

# Um Novo Cinema?

## Towards a New Cinema?

Hugo Martins

[hugo.oliveira.martins@gmail.com](mailto:hugo.oliveira.martins@gmail.com)

Universidade de Lisboa

Lisboa, Portugal

 <https://orcid.org/0000-0001-5524-7033>

### Resumo | Abstract

A digitalização global não só afetou a produção cinematográfica, como também alterou as expectativas criativas, redefinindo as formas convencionais de contar histórias. Alguns estudiosos referem-se ao cinema como em estado de agonia ou suspenso numa espécie de limbo digitalmente animado. Alguns cineastas falam do surgimento de uma nova linguagem. *Um Novo Cinema?* questiona como as novas tecnologias, acessíveis tanto a profissionais como a não profissionais, e a diversidade dos processos criativos estão a transformar e a influenciar a estética (e a prática) cinematográfi-

ca. Este artigo defende que os modos digitais de cinema em proliferação merecem ser examinados, elaborados e incentivados, mesmo nos casos em que os filmes produzidos para as salas de cinema já não são o formato predominante de exibição. Para tal, considera várias obras do cinema contemporâneo que testam novas formas estéticas, nomeadamente através do plano expandido, do *mobile phone filmmaking*, do ecrã intermédia e do onírico. Exemplos de cineastas como Bi Gan, Sean Baker, Jane Shoenbrun e Bertrand Mandico exploram as possibilidades expansivas para um novo cinema enquanto expressão artística totalmente intencional, através da maximização dos poderes

criativos do artista. Por fim, o artigo ressalva como a intencionalidade humana na prática artística digital pode prevenir a degradação do cinema como forma de arte.

Global digitalisation has not only affected filmmaking but has changed creative expectations by redefining conventional forms of storytelling. Some scholars refer to cinema as if it's in the throes of death, while others believe it to be suspended in a type of digitally animated limbo. Forward-thinking filmmakers talk of the emergence of a new language. *Towards A New Cinema?* questions how new technologies, accessible to professionals and non-professionals alike, and the diversity of creative processes are transforming and influencing film aesthetics (and practice). This essay argues that proliferating digital modes of cinema merit examination, elaboration, and encouragement, even in cases where screenings in theatres are no longer the predominant format for exhibition. To this end, it considers several works by contemporary filmmakers that test novel aesthetic forms, namely through the expanded shot, mobile phone filmmaking, the intermedia screen, and the oneiric. Examples from filmmakers such as Bi Gan, Sean Baker, Jane Schoenbrun, and Bertrand Mandico explore the expansive possibilities towards a new cinema, one that is a fully intentional artistic expression through the maximisation of the artist's creative powers. Finally, the essay highlights how human intentionality in digital artistic practice may prevent the degradation of cinema as an art form.

### Palavras-chave | Keywords

Cinema digital • Estética • Intermédia • Processos criativos • Tecnologia

Digital cinema • Aesthetics • Intermedia • Creative processes • Technology

## 1. Introdução

Poderá parecer que o cinema se libertou do artista ao servir como um decalque da realidade visível, da mesma forma que o vídeo digital libertou a imagem da dependência da fotografia em relação a uma realidade pré-existente. Numa sala de cinema escura, o espectador contempla e reflete sobre imagens que transmitem um mundo que está ao mesmo tempo num outro lugar, e presente na sua figuração visual (Andrew, 2005, p. xvii). Thomas Elsaesser refere-se ao cinema na atual época como a morte e a vida, suspensas na animação digital (Elsaesser, 2011, pp. 33–44). Por seu lado, Paul Schrader refere-se ao surgimento de uma nova linguagem cinematográfica ao afirmar que “o que antes era considerado experimental em termos de estilo e narrativa se tornou a norma”<sup>1</sup>. Estas considerações remetem para a profusão de meios tecnológicos acessíveis aos profissionais e não-profissionais, quer os de captação de imagem (como as câmaras digitais, o *mobile phone*, *body cams*, *web cams*, *drone cams*, entre outros), quer os de pós-produção (como softwares de edição e mistura de imagem e som), ou programas com a capacidade de criação de lentes e sequências fílmicas virtuais. Do lado do cineasta, a diversidade de processos fílmicos proporcionados pela acessibilidade tecnológica permite uma multiplicidade de resultados: objetos visuais alinhados com a imaginação do criador, e, ao permitir equipas menores, ajustados ao seu método de trabalho. A tecnologia digital alterou de igual modo a percepção de montagem, ritmo, performance dos intérpretes (Murphy, 2019, p. 23) e enquadramentos, e levou os investigadores a reavaliarem as abordagens clássicas (Jumabekov *et al.*, 2025, p. 74), (Chen, 2022, p. 1), (Priya, 2023,

<sup>1</sup> “... it's clear that multitasking, video games and digital filmmaking have changed the language of cinema.” <https://harpers.org/archive/2024/06/film-comment-paul-schrader/> (Acedido a 28 de setembro de 2025).

