maior número de lentes fotográficas embutidas e tecnologia de reconhecimento de campo, é certo pontuar que há, sem dúvidas, uma evolução na praticidade da produção audiovisual.

Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo identificar e analisar os impactos, transformações e influências que os smartphones tiveram na indústria do audiovisual, além de externar quais são os facilitadores necessários para que mais produções sejam feitas com acessibilidade e distribuição para o grande público.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Para o presente trabalho, foram analisadas as seguintes produções gravadas por dispositivos smartphones: (I) os filmes *Tangerine* (2015) do diretor Sean S. Baker e *Unsane* (2018) do diretor Steven Soderbergh; (II) o episódio *Connection Lost* da série televisiva americana *Modern Family* (2015); (III) e os videoclipes *Lose You To Love Me* (2018) da cantora pop Selena Gomez e *Stupid Love* (2020) da cantora Lady Gaga. Esses trabalhos foram escolhidos com o intuito de compreender de que maneira foi possível e comercializável a produção dos mesmos através dos dispositivos escolhidos para a captação de imagens. Foram escolhidas diferentes áreas do entretenimento de forma com que fosse possível entender até onde estamos preparados a chegar com essa tecnologia, quais vertentes do entretenimento podem ser auxiliadas com esse movimento tecnológico, o que foi possível produzir até os dias atuais com essa descoberta e entender, também, qual a premissa das novas mídias para as gerações de produtores de cinema que estão por vir.

Para maior compreensão viabilidade do uso do dispositivo móvel nessas produções, foi traçado uma tabela descrevendo a complexidade na produção da obra, a qualidade da imagem e a receptividade por parte do público.

Tabela 1 – Procedimento de análise

COMPLEXIDADE	QUALIDADE	RECEPTIVIDADE
<p>Alta: As cenas foram produzidas com o auxílio de luz natural e/ou muitos recursos técnicos de iluminação e pós edição.</p> <p>Baixa: As cenas foram produzidas com o auxílio de luz natural e/ou poucos recursos técnicos de iluminação e pós edição.</p>	<p>Alta: Não há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes.</p> <p>Média: Há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes, porém não compromete inteiramente no entendimento da obra</p> <p>Baixa: Há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes.</p>	<p>Boa: Houve uma boa receptividade por parte do público-alvo e/ou crítica.</p> <p>Baixa: Houve uma baixa receptividade por parte do público-alvo e/ou crítica.</p>

Fonte: Elaboração própria

3 RESULTADOS

3.1 Quais foram os impactos dos dispositivos móveis no entretenimento?

É certo afirmar que a indústria do entretenimento, ainda que majoritariamente elitista, está se tornando cada vez mais acessível com o acesso à internet. Com isso temos um número de jovens produtores de conteúdo independente em crescente surgimento, com divulgação de seus trabalhos pela internet e oferecimento de exibição, na maioria das vezes, gratuitas, através de plataformas de compartilhamento de vídeos como o próprio Youtube. Com esta praticidade em alcançar público, se torna mais popular entre os novos produtores audiovisuais a prática da socialização de conteúdo audiovisual através da internet e com sua reprodutibilidade voltada para a internet, como visto em dados levantados pelo site Rock Content (2019):

As mais recentes estatísticas do YouTube revelam que a mídia social continua crescendo e nunca contribuiu tanto para o sucesso de marcas, empresas, artistas e produtores de conteúdo de todos os segmentos. Com mais de 2 bilhões de acessos mensais, o site é o grande protagonista da era dos vídeos! (ABREU, 2020, Rock Content).

Essa ruptura no pensamento de que para entreter deveríamos nos espelhar em produções de grandes empresas do ramo do entretenimento, torna mais amplo o

cenário dessas produções audiovisuais, dando o lugar para o entendimento de que escolher o conteúdo a ser abordado e o público a ser conquistado é tão importante quanto a escolha de que mecanismo será usado para a gravação do projeto. Segundo Denis Renó (2011) o desenvolvimento dessa tecnologia trouxe uma nova realidade para produções independente, onde há espaço para mais produções e um cenário mais amplo para a própria comunicação:

