

Democratização dos dispositivos/redes audiovisuais, processos de criação bottom-up e a reinvenção do Cinema - Bernardo Queiroz¹

O cinema é uma arte cara. Os canais e *feeds* de notícias estão cheios de relatos e dados sobre a dificuldade e os custos da produção de um filme. Isso nos parece especialmente verdade quando nos referimos a produções *mainstream* da chamada indústria cinematográfica: Produções com orçamentos nas casas das dezenas ou mesmo centenas de milhões de dólares. Filmes que arriscam a carreira de cineastas e o futuro financeiro dos estúdios e produtores responsáveis. O Cinema é uma arte cara, das elites. Uma das grandes artes. Ao menos esta é a mitologia que o reveste, e que é retransmitida e reforçada, sempre no segundo fim de semana de fevereiro, quando os veículos de notícias retransmitem uma glamourizada, ritualizada, e por vezes entediante, transmissão da premiação dos Oscar da Academia de Artes cinematográficas dos EUA.

Esta mesma mitologia também parece vaziar e se estender aos próprios circuitos de circulação e consumo de conteúdo de cinema. No mundo todo, os preços de entradas aumentam ano após ano², e especificamente no Brasil, existe uma migração das salas de rua para o chamado modelo Multiplex, que geralmente se encontram dentro ou associados á shopping centers. Como é colocado por SAAB e RIBEIRO (2000), em seu relatório sobre o mercado de cinema brasileiro na virada do milênio:

“Os multiplex tornaram-se uma alternativa às salas de cinema comuns, que, com o passar dos anos, praticamente deixaram de proporcionar novidades ao público. No Brasil, desde 1991 cerca de 430 salas de cinema de rua já encerra-

1 Bernardo Queiroz é Jornalista de cinema/tecnologia e editor de multimídias. Atualmente professor jornalismo pela Universidade Anhembi Morumbi, é Mestre em comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e Doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP sob orientação da Prof. Dra. Lúcia Leão, com bolsa do CNPQ. Pesquisa a relação entre as novas tecnologias junto às mudanças recentes do pensamento cinematográfico e sua relação com atenção no século XXI. Email: bernardo_queiroz@yahoo.com.br

2 Disponível em <https://www.statista.com/statistics/307390/number-of-cinema-admissions-worldwide/> Acessado em : 19/01/2017.

ram suas atividades. O objetivo do multiplex é fazer com que o público não vá somente assistir a um filme e, logo após, ir embora.” (SAAB e RIBEIRO, 2000, pág. 178)

No entanto, tais espaços não são exatamente democráticos; São espaços privados voltados para o incentivo ao consumo de um extrato social determinado, voltados geralmente para um público de classe média ou superior, e que, em vários casos, exclui expressamente (embora não de forma transparente) o acesso às instalações, á exemplo do caso dos Rolezinhos em São Paulo³.

O cinema nasce em condições historicamente opostas. O maquinário do cinema não surgiu das universidades, ou dos laboratórios das empresas, mas sim das ruas. Embora seja exagero falar que o cinema nasceu com acesso democrático, pode-se falar que ele foi uma invenção gerada de maneira compartilhada através de processos emergentes que envolveram múltiplas pessoas e vários dispositivos, colaborando, direta ou indiretamente, para a formação dos aparatos e das poéticas e só depois houve uma cristalização de uma forma de cinema.

Essa forma cinema é o ponto onde o modelo multiplex ancora seus discursos: Uma sala de cinema de modelo fechado, proprietário, caro, cara, cercada por uma cultura exclusivista de consumo de itens caros. O passo final de um modelo de dispositivo que se manteve razoavelmente estável desde a sua estabilização. Mas será que essa é a única maneira de pensar o cinema no século XXI? Será que esta organização é saudável para o cinema enquanto dispositivo comunicativo e enquanto cultura? E quais seriam as outras possibilidades?

O cinema enquanto sistema-rede

Um dos problemas da maior parte das abordagens que envolvem o cinema é justamente a sua visão enquanto *objeto*. Pensa-se o filme como ser única, a sala como ser único, ou o trabalho do artista como algo isolado. No entanto, na maior parte dos estudos que observam fenômenos do mundo, estes *objetos* são na verdade *sistemas*. Edgar MORIN, em seu artigo *Pensamento complexo para um mundo complexo* (2014) coloca que os sistemas complexos são ao mesmo tempo maiores e menores que as somas de suas partes.

Isso é especialmente evidente em sistemas sociais: como indivíduos temos muitas qualidades e potenciais que nos apresentam várias possibilidades de comportamento que não podemos por causa de restrições, sejam devido á leis

³ Disponível em <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2014/01/conheca-historia-dos-rolezinhos-em-sao-paulo.html> Acessado em : 19/01/2017.

determinadas ou inibições de normas de grupos. Tais fenômenos nos levam além dos limites da lógica clássica por aqui os termos de “mais” e “menos” podem apenas ser usados de maneira metafórica. Neste caso o termo “mais” significa a existência de novas qualidades que de nos designamos através do termo “emergência”. É interessante que neste caso as qualidades emergentes não podem ser inferidas de um exame das diferentes partes em separado – não podemos deduzi-las, mas apenas observa-las e caracteriza-las no nível do sistema. Isso estarece os poderes da lógica dedutiva. (MORIN,2014, pág. 15).