p. 2). Monografias sobre realizadores de cinema contemporâneos mencionam técnicas que ajudaram a moldar novas estéticas: o cineasta russo Sokurov produziu a primeira longa-metragem filmada num único plano (Szaniawski, 2014, pp. 166–170); as escolhas estilísticas do chinês Wang Bing são frequentemente capitalizadas na noção de duração (Lessard, 2023, p. 5); o americano Sean Baker descreve o seu estilo como uma combinação de câmara de segurança, câmara *voyeur* e câmara oculta (Murphy, 2019, p. 247). Outros estudos dedicam-se a analisar a nova estética do cinema digital em termos das imagens virtuais criadas tecnologicamente (Chen, 2022, p. 2). A conjuntura da digitalização global afetou não apenas a criação de filmes (Huang *et al.*, 2020, pp. 709–727), mas modificou as expectativas do público a partir de uma redefinição das formas convencionais de contar histórias (Mialkowska *et al.*, 2024, pp. 2–10), (Jumabekov *et al.*, 2025, p. 72). Apreciar o lugar do cinema no ambiente digital obriga o espectador a envolver-se numa variedade de tecnologias e práticas dos média, impulsionadas por estratégias de economia de mercado. No caso do cinema de autor, a experiência do espectador pode envolver a exibição de uma obra de longa-metragem não apenas num cinema, mas também numa cinemateca ou museu, como se vê nas exposições da obra de Béla Tarr. É o *cinema após o filme*, expressão que Elsaesser usa para se referir à entrada da imagem em movimento na cena da arte contemporânea, no seio da qual, para muitos artistas atuais, uma câmara digital e um computador são ferramentas tão essenciais para o seu ofício quanto um pincel e uma tela eram há cem anos. Bill Viola, Tacita Dean, Matthew Barney, Tracy Emin, Isaac Julien e Steve McQueen são alguns dos artistas que se tornaram cineastas. A apropriação do cinema nos espaços museológicos, que Elsaesser integra no conceito mais abrangente de *obsolescência* (Elsaesser, 2018, p. 13), parece ser o resultado de duas crises identitárias; não apenas a dos museus, mas a do cinema na era digital.

## 2. A crise identitária do cinema

A genealogia da identidade do cinema é uma das suas questões teóricas mais discutidas (Lefait, 2012, p. 10). O *The Oxford History of World Cinema* inicia com a citação do documentarista Paul Rotha, que diz que o cinema “é a grande equação não resolvida entre a arte e a indústria” (Nowell-Smith, 1997, p. 19). Para Noel Carröll o cinema engloba muitos tipos de meios, incluindo “alguns ainda por inventar” (Carroll, 1996, p. 28). Elsaesser reconhece implicitamente que não há arte fora do capitalismo e da tecnologia (Elsaesser, 2018, p. 15). Esta relação entre arte, capitalismo e tecnologia resultou na impureza da imagem cinematográfica, considerada desde cedo como uma forma de arte bastarda (Lefait, 2012, p. 10). Historicamente, um dos primeiros críticos a apontar o carácter impuro da imagem foi Ricciotto Canudo que define o cinema como uma conciliação entre as artes plásticas, a música e a poesia. Anos depois, Eisenstein, Vertov e também Malraux identificam a montagem como o progenitor do cinema enquanto arte, distinguindo-o da mera fotografia animada, em suma, ganhando uma forma própria. Mais tarde, André Bazin distingue a imagem da realidade. Por imagem ele entende, por um lado, a representação plástica (os atores, os cenários, a luz, os figurinos, a maquilhagem, basicamente a *mise-en-scène*) e, por outro, a montagem, que é a ordenação das imagens no tempo. Pela realidade, ele refere-se à composição do espaço dramático, em que uma imagem é avaliada também pelo que revela dessa mesma realidade. A crença de Bazin na capacidade ontológica do cinema de poder revelar o real, ao adicionar o tempo cinematográfico aos aspetos plásticos da imagem —a aparência (e a duração) da realidade— aponta para o carácter híbrido, ou impuro, da arte cinematográfica (Bazin, 2005, pp. 9–16). Este conceito reaparece nas obras de Alain Badiou. Muito influenciado pelos escritos de Bazin, o uso que Badiou faz da «impureza» ultrapassa as fronteiras entre as artes e estende-se

tanto aos temas mundanos representados no ecrã como, em última análise, à técnica industrial de produção (Baez & Figueiredo, 2024, p. 192).

A revolução digital nas décadas de 80 e 90 aprofunda a bastardia da imagem. O digital levou à dissolução das diferenças entre a fotografia e a pintura (no domínio da imagem estática) e entre o cinema e a imagem animada (no domínio da imagem em movimento). Tais interações são também o resultado de inovações técnicas e digitais que facilitaram a manipulação, supostamente ilimitada, das imagens. Desde então, criativos de diversas áreas usaram esta volatilidade para produzir formas visuais híbridas que tornaram permeáveis as fronteiras entre a imagem em movimento e animada, bem como entre o registo fotográfico e o manipulado, obscurecendo distinções entre as diferentes artes, como a fotografia, o cinema, o vídeo e o digital (Kim, 2016, p. 3). Significa que “imagem” se refere a uma categoria mais ampla do que o discurso baseado numa distinção nítida entre as formas de arte.

Se Lev Manovich estiver certo ao afirmar que, no cinema digital, as imagens reais são apenas matéria-prima manipulada, os componentes do cinema tradicional terão sido assimilados pelas novas tecnologias. O cinema encontrou, assim, uma nova existência, uma vez que seus elementos-chave — as formas de ver (enquadramentos, movimentos de câmara), de estruturar o tempo e a própria imagem — foram transformados numa nova forma de arte (Kim, 2016, p. 22). Emerge assim, uma estética de imagem, híbrida, e de montagem, com a capacidade de destabilizar a natureza básica ou identitária do cinema, pela expansão dos poderes criativos do cineasta, com a capacidade de transformar o filme enquanto “objeto totalmente imaginário e intencional” (Furstenau, 2024, pp. 18–22)<sup>2</sup>. Uma tecno-estética (*aesthesis*) que resulta da interação

<sup>2</sup> Para Dudley Andrew a teoria cinematográfica de Bazin sobre o “cinema impuro”, que estabelece uma relação entre o homem e a natureza, a imaginação e o real, foi substituída

entre o homem, a máquina e os dados criando um ambiente caracterizado pela fluidez, modularidade e imaterialidade (Andreini & Boccali, 2024, p. 4). Ágnes Pethő mostra que a complexidade do cinema se deve ao facto de ser composto por múltiplas camadas. Sendo que investigar o “inter” implícito na ideia de “intermedialidade” significa centrar-se nas relações, em vez de numa dada significação interna da obra (Pethő, 2020, p. xiii)<sup>3</sup>. Pethő avança que foi a *teoria da intermedialidade* que ressaltou as interações complexas entre o cinema, os diferentes *media* e as práticas artísticas. Novos cineastas incorporam inovações tecnológicas, cruzando as fronteiras formais e narrativas com outras artes (como os videojogos, a tecnologia do *mobile phone*, as interfaces multimédia, a video-arte, a arte sonora, a música, a pintura) para alcançar resultados estéticos. Essa mesma intermedialidade encontra-se em mudança e influencia a estética cinematográfica e os processos criativos. Estas novas práticas e formas requerem atenção, mesmo nos casos em que a sala já não é o meio predominante de exibição de cinema. Para tal, propõem-se alguns exemplos nas obras de realizadores contemporâneos com foco no cinema de autor de baixo orçamento, cujas obras testam as formas estéticas ao incorporarem meios tecnológicos acessíveis e práticas artísticas inovadoras. Dada a natureza recente e complexa destas estéticas no contexto cinematográfico, propõe-se uma diferenciação para facilitar a sua análise: o plano expandido; o *mobile phone filmmaking*; o ecrã intermédia e o onírico.