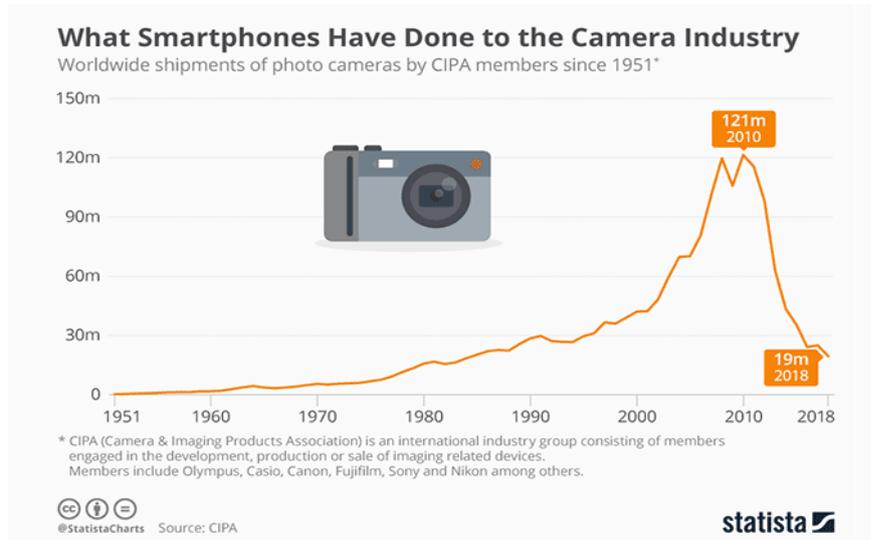
A partir do desenvolvimento das tecnologias digitais, o comportamento da sociedade em relação aos processos comunicacionais passou a contar com uma nova característica: a participação, que, por necessidade, sugere uma reformulação na linguagem audiovisual. Ao mesmo tempo, surgiram novos dispositivos de captura e exibição de arquivos audiovisuais, com destaque ao telefone celular, que em alguns modelos oferece razoável qualidade de definição de imagens inclusive para exibição em aparelhos de televisão. Trata-se de uma nova realidade para a produção independente, que difunde de forma viral entre os adeptos deste tipo de produção. Além disso, com a produção através de tais dispositivos, a linguagem audiovisual passa a contar com uma mobilidade superior à obtida em produções com dispositivos tradicionais de registro, como as câmeras [...] (RENÓ, 2011, p. 98).

3.2 Como as câmeras dos smartphone se assemelham as câmeras DSLR

Junto ao crescimento de produtores independentes, houve um investimento ainda maior por parte das multinacionais do ramo da tecnologia e eletrônica, em lançamentos de smartphones mais potentes e com melhorias em suas câmeras. Na mesma medida em que novos smartphones entram no mercado, o número de vendas se torna tão grande quanto, chegando a diminuir em 84% as vendas de câmeras semiprofissionais, como visto nos dados da revista Exame:

O número de vendas passou de 121 milhões de unidades para 19 milhões no período. Com isso, o mercado retornou ao nível de vendas da década de 1980. De acordo com dados da CIPA, organização japonesa ligada a empresas como Canon, Nikon e Olympus, as câmeras que mais tiveram queda de vendas foram aquelas que vinham com lentes fixas, usadas por fotógrafos casuais – profissionais tendem a usar aquelas que permitem a troca de lentes. (AGRELA, 2019, Exame)

Figura 1 – O que os smartphone fizeram com a indústria das câmeras.

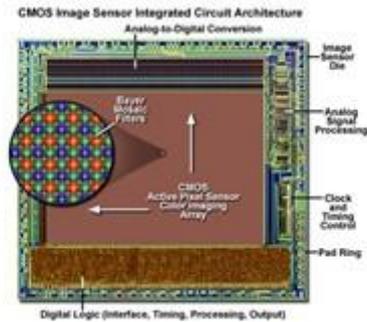


Fonte: Statista/CIPA Nota: a figura ilustra um gráfico onde conseguimos identificar a ascensão e o desmontar das vendas de câmeras fotográficas desde o seu lançamento até o lançamento de smartphones com câmeras integradas.

Esse movimento acontece devido ao crescimento da inteligência artificial dos smartphones na medida em que a qualidade das imagens capturadas e a praticidade no transporte se tornaram mais atrativas.