Assim, o que pretendemos aqui é observar o cinema como um sistema, algo interligado á outros elementos, não a joia perfeita que é defendida pela indústria cinematográfica, e muitas vezes, também pelos seus artistas e estudiosos. O cinema surgiu, usando um paralelo com o pensamento de Morin que apresentamos acima, de um processo de emergência de um cenário sócio-técnico-cognitivo que permitiu a estabilização – e hegemonia – de uma forma sobre as outras. Um cenário que se manteve estável durante quase 100 anos no que talvez possa ser considerado o período de mudanças mais rápidas na história humana, ao ponto que foi chamado de *A Era dos Extremos* pelo historiador Eric Hobsbawn (2008).

Esta estabilidade e hegemonia não são necessariamente saudáveis quando falamos de sistemas. A estabilidade pode leva a um sistema que não muda: A estagnação é um dos grandes desafios dos sistemas vivos, por exemplo. Para Gilbert Simondon (2003) em seu escrito sobre a *gênese das individuação*, publicado na coletânea *Cadernos de Subjetividade*, coloca que a característica da própria vida – e também próprio processo de individuação – é a de perpétua atividade, que se opõe á estabilidade.

ora, o equilíbrio estável exclui o devir, pois corresponde ao mais baixo nível possível de energia potencial; é o equilíbrio atingido em um sistema quando todas as transformações possíveis foram realizadas e não existe mais nenhuma força; todos os potenciais se atualizaram, e o sistema não pode se transformar novamente, tendo atingido o seu mais baixo nível energético. (SIMONDON, 2003, PELBART (ORG). 2003, pág 105).

Ao se pensar neste cinema hegemônico, estamos descrevendo um objeto que se enxerga exatamente desta maneira: Um cenário sem nenhuma força, onde todos os potenciais já foram realizados. Ao se tornar dominante, este cinema da sala-de-cinema se delimitou como imutável e eterno. No entanto, este cenário oferece outras visões quando pensamos o cinema não somente como um objeto fechado, mas como parte de um sistema-cinema ainda maior, interligado com a sociedade de redes do século XXI. As redes de computador acabaram por se tornar uma das forças força de correção-de-erros em um deste objeto basicamente estagnado. Desta maneira, novos comportamentos e formas de organização surgem justamente de um sis-

tema degradado – e, portanto com mais informação contida nele. No caso se renegociam os dispositivos e as articulações culturais de circulação e produção para que elas se tornem mais inclusivas e abrangentes, e menos dependentes dos modelos institucionalizados.

Cinema como redes de dispositivos

Esta renegociação também é relacionada á popularização de aparatos computacionais interconectados, quase todos eles capazes de captar e reproduzir imagens em movimento, que se tornaram ubíquos a partir da virada do século XX para o século XXI. Estes aparatos - sejam eles computadores, telefones celulares, tablets, sensores de infravermelho, roteadores pessoais, câmeras fotográficas digitais – não são apenas ‘novas versões de tecnologias antigas’ mas configuram formas diferentes de pensar a própria existência, e, portanto, a experiência do cinema. Giorgio AGAMBEM (2009) em seu texto “O que é o dispositivo” coloca que,

“qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente portanto as prisões, o panóptico, as disciplinas [...] mas também a literatura, a caneta, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores – e por que não – a própria linguagem” (AGAMBEM, 2009, Pág. 39-40).

A teoria do cinema já discorreu bastante sobre a forma de “captura” do cinema, seja da restrição física quanto a orientação mental da audiência, particularmente nos escritos de Jean Baudry e Christian Metz. Mas todos estes textos refletem justamente essa configuração do cinema que discutimos acima com estando estagnada. Não nos parece ser á toa que a grande indústria cinematográfica tenha uma crise de criatividade, onde os remakes de filmes clássicos e as adaptações de obras de outras mídias sejam a principal matéria prima.

Observando o fenômeno por outro ângulo, de maneira mais ampla, observamos que os atuais cenários de dispositivos info-audiovisuais interconectados via a rede mundial de computadores pode ser uma saída. Aceitamos que o cinema, na condição contemporânea, não se limita ao que André PARENTE (2009) define como sendo A Forma Cinema em seu artigo *A forma cinema: Variações e Rupturas*; uma configuração específica de culturas de sala, com um conteúdo construído através de lógicas de estéticas da transparência e lógicas da narrativa que acabou se tornando hegemônico.

Na visão do cinema como uma rede de múltiplos dispositivos – e, portanto, múltiplas fórmulas e lógicas de captura – pode-se enxergar também as possibilidades de processos de emergência que levam á reconfigurações do cinema. Mark BEDAU (1997) define a emergência como sendo (1) Fenômenos que são de alguma forma constituídos de - e gerados por - pro-

cessos subjacentes, mas que (2) são autônomos destes mesmos processos subjacentes ao mesmo tempo. Esses processos emergentes são uma ocorrência natural dentro de sistemas complexos e extremamente conectados.

“Uma vez que um Sistema alcança certo grau de complexidade, propriedades emergentes começam a aparecer. A razão disso é que a complexidade em si mesma é uma propriedade sistêmica óbvia que surge de microestruturas que não a exibem originalmente.” (THOREN & GERLEE, 2010, pág. 880).

São justamente estes processos cinematográficos que surgiram desta emergência entre redes, usuários e de dispositivos que nos interessam, seja no aspecto da pré-produção, no quesito da circulação, ou mesmo da produção final em si.

