



CINEMA E SUAS FACES



**Você sabe como o cinema
interage com a Ciência,
Tecnologia, Sociedade e
Linguagem?**

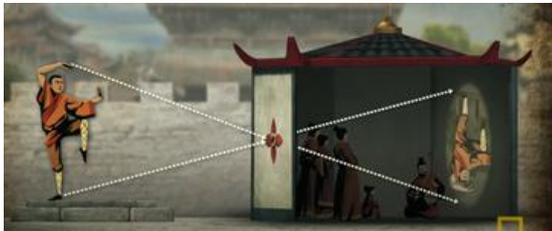
DESCUBRA NO E-ZINE

**Sarah Almeida
Maria Isabel Canale
Iago Felipe Lopes
Marcos Vinicius de Freitas Bertoni
Luis Fernando Roland Ricciardi**

Grupo 9 de Comunicação e Expressão

A CIÊNCIA DA ÓTICA CINEMATOGRAFICA.

As telas de cinema são comumente chamadas de “Telonas”, como se fossem uma televisão gigantesca. Mas a verdade é que a grande tela na qual se vê os filmes é apenas um grande tecido branco esticado. Que estranho não é mesmo? Diferentemente das televisões cujas imagens são criadas pela combinação de inúmeras pequenas lâmpadas chamadas de Pixels. A imagem é simplesmente projetada nesse pano branco, gerando tudo o que pode-se ver nos cinemas.



The First Movie | Cosmos: A Spacetime Odyssey.
<https://www.youtube.com/watch?v=bMuL-UHCYeA&list=PLIvPDI6ApTTICgJANQf5fx369B8pSZ&index=16>

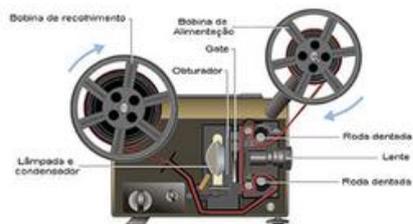
Mas afinal, como é possível projetar uma imagem em um simples tecido e

se obter uma imagem tão nítida quanto a gerada nos televisores? A resposta está em duas coisas muito simples. A primeira delas é o efeito de projeção, descoberto há muito tempo e testado por vários cientistas ao longo da história, relatos contam que gregos, árabes, europeus e cientistas do leste asiático realizaram um experimento que seria a versão primitiva do cinema. Também conhecido como o primeiro filme. Como representado neste recorte da série Cosmos da National Geographic. A Luz do sol reflete no corpo do monge, e alguns destes feixes de luz passam por dentro de uma pequena abertura na parede de uma câmara escura e fechada, esta luz que entra na câmara pela abertura para somente na parede oposta, e sua reflexão é exatamente a imagem do monge de cabeça para baixo. Esta inversão ocorre pois os feixes de luz que passam pela abertura viajam em linha reta e portanto a luz refletida na cabeça do monge deve percorrer uma trajetória retilínea através do pequeno buraco e consequentemente chega à parede da câmara na parte inferior da imagem.

Como um mapeamento, cada ponto do ambiente onde o monge está dançando é projetado dentro da pequena sala de ponta cabeça. Estima-se que este experimento foi realizado cerca de 2000 anos atrás.

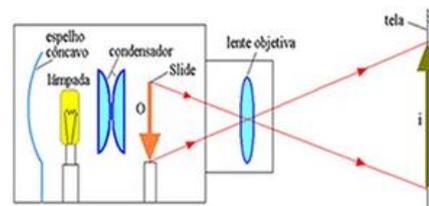
Se esta projeção já era feita há tanto tempo, porque então o cinema é tão recente?

Muito simples, na imagem acima os atores precisam interpretar o filme em tempo real e dependiam da luz do sol para que a imagem fosse devidamente projetada. Este problema foi resolvido graças a invenção da lâmpada. Que permitia agora que o filme fosse transmitido em qualquer horário, pois a geração de imagem não dependia mais do sol. Com isso e a invenção das câmeras fotográficas e por consequência das Fitas analógicas o cinema como é conhecido hoje se tornou possível.