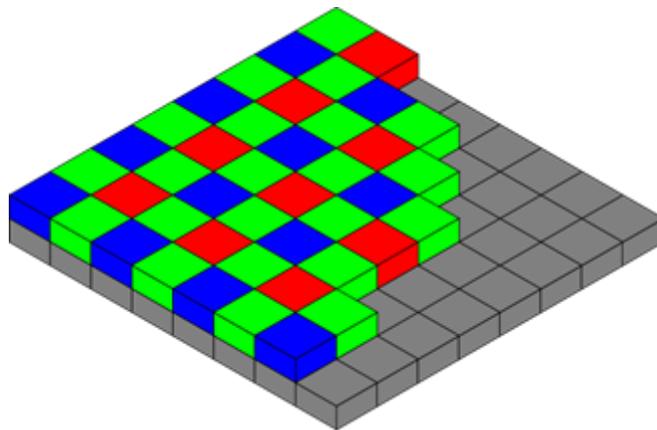
Como pode ser visto em uma matéria do site Tecmundo, assim como um obturador usado em câmeras DSLRs, a inteligência artificial de um smartphone, permite a decodificação da exposição luminosa através de um *hardware* de processamento que transforma a informação analógica (luz) em sinal digital. Já para o reconhecimento de cores se utiliza um mecanismo chamado de filtro Bayer. Depois que passa por esse filtro, o sinal digital ativa um *software* de interpolarização que atribui cor ao resultado das fotografias.

Figura 2 – Sensor CMOS (*Complementary Meta-Oxide Semiconductor*)



Fonte: Tecmundo. Nota: A imagem ilustra o sensor CMOS onde a luz é capturada e convertida em sinal eletrônico, possibilitando a decodificação em imagem.

Figura 3 – Filtro Bayer



Fonte: Tecmundo. Nota: A imagem ilustra a camada de fotodetectores que são os detectores de luz e a responsáveis pela leitura de cores nas imagens.

Com os investimentos cada vez maiores em tecnologia de decodificação e a busca por qualidade de imagem ainda melhor, temos um cenário onde se abre uma discussão entre o uso de um smartphone para fotografias profissionais e também um comparativo entre as imagens capturadas de um smartphone com imagens capturadas por DSLR, como visto em um comparativo levantado pelo blog.eMania:

Figura 4 – Comparativo entre uma imagem capturada por uma DSLR Nikon D7200 e um Samsung Galaxy S9



Fonte: Blog e Mania

3.3 As vantagens e desvantagens em produções de filmes, séries e videoclipes.

A indústria do cinema nasceu de uma necessidade de entreter a massa, com isso é possível notar o crescimento de bilheterias para filmes com superproduções, como é visto em filmes como *Avatar* (2010) e *Vingadores: Ultimato* (2019). Porém ainda existe aqueles que buscam maior desenvolvimento de narrativa, técnicas de filmagens e que trazem novos pensamentos até mesmo sobre os novos caminhos da indústria do entretenimento e as novas formas de criação de longas-metragens; e foi com esse pensamento que o diretor Steven Soderbergh ficou conhecido após o lançamento de seu longa *Unsane* (2018). Uma matéria do portal G1, da Globo, comenta sobre as vantagens e desvantagens nesse novo método de produção para cinema:

Entre as vantagens, o cineasta citou uma filmagem mais curta (duas semanas), uma equipe reduzida e menos tempo entre os ensaios e a produção. Mas também destacou vários pontos negativos, como a sensibilidade do celular às vibrações e a profundidade de campo, que deve ser trabalhada depois. (PRESSE FRANCE, 2018, G1)

Filmado com um iPhone 7 Plus e um estabilizador para celular, a narrativa e os planos utilizados para a produção do filme é exatamente o motivo da proposta de se gravar com o celular. O filme conta a história de uma jovem, estrelada pela atriz Claire Foy, ganhadora do Globo de Ouro por seu papel na série televisiva *The Crown*, que é mantida em um sanatório contra a sua vontade após a tentativa frustrada de denunciar um suposto perseguidor.

O *thriller* psicológico foi recebido pela mídia com críticas positivas e colocou em destaque a possibilidade de produções cinematográficas serem mais fáceis e, ao mesmo tempo, comercializáveis, apenas utilizando a lente de uma câmera de *smartphone*.

