



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

MATHEUS JOSÉ PESSOA DE ANDRADE

O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO FÍLMICA
Um inventário de efeitos do cinema documentário contemporâneo

João Pessoa
2022

MATHEUS JOSÉ PESSOA DE ANDRADE

O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO FÍLMICA

Um inventário de efeitos do cinema documentário contemporâneo

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal da Paraíba como requisito obrigatório para obtenção do grau de doutor em Ciência da Informação.

Linha de Pesquisa: Informação, Memória e Sociedade

Orientadora: Prof^a Dr^a Bernardina Maria Juvenal Freire de Oliveira

João Pessoa
2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A553m Andrade, Matheus Jose Pessoa de.

O movimento da informação fílmica : um inventário de efeitos do cinema documentário contemporâneo / Matheus Jose Pessoa de Andrade. - João Pessoa, 2022.
198 f. : il.

Orientação: Bernardina Maria Juvenal Freire de Oliveira.

Tese (Doutorado) - UFPB/CCSA.

1. Movimento da informação. 2. Memória dos meios. 3. Cinema documentário. 4. Tecnologia digital. I. Oliveira, Bernardina Maria Juvenal Freire de. II. Título.

UFPB/BC

CDU 007(043)

MATHEUS JOSÉ PESSOA DE ANDRADE

O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO FÍLMICA

Um inventário de efeitos do cinema documentário contemporâneo

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal da Paraíba como requisito obrigatório para obtenção do grau de doutor em Ciência da Informação.

Data: 22/03/2022.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dra. Bernardina Maria Juvenal Freire de Oliveira
(ORIENTADORA - PPGCI/UFPB)



Prof. Dr. Gustavo Henrique de Araújo Freire

(MEMBRO INTERNO - PPGCI/UFPB)

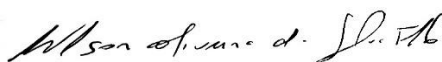
Prof. Dr. Edivânio Duarte de Souza

(MEMBRO INTERNO – PPGCI/UFPB)



Prof. Dr. João Martinho Braga de Mendonça

(MEMBRO EXTERNO – PPGA/UFPB)



Prof. Dr. Wilson Oliveira Filho

(MEMBRO EXTERNO – PPGCINE/UFF)



Prof.^a Dra. Leilah Santiago Bufrem

(MEMBRO EXTERNO – PPGCI/UFPE)

Ao professor Wellington Pereira (in memorian).

AGRADECIMENTOS

A Agda e Íris por tudo.

Aos colegas do DECOM da UFPB, pelos gestos de apoio e amparo para a realização desse processo de capacitação, bem como aos que permaneceram dialogando sobre a pesquisa, especialmente Bella Valle, Felipe Brasileiro e Fernando Trevas.

A Bernardina Freire, minha orientadora e amiga, pela maestria com que conduziu esta pesquisa com responsabilidade, respeito e afeto.

Às amigadas que fiz durante os quatro anos de aprendizados no PPGCI, entre funcionários, discentes e docentes, os quais são constitutivos dessa trajetória e que, muitos deles, materializaram-se neste trabalho. Destaco aqui Jonatha Vieira, Luanna Melo, Denise Braga, Ilka Campos, Danielle Alves, Tassyara Onofre e Marília Carvalho (PPGCI sem Censura).

Ao Grupo de Estudos e Pesquisa em Cultura, Informação, Memória e Patrimônio (GECIMP) pelo espaço coletivo e intelectual de partilha. E ao Grupo de Pesquisa Cinematografia, Expressão e Pensamento (GPCEP) pelas contribuições acadêmicas, o carinho e os cuidados ao próximo.

*Antes de existir computador existia tevê.
Antes de existir tevê existia luz elétrica.
Antes de existir luz elétrica existia bicicleta.
Antes de existir bicicleta existia enciclopédia.
Antes de existir enciclopédia existia alfabeto.
Antes de existir alfabeto existia a voz.
Antes de existir a voz existia o silêncio.
O silêncio.*

Arnaldo Antunes

RESUMO

Esta pesquisa apresenta um inventário de efeitos decorrentes das mudanças tecnológicas do cinema documentário contemporâneo. Nosso objetivo geral foi verificar os efeitos sociais oriundos da digitalização do cinema, a qual alterou o modo como a informação fílmica se move, do processamento à circulação dos filmes, e remodela o fluxo das memórias nos grupos sociais, o que gera uma transformação nas relações humanas. Sob a ótica da Ciência da Informação (CI), realizamos uma releitura da obra de Herbert Marshall McLuhan para abordar a informação a partir de sua perspectiva teórica. Ao propor uma noção de meio, a qual envolve aspectos como a materialidade, o usuário e o ambiente informativo, o autor elege o movimento da informação como eixo das transformações socio culturais. Trata-se de um fenômeno informacional e um conceito teórico cujas características de tradução e condução do conhecimento são centradas na forma da informação. Aplicamos a respectiva chave teórica sobre o documentário na contemporaneidade, mirando o entendimento dos impactos sociais do cinema. O método McLuhaniano consiste em descrever os efeitos dos meios para comparar e analisar os modos como os relacionamentos sociais são estruturados em determinados contextos tecnológico. A finalidade é desnaturalizar as práticas de comunicação naturalizadas dentro do sistema de interações entre as pessoas. No caso do movimento da informação fílmica, perpassa pelas etapas de processamento e circulação dos filmes. Das câmeras às telas, a informática possibilitou um reajuste no setor cinematográfico que modificou processos e fluxos de produção e consumo de documentários pela aceleração do movimento da informação fílmica. O documentário é visto aqui pela capacidade de mobilização das experiências audiovisuais por via das obras cinematográficas, considerando as dinâmicas que esses filmes são feitos e veiculados na era digital e as vivências que constituem essas formas de memória na contemporaneidade. Analisamos instrumentos como a Handycam, o BitTorrent, a Netflix, o Youtube e o Smartphone para, em um estilo ensaístico, fazer uma série de descrições analíticas sobre os efeitos ocasionados pelas respectivas tecnologias junto ao cinema documentário. Aspectos como os papéis desempenhados pelos usuários das câmeras portáteis, as práticas de compartilhamento e colecionismo, a internacionalização das produtoras independentes, os sistemas de mobilização e comercialização de filmes pelos jovens e o imediatismo do cinema de bolso foram dados encontrados pela pesquisa. A tese traz à tona uma série de memórias inscritas pelos modos de uso do meio cinematográfico, transcritos em valores e condutas sociais, nichos de mercado, tratos de filmagem, modos de produção e consumo itinerante de filmes, vias de articulação para a exibição, entre outros, tidos como os efeitos das mudanças causadas pela digitalização do cinema documentário. Consideramos, por fim, um trabalho com contribuições epistemológicas para o campo da CI, bem como um panorama sobre o documentário contemporâneo, articulado a partir de um ponto de vista peculiar para se somar, também, ao campo de estudos do Cinema.

Palavras-chave: movimento da informação; documentário; Cinema; memória dos meios; tecnologia digital.

ABSTRACT

This research presents an inventory of effects resulting from the technological changes of contemporary documentary cinema. Our general objective was to verify the cultural effects arising from technological changes in the production and circulation of films, which alter the way in which film information moves and reshapes the flow of memories in social groups, which generates a transformation in social relations. From the perspective of Information Science, a rereading of the work of Herbert Marshall McLuhan was made to approach information from its theoretical perspective. By proposing a notion of medium, which involves aspects such as materiality, the user and the information environment, the author chooses the movement of information as the axis of socio-cultural transformations. It is a theoretical concept constituted by the characteristics of translation and conduction of knowledge, centered on the form of information. It was applied, therefore, on the contemporary documentary, aiming at understanding the impacts of the digitalization of cinema. The McLuhanian method consists of describing, comparing and analyzing the social and cultural effects inscribed in the ways in which human associations are structured by the environment in certain contexts. The purpose is to denaturalize the communication practices naturalized within the system of interactions between people. In the case of the movement of film information, it passes through the stages of processing and circulation of films. From cameras to screens, information technology enabled a readjustment in the cinematographic sector that modified processes and flows of production and consumption of documentaries by accelerating the movement of filmic information. The documentary is seen here for its ability to mobilize audiovisual experiences through cinematographic works, considering the dynamics that these films are made and broadcast in the digital age and the experiences that constitute these forms of memory in contemporary times. Instruments such as Handycam, BitTorrent, Netflix, Youtube and Smartphone were analyzed in order, in an essay style, to make an analytical description of the effects caused by the respective technologies in documentary cinema. The thesis brings to light a series of memories inscribed in the roles played by users, values and behaviors, market niches, filming dealings, international articulations, collecting practices, modes of production and itinerant consumption, seen as effects of the changes caused by digitalization. from the movies. Finally, it is considered a work with epistemological contributions to the field of Information Science, as well as a panorama of memories about contemporary documentary, articulated from a peculiar point of view to add to the field of Cinema studies.

Keywords: information movement; documentary; Cinema; media memory; digital technology.

RESUMEN

Esta investigación presenta un inventario de los efectos resultantes de los cambios tecnológicos del cine documental contemporáneo. Nuestro objetivo general fue verificar los efectos culturales derivados de los cambios tecnológicos en la producción y circulación de películas, que alteran la forma en que la información fílmica se mueve y reconfigura el flujo de memorias en los grupos sociales, lo que genera una transformación en las relaciones sociales. Desde la perspectiva de las Ciencias de la Información (CI), se hizo una relectura de la obra de Herbert Marshall McLuhan para abordar la información desde su perspectiva teórica. Al proponer una noción de medio, que involucra aspectos como la materialidad, el usuario y el entorno de la información, el autor elige el movimiento de la información como eje de las transformaciones socioculturales. Es un concepto teórico constituido por las características de traducción y conducción del conocimiento, centrado en la forma de la información. Se aplicó, por lo tanto, sobre el documental contemporáneo, con el objetivo de comprender los impactos de la digitalización del cine. El método McLuhaniano consiste en describir, comparar y analizar los efectos sociales y culturales inscritos en las formas en que el medio ambiente estructura las asociaciones humanas en determinados contextos. El propósito es desnaturalizar las prácticas de comunicación naturalizadas dentro del sistema de interacciones entre las personas. En el caso del movimiento de información fílmica, pasa por las etapas de procesamiento y circulación de películas. De las cámaras a las pantallas, las tecnologías de la información posibilitaron un reajuste en el sector cinematográfico que modificó procesos y flujos de producción y consumo de documentales al acelerar el movimiento de la información fílmica. El documental se aprecia aquí por su capacidad de movilizar experiencias audiovisuales a través de obras cinematográficas, considerando las dinámicas que se realizan y difunden estas películas en la era digital y las vivencias que constituyen estas formas de memoria en la contemporaneidad. Se analizaron instrumentos como Handycam, BitTorrent, Netflix, Youtube y Smartphone para, a modo de ensayo, hacer una descripción analítica de los efectos que provocan las respectivas tecnologías en el cine documental. La tesis saca a la luz una serie de memorias inscritas en los roles de los usuarios, valores y comportamientos, nichos de mercado, tratos fílmicos, articulaciones internacionales, prácticas de coleccionismo, modos de producción y consumo ambulante, vistos como efectos de los cambios provocados por digitalización de las películas. Finalmente, se considera un trabajo con aportes epistemológicos al campo de la CI, así como un panorama de memorias sobre el documental contemporáneo, articulado desde un punto de vista peculiar para sumar al campo de los estudios de Cine.

Palabras-clave: movimiento de información; documental; Cine; memoria de medios; tecnología digital.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Elementos constitutivos da noção de meio	25
Figura 2: Alguns dos setores reestruturados pelos meios	39
Figura 3: Características de funcionamento dos meios no movimento da informação ..	43
Figura 4: Aspectos das transformações pelo movimento da informação	53
Figura 5: Ponto de convergência entre o passado e o presente dos meios	64
Figura 6: Engrenagem de funcionamento das memórias dos meios.....	73
Figura 7: Sequência de fotos da experiência de Muybridge.....	77
Figura 8: Frame do filme Um homem com a câmera, de Dziga Vertov	89
Figura 9: Ilustração do método de McLuhan aplicado ao cinema na era digital	96
Figura 10: Jean Rouch filmando cena do filme Petit à petit (1970)	109
Figura 11: Cartaz do filme Nós que aqui estamos por vós esperamos	120
Figura 12: Propaganda “14 filmes para você ver no avião e relaxar na viagem” da empresa aérea Azul	127
Figura 13: Frame da cena dos depoimentos do filme Rua de Mão Dupla.....	136
Figura 14: Dois detentos com uma câmera filmando o cotidiano do Carandiru	138
Figura 15: Rodrigo filmando com uma câmera digital portátil	140
Figura 16: Sozinha no carro, Vavá posiciona a câmera e faz uma confissão sentimental	143
Figura 17: Ilustração do sistema de compartilhamento online	151
Figura 18: Botão da Netflix no controle remoto da Smart TV	159
Figura 19: Banner digital de divulgação do filme	165
Figura 20: Início do documentário: Os mistérios do antigo Egito.....	174
Figura 21: Comercial do iPhone 12 Pro enfatizando a qualidade de filmagem	181

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 O MEIO, O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO E AS MEMÓRIAS DOS MEIOS	23
2.1 A PERSPECTIVA TEÓRICA DE MARSHALL MCLUHAN	23
2.1.1 McLuhan e a noção de meio	23
2.1.2 A materialidade do meio	26
2.1.3 O usuário do meio	30
2.1.4 O ambiente do meio	34
2.1.5 Os efeitos dos meios	37
2.2 O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO.....	41
2.2.1 As características dos meios.....	41
2.2.2 A tradução da informação: codificação e armazenamento	44
2.2.3 A condução da informação: aceleração e amplitude	47
2.2.4 A transformação social: transmissor, receptor e mensagem	51
2.3 A NOÇÃO MCLUHANIANA DE MEMÓRIA	57
2.3.1 As memórias dos meios	57
2.3.2 O celeiro de informações	59
2.3.3 O espelho retrovisor	65
3 O CINEMA DOCUMENTÁRIO.....	76
3.1 O MEIO, O DOCUMENTÁRIO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	76
3.1.1 O cinema como meio.....	76
3.1.2 O documentário: um modo de usar o cinema	84
3.1.3 O filme documentário na era digital	93
3.2 A DIGITALIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DO CINEMA.....	104
3.2.1 A câmera: o olhar insaciável do mundo	104
3.2.2 A imagem desmaterializada: uma volta ao mundo agora.....	113
3.2.3 A tela: olho no olho	125
4 O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO FÍLMICA.....	134
4.1 UM INVENTÁRIO DE EFEITOS DO DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO	134
4.1.1 Handycam: as filmagens terceirizadas feitas pelos nativos	134
4.1.2 BitTorrent: compartilhamentos entre acervos de desconhecidos	147

4.1.3 Netflix: uma locadora no ar	156
4.1.4 Youtube: jovens documentaristas caseiros.....	164
4.1.5 Smartphone: o cinema de bolso	176
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	186
REFERÊNCIAS.....	191

1 INTRODUÇÃO

Certa vez, numa tarde de consulta médica, estávamos quatro ou cinco pessoas numa ampla sala de espera. Lugar aconchegante, muito bem estruturado: ar condicionado, grandes poltronas acolchoadas, à meia luz, frigobar, cafezinho, torradas. No alto, havia uma televisão ligada em canal aberto, com o som baixo, pois aparentemente não era observada. Abaixo dela havia uma placa com a senha do Wifi que, aliás, funcionava muito bem. Cada uma daquelas pessoas mergulhava na tela do seu smartphone, como se não houvesse mais nada ao redor. O meu havia descarregado, por isso observei o arredor. Uma adolescente sentada ao meu lado usava farda escolar e um fone de ouvido conectado ao telefone. Curiosamente, notei que ela assistia a uma cena em preto e branco, repetidamente. Seu comportamento me surpreendia, pois voltava o vídeo e sorria. Aquela imagem me era familiar. De onde estava, foquei discretamente na tela dela e, pela descrição na plataforma, reconheci: era um trecho do documentário *Nanook, o esquimó: a construção do iglu*¹.

De volta para casa, aquilo me pôs a pensar: um fragmento do filme que inaugura a narrativa do documentário, feito cem anos atrás, sendo visto naquela telinha, em sala clara, por uma jovem, talvez, menor de idade, enquanto esperava sua consulta. O cinema já não era mais o mesmo.

Este trabalho, então, traz uma reflexão acerca do cinema na contemporaneidade. Mais precisamente, uma abordagem a respeito do documentário cinematográfico, suas etapas de processamento e circulação, bem como os processos vivenciados pelos usuários desse ambiente informativo em tempo de informatização. Um paradigma de efeitos culturais que decorrem das transformações tecnológicas dos meios em respectivos contextos.

Práticas como a de ver um filme raro pelo celular, onde convier, tornaram-se gestos comuns entre as pessoas, sobretudo numa sociedade fundamentada num sistema audiovisual extremamente presente no cotidiano. O que vi no consultório, uma pessoa vendo um vídeo pelo telefone, poderia simplesmente ter passado despercebido pelo fato de ser algo natural. Porém, lembro de uma frase de Marshall McLuhan que desloca essa percepção, quando diz que “as novas comunicações não são pontes entre o homem e a

¹ O título da cena está em inglês na internet: Nanook of the North, Robert Flaherty – igloo Building Scene. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3F0G3IZA6OI>. Acessado em: 5 jan. 2022.

natureza: são a natureza” (CARPENTER; MCLUHAN, 1966, p. 247). Ele chama nossa atenção para o reconhecimento da estrutura de relações humanas nos contextos sociais específicos, revelando um tipo de ecossistema no qual a sociedade se organiza pela forma como a informação se movimenta. Nele, existem fenômenos comunicacionais naturalizados, fazendo com que achem que a vida seja assim mesmo, considerando que ver um trecho de um filme na espera de uma consulta seja algo normal.

Anos antes, a experiência de gravar o cotidiano de uma comunidade esquimó, localizada em *Port Huron*, nas proximidades da baía de Hudson, no Canadá, e exibir essas informações audiovisuais pelo mundo inteiro através de um filme, até os dias de hoje, levanta questões sobre a natureza do cinema. Entendemos que, a partir de então, ele seja uma forma de partilha de conhecimento naturalizada na vida de diversos grupos sociais. Dirigido por Robert Flaherty, a obra foi lançada em 1922, nos EUA. A jornada para registrar um modo de vida um tanto reservado, de características tão peculiares, provavelmente foi uma ação de muito esforço impulsionada pela vontade de levar aquela experiência presencial para o mais longe possível através de um filme. De fato, ir até um povoado existente num lugar inóspito e inacessível deveria mesmo reservar alguns méritos pela reconhecida epopeia cinematográfica. Imagine que tudo isso poderia ser uma ação desconhecida, como tantas são, pela falta de uma forma de registro. Não foi esse o caso. Através do cinema, aquela experiência ganhou notoriedade mundial, em forma de narrativa, graças à tecnologia existente na época e ao uso que dela foi feito, da maneira como os participantes agiram naquele ritual fílmico.

Em tela, é perceptivo que o esquimó tenha encenado parte do seu cotidiano, num acordo feito com o cineasta, para construírem a narrativa que se almejava. A ação voltada para a câmera revela um dado importante sobre aqueles usuários: o de haver uma compreensão de como o ambiente informativo do cinema funcionava naquele contexto, sobretudo na construção de um conjunto de imagens que, dali, iria ser projetada em salas de cinema e espaços institucionais como um espetáculo a ser contemplado por outras pessoas.

A obra se tornou um clássico do cinema mundial. Dotada de valores sociais e históricos imensuráveis, *Nanook of the North* é considerado como um filme inaugural da tradição narrativa do documentário cinematográfico. Um item de colecionador para os arquivos institucionais e domésticos. Um registro das memórias de uma experiência cinematográfica singular, dados os valores antropológicos e históricos do trabalho. Um

filme que influenciou gerações de cineastas ávidos por fazer outros filmes sobre realidades ainda desconhecidas.

Um século depois, Nanook e Flaherty sequer sonhavam que, atualmente, nós chegaríamos à condição de, rapidamente, tirar um mini projetor do bolso para acessar pela internet aquele mesmo conjunto de imagens, estando em qualquer lugar e a qualquer momento possível, conforme as necessidades de cada usuário do cinema. Aliás, ver apenas um fragmento extraído do filme quantas vezes quiser, numa sensação de proximidade e conectividade social com aquele instante histórico vivido no Canadá, informado através do audiovisual, como se fosse uma viagem em teletransporte.

A tese deste trabalho é que as mudanças tecnológicas do cinema geraram um estalão social, isto é, um paradigma forjado pelas novas formas de sociabilidade que se estabeleceram entre as pessoas. A digitalização levou as sociedades a outras vivências pelos modos de realização e veiculação dos filmes. No caso, o campo do documentário se transformou pela aceleração do movimento da informação fílmica. É o reconhecimento de uma natureza comunicacional em que o audiovisual está mais veloz e ainda mais presente na vida das pessoas, levando-as a formatos de relacionamento interpessoal pelos fluxos dessas informações. Considerando esse sistema da era digital, a questão que nos mobiliza é: quais os efeitos decorrentes do desenvolvimento tecnológico do cinema documentário? Busquei, com isso, montar um inventário de efeitos sociais/culturais, tidos, aqui, como o principal objeto dessa investigação.

O objetivo geral, portanto, é verificar os efeitos oriundos das mudanças tecnológicas no processamento e na circulação do cinema documentário, as quais alteram o modo como a informação fílmica se move e remodela o fluxo das memórias nos grupos sociais, o que gera transformações nas relações humanas. Para tanto, os objetivos específicos tratam de: 1) fazer uma revisão bibliográfica de parte da obra de Marshall McLuhan para entender sobre qual o fenômeno de informação sua teoria está fundamentada; 2) aplicar as noções conceituais Mcluhanianas ao cinema documentário contemporâneo; 3) analisar as mudanças tecnológicas do meio cinematográfico com a incorporação do sistema digital; e 4) averiguar os efeitos culturais decorrentes do modo como a informação fílmica se movimenta na contemporaneidade.

Há, portanto, um tipo de comportamento social dentro do ambiente do documentário cinematográfico, aparentemente oculto, porém atravessado pelas mudanças tecnológicas, como houve no consultório. Trata-se de reajustes nas formas de associação

humanas realizados pela digitalização desse meio, isto é, práticas culturais remodeladas pelas transformações do modo como o movimento das informações fílmicas se dá na era digital, das etapas de tradução às etapas de condução do conhecimento.

Nas dinâmicas dos usuários das câmeras, a caçada por imagens singulares está sempre em andamento. Por tantas vezes, coloca-se a filmadora para gravar algo. A intenção é a de fazer os melhores registros possíveis para, no dia seguinte, retomar o mesmo desejo de outra forma, com outros equipamentos. Os usuários das telas, por sua vez, são convidados a vivenciar aquela experiência audiovisuais de filmagem. A cada trabalho, criam-se maneiras diferentes de gravar talvez a mesma coisa, como uma nova forma de viajar para o mesmo lugar. Processos desenvolvidos a partir dos desenvolvimentos tecnológicos, inventados para movimentar aquelas informações daquele jeito.

O uso do cinema como documentário é uma especificidade. Um tipo de narrativa capaz de oferecer às pessoas uma forma de conhecimento do mundo afora pela tela, sem que precise sair de onde estão. Sem embargo, a informatização do cinema amplificou as proporções dos passeios cinematográficos vividos pelas pessoas, pelas formas de processamento e circulação dos filmes.

Observar o movimento da informação fílmica, ou seja, como um trecho de um filme antigo chega até o Smartphone de uma jovem à espera de uma consulta médica, despertou-me para uma compreensão do cinema como um fenômeno midiático de articulação de relacionamentos interpessoais. Ao mesmo tempo que rompe, suavemente, com a centralidade do documentário em torno da impressão de realidade circunscrita. O filme, também, é um tipo de narrativa repleta de ritos de memórias de um passado imperfeito, que disputam recordações e segredos de acordo com as conveniências do presente dos usuários, nas circunstâncias em que indivíduos e tecnologias desdobram dinâmicas sociais que produzem conhecimento, ao mesmo tempo que são produzidos nessa forma de informação.

A saber, o campo da Ciência da Informação (CI) é habitado por uma pluralidade de abordagens teóricas que buscam explicar os mais diversos fenômenos de informação, tendo em vista a complexidade do próprio objeto. Como descreve Harold Borko (1968, p. 4), num texto tido como clássico e inaugural do campo científico em questão, ao propor uma explicação sobre as características da jovem ciência que, na década de 1960, ganhava mais visibilidade acadêmica com a criação do *American Society for information science*:

“Em essência, a Ciência da Informação investiga as propriedades e o comportamento, o uso e transmissão da informação, e o processamento da informação, visando uma armazenagem e uma recuperação ideal”. Desde então, a área desenvolveu ramificações de estudos pela multiplicidade dos fenômenos que viriam a fazer parte do campo científico da CI.

A citação instigou, ainda mais, a realização de uma releitura de parte da obra de Marshall McLuhan sob a ótica interpretativa da Ciência da Informação. A princípio, sublinho que seu livro *Understand Media*, lançado em 1964 – considerado como a obra mais importante do autor (KERCKHOVE, 2020a; PEREIRA, 2011; OLIVEIRA FILHO, 2009; LEVINSON, 1999) – antecede o texto de Harold Borko e traz em si uma teoria da informação. Ao longo desse estudo, percebi haver um certo distanciamento do pensamento McLuhaniano dentro das reflexões sobre os fenômenos de informação. Mesmo que sua tese seja anterior à institucionalização da CI.

As reflexões que culminam para o desenvolvimento do campo científico da informação iniciaram após a Segunda Guerra Mundial, eclodindo nos anos 1960², período este em que McLuhan lançou suas principais obras, as quais trazem conceitos e dados a respeito de um fenômeno informacional curioso e, para ele, central: o movimento da informação. Uma reflexão acerca da materialidade como modeladora das culturas dos povos. Destaco, aqui, que o autor parece ser invisibilizado no campo da CI. Isso se observa ao investigar o panorama epistemológico da área³.

Coadunando com as impressões de J. S. Faro (2004), algumas das interpretações da obra de McLuhan nasceram de leituras feitas num contexto em que a proposta do autor causava repulsão intelectual de várias ordens, desde os seus objetos de estudo às suas metáforas teóricas. Outro fato é a maneira como o autor era pautado pelas mídias, movido pelos seus aforismos famosos. Aquela fama proporcionava um estranhamento do campo científico, a ponto de ser rotulado com certa frequência pelos pares. Enfim, sua obra foi “prejudicada por essa percepção maniqueísta e extremada que boa parte dos estudiosos guarda em relação a ele” (FARO, 2004, p. 58). O que, de certa forma, torna legítima a

² Aqui nos referimos a livros apresentados como introdutórios, como os de Freire (2015) e Araújo (2018), os quais esboçam uma trajetória da Ciência da Informação com a finalidade de contar uma história do campo. Neles, não há qualquer citação ao trabalho de McLuhan.

³ A exemplo dos textos de Rafael Capurro (2003, 2007) e de Maria Nélida Gonzáles de Gómez (2001), feitos como propostas de compreensão do campo científico em questão. No tocante, não apresentam menção ao autor aqui posto em evidência.

ideia de fazermos atualizações de sua obra, numa época de tamanhas mudanças paradigmáticas dadas pela digitalização e que são explicadas, numa dimensão, pelas suas ferramentas teóricas.

Natural do Canadá, Herbert Marshall McLuhan (1911-1980) se formou em literatura inglesa, em 1934, e seguiu para a Inglaterra, onde fez suas capacitações em nível de pós-graduação na Universidade de Cambridge. Posteriormente, dedicou-se aos estudos dos meios de comunicação. Este percurso foi pontuado na sua vida acadêmica a partir da publicação de *The Mechanical Bride*, em 1951. Logo, após uma trajetória entre algumas universidades norte americanas, tornou-se professor efetivo da Universidade de Toronto, onde fundou o *Centro de Cultura e Tecnologia*, na década de 1960, através do qual publicou seus principais textos. A perspectiva McLuhaniana permeia áreas de estudo científico como a comunicação, a educação, a arte, a filosofia e as ciências sociais, entre outras. A respectiva corrente de pensamento, estabelecida juntamente com Harold Innis e Eric Havelock, por ora é referida como a Escola de Toronto. McLuhan também foi um intelectual midiático: participou de inúmeros programas de rádio e televisão, deu uma entrevista memorável à *Playboy Magazina*, em 1969, e até atuou, mesmo que numa única cena interpretando a si mesmo, no filme *Noivo Neurótico, Noiva Nervosa*, de Woody Allen, lançado em 1977.

Adoto, aqui, a perspectiva McLuhaniana para abordar o fenômeno que me motiva – o movimento da informação –, começando por uma compreensão sobre o meio como um propulsor de efeitos culturais nos grupos sociais pelo modo como movimenta a informação entre as pessoas. Como no caso do consultório, daquela vivência social e individualista. A aceleração do trânsito das informações oferece novos modos de vida, alterando a maneira como as relações humanas se assenta em virtude da troca de conhecimento. Ao eleger a materialidade como centro dessa observação, McLuhan mostra que há efeitos naturalizados, fruto do sistema de códigos que emana de cada máquina e que impulsiona a criação de um ambiente informativo próprio para os participantes se organizarem social e fisicamente.

Através da combinação de tecnologias como as câmeras filmadoras e as telas de exibição na era digital, o documentário incorporou variados modos de mover as informações fílmicas, da emissão à recepção das mensagens, reconfigurando noções como tempo e espaço, privado e público, realidade e ficção, amadorismo e profissionalismo, a partir de processos que desdobraram numa série de valores e condutas

próprios do universo audiovisual, particularmente por intervir na forma como as associações humanas se dão em torno desse modo de informar. Cada uma das materialidades, da película aos códigos binários, da sala de cinema ao streaming, desencadeia ajustes culturais pelas formas de produção e consumo de filmes. As dinâmicas de uso feitas do audiovisual, nos diferentes grupos sociais, deram aos participantes novas maneiras de repasse e aquisição de experiências fílmicas.

Em etapas, McLuhan explica que todo meio traduz e conduz informações. Trata-se de reconhecer os aspectos de codificação, armazenamento, aceleração e ampliação de cada sistema tecnológico de informação. Tais estágios são inerentes a qualquer meio. Elas interferem diretamente nos grupos sociais. São as partes de um todo contido no movimento da informação, por isso não se anulam, nem podem ser entendidas separadamente. Materializar uma informação já é, também, movimentá-la.