Funcionamento de um projetor
sitedecuriosidades.com/curiosidade/o-funcionamento-do-projetor-de-cinema.html

No esquema acima percebe-se que uma lâmpada é usada para se gerar a luz, que é direcionada por um conjunto de lentes chamada de condensador, esta luz então atravessa a Fita análogica que permite a passagem da luz, que ao atravessá-la gera a imagem, em versão pequena (do tamanho da imagem na própria fita), por último esta luz que formará a imagem passa por uma lente que converge os feixes e os invertem como no exemplo da câmara escura, corrigindo então a imagem de ponta cabeça gravada na Fita análogica. Assim esta luz viaja pela câmara escura cheia de olhos atentos e perfumada com pipoca amanteigada para encontrar um grande tecido branco esticado, e refletir toda a magia do cinema para a plateia.



Projetores de imagens
sitedecuriosidades.com/curiosidade/o-funcionamento-do-projetor-de-cinema.html

Referências:

The First Movie! Cosmos: A Spacetime Odyssey, <<https://www.youtube.com/watch?v=bMuL-UhCYeA&list=PLIvPDIt6ApTtICgJANQ3fpx369BBpSZ&index=16>>. Acesso 19 de nov de 2021
SC, REDAÇÃO. Funcionamento de um projetor. Site curiosidades <sitedecuriosidades.com/curiosidade/o-funcionamento-do-projetor-de-cinema.html>. Acesso 19 de nov de 2021.
MARQUES DA SILVA, DOMICIANO CORREA. Projetores de imagem. Mundo educação (UOL). <<https://mundoeducacao.uol.com.br/fisica/projetores-imagens.htm>>. Acesso 19 de nov de 2021

TECNOLOGIA E CINEMA

1829

Dauguerre junta-se a Niépce na invenção de aparelhos fotográficos.

1877

Thomas Edison grava som num cilindro.

1879

Muybridge inventa o Zoopraxiscopo para mostrar uma sequência de imagens.

1880

Edison inventa a lâmpada.

1888

Edison e Muybridge unem esforços no sentido de juntar o fonógrafo e o Zoopraxiscopo para a reprodução simultânea de som e imagem.

1915

Harry Aitken cria a Triangle Pictures e recorre à venda de partes da companhia para a financiar. Torna-se na primeira companhia a ser pública

1913

Os edifícios de cinema começam a tornar-se cada vez mais sumptuosos, para atrair mais audiência.

1912

Introdução de câmaras de filmar motorizadas, em substituição das de alavanca manual.

1903

Também em França, Pathé usa uma máquina para colorir filmes gravados a preto e branco.

1895

Os irmãos Lumière, desenvolvem em França a primeira câmara portátil e apresentam ao público a primeira projeção de um filme

1920

Começa a era de difusão comercial de rádio.

1926

É lançado o filme Don Juan, com acompanhamento orquestral e efeitos sonoros em disco. Outras companhias gravam bandas sonoras numa faixa óptica escondida ao longo das bordas da película.

1927

É criada em Hollywood a Academy of Motion Picture Art and Sciences e Farnsworth grava a primeira imagem eletrónica.

1929

Um filme é exibido a cores.

1934

Technicolor tri-color é utilizada brevemente num filme de ação. - Farnsworth faz a primeira demonstração de um sistema televisivo a funcionar.

1951

A televisão está já largamente espalhada. Em 1951 existem já 1,500,000 receptores de TV nos EUA.

1940

Na tentativa de trazer um sinal de melhor qualidade a uma cidade escondida num vale, um vendedor da Pennsylvania desenvolve a tecnologia por cabo.

1939

É na New York World's Fair que é mostrada ao público a televisão. Começa a difusão regular de sinais de televisão. - Ainda na mesma feira é feita uma demonstração pública de um filme 3D.

1935

A Kodak desenvolve a película a cores Kodachrome color film. Becky Sharp torna-se assim no primeiro filme totalmente a cores.