Figura 5 – O diretor Steven Soderbergh grava uma das cenas do filme *Unsane* com o auxílio de um iPhone 7 Plus³



Fonte: Cine Pop

É possível notar que essa maneira de produzir conteúdo audiovisual ainda é nova para a indústria do cinema que, apesar de dar destaque para filmes independentes, não abre mão de uma grande produção para a conquista de bilheterias cada vez maiores, tornando a indústria do cinema ainda muito seleta. Mas ainda assim, devemos olhar para a oportunidade que está sendo dada aos novos cineastas que não têm acesso à recursos e financiamento de grandes estúdios para fazer suas produções. Segundo Adriano Chagas (2019), este dispositivo vem contribuindo diretamente com a democratização na produção e também

³ Matéria disponível em: <<https://cinepop.com.br/em-home-video-disturbio-steven-soderbergh-cria-jogo-psicologico-com-claire-foy-184815/>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

distribuição de novos conteúdos audiovisuais, abrindo portas para novos diretores e somando, junto com o cinematógrafo, para uma revolução no modo de se fazer cinema:

O celular, por sua vez, é elemento central na reconfiguração das práticas de produção, distribuição e exibição das imagens, com autonomia e qualidade técnica semelhantes às dos melhores recursos profissionais, antes só disponíveis para as grandes emissoras e produtoras de televisão e cinema. É um dispositivo onipresente e, de certa maneira, democratiza a realização de vídeos diversos, amadores e profissionais. É importante esclarecer e reforçar que o smartphone e o cinematógrafo possuem semelhanças, mas não concorrem entre si. Pelo contrário, coexistem no status de máquinas que contribuíram e contribuem, cada qual em seu tempo, para a reconfiguração de hábitos e o estabelecimento de novos paradigmas da produção e exibição da imagem audiovisual. (CHAGAS, 2019, p.29).

Filmado inteiramente no iPhone 5s e um estabilizador para celular, o longa justifica que mais vale um bom argumento e uma câmera na mão do que uma superprodução fraca de “alma”. Para o diretor Sean Baker, gravar um filme usando apenas a câmera de um celular seja um grande diferencial, o tipo de câmera não deveria tomar o lugar de protagonista da obra e sim o conteúdo poético do mesmo:

Cresci assistindo a filmes que foram feitos em celuloide. Não foi fácil me acostumar com o formato digital, especialmente quando se trata dos meus próprios filmes. Em *Tangerine*, aceitei que essa era única saída e fiz o melhor com o que tinha em mãos. Não gosto de pensar que vou ficar rotulado como o “diretor do iPhone”, pois, se isso acontecer, significa que a câmera falou mais alto do que o conteúdo. (BAKER, 2015, FFW)

Não foi necessário um grande investimento para a produção do longa, visto que toda produção do filme custou cerca de \$100,000 dólares. Ainda assim, o longa-metragem arrecadou uma bilheteria de cerca de \$ 900.000 dólares⁴. Uma fotografia simples e crua que torna ainda mais real os assuntos tratados no filme. A linguagem cinematográfica “simples” de uma câmera de celular, sem muita qualidade de imagem, traz à tona a apresentação proposital das personagens Sin-Dee e Alexandra, ambas inseridas na comunidade LGBTQI+, marginalizadas aos olhos da sociedade. Neste caso específico, a baixa qualidade da câmera não foi um fator negativo e se mostrou ainda mais necessária ao relatar a realidade crua e não *glamourizada* de travestis e transexuais que trabalham nas ruas durante a noite. A crítica recebeu o filme de maneira positiva, exibido em eventos como o Festival Sundance em 23 de Janeiro de

⁴ Dado disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt3824458/>>. Acesso em 30 de abril de 2020.

2015. A direção do longa ganhou mais destaque ao conquistar o Prêmio de Diretores a Seres Vistos em 2015, no Festival Palm Springs International.

Figura 6 – O diretor Sean Baker grava uma das cenas do filme *Tangerine* com o auxílio de um iPhone 5s⁵



Fonte: Papo de Cinema

A série americana *Modern Family* inovou ao estrear sua sexta temporada com um episódio gravado inteiramente a partir de câmeras de produtos da Apple, intitulado *Connection Lost*. Todas as imagens que foram ao ar no episódio haviam sido capturadas através de iPads e iPhones. A narrativa do episódio se passa a partir da tela do notebook de Claire, enquanto ela espera um voo no aeroporto. Quando decide se comunicar com sua família, há momentos em que ela atende uma chamada de vídeo de um membro da família e, logo em seguida, outra ligação é feita, transformando a tela do telespectador em uma conferência de vídeo interativa.

Em outros momentos, a personagem entra em sua conta do Facebook para ver os eventos do dia e recebe notificações de sua família, procura endereços no Google Maps e utiliza outras funções de seu notebook. Nesse caso, a câmera usada para gravar as cenas dá a ilusão de que a tela do telespectador é a mesma do notebook de Claire e faz com que se cumpra a veracidade da proposta sugerida por este episódio da série.