O autor ainda nos apresenta noções teóricas para pensarmos sobre as memórias dos meios, constitutivas pelas tensões existentes entre as tecnologias e os usuários da informação no contexto de funcionamento dos meios. Há um passado substancialmente inscrito no presente das materialidades, nos usos que delas são feitos, vigorando como uma forma de orientação e seguridade dos novos sistemas de comunicação para os participantes. O avanço e os melhoramentos dos meios se dão olhando através de um espelho retrovisor, pelo qual os usuários observam experiências passadas, bem como fazem presunções sobre o que está por vir.

Desde a era da eletricidade, as memórias dos meios vieram ganhando cada vez mais velocidade, ao ponto de constituírem um acervo crescente de usos e informações, o que, em parte, refaz o relacionamento de um povo com seu passado. Enfim, edificou-se um fluxo informacional tamanho, sobretudo com a digitalização dos meios, onde usuários vivem dinâmicas sociais atravessadas pelas formas de existências e movimentação das memórias no presente.

A proposta metodológica de Marshall McLuhan consiste na observação os meios na relação entre *causa* e *efeito*, ou seja, entre *figura* e *fundo*. Ao conceder aos meios o papel de fonte basilar de efeitos sociais, ele propõe observarmos as mudanças culturais causadas pela forma como a informação se movimenta entre as pessoas. Trata-se de um método analítico descritivo e comparativo cujo objetivo é desnaturalizar as práticas naturalizadas, reconhecendo-as como efeitos oriundos dos meios em determinados contextos sociais. É preciso descrevê-las para percebê-las enquanto efeito. No caso, o

cinema digital é a *figura* da qual deriva uma série de efeitos contidos no *fundo*: os canais, as plataformas, os arquivos, os protocolos, as salas, os festivais, os papéis desempenhados, os costumes. Enfim, busca-se elucidar sobre as mudanças nas associações humanas, ao compará-las com formas de sociabilidade anteriores, organizadas por meios passados, para haver uma tomada de consciência a respeito das transformações culturais ocasionadas pelas novas tecnologias. Uma proposta de observação simultânea sobre a materialidade, os usuários, o ambiente informativo e o contexto das coisas, como fiz no consultório ao descrever aquele efeito.

Neste trabalho, observei como determinadas *figuras* ou ferramentas tecnológicas do meio cinematográfico digitalizado e os usos como documentário, modificaram as relações humanas a partir do modo como a informação fílmica se movimenta, constituindo *fundos* repletos de efeitos naturalizados num ecossistema contemporâneo.

Ao aplicar as respectivas chaves teóricas ao cinema na era digital, cheguei a um entendimento dos impactos sociais ocorridos no referido ambiente informativo pelo reconhecimento de efeitos causados pela aceleração do movimento da informação fílmica, os quais compõe o fundo da figura em questão.

O cinema, desde sempre, consiste num sistema tecnológico de produção e consumo dotado de uma técnica veloz de tradução e condução das informações mundanas, principalmente quando comparado ao livro, o que gerou um ambiente específico de controles e associações humanas. Com a digitalização dos meios, o setor audiovisual desenvolveu um tráfego de informação cada vez mais ágil, remodelando modos de fazer e ver filmes. Nessa perspectiva, o documentário passa por uma série de ajustes pelas revoluções tecnológicas do meio, aumentando seu fluxo de existência.

Nesse contexto, os usuários do cinema materializam, organizam, armazenam e acessam conhecimentos com muito mais frequência e mais velocidade do que já foi um dia. O desenvolvimento tecnológico na era digital inseriu equipamentos de produção e consumo de filmes de fácil manuseio e menores custos para um público bem maior. Câmeras portáteis, telas de bolso, computadores pessoais, imagens desmaterializadas, plataformas de exibição e protocolos de compartilhamento de arquivo ofereceram um novo ritmo de movimento da informação fílmica, aumentando a feitura e a disseminação do documentário. Esta premissa deu margem para a percepção de um panorama de efeitos sociais, cujos fenômenos consistem em como as pessoas agem em torno da informação

fílmica na contemporaneidade, a exemplo da adolescente na sala de espera da clínica médica.

Busquei, portanto, desnaturalizar as formas de relacionamento decorrentes do desenvolvimento tecnológico no processamento e circulação do documentário, considerando o estalão social causado pela aceleração do movimento da informação fílmica. Para tanto, o presente estudo foi subdividido em cinco seções, a contar com esta introdução.

No primeiro capítulo, apresento mais detalhadamente a perspectiva teórica McLuhaniana sob a visão científica em que me encontro, atrelado à CI. Abordei a noção de meio, muito cara ao pensamento do autor da famosa frase “O meio é a mensagem”. Fiz ponderações sobre as concepções de materialidade, usuário e ambiente postas como partes do conceito de meio, além de importantes para o campo da CI. Esta discussão me encaminhou para o entendimento de que o foco da teoria está na forma de informar, ou melhor, no movimento da informação, como sugere McLuhan (2005), principalmente quando tomado a partir do campo da CI. Os meios funcionam como transporte de experiências entre as pessoas, modificando, com isso, as associações humanas a cada tecnologia em uso.

Fiz, ainda, reflexões a respeito do papel da memória em suas teorias. Ao reconhecer que qualquer tecnologia de comunicação no presente é permeada pelos meios anteriores, mobilizei esse precedente aqui para o entendimento do que chamo de “as memórias dos meios”. Trata-se de um ciclo de negociações entre as velhas tecnologias e os novos usuários, cuja finalidade é lidar com recordações e segredos numa articulação entre as limitações próprias de cada meio e as conveniências dos participantes nas circunstâncias em que se encontram. Cada meio é como um celeiro de informações do passado, abastecido de experiências dos usos que dele foram feitos. Junto a isso, os usuários parecem caminhar para frente olhando por um retrovisor, de onde se orientam para os usos das novas tecnologias e dos novos meios. A revolução tecnológica digital destinou as sociedades a vivenciarem paradigmas comunicacionais mais velozes, com outras formas de recordação, onde os usuários sabem mais sobre o passado dos demais usuários, numa espécie de memória total, como sugere o autor.

Adiante, no segundo capítulo, refleti sobre a compreensão do cinema enquanto meio e, conseqüentemente, do documentário como um modo de uso feito do meio cinematográfico. Nele, o conhecimento sobre as coisas do mundo é traduzido e conduzido

em formato audiovisual, próprio das tecnologias de feitura e exibição dos filmes, ofertando para os usuários uma outra maneira de se relacionar com o mundo. Na era do cinema digital, essas informações transitam por diversos suportes tecnológicos, os quais forjaram um ambiente informativo maior e mais frenético para os filmes desse tipo. Mirando os efeitos do documentário na era digital, discorri, no estilo de ensaio textual, sobre aspectos condizentes à digitalização das câmeras filmadoras e das telas de exibição, assim como o status da imagem desmaterializada e posta online, própria de uma cultura fundamentada no imediatismo, no automatismo e na portabilidade do cinema. As características dos meios, portanto, revelam que a aprimoração acelerou o movimento da informação fílmica, implicando em reajustes sociais vistos em dinâmicas de processamento e circulação dos filmes.

O terceiro capítulo consiste nas análises de dados deste trabalho. São cinco textos de caráter predominantemente ensaísticos, aos moldes no estilo usado pelo próprio McLuhan em seus textos. Elegi cinco tecnologias pelo fato de usá-las em meu cotidiano e pelas quais desnaturalizei certos efeitos ocasionados pela intervenção dessas ferramentas no campo do documentarismo. Elas são: o uso da Handycam no cinema documentário brasileiro e as vias da intimidade nos filmes; o protocolo BitTorrent como instrumento de compartilhamento entre desconhecidos; a cultura da Netflix, tendo em vista as transformações na indústria do cinema e o ressurgimento mundial do documentário; a plataforma Youtube e a nova geração de documentaristas de filmes caseiros; e o cinema de bolso, uma observação sobre o Smartphone e os novos papéis desempenhados pelos participantes desse ambiente. São análises McLuhanianas cujo objetivo foi evidenciar os efeitos ocasionados pelos usos dessas tecnologias no ambiente do cinema, pontuando o lugar do documentário nesses processos cinematográficos.

Por fim, nas considerações finais, fiz um arremate sobre os achados deste trabalho, considerando tanto as contribuições teóricas para o campo da CI quanto o panorama do filme documentário na contemporaneidade visto através do inventário de efeitos.

Pensar sobre o movimento da informação fílmica na contemporaneidade é propor um entendimento social a partir da perspectiva dada pelo desenvolvimento tecnológico na era digital. Trouxe, com isso, um modo de observar a sociedade a partir de um fenômeno informacional cinematográfico. Numa trajetória assíncrona que perpassa da película que funda o meio ao smartphone de cada um. Há, portanto, um emaranhado de transformações subscrito na revolução da forma de informar. Não se trata de um apanhado

histórico detalhado, mas sim de um inventário de efeitos dispersos no campo do documentário.

Bem que a ficção inventada para a abertura desta introdução poderia se passar pelo relato de um fato real. É empática e reconhecível no dia a dia de qualquer leitor ou leitora que chegue até aqui. Faz parte do nosso cotidiano. Foi, para mim, um caminho didático encontrado para dizer a você que um fenômeno informacional pode estar ao nosso lado, onde menos se espera. E dele podemos construir uma maneira de observar uma sociedade alicerçada em sistemas de informações cada vez mais velozes, onde as pessoas veem mais filmes e, inesperadamente, encontram com Nanook e Flaherty sentados na cadeira ao lado, numa sala qualquer de uma tarde comum.

2 O MEIO, O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO E AS MEMÓRIAS DOS MEIOS

2.1 A PERSPECTIVA TEÓRICA DE MARSHALL MCLUHAN

A proposta teórica de Marshall McLuhan foca em sua concepção de meio, a qual aponta para a dinâmica social entre tecnologias e indivíduos dentro de uma ecologia articulada pelas formas de interação entre as pessoas. Desta feita, ressaltam-se os efeitos sociais e culturais causados por cada nova maneira de movimentar as informações. No tocante à sua perspectiva, nossa interpretação é que o fenômeno central da sua proposta é o movimento da informação, aqui tratado como um conceito que pressupõe o modo como cada meio configura um ecossistema, pois codifica, armazenar, acelera e amplia as informações de formas diferentes nos grupos sociais. Disso decorrem transformações nas relações humanas, sobretudo na esfera do contato físico entre as pessoas. Esta dinâmica tecnológica implica, também, num processo fecundo de memórias dos meios, tal qual uma engrenagem social que aciona informações do passado para agir no presente.

2.1.1 McLuhan e a noção de meio

Abordar a informação é, antes de tudo, deparar-se com um objeto complexo, plural e fluido, o qual, efetivamente, percorre toda a história da humanidade, circulando nos grupos sociais de variadas formas, em suas específicas circunstâncias. Por isso, o campo da Ciência da Informação mancomunada com um leque de possibilidades para abarcar os possíveis fenômenos de caráter informacional em seus devidos contextos.

Nesses termos, nossa abordagem aqui é ancorada fundamentalmente na perspectiva teórica traçada pelo autor canadense Herbert Marshall McLuhan (1911-1980), famoso entre os acadêmicos, comunicadores e artistas pelos seus aforismos, entre eles a sua célebre máxima: o meio é a mensagem. Entendemos que o jargão não se trata apenas de uma frase de efeito. Entre interpretações diversas, ela indica o viés tomado em suas principais pesquisas, nas quais elegeu o *meio* como ponto crucial da questão, por intervir sobre a cultura dos povos. Suas análises apontam para os efeitos sociais causados nas interações humanas a partir das mudanças na forma de mover a informação entre os usuários. Dito isso de início, sabemos que ele não prioriza a *mensagem* e seus efeitos de significação em seus estudos. Mesmo assim, é preciso deixar claro o fato de que ele não

suprimiu a mensagem em sua teoria, apenas lhe deu uma proporção menor diante de suas indagações.

Ao serem inseridas numa sociedade, as tecnologias de informação provocam uma ruptura na maneira como as pessoas se relacionam entre si. Com isso, coloca-se em crise a cultura, pois simultaneamente conduz a transformações nos padrões sociais, isto é, reconfigura uma série de valores, gestos e hábitos provenientes do novo meio que ali se instaura. Atentos a esse direcionamento, partilhamos da ideia de reconhecer as consequências oriundas dos meios que transportam as informações, “[...] porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 23).

Numa sinopse das análises apresentadas em seu livro *Understanding Media*, publicado originalmente em 1964, entendemos que o autor realiza um inventário dos efeitos sociais causados pelo funcionamento das principais tecnologias de informação do século XX, desde as fases do transporte mecânico até a velocidade na era da eletricidade. O impacto dos meios, portanto, são entendidos a partir das consequências sociais vistas em determinados grupos, em seus modos de interação pelo novo meio.

Ao traduzir e conduzir o fluxo das informações de modo peculiar, o meio promove uma modificação nas concepções de tempo e espaço existentes simbolicamente no modo como as sociedades se organizam. Com isso, os indivíduos são afetados, tanto por uma transformação nas relações de sociabilidade, quanto no funcionamento cognitivo e psicológico, pela estrutura da informação organizada em cada forma de transmissão. Essas mutações sobre a cultura é que é, nessa vertente, a mensagem dos meios.

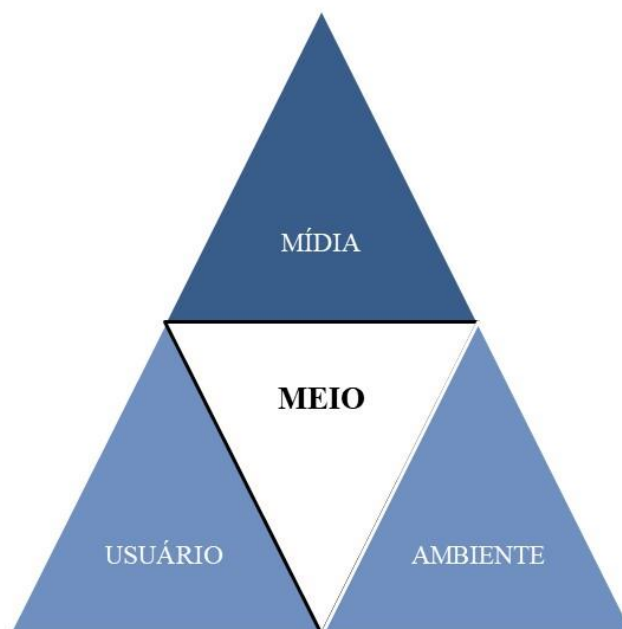
Frente ao exposto, entendemos, inicialmente, que a noção de informação articulada na obra de Marshall McLuhan está essencialmente voltada para a *forma*, mesmo sem perder o *conteúdo* de vista. Isso torna a noção de *meio* indispensável para nortear a perspectiva sobre a qual abordaremos os fenômenos da informação nesse trabalho.

Por ser intrincado, o conceito de meio é explicado a partir de uma série de desdobramentos ao longo da obra do autor. Para dissecá-lo, partiremos da seguinte afirmação proferida por ele: “[...] os *efeitos* da *tecnologia* não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os *sentidos* e nas *estruturas* da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência [...]” (MCLUHAN,

2005, p. 34, grifo nosso). Primeiramente, a sentença guia-nos para a compreensão de que há efeitos derivados da materialidade da informação, decorrentes de como ela é usada pelos indivíduos, mirando no que, ao mesmo tempo, isso faz com eles. Isso reforça que a forma como a informação circula é a causa principal das mudanças sociais. Destacamos, então, as palavras “tecnologia”, “sentidos” e “estruturas”, além de “efeitos”, para propor nosso caminho de pensamento. As tecnologias correspondem às mídias que materializam o conhecimento e movem as informações. Cada mídia se articula de determinada maneira com os cinco sentidos do corpo humano quando transmite a informação. E, assim, criam estruturas sociais nas quais os usuários estão inseridos para a troca de informações.

Esta interpretação organiza o raciocínio inicial sobre a noção McLuhaniana de meio ao propor um ponto de partida calcado em três chaves teóricas dadas pelo autor, podendo, assim, ser entendido a partir da mídia, do usuário e do ambiente informativo. Noções que aqui se separam para o entendimento, mas que são complementares dentro da teoria proposta.

Figura 1: Elementos constitutivos da noção de meio



Fonte: autoria própria

Organizados harmonicamente, trata-se de três elementos basilares que estão contidos no conceito principal do autor e que, por isso, um não anula o outro. Eles se complementam como na edificação de uma forma geométrica, simetricamente composta pelo equilíbrio das partes. Separamos, apenas, para tornar a noção de meio deveras compreensiva, por tê-la como fulcro dessa reflexão inicial.

2.1.2 A materialidade do meio

A mídia é o suporte físico através do qual a informação se materializa e trafega pelo mundo. Mas não só isso. Cada suporte midiático utilizado na sociedade oferece uma maneira de levar a informação até os usuários, intervindo no jeito como eles interagem entre si. Sejam informações sonoras ou imagéticas, cada uma das materialidades possui características próprias no modo como se fornece e se absorve as informações, organizando modos de interação humana.

O termo “mídia” remete facilmente ao conjunto clássico de meios de comunicação de massa – o que é também cabível aqui –, mas, a perspectiva McLuhaniana vai além. O autor considera como tecnologia de informação um montante muito mais amplo, analisando mídias como a roda, o vestuário, a habitação, o jogo e o dinheiro, por exemplo. A noção, em síntese, está para todo e qualquer tipo de recurso de veiculação de informação nas sociedades.

Na obra *A galáxia de Gutenberg*, lançado em 1962 pela editora da Universidade de Toronto, no Canadá, McLuhan escreve sobre os efeitos culturais da tipografia, invenção feita por Johannes Gutenberg em meados do século XV, e a disseminação do livro impresso na sociedade. O autor analisa esta nova fase da cultura alfabética, apontando para os impactos oriundos da chegada dessa mídia dotada de características diferentes da palavra falada e que acelera o movimento da escrita. Isso marca uma transição nas práticas de troca de informação outrora orientadas predominantemente pela oralidade, modificando as associações humanas na maneira de trocar informações. Destacam-se mudanças de padrões na temporalidade e espacialidade pelo novo modo de movimentação das informações, sobretudo pelas características de codificação, armazenamento e transmissão do conhecimento que vigora através do livro impresso. Trata-se do surgimento de um novo universo comunicacional, isto é, uma galáxia forjada

na forma de informar, acarretada de um estilo de sociabilidade na qual os usuários se individualizam pela possibilidade de trocar informações sem que haja o encontro presencial. Isso desdobra na reconfiguração de elementos culturais concretos e abstratos, sensíveis e sensoriais, a partir da modelagem feita nas interações sociais.

A palavra impressa amplificou a voz humana, não apenas pelas distâncias assim percorridas, como também pelas temporalidades atravessadas por meio do livro, mudando substancialmente a mobilidade das informações. Em sua materialidade, a palavra escrita traduziu o som e direcionou as experiências e os conhecimentos para o sentido da visão. “Depois de Gutenberg, a intensidade nova que adquire a vista exige que a luz se projete sobre a superfície de todas as coisas [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 155). Nessa afirmação, a luz deve ser entendida como o princípio da informação visual, fisicamente necessária para o funcionamento dos olhos. Diferentemente de uma sociedade não letrada, cuja falta de luminosidade não aniquila os modos de comunicação dados prioritariamente pela oralidade.

A mídia impressa implicou na reorganização da percepção sensorial humana e na criação de um novo ecossistema de códigos visuais, fragmentado e individualista. Estes são efeitos culturais pela inserção de outro modo de partilha das informações. E tudo isso passa a ser um dos motores para a reconfiguração cultural causada pela prensa tipográfica, visto em outras práticas, como a do mercado de livros.

Qualquer materialidade, assim, carrega a força de atuar física e psicologicamente no jeito do indivíduo se comportar socialmente, basicamente pela inserção de um novo modo de mover a informação.

Cotejando com o trabalho de Vinícius Andrade Pereira (2011) sobre a obra de Marshall McLuhan, em seu livro *Estendendo McLuhan*, partilhamos de algumas das reflexões realizadas pelo autor. Para ele, manter os holofotes voltados para o meio implica diretamente em clarear alguns objetos em torno, como a linguagem humana que, através das inovações midiáticas, passa por constantes modificações. “Linguagem e tecnologia vão se aproximar desde que se pense tecnologia não como um objeto concreto e alheio ao humano, mas como um dispositivo pelo qual se ordena a própria comunicação e memória [...]” (PEREIRA, 2011, p. 89). Assim, a materialidade em uso não é algo fechado em si, mas sim algo que atravessa a intercomunicação ao ponto de carregar o poder de atualizar as estruturas gramaticais ou os códigos de interação social em cada contexto. Cada materialidade implanta, portanto, num sistema que transforma o conhecimento ou a

experiência em informação, de acordo com as características do meio, principalmente ao atuarem sobre as formas de tradução e condução das informações entre os participantes.

Das mídias mecânicas e elétricas às digitais, o modo de mover informação varia substancialmente. Ao serem assimiladas por um grupo social, elas funcionam num complexo estrutural nas sociedades, estabelecendo modos de ligações entre usuários e instituições por fomentar transformações nas rotinas das mais diversas práticas de relacionamento humano, possibilitando dinâmicas sociais diferentes pela organização que faz das linguagens de um povo.

Reconhecer mudanças nas rotinas pessoais pela inserção de uma nova mídia é o que os autores Joseph Straubhaar e Robert LaRose (2004) fazem em seu livro *Comunicação, mídia e tecnologia*, mesmo tachando, sem explicar, o trabalho de McLuhan de determinismo tecnológico⁴. Para eles, o estalão causado por mídias basilares da interação social, como o telefone e o computador pessoal, por exemplo, pode ser facilmente reconhecido em alguns setores da sociedade e, por isso, os referidos meios são propulsores de mudanças culturais.

Com o advento dessas tecnologias, tanto mensagem de negócios quanto noticiários puderam ser enviados a distâncias muito maiores com muito mais rapidez, alterando a maneira pela qual tanto os meios de massa quanto os negócios em geral se estruturavam e operavam (STRAUBHAAR; LAROSE, 2004, p. 41).

Nesses casos apontados pelos autores, imaginamos os efeitos lógicos e explícitos de reconfiguração das atividades citadas, causados a partir da chegada das respectivas mídias e suas características de aceleração pela forma de mover as informações. Entretanto, nem todos os efeitos provenientes das novas tecnologias de informação são tão aparentes assim.

A etiqueta de determinista como algo pejorativo vem da discordância do pressuposto de que as mudanças estão vinculadas apenas às tecnologias, estes como sendo um precedente absoluto, os quais parecem sonegar a força advinda de outros fatores para as transformações nas relações humanas. Antes de tudo, parece difícil negar que os meios não determinam mudanças. Todavia, vendo as tecnologias interligadas a outros sistemas,

⁴ Uma das mais recorrentes críticas feita ao trabalho de Marshall McLuhan e outros pensadores e pesquisadores afinados com esse tipo de abordagem.

como a linguagem e a cultura, a noção de meio não deve ser compreendida como um elemento solitário, mas sim dentro de uma complexidade, engrenado com outros fatores sociais de transformação. Com a noção de usuário refletida posteriormente, a perspectiva McLuhaniana merece reconsiderações pela ideia de dinâmica e circunstância social incorporadas, distanciando-o, assim, de uma ideia puramente determinista. A abordagem, assim, retira o absolutismo das tecnologias na medida em que não são vistas separadamente de outros fatores e setores.

Considera-se que algumas das alcunhas dadas como críticas ao trabalho de McLuhan, na verdade, serviram para atravancar a assimilação e o reconhecimento de suas ideias, como explica Alberto Salarelli (2011). Além do pejorativo de “determinista” ser inadequado por notar a relevância de algumas de suas ideias para o entendimento de questões econômicas atuais, critica a nomenclatura de “otimista”, dada em relação ao seu olhar sobre os meios: “assim, rotulá-lo como ‘otimista’ pode ser prático, porém, com efeito, revela-se uma forma superficial e redutiva de entender o aporte integral de seu pensamento” (SALARELLI, 2011, p. 13). Outros rótulos, como “profeta” ou “visionário”, também consideramos como limitadores, embora se expliquem ao longo de sua obra.

Num trabalho exaustivo de críticas à proposta teórica de Marshall McLuhan, Jonathan Miller (1973) no livro *As ideias de McLuhan* apresenta apontamentos que, para ele, são fragilidades. Os questionamentos vão de aspectos científicos até marcas de estilo autoral, num conjunto de problemas acadêmicos, para ele, os quais, na sua maioria, não se aproximam aos nossos interesses de interpretação do pensamento McLuhaniano. Contudo, Miller reconhece que suas provocações acadêmicas despertaram, na década de 1960, questões importantes até então adormecidas. Ao seu modo, “[...] McLuhan forçou-nos a prestar atenção aos vários meios através dos quais ganhamos conhecimento do mundo” (1973, p. 117), elucidando aspectos sobre um ponto de vista que nos oferece uma possibilidade de enxergar o fenômeno informacional pelo viés da materialidade.

Hoje, sua forma de escrita parece fazer total sentido, tendo em vista as práticas e os meios de comunicação em vigor na era digital. Seus aforismos e paradoxos em frases curtas parecem ideais para se moverem nas redes sociais digitais, pois “[...] seu estilo ajusta-se melhor (hoje) às predisposições mentais de seus leitores do que em seu próprio tempo [...]” (KECKHOVE, 2020, p. 09).

Algumas materialidades deram amparo para a reconfiguração de hábitos, como os de colecionar itens com informação nos espaços familiares, expostos em estantes postas nos cômodos particulares lotados de produtos artísticos e midiáticos entre os arquivos pessoais. Os lares possuem verdadeiros baús de informação capazes de modelarem a rotina familiar e a própria arquitetura doméstica, estabelecendo formas de associações e controles entre os próprios moradores. Efeitos de uma dinâmica que corre em paralelo ao ritmo da evolução tecnológica no mercado das mídias feitas para serem consumidas em casa.

A materialidade ou a forma da mídia é o aspecto central na compreensão da noção McLuhaniana de meio, pois ela desencadeia ajustes de ordem física numa sociedade, simplesmente pelo modo como gerencia a informação para os usuários.

Nessa perspectiva julgamos o suporte físico da informação como fundamental para o conceito de meio, visto como um tipo de engenho que movimenta as informações estando atrelado a outras engrenagens, capaz de impulsionar as sociedades a reinventarem incalculáveis práticas no cotidiano, as quais recriam as necessidades de se inventarem outras tecnologias.

2.1.3 O usuário do meio

Os cinco sentidos humanos são como janelas do corpo, pelas quais os indivíduos estabelecem formas de relacionamento com o mundo e com as coisas. São janelas abertas para as experiências mundanas. Elas estão atreladas ao nosso sistema sensorial, atuando como sensores de informações do exterior para o interior do corpo humano. Pelas janelas, ligam-se o conhecimento externo ao sistema nervoso interno, traduzidos em suas diversas formas, encadeando os códigos para a decodificação racional.

Há uma metáfora popular que diz que “o olho é a janela da alma”. Tomamos de empréstimo essa metáfora, então, apenas para explicar, didaticamente, uma ideia sobre os cinco sentidos do corpo humano na perspectiva McLuhaniana. Eles são como janelas.

As sociedades modernas são organizadas prioritariamente através da visão e da audição, pela estrutura das tecnologias de informação consagradas no século XX, não excluindo as práticas de interação com os demais sentidos, como a decodificação olfativa, tátil e palatável. Ao considerar os meios como artefatos diretamente ligados aos cinco

sentidos humanos, agindo como prolongadores dessas janelas, Marshall McLuhan indica nuances dos efeitos das materialidades sobre os indivíduos. Em seu livro *O meio é a mensagem*, concebido juntamente com Quentin Fiori, publicado originalmente em 1967, ele afirma que “[...] a extensão de qualquer um dos sentidos altera a maneira como pensamos e agimos – a maneira como percebemos o mundo [...]” (2018, p. 41). Ao se fundir com as janelas do corpo humano, os meios modificam as formas de percepção dos indivíduos, alterando, assim, comportamentos sociais, sensações, vícios e prazeres, reconfigurando os papéis sociais pelo desempenho dentro do grupo em que participa com as novas próteses.

A adoção de um meio para o uso nas relações cotidianas, por parte do usuário, esbarra numa sensação de auto-amputação⁵ de um sentido, conforme o autor. Como se o participante de um modo de interação pusesse uma prótese voluntariamente no lugar de um dos sentidos para agir por informações de maiores distâncias em velocidades mais altas, tendo a total sensação de satisfação pela substituição. A amputação voluntária dos sentidos altera não apenas todo o sistema nervoso ao anunciar uma nova relação entre as janelas do corpo na absorção de experiências, como também molda o entendimento sobre os espaços privados e públicos dos usuários das tecnologias.

O famoso aforismo de McLuhan “os meios de comunicação como extensões do homem” é uma metáfora que explica sobre o indivíduo que faz uso de uma tecnologia e, com ela, age em sociedade, interagindo de novas maneiras para informar. Percebemos que, para isso, os termos “usuário” e “participante” são usados frequentemente ao longo de sua obra. O primeiro parece se referir à pessoa munida de um instrumento, enquanto o segundo à pessoa que, mesmo sem uma ferramenta, participa do ambiente criado pelo meio. Por isso, consideramos que, em McLuhan, são sinônimos da mesma noção. Ele se ateve, portanto, às dinâmicas sociais dos participantes desses universos informativos, ocorridas dentro dos variados grupos de pessoas, vistas através dos efeitos que decorrem das novas formas de associação humana mediada e se naturalizaram nas sociedades a partir dos usos feitos dos meios de comunicação.

Wilson Oliveira Filho (2017) chama atenção para este fato quando assevera que “a análise da ideia de extensão em McLuhan perpassa *uma nova forma de se entender o sujeito* como algo que pode ser ampliado com o aparato técnico [...]” (OLIVEIRA

⁵ Expressão utilizada pelo próprio Marshall McLuhan como um equivalente da ideia de tecnologia enquanto extensão dos sentidos.

FILHO, 2009, p. 81, grifo nosso). Reiteramos que esse sujeito⁶ do qual o autor se refere quando aponta para a imbricação entre homem e técnica nas sociedades é, para nós, o usuário McLuhaniano: o indivíduo que interage pela tecnologia e, com isso, constrói uma galáxia cultural. Tal qual o “homem tipográfico” da galáxia de Gutenberg descrito pelo autor canadense, quando se refere aos usuários ou participantes do livro impresso.