1952

Os filmes estereoscópicos 3D começam a atrair o interesse da audiência. - O sistema de grande ecrã Cinerama é desenvolvido, utilizando múltiplos projetores para criar um espetáculo visual bastante melhor do que qualquer receptor de televisão.

1953

A 20th Century Fox desenvolve o CinemaScope, que permite a ilusão de uma projeção num ecrã mais largo.

1954

A difusão de televisão começa a ser feita a cores.

1972

A Service electric, uma companhia de TV por cabo da Pennsylvania, oferece serviços de pay TV, a que chama Home Box Office.

1975

A Sony vende o primeiro vídeo VCR, Betamax, para visualização e gravação, a quem se segue a JVC com o VHS

1991

Os efeitos especiais gerados por computador no filme 'Exterminador Implacável II' são visualmente espetaculares e estabelecem definitivamente o computador como a ferramenta mais poderosa para a criação de efeitos especiais alguma vez desenvolvida.

Início dos anos 90

Os computadores começam a ser utilizados como sistemas de edição de imagem, e dentro de poucos anos irão dominar a pós-produção.

1978

A Philips cria o primeiro leitor de CD's de vídeo.

1977

'Star Wars', de George Lucas e 'Encontros Imediatos de Terceiro Grau', de Spielberg são exibidos e são um sucesso

1976

Os laboratórios Dolby introduzem o Dolby Stereo nos filmes.

1992

É feita a primeira demonstração pública de cinema digital. O filme Bugsy é exibido num cinema preparado para o efeito.

1994

O sistema DirecTV é lançado, utilizando satélites em órbitas geoestacionárias.

1995

Surge o filme 'Toy Story', o primeiro filme completamente gerado por computador. - Os discos CD-ROM conseguem armazenar um filme completo

1998

São introduzidos os DVDs, que rapidamente ganham popularidade.

1999

Começam as demonstrações de cinema digital ao público, a 19 de junho, com George Lucas e Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace;

2002

Nesta altura já mais de 30 filmes terão sido distribuídos em formato digital, incluindo títulos como 'The Perfect Storm', 'Shrek' e 'Final Fantasy'. Já existem mais de 40 cinemas digitais. A 5 de Março, George Lucas exhibe um trailer do Episódio II da saga Star Wars, filme totalmente em 24-frames progressivos e de alta definição. A 16 de Maio, o filme é exibido em mais de 94 cinemas digitais por todo o mundo, e torna-se no primeiro filme a não usar as tecnologias tradicionais de filmagem.

2001

No início do ano existem já 32 cinemas espalhados pelo mundo, equipados com sistemas de projeção para cinema digital. Em julho, é exibido o filme Parque Jurássico III que utiliza pela primeira vez o formato de compressão MPEG+

2000

As demonstrações de cinema digital chegam à Europa e ao Japão.

VAMOS ENTENDER O QUE É UM PIXEL, O SIGNIFICADO DA LETRA “K” NO CONTEXTO IMAGEM/RESOLUÇÃO E AS DIFERENÇAS ENTRE FULL HD, 2K, 4K E 8K.

Começando por o que é um pixel? Ele é o menor elemento em um dispositivo de exibição (como um monitor por exemplo), no qual é possível atribuir-se uma cor. Sendo mais simples, um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que pixels em conjunto com várias cores formam uma imagem inteira. Em um monitor colorido, cada pixel é composto por um conjunto de 3 pontos: verde, vermelho e azul. Nos melhores monitores, cada um desses pontos é capaz de exibir 256 tonalidades diferentes e combinando as tonalidades dos três pontos é então possível exibir pouco mais de 16.7 milhões de cores diferentes (exatamente 16.777.216)

O que significa a letra “K” no contexto resolução?

Neste caso a letra “K” se atribui como um elemento de medida sendo “K” a resolução vertical em quantidade de linhas (pixels) de imagens, neste caso K equivale a 1024 unidades.

FULL HD, 2K, 4K E 8K?

Resolução full HD (1920 x 1080p)

Implica em uma resolução horizontal de 1920 pixels e vertical de 1080 pixels, num quadro de 1920x1080 equivalente a uma resolução com 2.073 600 pixels no total.