⁵ Matéria disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/tangerina/>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

Figura 7 – Cena do episódio Connection Lost da série americana Modern Family⁶



Fonte: CNN

Novamente a estética de uma filmagem por uma câmera de celular é utilizada para trazer realidade e simplicidade no material final. Desta vez, em um vídeo de imagem preto e branco, o videoclipe da música *Lose You To Love Me*, da cantora pop Selena Gomez, traz uma novidade para o cenário fonográfico. O vídeo, dirigido por Sophie Muller, foi gravado inteiramente por iPhone 11 Pro, dispositivo que conta com a presença inédita de 3 lentes fotográficas, uma delas sendo ultra angular. Com essa especificidade é possível capturar um ângulo de visão de 120 graus, algo que favorece, principalmente, paisagens.

Ainda nas funções técnicas das lentes do aparelho usado, a câmara frontal, chamada pela Apple de Câmera TrueDepth, além de saltar de 7 MP para 12 MP, contém o novo sensor que permite gravar vídeos em 4K a 60 frames por segundo (FPS), trazendo assim mais possibilidade de efeitos para a pós-produção do vídeo e mais capturas de movimentos.

Mesmo assim, ainda que o material usado para a gravação ofereça tantas especificações, o clipe foi filmado de maneira natural, utilizando apenas técnicas de

⁶ Matéria disponível em: <<https://edition.cnn.com/2015/02/26/entertainment/modern-family-apple-feat/index.html>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

iluminação, movimento de câmera e pós-produção com *fade* e sobreposições. Desta vez, a qualidade de gravação de celular se iguala ou se aproxima a de uma câmera DSLR.

Figura 8 – Cenas de gravação do videoclipe *Lose You To Love Me*⁷



Fonte: Youtube

No videoclipe *Stupid Love*, da cantora norte-americana Lady Gaga, também filmado em um iPhone 11 Pro, se nota que a proposta foi ainda maior. Em nível de superprodução hollywoodiana, o clipe dirigido por Daniel Askill conta com um estabilizador (*steadicam*), drone profissional, iluminação profissional e o aplicativo Filmic Pro que permite o tratamento de imagem, além de balanceamento de cores, ajuste de exposição e foco, sombras, entre outros. O aparelho permite a calibração da imagem durante a gravação e, segundo a Apple, outros softwares de pós-produção ainda foram utilizados no processo de finalização do videoclipe. A escolha de usar o dispositivo para gravação veio do próprio diretor, Daniel Askill:

Filmamos quase todas as cenas com qualidade 4K. Além disso, um dos celulares estava filmando a 24 fps (frames por segundo), enquanto outro filmava ao mesmo tempo a 48 fps, para dar uma sensação de *slow motion*. Não seria possível fazermos isso se estivéssemos usando apenas uma câmera normal. (ASKILL, 2020, UOL)

⁷ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j2m6LRoN5D4>>. Acesso em 24 de maio de 2020.

Por se tratar de uma obra futurista com referências à estética *trash* e da década de 1980, dos programas de super-heróis japoneses como o Power Rangers, a proposta para o cenário final do videoclipe era de mostrar o máximo de movimento e informação que pudesse ser captado com as câmeras dos *smartphones*. Foram utilizadas três lentes do aparelho durante as filmagens do vídeo, com destaque para as lentes teleobjetiva e a grande angular, que permitiram a gravação de todo o cenário em grande plano geral, assim como os mais comuns em videoclipes como o plano médio.

Figura 9 – Cenas de gravação do videoclipe *Stupid Love*⁸



Fonte: Youtube

4 DISCUSSÃO

Para entender a viabilidade do uso do smartphone em produções audiovisuais, foram analisados os videoclipes e filmes citados anteriormente.

Em *Tangerine* (2005) e *Unsane* (2018) foi possível perceber que o uso do dispositivo móvel não comprometeu no entendimento das cenas diurnas ou

⁸ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uvBtGSZY4w>>. Acesso em 24 de maio de 2020.

noturnas, visto que os diretores optaram pelo uso majoritário da iluminação natural na execução das obras. Com boa recepção por parte da crítica, os projetos foram bem sucedidos em relação a suas propostas.

Figura 10 – Cena diurna e de locação externa do filme *Tangerine*



Figura 11 – Cena noturna e de locação interna do filme *Tangerine*



Figura 12 – Crítica do site Adoro Cinema⁹

CRÍTICAS ADOROCINEMA



Filmado inteiramente com uma câmera de celular (na verdade, três aparelhos iPhones 5s), *Tangerine*, o filme queridinho das temporadas de premiação do cinema independente (eleita a melhor ficção de temática LGBT no último Festival do Rio), é um projeto arriscado do jovem realizador *Sean Baker*; um divertido conto de Natal às avessas (com uma pontinha de melancolia), apoiado em atuações... "bafônicas" (termo para entrar no clima dessa produção).