Ao pensar no uso de cada uma das tecnologias de informação, diretamente ligadas aos sentidos, o autor classifica os meios como *quentes* e *frios* em função do modo como atua sobre o corpo. Em miúdos, o primeiro age sobre um dos sentidos com um grande fluxo de informação, em “[...] alta definição”. Já num meio frio é “fornecido uma magra quantidade de informação [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 38), o que força um maior envolvimento do receptor. As noções buscam explicar a forma do meio em seu grau de aceleração e recepção de informações, incidindo sobre quaisquer dos sentidos humanos, o que gera consequências de ordem física e psicológica nos usuários através da saturação de dados interligados a esse prolongamento maquinário das janelas do corpo. Vale ressaltar que o ouvido, por exemplo, é um sentido com a característica biológica de estar sempre aberto à intervenção da informação sonora, facilitando a demanda de funcionamento de um meio quente.

Relacionados ao sistema nervoso, como dito, o aquecimento produz um estado de hipnose pela quantidade de dado sobre o usuário receptor. Do contrário, o esfriamento do fluxo de informação gera uma forma de alucinação. De qualquer maneira, causa um efeito entorpecente sobre os participantes, modelando aspectos racionais e emocionais, pelas particularidades no funcionamento de cada meio.

Em torno dos fetiches sociais de consumo, alimentados constantemente pelo mercado, Derrick de Kerckhove (2009), autor considerado como um herdeiro intelectual das ideias de Marshall McLuhan com sua obra *A pele da cultura*, atualiza algumas das discussões do autor. Sobre a metáfora das extensões dos sentidos humanos, ele discorre que “[...] à medida que cada tecnologia estende uma das nossas faculdades e transcende as nossas limitações físicas, desejamos adquirir as melhores extensões do nosso corpo [...]” (KERCKHOVE, 2009, p. 21), por uma série de valores voltados à competitividade social, existentes dentro das formas simbólicas de distinção e poder contidas nos grupos.

⁶ O termo “sujeito”, enquanto conceito, é muito caro à obra de Michel Foucault, por exemplo, assim como “Agente” está para o trabalho teórico de Pierre Bourdieu. A comparação é importante como recurso didático, para o nosso entendimento do termo “usuário” na teoria de McLuhan. Por vez, ele utiliza a expressão “participante” como um sinônimo.

Inclusive, conceituando esse comportamento imbricado no consumismo, ele denomina este efeito como *tecnofetichismo*, um conceito que retoma os traços da complexidade do meio enquanto um artefato que estende as janelas do corpo do usuário.

A percepção dos efeitos dos meios utilizados como um prolongamento dos sentidos é, um tanto, despercebido no uso corriqueiro da troca de informação, aparentando se naturalizar dentro do ato diário de interação social. Em certa medida, a sociedade fica displicente com as práticas informativas, mas “[...] somente grande falta de atenção é que nos poderia agora ocultar o papel dos novos meios de informação na alteração de posição e de relações de nossos sentidos [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 89).

A ideia de prótese tecnológica, assim, está, também, ligada à forma de cada meio. Ao estender qualquer dos sentidos humanos, as tecnologias de informação cultivam novas características psíquicas nos usuários, desdobrando em outros modos de sociabilidade entre eles. Na dinâmica social, não se trata da tecnologia determinando a vida do indivíduo. O processo é recíproco entre eles: um impulsiona o outro devido às demandas das dinâmicas sociais. Os usos acarretam no desenvolvimento tecnológico, assim como a tecnologia insita usos dentro das sociedades.

Quando o autor diz que “sem a TV, Nixon teria sucesso” (MCLUHAN, 2005, 370), na verdade, ele se refere ao desempenho de Kennedy enquanto usuário do meio televisivo que, naquele contexto e comparado ao concorrente, o ajudou a chegar à presidência dos EUA. Assim como Paul Levinson (2019) analisa a natureza das dinâmicas sociais desenvolvidas por Trump no Twitter na eleição de 2016.

Uma nova tecnologia causa um estalão social pelos usos que dela são feitos. Trata-se não apenas da mudança na prioridade dos sentidos dos usuários, como também na possibilidade de outras dinâmicas de uso pelo modo como movimenta a informação. Um grupo social ancorado à lógica de comunicação ordenada por um meio anterior sofre uma transformação nas formas de percepção e organização com um novo meio. “Enquanto um espaço visual é um *continuum* organizado e conectado de maneira uniforme, o mundo da audição é um mundo de relações simultâneas” (MCLUHAN; FIORE, 2018, p. 111, grifo do autor). E assim, sucessivamente, as sociedades vão se ajustando pelas maneiras de mover informações entre as pessoas.

Os usuários, portanto, agem entre si dentro do ecossistema próprio que um meio formula. Munido de uma tecnologia, uma série de fatores culturais pode ser alterada pelo

modo como se produz e consome informação, bem como pelos usos feitos de uma tecnologia. Surge, assim, um novo mundo a cada novo meio, a cada prótese dos sentidos, onde os usuários agem através das formas de informar para sobreviverem.

2.1.4 O ambiente do meio

O ambiente é um tipo de estrutura simbólica e material criada por cada tecnologia de informação que passa a fazer parte da vida de um povo. Em funcionamento, o meio monta uma espécie de ecossistema – lugar onde seres e mundo estão inter-relacionados para sobreviver –, convencionando seus códigos particulares e seus padrões de interação, definindo condutas e comportamentos em função da maneira como as informações se difundem ali. Mídias ou extensões dos sentidos do corpo humano, elas compõem universos maquinários, forjados pelas máquinas de informar.

Um novo ambiente maquinário é capaz de colocar em crise a cultura de um povo ao alterar o modo como as informações circulam. A predominância no uso de certos sentidos do corpo humano mexe com as práticas de sociabilidade já existentes num grupo social, rompendo com um universo cultural organizado a partir da existência de meios anteriores. Qualquer meio tende a construir um ambiente humano discreto e inteiramente novo. Numa entrevista publicada no livro *McLuhan por McLuhan*, organizado por Stephanie McLuhan e David Staines (2005), o autor detalha didaticamente sua concepção: “[...] o ambiente como mero *conjunto de regras básicas*, como uma espécie de força circundante global, obtém muito pouco reconhecimento como forma, salvo por parte do artista [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 100, grifo nosso). O não reconhecimento, aqui, refere-se à naturalização da cultura de um povo, a invisibilidade das práticas de sociabilidade enquanto fenômeno social.

Ao homologar um conjunto de regras básicas, um novo meio providencia uma desordem das formas anteriores de veiculação de informações. Distorcem padrões, excluem participantes, subutilizam formas de informar, reconfiguram sistemas de codificação, desequilibram as relações sociais de poder. Contudo, não acabam com o

meio anterior. Há uma ruptura, um termo de continuidade, apaziguamento e convivência dos ambientes, como uma fusão, um degradê.

Para McLuhan, os artistas são como radares dos efeitos dos ambientes, pois, ao lidar com a forma em seu cotidiano, ou melhor, com o impacto da forma sobre as pessoas, eles atuam com algo que os capacitam para, potencialmente, detectarem o que há na invisibilidade no novo sistema de mobilidade de informações. “O contra-ambiente criado pelo artista serve para elevar os meios ambientais ocultos ao nível da percepção consciente [...]” (MCLUHAN; WATSON, 1973, p. 97-98).

Em outras palavras, o ambiente é como um *habitat* natural que, ao seu modo, é assimilado rapidamente pelos seres para nele habitar, a ponto de, às vezes, não haver muitas repulsas e não se importar com seus efeitos. Quando não, há um incomodo imediato com as transformações dadas pelas novas tecnologias, resultando em atos de resistência e nostalgia. Nesses termos, “[...] nenhum entendimento da mudança social e cultural é possível sem saber de que forma as mídias operam como ambientes [...]” (MCLUHAN, 2018, p. 26). Portanto, é uma estrutura social transparente e envolvente, ativa em todas as dimensões e setores, onde habitam os usuários e suas ações de conexões humanas feitas a partir das novas normas e condutas num jogo de interações pela forma da mobilidade informacional.

Nessa perspectiva, a sociedade existe num eterno estado de transformações promovidas pela evolução do movimento da informação, decorrente dos meios em vigor num grupo social. “De fato, telefone, rádio, televisão, computadores e outros *media* combinam-se para criar ambientes que, juntos, estabelecem um domínio de processamento de informação [...]” (KERCKHOVE, 2009, p. 23). As tecnologias, assim, erguem universos midiáticos de elementos tangíveis e intangíveis concomitante ao envolvimento interpessoal, interligados às máquinas pelos usos que delas são feitos, estabelecendo, inclusive, uma nova ordem ou um novo fluxo informacional.

Sendo assim, a relação conceitual entre materialidade, usuário e ambiente informativo em torno da noção de meio deve ser pensada numa dinâmica de funcionamento, sempre em andamento. O autor explica que, pensando no participante, “[...] os meios de informação, ao alterar o ambiente, evocam em nós suas relações singulares na percepção sensorial [...]” (MCLUHAN, 2018, p. 148), destacando o impacto e os efeitos do meio dentro dos corpos e dos papéis sociais. Noutro direcionamento, os

ajustes na forma de percepção dos usuários, na percepção sensorial, a partir das novas próteses e das mídias, levam a alterar os ambientes.

No livro *Guerra e paz na aldeia global*, publicado originalmente em 1968, Marshall McLuhan cunha frequentemente as expressões *ambiente de informação* ou *ambiente informativo*⁷, fazendo referência a um tipo de espaço de interação criado por cada uma das tecnologias inseridas numa sociedade pelo modo de movimentar a informação. Ao fazer análises sobre os efeitos sociais vistos a partir do uso da eletricidade, ele aponta para a organização de um novo mundo: o do imediatismo, preestabelecido pela forma como a informação é posta em circulação e, assim, reconfigura as relações humanas. “Em termos meramente terrestres, a programação do ambiente significa, antes de tudo, uma espécie de painel para termostatos globais que padronizem toda a vida sensorial de maneira a torná-la confortável e feliz [...]” (MCLUHAN; FIORE, 1971, p. 90). Trata-se da aceitação social de padrões físicos e psicológicos na troca de informação na dimensão do planeta. De um fluxo antes mecânica, as tecnologias elétricas ofereceram um novo ambiente informativo ligado aos velhos padrões do modelo tribal, mais inclusivo, de aproximações, acionados por aparelhos como o rádio, o telégrafo e a televisão, com uma velocidade outra, configurando uma série de papéis a serem desempenhados por usuários, desembocando em novas hierarquias nas relações humanas. Os efeitos são naturalizados, tidos como normais nos grupos sociais.

Alguns dos ambientes de informação são restritivos pela própria natureza técnica, bem como por fatores políticos e econômicos, organizando, assim, um jogo de poder, como o caso do alfabeto fonético para os grupos de analfabetos. Pelas limitações, alguns grupos de usuários migram facilmente para os outros ambientes informativos que os incluem. Pelas características da materialidade, bem como os requisitos para ser um participante, essas estruturas dos meios são híbridas, decorrentes do encontro de vários dos ambientes informativos que funcionam nos grupos sociais.

Universo, galáxia, ecossistema, *habitat* ou mundo são apenas sinônimos para visualizarmos a noção de ambiente informativo do meio, no qual são atualizados, naturalizados e modelados frequentemente, ajustando os códigos e as condutas sociais de um povo. As dinâmicas sociais fincadas por cada uma das tecnologias de informação

⁷ Em outros trabalhos, o autor chama, também, de ambiente de serviços.

abrem espaço para, dentro das relações interpessoais, terem reconfigurados dos jogos de força, das disputas de narrativas e de papéis, das negociações simbólicas, das formas da memorização e das formas de controle. O ambiente informativo, assim, é um espaço tensionado pelos usuários em seus agenciamentos.

As noções de mídia, usuário e ambiente, por fim, são constitutivas da noção McLuhaniana de meio, pois estão condiciona diretamente à forma como se constitui e como circula a informação.

2.1.5 Os efeitos dos meios

A partir das três concepções aqui elencadas como parte do conceito de meio – mídia, usuário e ambiente –, e a interconexão com sistemas basilares da sociabilidade – a linguagem, a cultura e a sociedade –, projetamos a figura 02, a seguir, com a finalidade de melhor visualizarmos como a concepção desse elemento central da perspectiva McLuhaniana se relaciona com as outras esferas sociais. O meio existe concatenado às instituições sociais, sobre as quais as tecnologias têm a capacidade de interferir nas rotinas, nos modos de funcionamento, nos valores, nas condutas, devido ao movimento da informação.

Esta dinâmica dos meios deve ser compreendida através do reconhecimento dos seus efeitos, desde que sejam entendidos em seus contextos⁸ de atuação, pois, para o autor, esses efeitos nunca são isolados. A questão McLuhaniana sobre os meios se ancora no pressuposto de que eles são “[...] a fonte básica de efeitos [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 353), diferentemente de outras propostas teóricas, sobretudo na época de suas reflexões, como na proposta por Shannon e Weaver, cuja abordagem física das tecnologias se encaminha para aspectos de distorção dos dados, como o ruído e a fraude⁹.

No geral, o autor adota um método de investigação dos meios contido por dois elementos: a *figura* e o *fundo*, isto é, uma tecnologia (figura) deve ser observada e estudada junto às consequências que ela ocasiona nos usuários dentro do próprio ambiente informativo (fundo), para, assim, num contexto, revelar certos aspectos ocultos. Os

⁸ Esta é uma observação feita por Derrick de Kerckhove (2009) ao discutir o clássico aforismo sobre o meio e atentar para o fato de o contexto não estar implícito. Embora, McLuhan frequentemente exemplifique e analise as tecnologias e os efeitos em seus devidos contextos.

⁹ Crítica direta feita pelo autor nos capítulos *Jogos: a extensão do homem* e *O telefone: metais sonoros ou símbolo tilintante?* do livro *Understanding media* (2005). Em sua obra, outras críticas diretas e indiretas são apresentadas por não elegerem os efeitos dos meios como objeto.

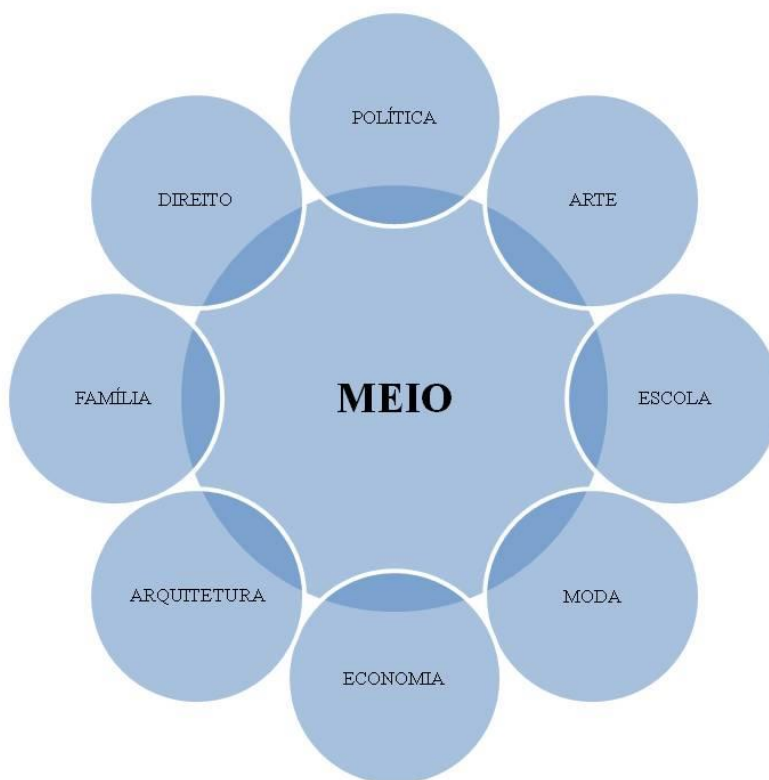
efeitos sociais são os elementos de busca do método do autor, as novas formas de uso e seus impactos na vida social. Atenta-se, portanto, para a dinâmica social gerada por um novo meio, pois um meio anterior é obrigado a se adaptar às novas configurações sociais que o cercam, sendo submetido a outros usos.

Através dos seus efeitos, pode-se observar que o meio está conectado aos demais setores da vida social, gerando proposituras capazes de alterar os ritmos do cotidiano de cada um deles, pelo modo como funcionam. Nesse sentido, compactuamos que “[...] o meio muda nosso comportamento coletivo, a maneira como nos organizamos através de instituições e a maneira como transmitimos nossa herança cultural [...]” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p.63). Dele, decorrem processos interrelacionais atrelados à aquisição e manutenção de poderes entre os usuários da informação, sobretudo ao levar em consideração que uma nova tecnologia tem a capacidade de gerar condições para que outros usuários detenham a posse de determinado conhecimento, ocupando papéis pela forma de processamento e circulação de informações.

Nesse sentido, Harold Innis (2011, p. 101) acreditava que cada extensão tecnológica de comunicação era capaz de desestabilizar certos poderes numa sociedade, criando certos distúrbios culturais: “os distúrbios culturais ocorrem em períodos nos quais a força ocupa um lugar importante, e são seguidos de períodos de calma, nos quais a lei estabelece a ordem”, numa espécie de reconfiguração dos lugares de poder entre os usuários.

A figura 2 é uma ilustração de como os meios atravessam outras instituições sociais a partir das mudanças que proporcionam no cotidiano dos seus usuários e que, dentro de um processo dinâmico gerado pela nova maneira como se movem as informações, modificam as práticas de interação e as rotinas dos mais diversos grupos sociais.

Figura 2: Alguns dos setores reestruturados pelos meios



Fonte: autoria própria

As mudanças no modo como a informação circula na sociedade são reconhecidas em maneiras de trabalhar, de consumir, de conversar, de flertar, de contemplar a arte, de produzir, de difundir, de projetar líderes, de controlar, de educar, de lazer, de se vestir, de morar, de viajar, de vigiar, de julgar, de punir. Os efeitos estão no reparo ou na reinvenção das coisas abstratas e concretas: sala de estar, escritório, letreiro de cidade, espaço de arquivamento, redes de segurança, cartão de crédito, rotina de trabalho, espaços de sociabilidade, lugares fotografáveis. Ao fazerem uso dos meios, as sociedades remodelam suas práticas cotidianas em função de uma nova ordem informacional, regida pelas novas formas de processamento e transmissão do conhecimento. Em uma máxima McLuhaniana, aos moldes dos ambientes informativos da era da eletricidade, o autor sintetiza essa dinâmica: “[...] os homens criam as ferramentas, as ferramentas recriam os homens”, num processo inacabado de socialização [...] ¹⁰.

¹⁰ Frase de McLuhan, citada no documentário *Nós que aqui estamos por vós esperamos*, dirigido por Marcelo Masagão, lançado em 1999, referenciado no capítulo seguinte.

Deparamos, assim, com uma série de elementos distintos criados e atualizados a partir da incorporação de um sistema de regras que existe atrelado a cada tecnologia de informação. Sintetizando a noção em questão, mas não findando, a abordagem sobre o meio direciona para um caminho exploratório cuja mensagem assume um papel coadjuvante, tratada pelas mutações formalistas.

Um meio, então, fornece a ordem, a gramática que orienta os *recortes* informacionais possíveis para os usuários que venham dele fazer uso. É só no encontro com esse usuário, com esse sistema, no encontro das virtualidades do sistema e do próprio meio, que mensagens irão se formar [...]. (PEREIRA, 2011, p. 141, grifo do autor).

Pontuamos que, nessa perspectiva, a concepção de usuário é interpelada pela estrutura informativa, pois ambos estão imbricados no sistema social de informação dos meios. O usuário representa, portanto, as instituições ao assumirem novos papéis de acordo com as reconfigurações informacional. Quando envolvidos como participantes dos ambientes informativos, eles fazem uso desse recorte num complexo e dinâmico jogo de forças, onde “[...] o *papel* de desempenhar tende a voltar para o primeiro plano [...] em *lugar do poder* delegado [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 307, grifo do autor). Impulsionados a agir como personagens de acordo com as urgências do novo sistema. Em outras palavras, com a invenção de cada uma das tecnologias, os usuários são levados a desempenharem diversos novos papéis no ambiente informativo enquanto transmissores ou receptores de informação, pois são submetidos a novas colisões e coalizões sociais para disputarem os poderes.

A perspectiva teórica McLuhaniana demonstra, assim, uma abordagem direcionada aos efeitos de sociabilidade amparados pelo meio, consequentes da forma como os meios veiculam as informações. Ele orienta para uma leitura sob o ponto de vista da materialidade, de como ela causa efeitos nos grupos sociais. A saber, padrões e comportamentos naturalizados entre as pessoas, mas que, de fato, devem ser observados como fenômenos entre os participantes e todo o corpo social.

Após as definições sobre o meio na perspectiva em questão, buscaremos explicar, em seguida, o fenômeno informacional tratado por Marshall McLuhan em sua obra. Desde já, percebemos que seu conceito basilar pressupõe uma centralidade na forma como a principal causadora dos vários efeitos possíveis de serem observados numa

sociedade. Assim, nossa peregrinação agora é entender qual o fenômeno informacional caro ao autor.

2.2 O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO

Identificamos, no trabalho de Marshall McLuhan, o fenômeno do movimento da informação como eixo de suas ideias. Nessa perspectiva, mobilizamos sua proposta teórica para o campo da Ciência da Informação. A noção central deve ser apreendida tanto como um fenômeno social inscrito nas práticas de associação humana, quanto como um conceito teórico dotado de características voltadas para a percepção da forma como a informação se movimenta e as mudanças culturais ocasionadas pela aceleração desse processo, devido às inovações tecnológicas.

2.2.1 As características dos meios

A perspectiva McLuhaniana logo foi adotada pelos estudos de comunicação social¹¹ no Brasil, exatamente pelos apontamentos singulares em torno da noção de meio, os quais envolvem os clássicos meios de comunicação de massa. Entretanto, o tratado do autor vai além deles. Nossa percepção inicial é a de que Marshall McLuhan carrega em sua obra uma reflexão acerca da informação, dada não apenas pelo uso frequente do termo “informação” ao longo de sua obra, como também pelas considerações em torno da materialidade como principal aspecto. Isso nos provoca a destacar o fenômeno informacional que o interessa, refutando a pertinência do seu trabalho para as investigações do campo da Ciência da Informação.

Destarte, para mapear o conceito de informação no pensamento de McLuhan, de fato, é fundamental levar em consideração a centralidade dada ao conceito de meio como princípio de sua teoria. Podemos até projetar um viés de entendimento do controle social através da mensagem, só que, para o autor, “[...] a verdadeira revolução, contudo, somente se efetiva nessa fase posterior e prolongada de ‘ajustamento’ de toda a vida social e pessoal ao novo modelo de percepção estabelecido pela nova tecnologia [...]”

¹¹ Livros com panoramas sobre o campo epistemológico da comunicação social frequentemente apresentam o autor como uma das perspectivas teóricas da área, como: *Introdução à teoria da comunicação* (1998), de Francisco Rudiger; *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências* (2001), organização: Antonio Hohlfeldt, Luiz C. Martino e Vera Veiga França.

(MCLUHAN, 1977, p. 46). Esse olhar para as interações humanas, decorrentes do modo como os meios funcionam, são fenômenos ocasionados pela mudança na maneira como a informação se movimenta na sociedade.

No capítulo *Estradas e rodas de papel* do livro *Understanding media*, o autor chama atenção sobre o direcionamento do seu trabalho a partir de uma aproximação feita entre a noção de comunicação em relação à de informação. O discernimento sobre comunicação trazida em sua obra equivale à ideia de transporte, isto é, transportar algo de um ponto a outro, o que dá a definição de veículo. Ele diz:

Talvez não haja modo mais adequado a natureza da era da eletricidade do que estudar, inicialmente, o surgimento da ideia de *transporte* como *comunicação*, e depois da transição da ideia de transporte para a ideia de informação, por meio da eletricidade. [...] Nesse livro estudamos todas as formas de transporte de bens e de informação [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 108, grifo nosso).

Aqui, a noção de informação está umbilicalmente ligada ao meio que a transporta. Até porque o processo de materialização de qualquer tecnologia faz com que a informação já esteja se movendo nas sociedades. A mobilidade é, portanto, constitutiva da sua existência. Vale salientar que um dos principais aspectos que muda com o avanço tecnológico a cada novo meio é a agilidade ou a velocidade com que a informação se move. Fator este que intervém nas formas de sociedade através dos meios. Dessa lógica, o fenômeno informacional McLuhaniano que nos salta aos olhos é a *forma de transporte*, ou melhor, o movimento da informação.

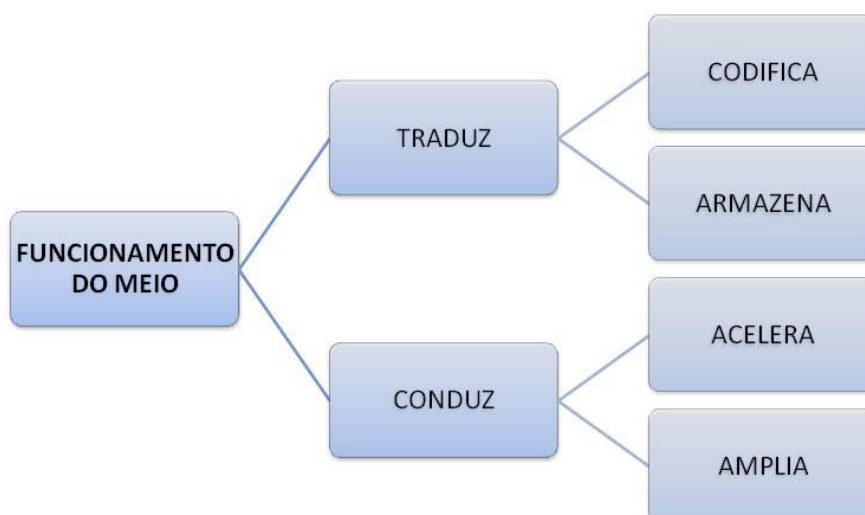
As reflexões nos permitem, então, associar a noção de meio ainda à ideia de veículo, o qual transporta ou estende a informação entre os usuários pelas vias maquinárias da vida social. Ao veicular de forma específica, cada tecnologia mexe com os modos de interação humana e seus corolários num determinado grupo social, resultando numa reconfiguração cultural, física e psicológica dos indivíduos.

McLuhan, ainda, deixa uma pista para o estudo desse fenômeno. “Toda forma de transporte não apenas *conduz*, mas *traduz* e *transforma* o transmissor, o receptor e a mensagem [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 108, grifo nosso). Na afirmação, percebemos indícios para o desenvolvimento de uma reflexão mais consistente sobre o movimento da informação, entendendo-o como um conceito teórico. A sentença demonstra que as

características do funcionamento dos meios podem ser substancialmente divididas em processamento e circulação, ou seja, tradução e condução da informação, levando a uma subdivisão em que, o primeiro está ligado ao código e ao armazenamento, enquanto o segundo à aceleração e à ampliação das informações. Os elementos estão separados, aqui, apenas para o entendimento, pois funcionam juntos, de acordo com cada tecnologia.

Para tanto, elaboramos a figura 3 acerca do percurso da informação nos meios, com a finalidade de esclarecer e dissecar todas as etapas pelas quais a informação atravessa enquanto forma.

Figura 3: Características de funcionamento dos meios no movimento da informação



Fonte: autoria própria

Ao materializar o conhecimento e torná-lo informação, o meio coloca-a em movimento. Partindo desse pressuposto, a informação é um elemento em tráfego, pois qualquer que seja o suporte físico, ela estará em mobilidade nas sociedades. O movimento da informação é, portanto, um dos pontos cruciais para as reflexões sobre as tecnologias nessa perspectiva, bem como para o nosso trabalho, sobretudo por ser o aspecto que causa

os efeitos culturais e sociais nos povos ao desencadear outras formas de associação humana.

2.2.2 A tradução da informação: codificação e armazenamento

Os meios são tradutores de experiências por codificarem e armazenarem o conhecimento em informações para disponibilizá-las num ambiente específico. Nas palavras de Marshall McLuhan, “a tradução é, pois, um desvendamento de formas de conhecimento [...]” (2005, p. 76). A experiência, ao se transformar em informação por via de uma tecnologia, revela-se para os usuários como um modo de percepção particular daquele sistema de códigos, sobretudo por prolongar quaisquer das janelas sensoriais para o contato com conhecimentos.

Nesse sentido, entendem-se as tecnologias como recuperadores de informação¹² ao traduzirem o conhecimento num formato próprio, característico de cada meio. Assim, a informação é dada como indissociável da materialidade pelo modo como ela se constrói, se organiza e circula.

Ao codificar algo no formato exclusivo de uma tecnologia, o ato de traduzir pressupõe um gesto de imperfeição. O autor explica, em *A galáxia de Gutenberg*, que

[...] a invenção do alfabeto, à semelhança da invenção da roda, foi a primeira tradução ou redução de um complexo e orgânico intercâmbio de espaços em um único espaço. O alfabeto fonético reduziu o uso simultâneo de todos os sentidos, que é a expressão oral, a um simples código visual [...]. (MCLUHAN, 1977, p. 76).

Trata-se de submeter o conhecimento a se fazer existir numa determinada forma, direcionada para alguns dos sentidos, num ambiente informacional específico capaz de modelar as formas de interação humana. Em detrimento à sua existência, é preciso haver consciência sobre as reduções e as omissões próprias dos atos de traduzir, considerando as limitações oriundas da forma de cada meio quando comparada à expressão oral.

¹² Expressão utilizada pelo autor, através da qual identificamos um entendimento sobre o campo da informação por parte de Marshall McLuhan.

A tradução é o momento da criatividade do usuário no processamento da informação, visto que ele precisa fazer escolhas frequentemente para construir um produto simbólico ambientado em outro sistema de códigos para interagir. Esse é o ponto onde os participantes inventam estratégias variadas dentro de um sistema para se alcançar um lugar com mais força na tradução das experiências.

A metáfora é uma figura de linguagem tida como uma maneira de traduzir determinadas experiências e sensações para as palavras do alfabeto fonético, principalmente as aparentemente intransponíveis, como, por exemplo: o sabor de uma fruta. A escrita procura fazer a tradução mais eficaz de uma experiência do paladar para ser absorvida pela visão. Portanto, como uma equiparação, McLuhan reforça que “[...] todos os meios são metáforas ativas em seu poder de traduzir a experiência em novas formas [...]” (2005, p. 76). E, por essa razão, a tradução induz à procura das práticas poéticas já formuladas no passado como um auxílio para a criação, assim como recorre ao repertório dos próprios meios anteriores como subsídio para as novas combinações de códigos oferecidos pelo sistema das respectivas tecnologias de informação na atualidade. Em síntese, “[...] a principal vantagem da tradução está no esforço criativo que ela promove [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 110).