(pelo digital) por um cinema “puro”, limitado apenas pela vontade artística, deixando de ser o lugar dessa negociação metafísica ou ontológica.

<sup>3</sup> O termo “intermedia” foi cunhado por Dick Higgins, num ensaio de 1965 sobre a intermedialidade na arte, que, por sua vez, o foi buscar aos textos de Samuel Taylor Coleridge de 1812, para definir obras que se situam conceptualmente entre meios de comunicação e artísticos já conhecidos. Higgins D., Higgins H., 2001, pp. 49–54.

### 3. O Plano Expandido

As práticas de mobilidade, no âmago do cinema digital, caracterizam-se pela realocização do cinema, isto é, pela circulação das imagens convertidas em dados informáticos por vários meios (Jouini, 2025, p. 1), armazenados em cartões de memória de câmaras digitais, em discos rígidos externos e em computadores, reconvertidos nas imagens filmadas, editadas consecutivamente até à versão de exibição do filme. O plano expandido é um plano-sequência cujo tempo (ou *duração*), extraordinário, se torna na estética específica de um objeto fílmico, requerendo geralmente um método (e equipamento) que facilite a mobilidade. Este termo recorre ao conceito de *Expanded Cinema* de Gene Youngblood, que pela primeira vez integrou o cinema nas teorias sobre os novos *media* (Scoutter, 2016, p. 43), e que, por sua vez, alterou a sua arquitetura de receção (Cramerotti, 2011, p. 4). O presente trabalho estabelece uma diferença entre um plano-sequência, ou *long shot* (Katz, 1991, p. 121) e o plano expandido. Enquanto no primeiro caso a duração de um plano equivale mais ou menos aos limites técnicos de um só meio (seja cartão de memória da câmara, com duração limitada, ou rolo de película), no segundo, a imagem, imaterial, circula por vários meios (uma ou mais câmaras, fixas ou em movimento, usando *Steadycams*, gruas, estabilizadores, drones e outros suportes, discos rígidos externos, e a intervenção posterior de pós-produção), permitindo criar a ilusão de um tempo infinito, ininterrupto e fluído. O plano expandido pode ser o próprio filme (o já mencionado *Russian Ark* de Sokurov, filmado num só *take*, com uma só câmara, e um disco rígido externo<sup>4</sup>), ou uma parte significativa de um filme. Um dos exemplos mais recentes no cinema de ficção do uso do plano expandido são os filmes de Bi Gan, *Kaili Blues* (2015) e *A Long Journey Into the Night* (2018).

*Kaili Blues* é o filme de estreia de Bi Gan. Filmado maioritariamente com uma Pocket Cinema Camera<sup>5</sup>, segue Chen Sheng, um médico de província, ex-prisioneiro, que procura o sobrinho desaparecido, convencido de que o pai, seu meio-irmão, o vendeu. Neste filme, com influências de Andrei Tarkovsky, Hou Hsiao-hsien, e os romances de Patrick Modiano (Xiao & Andrew, 2019, pp. 1–2), Bi Gan desenvolve uma linguagem cinematográfica que trata a memória como algo de tangível (Piepenbring, 2016, p. 3). O espaço-tempo não progride linearmente, uma vez que o passado, o presente e o futuro são inescrutáveis (Xiao & Andrew, 2019, p. 4): à rotina de uma tarde de calor contrapõe-se a história na rádio de um taxista que viu entrar no seu carro um homem selvagem; sobre o plano do protagonista a visitar a campa da mãe numa montanha recôndita ouve-se o cântico distante de um antigo ritual fúnebre; na cena em que o pai convence o filho a partir com uma figura misteriosa, o suposto traficante que tenta a criança com um relógio —um pedaço de tempo—, a janela da sala transforma-se numa tela onde surge um comboio que atravessa o plano, indicando a partida da criança (Xiao & Andrew, 2019, p. 10). A associação livre de som e imagem permite uma sobreposição entre o real e o sonho, o presente e o passado (Xiao & Andrew, 2019, p. 7). Por seu lado, os planos possuem a lentidão da vida na província. Em contraste com esta abordagem não linear e associativa, a cena central do filme é um plano expandido, uma sequência de quarenta e um minutos, onde personagens e motivos vislumbrados na cidade de Kaili surgem reencarnados noutras personagens, numa outra cidade, como se esta fosse um mundo paralelo (Xiao & Andrew, 2019, p. 13). O plano acompanha as novas personagens antes de um concerto a que vão assistir: Wei Wei (o nome do sobrinho de Chen é o mesmo do condutor de mota que o leva a Dangmai) segue de forma obcecada uma jovem costureira pela vila; a

<sup>4</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Russian\\_Ark](https://en.wikipedia.org/wiki/Russian_Ark) (Acedido a 29 de setembro de 2025).

