

**Parecer do Comité Económico e Social Europeu sobre a «Comunicação da Comissão ao Conselho, ao Parlamento Europeu, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões relativa às oportunidades e desafios do cinema europeu na era digital»**

[COM(2010) 487 final]

(2011/C 248/25)

Relator: **Mírcea Eugen BURADA**

Em 24 de Setembro de 2010, a Comissão Europeia decidiu, nos termos do artigo 114.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, consultar o Comité Económico e Social Europeu sobre:

*Comunicação da Comissão ao Conselho, ao Parlamento Europeu, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões relativa às oportunidades e desafios do cinema europeu na era digital*

COM(2010) 487 final.

Foi incumbida da preparação dos correspondentes trabalhos a Secção Especializada de Transportes, Energia, Infra-estruturas e Sociedade da Informação que emitiu parecer em 24 de Maio de 2011.

Na 472.<sup>a</sup> reunião plenária de 15 e 16 de Junho de 2011 (sessão de 15 de Junho), o Comité Económico e Social Europeu adoptou, por 142 votos a favor, 1 voto contra e 9 abstenções, o seguinte parecer:

Lema

«A Europa deve ser um actor global e não um subcontratado da globalização». <sup>(1)</sup>

PREÂMBULO

**«O cinema europeu contribui de forma importante para dar corpo às identidades europeias que se encontram no âmbito da Agenda Europeia para a Cultura».**

Esta primeira frase da Comunicação da Comissão é uma excelente declaração de intenções, que revela, logo à partida, a verdadeira dimensão do tema e nos adverte para a importância extrema de que este se reveste na perspectiva da criação da União Europeia, tal como foi idealizada e lançada pelos seus fundadores. A cultura em todas as suas vertentes – e, para o que aqui nos interessa, o cinema – é o principal vector de comunicação, de solidariedade, de democracia e, sobretudo, de coesão europeia. O cinema, verdadeiro *Holy Grail* (Santo Graal) da existência, deve ser protegido e considerado de grande interesse político e estratégico. O cinema digital é uma oportunidade a não perder de conferir ao cinema europeu o papel principal de veículo transcendental de ideias, constituindo uma ocasião única, e imprescindível, para a União Europeia se dotar dos instrumentos necessários para promover a coesão europeia, dando corpo às identidades europeias. Ora, esta ambição só pode ser concretizada através da arte em geral e do cinema, em especial. Em termos económicos, isso implica que haja um ORÇAMENTO, ou seja, um enorme esforço financeiro sem o qual a União Europeia, uma Torre de Babel de 27 andares, corre o risco de fragmentar-se devido a sensibilidades próprias das identidades de cada Estado-Membro.

## 1. Conclusões e recomendações

1.1 O tema ora em análise é complexo, sensível, grave e, sobretudo, político:

— COMPLEXO dada a multiplicidade cultural das identidades europeias,

— SENSÍVEL na medida em que cada Estado-Membro, orgulhoso da riqueza e da variedade do seu património cinematográfico, será nesta nova etapa muito cauteloso ou até mesmo céptico;

— GRAVE devido à inexistência de uma verdadeira estratégia à escala europeia e à falta de resultados, o que, a longo prazo, traz o risco de comprometer os esforços de consolidação da União Europeia através da construção e harmonização das identidades europeias;

— POLÍTICO porque o cinema, artefacto cultural por excelência, que no início era um passatempo, foi gradualmente ganhando novas valências: apoio moral, instrumento de comunicação, testemunho histórico, subliminar, veículo de propaganda, etc.

1.2 O Comité recomenda a todos os decisores envolvidos neste projecto único no mundo que ajam com prudência e evitem a armadilha de comparações baseadas numa depreciação cultural do tipo «a cinematografia americana é dominante» ou «os espectadores preferem produções americanas», etc. A concorrência deve ser como uma injeção de adrenalina para o cinema digital europeu. Os espectadores apreciam que se comunique com eles, gostam de ser encantados e convencidos, de desfrutar de um espectáculo, de ser convidados a entrar numa sala com as suas próprias ideias e de sair com as ideias que lhes são transmitidas na tela. Eis a chave do sucesso. Daí que se recomende empreender todos os esforços (confiança em si, determinação, ambição europeia) para encontrar os meios e o

<sup>(1)</sup> Encontro do presidente Staffan NILSSON com o comissário Michel BARNIER, em 6 de Janeiro de 2011.

financiamento necessários, com o objectivo preciso de assegurar o êxito desta máquina político-cultural, que constitui indubitavelmente uma das pedras angulares da integração europeia.