O armazenamento de um meio está relacionado à forma, aos efeitos e às dinâmicas de interação que ele proporcionou a uma sociedade. Ao traduzir, ele afixa o conhecimento em suportes que funcionam como uma extensão memorial das experiências vividas. Cada tecnologia de informação estrutura um modo de lidar com as recordações no presente, desde os mais efêmeros aos mais persistentes, juntando, selecionando e organizando as memórias pelas possíveis necessidades do passado ser prolongado.

McLuhan demarca essa característica dos meios por considerar que o armazenamento das tecnologias é inerente à prática de tradução. “E esta capacidade de armazenar – como na própria linguagem, de resto – é também um meio de transformar a experiência [...]” (2005, p. 79). Guardando informações, os meios estruturam os conhecimentos através dos aspectos próprios de seu funcionamento, prolongando os usuários através do tempo pela forma tecnologicamente constituída em seu sistema de codificação e condução, tomados pela lógica do ambiente em que vigoravam.

As tecnologias de informação armazenam consigo, nesse processo, não apenas as formas das mensagens, mas, também, os modelos de interação social que oferecem para o convívio dos participantes, suas dinâmicas sociais. Deles se constroem aspectos de

sociabilidades contextuais, com sensações e sensibilidades, temporalidades e espacialidades de menor aceleração no evolucionismo dos meios, marcados pelo modo como as pessoas se relacionavam através dele ou de outros meios.

Armazenar supõe, portanto, um tipo de reservatório de informações do passado de um meio, os quais servem para orientar a forma como os usuários dos novos meios agem no presente, como um empréstimo de algumas memórias dos meios anteriores para garantir segurança nas percepções ligadas às novas formas de informar.

As etapas de codificação e armazenamento das informações são feitas de escolhas dos usuários, dos seus usos no presente. Aos moldes da tecnologia, é um momento de modelagem e arquivamento dos registros, o qual pressupõe recortes para que se permita perdurar, nas regras básicas do respectivo ambiente de informação. Portanto, “[...] como tradutora e celeiro de experiências, a linguagem é também redutora e deformadora dessa mesma experiência [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 162), tendo em vista os ajustes físico e psicológico que cada tecnologia impõe aos grupos sociais, na forma de traduzir informações.

Um meio, com suas peculiaridades formalistas, tem como princípio da tradução dos conhecimentos do mundo a premissa do próprio ambiente que cria, ou seja, tem a finalidade de colocá-los em movimento dentro das formas que se configuram pelo meio. “A tecnologia de Gutenberg estendeu esse princípio à escrita, à linguagem, bem como à codificação e à transmissão de toda e qualquer espécie de conhecimento, ou saber [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 216), movimentando informações para uma sociedade organizada pela visão.

A etapa da tradução é o primeiro ponto onde os usuários lutam pelo controle das características dos meios, agindo no processamento da informação em função de uma hierarquia no ambiente informativo. Eles montam e registram informações a partir de táticas para o fortalecimento dos seus papéis dentro desses ecossistemas, de acordo com as conveniências de cada uma das situações vividas nesses jogos sociais de força.

Ao fazerem usos dos meios, os participantes atuam sobre o movimento da informação da sociedade, desde o início do processamento, pois, ao tempo que traduzem, também conduzem as informações, como afirma o próprio autor: “[...] armazenar já é transmitir [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 182). Ou melhor, conduzir.

2.2.3 A condução da informação: aceleração e amplitude

Cada um dos veículos em funcionamento na sociedade reajusta as noções de tempo e espaço de um grupo social, pontualmente pela maneira como movimenta as informações. As mudanças basicamente decorrem da forma da informação, a partir da agilidade com que circulam.

No conjunto de sua obra, Marshall McLuhan observa uma evolução da humanidade atrelada às inovações das tecnologias de informação, destacando as transformações nas inter-relações sociais a partir da maneira como, a cada fase, a informação se movimenta. Para tanto, classificou-as como: a era da oralidade, a era da tipografia e a era elétrica.

Na fase oralidade, as pessoas se organizam socialmente em função da fala presencial, numa temporalidade que depende exclusivamente das formas de mobilidade dos usuários sobre as distâncias dos espaços. Os conglomerados eram montados para a audição coletiva dos líderes em suas aldeias, as pessoas se encontram nos lugares onde as interações sociais andam ao mesmo tempo do deslocamento físico, obrigando os usuários a se locomoverem pelas informações. O toque dos tambores ou os sinais de fumaça são tidos como maneiras de acelerar e ampliar o movimento da informação para o desenvolvimento de ações tribais à distância mais ágeis, estas convencionadas de respectivas formas dentro das culturas dos povos. As lendas carregadas de tradições e atrativos retóricos e as imagens em pedras são um dos poucos artefatos que armazenam as memórias na fase da comunicação oral. A leitura de pergaminhos em voz alta, a execução de músicas apenas pelos intérpretes, os diálogos pedagógicos para a educação são marcas de uma sociedade oral. Um ambiente informacional conduzido pela oralidade conta com a intensidade no uso dos cinco sentidos humanos pela forma de se comunicar, tendo a predominância da audição, o que acarreta num universo sonoro de sensações e gestos singular. O modo como uma sociedade opera estando alicerçada na palavra falada como principal meio de transporte da informação implica em coletividades presenciais, num ambiente peculiar de valores relativos às noções de tempo e espaço, estas fundamentadas em função da forma de acesso à informação.

A fala é uma das primeiras grandes tecnologias de informação da sociedade. Em seguida, potencializou-se o uso do alfabeto pela escrita, tendo, visivelmente, mudanças quanto ao movimento da informação. Para o autor, “[...] a palavra escrita desafia, em

sequência, o que é imediato e implícito na palavra falada [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 97), por impor uma nova lógica nas formas de interação dos usuários, devido às características de condução da informação.

Na era da escrita, principalmente a partir da prensa tipográfica, a sociedade é levada ao privilégio da visão pela forma de mover as informações, reconfigurando a percepção dos participantes na troca de conhecimento. A escrita mediada pelo livro conduziu as pessoas a outros comportamentos. Os indivíduos já não precisam, exclusivamente, encontrar-se presencialmente para a troca de informações. O tipo móvel cria um individualismo concêntrico pela nova forma de transmissão da informação, levando o conhecimento a lugares inimagináveis através da palavra impressa e das ilustrações. O livro é capaz de fazer com que as informações perdurem por muitas gerações, pela capacidade de armazenamento e ampliação do alcance das falas ao longo do tempo. O conhecimento chega ao receptor de uma maneira mais cômoda, atravessando distâncias inimagináveis de serem alcançadas pela palavra falada. Com o livro produzido em demasia, a informação é empacota e comercializa como uma mercadoria qualquer, modelando um tipo de sujeito fragmentado pela dispersão temporal dos relatos e homogeneizado pela intermediação direta estabelecida com outros indivíduos alheios, vindas de outros lugares e outras gerações. A galáxia criada por Gutenberg representa uma série de convenções de valores dentro das comunidades letradas, marcadas pela leitura e difusão das informações escritas. A razão e a emoção ganham outros patamares nesse ambiente informativo seletivo, onde há exclusão e rendição pelos poderes que nele se configuraram pelo saber delegado a papéis específicos.

A palavra escrita “[...] criava um novo estado de relação entre os sentidos, um novo modo de consciência [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 307), ao dar prioridade à visão em relação aos demais sentidos. Com isso, a tipografia reestabelece a percepção entre os sentidos humanos, decorrente da forma da informação, dada pelo processo de tradução do meio. O controle social e as associações humanas assumem outros padrões pelos participantes da comunicação impressa, deixando evidente que a informação não depende mais, exclusivamente, do ato presencial. Cada meio, por fim, responde por um emaranhado de valores de sociabilidade.

Na era elétrica, a velocidade com que as informações se movem insinua uma mudança sintomática nas relações humanas, transformando o planeta numa espécie de mega aldeia basicamente do tamanho do globo terrestre. Imagens, textos e sonoridades

percorrem as sociedades num imediatismo jamais praticado anteriormente, projetando o sistema nervoso humano para fora. A palavra falada pode ser acessada rapidamente nas mais variáveis tribos, pois os usuários têm a sensação de que abarcam o mundo através dessas extensões humanas. As experiências são traduzidas e conduzidas de tão longe e com tamanha celeridade que dão uma nova concepção de que a terra não chega a ser mais do que uma vila. Os meios reativam hábitos tribais de coletividade, ao tempo que impõem um ritmo de um ambiente informativo mais frenético. Os mais distintos grupos sociais interagem entre si, partilhando valores e modos de existência através do formato codificado pelos meios elétricos que se estabeleceram como vias para a informação transitar. A amplificação dá vez a uma sociedade multicultural. Frente a essas tecnologias, “[...] o importante é compreender que os sistemas de informação elétrica são ambientes vivos no sentido orgânico completo. Eles alteram nossos sentimentos e nossas sensibilidades, especialmente quando não são atendidos [...]” (MCLUHAN; FIORE, 1971, p. 36).

Nessa fase da eletricidade, os veículos de comunicação utilizados nas sociedades criaram um ambiente com alto fluxo de informação, marcado por práticas de transmissões mais velozes, mais abrangentes e em maior intensidade. Mesmo assim, é necessário chamar a atenção para notar essas transformações no cerne das relações humanas. Sobre isso, Kerckhove (2009, p. 64) considera que “[...] as mudanças numa página escrita ou numa tela pintada levavam pelo menos alguns minutos para serem feitas. Agora, a velocidade de interação atingiu a imediaticidade [...]”, o que levou à substituição de modos de sociabilidade até então naturalizados. É cabível reforçar que, com o novo ritmo no movimento da informação, uma série de novos efeitos pode ser elencada. Dentro de um grupo social, os valores, os hábitos e as condutas humanas de um povo são regidos pelas peculiaridades da vida social ancorada na eletricidade.

Num apontamento, ainda, sobre a sociedade da eletricidade, o autor ressalta, mais uma vez, as mudanças de velocidade e distância por cada nova extensão dos sentidos. “O mundo instantâneo do meio de informação eletrônico nos envolve a todos, ao mesmo tempo [...]” (MCLUHAN; FIORE, 2018, p. 53), ao estender o sistema nervoso até as experiências mundanas de uma nova maneira, mais urgente, proporcionando outros comportamentos e outros poderes pelo imediatismo do ambiente maquinário em questão.

McLuhan faz um exercício em diversas análises sobre os efeitos do movimento da informação na fase da eletricidade, inclusive os efeitos em nível cognitivo, ao dizer

que “[...] a uma velocidade elétrica temos um padrão de *reconhecimento*, e isso, incidentalmente, tem implicação para muitas, muitas coisas, incluindo a educação, o caso Watergate ou a política [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 259, grifo nosso).

Seguindo o raciocínio evolucionista e revolucionário, a percepção sobre a forma de transmissão das informações em cada fase são caminhos possíveis para uma leitura sobre o que entendemos como a “era digital” aqui, isto é, a informatização dos meios e o sistema tecnológico de movimentação das informações calcado a partir dos computadores e da internet. Embora o autor não tenha tido a oportunidade de vivenciar e refletir sobre o ritmo da informação no século XXI, ele fez previsões sobre o computador e a internet em seu potencial informativo, consideradas atuais.

Paul Levinson, em seu livro *Digital McLuhan*, publicado em 1999, apresenta uma série de análises McLuhanianas que apontam para a agilidade com que as informações se movimentam a partir da digitalização dos meios, pelos aspectos de desmaterialização de certos suportes físicos e da condição de navegação dos usuários da internet em seus computadores pessoais, identificando, assim, efeitos da cultura online de processamento e circulação de informações. Segundo o autor, “[...] a pertinência de McLuhan com a era digital já estava bem estabelecida, embora ainda mal explorada e utilizada [...]” (LEVINSON, 1999, p. 22, tradução nossa).

Num trabalho mais recente, Kerckhove (2020) faz apontamentos sobre as transformações sociais na era digital ao observar impactos nas noções de tempo, espaço e *self*. A partir dos usos das tecnologias como remodeladores da esfera privada, através de informações como dados e algoritmos, ele atualiza ideias ligadas às práticas de controle e relacionamentos no ambiente informativo da internet. Para ele, “o meio é a mensagem, afinal. A condição digital não apoia o individualismo, mas a comunidade, assim como a condição alfabetizada não apoia a comunidade, mas o individualismo” (KERCKHOVE, 2020, p. 16-17, tradução nossa). Considerando, assim, uma mudança paradigmática circunscrita no usuário online, pelas dinâmicas desenvolvidas pelas informações de si nesse universo *online*.

Portanto, para observar o movimento da informação na fase da informatização, ou em qualquer contexto informacional anterior, é importante observarmos as características do funcionamento dos meios como um caminho para identificarmos as mudanças e os efeitos ocorridos em detrimento deste novo ambiente informativo, aparentemente muito mais possante, em termos de aceleração.

A evolução das tecnologias de informação, por fim, deve ser entendida como uma dinâmica gradativa, descontínua e dispersa, ao mesmo tempo, dada pelos usos que delas são feitos nas sociedades. O aumento da velocidade e a diminuição nas proporções é, então, compreensivo devido à transformação nas características dos meios e como eles funcionam. Destarte, uma observação deve ser tomada: uma fase necessariamente não substitui ou destrói a anterior. Há um processo de ruptura e continuidade, um híbrido, ao mesmo tempo revolucionário e conservador, que se fundem e coexistem na estrutura social. O ambiente é um *habitat* natural de gerações, por isso não é simplesmente abandonado ou sequer fica ultrapassado. Por isso há também repulsão em relações aos novos meios, o que leva às reconfigurações no uso dos meios anteriores, frente à rítmica instaurada através da nova tecnologia, sem a implicação lógica de que a anterior acabará pelo novo ambiente informativo criado. Até hoje, convivemos com as eras da oralidade, da tipografia, da eletricidade e da digitalização no nosso cotidiano, envoltos nos vários ambientes informativos instaurados e pulsantes nas sociedades, exercendo as práticas naturalizadas pelos próprios meios.

O movimento da informação desemboca nas concepções de tempo e espaço nas sociedades, aspecto notado pelo autor em cada uma das eras. Há, de fato, o reconhecimento do aumento gradativo na velocidade de transmissão das informações nessa visão da revolução dos meios, o que desencadeia consequências que marcam a reconfiguração nas estruturas sociais. “A aceleração é a fórmula para a dissolução e a ruptura de qualquer organização[...]” (MCLUHAN, 2005, p. 287), sendo um item crucial da configuração de novos efeitos.

Do processamento à circulação de informações, as características destacadas aqui – a codificação, o armazenamento, a aceleração e a ampliação – estão diretamente condicionadas à forma da informação. O modo como se movem numa determinada sociedade, acelerando e ampliando o fluxo informacional, é uma das forças causadoras de distúrbios culturais, pois reestabelece gradativamente as maneiras como os usuários dos meios adquirem e passam conhecimento entre si.

2.2.4 A transformação social: transmissor, receptor e mensagem

O conjunto de características representa o funcionamento dos meios no que se refere à forma da informação. A partir de então, na perspectiva McLuhaniana, o simples

fato de informações circularem pela vida social, travestidas de determinada maneira, é o motivo para haver transformações na sociedade.

Cada ambiente informativo demanda papéis para que os participantes os desempenhem e se organizem de modo condizente à maneira como as informações nele se movimentam através dos meios, modelando a experiência dos transmissores ou receptores de mensagens. “À medida que cada tecnologia impõe, como uma linguagem, uma nova maneira de ordenar as informações, de rearranjar as informações, produz-se novas formas de gerar mensagens, de transmiti-las e de memorizá-las [...]” (PEREIRA, 2011, p. 104). Por essas razões, os variados modos como informações se movem levam ao desdobramento de dinâmicas entre os usuários que transformam as ações e associações humanas.

Numa palestra proferida em 1974, na Universidade do Sul da Flórida, Marshall McLuhan fala sobre suas convicções teóricas, diferenciando de tantas outras abordagens sobre comunicação e informação, pelas quais tem o cuidado de entender o que os meios fazem com as pessoas que os usam. Ele assevera: “Minha teoria é uma teoria da transformação, da maneira pela qual as pessoas são mudadas pelos instrumentos que empregam [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 272). Em outras palavras, trata-se de uma abordagem para entender como as dinâmicas dos usuários dos meios são transformadoras pela forma como funcionam no cotidiano dos povos, reestabelecendo lugares de poder diante de novos papéis desempenhados para agir movimentando informações.

Buscou-se compreender os elementos para essa transformação social consequente do movimento da informação, nas ordens do transmissor, do receptor e da mensagem. Neles, observam-se os efeitos dos meios, isto é, o *fundo das figuras* assimiladas e usadas pelos povos. Esses relacionamentos alterados, num determinado contexto e por uma forma de informar, representam a chave para a compreensão das tecnologias de informação, como está ilustrado na Figura 4.

Figura 4: Aspectos das transformações pelo movimento da informação



Fonte: autoria própria

Trata-se de um processo cujos usuários dos meios agem sucessivamente, numa dinâmica social que possibilita a inversão dos poderes a cada passo dado, bem como a reestruturação dos códigos de tradução e do controle da condução das informações pelas demandas nas circunstâncias da interação entre participantes.

O transmissor é o usuário que usufrui dos meios para elaborar e transmitir informações, dentro dos parâmetros tecnológicos estabelecidos pelo ambiente informativo em que se encontra. Suas ações são transformadas pelo modo como a informação pode ser movimentada nas suas formas de relacionamento. As tecnologias criam possibilidades diferentes para o transmissor interagir a cada formato que disponibiliza, transformando-o culturalmente pela maneira como move a informação. Se num ambiente o usuário precisa se deslocar para levar a informação até outro lugar, em outros ambientes essa mobilidade foi significativamente alterada, desencadeando uma série de outros padrões na cultura dos povos.

Nessa perspectiva, os usuários agem no ambiente em função de adquirir o poder de manusear os meios, também, por serem capazes de levar informações a lugares

inalcançáveis numa velocidade superior a outras formas. A informação oral pode ser imaginada em função da partilha pela presença das pessoas. Na escrita, as negociações já tomam outra dimensão de valores e trejeitos, pois “a detenção de informação privada e do controle é uma das características que distingue uma cultura completamente letrada” (KERCKHOVE, 2009, p. 124). E assim seguem as organizações em torno de cada nova tecnologia de informação e os usos feitos pelo usuário transmissor.

O receptor é aquele usuário ao qual se destina a informação dentro do ambiente maquinário. Sua atitude pode ser alterada pela forma como a informação se movimenta até ele, dentro das possibilidades das associações humanas. Os meios são ferramentas para as informações chegarem até os receptores, modificando assim hábitos, condutas comportamentais, percepções, vícios e sensações. O simples fato de informações chegarem mais rapidamente até eles, de outra maneira, é o suficiente para haver transformações culturais. Se num ambiente o usuário se desloca fisicamente até o lugar onde a informação se encontra para acessá-la, noutros ambientes, ele acessa através do mais simples comando tecnológico, num aparelho portátil, pelo qual informações são trazidas confortavelmente até onde o receptor se encontra. Essas mudanças de mobilidade levam a reconfigurações físicas, psicológicas e culturais, pois alteram as formas das relações interpessoais.

Os ambientes informativos, também, são agenciados pelos receptores, os quais mexem na dinâmica informacional ao buscarem o conhecimento nas formas ordenadas a fim de se capitalizarem para o jogo de forças em andamento. Esses participantes possuem o poder de seleção e imobilização de informações específicas, dando-lhes, pela recusa, a energia necessária para reconfigurar o processo comunicacional.

A abordagem McLuhaniana investiga as sequelas culturais deixadas nos participantes, transmissor e receptor, fruto das mutações na forma de mobilidade informacional. É preciso pontuar que “[...] o interesse antes pelo *efeito* do que pelo *significado* é uma mudança básica de nosso tempo, pois o efeito envolve a situação total e não apenas um plano do movimento da informação” (MCLUHAN, 2005, p. 42, grifo nosso). As revoluções, portanto, são iniciadas pelo funcionamento dos meios nas sociedades, ou seja, pelo movimento da informação e as dinâmicas que se estabelecem para a interação interpessoal, antes mesmo do âmbito das significações das mensagens.

A mensagem, por sua vez, passa a ser reestruturada a cada tecnologia de informação, traduzida e conduzida, especialmente pelo jeito como se movimenta nos

ambientes em que vigoram, nas novas extensões dos sentidos. Com o aumento da velocidade e da abrangência, os meios estruturam novas formas de mensagens para transitarem de tal maneira, tratando-as com a modelagem que precisa ter.

O dinheiro, por exemplo, foi traduzido em dados de informação monetário ao se desmaterializar das cédulas e moedas para se mover mais rapidamente e alcançar mais lugares através de outras formas de mensagem, transmissão e recepção. Com isso, a informação monetária digitalizada modifica o ritmo do setor econômico pelas novas possibilidades de sociabilidade e pelos outros papéis desempenhados pelos participantes. A imprensa tomou diversas medidas diante das inovações tecnológicas do seu setor diante de cada maneira de processar e circular a informação jornalística. Os padrões de notícia reestabeleceram seus formatos, tendo em vista as mudanças de padrões de interação dos usuários dos meios, ao se digitalizar. Os ambientes informativos instaurados nesses setores logo reconfiguraram as rotinas dos usuários pela aceleração do movimento da informação.

Frente ao evolucionismo tecnológico, a percepção sobre as mudanças no funcionamento dos meios leva à compreensão de como a luta dos participantes do ambiente informativo é reposicionada em função da transformação da velocidade do movimento da informação. “Houve um tempo onde demorava mais para transmitir a informação do que para recebê-la [...]” (KERCKHOVE, 2009, p. 153), como no caso da era da tipografia. Em tempos de informação por meios digitais, o respectivo paradigma demonstra a reconfiguração dos jogos de força decorrentes da aceleração da transmissão.

Tecnologias que aceleraram processos interpessoais, como a ultrassonografia, a ressonância, o cartão de crédito, a xerografia, o scanner, os gravadores, as câmeras, os alarmes, os sensores automobilísticos, os equipamentos em aeronaves, os celulares, entre tantas outras, transformaram os grupos sociais pela forma ágil como movimentam as informações. As relações entre os usuários mudaram porque, de acordo com o caso, o meio possibilita o fortalecimento de alguns participantes pelos papéis que passam a desempenhar no ecossistema.

Um dos pilares da formação social dos usuários está no ato de adquirir informações, como receptor, para acumular conhecimento que o permita agir nos papéis possíveis dentro de um ambiente informativo em questão. Os meios evoluíram a ponto de levar aceleradamente um enorme fluxo informacional até os usuários, reconfigurando velhas estruturas de partilha de informação a partir da presença de outros ambientes

informativos, declarando novas disputas nas dinâmicas dos usuários. Cada participante, ao receber uma informação, tem a possibilidade de movê-la de múltiplas maneiras, seja pela fala, pela escrita, pelas sonoridades e visualidades, ou qualquer outra forma. A informação pode circular incessantemente entre grupos e por gerações, de acordo com as características de funcionamento dos meios em seus contextos. Por isso, o movimento da informação, ou melhor, fazer um transmissor enviar uma mensagem até o receptor de uma determinada forma é, por si só, um ato revolucionário.

Numa reflexão sobre o tratado rítmico informacional de grandes guerras, o autor destaca como ambientes informativos criam oportunidades para o êxito nos conflitos políticos. “Na idade da informação [elétrica] é obviamente possível dizimar populações pela disseminação de informação e de artifícios [...]” (MCLUHAN; FIORE, 1971, p. 149).

Para Marshall McLuhan, as transformações sociais feitas pelo movimento da informação são sintomas para o entendimento, não apenas dos meios em uso numa sociedade, como, também, do futuro tecnológico que está por vir. Metodologicamente, enquanto o movimento é a causa (figura), a transformação nas relações humanas é o efeito (fundo). Na era eletrônica, “[...] o fato estrutural básico da simultaneidade é que, nessas estruturas, os efeitos vêm antes das causas, ou melhor, o *fundo* vem antes da *figura* [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 232, grifo do autor), num processo inscrito nas dinâmicas de uso que justifica alguns presságios do autor em seu tempo. Nesse sentido, as distopias inventadas pelos narradores de ficção, nos mais diversos suportes midiáticos, são efeitos psicológicos que discutem sobre o presente e seus sintomas. As simulações futuristas, muitas vezes, criam tecnologias para as narrativas baseadas num sintomático panorama das sociedades passadas, o que desdobra em consequências individuais e sociais decorrentes das tecnologias e seu modo de mobilidade informacional. Normalmente, projetam lugares e sociabilidades possíveis, para onde as associações humanas podem caminhar pelos tipos de interação pessoal e tecnologias usadas no presente, como na série *Black Mirror*¹³.

¹³ O caso da série *Black Mirror*, da Netflix, é exemplar, pois, ao eleger a distopia tecnológica como o motor de cada episódio, convida o espectador a fazer um exercício McLuhaniano de interpretação em narrativas audiovisuais que apontam precisamente para os efeitos dos meios.

As transformações sociais causadas pelo movimento da informação reverberam no transmissor, no receptor e na mensagem, sendo reconhecidas nos costumes, nas virtudes e nos vícios, nas práticas de interação, nas estratégias de interdição, na moral e na ética, no controle social e muito mais.

Na perspectiva McLuhaniana, portanto, o fenômeno do movimento da informação deve ser tomado como um conceito central, o que julgamos haver pertinência para se estabelecer uma aproximação epistemológica com o campo da Ciência da Informação.

2.3 A NOÇÃO MCLUHANIANA DE MEMÓRIA

A concepção de memória na teoria de Marshall McLuhan está relacionada ao conceito de meio. As formas de armazenamento e a velocidade de movimentação da informação implicam nos modos de funcionamento tanto das lembranças quanto dos segredos em determinados grupos sociais. Trata-se da dinâmica social entre os celeiros de informação e os usuários que, através de espelhos retrovisores, acessam o passado para os usos das tecnologias no presente.

2.3.1 As memórias dos meios

Ao longo de sua obra, Marshall McLuhan não sonega a relevância que tem ao passado no presente dos novos meios, mais precisamente, ele sempre chama atenção para como as memórias são constitutivas das inovações tecnológicas, pois muitos dos padrões sociais dos meios anteriores são retomados, atualizados e recriados no uso das novas formas de movimentação da informação.

Sabe-se que, na perspectiva McLuhaniana, os meios possuem características básicas – a tradução e a condução –, simultaneamente interligadas quando em funcionamento. Dessa partição, o autor explica que “[...] estas características de armazenamento, ou *memória* e acelerador, constituem traços básicos de qualquer meio de comunicação[...]” (MCLUHAN, 2005, p. 394, grifo do autor). Ao equiparar o ato de “armazenar” com o de “memorizar”, ele nos mostra um ponto incipiente para o desenvolvimento de uma concepção de memória dos meios em sua obra. Desde já, entendemos que os meios são produtores de memórias.

A respeito da questão da memória, Vinicius Andrade Pereira (2011) observa, em seu estudo sobre a obra de McLuhan, que toda estrutura de linguagem é, por si mesmo, uma estrutura de memória, assim propondo um reconhecimento da memória dentro da abordagem McLuhaniana. “A ordenação, a disposição das informações, a gramática, à medida que se sustenta e se atualiza em sistemas humanos, nada mais é do que uma memória [...]” (PEREIRA, 2011, p. 147). Sendo assim, numa visão geral, os meios são operadores de memórias por imporem uma linguagem a um grupo social. Dessa observação, acreditamos que as memórias dos meios são compostas por estratos ligados entre a materialidade, o usuário e o ambiente, próprios da noção de meio. Vistas nos efeitos culturais dentro da diversidade de práticas dos participantes, dos usos dos meios, sendo preciso entender, minuciosamente, como um composto de partes.

O passado se insere dentro de um sistema de tradução e condução de informações, como uma peça da engrenagem. Pontuamos, de início, que a ideia de memória na perspectiva McLuhaniana está contida no movimento da informação, nas etapas de processamento e circulação, marcada intervenção sobre as noções de tempo e espaço na vida de um povo, inscrita no uso que é feito do meio em cada grupo social, a cada contextos específicos.

Numa consideração sobre a importância do passado para a teoria de McLuhan, o crítico Jonathan Miller (1973, p. 79, grifo nosso) explica que “[...] a memória é um ministério de informações que *reconstrói a experiência passada*, levando em conta as peculiaridades e interesses da imaginação[...]”. Nesses termos, entendemos que, na perspectiva em questão, as memórias dos meios acontecem no presente, conforme as condições técnicas e as conveniências dos usuários no ambiente informativo.

A equivalência com a característica do “armazenamento” também é uma orientação para o entendimento da memória, sendo posta como parte do funcionamento dos meios, como algo que vai além do registro e da preservação do conhecimento. É um elemento de recordação das dinâmicas sociais, dos usos dos meios.

Em síntese, falar de movimento da informação é, também, falar de memória. Ou melhor, é se referir, também, ao processamento e à circulação de memórias constituídas pelos meios nos grupos sociais. Nesse processo das memórias dos meios, outras noções aparecem ao longo do trabalho de Marshall McLuhan, as quais parecem ter a finalidade de explicar o fenômeno de memória existente entre mídia, usuário e ambiente, próprios do meio.

2.3.2 O celeiro de informações

Marshall McLuhan insiste que os meios possuem uma espécie de “celeiro de informações”. A saber, o celeiro é um tipo de depósito rural onde se guardam provisões e mantimentos variados, selecionados pelos usuários para serem utilizados posteriormente no cotidiano. Portanto, a metáfora corresponde a um tipo de espaço arquitetado para o armazenamento de informações, repleto de conhecimentos estocados em formas específicas de cada meio, de onde são recuperados no presente pelos usuários dos novos meios de veicular informações.

De início, a forma se refere ao jeito próprio de cada materialidade, suas limitações enquanto tradutores e condutores de mensagens. Nela reside um conjunto de valores que emergiram nos usos feitos da estrutura de linguagem, guardados como um repertório de códigos e modos de sociabilidade entre os participantes da comunicação. Estes celeiros são reservatórios de dados de contextos midiático dos grupos sociais.

Pelas características do funcionamento dos meios, cada tecnologia edifica seu próprio celeiro, tanto pelo modo como cria e estoca as informações, quanto pela maneira como funciona imbricado às interações sociais. Eles constroem um panorama memorial, alicerçado em como movimenta a informação num contexto de um grupo social específico. Os participantes estão conectados através de um vocabulário específico, atuando com determinadas janelas do corpo, num jeito de se comunicar dentro do ambiente informativo. Assim, suas memórias estão relacionadas ao modo específico de agir em cada ecossistema comunicacional.