Análises de Objeto – RWBY, Fifteen e 99%

Chegamos a um modo de cinema que não é preso a um único processo de feitura e um único processo de exibição. Estas mudanças – e esta visão de cinema como reconfigurações que emergem a partir do descarte da aura do “único” – estão disponíveis para observação em várias possibilidades. Apresentaremos apenas algumas para análise, devido também às limitações de espaço. A renegociação da própria cultura-mercado do cinema na veiculação da web-animação RWBY, a renegociação da relação do espectador com a obra no filme de terror via periscope Fifteen e por fim a construção do filme colaborativo 99%, que tenta mapear o evento Occupy Wall Street, em 2013.

RWBY – Crowdfunding como reorganização das lógicas de acesso

Começamos este escrito falando sobre a forma de cinema hegemônica como sendo atualmente um modelo profundamente exclusivista. A partir da justificativa de que “cinema é algo caro para fazer” pode-se derivar uma lógica de veiculação que procura gerar um acesso que é ainda mais caro – particularmente no mercado ocidental de cinemas. Desta maneira, o cinema acaba se regendo por uma lógica de mercado que segrega uma parcela significativa do seu público em potencial. Ironicamente, este é um dos fatores que incentiva a procura de conteúdo cinematográfico de maneira ilegal – geralmente envolvendo pirataria de dados via rede.

Podemos observar isso numa simples conversa no fórum de internet Reddit, após uma postagem sobre os custos de entradas de cinema por todo o mundo.⁴

[\[-\]OOK-1](#): fui para um restaurante bom, paguei \$80 para duas pessoas. Fui ao cinema sozinho e paguei 70, incluindo bebida e pipoca. Bem vindos á Austrália.

[\[-\]Aqualupus](#) : Xii, e ainda se perguntam por que tantos australianos pirateiam filmes.

[\[-\]Nyrank](#): Bem, ainda bem que nossas velocidades de download estão no mesmo nível da Republica Tcheca, com altos custos de conexão e cotas de download de dados, senão iríamos ter arruinado a indústria cinematográfica com nossos modos criminosos.

Os problemas acarretados pelo alto custo das entradas de cinema e custos associados – estacionamento/transporte, comida do local – são parte integrante da lógica do cinema-enquanto-sala, incluída num contexto que veio se tornado cada vez mais “de elite” nos últimos 30 anos. Porém, como afirmamos anteriormente, a conexão do objeto-cinema numa rede maior – neste caso, as redes sociais e de compartilhamento de dados via internet – permitem que essa base de pensamento seja questionada e novas soluções emerjam. Um exemplo disso é a web-animação *RWBY* (Pronuncia-se *Ruby*), criada por Monty Oum e produzida pela produtora de conteúdos audiovisuais para-a-web Rooster Teeth.

Originalmente criada para veiculação via canais de vídeo na web, a animação *RWBY* mostra como a evolução – e barateamento – das soluções digitais permite a criação de saídas interessantes e acessíveis para elaboração de conteúdo que apenas produções muito ricas teriam acesso 10 anos antes. Detalhando as aventuras de quatro protagonistas construídas a partir de referências – mas não clichês – de princesas de contos de fadas, *RWBY* representa neste escrito a adoção de tecnologias que foram barateadas com o avanço dos processadores e da tecnologia digital de construção de imagens a partir de camadas de *composites*: O material possui uma construção similar á da animação japonesa, mas uma movimentação hipercinética que é uma mistura da animação 3d tradicional com a de ações de atores digitalizados via tecnologia de captação de movimento. Isso corta brutalmente os custos e tempos gastos com a animação digital tradicional.

⁴Disponível em:

https://www.reddit.com/r/movies/comments/22vci4/cost_of_a_movie_theater_ticket_by_country/ Acessado em : 19/01/2017. Tradução do autor.

Não é somente na criação do seu mundo fantástico – onde adolescentes são treinadas para caçar monstros em academias alá *Harry Potter* com armas de fogo e pistolas – que a produção de Monty Oum se utiliza dos potenciais que a produção digital favorece. A série é construída para ser ao mesmo tempo exibida de maneira seriada e como uma peça de filme do tempo tradicional de um longa-metragem, com um mínimo de remontagem.

E são justamente essas versões de longa duração que permitem que RWBY renegocie um pedaço problemático da forma cinema tradicional: o próprio modelo de negócios de exibição da sala clássica. A Rooster Teeth, produtora da web série, conseguiu um convênio com uma empresa de financiamento coletivo TUGG. Ela é uma plataforma que aplica a lógica dos financiamentos coletivos às sessões de cinema.

A estratégia da Tugg é simples: um fornecedor de conteúdo – que pode ser a empresa detentora dos direitos, os autores, fãs que negociem os direitos autorais – pode entrar em contato e submeter uma obra num dado local e numa data futura preestabelecida. Se os ingressos passarem uma cota mínima, a projeção é agendada e todos os apoiadores pagam e a sessão acontece. Se essa “massa crítica” não for atingida, ninguém é cobrado e a possibilidade de sessão continua sem existir. Cabe aos articuladores do conteúdo fazer uma campanha de boca-a-boca que permita que o “evento” da projeção se espalhe.

Este tipo de veiculação de conteúdo é fruto de uma série de transformações do aparato, mas não estão restritos a elas. É certo que se não existissem projeções digitais, redes de banda-larga disponíveis e a própria obra não fosse criada num ambiente completamente digital, os custos seriam altos: processos de passagem do material de digital para negativos, revelação, reprodução da copia zero para outros negativos feitos para distribuição, o transporte dessas pesadas latas, armazenagem dos rolos, eventuais perdas por danos mecânicos, e assim por diante. Todos estes custos, com a utilização de cópias digitais, caem a zero. Mas existe também uma mudança na própria cultura do cinema: O filme-evento só ocorre através de uma organização que é essencialmente social. Usuários-fãs se reúnem em fóruns, á exemplo do *Reddit*, fazem propagandas nos seus próprios perfis e organizam caravanas.