<sup>5</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Kaili\\_Blues](https://en.wikipedia.org/wiki/Kaili_Blues) (Acedido a 29 de setembro de 2025).

costureira atravessa o rio enquanto repete o discurso do remador sobre Dangmai; Chen aproxima-se da amiga dela, cabeleireira, que lhe faz lembrar a mulher que morreu e que ecoa o mesmo sonho —ver o mar. Uma bifurcação de desejos, sonhos, e memórias unificados num só plano, numa experiência imersiva para o espectador (Xiao & Andrew, 2019, p. 24). Imersivo é também *Long Day's Journey Into Night* (2018), descrito pelo realizador como um filme de género, ao mesmo tempo *thriller* e *film noir* (Xiao & Andrew, 2019, p. 1), cujo plano final, que se expande por uma hora, requer óculos 3D. *Long Day's Journey Into Night* aprofunda a dimensão de memória em *Kaili Blues*, tornando-a a essência do filme (Romney, 2019, p. 2), ao seguir um homem que regressa à cidade-natal após a morte do pai, e vê-se a divagar pelo passado, assombrado pelo fantasma de um amigo de juventude, encontrado morto numa mina, e por uma mulher que o ajuda a procurar esse amigo (Romney, 2019, p. 1). Ao entrar num cinema decadente, para passar tempo, o protagonista coloca um par de óculos 3D para assistir a um filme, *Long Day's Journey Into Night*. A hora seguinte é um plano que viaja por terra e por ar, subindo e descendo as escadas de uma fortaleza em ruínas (Romney, 2019, p. 2), enquanto segue duas mulheres misteriosas. Estes dois exemplos de plano expandido, imaterial e fluído, que viaja pelo tempo e pelo espaço, conduzem o espectador numa experiência hipnótica. Por outro lado, manter uma câmara que se desloca e segue as personagens de forma ininterrupta transmite uma sensação distinta de videojogo, pois permite ao espectador acompanhar o avanço no espaço e no tempo das personagens. Para Ekers, tal como os videojogos podem adotar elementos cinematográficos sem comprometer a sua natureza lúdica, os filmes são igualmente capazes de utilizar elementos estéticos dos jogos, mantendo o que os torna distintamente cinemáticos (Ekers, 2024, pp. 43–49). Uma correlação com esta estética no cinema pode ser encontrada em *Nickel Boys* (2024), de Ramell Ross, filmado a partir da perspectiva subjetiva de um jovem afro-americano.

#### 4. O Mobile Phone Filmmaking

As práticas de mobilidade definem igualmente o uso quotidiano dos telemóveis, bem como a sua utilização, amplamente documentada, na produção cinematográfica (Jouini, 2025, p. 1). É o caso de *Unsane* (2018), de Steven Soderbergh, ou *Tangerine* (2015), de Sean Baker, filmados com iPhone. No caso de *Unsane*, um *thriller* independente, que explora as tensões da paranoia social e sexual (Sragow, 2018, p. 1), a instabilidade quase subliminar, as cores ligeiramente intensificadas e a intimidade ilícita da câmara oculta representam de forma visual, com eficácia, a narrativa de terror psicológico, na qual uma mulher é atemorizada por um perseguidor na instituição psiquiátrica onde foi, enganosamente ou não, internada (Taubin, 2018, p. 2). Para Sragow filmar com o iPhone permite a Soderbergh —que operou a câmara— tirar o máximo proveito dos atores em espaços confinados, capturando cada movimento, pose e mudança subliminar na sua expressão. Para Taubin, *Unsane* abre caminho para que Soderbergh e um grupo de cineastas independentes com menos recursos façam com o telemóvel o que Stan Brakhage fez com a Bolex de 16 mm —ou seja, transformar a realização cinematográfica numa arte de estúdio. Soderbergh faz *jumpcuts* entre os planos e usa a profundidade de campo para isolar a personagem em espaços amplos e vazios. O lado clínico da imagem, o espaço ligeiramente distorcido e os tons frios, por vezes berrantes, que se associam à tecnologia barata, contribuem para o sentimento de paranoia, vigilância permanente, perseguição e insegurança da protagonista. O filme *Tangerine*, de Sean Baker, filmado com dois iPhones, lentes anamórficas adaptáveis e uma aplicação para ajustar a imagem, é mais um exemplo da sinergia entre a tecnologia acessível e a instabilidade, desta vez do submundo marginal, que se destaca pela crueza com que é retratado por Baker (Patrick, 2024, p. 2). Com o pôr-do-sol amarelo-torrado a irradiar sobre o centro de Los Angeles, o enredo principal segue a procura obstinada de Sin-Dee, uma prostituta transsexual

que acabou de sair da prisão, da amante do noivo, e as tentativas da sua melhor amiga, Alexandra, de angariar público para a sua atuação como cantora naquela noite num bar local. Paralelamente a esta narrativa, Baker entrelaça vinhetas da cidade apresentadas através da perspectiva de um taxista arménio. Macintosh defende que a cinematografia dinâmica dos iPhones usados por Baker, por contingência de um orçamento limitado, e por ser um método de filmagem particular, convida os espectadores à identificação com um ponto de vista não convencional, raramente apresentado de forma proeminente e verdadeiro (Macintosh, 2023, p. 217). Por outro lado, reforça a sensação de intimidade e privacidade, uma vez que o formato e a versatilidade do meio permitiram ao realizador filmar de uma maneira quase clandestina, cultivar uma proximidade com e entre os atores, encenar cenas íntimas em espaços confinados e ser cúmplice das personagens durante doze horas da sua vida (das 12h às 24h) numa véspera de Natal. A crueza e a instabilidade da imagem, tal como o estilo de montagem, refletem o enredo e a duplicidade das personagens: a dicotomia entre solidariedade e traição (Macintosh, 2023, p. 220). O filme é construído por linhas de ação paralelas, que, como uma bomba-relógio, desencadeiam o clímax, vislumbrando-se por entre os aspetos crus e confusos da vida — tal como a imagem pouco nítida, dourada, típica das limitações do iPhone — algum do seu calor.