Fonte: Adoro Cinema

Figura 13 – Crítica do site Almanaque Virtual¹⁰**Tangerina**

Pintando a tela com um colorido intenso e ácido como o sabor de uma tangerina

por Zeca Seabra
09 de outubro de 2015

Tweet



Tangerina (Tangerine) é o tipo de filme que não passa despercebido por onde é exibido. Com um projeto audiovisual arrojado, foi a grande sensação no Festival de Sundance com sua pegada hypster e estilo próprio. E não é para menos. Suas imagens foram captadas através de três i-Phones S5 devidamente turbinados e o elenco é formado, na maioria, por travestis (e não transexuais como está anunciado).

Fonte: Almanaque virtual

Tabela 2 – Procedimento de análise do filme *Tangerine*

COMPLEXIDADE	QUALIDADE	RECEPTIVIDADE
Baixa: As cenas foram produzidas com o auxílio de luz natural e poucos recursos técnicos de iluminação e pós edição.	Média: Há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes, porém não compromete inteiramente no entendimento da obra.	Boa: Houve uma boa receptividade por parte do público-alvo e/ou crítica.

Fonte: Elaboração própria

⁹ Crítica disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-234143/criticas-adorocinema/>> Acesso em 24 de maio de 2020.

¹⁰ Crítica disponível em: <<http://almanaquevirtual.com.br/tangerina/>> Acesso em 24 de maio de 2020.

Figura 14 – Cena diurna e de locação externa do filme *Unsane*



Figura 15 – Cena noturna e de locação interna do filme *Unsane*



Figura 16 – Crítica do site Adoro Cinema¹¹

CRÍTICAS ADOROCINEMA



Distúrbio

O jogo das perseguições
por Bruno Carmelo

Desde as primeiras cenas, Sawyer Valentini (Claire Foy) aparece como uma figura neurótica, angustiada, prestes a atacar ou ser atacada por alguém. Quando um colega passa pelo corredor da empresa, ela leva um susto. Quando o patrão a chama para uma reunião, tem a impressão de ser assediada sexualmente. Logo depois, confessa ter sido perseguida por um homem no passado, chegando inclusive a cogitar o suicídio, como algo passageiro, irresponsável. Mas quem nunca teve os seus dias difíceis, certo?

Fonte: Adoro Cinema

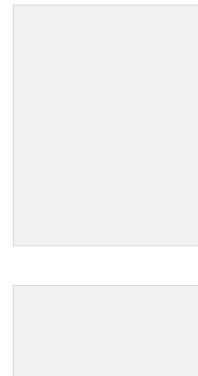
Figura 17 – Crítica do site Omelete¹²

Distúrbio

Gravado com iPhones, suspense psicológico de Steven Soderbergh cria um claustrofóbico conto sobre opressão

GABRIEL AVILA 08.05.2020 17h15

Após chocar o mundo do entretenimento com o anúncio de uma aposentadoria que chegou ao fim em quatro anos, o diretor **Steven Soderbergh** passou a se dedicar a projetos que o desafiassem de alguma forma. Seu retorno aconteceu em *Logan Lucky - Roubo em Família*, cujo roteiro chamou atenção por ser uma versão nada glamurosa de *Onze Homens e um Segredo*, a grande franquia de sua carreira. Para seu projeto seguinte, o cineasta escolheu *Distúrbio*, suspense psicológico filmado inteiramente com iPhones. Com essa premissa, o filme poderia ser apenas uma declaração que é possível fazer cinema com poucos recursos mas, com um roteiro afiado, o longa se torna uma ampla crítica às opressões causadas pelas brechas do sistema.



Fonte: Omelete

¹¹ Crítica disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-257612/criticas-adorocinema/>> Acesso em 24 de maio de 2020.

¹² Crítica disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/disturbio-critica/>> Acesso em 24 de maio de 2020.

Tabela 3 – Procedimento de análise do filme *Unsane*

COMPLEXIDADE	QUALIDADE	RECEPTIVIDADE
Baixa: As cenas foram produzidas com o auxílio de luz natural e poucos recursos técnicos de iluminação e pós edição.	Média: Há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes, porém não compromete inteiramente no entendimento da obra.	Boa: Houve uma boa receptividade por parte do público-alvo e/ou crítica.