Pode-se observar que todo o material de RWBY está disponível na web de forma gratuita, o conteúdo exibido nos cinemas não possui nenhuma diferença significativa dele. Estão basicamente pagando para ter a experiência de ver seus personagens favoritos na tela grande da sala escura. Além disso, é verdade que RWBY já tem uma legião de fãs estabelecida, o que faz esse tipo de experimentação de formatos de exibição e de distribuição ser menos arriscada do que um projeto que está iniciando agora. Mas o que nos interessa é

que é possível subverter a separação e entre formatos de narrativa (seriado e longo), pode-se subverter elementos da cultura do dispositivo cinematográfico (uma agenda de exibição que é predefinida que é organizada por uma instância exibidora distante) e a própria mercantilização do conteúdo (que deixa de ser ancorado num investimento de entidades investidoras estatais ou privadas). É uma mostra que a digitalização permite uma reorganização da Forma Cinema sem que ela necessariamente perca elementos que por vezes nos são tão queridos.

Fifteen: A reorganização do lugar da audiência na exibição

O desejo de cruzar a chamada quarta barreira é um sonho antigo do cinema: A capacidade do contado direto entre personagens da realidade fílmica com o nosso mundo cotidiano. Vários filmes tiveram este desejo como base de suas tramas, de *A Rosa Purpura do Cairo* a *O Último Grande Herói*. Mas a digitalização permitiu que esse desejo fosse explorado de maneiras inusitadas. É o que aconteceu no curta de terror *Fifteen*, criado para exibição (?) no aplicativo Periscope.

O Periscope é parte integrante do dispositivo do funcionamento do filme. É um sistema de transmissão de vídeo em *streaming* desenvolvido para IOS e Android. O projeto nasceu de uma startup que foi comprada pelo Twitter por 100 milhões de dólares em março de 2015. O Periscope rapidamente se tornou uma forma de postagem alternativa ao texto, sem as limitações do próprio Twitter. Os usuários podiam fazer vídeos públicos e privados.

Uma característica relevante para nós é que o sistema permite que audiência envie inputs – no caso emojis, corações e frases de texto – que são visíveis como um *overlay* em cima do vídeo original. Esta característica permite que não apenas a audiência se comunique com a instância transmissora, mas também com outros usuários que porventura estejam observando a transmissão em tempo real.

Houve vários usos “alternativos” para o Periscope durante a sua curta vida que não foram antevistos pelos seus programadores originais. A facilidade de integração de vídeo permitiu que o Periscope fosse usado como ferramenta de broadcasting de conteúdo privado em canais públicos: O primeiro episódio da série *Game Of Thrones*, pertencente ao canal pago *HBO* foi transmitido por múltiplas pessoas, no horário exato de lançamento, apesar dos termos de uso do programa proibir este tipo de uso. Foi uma festa para os fãs que não possuem TV fechada, particularmente os australianos, onde a série super aguardada só é lançada com dias de atraso, gerando uma onda de pirataria.

O curta-metragem *Fifteen* é um destes usos. O primeiro filme planejado e realizado na plataforma, o filme conta os acontecimentos da noite de dia-das-bruxas dos moradores de uma casa, que é invadida por um serial killer. O assassino estaria mostrando ao mundo seus feitos sangrentos através da conexão do Periscope. A linha entre realidade e ficção já começa borrada quando Truman se apresenta para a audiência, agradecendo a produtora do filme a *Blumhouse Productions* (responsável por filmes como *The Purge* e *Atividade Paranormal*) pelo “descuido com as senhas”, já que o *feed* de imagens é usa canal oficial de Periscope da *Blumhouse*. É como se o assassino tivesse invadido os computadores da empresa e se apoderado dos nomes-de-usuário de acesso.

Essa borragem de ficção e realidade é algo constante em todo o curta metragem. *Fifteen* é todo gravado por um telefone celular que estaria nas mãos de Truman, de forma a termos sempre a visão subjetiva do assassino durante a duração do evento. Embora o filme tenha sido exibido pelo Periscope de forma temporária, é possível assisti-lo na íntegra via Youtube.

A estética do material tem algumas similaridades com o subgênero de horror chamado *false found footage*, onde a trama seria uma representação de alguma mídia – uma fita, um rolo de filmes, um arquivo de vídeo – onde as imagens estariam registradas, e estas são as imagens vistas pelo espectador. O dispositivo é parte integrante – e definidora – da trama e da estética. De acordo com Rodrigo CARREIRO (2013), todos os filmes desta natureza, como *A Bruxa de Blair*, *Atividade Paranormal*, e *Cloverfield*, são construídos redor das limitações do dispositivo de captação.