## 5. O Ecrã Intermédia

Aspirações para uma estética de cinema que captura as idiossincrasias da conexão virtual e o sentimento de desconexão consigo própria (Marlin, 2022, p. 1), surgem na obra *We're All Going to the World's Fair* (2021), de Jane Schoenbrun. Nesta, cruza-se a relação entre a internet (através de formas de comunicação online como as videochamadas, os *chats*, a *webcam*, o *videoblogging*), os videojogos, o *mobile phone filmmaking*, o *texting*, a performance, e os

géneros da auto-ficção e o cinema de terror. Neste filme, o ecrã parece tornar-se ele próprio num ecrã intermédia, na medida em que a *moldura*<sup>6</sup> da imagem se torna sucessivamente nas molduras dos variados suportes tecnológicos filmados por Schoenbrun. Aqui, os suportes são usados pelas personagens para comunicarem entre si e com o espectador, que se encontra, involuntariamente, participante ativo nesta *deep web*, como seu confessor. Assim, o ecrã de cinema vai-se tornando ecrã de telemóvel, ecrã de computador, ecrã de webcam, ecrã da consola de um jogo de vídeo, ecrã de *vlogs*. Esta dialética de formas tecnológicas, atuais, é a forma de Schoenbrun falar sobre a efemeridade da conexão humana contemporânea, através da experiência online e a performatividade neste espaço parassocial (Marlin, 2022, p. 8). O filme conta a história de uma adolescente, Casey, que passa o tempo livre fechada no quarto, com o pai (a ausência da mãe não é explicada), reduzido a uma voz do outro lado da porta. Casey, para tentar fazer amigos, participa num jogo online viral, que implica um ritual de sangue, e lhe permite entrar na Feira do Mundo. O propósito são as mudanças físicas trazidas pela participação no jogo. Casey grava vídeos que publica no seu canal de Youtube documentando os efeitos que o desafio tem nela. Os seus espectadores, excetuando os jogadores do jogo, que não conhece, são os espectadores do filme de Schoenbrun (Turnage, 2021, p. 4). A transformação do ecrã de cinema implica um jogo com o espaço no quarto de Casey: a câmara torna-se o telemóvel ou o ecrã do computador da protagonista (por vezes um computador de secretária, por vezes um portátil), alinhando diretamente o público com a perspectiva dos espectadores online de Casey (Kowalik, 2023, p. 3). O filme nunca estabelece os espaços e é construído por planos onde as personagens interagem

<sup>6</sup> Ramalho aborda o conceito de moldura no seu uso pelo cinema, vídeo e pintura, no seu estudo sobre “Histoire(s) du Cinéma” de Godard. Ramalho, 2018, p. 64.

com as câmaras que usam, seja a do telemóvel ou a do computador. O que escrevem no computador aparece na imagem, assim como a aplicação de som que grava a voz. Os *vlogs* que Casey publica sobre as suas aparentes mudanças físicas são intercalados com cenas em que assiste a vídeos dos outros participantes, ajudando-a a decidir se as mudanças que estão a ocorrer em si são realidade ou imaginação. Logo, estabelece comunicação com um anónimo, um homem de meia-idade, que assiste obsessivamente aos seus vídeos e parece tornar-se no único interlocutor dessa hipotética transformação. Qualquer interação, estranha ou ameaçadora, é, para Casey, uma forma de atenção, o propósito escondido da Feira do Mundo. A única confirmação de passagem do tempo resulta das datas dos vídeos que publica, significando que quando deixam de surgir, o jogo passa a ser jogado fora do tempo (Kowalik, 2023, p. 7). Um filme que, pela ousadia e inovação da forma, limpa o histórico do género, ao situar-se entre o *slow cinema* e o *body horror* (Kowalik, 2023, p. 7). As novas tecnologias estão presentes não apenas no seio do cinema de autor, mas no cinema de género de Hollywood. Um exemplo de uso do ecrã intermédia é o thriller tecnológico *Drop* (2025) de Christopher Landon. Neste, o ecrã de cinema torna-se o ecrã do telemóvel da protagonista, na aplicação de mensagens que ela escreve, recebe e que surgem sobre as cenas, e nos sistemas de vigilância que filmam o espaço. No filme, uma mãe viúva, durante o primeiro encontro com um homem que conheceu através de uma aplicação online, é contactada via telemóvel por uma entidade que a segue e lhe atribui a missão de matar esse homem em troca da vida do filho. A protagonista —sabendo que está a ser escutada e vigiada— comunica com a “entidade”, um especialista em tecnologia, e interage com várias dimensões ao mesmo tempo, seja no restaurante durante o encontro, seja na casa onde está o filho. O ecrã intermédia permite ao espectador entrar na cabeça da personagem numa multiplicidade de conexões e de comunicações tecnológicas, de uso quotidiano, numa intensificação da realidade, em

que a ameaça está presente de uma forma invisível, mas palpável. O ecrã intermédia, no filme, permite incorporar os meios tecnológicos de uma sociedade moldada pelo capitalismo de vigilância<sup>7</sup>, onde corporações desconhecidas vigiam todos os aspetos do comportamento humano para benefício próprio.

## 6. O Onírico

A estética do cinema atual é desafiada não apenas pela incorporação de meios tecnológicos acessíveis, mas pela intermedialidade de práticas artísticas e de géneros cinematográficos, como o cruzamento entre performance, teatro, novos *media*, cinema de fantasia, cinema erótico e o *camp*, dando origem a objetos cinematográficos como *Les Garçons Sauvages* (2017), de Bertrand Mandico. Neste filme, Mandico cria um mundo de artifício excessivo, onírico, onde tanto as personagens como a terra em que habitam são mutáveis. As técnicas surrealistas de Mandico ultrapassam as fronteiras da substância material e do género, utilizando a fantasia como um meio para imaginar mundos pré ou pós-antropocénicos (Miller, 2024, p. 1). A seguir a uma noite fantasmagórica em que um grupo de estudantes comete uma agressão sob as instruções de uma máscara, são colocados sob os cuidados de um capitão holandês para corrigir o seu crime. O capitão é responsável por disciplinar os jovens rebeldes, levando-os para uma ilha. A ilha é uma clara demonstração de artifício, como se fosse uma paisagem tropical que se presumiria “natural”, mas onde cada vegetação anfíbia que a habita é uma *mise-en-scène* meticulosamente escolhida e estilizada. Um simulacro de plantas, onde o cenário, teatral, poderia ser um estúdio, confundindo-se com tecidos