Algumas mídias tornaram as informações colecionáveis pela estrutura física em que elas trafegam até os usuários. A capacidade de guardar e gerenciar informações impulsionou os usuários ao hábito de confeccionar acervos domésticos para que os arquivos pessoais residam ali, demarcando espaços de informação a serem movidos ao longo do tempo, dentro dos lares. As caixas de recordação, os diários de cabeceira, os baús, as estantes de livro, revista, vinil, CD, DVD e outros objetos de informação em geral. Destacam-se, também, as pastas digitais em computadores pessoais, HD, Drive, cartões de memória, redes sociais virtuais e tantas outras plataformas digitais de cunho doméstico. Esses acervos artesanais representam efeitos dos meios na forma de celeiros de informação, reconhecidos como instrumentos de lembranças e esquecimentos dos participantes que, muitas vezes, dão vazão a afetos, sensações e emoções que atravessam

a vida dos coletores de informação¹⁴. Frequentemente, um efeito é o uso desses espaços como cenário das filmagens dos usuários, denotando indícios para o fortalecimento das identidades que ali se busca projetar.

Em harmonia com a abordagem McLuhaniana, precisamente nos apontamentos sobre os meios em seus sistemas de informações memorialistas, Aleida Assmann (2011) trata das reformulações sofridas na forma da memória cultural – de longa duração – ao longo do desenvolvimento tecnológico. Para a autora, cada meio possui particularidades quanto à sua estrutura física, as quais modelam fluxos memoriais específicos pelas características e limitações da mídia, como a falta de espaço de armazenamento, por exemplo, insinuando, assim, uma prática de curadoria das recordações, podendo chegar, pelas seleções e escolhas, à perda total nos relacionamentos com alguns elementos do passado.

A autora destaca que “[...] a relação de uma época com seu passado repousa em grande parte sobre a relação dela com as mídias da memória cultural [...]” (ASSMANN, 2011, p. 221). Dessa afirmação, compreendemos que a natureza imperfeita dos processos de memorização é marcada também pelas limitações estruturais dos meios, responsáveis pela ação de recordar e esquecer as dinâmicas de uma época. Como no caso da memória cultural de um povo depois do uso da fotografia e da filmagem, extremamente marcada pela visão, diferente de povos antecedentes a esta mídia. A variedade nas formas de se preservar um passado apresenta um complexo sistema de injustiça com o conglomerado de ações. Ao traduzir e conduzir as informações de maneiras específicas, as memórias dos meios são imprecisões do presente sobre o tempo pretérito.

O celeiro de informações é alicerçado num espaço restrito pela materialidade do meio, marcado pela seletividade das memórias derivadas das próprias características de funcionamento de um meio e das experiências sociais proporcionadas por ele. Num panorama geral, alguns meios são mais efêmeros do que outros quando se trata de armazenar. Eles abrem ou fecham portas para o passado, fazendo elos ou rompendo correntes com o conhecimento de antigamente. Nos contextos onde as mídias atuam no presente, recuperam-se as memórias dos meios como informações estratégicas,

¹⁴ Marshall McLuhan utiliza essa expressão ao abordar o fonógrafo como tecnologia e seu impacto na reconfiguração das práticas de coleta dos usuários, que, para ele, migram da coleta de comida para a coleta de informação. Oportuno como metáfora para entendermos os usuários dos celeiros de informações.

movimentadas através do tempo pelos usuários que articulam os vários meios pelos quais se relacionam.

As memórias dos meios estão relacionadas, também, à forma de percepção das informações pelos indivíduos. Ao serem extensões dos sentidos humanos, eles modelam os participantes física, cognitiva e socialmente pela forma como movimenta o conhecimento mundano do passado para o presente. A amputação voluntária de qualquer dos membros maquinário do corpo humano em virtude da substituição tecnológica se dá pela inserção dos participantes no universo de informação em vigor, no qual os usuários assimilam e adotam outras maneiras de transmissão e recepção de mensagens para suas vidas. Ao configurar a escala dos sentidos humanos pelas formas de percepção das informações, os meios criam memórias especificamente ligadas à experiência social e psicológica e às sensações e emoções dos usuários em seus processos de interação humana.

Os meios armazenam, assim, as dinâmicas sociais de uso em sua estrutura, dotados de lembranças desejadas e indesejadas, conectados às experiências visuais, aditivas, olfativas, tácteis e palatáveis, de acordo com o perfil de cada tecnologia de mobilidade das informações na sociedade. Nesses casos, as memórias são acionadas pelos participantes através das janelas do corpo, pelas formas de percepção estabelecidas, fazendo-os visitarem informações pretéritas através dos sentidos, das experiências tecnológicas de absorção e acúmulo dos dados sobre os comportamentos e ações de usuários transmissores e receptores.

Tecnologias como o vestuário ou a habitação, que, para o autor, são extensões da pele e de grande envolvimento comunicacional, acionam as memórias nos usuários através do cheiro, das texturas, das cores, do clima e das imagens como se apresentam. Qualquer das formas da informação leva a um processo de reconhecimento multissensorial, próprio de cada técnica, tendo a virtude de impulsionar o exercício sinestésico para a recordação de experiências com outros meios através da centralidade de um dos sentidos, como propõe os meios.

As análises fílmicas feitas por Wilson Oliveira Filho (2017), no livro *McLuhan e o cinema*, são um exercício de observação das ideias McLuhanianas entrecruzadas nas narrativas fantasiosas de várias obras audiovisuais, reconhecidas em personagens, cenários, figurinos, técnicas de filmagem, entre outros aspectos contidos nas tramas cinematográficas escolhidas por ele. Ele revela o efeito dos meios no imaginário criativo

dos usuários do audiovisual. A interpretação empreendida sobre os filmes nos chama atenção, aqui, sobre o aspecto que diz respeito à memória dos meios, pontualmente ao dizer que “[...] questões como a memória e sua relação com a materialidade dos meios parecem caracterizar as relações de McLuhan sobre as extensões [...]” (OLIVEIRA FILHO, 2017, p. 56). Com o prolongamento dos sentidos, os usuários vivenciam maneiras de envolvimento e sociabilidades, bem como modos de monetização para o agenciamento nos ambientes informativos, a partir do acúmulo de memórias junto ao uso que fazem das tecnologias. As próteses, aqui, são vias de criação e projeção das memórias dos meios, ferramentas de codificação, preservação, organização e acesso que, ao mesmo tempo, recordam sobre as dinâmicas vividas pelos usuários.

Os ajustes dissimulados pelo jeito que cada tecnologia subsidia os participantes os levam a uma série de modos de lembrar, ao tempo que os limitam pelas características de tradução. “Mas a razão fundamental para a recordação imperfeita está no fato de se dar com o livro impresso uma separação mais completa do sentido visual em relação ao audiotáctil [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 136), condicionando os usuários a modos de percepção específicos de circunstâncias.

O prolongamento tecnológico dos sentidos aumenta o espaço de armazenamento de informações dos usuários e, conseqüentemente, sua relação com as memórias dos meios. Com isso, os celeiros sofrem mudanças arquitetônicas para comportar quantidades e qualidades de informações a cada nova tecnologia, reconfigurando as práticas de coleta e gerenciamento dos participantes, bem como abrindo outras possibilidades de recorrer ao passado em função de movimentar informações pelas necessidades do presente. A extensão de qualquer dos sentidos do corpo, portanto, estabelecem maneiras peculiares de relacionamento com as memórias, num jogo entre as lembranças e os esquecimentos pelos usos que foram feitos dos meios.

Os ambientes informativos configuram memórias através dos padrões de ação e associação humana, configuração e controle social, sendo gerenciados por via dos meios em funcionamento. Dentro dessas interações humanas residem informações guardadas em comportamentos, condutas, sensações e afetos praticados nas formas de sociabilidade dos grupos, com seus agenciamentos e jogos de força que emergem pela busca do fortalecimento dos usuários dentro das práticas de movimentação da informação, transbordando em estratégias de censura e vigilância de acordo com as conjunturas políticas, visando o processo de apropriação dos sistemas.

Ao acelerar a mobilidade das informações, os ambientes passam por uma remodelação sistemática dentro de uma trama complexa, ao relocar setores e instituições sociais em torno dos novos papéis a serem desempenhados pelos usuários da informação, com as novas formas de interação. Os modelos passados de relacionamento interpessoal pelos meios anteriores são frequentemente comparados pelos participantes das novas formas de relação social, fazendo as memórias dos meios serem, assim, reconhecidas no presente, através dos efeitos culturais causados pelas estruturas de comunicação de outrora.

A oralidade responde por um tipo de memória comungada em grupo, própria da fala, operante pelas formas de como se dá a interação dos seus participantes e seu armazenamento efêmero, definindo as formas dos laços com o passado. “Esse tipo de memória está contida, não fora de quem se lembra, mas nas palavras, nos ritmos, gestos e *performances* de conjuntos legitimados [...]” (KERCKHOVE, 2009, p. 124, grifo do autor), constituindo um amontoado de elementos de memória arraigados na padronização da comunicação oral ou do meio, o que pode ser observado através dos efeitos da mobilidade da informação dentro do ambiente acústico da oralidade.

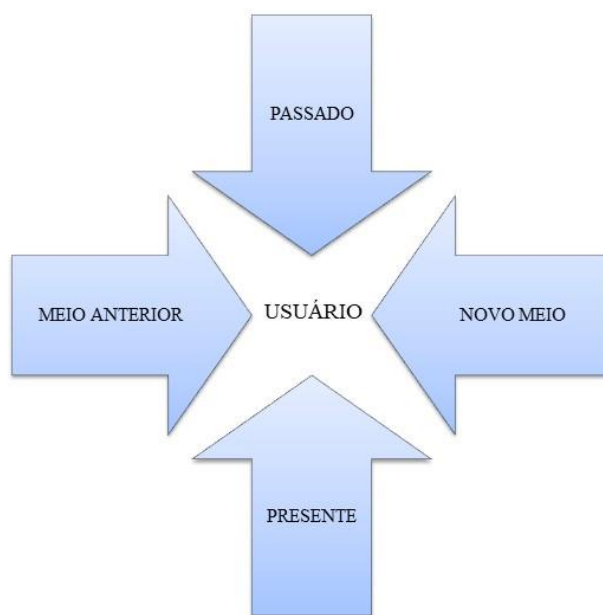
Esses e outros elementos dos padrões gerados dentro dos ambientes informativos fazem parte dos mantimentos contidos nos celeiros de informações construídos pelos meios em determinando contexto, sendo acessados na atualidade pelas formas de mover a informação através do tempo, levando os participantes a evocarem, também, velhos hábitos de uso pelas formas de relacionamento das épocas.

Os meios fazem ligações diretas com as memórias de outros ambientes informativos ao emergir como uma nova forma de mobilidade informacional. Após o funcionamento do livro impresso, “[...] a ação do rádio sobre o mundo da fala e da memória foi desenfreada [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 354), visto através da ligação descontinuada com um modelo de comunicação interpessoal, cujo ambiente se organiza pelo movimento da palavra falada, capaz de reavivar comportamentos e condutas tribais dos participantes, reavendo padrões de uma comunicação prioritariamente auditiva e coletiva. Percebe-se, assim, um tipo de retorno a velhas práticas de comunicação, atualizadas em novas roupagens.

Essa forma de conexão entre as memórias dos meios, dada pelo encontro da tecnologia anterior com a nova tecnologia, corresponde a um processo híbrido e disperso, natural do uso que é feito nas sociedades. Todo meio, portanto, é permeado pelas

memórias de outros meios passadas, descrito nas dinâmicas sociais de uso convencionadas entre os participantes. Quando acionado pelo usuário, o passado parece se dirigir para um ponto convergente no presente, tal qual um subsídio para os usos a serem feitos das novidades tecnológicas da informação, como ilustrado na Figura 5.

Figura 5: Ponto de convergência entre o passado e o presente dos meios



Fonte: autoria própria

A relação com o passado demonstra que os novos meios se encontram para alterar as formas de informação dos meios anteriores, levando um processo de transformação e criatividade por parte dos usuários. McLuhan assevera: “o híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova [...]” (2005, p. 75). Isto é, também corresponde a um encontro que esclarece sobre o estado de reconfiguração social causado por essa convergência, desencadeando processos entre os participantes.

Os celeiros de informação são os acervos com arquivos das causas e dos efeitos, ou melhor, de figuras e fundos dos meios anteriores, metodologicamente acionados para

a compreensão de novos efeitos culturais, quando comparados. O estudo comparativo dos meios novos e anteriores, portanto, é essencial no método McLuhaniano.

Nessa perspectiva, os meios são modos de recordação de outros meios, uns mais lentos e ineficientes, outros mais rápidos e certos. Frente ao desenvolvimento tecnológico, as memórias dos meios se referem às estruturas informativas passadas, tomadas para constituírem outros meios no presente, num encontro híbrido. Como armazenadores, os meios podem ser entendidos como celeiros de informações de uma época, dotados de arquivos suplementares de seu modo de funcionamento. Por serem como recuperadores de informação, os meios são capazes de mover o conhecimento guardado nos celeiros de outros meios anteriores através do tempo, interferindo, assim, nos novos padrões sociais pelas lembranças de velhos padrões. Ao mesmo tempo, dentro da dinâmica das relações sociais intermediadas pelas tecnologias, os usuários agem, nostalgicamente, orientados pelo passado de outros meios.

2.3.3 O espelho retrovisor

Para usar as inovações tecnológicas no setor da informação, os usuários se baseiam nas experiências de meios anteriores, como se tivessem um espelho retrovisor constantemente apontado para o celeiro de informações. Dele, os participantes olham para as memórias dos meios, armazenadas em informações, e acessam tais lembranças como uma orientação para o manuseio das novas formas de comunicação. Os celeiros de informações, portanto, são constitutivos dos novos meios pelos processos de uso ocorridos nas sociedades.

O espelho retrovisor é mais uma metáfora cunhada por Marshall McLuhan para identificarmos o fenômeno da memória contido na sua perspectiva teórica, inscrito nas dinâmicas sociais dos usuários dos meios no presente.

O novo modo de movimentar as informações é posto inevitavelmente em comparação aos modos ancestrais de funcionamento dos meios, dentro de uma lógica evolutiva que mira no aprimoramento tecnológico, acelerando o fluxo de informações entre as pessoas. Ao mesmo tempo, criam mecanismo de preservação, organização e acesso às informações passadas, aumentando o que se sabe sobre o mundo no presente.

As memórias dos meios, assim, são acionadas pelos usuários através de um espelho retrovisor, com reflexos miméticos para serem tomados como dados de

orientação para o desenvolvimento dos novos modos de informar, sendo uma ação de segurança, que auxilia a criatividade dos participantes, seja na transmissão ou na recepção das mensagens.

Em seu livro *O meio é a mensagem*, o autor profere a expressão ao explicar o comportamento social dos participantes dos meios numa conexão constante com as práticas de comunicação de outrora: “[...] contemplamos o presente por um *espelho retrovisor*. Caminhamos para o futuro de marcha ré [...]” (MCLUHAN & FIORE, 2018, p. 74, grifo nosso). Assim, metaforicamente ele destaca a razão de haver, em toda nova tecnologia, algo que mostra o passado dos meios movido pelos participantes. Um espelho permanentemente voltado para trás, instalado dentro do novo ambiente informativo que configura e controla a sociedade, no qual as formas anteriores de uso das tecnologias são frequentemente visualizadas para fins de seguridade dos processos. Através das memórias, as velhas experiências comunicacionais subsidiam os usuários para os novos modos de mobilidade da informação.

O uso do novo meio é orientado pelos usos feitos com meios anteriores. Dotados de diversos efeitos subsequentes, os usuários acessam arquivos guardados no celeiro de informações dos meios, com formas de experiências bem sucedidas em seus modos de interação social e controle, como medidas racionais orientadas por velhas informações. Entende-se, assim, o fenômeno da orientação retrovisora; uma medida corriqueira tomada pelos usuários na contemporaneidade em relação às novas formas de movimentar a informação.

Não se trata apenas de um modelo passado tomado como base para os participantes do novo ambiente. “O efeito de um meio se torna mais forte e intenso justamente porque o seu ‘conteúdo’ é um outro meio [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 33). Este “conteúdo” McLuhaniano é o que favorece a aceitação das novas formas de mobilidade informacional na vida dos usuários, como uma memória que conforta os participantes pelo reconhecimento de algo naturalizado no passado. Quase como uma distração para as medidas de resistência dos potenciais participantes das novas tecnologias. O conteúdo da escrita é a palavra falada, ou seja, o meio antecedente passa a ser elaborado de outra forma e a informação passa a ser movimentada de outra maneira. O conteúdo é fala, que foi traduzida para o papel. No fundo, o usuário da escrita se depara com a fala noutro meio. Esta, por sua vez, desdobra um novo mundo cultural de sociabilidades pela forma. Seguindo a mesma lógica, as plataformas e aplicativos virtuais

da era digital são novas formas, mais velozes, de movimentar a informação, quando comparado às velhas maneiras.

Ao culminarem em direção a um ponto em comum, o passado e o presente dos meios carregam memórias constituídas dentro dos processos vivenciados pelos usuários, inscritas na complexidade que abarcam. “Todas as novas tecnologias sempre trazem à tona nostalgias culturais, do mesmo modo que as antigas evocam dores fantasmas depois que desaparecem [...]” (MCLUHAN; FIORE, 1971, p. 16). Compreendemos, com isso, que o processo evolucionista de aperfeiçoamento das mídias de informação, assim, faz com que usuários olhem para o passado com ternura, em suas condições de existência no presente. Nessa perspectiva, os “conteúdos” dos meios ou meios anteriores estão repletos de valores nostálgicos facilmente absorvidos e aceitos pelos usuários de hoje, nitidamente visualizáveis em seus retrovisores.

Em mais um apontamento sobre o meio anterior, destacamos como o “conteúdo” dos meios é levado em consideração como um elemento enviesado no funcionamento dos novos meios, aglutinando ambientes informativos através do uso que é feito ou das novas maneiras de movimentar a informação. Os usuários dos meios interligam os celeiros de informação às necessidades do presente pela forma como usam as novas tecnologias, fazendo, a cada instante, uma relação complementar entre passado e presente, num processo de movimentação da informação pelo tempo. Como se cada nova tecnologia representasse um novo modo de dizer a mesma coisa, como se a velha tecnologia fornecesse confiança ao usuário para ele usar o novo meio.

Marshall McLuhan não deixa de pontuar, de outra maneira, o agenciamento memorialístico dos participantes ao aderirem a um novo ambiente informativo, quase como um hábito social no uso das tecnologias. Para ele, “[...] nossa cultura oficial faz o possível para obrigar os novos meios a cumprir as tarefas dos antigos [...]” (MCLUHAN, 2018, p. 94), numa busca incansável pelo aprimoramento da mobilidade da informação e os atributos sociais de poder que dela derivam. Centrados na eficiência e conformidade dos transmissores e receptores dos meios, a revolução almeja um tipo de melhoramento ao acelerar o movimento da informação. Esta observação aponta para as transformações sociais no modo de lidar com as memórias, ora regulada pelas características dos meios, ora movimentada pela conveniência dos usuários, num jogo recíproco. O passado, assim, é um elemento complementar das novas maneiras de mover as informações no presente.

Comparativamente, ressalta-se que o modo como alguns os povos lidavam com o próprio passado na era da oralidade não se assemelha com o fluxo de memória na era elétrica. “O mundo antigo possuía menor número de meios e menos motivos para recuperar o passado na exata proporção em que considerava todos os eventos passados como presentes [...]” (MCLUHAN; WATSON, 1973, p. 141). A aceleração da mobilidade da informação, advinda da quantidade de meios e suas características, criou novos motivos entre os participantes para a recorrência a memórias, as quais, imediatamente, podem ser recuperadas com a finalidade de serem atualizadas nas novas formas de processar e movimentar as informações.

O espelho retrovisor, nesse sentido, passa a ser muito mais consultado pelos usuários que operam com alto fluxo informacional, pontualmente pela diversidade de memórias acessíveis e modos de recordação para a orientação das ações no presente, frequentemente acionados para os usos dos novos meios e para os agenciamentos dos novos papéis desempenhados no interior dos ambientes informativos.

A eletricidade, por exemplo, é responsável por um grande estalão social, tendo em vista o ritmo de veiculação de informações estabelecido por ela, reconhecido através da simultaneidade e do imediatismo das coisas. As informações são percebidas e compartilhadas em mais de um aspecto ao mesmo tempo, através de variadas formas. Esta reflexão está posta na conferência *Marfleet*, proferida por McLuhan em 1967, publicada no livro *McLuhan por McLuhan* (2005). O autor constrói o seguinte raciocínio:

Fomos projetados repentinamente num mundo onde tudo acontece ao mesmo tempo, ou seja, eletricamente. A mesma informação está disponível no mesmo momento em todas as partes do mundo. A energia está disponível em toda parte ao mesmo tempo. E os sistemas de obtenção de dados processados eletronicamente nos possibilitam reunir tudo de forma instantânea [...] (MCLUHAN, 2005, p. 178).

O fenômeno descrito diz respeito às memórias provenientes da mobilidade das informações na era elétrica, denominado pelo autor de *memória total*, isto é, um tipo de panorama informacional crescente devido ao desenvolvimento tecnológica, relacionando a grande quantidade de formas de armazenamento e recuperação de informação, bem como na maior fabricação de novas memórias. Um processo que caminha sempre para uma maior quantidade de modos de recordação, por sua vez, dificulta o esquecimento social. Dentro dessa ordem, os usuários olham para um espelho retrovisor com diâmetro

cada vez maior, correlato ao ambiente informativo plural em que participam, para, diante das necessidades, desfrutarem de amplos celeiros de informação.

Nesse sentido, o alto fluxo de informação das novas tecnologias digitais denota um aumento significativo da mobilidade das memórias, forjando um sistema amplo e acelerado de dados, capaz de fundir as informações do passado imediatamente com o presente, num aperto de botão. Os participantes, assim, convivem com um grande arsenal de informações de acesso rápido, mudando o ritmo de interação no desenvolvimento do transporte do passado para o presente.

O aumento da quantidade de meios, bem como suas características mais ágeis, reconfigurou a atuação dos usuários pelo imediatismo com que recupera as informações passadas. Mudaram padrões de sociabilidade, ações de controle e vigilância sobre as ações nas sociedades. O crescimento dos celeiros de informação são marcas do processo civilizatório firmadas desde a palavra escrita, passando pela eletricidade e facilmente reconhecível na era da informação digital, evidenciando, com isso, o fenômeno da memória total do pensamento de McLuhan.

Como ferramenta, o espelho retrovisor também é um subsídio para o desenvolvimento dos processos criativos dos usuários dos meios. Ao olharem para trás, nesse sentido, visualizam referências em outros processos para auxiliarem na criação de formas no presente. Os usuários contam, assim, com uma variedade de experiências anteriores para o desenvolvimento de novas maneiras de codificar e agir nos novos ambientes. “A memória deve garantir que se possa comparar o percebido ou imaginado com o que já se sabe sobre o mundo, mesmo que seja para utilizar, apenas, partes mínimas desse saber em um processo de criação, de *transcrição*, de significados [...]” (PEREIRA, 2011, p. 150). Entendemos, aqui, o neologismo do autor como uma ação que, nesse processo, funde a transformação com a criação, sugerindo que a inventividade das formas dos meios se distancie de uma ideia purista de criação, aproximando-a de um ciclo de rupturas e continuidades no uso das tecnologias de informação.

Não à toa, muitas das formas de mover a informação ficaram consagradas nos meios anteriores e, por isso, são frequentemente atualizadas no desenvolvimento dos novos sistemas, ao tempo que se experimenta a peculiaridade das características de funcionamento dos novos meios. Uma ideia inovadora para os meios não vem exatamente do vazio, nesse caso, ela está sempre ancorada nos celeiros de informações, sendo atuadores numa orientação retrovisora.

No livro *Do clichê ao arquétipo*, lançado em 1971, escrita juntamente com Wilfred Watson, Marshall McLuhan concebe o clichê como uma tecnologia de recuperação de informações passadas, ao atuar como uma sonda de medição do formalismo utilizado nos ambientes informativos atuais. Ao ser acionado, o clichê desenterra velhos arquétipos, isto é, antigos processos criativos de codificação que chegaram a formas acabadas e consagradas em meios anteriores. A atualização de cada clichê não deixa de ser uma recorrência as memórias dos meios, operando com as inovações poéticas de outrora, permanentes nos arquétipos. Trata-se de mais um percurso de complementaridade entre o presente do passado ou de um movimento da informação através do tempo.

A criatividade, assim, é constituída pela memória. Num ambiente de recuperação instantânea, como o elétrico, as formas são exaustivamente repetidas, com muito mais clichês, levando os usuários a desenterrarem velhos elementos para recriar novos códigos de uso. Inclusive, todo o arquivo descartado, posto como lixo, é desenterrado e exposto nas prateleiras das lojas de velharias¹⁵ à disposição dos usuários. “À medida que estendemos a própria consciência pela nova tecnologia, sondamos tudo, e refugamos tudo, num dilúvio de fragmentos de culturas para a criatividade” (MCLUHAN; WATSON, 1973, p. 188). A velocidade e a quantidade de memórias disponibilizadas a partir do ambiente da eletricidade impulsionaram comportamentos e condutas dos usuários em relação à recuperação das memórias, conforme as conveniências do ambiente informativo. Para se reinventar no presente, os participantes são levados, cada vez mais, à busca de referências passadas para os usos dos meios na atualidade. As tecnologias, por sua vez, aumentam o fluxo das memórias nas sociedades.

A concepção McLuhaniana de criatividade, própria da etapa de tradução dos meios, pode ser denominada, assim, de *memória criativa*, cuja inventividade dos usuários pressupõe as referências do passado para os novos papéis. Recorrendo às formas sintéticas de seu estilo, o autor resume este fenômeno da seguinte maneira: “Num mundo onde tudo é mudança, a criatividade requer a conservação das mutações” (MCLUHAN; WATSON, 1973, p. 86).

¹⁵ Mais uma expressão cunhada pelo autor, referente ao material descartado em outras lógicas de fluxo informacional, recuperados pela cultura da eletricidade. Ele diz: “[...] descoberta nostálgica de artefatos abandonados” (MCLUHAN, 1973, p. 232).

Ainda sobre a metáfora do espelho retrovisor no para brisa de um automóvel, o qual ocupa uma porcentagem pequena da visão do motorista, porém sempre disponível para consulta, visualiza-se, aqui, que os usuários agem num jogo seletivo de memórias, tanto pelo tamanho do retrovisor, quanto pelo ângulo que se olha o espelho, alterando o ângulo reflexivo que se deseja.

As memórias dos meios recaem num jogo seletivo de escolhas impulsionadas pelas conveniências das circunstâncias de sociabilidade em que os usuários se encontram. Algumas coisas são mantidas em segredo ou nem são traduzidas. Entretanto, outras, às vezes indesejadas, são acionadas contra a vontade de alguns participantes, sobretudo nesse ecossistema de variedade de tecnologias. Trata-se de uma dinâmica capazes de instabilizar grupos sociais pela seleção das recordações e dos esquecimentos de certas coisas. Por isso que, por parte dos participantes, os ambientes informativos são estrutura onde ocorrem lutas pelo poder de controlar as informações, no caso, as memórias. As lembranças estão submetidas a infundáveis processos, assim como os segredos, num constante estado de remodelagem do conhecimento pela reinvenção de processo de sociabilidade.

Frente ao quadro denominado de memória total, Marshall McLuhan explica que “[...] nenhuma *forma de segredo* é possível à velocidade da luz. [...] Com o fim do segredo vem o fim dos monopólios de conhecimento [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p.280, grifo nosso), ressaltando a problemática do esquecimento dentro do referido panorama informacional e as consequências nas relações entre os usuários. Esquecer, nesse sentido, depende tanto de uma fissura das mídias em limitar o celeiro de informações, quanto de uma imposição consciente dos usuários e seus interesses. As memórias dos meios pressupõem, então, um processo interdependente entre pessoas e máquinas movido por estratégias conjuntas.

Ao levar em consideração os agenciamentos dos usuários, as formas de segredos de McLuhan se assemelham ao que Joel Candau (2012) destaca quando reflete sobre o esquecimento como um ato político: “[...] o esquecimento não é sempre uma fragilidade da memória, um fracasso de restituição do passado. Ele pode ser o êxito de uma censura indispensável à estabilidade e à coerência da representação [...]”. (CANDAU, 2012, p. 127).

A censura seria, então, na perspectiva McLuhaniana, o ato de imobilização total da informação. A não materialização de determinado conhecimento e as formas de

interdição sobre os meios são atos para evitar que a informação se mova. As estratégias de censura são elaboradas a partir das concepções entre os participantes dos ambientes informativos, para o benefício nos jogos de força pela recuperação de memórias. As formas de segredo, portanto, se dão pelas maneiras de imobilizar certas informações, às vezes, as mandando para o lixo, para fora dos celeiros de informação.

Entre vários meios que atuam simultaneamente no cotidiano, ao escolherem as cartas como tecnologia de veiculação de informações, por exemplo, os presidiários acionam, através da forma, as memórias dos meios de um ambiente informativo cujo passado também está atravessado aos usos políticos desse modo de interação humana, marcados pelos gestos dos usuários que agiram sobre essa materialidade para pôr segredos em circulação, memórias imobilizadas em outros meios. As folhas de papel escritas a mão, mandadas silenciosamente para outros participantes, reabre um celeiro de informações para o presente dos meios. Os usos feitos da carta hoje trazem consigo uma maneira de fazer pulsar um passado de mobilização dos esquecimentos politicamente elaborados, movimentando as formas de segredo produzidas por estratégias contextuais de usuários.