Resolução 2K (2048 x 1080p)

A resolução 2K é aplicada a imagens que contam com 2.048 pixels de resolução horizontal e 1080 pixels verticais. Foi idealizado pelo DCI (Digital Cinema Initiative, consórcio formado pelos principais estúdios de Hollywood) no final da década de 1990, e a partir dos meados dos anos 2000, começou a fazer parte da primeira geração das telas de cinema digital e nas salas IMAX.

Resolução 4K (4096 x 2160p)

Imagens 4K tem resolução horizontal de 3840 pixels por uma resolução vertical de 2160 pixels, totalizando 8.294.400 pixels na tela. O formato 4K começou a ser adotado por salas de cinema em 2006/2007, criando uma revolução no setor, já que a definição da imagem era muito maior comparado à imagem em 2K. Além disso, a proporção da imagem é mais ajustada, permitindo projetar vídeos em telas muito grandes, sem perda visível na resolução das imagens.

Resolução 8K (7680 x 4320p)

"8K" refere-se à horizontal resolução destes formatos, que todos são da ordem de 8 mil pixels, formando as dimensões totais da imagem, sendo uma resolução horizontal de 7680 pixels por uma resolução vertical de 4320 pixels. A grande vantagem desse formato é que ele foi pensado, desde o começo, para ter como destino final os lares dos usuários. Canais de TV e fabricantes continuam pensando em telas gigantes, para aproveitar todo o potencial dessa resolução, mas com as lições aprendidas no desenvolvimento de câmeras, TVs e monitores em 4K, a evolução do 8K é mais rápida, com resultados mais consistentes.

CINEMA DIGITAL E SEUS BENEFÍCIOS

UTrês áreas onde podemos notar vários benefícios da digitalização no cinema são na produção, distribuição e projeção

Produção: apesar dos gastos astronômicos em inúmeros filmes na atualidade os custos das películas utilizadas no cinema analógico são muito maiores quando comparado ao digital, como parâmetro podemos comparar os gastos na produção do filme Star Wars 2, sendo gastos \$16,000 dólares em 220 horas de cassete digital, enquanto se fosse utilizado a película poderia ter

sido gastos cerca de \$1,800,00. Outro benefício da digitalização é a flexibilidade, neste caso se consegue editar um filme logo após sua gravação sem quaisquer tipos de conversão, poupando tempo e também permitindo baixar os custos.

Distribuição: comprado aos meios de distribuição analógicos os digitais são bastante diferentes, os filmes podem ser gravados em suportes físicos, DVD, distribuído por cabo ou mesmo por satélites, fazendo com que alguns filmes nem cheguem às salas de cinema nos dias de hoje, mas sejam transmitidos diretamente por empresas de streaming entre outros.

Projeção: em um sistema analógico cada vez que se é utilizada a película ela vai se deteriorando, diminuindo a qualidade da mesma, enquanto um filme digital continua o mesmo após suas várias exibições.

VISÃO E IMAGEM DIGITAL

A imagem digital normalmente é feita em forma de mosaico, partindo de uma matriz de pixels posicionados lado a lado, com cada pixel podendo ter um valor de cor único ou um conjunto de cores limitado para cada formato de imagem. A resolução de uma imagem é definida pela

quantidade de pixels e a quantidade de cores determina a profundidade de cor em bits, sendo a acuidade visual (menor ângulo que a visão consegue reconhecer dois pontos separados), e o tamanho do pixel o que permite que a ilusão de imagem continua seja criada e não uma visão de imagem constituída por um mosaico (Pedrini e Schwartz 2008).

A óptica do olho possibilita que a luz de uma cena seja focalizada pela íris, se projetando ao fundo da retina e determinando a profundidade do campo, essa profundidade é a região ao redor do plano focal onde ainda se apresenta nitidez na imagem. A visão foca em uma área próxima à fóvea (ponto da retina em que se cruza o eixo óptico do olho). Dependendo da abertura da íris, distância focal e de visualização a profundidade de campo (Hartley 2004). A profundidade de campo em um fotograma de 35mm, com lente de 50mm de distância focal utilizada em uma câmera de cinema se assimila a profundidade de campo da visão humana, quanto menor o sistema de captura de luz (fotograma ou sensor de estado sólido) maior a profundidade de campo.