<sup>7</sup> “Surveillance capitalism unilaterally claims human experience as free raw material for translation into behavioral data. Although some of these data are applied to product or service improvement, the rest are declared as a proprietary behavioral surplus (...) fabricated into prediction products that anticipate what you will do now, soon, and later.” (Zuboff, 2019, p. 8)

exuberantes e joias em vez do mundo natural. Um artifício tão autoconsciente quanto planejado, e tão despudorado na sua sexualidade quanto falsidade (Miller, 2024, p. 2). Associa-se a passagem do preto e branco para as cores vibrantes a uma mudança significativa para as personagens e para o filme, e uma experiência tangível para o espectador. É na transformação dos corpos e mentes das personagens, à medida que se submetem ao poder da ilha, que a escolha de Mandico de usar atrizes para interpretar rapazes se torna proeminente, assumindo a completa artificialidade da obra (Miller, 2024, p. 7). Tal como em *Les Garçons Sauvages*, as técnicas cinematográficas características nos seus filmes — a pintura abstrata (pintura de campo de cor ou *color field*), a fotografia a preto e branco, projeções em estúdio, cenários elaborados e obviamente artificiais, lentes tintadas, dobragens em pós-produção e até mesmo o uso de película de stock limitado— criam um cinema anacrónico, conscientemente artificial. Um cinema que tanto relembra como se recusa a ficar no passado, sendo trabalhado e retrabalhado numa constitutividade incessante (Reich, 2021, p. 9) que dá origem a obras entre-géneros e entre-formas artísticas, marcadas pelo irreal e o onírico. A essência da tecnologia moderna reside na «disrupção» e não conhece limites, ressoando assim no reino da fantasia.

## 7. Conclusão

Higgins, no seu ensaio sobre intermídia, refere que haverá sempre uma vanguarda<sup>8</sup> a criar possibilidades que serão incorporadas e desenvolvidas em obras futuras. Mas o conceito de intermedialidade é apenas uma porta de entrada para a compreensão de uma obra, de que é preciso ter em conta todos os

aspectos, na nossa própria relação com essa obra, para além das suas origens formais. E acrescenta que caso a obra se torne verdadeiramente importante para um grande número de pessoas, será porque o *novo meio* lhe permite um grande alcance, não simplesmente porque a sua natureza formal garante a sua relevância (Higgins & Higgins, 2001, p. 53). Os filmes usados são apenas exemplos, e a sua análise não encerra a sua significação enquanto obras que poderão ter outras leituras e chaves. Mas podem ajudar a compreender a transformação da prática no contexto do cinema digital, e a sua influência na estética cinematográfica. A intermedialidade entre meios tecnológicos e formas de arte digitais, não apenas no cinema de autor, mas também no cinema de estúdio e na televisão<sup>9</sup>, possibilitaram uma maior experimentação estética. Os planos expandidos de Bi Gan remetem para o *slow cinema* e para o videojogo; o *mobile phone filmmaking* de Baker cita as práticas do utilizador comum, com acesso às mesmas tecnologias; o ecrã intermédia de Schoenbrun não difere de um monitor de computador com janelas e aplicações acionadas ao mesmo tempo; o onirismo artificioso de Mandico remete para os universos da vídeo-arte, da performance instalativa, do cinema mudo e do cinema fantástico. Nestes exemplos, o espaço e o tempo cinematográficos são, muitas vezes, representações dos estados mentais e emocionais das personagens. Tal manipulação do espaço e do tempo, pelo criador, deixou de ser estranha ao espectador que interage diariamente com diversos ambientes virtuais. Por outro lado, a facilidade em criar e trocar imagens alterou a forma de ver, interpretar e ordenar imagens. Tal como a narrativa se autonomizou de uma estrutura linear de apresentação, em virtude da nova arquitetura de receção, que inclui as diferentes plataformas<sup>10</sup> online e aplicações móveis. Regressando

<sup>8</sup> A expressão “vanguarda” é utilizada por Higgins como uma metáfora do século XIX, retirada do campo militar, em que uma vanguarda avança à frente do corpo principal das tropas. Higgins, D., Higgins, H., 2001, p. 53.

<sup>9</sup> Veja-se as séries *Adolescence* (2025, Netflix) e *The Studio* (2025, Apple TV+).

<sup>10</sup> Plataforma no domínio do cinema refere-se a métodos de publicação e distribuição online não físicos, com serviços de streaming como a Netflix ou a Prime Video a serem classificados como plataformas (ou portais). Ekers, 2024, p. 8.

à reflexão de Dudley Andrew, que serviu de introdução ao presente texto, de parecer que o cinema se libertou do artista ao servir como um decalque da realidade visível, os avanços tecnológicos permitiram, ao mesmo tempo, uma expansão do poder criativo do autor de transformar o filme enquanto objeto imaginário e intencional (Furstenau, 2024, p. 22). Higgins refere que qualquer artista deseja satisfazer as necessidades da obra que tem em mãos em função dos tempos e criar horizontes para a próxima geração que será o seu público, de modo a corresponder também aos horizontes dessa geração (Higgins & Higgins, 2001, p. 53). Higgins fala da intencionalidade do autor. Para Conrad, a intencionalidade tem dois componentes: os processos criativos do artista e o impulso de os partilhar (Conrad, 2016, p. 12). Se se considerar o cinema como uma forma de arte e os cineastas, artistas, então, segundo Bergala, o cinema é onde o cineasta faz escolhas, toma decisões e transmite ao filme uma personalidade subjacente, tudo o que constitui uma subjetividade única (Bergala, 2016, pp. 92–93). As inovações estéticas do cinema digital procuram corresponder aos horizontes do seu público. Porém, referindo-se às artes performativas, Gill e Dorsen alegam que através do processo de fetichismo digital dos produtos, as grandes empresas de tecnologia ameaçam apagar as qualidades que tornam a expressão criativa distinta e significativa (Gill & Dorsen, 2024, p. 19). Numa época em que o comportamento é influenciado por algoritmos e em que aumenta a criatividade anónima, possibilitada pela Inteligência Artificial, é fundamental distinguir o elemento humano em relação às ferramentas digitais e ao cinema enquanto prática artística. Teorizar processos de trabalho e de parceria, criativos, usando as novas tecnologias, poderá ser um caminho de prevenir que o mesmo aconteça com o cinema enquanto forma de arte intencional. Ao mesmo tempo, deve-se celebrar a transformação tecnológica que permite uma maior acessibilidade de meios e experimentação, reconhecendo o cinema digital como uma forma de arte dotada de uma capacidade inusitada de renovação e criação.