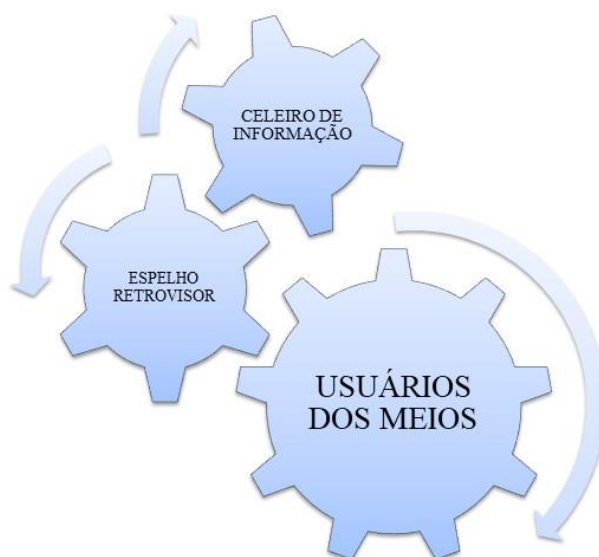
Seguindo sua premissa metodológica, locomover uma tecnologia antiga para fazer uso num ambiente de serviços e informações mais recente, implica numa espécie de visibilidade nostálgica, ao permitir uma nova percepção da técnica em si, num novo *status* de contemplação e sacralização do meio. Nas palavras do autor, “[...] é uma figura velha num fundo novo, o que a *transforma numa forma de arte*. Ela é, hoje em dia, uma forma de arte [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 291, grifo nosso). O autor elege o meio anterior como uma forma de arte por, assim, desnaturalizar as formas de associação humana, tornando-as facilmente observáveis. Como os atuais casos do uso da vitrola de vinil para os ritos de audição musical e a utilização das câmeras *Instax*¹⁶ com o retorno da fotografia de revelação imediata em papel. Diferentemente das figuras que estão em voga e, junto a elas, os fundos estabelecidos, como na digitalização do livro que, ao se reinventar, criou novas vias de acesso aos escritos, novas formas de negociação, novos

¹⁶ É um tipo de câmera fotográfica analógica, da FujiFilm, de revelação instantânea em papel. Nela, ao fotografar, a foto sai do equipamento e, rapidamente, revela a imagem na superfície física, como era na tecnologia polaroid.

hábitos de criação, num ritmo próprio da veiculação online das informações escritas e, consequentemente, novos padrões de leitores e leituras.

A dinâmica social das memórias dos meios funciona como uma engrenagem, ilustrada na Figura 6, ao simular o processo de mobilidade das memórias, numa articulação entre os celeiros de informação e os espelhos retrovisores pelo agenciamento dos usuários.

Figura 6: Engrenagem de funcionamento das memórias dos meios



Fonte: autoria própria

O usuário tem limitações quando se trata do manuseio das memórias dos meios. Ele depende dos celeiros de informações e dos espelhos retrovisores em suas múltiplas formas de organização e acessibilidade no que se refere às recordações e aos esquecimentos nas formas existentes dentro dos ambientes informativos em que atua. O processo funciona efetivamente como uma engrenagem mecânica, onde, para se movimentar, as peças dependem uma das outras.

O espelho retrovisor pressupõe que o usuário faça um exercício constante de apuração e triagem diante das múltiplas vias de acesso ao passado e da quantidade de

vestígios existentes, pois movimentar as informações numa condição de memória total, sobretudo na era digital, implica num jogo seletivo e investigativo apurado, conivente com as conveniências do presente. “O espelho, como a mente, absorvendo e devolvendo a mesma imagem, torna-se uma roda, uma bicicleta, capaz de recuperar toda a experiência [...]” (MCLUHAN; WATSON, 1973, p. 192). Em outras palavras, a possibilidade de recuperação de informações só aumenta com as tecnologias. Com isso, os usuários têm cada vez mais ferramentas para saber mais sobre os outros usuários e suas informações.

O excesso de arquivamento, somado à reciclagem dos artefatos descartados nos lixos memoriais, revela o panorama das memórias dos meios atualmente nas formas de organização e controle dos grupos sociais. Trata-se de uma conjuntura que minimiza, cada vez mais, o esquecimento, levando-o a uma esfera de menores possibilidades de existência. Isso aponta para as reconfigurações nas atitudes éticas e morais dos participantes que movimentam os ambientes informativos.

No texto *Escavando e recordando*, Walter Benjamin assevera que a memória “[...] é o meio onde se deu a vivência [...]” (1987, p. 239), chamando atenção, assim, para o agenciamento do usuário. Esta vivência faz referência à forma, ou melhor, ao processo de memória dos meios, quando articula a interdependência entre indivíduo e tecnologia na criação das memórias, tal qual McLuhan. Esta relação é, ao mesmo tempo, imprecisa e limitadora dos fatos passados, tanto pelas características da tecnologia, quanto pelo uso que cada “escavador” faz dela. Cada usuário, portanto, aciona as memórias triadas pela sua própria natureza.

Retomando a noção de arquétipo como uma forma apurada ou um tipo de imagem sacra que atingiu a completude, temos mais uma maneira de pensar sobre os processos das memórias dos meios. Logo a imagem é posta no celeiro de informações, abrindo espaço para o recomeço do processo de codificação e criatividade. O clichê, portanto, é uma tecnologia de recuperação de memórias, assim como um meio ou como um espelho retrovisor, fruto da ação retrospectiva do usuário. É um operador interno dos meios, contido nas características de codificação, armazenamento, aceleração e ampliação das informações memoriais, atuante como híbrido da conexão entre o passado e o presente. “O que essas formas recuperam são arquétipos ou velhos processos [...]” (MCLUHAN, 1973, p. 37). Ou seja, os clichês recuperados pelos usuários remetem aos usos feitos dos meios no passado, não apenas à forma criativa de codificação, como também às dinâmicas sociais e aos processos vivenciados pelos participantes dos meios.

O processo de recuperação das memórias é também um processo de recuperação de *figuras* e *fundos* anteriores, os quais são acionados para constituir as novas relações de causa e efeito entre os meios e as pessoas.

Na perspectiva McLuhaniana, portanto, a ideia de memória deve ser entendida conectada à noção de meio, a qual articula a mídia, o usuário e o ambiente em seu cerne. As memórias são as relações sociais armazenadas pelos meios, na forma dos códigos criados pelos participantes, pelos usos feitos, e que perduram ao longo do tempo. São, assim, movidas pelos usuários, os quais possuem uma síndrome do espelho retrovisor e que, de acordo com as circunstâncias e conveniências pelos usos que fazem dos novos meios no presente, recorrem ao passado.

Marshall McLuhan destaca, ainda, numa entrevista ao programa *Monday Conference*, da ABC, Austrália, em junho de 1977, que “[...] o verdadeiro espelho retrovisor é o futuro previsível, não o passado [...]” (BOFF, 2013), pois, no carro, olhamos para trás para ver o quem vindo e nos organizamos melhor sobre nossas ações futuras.

Por fim, diríamos que o celeiro de informações está para a tecnologia, assim como o espelho retrovisor está para o usuário. Não se trata de uma visão maniqueísta, pois funcionam como uma engrenagem. É apenas um exercício pedagógico feito com a finalidade de apreendermos a noção de memória dos meios como um processo, existente a partir de um ponto de interseção: o movimento da informação.

3 O CINEMA DOCUMENTÁRIO

3.1 O MEIO, O DOCUMENTÁRIO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

O cinema como meio e o movimento da informação fílmica. O documentário como uma maneira de usar o cinema. A digitalização do meio cinematográfico. Os documentaristas na era digital: os usuários, os papéis desempenhados e as novas práticas no ambiente informativo do cinema. As mudanças do movimento da informação fílmica pelos aparelhos digitais e as transformações sociais: a câmera, a imagem e as telas.

3.1.1 O cinema como meio

Longe de se parecer com algo obsoleto, o cinema é uma invenção do final do século XIX que perdura até os dias de hoje. O filme é uma forma narrativa audiovisual que acompanha gerações de usuários amparados pelas inovações dos mais diversos aparatos tecnológicos, mantendo-se como um sistema de informação e memória incrustado no nosso modelo de civilização. O cinema contemporâneo conta com outros sistemas de processamento e circulação de filmes, os quais remodelaram práticas graças ao modo como movimenta a informação fílmica nas sociedades. As obras flutuam pelas vias digitais e vai até o espectador, deixa a sala de cinema como uma das opções de consumo. O audiovisual foi estendido para fora das instituições tradicionais pelos equipamentos portáteis, dissimulando, assim, um ambiente informativo cujos papéis foram redefinidos pelos participantes do meio.

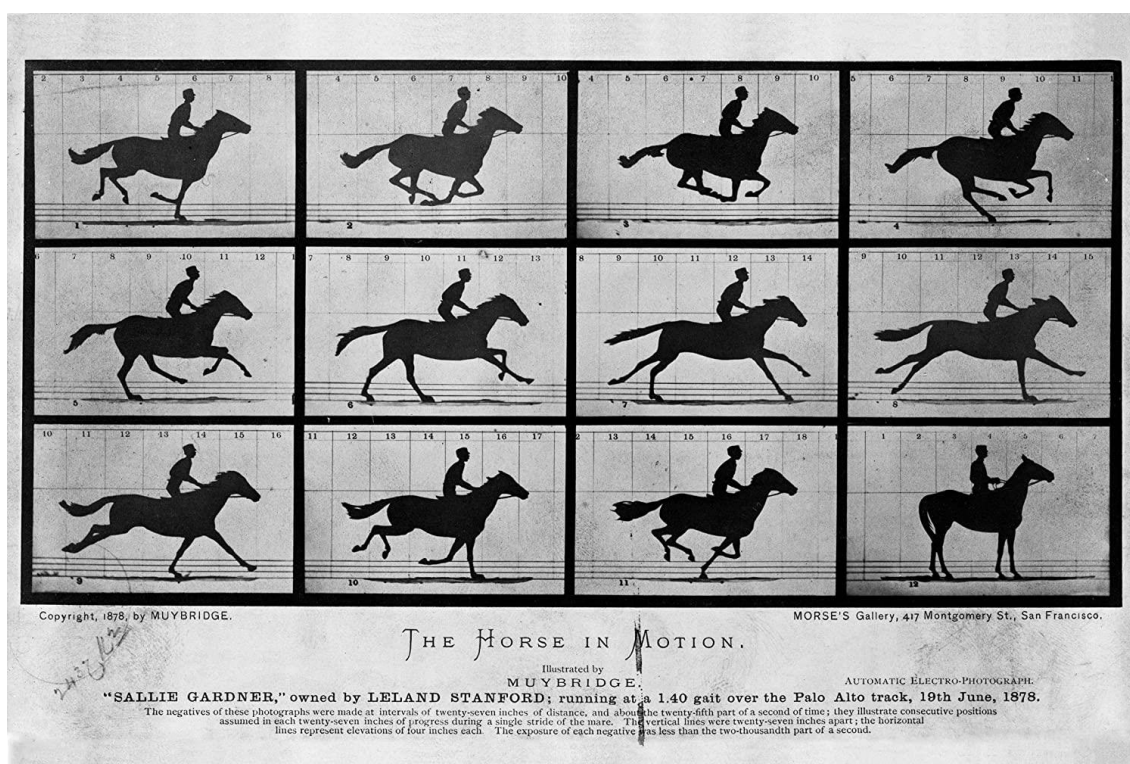
Nessa perspectiva, partimos do pressuposto McLuhaniano de que o cinema é um meio, com sua materialidade, seus usuários e seu ambiente informativo característico. Ao passo dos desdobramentos culturais existentes no fundo tecnológico, a figura do cinema se ajusta às características de funcionamento particulares do meio que se remodela, sobretudo na era digital, reunindo, assim, uma série de aspectos e efeitos culturais que se naturalizaram. O cinema é um transportador de informações, cujo modo como se estabelece o movimento da informação, das câmeras às telas, em suas mais distintas maneiras de realizar e consumir filmes, decorre em transformações nas escalas de sociabilidade, de acordo com os usos que dele são feitos.

Compreende-se por informação fílmica todo o processo de tradução e condução do conhecimento dado na forma de um filme. Mais precisamente, todo o processo que se inicia pelo usuário emissor, configura-se enquanto informação numa forma de mensagem audiovisual e chega até os usuários receptores de um determinado grupo social.

Para Marshall McLuhan, o cinema surgiu como um meio de transição social. Sua tecnologia misturou o ritmo mecanicista com o imediatismo elétrico em seu jeito de comunicar. Mecânico para emissão; elétrico para a recepção.

Lembrando uma das experiências pioneiras do cinema, a do registro do galope de um cavalo com múltiplas câmeras fotográficas disparadas sucessivamente¹⁷, a invenção do cinema parecia, ao mesmo tempo, prestar uma homenagem a si mesma, pela metáfora visual do movimento em aceleração que construiu, predizendo as mudanças que estavam por vir com o novo meio de veicular informações.

Figura 7: Sequência de fotos da experiência de Muybridge



Fonte: <https://www.amazon.com/History-Prints-Photographs-Eadweard-Muybridge/dp/B07CWFF7KK>

¹⁷ Trata-se de uma menção à experiência do fotógrafo inglês Eadweard Muybridge, a qual é tida como uma das referências para, posteriormente, a criação da imagem em movimento no contexto europeu, no final do século XIX.

O conjunto de imagens fotográficas sucessivas do animal utilizado como meio de transporte de alguém pode ser interpretado como a síntese do movimento social da informação, e não deixa de ser um símbolo da mobilidade interpessoal que, neste caso, coincide com a nova forma de transmissão de conhecimento. McLuhan (2005, p. 208) observa que, neste marco histórico, “[...] a câmera e o projetor de cinema foram desenvolvidos a partir da ideia de reconstruir mecanicamente o movimento dos pés [...]”, tornando-se mais do que uma forma de tradução do acontecimento, quase uma anunciação, ao mostrar o aceleração da informação que estava por vir.

Na tela, o filme é um sonagador dos esforços mecânicos para a sua feitura, mesmo impossibilitado de existir sem isso. A experiência como espectador, muitas vezes, oculta o processo de realização da obra pelo efeito narcótico causado pela tela. Fator que muda, assim, na concepção temporal e espacial dos povos pela velocidade e pelo descolamento com que formula e põe em circulação o conhecimento em forma de filme. No cinema, os mecanicismos de uma sociedade individualista, pautada pela prensa tipográfica, uniram-se aos pulsos elétricos de uma nova organização coletiva, numa sala de exibição.

Ao fazer parte do cotidiano dos povos, o cinema instaurou uma nova forma de movimentar informações entre as pessoas, através do filme, alterando algumas das maneiras como as relações humanas se dão para a troca de experiências. Nele, articulam-se os usuários dentro do ambiente informativo forjado a partir de uma estrutura audiovisual de serviços de informação, cuja experiência simula mimeticamente um mundo reconhecível, em projeção, levando os espectadores a lugares e momentos, para muitos, inimagináveis. Os participantes são guiados pela experiência sensorial sinestésica que ali se passa diante de uma tela. Destarte, o cinema forja um ecossistema pelas suas características de veiculação de informação, mais veloz e mais amplo, em parte, do que algumas das tecnologias anteriores a ele, com traços próprios de um universo fantasioso calcado pelo som e pela imagem, noutro compasso cultural.

Isso, ao longo do seu desenvolvimento, demandou dos participantes o desempenho de papéis e agenciamentos nesse ambiente. Do lado do processamento, levou à constituição de equipes para uma estrutura industrial de produção. Do lado da circulação, criou modos de acesso ao tipo de informação produzido.

O movimento da informação fílmica é metaforizado pelo autor da seguinte maneira: “[...] mediante uma enorme aceleração dos segmentos de uma linha de montagem, a câmera cinematográfica enrola o mundo num carretel e depois o desenrola e o traduz numa tela [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 208). Dessa metáfora, entendemos que

o cineasta comprime uma gama de experiências mundanas nas etapas de processamentos de um filme e disponibiliza-as para os receptores absorverem tudo isso de forma sintética, acelerando procedimentos comuns ao deslocamento físico, e, portanto, modificando as associações humanas. Muitas vezes, mostram lugares e pessoas, talvez, inacessíveis para tantos, ao mesmo tempo em que evidencia o papel hercúleo desempenhado pelos realizadores, por saírem em busca de cinematografar as experiências mais singulares do mundo ou da imaginação das pessoas para serem exibidos como um filme. Este processo demonstra, assim, um jogo de forças discrepante entre os usuários, estabelecido pela própria maneira como a informação cinematográfica se move.

Os cineastas, nesses termos, enrolam em seus carretéis inúmeros fragmentos de um mundo relativamente disperso e desconhecido para, conseqüentemente, desenrolá-los nas telas para os espectadores, traduzidos em sonoridades e imagens animadas. Estes cacos de luz e de ondas sonoras são alinhados numa sintaxe própria do ambiente informativo do cinema e disponibilizados para as pessoas acessarem estas informações fílmicas conforme as necessidades enquanto usuárias.

Numa acepção ao movimento da informação fílmica, McLuhan (2005) explica que o cineasta cumpre a tarefa de transportar o espectador de um mundo próprio para uma *experiência* dentro de um *mundo criado*¹⁸ pelo filme. A ação criativa de mundo cinematográfico, entendida como parte da etapa de tradução da informação fílmica, é administrada pelos usuários que confeccionam as obras. A “experiência”, aqui, remete à sensação de mergulho profundo na tela dado pelo espectador enquanto contempla uma obra, vivendo do empréstimo de uma sensação momentânea quase real por meio dos sentidos, num embaraço cognitivo próprio do sistema audiovisual, assim movendo-o veementemente sem tirá-lo do lugar de onde contempla.

Nessa dimensão, os filmes podem ser entendidos como uma prótese para os narradores estenderem suas histórias, mais ágeis e mais abrangentes geograficamente, quando comparados a outros meios anteriores, como o livro impresso. O modo cinematográfico de traduzir e conduzir informações constituiu um jogo rítmico social capaz de alterar a escala das funções sociais, modificando práticas de sociabilidade nas mais diversas esferas institucionais e interpessoais.

¹⁸ Destacamos em itálico essas expressões por serem cunhadas pelo próprio autor em sua obra. Elas estão postas em seu texto sobre o cinema, num trecho onde faz uma comparação entre o cineasta e o escritor romancista.

A saber, esta forma que o cinema tem de mover informações audiovisuais dentro dos povos provoca efeitos das mais diversas ordens sociais, como qualquer novo meio faz. “O círculo familiar se expandiu. O torvelinho global da informação gerado pelas mídias elétricas – os filmes, o satélite, o voo – ultrapassam em muito qualquer possível influência que mamãe e papai ainda possam ter [...]” (MCLUHAN; FIORE, 2018, p. 14). Não nos cabem quaisquer desdobramentos reflexivos a respeito do satélite ou do voo, embora ilustre o tamanho fluxo de mobilidade de informação na era da eletricidade. Nesse turbilhão de coisas, observamos que o cinema ocupa um lugar de impacto e transformações sociais através do modo como integra esse fluxo. Diante dele, os papéis desempenhados na instituição familiar foram reajustados devido ao movimento da informação fílmica, reconhecíveis na reorganização da educação doméstica, ao fazer com que os pais não sejam a única fonte de informação nesses processos. Pessoas inserem a ida ao cinema na rotina familiar, contemplam outra fonte de conhecimento, frequentam novos grupos sociais, deparam-se com outras experiências de outras famílias nas narrativas, adoram padrões de sociabilidade e até redistribuem as informações absorvidas através dos filmes.

Uma série de outras instituições correlacionadas, como a escola, a religião, o bairro, o comércio, a arte, entre outras, passaram por distúrbios culturais no que se refere ao ambiente informativo das mídias elétricas. Num texto intitulado *Aula sem paredes*, publicado em 1974, McLuhan reflete sobre as mudanças na educação, decorrentes de como a era eletrônica mudou o fluxo informacional. “A quantidade pura e simples de informações transmitidas pela imprensa, revistas, *filmes*, rádio e televisão excede, de longe, a quantidade de informações transmitidas pela instrução e textos escolares” (CARPENTER; MCLUHAN, 1974, p. 17, grifo nosso). Entre os vários meios citados, vale destacar que o cinema integra este quadro de mudanças de escala cultural voltado à educacional por contribuir com o aceleração das informações nas sociedades, demandando, portanto, uma reconfiguração nos papéis dos educadores, das famílias e das empresas.

No tocante às observações sobre o movimento da informação fílmica, três aspectos levantados pelo autor nas suas principais obras merecem destaque para a melhor compreensão do cinema enquanto meio. Eles são: 1) a propagação do usuário para a vida pública; 2) o sonho como “conteúdo” do filme; e 3) as memórias do meio cinematográfico. Vejamos.

Antes da invenção do cinema, os meios impressos eram as principais ferramentas de fluxo informacional em muitos povos e tinham uma característica: a capacidade de acabar com o anonimato das coisas, pois, através dos livros, informações eram transportadas numa escala tamanha, capaz de levar os usuários, através suas palavras, ao reconhecimento coletivo de grandes públicos. Um livro é um caminho informativo da vida privada para a vida pública.

Entre alguns dos meios da era da eletricidade, o cinema, nesse sentido, surge com novas possibilidades de projeção dos participantes para a vida pública. Como assevera McLuhan em *A galáxia de Gutenberg*, “[...] até o advento do filme moderno, não havia no mundo nenhum meio que se comparasse ao livro impresso, para a propagação da imagem de um *homem privado* [...]” (MCLUHAN, 1977, p. 184-185, grifo nosso). Consideramos o “homem privado” referenciado pelo autor como um tipo de usuário que não é conhecido publicamente, a ponto de constar nas formas públicas de memorização, e que, antes desses meios, não encontra facilmente caminhos para mudar esse quadro. Nesse caso, escritores e cineastas, ao desempenharem papéis como emissores, projetam-se para um novo *status* social a partir de um modo de conhecimento amplamente difundido, levando a novas formas de se relacionarem com o cotidiano.

O ambiente informativo do cinema, assim, ao transformar substancialmente o modo como se move a informação nas sociedades, impôs novos papéis a serem desempenhados pelos participantes dessa galáxia dos irmãos Lumière¹⁹. Abre-se um jogo de força estabelecido ali, nas disputas pelos usos do cinema ou pelo poder de movimentar as informações fílmicas. Esta compreensão sobre a projeção pública, portanto, fez rapidamente do filme uma ferramenta de distinção social para alguns usuários, sobretudo na propagação de nomes que se tornam públicos para o desdobramento de outros interesses nesse jogo. Dessa maneira, a informação fílmica carrega consigo formas de publicidade, impondo para instituições e líderes políticos, por exemplo, o investimento financeiro para a disputa de valores simbólicos pelos poderes conquistados dentro do ambiente do cinema.

Em seguida, o cinema materializa uma das mais encantadoras maneiras de narração já existentes na humanidade: o sonho. Aliás, este é o “conteúdo” do cinema ou meio anterior, na perspectiva McLuhaniana. Diferente de outros meios, as características

¹⁹ Pela invenção do primeiro cinematógrafo e pelas primeiras experiências do cinema enquanto espetáculo, os irmãos franceses August e Louis Lumière ganharam o título histórico de “pais do cinema”.

do filme o aproximam das narrativas oníricas que se passam na mente das pessoas durante o sono. O cinema, portanto, viabiliza a partilha de sonhos, traduzindo-os num modo mais acessível para os outros.

Considerando que o filme transporta o espectador para outro lugar, a ponto de fazê-lo mergulhar e vivenciar um mundo paralelo, diferente do seu cotidiano, o cinema carrega as mais distintas experiências mundanas para as telas. O cineasta, assim, oferece a possibilidade de sonhar, de se iludir e de transcender as experiências do mundo reais quando coloca o espectador para provar um universo informacional doutro modo, num mundo inventado. O autor assevera que “[...] não é por acaso que o cinema se caracteriza como meio que oferece, aos pobres, papéis de riqueza e poder que superam os sonhos de avareza [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 327), levando-os a experienciar, numa forma audiovisual, outros mundos, criados de acordo com as demandas e interesses dos usuários que agenciam o ambiente como emissores.

Embora a afirmação pareça se referir às narrativas clássicas Hollywoodianas, a perspectiva em questão, pautada no movimento da informação fílmica, independe do tipo cinematográfico – seja ficção, seja documentário –, pois a ideia de sonho também está na sensação de locomoção e deslocamento instalada no espectador. Portanto, atentamos para a metáfora do sonho como uma modalidade de viagem abstrata, construída e vivenciada no âmago das sociedades através do audiovisual. Um filme é como um passeio rápido pelo mundo criado mimeticamente pelo cinema. Ou, como diz o autor: “[...] somos transportados para um outro mundo [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 321).

Qualquer filme, assim, sugere uma proximidade mundana fantasiosa untada de um conjunto de ilusões. Contemplam-se sonhos vividos por usuários de mundos realistas reconhecíveis, ocorridos em períodos ou lugares oniricamente aceitáveis, traduzidos e conduzidos para os espectadores na forma fílmica, como num ritual de partilha de conhecimentos.

Diferentemente de outros meios, Marshall McLuhan destaca aspectos peculiares ao modo como as associações humanas se estabelecem no cinema, principalmente na relação entre os emissores e os receptores das mensagens. “O mundo do cinema não requer nenhuma participação. É um mundo de fantasia, altamente visual, com o público sentado bem longe do espetáculo [...]” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 122). Uma afirmação que, aparentemente, ironiza o realismo inscrito nas estruturas narrativa dos filmes para desnaturalizar o processo cinematográfico e, assim, reconhecer os efeitos culturais oriundos do meio.

Por fim, o cinema um produtor de memórias, como qualquer outro meio, que firmar relacionamentos com o passado na forma de narrativas audiovisuais. Desde já, as características de funcionamento do cinema são marcadas pela velocidade com que traduz e conduz o conhecimento. “Comparado a outros meios, como a página impressa, o filme tem o poder de armazenar e transmitir uma grande quantidade de informação [...]” (MCLUHAN, 2005, p. 323), reconhecível a partir da própria estrutura tecnológica de gravação, montagem e projeção das informações fílmicas. Dessa maneira, o cinema edificou um ecossistema social em função do movimento da informação, alicerçado em sons e imagens que são articulados dos modos como os usuários codificam as suas experiências cinematográficas e nas maneiras de circulação dessas obras.

Em relação ao ambiente da escrita, Aleida Assmann (2011) considera que as imagens, em suas várias modalidades, são artefatos repletos de hipóteses interpretativas, ou seja, códigos um tanto confusos quando postas diante da objetividade da escrita. Ela pontua: “enquanto a tradição transmitida pelo texto era clara como a luz do dia, aquela transmitida por imagens e vestígios era obscura e enigmática” (ASSMANN, 2011, p. 237). Nesse sentido, ela ressalta que as imagens devem ser compreendidas como uma outra via de acesso ao passado, sobretudo a fotografia e a filmagem, tanto pela sensação de locomoção do espectador aos acontecimentos pretéritos, quanto pelas conveniências dos usuários que as acionam no presente, muitas vezes, em função do agenciamento pelas informações, dentro dessa galáxia cinematográfica.

Esta observação se aproxima da noção McLuhaniana de ambiente, ao apontar para particularidades do sistema de regras dadas pela materialidade que se consolida a cada novo meio, no nosso caso, pelas narrativas cinematográficas. Tratam-se de arquivos sonoros e visuais, montados num formato de filme, que operam com o passado a partir de uma forma audiovisual enviada para os receptores. Dentro desse ambiente informativo, há um processo das memórias dos meios, cuja tecnologia e indivíduo transitam por uma série de dinâmicas sociais pelos usos que são feitos do cinema. O usuário, por fim, age entre o celeiro de informação e o espelho retrovisor, numa nova forma de se relacionar com os ritos do passado, evocando informações conforme as conveniências do presente.

Os filmes, portanto, são vias para viagens a passados imperfeitos, contidos nos mundos criados pelos cineastas. Cada obra é um universo de experiências traduzidas em informações audiovisuais, guardadas num carretel para serem desenroladas a serviço dos usuários desse ambiente informativo.

O cinema enquanto meio, nessa perspectiva, é uma fonte básica de efeitos reconhecíveis na dinâmica social dos povos, ocasionados pelo movimento da informação fílmica. Ele instaurou um paradigma de associações humanas que afeta todo o corpo social. E, a cada nova tecnologia incorporada ao meio, uma nova dinâmica é instaurada nesse quadro social pelo ritmo de mobilidade informacional. A partir das novas práticas de processamento e circulação, novos usos vão sendo feitos do cinema, numa lógica de desenvolvimento social que se configura ao redor dos tipos de filme, tal qual o documentário.

3.1.2 O documentário: um modo de usar o cinema

No decorrer da entrevista concedida à ABC, na Austrália, em 1977, Marshall McLuhan é indagado, mais uma vez, sobre o conteúdo dos programas de televisão. Certeiramente, ele responde que não descarta o conteúdo, mas que seu interesse se volta para os efeitos do ambiente informativo de serviços estruturado por qualquer um dos meios, como eles afetam, fisicamente, a vida social. Sem desconsiderar a importância da mensagem, pontua que o conteúdo tem impactos sociais diferentes, pontuais. E complementa dizendo que uma pessoa falando ao telefone não é mais impactante do que a rede de conexões interpessoais criada pelo mesmo meio (BOFF, 2013).

Esta explanação do autor, inicialmente, nos permite fazer um primeiro direcionamento para a abordagem que seguirá aqui sobre o filme documentário. Nessa perspectiva, ele é assim definido em virtude do uso que do cinema é feito, das mediações que articulam as relações sociais, assim como é o filme de ficção.

Em sua obra, McLuhan explica exaustivamente que o conteúdo dos meios, na verdade, dificulta a percepção da estrutura de interligação social, ou a natureza, que se instaura num grupo social. E, de fato, este é o efeito que o interessa. Nesse sentido, o que o cinema conta não é mais impactante do que a rede de conexões interpessoais criada pelo mesmo meio.

O documentário, assim, é uma das maneiras que os usuários acharam para utilizar o cinema, caracterizada pelo ato de filmar as coisas do mundo real, como se, por essa e outras razões, produzisse um documento, um tipo de comprovante de fatos. É importante destacar, mais uma vez, que “o efeito da forma fílmica não está relacionado ao conteúdo do seu programa” (MCLUHAN, 2005, p. 33), mas sim à estrutura montada para as relações sociais. Os usos, portanto, decorrem dessa estrutura.

No campo do cinema documentário, algumas das principais formulações conceituais devem ser retomadas aqui, mesmo que, por muitas vezes, tratem do filme documentário em comparação ao filme de ficção e, com isso, erguem a dicotomia entre realidade e ficcionalidade no cinema. Na perspectiva McLuhaniana, entendemos que são abordagens conteudistas, que dificilmente apontam para a natureza estrutural do meio cinematográfico.