A mais destacada característica do falso *found footage* de horror – aquela que influencia e define todos os padrões recorrentes de estilo associados a este ciclo de produção – tem relação direta como citado conflito entre legibilidade e verossimilhança, e consiste na presença de um aparato de captação de imagem e sons dentro da diegese. (pág. 229)

Esta característica da imagem “acidental” é muito presente, e é uma poderosa marca em *fifteen*: como todas as imagens são geradas via celular, a imagem associada á captação amadora é parte da construção da diegese e da aparência de verdade. A imagem trêmula e borrada oferece uma herança do documentário e do jornalismo – vemos muito este tipo de uso de câmera em zonas de combate na TV - que foi roubada por este gênero de ficção. Construído como um plano-sequência ininterrupto de quase 21 minutos e 36 segundos, *Fifteen* requereu que a pequena câmera do celular portado por Truman fosse quase um personagem da trama, passeando pelos espaços numa coreografia que levou uma semana para

ser ensaiada. Este é outro elemento – a câmera contínua – que é uma das grandes diferenças do curta da *Blumhouse* dos filmes do gênero onde ele claramente se inspira: Nos filmes de falso *found footage*, existem cortes. Momentos onde os personagens desligam a câmera, a bateria acaba, ou algo dessa natureza, que cria um corte que permite trocas de cena e avanços de tempo. Em *Fifteen*, essa opção não existe, já que é uma transmissão ao vivo. Isso também o difere de filmes que são falsos-planos-sequência, como acontece em *Festim Diabólico* de Alfred Hitchcock – onde havia a necessidade de cortes disfarçados devido as trocas dos rolos de filme na câmera de 35mm – e mais recentemente no indicado ao Oscar *Birdman*, de Alejandro Iñárritu, onde os cortes são escondidos digitalmente. Diferente dos dois exemplos citados, um erro não forçaria uma refilmagem, certamente trabalhosa e cara, mas geralmente não impossível, até o último “ponto de corte” do filme. No caso de *Fifteen*, um erro grave invalidaria todo o filme, já que ele efetivamente não possui montagem, “apenas” *mise-en-scène*.

Fifteen seria um curta-metragem apenas curioso se fosse uma peça de mídia pré-gravada apenas exibida via internet. Mas não é o caso. É importante lembrar que estamos falando de uma transmissão ao vivo de duas vias, onde os espectadores podem oferecer inputs e que são vistos pelo personagem, e que reage a sua “plateia”: A audiência, de alguma maneira, é projetada para dentro do filme pelas interações com o aplicativo do Periscope.

Como citamos acima, o *layout* do Periscope sobrepõe uma camada de informação com as reações da audiência à transmissão, que podem ser vistas pela instância de envio. Dessa forma, o próprio modelo de construção da comunicação cinematográfica – uma construção de uma mensagem audiovisual gravada meses (às vezes anos) antes e exibida a uma audiência que se conecta, através uma série de operações linguísticas e mentais, à visão dos criadores da obra. Ao se colocar num ambiente onde existe um link digital entre audiência e atores, a audiência pode se colocar na cena de maneira muito parecida ao jovem personagem interpretado por Austin O’Brien em *O último grande herói*, falando com o personagem através da tela. Ao conectar a audiência ao assassino, o filme no Periscope “hackeia” a quarta barreira, a separação entre o mundo da ficção e o mundo mundano.

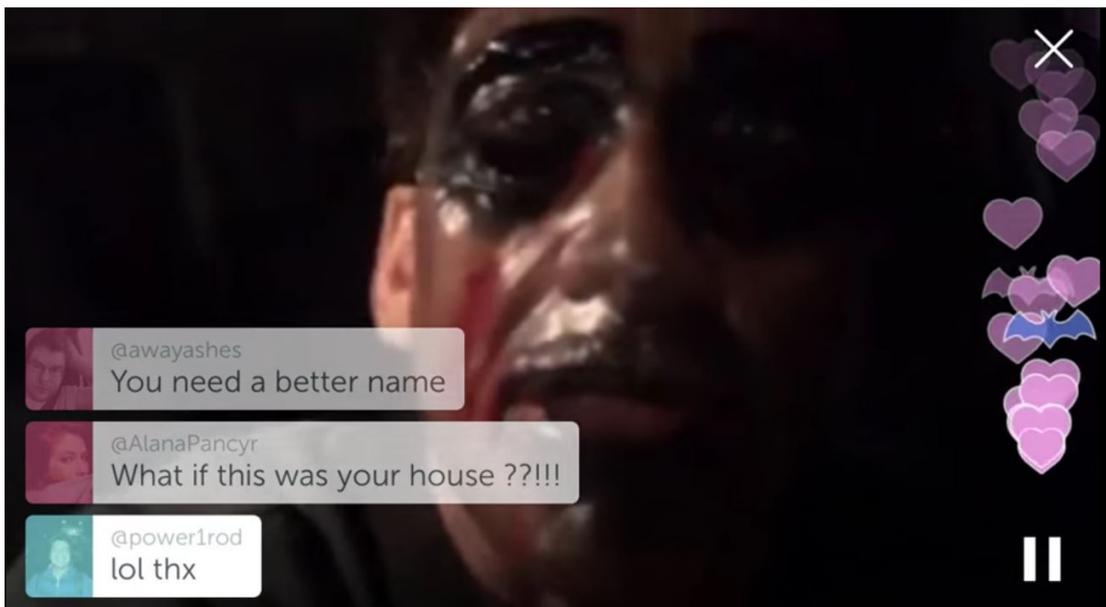


Figura 1 - Demonstração do overlay de chat do Periscope. Os comentários dos usuários aparecem do lado esquerdo, e emojis de reação do lado direito. Fonte: Divulgação.

Ao mesmo tempo, o que aconteceu não é uma performance de Live Cinema como a conhecemos. Para Mia Mikaela (2008), Live Cinema é tem uma natureza narrativa diferente do cinema tradicional, não apenas na linguagem, mas a sua própria construção. É um dispositivo diferente.