1.3 A verdadeira revolução digital do cinema europeu, com os programas, as normas e a regulamentação que a acompanham, vai agitar a «vida pacata» de muitos daqueles que operam neste sector, impondo-lhes um novo quadro de trabalho e um novo ritmo de vida e, sobretudo, exigindo um orçamento acrescido. Trata-se de um novo desafio que põe em risco a sobrevivência de inúmeras pequenas e médias empresas, como explicado claramente na comunicação da Comissão. O Comité recomenda e apoia qualquer intervenção útil à União Europeia e considera indispensável envidar esforços para manter em funcionamento as pequenas salas de cinema tanto nas zonas rurais como nas grandes cidades, tão importantes para a coesão social e para o nicho de filmes artísticos e experimentais.

1.4 Sendo um passo gigantesco, e inovador, imprescindível ao futuro da União – uma componente importante da cultura europeia –, o cinema digital constitui uma ponte sólida entre os povos e as culturas da União, permitindo-lhes encontrarem-se, conhecerem-se melhor, descobrirem-se e, quem sabe, nos casos em que isso for necessário, aperceberem-se de que podem viver em conjunto, entreolhando-se com inteligência e, porque não, com admiração, criando assim um arco-íris anunciador de uma vida mais social, mais competitiva e menos dispendiosa.

1.5 O Comité apoia a criação, ao nível da União Europeia, de um enquadramento jurídico específico, claro e estável. Os Estados-Membros devem envidar esforços específicos para fazer regressar às salas os milhões de espectadores que deixaram de frequentar o cinema. Há que ter noção de um aspecto importantíssimo: actualmente, ver um filme numa sala de cinema tornou-se um luxo, pois com o advento do cinema doméstico (obrigatoriamente com ecrã de plasma) é possível ver em casa, comodamente, filmes em DVD.

1.6 Este assunto deve ser abordado tendo bem presente que as TIC – as novas tecnologias, a informação em tempo real e a comunicação directa sem fronteiras linguísticas – são uma grande vantagem, permitindo a difusão, sem barreiras e a custos cada vez mais baixos, dos diversos valores culturais e criativos da Europa. Ao mesmo tempo, elas facilitam enormemente a acessibilidade aos mesmos por parte das pessoas com deficiência visual ou auditiva.

1.7 Contudo, nada de estável e sólido poderá ser feito sem que a União Europeia disponibilize os meios financeiros indispensáveis à aplicação e ao apoio deste projecto multicultural, único no mundo. A má gestão deste programa resultará, seguramente, num acréscimo de custos difícil de suportar pelas

pequenas salas de cinema, por determinadas categorias de profissionais do sector e, sobretudo, pelos espectadores, que são o nosso alvo principal. Tendo em conta que não pode haver uma única abordagem de apoio público aplicada indiferenciadamente a todos os países e regiões da Europa, o CESE ressalta a necessidade de haver financiamento suficiente para a digitalização das pequenas salas de cinema, em particular nas zonas rurais e nas grandes cidades. Para esse fim, como prioridade, há que utilizar os Fundos Estruturais, assegurar o co-financiamento nacional e facilitar o acesso dos exploradores de salas de cinema ao fundo de garantia para a produção no sector audiovisual, no âmbito do programa MEDIA. Todavia, a abordagem de apoio público não pode ser aplicada indiscriminadamente a todos os países e regiões, devendo cada país e cada região ter a liberdade de escolher o sistema que melhor funcionar nos mercados existentes.

1.8 Com a passagem para a tecnologia digital, que irá certamente ocorrer nos próximos anos, recomenda-se a digitalização dos arquivos dos filmes, sejam eles documentários, imagens de arquivo ou filmes clássicos, para que as gerações futuras não sejam privadas desta mina de ouro do cinema europeu e possam aceder facilmente a essas produções.

1.9 A comunicação em apreço foca mais a digitalização das salas de cinema do que o cinema europeu em geral e a política audiovisual num mundo digitalizado. A digitalização é um fenómeno muito mais complexo do que a mera substituição de equipamento. Para que o cinema europeu passe a ser uma importante componente estratégica da Agenda Digital para a Europa é necessária uma abordagem mais integrada, que tenha em consideração tanto os aspectos tecnológicos e industriais como as questões e os objectivos culturais – a criação. O acesso ao cinema digital, seja ele para entretenimento ou para informação, deve fazer parte da Agenda Digital para a Europa.