Ao problematizar a associação corriqueira que liga o documentário a uma forma de verdade absoluta ou representação do mundo real, Silvio Da-Rin (2004) desenvolve uma reflexão que desmascara esse tipo de senso comum quanto a essa pureza mimética, reconhecível na fluidez das formas das narrativas fílmicas que se consagraram ao longo da história do cinema. Mesmo ciente da força da indexação própria da sua técnica de filmagem, outros aspectos revelam as fissuras dessa máscara estilística do documentário. Para o autor, diante de obras que se utilizam recursos narrativos característicos dos filmes de ficção, “[...] o filme não se pretende espelho do mundo” (DA-RIN, 2004, p. 167), mas sim uma reconstrução, ou uma tradução, das coisas do mundo. Dessa feita, Da-Rin considera o documentário como sendo um *espelho partido*, título do seu livro.

Independente dos recursos utilizados pelos cineastas, nas escolhas empreendidas nos filmes, o documentário pode ser tomado, conforme Fernão Ramos (2008), como uma arguição audiovisual sobre o mundo defendida do ponto de vista de alguém que propõe dizer verdades através de um filme. Por isso que, para defender uma ideia, há uma diversidade de recursos narrativos advindos de outros tipos de filme, percebidos ao longo da trajetória do documentário. Em sua abordagem conceitual, o autor, didaticamente, explica que, “ao contrário da ficção, o documentário estabelece asserções ou proposições sobre o mundo histórico. São duas tradições narrativas distintas, embora muitas vezes se misturem” (RAMOS, 2008, p. 22). Em sua afirmação, percebemos que, além de explicitar o jogo de disputas de narrativas travado pelos os usuários do cinema, ele também elege as interseções entre os dois estilos de filme como uma via para romper com o puritanismo ligado à ideia de documento.

Para Bill Nichols (2005, p. 26), numa provocação epistemológica pontual, “todo filme é um documentário”, mesmo os de ficção. Trata-se de uma afirmação que busca estabelecer uma aproximação mais fluida entre os dois tipos de filmes consagrados na história do cinema mundial a partir de pressupostos historiográficos que implicam na capacidade de construção de representações da vida social, nas múltiplas dimensões, impulsionadas pela natureza da técnica cinematográfica. Qualquer tipo de filme, no geral,

pode ser tomado como um tipo de registro documental ou um documento histórico, independente do estilo. Eles, aos seus modos, atestam as coisas do mundo.

Por fim, Guy Gauthier (2011, p. 31), subsidiado pelos diálogos e duelos do documentário com a historiografia, explica que “o documentário é um atentado à verdade; a ficção, à moral”. Para ele, o cinema propõe narrativas capazes de desestabilizar os discursos historiográficos, principalmente pelo entendimento de que o filme se configura como uma via peculiar de acesso a outras informações do passado das coisas. Nesses termos, os documentários colocam em suspensão algumas das formas de verdades construídas pelas demais instâncias narrativas, sem desconsiderar que quaisquer dos estilos fílmicos geram efeitos de sentido sobre as sociedades.

Percebemos que, as problemáticas apresentadas em torno do documentário, no geral, parecem estar alicerçadas num mesmo dilema: documentário versus ficção. Dele desdobram-se ideias antagônicas, tais como: realidade e ilusão, verdadeiro e falso, verossímil e inverossímil, para, então, verificarem os pontos em que as linhas paralelas convergem e se tocam entre os dois estilos. Ou, ao menos, repensar a visão antagonismo sobre os estilos de filme.

Partindo da perspectiva McLuhaniana, o documentário pode não ser visto a partir dessas dicotomias com a ficção. O olhar deve focar na centralidade do meio, sua natureza, suas conexões interpessoais, estabelecidas pelo movimento da informação fílmica no documentário. Mais uma vez, os tipos de filme, ou os usos e os conteúdos, partem das escolhas dos usuários que agem no ambiente do cinema, a partir da forma como a informação se movimenta. Conforme o próprio autor, em mais uma de suas provocações textuais, é preciso se ater a um aspecto sobre os filmes em geral: “na verdade, o mundo do cinema, que foi preparado pela *fotografia*, tornou-se sinônimo de *ilusão* e *fantasia*, [...] substituindo o mundo correto da realidade pela *realidade do carretel* de películas” (MCLUHAN, 2005, p. 219, grifo nosso).

Embora as expressões “ilusão” e “fantasia” pareçam remeter exclusivamente para o filme clássico de ficção, trata-se do cinema como um todo, o que não sucumbe de aplicá-las ao documentário. Independentemente do tipo de uso – ficção ou documentário – a proposição chama atenção para a forma fotograficamente realista do cinema, seu efeito de realidade, que, pelo modo de mover as informações, ilude o espectador pela fantasia do mundo que consegue criar na tela, a partir dos registros audiovisuais dos acontecimentos e encenações. Na tela, parece o próprio mundo. A “realidade do carretel” pode ser assimilada não apenas pela capacidade de se construir um substituto do próprio

mundo real, mas sim pelo ecossistema de informações audiovisuais estruturado nas sociedades. O cinema, assim, criou um ambiente informativo amplo e veloz, onde os participantes se relacionam com o mundo de um jeito próprio, a partir de uma maneira de informar que ilude os usuários ao capturar pedaços do mundo e movê-los em direção ao espectador, onde ele estiver. O autor se volta para o cinema ressaltando a natureza comunicacional pela forma como movimenta a informação. O efeito de realidade dado pela técnica fotográfica, por fim, é uma marca da velocidade com que traduz e conduz a informação. Seja num documentário, seja numa ficção, tudo é ilusão e fantasia.

Ao relembrar as características de funcionamento dos meios – codificação, armazenamento, aceleração e amplitude – e adequá-las as peculiaridades técnicas do cinema – câmera, gravador de som, ilha de montagem, suportes de exibição e tela –, entendemos que, na perspectiva McLuhaniana, o estilo está inscrito no âmbito da tradução do processo, fruto das escolhas dos códigos feitas pelo emissor usuário, lugar da memória criativa. Vale reafirmar, ainda, que as características estão atravessadas entre elas, dentro dos processos para movimentar informações, considerando que certos aspectos da condução do meio podem interferir em escolhas na etapa de tradução.

O documentário pode ser visto como um modo de uso do meio cinematográfico, o qual decorre da forma de mobilidade da informação fílmica. Dentro da natureza do cinema, alguns usuários desempenham o papel de documentarista como marca desse uso. O cinema é tido, então, como uma via de transporte de determinadas experiências audiovisuais, as quais são materializadas na forma de informações fílmicas, constituídas entre os participantes. Assim, o meio estende, na realidade do carretel, o conhecimento dos usuários sobre as coisas do mundo.

Noutros termos, o documentário é um jeito cinematográfico de traduzir e conduzir conhecimentos sobre os acontecimentos, muitas vezes ocorridos em momentos e lugares distantes e únicos. Movendo informações, o cinema foi capaz de remodelar práticas sociais em função da forma de distribuição do conhecimento. E, assim, através das imagens e sonoridades das narrativas cinematográficas, o documentário deu ao espectador a sensação de alcance do mundo todo através da tela.

Com base na continuidade e ruptura no desenvolvimento social dos meios, subsidiada pelo processo das memórias dos meios, o autor reforça a compreensão do cinema a partir da constituição de meio anterior: “Surgido da forma jornalística da apresentação em corte da comunidade e das coberturas de interesse humano, do século XVIII, o romance realista foi uma antecipação perfeita da forma fílmica” (MCLUHAN,

2005, p. 324). Nesse caso, referindo-se a qualquer estilo de filme, retoma o efeito de realidade da forma do cinema como cerne da observação. Essa característica técnica do cinema, de construção de narrativas aparentemente realistas, não deixa de ser uma atualização ou uma nova forma, em audiovisual, de contar as mesmas coisas que os livros contavam. O uso da literatura como base técnica para a construção de uma narrativa realista evoca referências memoriais para os novos meios, na forma como eles são usados. Nessa mesma passagem, McLuhan ressalta, ainda, que alguns romances realistas clássicos “[...] são como roteiros de tomadas de cena para um *filme documentário* da época” (2005, p. 324, grifo nosso). Além do reconhecimento do estilo narrativo aqui em questão, o autor nos encaminha para a centralidade da forma dos meios, nesse caso, a forma do romance realista como orientação retrovisora para o tipo de filme que estava por vir.

Pela pluralidade estilística e criativa dos cineastas, seus usos do cinema, pontualmente na trajetória dos documentários, diante das telas, outros meios podem ser reconhecidos como formas anteriores aos filmes. Trata-se de outras formas de narrativa realista e outras experiências de usuários, com outras tecnologias, noutros meios, tomados a partir de uma orientação retrovisora que aproximam experiências informativas pretéritas pela memória dos meios, como, por exemplo: o jornal impresso, as cartas, os diários de bordo, os álbuns de recordação, as conversas de rua, as investigações, os telefonemas, e, até o próprio filme de ficção para alguns documentários.

No movimento da informação fílmica, o universo do documentário lança seus participantes numa experiência sensorial e psíquica tal qual uma volta ao mundo às avessas, numa sensação que leva o mundo todo até o viajante. Metaforicamente, como se a montanha fosse até Maomé. Ao movimentar informações sobre as mais diferentes circunstâncias da vida real, o filme documentário remodela, acelerando, as concepções de tempo e espaço nas sociedades audiovisuais, incidindo, assim, sobre valores e comportamentos individuais e coletivos, prontamente em relação à privacidade.

Ao abordar sobre o que tratam os documentários na vida em sociedade, Bill Nichols (2005) destaca um aspecto que coaduna com a noção de movimento da informação fílmica, evidenciada pelo processo informacional do qual o filme é parte. Segundo ele, “os documentários proporcionam uma orientação sobre a *experiência de outros*, e, por extensão, sobre as práticas sociais que *compartilhamos* com eles” (NICHOLS, 2005, p. 108, grifo nosso). O compartilhamento da experiência entre usuários através do documentário é o ponto chave do movimento da informação fílmica, pois,

dessa forma, o cinema edificou um ambiente audiovisual de trocas de informação que trouxe transformações sociais nos povos, simplesmente por oferecer outra maneira de estabelecer outras formas de relações interpessoais e coparticipações das experiências por meio de uma extensão.

O cinema, assim, remodelou o sentido de desbravamento atrelado ao ato de viajar. Ao compartilhar conhecimento em forma de audiovisual, revestido por um efeito de realidade, o espectador, por sua vez, torna-se um tipo de explorador de coisas já exploradas, que se conecta com o documentarista e, assim, divide a experiência fílmica do usuário da câmera. É alguém que, inconscientemente, procura mais pelo *como* do que pelo *o que*, tal qual alguém que escolhe o livro ao invés do filme.

Ao analisar o documentário do artista russo Dziga Vertov intitulado *Um homem com uma câmera*²⁰, lançado em 1929, Wilson Oliveira Filho (2017) reconhece e destaca alguns dos papéis desempenhados pelo usuário que manuseia o equipamento de filmagem visto na obra, e que o convida, através dos registros imagéticos que é oferecido na tela, a destacar certos efeitos daquela experiência fílmica. Com base no pensamento McLuhaniano, ele diz: “o *flâneur* operador de câmera é também uma espécie de *detetive* e *jornalista* (documenta a vida da massa), mas também é *professor* que dirige pela cidade o olhar, que ensina ao espectador as potências amplificadas das lentes” (OLIVEIRA FILHO, 2017, p. 40, grifo nosso).

Figura 8: frame do filme *Um homem com a câmera*, de Dziga Vertov

²⁰ O título original em russo é *Tcheloveks kinoapparatom*. No Brasil, o filme também é chamado de *O homem da câmera*.



Fonte: <https://ims.com.br/filme/um-homem-com-uma-camera/>

Através da tela, o autor reconhece efeitos desse ambiente informacional que se constituiu pelo cinema, especificamente nesse documentário, recorrendo a uma leitura a partir de experiências de usuários em meios anteriores, vistas pelo retrovisor do novo meio, num exercício de visita aos celeiros de informação, quando pontua as práticas do “detetive” e do “jornalista” no fazer cinematográfico. Estas e outras funções, exercidas pelo operador no passeio da câmera de Vertov, são escolhas decorrentes das possibilidades existentes de uso do cinema dentro das dinâmicas sociais que se desdobram com o meio. O ato de codificação e armazenamento do operador de câmera visto na tela, nas imagens, é o fruto do exercício da memória criativa do tradutor/diretor. Ele, em seu modo de uso, materializa um fluxo de informação audiovisual, documentando a vida nas ruas, para, logo, pôr em circulação na forma de filme, com efeitos visuais, conduzindo esse conhecimento agora cinematográfico aos outros usuários receptores, tal qual um professor o faria com seus alunos, noutra forma de partilha do conhecimento.

O movimento da informação fílmica mexe, assim, com as mais diversas instituições sociais, num sistema que redimensionou as proporções espaciais e temporais do mundo, remodelando as relações pessoais. Vista hoje, a referida obra de Dziga Vertov transporta informações de uma união soviética de outro século, na forma de um filme antigo feito por um usuário ousado para a época, em película monocromática, como uma viagem às avessas. Desse modo, o cinema faz com que aquela experiência mundana seja compartilhada nas telas, perdurando no tempo, para tantos outros participantes de hoje.

Ao codificar, o filme armazena, acelera e amplia aquela experiência em informação e, com isso, movimenta-a anos depois, expondo aquelas memórias do meio cinematográfico para as sociedades mais distintas e distantes imagináveis.

Mais uma vez, vale realçar que a viagem do espectador está relacionada ao encontro das experiências do emissor, dadas nas formas feitas pelos criadores do filme e consumidas dentro de um universo de partilhas de informação audiovisual. Especificamente no documentário, o espectador navega pelos códigos que nascem no ato de filmagem, pela inventividade, pelos relacionamentos, pelas tecnologias e pelas informações armazenadas e postas nas telas, tornando-se este o ponto de encontro do passeio. Vejamos uma ponderação de Francisco Elinaldo Teixeira (2012, p. 277), a qual reforça a perspectiva aqui assumida:

Ao colocarem em cena, em ato, esses devires multipessoais, plurissubjetivos, documentarista e personagens desencadeiam no filme uma experiência de vida, não uma representação, não uma reprodução de uma realidade preexistente, mas um experimento de ser ‘outro’ num tempo que parte do presente e que os lança para fora dele, para fora de si.

Encaramos, portanto, o documentário como uma forma de uso do cinema que, dentro do ambiente de permutas de conhecimentos entre os participantes, causa efeitos culturais específicos condicionados pelo movimento da informação fílmica. É um universo onde trafegam experiências de vidas nas formas de filmes.

Com o desenvolvimento tecnológico do cinema na era digital, o documentário tornou-se um produto que aumentou o fluxo de informações nas sociedades. Com isso, desarticulou segredos pela forma como traduz e conduz informações sobre acontecimentos de diversas ordens do mundo real, os quais, provavelmente, passariam ilesos aos olhos e ouvidos de uma sociedade sem cinema. Tais informações são movimentadas também pelas conveniências dos usuários nas circunstâncias e com as ferramentas que se encontram no presente. Sendo, assim, o cinema constituiu um campo de memórias todo particular nas sociedades. E, pelas incontáveis cenas que os usuários desejam mostrar a outras pessoas imediatamente, filmando com um celular, o registro em audiovisual acabou redimensionando as relações humanas, bem como as condutas de controle e vigilância que os usuários podem exercer sobre as coisas.

A respeito das articulações dos documentários com a memória, Bill Nichols (2005) explica que, ao oferecerem outras formas de mover informações sobre o passado,

processando memórias de outra maneira, através das imagens e dos sons, os documentaristas baldeiam as narrativas de recordação, evidenciando, assim, as imperfeições próprias do passado no momento presente. Os documentários são celeiros de informação das formas limitadas de discursar sobre o passado. Nesse jogo, os usuários os acessam no presente como subsídio de conhecimento para os agenciamentos no presente. Nesse agenciamento entre os usuários do cinema documentário, em síntese, os participantes sobrevivem num ecossistema que convivem com a possibilidade de mover informações fílmicas, seja como for, estando submetidos a um ambiente informativo em que certas coisas e certas pessoas passam a se organizarem também em função de serem filmadas. Um sistema de documentação audiovisual que modela as relações humanas em torno de hierarquias comunicacionais, o qual obriga participantes a posarem para câmera e parecer bem nas memórias.

As narrativas fílmicas configuraram novas formas de disputa pelas memórias dos povos, principalmente pelo controle do movimento das informações em determinado meio. Tanto que, em alguns países, ainda antes da televisão, criaram-se instituições para o Estado dominar a feitura de filmes. Assim como muitos grupos independentes, de resistência política, agiram no mesmo ambiente para, também, poderem mover outras informações fílmicas, desvelando segredos políticos. No Brasil, o caso do INCE – Instituto Nacional de Cinema e Educação –, órgão de cunho propagandístico criado pelo governo federal durante a chamada *Era Vargas*, é emblemático no que se refere ao controle do movimento da informação fílmica, pois, através dele, o governo confeccionava cinejornais e documentários ideologicamente delimitados para a projeção política através do cinema (LEITE, 2005), delegando, pelos interesses, tamanha força no controle do movimento de informações fílmicas dentro do ambiente do cinema naquele contexto histórico.

Desta ordem, o documentário não é apenas um produtor de memórias, mas também um espaço social de disputa pelas memórias, onde se dosam evidências e segredos entre os participantes do meio. Guy Gauthier (2011) chama atenção para o exemplo dos filmes encomendados como formas submetidas a tratados estratégicos para o movimento de específicas informações fílmicas. São tratos para que instituições e usuários imobilizem determinado conhecimento ou experiência em nome dos jogos de força sociais, paralisando-o para que não seja compartilhado e, assim, não saia do anonimato das coisas. “O financiamento supõe certas restrições, cláusulas e condições, que o autor deve respeitar, a menos que sua notoriedade seja tão grande que se torne mais

rentável lhe dá total liberdade” (GAUTHIER, 2011, p. 124). Sua afirmação coloca em evidência a importância das formas de capitalização dos usuários dada em função do movimento da informação no documentário. Assim, outras condições de realização para a produção de um documentário podem ser facilmente idealizadas, pertinentes aos jogos de força. De todo jeito, não deixa de haver uma guerra declarada ao controle do passado das coisas no ambiente do movimento da informação fílmica do documentário.

O cinema, portanto, administra um fluxo de circulação de memórias audiovisuais, cuja possibilidade de produção, recuperação e velocidade de propagação resvalam noutro modo de vida em sociedade. Sobre o documentário, este tipo de filme é também responsável por mudanças nas regras básicas da cultura de um povo dadas pelo cinema, ao impor um ambiente de serviços de informação diferente de outros tipos de filme, mas se valendo da mesma fantasia e da mesma ilusão para lidar com o passado.

Em síntese, o documentário é uma maneira ilusória e fantasiosa de ir ao encontro de experiências vividas por outros usuários, subsidiada pelos efeitos de realidade oriundos da sua técnica de produção de imagens e dos ritos envoltos nesse modo de uso que do cinema é feito.

Usar o cinema como documentário é, por fim, manusear um meio cujas características reinventaram modos de sociabilidade em função da criação de mundos num carretel, como diria McLuhan. O mundo real, enfim, não é mais o mesmo depois desses filmes, pontualmente pelo modo como as informações fílmicas se movem aceleradamente pelos documentaristas. No escopo dessa revolução elétrica em que o cinema se enquadra, inicialmente, a era digital traz consigo ainda mais mudanças nas escalas de processamento e circulação do documentário pelo modo como as informações fílmicas passaram a se movimentarem mais rapidamente.

3.1.3 O filme documentário na era digital

A sala de exibição institucionalizou o cinema enquanto um espetáculo comercializável, construindo um universo de informações veiculadas numa tela, diante da qual os usuários são envolvidos por um tipo de ritual de troca de experiências, onde os participantes se organizam coletivamente para contar e ouvir histórias, como num ato sagrado de contemplação a algo maior, aos moldes das antigas aldeias. Dele derivam-se efeitos culturais de deslocamento, de aglomeração, de conduta, de alimentação, de controle e de vigilância, entre outros vários comportamentos e hábitos sociais. Tudo isso

devido à forma como a informação fílmica se movimenta no cinema da primeira metade do século XX.

Na era digital, o filme, que já havia saído da sua sala oficial inicialmente devido a meios como a televisão e os vídeos cassete, passou a circular ainda mais nas sociedades. Por isso, não se trata aqui de observar as mudanças no estilo dos documentários, e sim as alterações do movimento da informação fílmica pelas tecnologias digitais, bem como suas consequências sociais enquanto meio. A adesão dos meios à informatização levou o cinema e outros meios a se movimentarem de maneira mais veloz nas sociedades, tanto em suas etapas de processamento quanto às de circulação das informações.

O cinema atravessou muitas mudanças com o desenvolvimento tecnológico – desde a incorporação do som às imagens, por exemplo. Numa discussão acerca das crises cinematográficas, André Gaudreault e Philippe Marion (2016, p. 62) pontuam a respeito dos efeitos da incorporação do sistema digital e, em consonância com a perspectiva McLuhaniana, assumem que “[...] os impactos e as mudanças de escala provocados por essa revolução, contanto que se reconheça sua existência, mostra-se mais interessante que a mera avaliação do tamanho dos sobressaltos que ela produz”. Trata-se, portanto, do reconhecimento dos efeitos do cinema digitalizado, vistos através das dinâmicas que derivam das novas maneiras de movimentação da informação fílmica. É preciso averiguar e considerar o novo estalão nas formas das relações interpessoais dentro das sociedades, pois as transformações dos papéis dentro do ambiente cinematográfico vão dos modos de fazer aos modos de consumir filmes, resvalando em novos valores e condutas pelos usos do meio. Um conjunto de novas práticas que levaram o cinema a questões, inclusive, sobre sua própria identidade.

De volta ao passado, é importante destacar que, ainda na década de 1960, Marshall McLuhan chamava atenção para o que poderia acontecer com o cinema no futuro:

Nos dias atuais, o cinema como que ainda está em sua fase manuscrita; sob a pressão da TV, logo mais, atingirá a fase *portátil e acessível* do livro impresso. Todo mundo poderá ter seu *pequeno projetor barato*, para cartuchos sonorizados em 8mm cujos filmes serão projetados como num vídeo. Este tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica (MCLUHAN, 2005, p. 327-328, grifo nosso).

Esta passagem um tanto profética nos obriga a concordar que, na era digital, o movimento da informação fílmica realmente se estendeu, também, para práticas de portabilidade e acessibilidade através de pequenos projetores de bolso, facilmente

reconhecidas pelos aparelhos celulares utilizados cotidianamente, com recursos prontamente dispostos para a recuperação e contemplação de filmes em vídeo. As insinuações futuristas do autor são expostas, de fato, pelo diagnóstico feito sobre os sintomas daquele paradigma comunicacional em que, após as experiências do livro e com os impactos causados pela televisão, miravam nas possibilidades dos novos parâmetros em torno da informação na elétrica. Na era digital, itens como *notebook*, *tablet* e *smartphone* deram margem suficiente para o nascimento de pequenos projetores baratos, sobretudo quando conectados à internet, num sistema repleto de arquivos cinematográficos acessíveis, dando vazão a um tipo de *pocket film*²¹: um filme que cabe no bolso para ser visto em qualquer canto, possivelmente.

Dentro das novas dinâmicas de funcionamento do meio cinematográfico pela informática, compreende-se que também há um sistema mais veloz na etapa de processamento dos filmes. Trata-se de uma variedade de câmeras filmadoras portáteis, de alta qualidade imagética; de computadores pessoais com *software* de edição audiovisual e tratamento; do *status* da imagem e do som convertidos em códigos binários, de rápido e fácil manuseio; e dos acervos de arquivos diversos online.

Em relação à circulação dos filmes, os vários equipamentos de projeção trouxeram a possibilidade de exibição em lugares inimagináveis, os quais impulsionaram a criação e o crescimento de mostras, cineclubes e festivais de cinema nas mais distintas regiões do planeta, além de outras possibilidades de mobilidade dos filmes, ligadas ao entretenimento ou ao campo das artes interativas. Fatores que, juntos, mudaram o setor audiovisual em vários aspectos.

A era digital, portanto, pôs o modelo clássico de cinema em um estado crítico, primariamente pela ruptura do sistema entre as grandes produtoras e salas de exibição. A reforma do meio cinematográfico advém das novas formas de movimento das informações fílmicas, da aceleração, das implicâncias com os usuários e dos impactos sobre os povos.

Numa conferência realizada em 1972, em Londres, intitulada *O futuro do livro*, McLuhan fez uma explanação teórica e metodológica sobre o livro, tomada, aqui, como uma analogia para o caso do cinema na era digital. Longe de versar sobre o fim do livro no futuro, ele provocou a plateia explicando que, posteriormente, uma biblioteca inteira

²¹ Filme de bolso, em português. Uma expressão cunhada em relação ao chamado livro de bolso ou *pocket book*, em inglês.

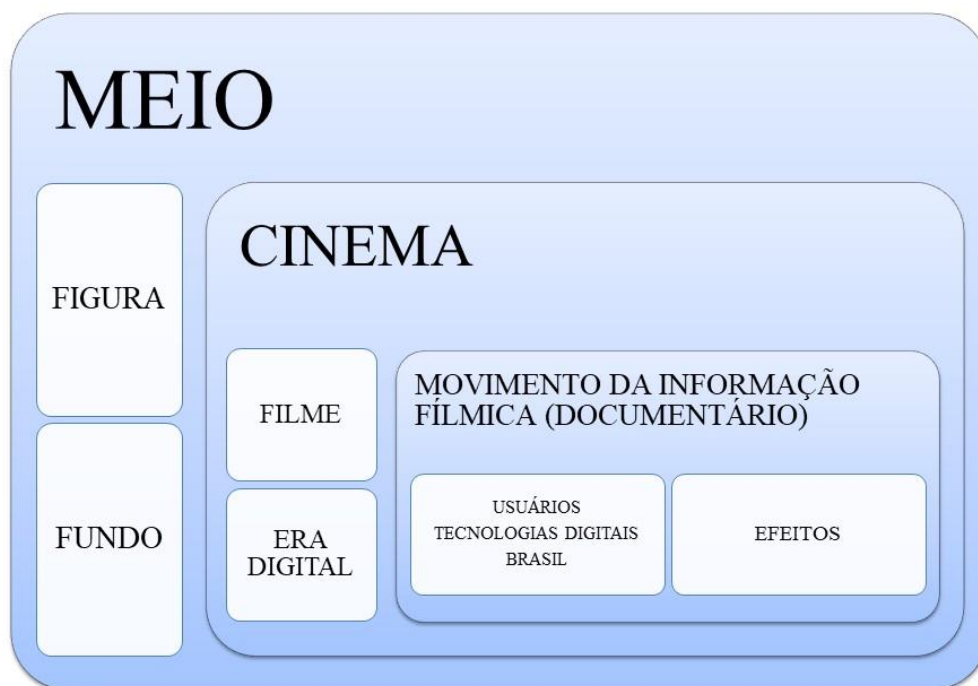
será “[...] comprimida num espaço do tamanho de uma caixa de fósforos” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 208), algo semelhante a um *pendrive* ou um cartão de memória digital. Ou seja, com as inovações tecnológicas, o meio impresso passou por ajustes de cunho estrutural para continuar se movendo conforme o ritmo da digitalização, atendendo às demandas da sociedade informatizada. O livro físico abre espaço para o virtual, amplificando sua forma de movimentar as informações impressas, levando-as a transitarem pelas vias do digital, como no caso do *Kindle* e a abertura para outras práticas de processamento e circulação de informações.

No tocante, com o respaldo da metodologia do autor, é fundamental compreendermos que, à medida que um *fundo* incorpora as novas formas de movimentação das informações dadas pela *figura*, como as da era digital, seus usuários se ajustam ao ritmo das novas tendências. Isto é, a partir da incorporação das tecnologias digitais nas sociedades, e com o aceleração no movimento da informação, os ambientes de informação demandaram um realinhamento por parte de antigas *figuras*, como o livro, a música e o filme, por exemplo. Tais modificações são reconhecidas através dos efeitos culturais das sociabilidades, a partir da velocidade com que as informações se movimentam entre os participantes dessa galáxia de códigos binários, com suas regras básicas e seus valores sociais.

Muitos dos produtos dos meios passaram a caber em pequenos compartimentos, tal qual uma caixa de fósforo, movendo as informações mais aceleradamente na era digital. Este novo ambiente de serviços desencadeou outros hábitos de sociabilidade, amparado em como as pessoas se reorganizam em grupos e assumem novos papéis para a partilha de informações, conforme as novas características de processamento e circulação da informática.

Com a finalidade de melhor entendermos os procedimentos teóricos e metodológicos de Marshall McLuhan, na relação entre *figura* e *fundo*, formulamos a imagem abaixo, com base no método do autor, para visualizarmos as etapas de suas análises.

Figura 9: Ilustração do método de McLuhan aplicado ao cinema na era digital



Fonte: autoria própria

Nesse caso, o meio é o cinema, a *figura* é o filme e a era digital, com suas ferramentas tecnológicas, corresponde ao *fundo*. Desse conjunto, é preciso identificar como a informação fílmica se move num determinado contexto social, entre as pessoas. A análise McLuhaniana consiste, assim, em reconhecer os efeitos culturais causados pela dinâmica informacional desenvolvida entre os usuários do meio, ou seja, os participantes de uma sociedade que utilizam as tecnologias do audiovisual. Diante das observações, o objetivo é descrever os efeitos o estalão social a partir do reconhecimento dos fenômenos nas associações humanas, ou seja, comportamentos, hábitos, condutas, trocas, formas de produção e consumo de informação, entre outros decorrentes do movimento da informação fílmica.

Ainda, visto na figura 9, nosso interesse se volta especificamente para o documentário cinematográfico na era digital, sua compreensão dentro do meio e os efeitos pela mudança na escala de processamento e circulação, com ênfase no contexto brasileiro.

O documentário, o qual nunca pareceu ser uma prioridade nas salas de cinema comercial, também agregou novas possibilidades de mobilidade na era digital, para os participantes que buscam tanto realizar, quanto acessar esse tipo de informação. Esses filmes deixaram de serem produtos exclusivos das empresas cinematográficas e emissoras

de televisão, das repartições políticas e educativas, dos grandes sistemas de produção, enfim, para procriarem noutros ventres da sociedade, sobretudo de grupos independentes. A tecnologia digital deu abrangência ao campo do documentário ao possibilitar outras vias de confecção e consumo de filme, condicionados a outros modos de realização e exibição, bem como organização, recuperação e acesso a celeiros de informação fílmica.

Nesse novo cenário, os realizadores independentes não apenas exploram as potencialidades de criação oferecidas pelas tecnologias digitais, mas também suas possibilidades de difusão e distribuição. As salas de cinema tradicionais e o grande mercado de vídeo já não são mais as únicas opções à disposição do criador (FELINDO, 2012, p. 419).