Na procura de uma trajetória, eu comecei definido o *live cinema* pelos seus componentes: o que é necessário para a performance visual em tempo real? Um componente é a projeção. Seria difícil imaginar uma performance de *live cinema* sem ela (no momento atual). O segundo é o criador/performer, já que é a presença do performer que faz o trabalho em tempo real ser uma performance, de outra maneira seria uma instalação. O terceiro elemento é o público, por que se não tem ninguém assistindo, por que performar? O quarto elemento é o espaço compartilhado entre a audiência e performer projetando imagens. Performance em tempo real é um evento ao vivo baseado no tempo. (Pág.83).

Assim sendo, não podemos definir *Fifteen* como uma peça de *live cinema*. Não existe projeção no sentido clássico. Também não existe uma co-presença, no sentido especial, mas sim uma presença mediatizada de um público semi-oculto, com capacidade limitada de resposta. Ainda assim, o ator Neil Napier faz o melhor possível para demonstrar que existe uma reação aos comentários do *feed* e alguns comentários do psicopata.

A dúvida começa a pairar mais pesadamente sobre vários usuários rapidamente. Afinal, existe sempre o espectro dos filmes *snuff*, filmes que mostram mortes reais. Um dos

usuários comenta. “Esse cara tá realmente curtindo isso.” (“This guy is really into this”). Rapidamente, ouvimos o psicopata comentar. “Quem não estaria? O Dia das Bruxas está a caminho.” (Who wouldn’t be into this? Halloween is on it’s way...).

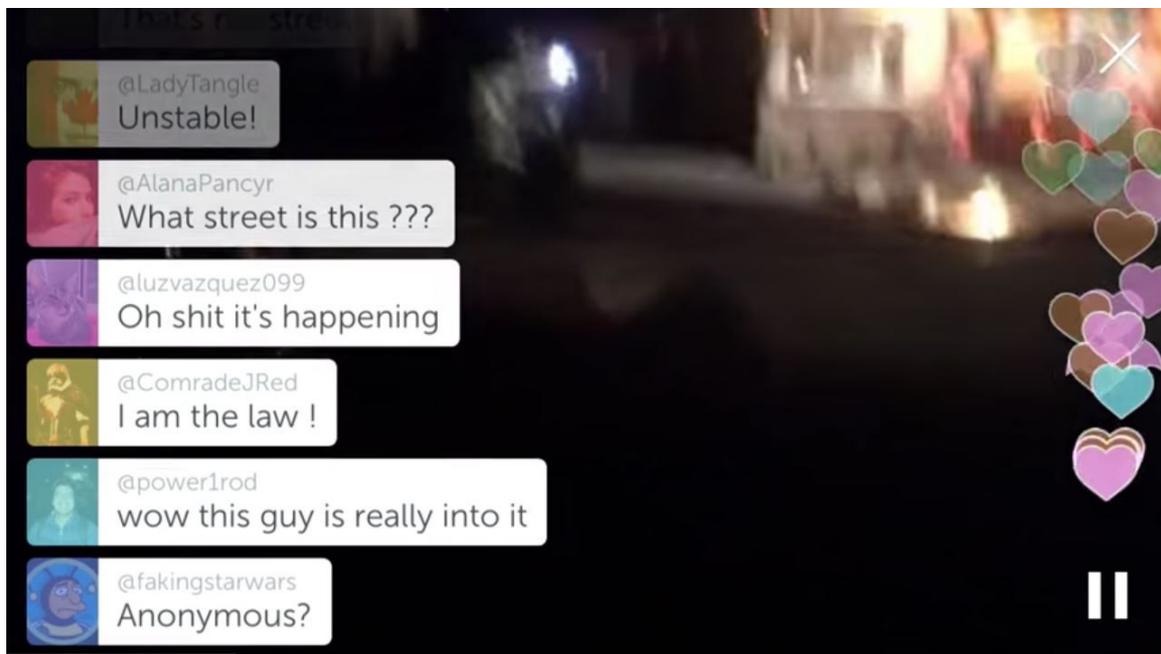


Figura 2: Audiência conversa com o Assassino Truman. Fonte: Divulgação.

Essa relação mediada do público com o ator/performer é uma das consequências mais curiosas. Conforme o filme vai avançando, e vemos Truman invadir furtivamente a casa de suas vítimas e interagir com elas, os comentários da platéia, que são geralmente comentários jocosos e *gags* bem humoradas sobre o gênero de terror começam a demonstrar outras preocupações. Uma dos momentos mais marcantes disto é quando o *serial killer* encontra um computador *Macbook* da vítima aberto e aciona o Periscope nessa máquina: Mostra a si mesmo no feed de transmissão exibido na tela de computador – demonstrando para a audiência novamente que aquele material não é realmente pré-gravado, mas está acontecendo em tempo real.

Embora o filme tenha sido exibido e gravado até o final, ele não teve acesso aberto do público até de forma livre. A dúvida da audiência começou a ficar muito forte, e o vídeo levou múltiplos *reports* por material criminoso, de modo similar às mecânicas de uso indevido por pirataria. Aos 12 minutos do filme, vários usuários já estão chamando a polícia (“Call the police! Call 911” alguns digitam) achando que é uma cena real. De forma similar ao acontecido quando Orson Welles narrou *A Guerra dos Mundos* no rádio e convenceu ouvintes que alienígenas estavam invadindo a terra, *Fifteen* conseguiu através da sua estética e da

relação entre obra-público-redes-e-dispositivos, dissolver a quarta barreira e criar uma dúvida sobre o que é real numa era tão pesadamente mediatizada como a que vivemos.

99% - Criação colaborativa via redes.