## 2. Introdução

2.1 O cinema digital consiste na distribuição e projecção de filmes nas salas de cinema com recurso à tecnologia digital. A tecnologia digital abrange: registo digital, pós-produção digital, realização do *master* digital (*Digital Cinema Distribution Master*, DCDM), projecção digital de filmes (DCI), que pode ser efectuada em formatos 2K e 4K. O sistema digital de cinema deve assegurar a mais alta fidelidade de imagens e som.

2.2 A distribuição digital de filmes permite aos distribuidores efectuar economias consideráveis. A exibição de 80 minutos de um filme clássico custa entre 1 500 e 2 500 dólares. Este montante multiplicado por milhões de cópias resulta numa soma fabulosa. Em suporte digital, com um máximo de 250 MB/s, um filme normal pode ser gravado num disco rígido de apenas 300 GB a um custo muito baixo, para além de que o suporte digital é fácil de utilizar, guardar e transportar, podendo também ser reutilizado (fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre).

2.3 A distribuição digital (cinema digital) não existirá sem a produção de filmes, que tem ficado para trás no que toca à actualização técnica do equipamento de filmagem em digital. Há que realizar um importante esforço financeiro para recuperar o atraso e avançar rapidamente face à concorrência.

Encontramo-nos hoje numa situação assaz curiosa: pretendemos criar uma rede de cinemas digitais, enquanto que a maioria dos produtores continua a utilizar o suporte em celulóide para a distribuição dos filmes.

O mesmo se passa com os filmes em 3D. A maioria das vezes, os distribuidores/exploradores de salas de cinema vendem, por mais uns tantos euros, aos cidadãos europeus entradas para filmes que são exibidos sem a qualidade exigida pelas normas digitais. A projecção de um filme que não tenha sido filmado em digital não pode ser verdadeiramente digital. Por exemplo: o filme AVATAR, que foi filmado em 3D, levou milhões de espectadores às salas de cinema.

### 3. Princípios

3.1 A comunicação em análise tem em consideração vários conceitos-chave que facilitam um espaço cultural comum europeu, partindo da perspectiva de que o processo de digitalização deve efectuar-se nos moldes atrás referidos e beneficiar de um apoio financeiro adequado.

3.1.1 Um dos maiores interesses da AGENDA EUROPEIA PARA A CULTURA é promover o cinema europeu, motor da modelação das identidades europeias e da aproximação das culturas da União.

3.1.2 A AGENDA DIGITAL PARA A EUROPA é uma das sete iniciativas emblemáticas da Estratégia Europa 2020 para um crescimento inteligente, sustentável e inclusivo num mercado digital único.

3.1.3 O mercado único é a placa giratória que, apesar de todas as dificuldades, assegura a livre circulação no seio da União dos conteúdos culturais, das relações sociais e dos serviços comerciais, permitindo aos cidadãos europeus usufruir plenamente das vantagens da era digital através da criação de um mercado digital único.

3.1.4 A Convenção da UNESCO sobre a Protecção e a Promoção da Diversidade das Expressões Culturais, ratificada pela União Europeia em 2006, é extremamente útil para identificar as medidas que devem ser tomadas, devendo este ser um desiderato da União Europeia em matéria de digitalização das salas de cinema.

3.1.5 O Livro Verde *Realizar o potencial das indústrias culturais e criativas*. Além da sua contribuição directa para o PIB, as indústrias criativas e culturais também são importantes forças motrizes da inovação económica e social em muitos outros sectores.

3.1.6 O programa **MEDIA 2007** é um vasto programa com uma componente de formação destinada aos profissionais da indústria audiovisual europeia. O seu objectivo é apoiar quem trabalha neste sector a adaptar-se à dimensão europeia e internacional do mercado audiovisual, promovendo a realização de acções de formação contínua e a utilização das novas tecnologias.

3.1.7 Não há financiamento suficiente para a digitalização das pequenas salas de cinema, em particular nas zonas rurais, sendo necessário utilizar os Fundos Estruturais, assegurar o co-financiamento nacional e facilitar o acesso dos exploradores de salas de cinema ao fundo de garantia para a produção no sector audiovisual, no âmbito do programa MEDIA.