Referências:

MOREIRA, Eduardo, Entenda a diferença das HDTVs de 2K, 4K e 8K. TechTudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/01/entenda-a-diferenca-das-hdtvs-de-2k-4k-e-8k.html>>. Acesso em: 21 set 2021.

CINEMA LOCAL: SUA IMPORTÂNCIA E SEUS DESAFIOS



Robney Bruno Almeida



Robney Bruno de Almeida, 53 anos, é diretor e roteirista dos longas-metragem *Dias Vazios* (2016) e *Bento* (2020), produzidos em Goiás com incentivo da Ancine (Agência Nacional de Cinema). Nascido e criado em Goiás, esses são apenas dois de

vários projetos audiovisuais que Robney participou e produziu por meio de incentivos públicos à cultura. “Quando a gente faz cinema a gente se vê na tela” diz o cineasta, em uma entrevista concedida para esse e-zine em novembro de 2021, sobre a importância do cinema local e as dificuldades de sua produção.

Como você começou na área do cinema?

Fazendo o curso de filmagem profissional no Senac em 2001. Sempre tive vontade de trabalhar com cinema desde criança mas nunca tive oportunidade, daí surgir a oportunidade de fazer esse curso no senac e conheci o pessoal na área e fiz meu primeiro documentário chamado *travessuras* sobre

brinquedos e brincadeiras antigas e esse documentário foi sendo selecionado em vários festivais do Brasil e daí em diante eu fui me especializando e participando de vários editais de incentivo na área do audiovisual em Goiás.

Qual a importância que você enxerga em se ter produções de cinema locais?

O cinema é um espelho da sociedade, então quando a gente faz cinema a gente está se vendo na tela, e a importância é exatamente essa porque ele reflete o que a sociedade é em termos de cultura, problemas, sonhos, esperança, a importância é essa. A pessoa se vê refletida na tela, vê a sua história refletida na tela, ou uma história que ela se identifica, com isso ela muda e muda o mundo.

Como funcionam os incentivos da Ancine para produção audiovisual local?

Até esse governo entrar, os projetos estavam indo muito bem, porque a partir de 2013 foram estabelecidas cotas regionais onde regiões fora do eixo Rio-São Paulo tinham cotas de incentivo específicas para cada região. Foi com essas cotas que nós conseguimos produzir cinema fora do eixo Rio-São-Paulo, porque antes disso era muito difícil alguém de fora desse eixo produzir audiovisual,

e com essas cotas, que foram implantadas a partir de 2013, a produção deu um boom fora do eixo Rio-São Paulo. O maior incentivo vem da Ancine, através das cotas regionais. Além desse incentivo, nós temos editais municipais e estaduais, que funcionam através de um processo seletivo de projetos, mas a verba é muito pouca, tanto em termos de número de projetos apoiados quanto em valores que são valores bem abaixo do que o cinema exige de recurso.

O orçamento dos editais municipais e estaduais vem da lei que determina que 1% do orçamento do estado ou da prefeitura seja investida em cultura, com isso esse 1% tem que ser revertido para a cultura, que inclui, além do cinema, música, teatro, literatura, circo, se não me engano são 7 áreas que você incentiva com essa parte do orçamento. Cada área tem sua verba para ser aplicada, então investindo em cultura você não está tirando dinheiro de nada você está simplesmente cumprindo o que foi determinado.

Já a Ancine foi mais além, porque eles criaram a Condecine que é um imposto sobre tudo que é reproduzido em audiovisual no Brasil, principalmente em telas de celulares e em televisão fechada. Esse imposto é recolhido anualmente e vai para um fundo cultural e é investido

especificamente em audiovisual nacional, e isso retorna para a população em forma de filmes, documentários e etc.

principalmente em telas de celulares e em televisão fechada. Esse imposto é recolhido anualmente e vai para um fundo cultural e é investido especificamente em audiovisual nacional, e isso retorna para a população em forma de filmes, documentários e etc.