O cinema sempre também usou o seu status de grande arte aliado à idéia do gênio. Grandes diretores com assinaturas e visões únicas que seriam os grandes expoentes da mídia, deixando assinaturas indeléveis nos filmes e na imaginação do plateia que, docemente, é abençoada pelo trabalho do gênio. Esta visão do filme como extensão do diretor é o ponto central da chamada Teoria do Autor, formalizada nos escritos da Cahiers du Cinema na França. Iniciado por um artigo de 1954 chamado de “Uma certa tendência do cinema Francês” (*“Une certaine tendance du cinéma français”*) de Francois Truffaut, que defendia que “não existem filmes ruins, apenas diretores ruins”, desta forma colocando a responsabilidade do diretor como responsável único pela visão do filme. O cinema deveria ser como a pena do escritor, uma extensão da sua personalidade.

A teoria de Truffaut mantém que um bom diretor (e muitos dos diretores ruins) exercem um estilo distinto ou promovem um tema de tal consistência que sua influência é inconfundível no corpo geral de seus trabalhos. O próprio Truffaut era apreciador de diretores cuja obra mostrava um estilo visual marcante (como Alfred Hitchcock) assim como aqueles cujo estilo era menos pronunciado, mas com trabalhos que refletiam um tema consistente (como o humanismo de Jean Renoir). (CHAUDHURI, 2013, pág 80.)

No então, a questão da autoria fica problematizada quando se observa o ato da criação não como o feito de um único sujeito, mas como uma rede composta por muitos nós. A criatividade é algo gerado pelas relações, engajamentos, dificuldades e conflitos que ocorrem durante os estágios da obra: A criação surge como emergência, não como algo saído de uma (ou de poucas) mentes, mas da acumulação e articulação de informações e colaborações durante o processo: Não possuem autor no sentido de Truffaut – Todos são um pouco autores, e mesmo assim, ninguém realmente o é. Lúcia Leão (2011) em seu artigo *Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia* descreve a base conceitual nas quais processos dispersos e coligados de colaboração ocorrem, o que Leão chama de Processos associativos.

A ênfase desses projetos, ou melhor, dizendo, seu interesse primordial, são as conexões, o estabelecimento de redes e a criação de espaço para dialogia. Nesse sentido, propiciam aproximações entre pessoas e cam-

pos diferentes. Em suma, são processos de compartilhamento de dados mediados por regras e sistematizações estabelecidos pela comunidade. (Pág 4).

Às vezes, essas redes podem ser vistas como redes técnicas, como acontece no longa-metragem documentário *99%*, que mapeia os eventos do movimento *Occupy Wall Street*, ocorridos em 2011. O filme foi criado a partir de matéria colhido em vídeo não somente por múltiplos veículos de mídia, mas também por mais de 100 cineastas, que seja por estarem articulados ao movimento, ou simplesmente por estarem na rua na hora, ou por terem gerado seus próprios materiais no dia sobre o tema, em várias cidades. Assim como o próprio movimento que captura, *99%* é um filme que não possui uma liderança única, que controla todos os seus braços e todos os seus aspectos: muitos dos atores do documentário também assumem o manto do autor, já que é efetivamente impossível reivindicar uma “autoria” para a obra. Esse fator humano – o desejo de fazer parte de um projeto dessa natureza, sem receber nada em troca, é uma característica humana que sempre existiu, como explica Clay Shirky, em seu livro, *Cognitive Surplus* (2010), explicando que o desenvolvimento das sociedades nos deu tempo mental livre – o chamado superávit cognitivo – que devido á queda de custos e melhoria/miniaturização dos processos de produção e troca de conteúdo se tornou algo que pode ser alocado em atividades sociais colaborativas.

A alocação do nosso superávit cognitivo permite que pessoas se comportem de maneira cada vez mais pública, social e generosamente, em particular quando comparado ao seu velho estado de “batatas de sofá”. A matéria prima desta mudança é o tempo livre disponível para nós, tempo que podemos empenhar em projetos que variam do curioso ao culturalmente transformativo. Porém, se o tempo livre era tudo que era necessário, estas mudanças já teriam ocorrido meio século atrás. Agora temos as ferramentas á nossa disposição, e as novas oportunidades que elas proveem. (Pág. 116).

Essas possibilidades se materializaram em *99%*. O projeto do filme gerou um experimento de um processo de produção paralelo que tentava emular a próprias dinâmicas do movimento de ocupação, onde a “fundadora” do projeto, Audrey Ewell – oficialmente o filme tem nove diretores e três fundadores – colocou uma chamada na internet para receber vídeos e informações sobre os acontecimentos. A própria amplitude do movimento, que acontecia em múltiplas cidades dos EUA ao mesmo tempo, com dramas e motivações múltiplas e variadas, impedia que apenas uma única visão fosse articulada pela equipe original antes da captação. Durante o movimento, muitos voluntários agiram por conta própria, escolhendo temas e

abordando-os como queriam. Os “fundadores” receberam centenas de horas de filme, de todos os formatos – material gerado por câmeras, laptops, tablets, com as mais variadas qualidades, e com múltiplas temáticas abordadas, com algumas imagens inclusive controversas – para a surpresa dos diretores.

Para teóricos como Yochai Benkler (2006), em seu livro *A Riqueza das Redes* (2006), este é um processo natural de uma sociedade interligada por redes computacionais. A facilidade de acesso á sistemas de gravação portáteis, confiáveis e baratos, e conexões de dados ubíquas facilitam com que os sujeitos compartilhem mais coisas.