## Referências bibliográficas

- [1] Andreini, G., & Boccali, R. (2024). Presentation: Digital Aesthetics. *Itinera, Revista di Filosofia e Teoria delle Arti*, 28, 1–8. <https://doi.org/10.54103/2039-9251/27829>
- [2] Andrew, D. (2005). Foreword to the 2004 edition (pp. ix–xxiv). In A. Bazin, *What is Cinema?*. University of California Press.
- [3] Baez, L., & Figueiredo, V. (2024). O que se pode falar de um filme? Alain Badiou e a Crítica de Cinema. *PoliÉtica, Revista de Ética e Filosofia Política*, 12(4), 191–211. <https://doi.org/10.23925/politica.v12i4.68833>
- [4] Bazin, A. (2005). *What is Cinema? Essays selected and translated by Hugh Gray*. University of California Press.
- [5] Bergala, A. (2016). *The Cinema Hypothesis, Teaching Cinema in the Classroom and Beyond*. Filmmuseum.
- [6] Carroll, N. (1996). The Specificity of Media in the Arts. In *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press.
- [7] Chen, C. (2022). New Aesthetic Characteristics Emerging in the Digital Cinema Era. *International Journal of Education and Humanities*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v2i1.224>
- [8] Conrad, D. (2016). The Importance of the Artist's Intent. *Contemporary Aesthetics*, 14, 1–15. [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol14/iss1/13/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol14/iss1/13/)
- [9] Cramerotti, A. (2011, julho 5). *The Truth of Experience. Notes of Expanded Photography*. Dicult | Digital Art, Design and Culture. <https://dicult.it/digimag/issue-066/the-truth-of-experience-notes-of-expanded-photography/>
- [10] Ekers, J. (2024). *The Cinemafication of Video Games: An Examination of the Effect of Medium on Genre Through the Comparison of Films and Video Games* [Dissertação de Mestrado, The Mel Hoppenheim School of Cinema, Concordia University]. [https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/994464/1/Ekers\\_MA\\_F2024.pdf](https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/994464/1/Ekers_MA_F2024.pdf)
- [11] Elsaesser, T. (2018). The Loop of Belatedness: Cinema After Film in the Contemporary Art Gallery. *Senses of Cinema*, 86, 1–24. <https://www.sensesofcinema.com/author/thomas-elsaesser/>
- [12] Elsaesser, T. (2011). What Is Left of the Cinematic Apparatus, or Why We Should Retain (and Return to) It. *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry*, 31(1–2–3), 33–44. <https://doi.org/10.7202/1027439ar>
- [13] Furstenau, M. (2024). *The Aesthetics of Digital Montage, Film Editing and Technological Change*. Amsterdam University Press.
- [14] Gill, S., & Dorsen, A. (2024). The Work of Art in the Age of Digital Commodification. *The Drama Review*, 68, 19–50. <https://doi.org/10.1017/S1054204323000618>