Qual a maior dificuldade que vocês enfrentam ou enfrentaram para a produção de cinema em Goiás?

A primeira dificuldade é ter acesso aos recursos, porque, como eu disse, recursos tem. Para ter acesso aos recursos você tem que se especializar na área, você tem que fazer cursos e ser capacitado para ser selecionado nesses editais. Esses recursos não são dados para qualquer um, a pessoa precisa ter um currículo, uma especialização na área e provar que é capaz de produzir o produto cultural que ela está sendo pleiteada naquele edital. Então a maior dificuldade é ter acesso a esses recursos, e como eu falei a ancine criou um processo de cotas regionais, isso facilitou bastante porque a gente passou a competir apenas com projetos da nossa região.

A segunda dificuldade, que eu vejo, é o acesso a equipamentos e profissionais técnicos da área, porque, por mais que os equipamentos estão ficando cada vez mais acessíveis em termos de custo, ainda tem equipamentos que não são encontrados na nossa região e a gente tem que trazer de outras regiões do país, e a formação técnica é ainda um pouco deficitária porque não tínhamos um curso de cinema especializado até recentemente, então agora que temos um curso que está colocando profissionais no mercado, mas ainda é insuficiente.

Qual a receptividade da população às produções audiovisuais nacionais?

Eu vejo que as pessoas têm preconceito com os filmes nacionais, porque ela não conhece o que é produzido aqui já que a visibilidade é muito pouca, e elas dão mais valor ao que é produzido fora do país. Mas isso é algo que a gente que trabalha na área sabe que é algo que a gente tem que conquistar aos poucos, e era o que estava acontecendo até então, aos poucos a gente está criando mercado, produzindo cada vez mais. Acredito que quando a gente voltar, e voltar com tudo, logo mais a gente vai virar esse preconceito.

CINEMA E LINGUAGEM

Nos filmes, cada narrativa é única, e se escondem ou se revelam ao seu próprio ritmo e tempo, dependendo do olhar artístico empregado pelo diretor.

“Apreender o que os filmes dizem e o que cada espectador, ao observar o filme, quer dizer, talvez seja a experiência educativa mais profunda que o cinema possa proporcionar. Cinema pode ensinar, para muito além do conteúdo que os filmes parecem apresentar à primeira vista. Ir ao cinema, ver filmes em vídeo ou na tevê são ações que se confundem em um mesmo processo de (efetuar) emergir pressentimentos e atribuir sentidos ao que se desenrola nas telas, em linguagem realizada de imagens e sons. São as imagens e os sons que primeiro se apresentam, mas a linguagem audiovisual, movimento, cor, é composta de muitos elementos e muitas nuances, sintetizados em uma narrativa. Os elementos que compõem o cinema está, desde há muito, partilhando da vida de todos

os que habitam este planeta girante. Assim, ver filmes, mesmo aqueles mais banais, pode ser uma experiência profundamente humana.”(COUTINHO, 2005).

Similarmente a escrita de um texto ou um livro, em que precisa-se ter domínio da língua em que escreve, o cinema funciona da mesma forma, contudo no lugar de palavras, há planos, mas a noção de ritmo é a mesma. Esses planos podem ser curtos e rápidos, ou longos e demorados.

PROBLEMAS SOCIAIS

Dentro desse contexto, se é esperado que a população tenha acesso à cultura cinematográfica, mas assim como o acesso a museus e outros centros culturais é falho, tendo sido já tema da redação do ENEM. Segundo o IBGE em 2018 39,9% das pessoas moravam em municípios sem, ao menos, um cinema, e o acesso à (equipamentos) culturais, como museus e teatros, variando consideravelmente esse parâmetro por sexo, cor ou raça, grupo de idade e nível de instrução, como aponta o Sistema de Informações e Indicadores Culturais.