### 4. Análise da situação

4.1 A revolução digital levanta questões políticas ao nível regional, nacional e europeu:

— a competitividade e a circulação das obras europeias;

— o pluralismo e a diversidade linguística e cultural.

Importa que estes problemas sejam analisados e resolvidos de forma uniforme e equitativa por todos os intervenientes ao nível da UE.

4.2 Assinale-se que ao nível do apoio concedido pelas autoridades estatais dos Estados-Membros, o apoio financeiro tem sido até à data reservado à criação e produção cinematográficas, o que, na opinião do CESE, é muito louvável e imprescindível para a promoção da cultura cinematográfica dos respectivos estados, na condição de se passar à produção digital.

4.3 A Comissão aponta ainda para a importância de providenciar financiamento adicional para as matrizes digitais (*master*) e para os ecrãs digitais, para que os filmes possam ser distribuídos e vistos por um grande número de espectadores, na condição de ser financiada a reciclagem profissional das pessoas que perderam o emprego devido à introdução da nova tecnologia.

4.4 O texto levanta a questão do envolvimento maciço dos distribuidores e dos exploradores das salas de cinema, condição essencial para garantir a circulação das obras europeias e assegurar a diversidade do cinema europeu. O facto de os distribuidores serem também produtores do filme é irrelevante, na medida em que o preço do bilhete não é proibitivo. Tira-se proveito dos seus interesses de negócio para favorecer o cinema digital nacional/europeu.

4.5 Logo na Primavera de 2008, a Comissão Europeia e os Estados-Membros desenvolveram acções de apoio, tendo criado um grupo de peritos sobre cinema digital. Os debates apontaram para a necessidade de encontrar uma alternativa ao modelo existente *Virtual Print Fee* (Taxa de Cópia Virtual – VPF) e para o facto de que a digitalização depende da ajuda pública a nível nacional e do apoio financeiro da União Europeia.

4.6 Os «investidores intermediários» financiam, a montante, todo o equipamento digital para as salas de cinema digital. O distribuidor tem de reembolsar, desde a primeira projecção, o financiamento – a taxa VPF –, o que, de facto, equivale a comprar o equipamento digital.

4.7 Embora a comunicação inclua alguns exemplos de financiamentos que nos levam a supor que a revolução digital está em marcha, não sabemos concretamente se já desenvolveu uma velocidade de cruzeiro nem temos uma ideia precisa da eficiência e estabilidade dos equipamentos e, principalmente, da dimensão desta rede federativa de cinemas digitais, um dos pilares da construção europeia para um crescimento inteligente, sustentável e inclusivo.

4.8 À consulta pública sobre as oportunidades e desafios do cinema europeu na era digital, lançada pela Comissão Europeia em 16 de Outubro de 2009, responderam mais de 300 exploradores de salas de cinema, distribuidores, produtores, agentes de vendas e agentes de filmes, assim como agências profissionais e empresas de serviços digitais.

4.9 No entender do Comité, para vencer esta aposta, é preciso adaptar, a longo prazo, esta monitorização à variedade dos conteúdos culturais europeus.

4.10 Ao longo dos anos, o cinema foi-se deparando com vários desafios: o cinema mudo, o sistema Technicolor, o sistema Dolby Sound, etc. Mas actualmente o grande desafio é a revolução digital.

4.11 O Comité salienta que a digitalização traz também sérios desafios, técnicos e financeiros, no que diz respeito ao arquivo, à preservação a longo prazo e ao acesso aos filmes, aspectos estes que não são tratados na comunicação. Não existe um plano a longo prazo para o arquivo digital, nem nenhuma forma comprovada de arquivo de conteúdos digitais para visualização posterior. Um produto arquivado digitalmente tem uma longevidade inferior à de um filme, os custos são mais elevados e o conteúdo digital aumenta exponencialmente. Paralelamente, surgem questões relacionadas com o acesso, a originalidade e a autenticidade.

4.12 O Comité considera que para dar resposta a estes desafios é essencial que haja uma cooperação em larga escala entre todas as partes interessadas, a fim de criar sistemas apropriados de armazenagem e arquivo, definir normas comuns e decidir um financiamento estável e fiável. As recomendações relativas a um quadro coerente de armazenagem e arquivo digitais incluem a garantia de acesso por um período de cem anos, medidas para evitar falhas e dificuldades financeiras por longos períodos, a capacidade de produzir cópias para satisfazer necessidades futuras de distribuição, uma qualidade de imagem/som igual ou superior ao original, bem como a protecção contra a dependência de plataformas tecnológicas instáveis.