- [15] Higgins, D., & Higgins, H. (2001). Intermedia. *Leonardo*, 34(1), 49–54. <https://www.jstor.org/stable/1576984>
- [16] Huang, Q., Xiong, Y., Rao, A., Wang, J., & Lin, D. (2020). MovieNet: A Holistic Dataset for Movie Understanding. In A. Vedaldi, H. Bischof, T. Brox, & J.-M. Frahm (Eds.), *Computer Vision – ECCV 2020. Lecture Notes in Computer Science*, 12349, 709–727. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-58548-8\\_41](https://doi.org/10.1007/978-3-030-58548-8_41)
- [17] Jumabekov, Y., Nogerbek, B., Mursalimova, G., Boribayeva, D., & Izimova, A. (2025). The Concepts of Film Language and Style in Film Theory. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.34623/agy5-3w17>
- [18] Jouini, A. (2025). Aesthetics and practices of mobility in mobile phone filmmaking. *Media Practice and Education*, 1–11. <https://doi.org/10.1080/25741136.2025.2478492>
- [19] Katz, S. (1991). *Film Directing: Shot by Shot*. Michael Wiese Productions.
- [20] Kim, J. (2016). *Between Film, Video and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age*. Bloomsbury Publishing.
- [21] Kowalik, G. (2023, junho 26). ‘We’re All Going to the World’s Fair’: Time, Loneliness and the Internet. Vague Visages. <https://vaguevisages.com/2023/06/26/were-all-going-to-the-worlds-fair-essay-movie-film/>
- [22] Lefait, S. (Ed.), & Ortoli, P. (Ed.). (2012). *In Praise of Cinematic Bastardy*. Cambridge Scholars Publishing.
- [23] Lessard, B. (2023). *The Cinema of Wang Bing. Chinese Documentary between History and Labor*. HKU Press.
- [24] Macintosh, P. (2023). Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker’s *Tangerine*. *New Review of Film and Television Studies*, 21(2), 211–235. <https://doi.org/10.1080/17400309.2023.2194781>
- [25] Marlin, N. (2022, abril 25). *Fair director reflects on the importance of allowing trans filmmakers to tell their own stories*. Little White Lies. <https://lwlies.com/interviews/jane-schoenbrun-were-all-going-to-the-worlds-fair>
- [26] Mialkovska, L., Cherneta, S., Zabiika, I., Maiboroda, O., & Silverstrova, O. (2024). Aspects of effective communication (european experience): digital, informational, and sociolinguistic dimensions. *Salud, Ciencia Y Tecnología – Serie De Conferencias*, 3, 1216. <https://doi.org/10.56294/sctconf2024.1216>
- [27] Miller, A. (2024). Plants as Trans Ecologies: Artifice and Deformation in Bertrand Mandico’s *The Wild Boys* (2017). *Open Cultural Studies*, 8(1), 20240017. <https://doi.org/10.1515/culture-2024-0017>
- [28] Nowell-Smith, G. (1997). *The Oxford History of World Cinema*. Oxford University Press.
- [29] Patrick, C. (2024, março 31). *Relationship Analysis in the Film Tangerine*. *Film, Media & TV Studies eJournal*. <https://ssrn.com/abstract=4943217>
- [30] Pethő, Á. (2020). *Cinema and Intermediality. The Passion for the In-Between* (2.a ed., ampliada). Cambridge Scholars Publishing.
- [31] Piepenbring, D. (2016, maio 20). *Everything Is Now, and Other News*. *The Paris Review*. <https://www.the-parisreview.org/blog/2016/05/20/everything-is-now-and-other-news/>
- [32] Priya, E. (2023). The Impact of Technology on Cinematic Storytelling. *Global Media Journal*, 21(66:404), 1–7. <https://doi.org/10.36648/1550-7521.21.66.404>
- [33] Ramalho, P. G. (2018). Manet and Godard: Perception and History in Histoire(s) du Cinéma. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 10, 64–96. <https://cinema.fsh.unl.pt/index.php/revista/article/view/44>
- [34] Reich, N. T. (2021). *Les Garçons Sauvages: an inter(s) extual ecology of the wet and wild* [Dissertação de Mestrado, Faculty of the Graduate School of Vanderbilt University]. <https://irbe.library.vanderbilt.edu/server/api/core/bitstreams/f1dbaa59-0e6e-4319-84d8-59f3f-18dfa7a/content>
- [35] Romney, J. (2019, abril 12). *Film of The Week: Long Day’s Journey Into Night*. *Film Comment*. <https://www.filmcomment.com/blog/film-of-the-week-long-days-journey-into-night/>
- [36] Scoutter, L. (2016). Expanded Photography: Persistence of the Photographic. *PhotoResearcher*, 26, 36–43. <http://www.eshph.org/journal/2016/10/17/photoresercher-no-262016/>
- [37] Schrader, P. (2024). From Facebook posts written by the director Paul Schrader since 2021. *Harper’s Magazine*. <https://harpers.org/archive/2024/06/film-comment-paul-schrader/>
- [38] Szaniawski, J. (2014). *The Cinema of Alexander Sokurov, Figures of Paradox*. Wallflower Press Book.
- [39] Sragow, M. (2018, março 22). *Deep Focus: Unsane*. *Film Comment*. <https://www.filmcomment.com/blog/deep-focus-unsane/>
- [40] Taubin, A. (2018). *Of Two Minds*. *Artforum*. <https://www.artforum.com/columns/amy-taubin-on-steven-soderberghs-unsane-238347/>
- [41] Turnage, M. (2021, fevereiro 4). *The Democratized Dysphoria of ‘We’re All Going to the World’s Fair’*. *Medium*. <https://melltee.medium.com/the-democratized-dysphoria-of-were-all-going-to-the-world-s-fair-9936007e6054>
- [42] Xiao, J., & Andrew, D. (2019). Poetics and the Periphery: The Journey of Kaili Blues. *Cineaste Magazine*, XLIV(3), 1–31. <https://www.cineaste.com/summer2019/poetics-and-periphery-journey-of-kaili-blues>
- [43] Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. Profile Books.

## Referências filmográficas

- [44] Baker, S. (Realizador). (2015). *Tangerine*. Duplass Brothers Productions, Through Films.
- [45] Gan, B. (Realizador). (2018). *Long Day's Journey Into Night*. Zhejiang Huace Film & TV, Dangmai Films, Huace Pictures.
- [46] Gan, B. (Realizador). (2015). *Kaili Blues*. China Film International Media Co., Beijing Herui Film Culture, Blackfin Culture and Media Co., Heaven Pictures.
- [47] Landon, C. (Realizador). (2025). *Drop*. Blumhouse Productions.
- [48] Mandico, B. (Realizador). (2017). *Les Garçons Sauvages*. Ecce Films.
- [49] Ross, R. (Realizador). (2024). *Nickel Boys*. Orion Pictures, Plan B Entertainment, Louverture Films, Anonymous Content.
- [50] Schoenbrun, J. (Realizador). (2021). *We're All Going to the World's Fair*. Dweck Productions, Filles Collective.
- [51] Soderbergh, S. (Realizador). (2018). *Unsane*. Regency Enterprises, Fingerprint Releasing.
- [52] Sokurov, A. (Realizador). (2002). *Russian Ark*. Seville Pictures.

## Bio

**Hugo Martins** é doutorado em Artes Performativas e da Imagem em Movimento pela Universidade de Lisboa (Faculdade de Belas Artes/Faculdade de Letras/Instituto Politécnico de Lisboa). É licenciado em Cinema pela Escola Superior de Teatro e Cinema e foi aluno da New York Film Academy. Realizou o filme *A vida do avesso* (2017) e um segmento integrado na antologia *O que há de novo no amor?* (2012). Trabalha igualmente como assistente de realização em cinema. Como investigador, colabora com dois centros de investigação: o CIAC (Centro de Investigação em Artes e Comunicação) e o CIEBA (Centro de Investigação e Estudos em Belas Artes).

Artigo recebido em 2025-09-29

Artigo aceite em 2026-02-23

Artigo publicado em 2026-02-23

© 2026 Hugo Martins

Martins, H. (2026). Um Novo Cinema? *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 6(1). <https://doi.org/10.34623/2184-8661.2026.v6i1.526>

© ⓘ ⓘ ⓘ This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)