Fonte: Elaboração própria

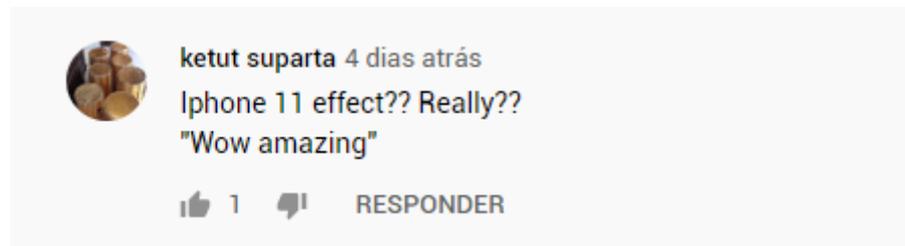
Em *Lose You To Love Me* (2019) percebe-se que a qualidade da imagem apresenta uma melhoria significativa, isso se deve ao fato de que o smartphone escolhido, o iPhone 11 Pro, apresenta um número maior de câmeras em relação as obras anteriores, visto que este apresenta 3 câmeras na parte traseira do dispositivo.

Figura 18 – Cena do clipe *Lose You To Love Me*¹³

Fonte: Vevo

Figuras 19 e 20 – Comentários de usuários do Youtube no videoclipe *Lose You To Love Me*

¹³ Videoclipe disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zIJDTxahav0>>. Acesso em 14 de abril de 2020.



Fonte: Youtube: Nota se lê no primeiro comentário “Não posso imaginar que essa música foi filmada com um iPhone” e o segundo comentário “Feito com iPhone 11?? Sério?? Incrível”

Tabela 4 – Procedimento de análise do videoclipe Lose You To Love Me

COMPLEXIDADE	QUALIDADE	RECEPTIVIDADE
Média: As cenas foram produzidas com o auxílio de luz artificial e alguns recursos técnicos de iluminação e pós edição.	Alta: Não há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes.	Boa: Houve uma boa receptividade por parte do público-alvo e/ou crítica.

Fonte: Elaboração própria

Em *Stupid Love* (2020) se pode perceber que a qualidade da imagem é tão boa quanto as obras anteriores. Também filmado do iPhone 11 Pro, a imagem apresenta apenas alguns problemas de qualidade devido a quantidade de efeitos da pós-edição e a alta saturação das imagens para trazer a quantidade significativa de cores para a tela. O trabalho contou

Figura 21 – Cena diurna do clipe *Stupid Love*



Fonte: Vevo

Figura 22 – Cena noturna do clipe *Stupid Love*¹⁴

Fonte: Vevo

Figura 23 – Matéria do site Blog do iPhone¹⁵

Claro que isso é uma ação de marketing da Apple, tanto que a cantora postou nas redes sociais o clipe com a hashtag #ShotoniPhone. Mas de fato, serve para mostrar o quanto a câmera do iPhone é capaz.

Fonte: Blog do iPhone

Tabela 4 – Procedimento de análise do clipe *Stupid Love*:

COMPLEXIDADE	QUALIDADE	RECEPTIVIDADE
Alta: As cenas foram produzidas com o auxílio de luz natural e/ou muitos recursos técnicos de iluminação e pós edição.	Média: Há deficiência aparente na qualidade da imagem ou na captação de detalhes, porém não compromete inteiramente no entendimento da obra.	Boa: Houve uma boa receptividade por parte do público-alvo e/ou crítica.

Fonte: Elaboração própria

¹⁴ Videoclipe disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5L6xyaeiV58>>. Acesso em 14 de abril de 2020

¹⁵ Matéria disponível em: <<https://blogdoiphone.com/2020/02/lady-gaga-clipe-iphone-11-pro/>> Acesso em 24 de maio de 2020.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi apresentado nesta pesquisa, é possível entender que, embora a indústria do cinema ainda não se mostre preparada para integrar novas mídias em grandes produções e bilheterias, estamos vivendo um momento transformador na indústria do entretenimento, onde o público está acessando cada vez mais conteúdo online e conhecendo pequenos produtores audiovisuais através de plataformas de compartilhamento de vídeos e redes sociais, e este acesso se torna ainda mais frequente com o crescimento na vendas de smartphones. Da mesma forma, o avanço dessas novas tecnologias em smartphone, em suas câmeras fotográficas especificamente, e a popularização do acesso à internet, o produtor audiovisual deixou de se prender a estúdios, câmeras de vídeo, orçamentos maiores, distribuidoras e empresas de cinema e televisão, e passa a valorizar ainda mais o conteúdo do produto audiovisual e seu engajamento com o público.