4.13 A mesma comunicação insiste nas oportunidades oferecidas pela distribuição digital: sobrevivência dos arquivos

cinematográficos e, também, distribuição em grande escala de filmes clássicos que, devido a uma técnica obsoleta, correm o risco de caírem em esquecimento.

4.14 O digital representa também uma oportunidade de reduzir os custos de produção e pós-produção. Uma matriz principal (*Digital Source Master – DSM*) pode ser explorada em vários domínios: cinematográfico, vídeo a pedido (VOD), DVD e televisão digital.

4.15 A distribuição digital oferece também uma outra oportunidade importante: vai além das fronteiras físicas, culturais e, principalmente, linguísticas através da simples apresentação de um filme no original, traduzido na língua do país em que vai ser exibido. Além disso, há cada vez mais DVD com legendagem em várias línguas.

4.16 Este processo digital permite igualmente ao realizador de um filme controlar até ao último momento a qualidade da cópia do *master* digital: imagem, efeitos especiais, luminosidade, banda sonora, efeitos sonoros, etc.

4.17 O Comité felicita a Comissão Europeia pelos seus esforços no sentido de encorajar os Estados-Membros que apoiam a sua própria produção de filmes a tirarem partido desta oportunidade oferecida pela distribuição digital, e a responderem ao desafio de garantir, através da sua participação na revolução digital, um futuro certo para o cinema digital, que permite aos cidadãos da União Europeia usufruírem da diversidade cultural.

4.18 O CESE salienta o potencial de desenvolvimento e a especificidade do emprego neste sector. Investir hoje nos recursos humanos é essencial para assegurar a difusão bem-sucedida do cinema digital na Europa, que é garante da qualidade e da especificidade da indústria cinematográfica europeia. É também importante reduzir ao máximo (por exemplo, através de formação adequada e de substituições) os custos sociais associados à transição para o digital, como a duplicação de pessoal para projecções e/ou laboratórios de filmes.

4.19 A Decisão relativa ao MEDIA 2007 prevê no artigo 3.º, n.º 1, alínea c), uma formação profissional que tenha em conta as tecnologias digitais para a produção, pós-produção, distribuição, comercialização e arquivo de obras audiovisuais europeias. O programa MEDIA 2007 deve ser revisto e alargado de forma a dar prioridade e satisfazer outros requisitos para além dos já exigidos.

4.20 O MEDIA 2007 apoia igualmente o outro aspecto do cinema digital, nomeadamente a distribuição e a difusão (artigo 5.º).

4.21 Os auxílios estatais, concedidos nos termos do artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia (TFUE), constituem uma outra fonte de financiamento.

4.22 Normalização: em 2002, seis grandes empresas americanas estabeleceram uma série de especificações técnicas para o cinema digital: *Digital Cinema Initiative* (DCI).

4.23 Em 2005, a empresa *Motion Picture and Television Engineers* (SMPTE) publicou estas especificações DCI que passaram a ser a norma que serve de base ao cinema digital e foram adoptadas como normas internacionais pela Organização Internacional de Normalização (ISO), sediada em Genebra. Em 2011, a Comissão propôs a adopção de uma recomendação, aguardada com muito interesse, sobre a promoção de normas europeias específicas para o cinema digital europeu.

4.24 Na Europa, em comparação com os Estados Unidos, a percentagem de produções cinematográficas filmadas em digital, ou cuja pós-produção é assegurada em digital, é preocupantemente reduzida, colocando-nos numa posição muito atrás deste grande concorrente. Um exemplo eloquente: de todos os filmes

digitais exibidos em França (30 filmes em 2007, 50 em 2008), 35 eram produções norte-americanas, 10 produções europeias e 5 produções independentes.

4.25 Esforços para desenvolver as salas de cinema digital, sem se assegurar o apoio à produção digital europeia, levam ao estrangulamento das obras cinematográficas europeias e à capitulação perante produtores digitais de países terceiros.

4.26 Se este vasto programa europeu vier a fracassar, o cinema digital nada mais seria do que o colapso da ideia de uma coesão europeia baseada na modelação do conteúdo multicultural da União Europeia.

4.27 Moral da história: o cinema digital tem de recuperar o enorme atraso que tem.

Bruxelas, 15 de Junho de 2011

O Presidente  
do Comité Económico e Social Europeu  
Staffan NILSSON

---