“Não é surpreendente que seres sociais conectados, como nós somos, tomarão vantagem dessas novas capacidades para formar conexões que eram inviáveis no passado”. Isso não é determinismo midiático. Não é utopismo do novo milênio. É uma observação simples. Pessoas fazem o que elas podem fazer não o que lhes é impossível de fazer. No corre-corre de suas vidas, indivíduos fazem mais do que é mais fácil do que o que requer um esforço grande. Quando um novo meio faz com que fazer coisas novas se torne algo mais fácil, as pessoas irão, de fato, fazer essas coisas. (Pág., 384)

A quantidade de material gerado foi imensa. O total de imagem foi de mais de 18 terabytes de vídeos brutos, o que gerou um segundo problema: realizar a montagem e pós-produção de um projeto dessa natureza exigiria tempo de profissionais, e não havia fundos para alugar o *storage* e montar ilhas de edições múltiplas que permitissem que o material fosse decupado, editado, tratado e finalizado em tempo hábil pelos onze editores e sub editores que se encarregaram da empreitada. Para finalizar o filme, foi necessário arrecadar mais recursos para garantir que ele fosse finalizado. A solução encontrada foi liberar uma campanha de financiamento coletivo que conseguiu os 20 mil dólares que faltavam para que o filme fosse finalizado e distribuído, o que aconteceu em cerca de quinze dias de campanha de financiamento.

99% é uma obra que mostra bem como as novas tecnologias podem ser usadas não da forma que foram pensadas para funcionar, mas como soluções para problemas do cotidiano social repleto de formas obrigatórias de como a vida deve ser regida: No caso a internet e o cinema como ferramentas de contra discurso. Michel De Certeau (1996), em seu escrito *A Invenção do Cotidiano*, problematiza o padrão de pensamento aprisionante das estruturas de poder e disciplina propostas anteriormente por Foucault. Para De Certeau a produção e o consumo de cultura, particularmente dos chamados bens culturais, ocorre num jogo de força,

onde um jogo de forças tem dentro de si as ferramentas de sua própria dissolução. Os elementos culturais têm *usos planejados*, mas isso não define o que vai ser feito a partir daqueles processos de construção cultural. Existe o pensamento institucional, regrado e “correto”: A forma *própria* de uso (e criação) do bem cultural planejada e permitida à priori. Esse uso institucional é definido como *Estratégia*. O cinema tradicional e a forma cinema, assim como todo o cinema *mainstream*, são cinemas da estratégia. Mas dentro da estratégia existem os usos *feitos*, as malandragem, o *hacking*, as resistências e as piratarias, que usam as ferramentas da estratégia para criar contra-efeitos, definidos por Certeau como *Usos Táticos*. Esse é a base do 99%, a subversão do modelo institucional estratégico para um modelo tático que se volta justamente contra as instituições estabelecidas – algo que só é possível com a apropriação de dispositivos, espaços e processos, e se torna mais e mais frequente a partir de ecossistemas de mídia complexos que operam em redes: Neste caso, redes computacionais e de produção de conteúdo.

Numa nota de finalização, é um pouco triste escrever sobre o 99% nesta época específica: Conforme este artigo é fechado, se finda a primeira semana de governo efetivo de Donald Trump como presidente, uma face que representa tudo contra o que os movimentos de ocupação se opuseram: Uma lógica de organização de mundo isolacionista, hierarquizada, verticalizada, determinante, proprietária e fechada, com definições de Eu versus Eles, visando um passado mítico pré-redes digitais que nunca existiu de verdade. Redes colaborativas e projetos de criação são agora mais necessários do que nunca, já que eles nos mostram justamente o contrário: Possibilidades, devires, e chances que não foram pensadas, mas que podem ser chaves para a exploração – através das redes e mídias – da emergência de processos que nos deem soluções para os grandes problemas do século XXI.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. What Is an Apparatus?: and other essays. Stanford, Calif: Stanford University Press, 2009.

BEDAU, Mark, Paul Humphreys, ed. Emergence: contemporary readings in philosophy and science. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

BENKLER, Yochai. The Wealth of Networks: how Social Production Transforms Markets and Freedom. New Haven and London: Yale University Press. Disponível em : <<http://www.benkler.org>> Acesso em 20/08/2016.

CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos *found footage* de horror. Revista Significação, Numero 40, Volume 40, 2013.

- CERTEAU, Michel de. A Invenção do cotidiano: Artes de fazer. Petropolis: Vozes, 1996.
- CHAUDRI, Aneek. Author Theory and it's implications. International Journal of Advancements in Research & Technology, Volume 2, numero 11, 2013.
- DELEUZE, G.; F. Guattari Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia. Vol.1. São Paulo: Editora 34, 1990.
- DURAN, Brent. James Cameron: Interview. University of Mississippi Press, 2012.
- LEÃO, Lucia. Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia. **Virus**, v. 6, p. 05-27, 2011.
- MATURANA, Humberto R., Francisco J. Varela. Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living. Dordrecht, Holland: D. Reidel Pub. Co, 1980.
- MIKAELA, Mia. The Practice of Live Cinema. Anais do ARTECH 2008, 4th International Conference on Digital Arts, 7- 8 November, Portuguese Catholic University, Porto.
- MORIN, Edgar. On Complexity. New Jersey: Hampton Press, 2008.
- PARENTE, A.; K. Maciel (Org). Transcinemas: A forma cinema: Variações e Rupturas. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques. The politics of aesthetics: the distribution of the sensible. London: Continuum, 2004.
- SHIRKY, Clay. Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age. New York: Penguin Press Nova York, 2010.