“Isso é uma barreira de acesso potencial. Outras barreiras também podem agir, como o preço das entradas ou mesmo a distância física e a inexistência de transporte público para o acesso, mas é uma mensagem de dificuldade”, explica o pesquisador do IBGE Leonardo Athias. Com isso, pessoas com menos escolaridade tinham menos acesso a museus, teatros, cinemas, rádios locais e provedores de ‘internet’ do que pessoas com maior nível de escolaridade. Também, foi constatado haver uma diferença de 10 pontos percentuais entre o número de pretos/pardos que viviam em uma cidade com cinema das pessoas brancas.

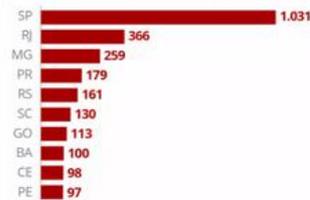
Habitantes por sala de cinema

Distribuição por estado



A MÉDIA NACIONAL É DE
65.169 HABITANTES POR SALA DE CINEMA

10 estados com mais salas de cinema
 (em números absolutos)



COMUNICAÇÃO E IMAGEM DO CINEMA

Um filme é feito graças a uma linguagem criada pelas pessoas para que as máquinas, sejam manipuladas corretamente e consiga-se produzir imagens e sons articulados, que comunicam algo, exprimindo sentimentos e criando uma imagem para o telespectador.

Umberto Eco, grande escritor italiano, escreveu que o cinema é a mais poderosa máquina de contar mentiras já inventada. O que faz sentido, assim como os grandes contos mitológicos que possuem uma lição de moral e evidenciam grandes momentos da humanidade eram totalmente capturada pela tela. Contudo, é apenas aquela máquina poderosa de contar mentiras que está funcionando muito bem.

O que realmente interessa, é que a história seja contada com competência, e há todas as ferramentas possíveis para isso, seja o filme ficcional ou real, ela precisa ser compreendida e gerar emoções ou o espectador fica entediado.



Andy Serkins em "O senhor dos anéis: a sociedade do anel", 2001.

CINEMA E AS REDES SOCIAIS

Hoje em dia, com o advento das redes sociais, começou um renascimento do cinema de atrações no começo do desenvolvimento dessa indústria, nela os cineastas pioneiros não tinham a intenção de contar histórias complexas ou apresentar personagens psicologicamente desenvolvidos em suas obras; ao contrário, visavam somente chamar a atenção do espectador com imagens de danças, animais e truques de mágica, gags curtas e cômicas e com as mais diversas experimentações imagéticas. Tal conteúdo é justamente o que popularizou o YouTube, em 2005, e mais a frente o Tik Tok. Essas redes cresceram e se firmaram através de vídeos virais chamativos, anto de danças e animais

fofos, como pequenas encenações de comédia e experimentações visuais chamativas.

Ademais, as redes sociais se tornaram aliada da indústria cinematográfica, principalmente do "hypes", ajudando massivamente na divulgação deles. Uma grande novidade foi a divulgação do filme "TED", em que foram feitas contas no Twitter e Facebook para simular a sua existência, e com isso essa indústria enxergou nas redes sociais um grande meio de elaborar campanhas para os seus filmes.

Por conta do grande poder dessa ferramenta, pesquisadores começaram a realizar análises numéricas profundas sobre as mensagens e "tweets" para orientar as decisões de marketing, e às vezes esses resultados conseguem prever com precisão a receita da bilheteria.

Referências

COUTINHO, L. Refletindo sobre a linguagem do cinema, 2005.
<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/26239-pais-tem-quase-40-da-populacao-em-municipios-sem-salas-de-cinema>
<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/sao-paulo-abriga-13-das-salas-de-cinema-do-pais.ghtml>
<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/para-que-serve-a-linguagemdo-cinema/>
<https://cultura.estadao.com.br/galerias/cinema.efeitos-especiais-e-maquagem-10-atores-que-ficaram-irreconheciveis-no-cinema.33115>
conheciveislot.com.br/a-permanencia-do-cinema-de-atracoes-nas-redes-sociais/
<https://canaltech.com.br/entretenimento/As-midias-sociais-e-o-cinema/>

**"CINEMA
É UM ESPELHO
DA SOCIEDADE"**

Grupo 9 de Comunicação e Expressão