É com essa nova maneira de produção de conteúdos audiovisuais que antigos e novos cineastas terão a oportunidade de produzir seus trabalhos em busca de reconhecimento, além de se firmar como artista e tornar possível a distribuição de suas obras de maneira prática e com um alcance tão grande quanto ao de uma megaprodução hollywoodiana. Com o smartphone, temos um facilitador na criação de produtos audiovisuais e, conseqüentemente, de produções para o cinema ou submissões em festivais, possibilitando que mais profissionais deixem de ter seus trabalhos arquivados antes mesmo do início de sua produção, como por exemplo, por empecilhos financeiros.

Assim, vivemos em um cenário promissor, onde o celular se torna tão importante quanto a televisão para quem consome conteúdo audiovisual, quanto a câmera de vídeo para quem quer produzir esses mesmos conteúdos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Leandro. 23 estatísticas do Youtube que comprovam por que a plataforma é uma das maiores redes sociais. **Rock Content**, 2019. Disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/estatisticas-do-youtube/>>. Acesso em 30 de abril de 2020.

BARROS, Eurico. Lumière!: e o cinema fez luz sobre o mundo graças aos irmãos Lumière. **Observador**, 2017. Disponível em: <<https://observador.pt/2017/10/12/lumiere-e-o-cinema-fez-luz-sobre-o-mundo-gracas-aos-irmaos-lumiere/>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

CAMPI, Mônica. Primeiro filme feito com smartphone estreará nos EUA. **Exame**, 2011. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/primeiro-filme-feito-com-smartphone-estrear-nos-eua/>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

CHAGAS, Adriano. **Do cinematógrafo ao celular: tão longe e tão perto**. XXII SOCINE, 2019. Disponível em: <https://www.academia.edu/38573766/Do_cinemat%C3%B3grafo_ao_celular_t%C3%A3o_longe_e_t%C3%A3o_perto/>. Acesso em 24 de maio de 2020.

Com 'Unsane', Steven Soderbergh troca a câmera pelo iPhone. **Portal G1**, 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/com-unsane-steven-soderbergh-troca-a-camera-pelo-iphone.ghtml>>. Acesso em 30 de abril de 2020.

HAMANN, Rennan. Como funciona o sensor da câmera do seu smartphone. **TecMundo**, 2016. Disponível em: <<https://tecmundo.com.br/celular/104419-como-funciona-sensor-camera-digital-smartphone-celular.htm>>. Acesso em 01 de maio de 2020.

KLEINA, Nilton. Primeiro celular com câmera do mundo foi 'gambiarra' feita há 20 anos. **TecMundo**, 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/celular/117707-primeiro-celular-camera-mundo-gambiarra-feita-ha-20-anos.htm>>. Acesso em 12 de abril de 2020.

LOURENÇO, João. Direito da FFWMAG: Entrevistamos Sean Baker, diretor do filme premiado feito com iphone. **FFW**, 2015. Disponível em: <<https://ffw.uol.com.br/lifestyle/cultura/direto-da-ffwmag-entrevistamos-sean-baker-diretor-de-filme-premiado-feito-com-iphone/>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

MARCONDES, Danilo. **Textos Básicos de Filosofia: dos Pré-socráticos a Wittgenstein**. 2a ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

OLIVEIRA, B.J. **Cinema e imaginário científico**. Manguinhos: Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/hcsm/v13s0/08.pdf>>. Acesso em 24 de maio de 2020.

OLIVEIRA, Vinícius. Veja como Lady Gaga filmou seu novo clipe com iPhone 11 Pro. **Uol**, 2020. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2020/02/29/vela-como-lady-gaga-filmou-seu-novo-clipe-com-iphone-11-pro.htm>>. Acesso em 13 de abril de 2020.

RENÓ, D. **Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas**: como produzir. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social, 2011. (Colección Cuadernos Artesanos de Latina - 09).

Smartphone vs câmera DSLR ou mirrorless: celulares podem substituir uma câmera profissional?. **Blog eMania**, Disponível em: <<https://blog.emania.com.br/fotografia-smartphone-vs-camera-camera-profissional/>>. Acesso em 30 de abril de 2020.