Abre-se, com o digital, um leque de opções para o setor audiovisual, ao mesmo tempo em que nos possibilita o reconhecimento dos efeitos culturais decorrente do movimento da informação fílmica digitalizada, a princípio nas transformações dos papéis desempenhados pelos usuários da informação: realizadores e espectadores.

Algumas das mudanças ocorridas nos festivais de cinema do Brasil, no início do século XXI, são creditadas à incorporação das tecnologias digitais no mercado audiovisual. Segundo Marcelo Ikeda (2018), as mostras competitivas eram separadas pelo formato – película e vídeo –, tidos como indicadores de uma organização hierárquica entre tipos de realizadores. Já com o uso do formato MiniDV, nos primórdios do sistema digital em fitas, “tornou-se possível então a redução do abismo entre o amador e o profissional” (IKEDA, 2018, p. 109), diminuindo não apenas a discrepância de categoria dos realizadores pela unificação da bitola de competição, como também ampliando a participação de outros usuários do cinema que não conseguiam ocupar esse espaço. Em suma, os trabalhos em película, pela própria técnica, não eram acessíveis para boa parte dos realizadores independentes, mesmo subsidiados por leis de incentivo, o que dificultava o reconhecimento do potencial profissional de tantos usuários quando postos como amadores.

Nosso entendimento, a partir da nossa leitura sobre McLuhan, é de que a tecnologia digital mudou a forma como a informação fílmica se move no cinema, especialmente o documentário brasileiro, e, com isso, impactou o setor, gerando uma série de efeitos na escala de produção e consumo audiovisual. Entre eles, os novos papéis desempenhados pelos realizadores atuantes fora da cadeia de processamento e circulação comercial e artística do país que, ao ocuparem espaços de participação mais igualitários

nos festivais e, posteriormente, nas salas comerciais, consequentemente, passaram a integrar um jogo diferente dentro do ambiente do cinema, fortalecidos pela mudança ocasionada por tal forma de fazer e ver filmes.

Ainda nessa fase, a aceleração do movimento da informação fílmica trouxe reparações significativas. Vale pontuar que, “quando o vídeo (digital) começou a se difundir na realização cinematográfica, houve um momento de transição, especialmente para o documentário” (IKEDA, 2018, p. 110). A conversão total para o sistema digital de produção e exibição, sobretudo pelo fim das exigências técnicas anteriores – a exemplo do *transfer*²² e o número de cópias necessárias para distribuição – fez com que filmes de baixo orçamento, capturados e montados em vídeo digital, de produção independente, com o uso de arquivos diversos pelas escolhas temáticas, tivessem, agora, um novo escoamento pelo país. Com isso, o fluxo de documentários cresceu nos espaços de exibição. E, assim, os emissores do processo cinematográfico, ou melhor, os documentaristas passaram a poder levar seus filmes para muito mais longe, assim como os espectadores desfrutavam do acesso mais rápido a informações fílmicas mais diversificadas.

Nessa mesma época de transição, Teresa Trindade (2014) atesta que a quantidade de filme documentário cresceu no mercado cinematográfico brasileiro, entre 2004 e 2009. Um dos fatores elencados pela autora é a mudança tecnológica pela digitalização do setor. “O tão inesperado e comentado *boom* de produção teve uma relação direta com o incremento da tecnologia digital porque, com ela, barateou-se o custo da produção, distribuição e da exibição” (TRINDADE, 2014, p. 63).

Em contrapartida, mesmo que tenha aumentado o número de documentários nas salas de cinema comercial, esse estilo de filme apresentou entraves na cadeia produtiva, conforme seus baixos índices de bilheteria e lucro, principalmente se comparado aos sucessos de ficção. Cientes do sistema doméstico de exibição criado desde o videocassete, os produtores fincaram parcerias com editoras de alcance nacional²³ para a venda dos filmes em DVD, em alguns casos de documentário, a fim de viabilizar e aumentar a

²² Procedimento de transposição de um filme finalizado em suporte digital para uma cópia em película 35 mm. No início das mudanças tecnológicas para o digital, era um recurso caro e necessário para que os filmes fossem exibidos nas salas de cinema comercial e de arte.

²³ A autora se refere à Editora Abril, no estudo do caso de alguns documentários. Acrescentamos que, usualmente, a empresa associava suas coleções de filmes, desde o suporte VHS, às suas principais revistas, como as coleções *Cinamateca Veja* e *Isto é Cinema Brasileiro*, por exemplo.

rentabilidade da obra. “O DVD em bancas de jornal, pela ampla tiragem, possibilitou alcançar maior público, tornando o filme mais acessível” (TRINDADE, 2014, p. 136) pela maneira que passou a circular, sobretudo nos casos de obras com baixa bilheteria. Mas, aqui, vale ressaltar o suporte físico digital como um amplificador do movimento da informação fílmica do documentário, levando-o a ser consumido nos lares e até fazer parte das estantes de coleção dos usuários, mesmo que, às vezes, estejam em cópias não autorizadas.

Por essa e outras razões, o documentário sempre ocupou as salas de cinema numa proporção muito menor que os filmes de ficção. Isso faz com que sua circulação esteja atrelada a outros espaços de exibição, muitas vezes em circuitos alternativos. Na internet, por exemplo, abriram-se sistemas de compartilhamento de arquivos de repositórios particulares, canais de publicação e recuperação até para acervos pessoais. Noutro patamar, sistemas de produção e distribuição em *streaming*. Através deles, o filme documentário transita muito mais pelas sociedades, tornando-se, na era digital, ainda mais acessível e rentável, atingindo, assim, outros públicos e, possivelmente, recriando regras básicas de funcionamento. A digitalização mudou o próprio documentário pelo modo como movimenta a informação fílmica, inaugurando novas tendências de filmes pelas possibilidades de processamento e circulação, como veremos no capítulo seguinte.

De volta ao exemplo do livro descrito por McLuhan, ele chama a atenção para o fato de que, “quando o cinema, o gramofone, o rádio e a televisão se convertem em novos serviços ambientais, o livro tradicional começou a ser lido por um tipo completamente diferente de público” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 214), insinuando, assim, a existência de uma reconfiguração dos usuários pelas estruturas dos meios da era eletrônica. Na era digital, este fenômeno também ocorreu com os demais meios: o filme, a música, o livro e as muitas outras figuras passaram a ser acessadas de outras maneiras, por outros públicos, bem como pelos velhos participantes. Eles migraram para o novo ambiente de serviço de informação que se firmou nas tecnologias digitais e, assim, impulsionaram uma revolução cultural, primeiramente, pela mudança no movimento da informação, e pelas dinâmicas sociais de uso nessa outra estrutura.

No caso do cinema, há um público diferente no ambiente informativo pelos ajustes entre fundo e figura na era digital, justo pela abrangência das novas formas de processamento e circulação da informação fílmica, bem como novos papéis desempenhados pelos participantes do meio.

O cinema na era digital não se restringe apenas aos velhos modos de comercialização na sala de exibição, embora ainda funcione de modo eficaz. Aliás, desde a televisão que o filme se move cada vez mais para outras telas. Diante desse fenômeno, Robert Stam (2013) discorre sobre o espectador no século XXI, sublinhando peculiaridades diante da pluralidade de telas:

[...] qualquer análise contemporânea dos processos de espetatorialidade, além disso, deve lidar não apenas com a o advento de *novos locais de exibição* (filmes assistidos em aviões, aeroportos, bares etc.), mas também com o fato de que as novas tecnologias audiovisuais, além de produzir um *novo cinema*, produziram também um *novo espectador* (2013, p. 348, grifo nosso).

A ênfase dada a tais pontos de mutação do espectador sugere, enfim, a compreensão de um meio que passou por reajustes pela digitalização. A remodelagem do ambiente cinematográfico também consiste na proliferação de locais de exibição dos filmes e nas novas concessões que estabelecem com seus espectadores. Desta feita, abriram-se possibilidade para acordos de recepção com os filmes, reconhecíveis nos gestos de controle da sessão pessoal ou nos hábitos diante da tela, condicionados a espaços diferentes da sala de cinema. Assistir a um filme durante uma viagem ou no decorrer de uma festa é uma ação peculiar dentro do mesmo ambiente informativo do cinema. Veja que isso, por tabela, mexe com instituições e usuários de variadas ordens na sociedade, simplesmente pela maneira como se movem as informações fílmicas atualmente.

O espectador de cinema, abordado por Jacques Aumont (1995), é o sujeito fundamentalmente tratado à luz da psicologia, pela sua subjetividade, o qual, diante da tela, vivencia uma série de processos de identificações com a narrativa, destacando seu lugar no filme e as influências de ordem cognitivas possíveis.

Na perspectiva McLuhaniana, o espectador é um usuário física e cognitivamente afetado pelas mudanças no movimento da informação fílmica, reconhecido através das alterações de rotina e conduta decorrentes das tecnologias de consumo de filme que o cercam. A multiplicidade desses modos de exibição de filmes levou o espectador a uma gama de transformações sociais no seu cotidiano, motivadas pela forma como se relaciona com esse meio. Da sala de cinema aos *Smartphones*, a velocidade de acesso e os modos de assistir a um filme remodelaram imensuravelmente o receptor no dia a dia. Ora prefere

ver um filme isoladamente no seu telefone enquanto espera por algo; ora prefere ir à casa de alguém, ver um filme em grupo para se divertir.

Propostas artísticas como as de “cinema ao vivo” ou *live cinema* consistem em processos de performances audiovisuais imediatista, envolvendo o(s) emissor(es) e o(s) receptor(es) no ato de feitura e contemplação do filme simultaneamente. É possível percebermos, nessa vertente, “[...] a emergência de uma nova relação do homem com as imagens e sons em movimento[...]

 (OLIVEIRA FILHO, 2017, p. 148), na qual o espectador ocupa um papel, talvez, tão relevante quanto o próprio realizador (o VJ), consumindo a obra a partir de atitudes interativas, mediadas pelos aparelhos, pela maneira como se dá o movimento da informação fílmica em cada processo. Nesse caso, o espectador é alguém convidado a desempenhar um papel específico, mais visualizável, pela forma como o filme acontece. Isso ocorre a cada sessão, em cada circunstância, em cada um dos tipos de tela imagináveis.

Entre realizadores e espectadores, certas coisas mudaram no cinema na revolução digital, assim como outras permaneceram. Com a aceleração do movimento da informação fílmica e, com isso, o crescimento do documentário, inexoravelmente, o fluxo de produção e circulação de memórias desse meio alcançou maiores proporções. Há um aumento de acesso ao celeiro de informações do cinema e um acréscimo considerável ao repertório do usuário que busca tais informações através da orientação retrovisora, tornando o passado do meio cada vez mais reconhecível no presente.

O documentário na era digital remodelou a dinâmica das memórias nas sociedades pelos formatos de arquivos audiovisuais próprios do meio, levando os usuários a novas práticas de registro, organização e acesso às informações sobre o passado, a partir do agenciamento com as tecnologias digitais. Comparado à tradição arquivística fundamentada na escrita, no início, o cinema fecundou outras formas de lidar com as memórias, pelo modo como traduz e conduz o conhecimento, expandindo os arquivos dos povos, mesmo com a inconsistência quanto à permanência de seus suportes, especialmente a película. Com sua estrutura, a digitalização alterou a lógica de preservação desse e de outros meios de produção de memória, até então, analógicos. Nesse sentido, “mais decisivo que a expansão material do arquivo cultural através de novas mídias é a reorganização do arquivo proporcionada pela nova mídia dos sistemas de armazenamento digital” (ASSMANN, 2011, p. 383).

As fissuras abertas pelo sistema de *bytes* da informática juntamente com a conexão em rede online deram vazão a outros ritos de armazenamento e recuperação de

informações. Entre eles, o uso do cinema como documentário aumentou a produção e consumo de registros audiovisuais do mundo dos carretéis ou, mais adequadamente, dos HDs. Tudo isso proporcionou mais velocidade ao sistema de recordações humanas próprios das formas de linguagens, traduzidos nesses filmes na era digital, o que aumenta ainda mais, no entrelaçar de outros meios, o panorama de lembranças, denominado por McLuhan como um fenômeno de memória total.

Mesmo que o cinema tenha rompido com sua própria estrutura clássica, chegando a estados de crise, a era digital não representa o seu fim. Aliás, a velocidade com que as informações fílmicas se movem agora o torna mais vivo, sobretudo pela intensidade com que os usuários passaram a se relacionar com o ele. Na prática, “é difícil dizer que o digital tenha causado a morte do cinema, quando é justamente o digital que nos permite assistir, até dizer chega, às obras e às obras-primas do cinema que, supostamente, matou” (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 154). No caso dos documentários, muitas vezes mais inacessíveis por uma série de limitações, a era digital lhe proporcionou um verdadeiro renascimento ao colocar em movimento os filmes guardados que, muitas vezes, nem chegavam a ser exibidos nas salas de cinema. Agora, ao mínimo comando, pode-se assistir a um filme raro num projetor portátil.

A soma desse fundo digital à figura do cinema deu ao documentário outro *status* de funcionamento social, retificando-o enquanto uma fonte básica de efeitos nas sociedades. O reconhecimento dessas mudanças de escala, a partir dos novos papéis desempenhados pelos usuários e seus desdobramentos no cotidiano, leva-nos à compreensão de mais uma revolução. Em síntese, o que alterou a prática do documentário em todos os níveis para os participantes do meio foram as inovações pelas tecnologias digitais, as quais culminaram em efeitos culturais inscritos nas dinâmicas dos usuários para o processamento e a circulação dos filmes sobre o mundo pela aceleração do movimento da informação fílmica.

3.2 A DIGITALIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DO CINEMA

O cinema contemporâneo visto através das tecnologias digitais de produção e circulação dos filmes é o foco dessa parte. As câmeras filmadoras digitalizadas, o status da imagem desmaterializada online, os computadores pessoais como ilhas de edição de filmes em casa e as pequenas telas portáteis em salas claras são os pontos de reflexão para pensarmos a aceleração do movimento da informação fílmica.

3.2.1 A câmera: o olhar insaciável do mundo

Este aforismo sobre a câmera filmadora, posto no subtítulo deste tópico, é do próprio Marshall McLuhan, no melhor do seu estilo sintético e metafórico. Ele foi proferido numa conferência na Faculdade de Pós-graduação na Universidade do Estado de Ohio, em 1960 (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 52). Sua descrição sumária parece se referir à dinâmica social dos usuários das câmeras filmadoras, imaginada nos dias de hoje, pensada pelo comportamento de um cotidiano repleto de pessoas com máquinas nas mãos prontas para serem acionadas com a finalidade de traduzir o mundo para aquele mundo criado pela câmera, gerando, assim, incontáveis registros por segundo. A insinuação é que, mesmo assim, a cada amanhecer, sempre haverá fome no olhar do usuário diante das coisas do mundo.

Não se trata exatamente da imensidão planetária, pensada a partir da quantidade de coisas por serem registradas com uma câmera. Na perspectiva McLuhaniana, trata-se da diversidade de formas audiovisuais inerentes às dinâmicas na variedade de equipamentos existentes, submetidos à inventividade dos usuários. O fato de, às vezes, filmar as mesmas coisas de outras maneiras, noutro ângulo, com outra objetiva, com outra plasticidade imagética, com outros recursos técnicos, noutra atitude na operação da câmera, noutro momento, noutra luz, com outra materialidade, noutro movimento. Tudo isso demarca a insaciabilidade do olhar. É nessa fome de imagens que vigoram os efeitos culturais oriundos do meio, bem como das memórias do cinema no que se refere ao processamento da informação audiovisual. Nesse aforismo há, portanto, um apontamento sobre o processo contínuo visto através das dinâmicas dos usuários do cinema, na forma

como as coisas são filmadas, de acordo com as relações pessoais estabelecidas entre a câmera filmadora.

Essa interpretação flerta com a prática de documentaristas que, ao usarem as câmeras, apontando-as para as coisas do mundo, não conseguem saciar sua necessidade de olhar esse mesmo mundo de um jeito só. Eles criam formas audiovisuais de traduzir e conduzir aquelas experiências entre os usuários das câmeras nos determinados instantes. Com as câmeras, os encontros efêmeros se tornam perenes nesse cinema, na forma fantasiosa e ilusória que, circunstancialmente, lhe foi possível. Posteriormente, as filmagens são organizadas e publicadas como filme para serem passadas adiante para outras pessoas.

Nossa perspectiva, nesse tópico, volta-se para o usuário da câmera em seus processos criativos de codificação e armazenamento. Isso é o insaciável. Ao considerarmos o referido equipamento como uma extensão do corpo humano ou uma prótese biomecânica da visão e da audição, torna-se necessários observar seus efeitos nos processos de sociabilidade existentes na captura das imagens. As maneiras como se usam as filmadoras são parte de um ciclo interminável entre indivíduo e tecnologia, um influenciando o outro, dentro de dinâmicas sociais inerentes ao movimento da informação fílmica.

Ao se referir à máquina de escrever, por exemplo, McLuhan explica o quão revolucionário esse aparelho se tornou para o mundo dos negócios, bem como para outros setores, pela forma como acelerou processos pelo movimento da informação escrita, delegando novos afazeres aos participantes do jogo desse novo ambiente. Para ele, “a máquina é como um sistema de dirigir-se ao público, imediatamente ao alcance da mão” (MCLUHAN, 2005, p. 293). Pensando nessa afirmação para os dias de hoje, na era digital, com os computadores pessoais, a lógica da digitação e publicação à mão, assim como a possibilidade de se dirigir ao público, são ainda mais velozes, sendo responsáveis por uma configuração social própria aos seus usos e sua velocidade.

Levando tal ponderação para o campo do cinema, entendemos que, atualmente, na era digital, a câmera, também, é como um sistema mais rápido de “escrita” para dirigir-se ao público, imediatamente ao alcance da mão, salvo as proporções do seu funcionamento total. Com a velocidade com que move informações, as máquinas filmadoras redefiniram as dimensões temporais e espaciais na vida social ao instaurar outro modo de codificação de informação, veloz, imagético e sonoro, modelando, com isso, hábitos e condutas de grupos sociais. A câmera é um aparelho que, ao seu modo,

achou a dimensão planetária pelo conjunto de características que levam ao aceleração das etapas de processamento e circulação das informações fílmicas.

A filmadora estendeu o indivíduo ao esticar sua visão e sua audição para a sociabilidade. A ferramenta traduz em informação fílmica para alçar o conhecimento pelo mundo, numa velocidade própria do audiovisual. Ao seu modo, cria uma forma de informação que é capaz de compartilhar experiências de um universo dotado de realismo, ilusões e fantasias pela técnica. A informatização, nessa perspectiva, aumentou o fluxo da produção de informação entre os usuários do meio devido o número de máquinas filmadoras digitais acessíveis.

Os documentaristas fazem uso das câmeras para movimentar informações fílmicas do mundo real decorrentes das experiências os próprios usuários. As imagens e sonoridades são registros das relações interpessoais com as coisas do mundo. Os filmes mobilizam falas, lugares, textos, contextos, arquivos, segredos e tantas outras informações levando-as para outros lugares, publicando-as através das telas.

De fato, a câmera é um aparelho de tradução ágil, pontualmente pelas características de codificação e armazenamento. Conjugada com outros aparelhos da era digital, as informações fílmicas se movem agora num ritmo mais acelerado entre os participantes. Além de assegurar um efeito de realidade em sua técnica, conforme as relações de indexação estabelecidas com as coisas que grava, ela é, também, reveladora das formas de filmagem, dos usos, de como se estabeleceram relacionamentos entre usuários para a feitura das cenas.

Ao versar sobre a máquina fotográfica e seu efeito de realidade, McLuhan direciona nosso olhar para uma questão importante: “[...] dizer que a ‘câmera não pode mentir’ é simplesmente sublinhar as múltiplas ilusões que ora se praticam em seu nome” (2005, p. 2019). Sua passagem, aplicada ao cinema pela proximidade da técnica, chama atenção precisamente para a ação dos usuários em função da característica do próprio equipamento, elucidando sobre como o efeito de realidade acaba camuflando as intenções dos participantes. Na interação entre operador e câmera, de fato, o apontamento desdobra em questões éticas e políticas dos usuários do meio em seus agenciamentos sociais no jogo de força constituído dentro do ambiente informativo do cinema.

Não seria o caso de retornarmos à dicotomia entre ficção e realidade para pensar o documentário audiovisual. Mas sim de, mais uma vez, tomar o cinema como uma rede básica de sociabilidades. Ligar ou desligar a câmera, manusear com as mãos ou com um

tripé, escolher uma câmera portátil ou não é uma ação inerente da ilusão constituída no ambiente informativo em questão.

Ao longo do desenvolvimento tecnológico do cinema, muitas câmeras foram inventadas para atender à demanda dos usuários e desdobrar em outras demandas pelos usos, seja para retroalimentar os fabricantes, seja para a prática cotidiana de outros usuários. Nesse sentido, as máquinas portáteis deram vazão a uma reconfiguração do setor audiovisual, materializando uma pluralidade de usos em outros lugares, principalmente diante dos equipamentos de grande porte, restrito a alguns poucos participantes. Câmeras menores geraram outras práticas de tradução e condução de outras experiências inacessíveis de outro modo, amplificando o fluxo das informações no ambiente audiovisual em virtude dos usos.

Comparando com o *status* de disseminação que a escrita alcançou com a disseminação de lápis e papel para as pessoas, Derrick de Kerckhove (1999) destaca a revolução audiovisual impulsionada pela disseminação desses tipos de filmadora menores. “As tecnologias portáteis de VHS e HI-8 permitiram a qualquer um exprimir-se em formato de filme. Uma nova literatura eletrônica estava nascendo. A câmera de vídeo estava em vias de se tornar uma caneta eletrônica” (KERCKHOVE, 1999, p. 38). A saber, o VHS e HI-8 foram bitolas mais acessíveis para o uso doméstico, inclusive em relação à película de 8 mm²⁴, que também integrou o âmbito do amadorismo. O VHS facilitou o processo corriqueiro de registros pessoais, pois, além do sistema automático de gravação, a fita magnética podia ser reutilizada, embora a qualidade da imagem fosse muito diferente da película. Já o HI-8 representa o início da digitalização no setor audiovisual popular, fornecendo câmeras portáteis de alta qualidade e fácil manuseio. No total, o autor chama atenção para o estalão social dado pelas *handycam*, precisamente pela expansão da escrita audiovisual a partir dos usos dessas máquinas.

A breve cronologia nos remete ao contexto atual, dotado de tantos tipos de câmera portátil digital que, de fato, possibilitaram um grau de acesso e manuseio tamanho, de consagração da “literatura eletrônica”. O impacto pode ser visto na demanda dos papéis desempenhados pelos participantes, decorrentes dessas mudanças ocorridas no movimento da informação fílmica. A portabilidade, claro, não é uma invenção da era digital. Equipamentos de filmagem portáteis estão presentes desde a invenção do

²⁴ O uso doméstico era menos acessível pelas exigências técnicas, causava um receio por parte de alguns usuários, tendo em vista as dificuldades de operar as câmeras e acertar a exposição do negativo. O medo de queimar o filme e ter prejuízo não existiram mais nas tecnologias posteriores.

cinematógrafo. A partir de então, surgiram uma série de máquinas grandes e pequenas que possibilitaram, cada vez mais, maneiras variáveis de nutrir o olhar sobre o mundo, mesmo sem saciá-lo. Trata-se do reconhecimento de um ciclo constante entre os usos criativos das câmeras, a evolução tecnológica dos equipamentos e as revoluções pelas formas de filmagem.

No tocante às redefinições culturais, oriundas das transformações tecnológicas do cinema, Marshall McLuhan (1973, p. 107) chama atenção para mudanças como o fato de que “a antropologia sofreu um enrijecimento semelhante (à literatura) em suas categorias depois que as câmeras cinematográficas caíram em mãos dos ‘nativos’ de modo que eles mesmos possam registrar suas artes e cerimônias”. O deslocamento do aparelho pela sua portabilidade implicou diretamente numa nova escala de produção e desempenho de papéis entre os usuários, abrindo-se um leque para outros tratos de filmagem se estabeleçam, assim como outros jogos de força no ambiente informativo, decorrentes do modo como a informação fílmica passa a se movimentar a partir de então. Em outras palavras, as câmeras portáteis, automatizadas e simplificadas da era digital, as quais estão massivamente nas mãos dos usuários nativos, reorganizaram os lugares dos participantes dentro do ambiente do cinema, culminando em efeitos culturais pelos usos que delas são feitos.

Tais observações sobre a câmera remetem, por exemplo, ao conjunto de práticas do cineasta francês Jean Rouch, pautado, aqui, pela sua inventividade enquanto usuário – um antropólogo munido de uma *Bell and Howell* 16 mm portátil e, posteriormente, um gravado de som Nagra – inscrita em várias cenas ao longo dos seus filmes etnográficos em África, realizados a partir da década de 1950. Em seus documentários constam um celeiro de informações audiovisuais, no qual estão os experimentos inventivos do cinegrafista com aquela câmera, contrariando as tradições formalistas do cinema clássico pelas maneiras como filmou juntamente com os grupos de pessoas envolvidos em cada uma das obras. O conjunto das suas experiências cinematográficas guarda uma considerável memória criativa de codificação tantas vezes retomada pelos atuais usuários do cinema digital.

Frequentemente, Jean Rouch exercia a função de operador de câmera em seus filmes, comungando de um tipo de relacionamento com os demais membros das equipes para a feitura das cenas. Marco Antonio Gonçalves (2008) explica que, nos filmes de Rouch, é perceptível que o cineasta era mais do que um observador distanciado. Ele participava do filme tanto quando um personagem, num jogo interativo, transformando a

filmagem no próprio ritual de registro das circunstâncias, explicitando a relação na tela. São filmes sobre encontros em torno da câmera. Neles, o cineasta subvertia os códigos corriqueiros ao testar os limites dos usos feitos do cinema, como documentário e ficção, para traduzir as experiências daqueles participantes envolvidos no processo de captura das imagens.

Figura 10: Jean Rouch filmando cena do filme *Petit à petit* (1970)



Fonte: <https://www.cinefrance.com.br/acervo/colecoes/homenagem-a-jean-rouch>

Suas imagens diluem o efeito narcótico causado pela verossimilhança fotográfica ao conscientizar o espectador sobre as múltiplas ilusões que se estabelecem entre os usuários durante a filmagem. Em síntese, em qualquer circunstância de filmagem, “[...] a câmera é um objeto que cria uma *relação* entre *quem* filma e *o que* é filmado” (GONÇALVES, 2008, p. 119, grifo nosso), mesmo que, às vezes, seja imperceptível, como noutros modelos de narrativa cinematográfica. Este efeito identificado no modo como os participantes se relacionam em função da feitura da filmagem permite entender, primeiramente, o papel desempenhado pelos usuários da câmera em conjunto, diferente da produção da escrita, por exemplo. Eis uma nova literatura, de fato.

Nomeamos esse efeito de *trato de filmagem*, o qual consiste nos tipos de relacionamento definidos entre os usuários da câmera a cada circunstância de filmagem em função da produção da informação fílmica. Trata-se de cada um dos acordos e

desacordos firmados entre *quem* filma e *quem* ou *o que* é filmado no ato de gravação, ciente de que as pessoas agem ali fincadas nos valores e condutas próprios do jogo informativo existente dentro do ambiente do cinema. Não é exatamente um contrato, até porque nem sempre é um processo previsível. O trato pressupõe o procedimento inteiro, iniciado desde a criação do modo como será executada a filmagem, perpassando pelas escolhas do tipo de equipamento, do modo como será manuseado dentro das condições de execução da circunstância dada. Consiste, ainda, nos gestos e ações dos usuários no devir da gravação, os quais podem tomar rumos inesperados pela forma como o trato se desenrola no decorrer da filmagem até chegar ao seu fim do registro (ANDRADE, 2019).

As imagens e sonoridades, assim, estão envoltas por um jogo de forças dentro das dinâmicas dos participantes do ambiente do cinema. Isto serve também para as filmagens com as coisas do mundo, as quais estão substancialmente emaranhadas nas relações sociais, ligadas aos valores culturais, conforme a compreensão de Tim Ingold (2012, p. 38) quando afirma que “a coisa, todavia, não é só um fio, mas um certo agregar de fios da vida”.

O trato de filmagem refere-se, portanto, a todos os tipos de consenso feito em cada ato de gravação, dos contratos fincados para a encenação com atores aos conflitos de interdição pelo total desacordo das partes.

Ainda sobre o caso de Rouch, seus tratos de filmagem sobressaltam nas telas como elementos visíveis no código, principalmente pela inventividade com que age entre as demais partes em acordo para a feitura. Identificamos a singularidade do seu trabalho de usuário, portanto, na arguição de Jean-André Fieschi (2010, p. 30), quando explica que, em sua obra, “não se trata mais de fazer ‘como se’ a câmera não estivesse ali, mas de transformar seu papel afirmando sua presença, sua função, transformando um obstáculo técnico num pretexto para o desvelamento de coisas novas e surpreendentes”. A seu modo, nas condições devidas, Rouch criou um repertório de tratos de filmagem, pelo qual demonstra outras formas de tradução do conhecimento com as câmeras, tornando-se um usuário de destaque pela inventividade com que desnaturaliza o realismo da imagem fotográfica em função de revelar as relações sociais constitutivas do processo. Também pelas memórias de uso que anexou ao celeiro de informações do cinema documentário.

Dentre as diversas possibilidades criativas da etapa de tradução cinematográfica do conhecimento, Jean Rouch destacou-se ao subscrever em sua obra um olhar insaciável sobre o mundo, como diz McLuhan, reconhecível na diversidade formalista de suas filmagens, bem como na construção de seus filmes.

Em tempos de digitalização dos equipamentos cinematográficos, as câmeras filmadoras, dotadas de alta qualidade e recursos facilitadores para o manuseio dos mais distintos usuários, acentuaram significativamente a produção da memória audiovisual nas sociedades, sobretudo pela diversidade dos usos para o processamento da informação fílmica. Instauraram-se, com isso, outros tratos de filmagem entre os usuários que se encontram em circunstâncias diversas. Como, por exemplo, o aumento quantitativo dos registros de experiências vividas em espaços privados ou nas gravações que testemunham os acontecimentos pontuais nos espaços públicos. Considerando as possibilidades de publicização e acesso a esses arquivos, as máquinas portáteis movimentam informações que, noutro tempo, permaneciam estagnadas.

O aumento do volume de filmagens inscrito nas características de funcionamento do cinema digital, especialmente dado pelas câmeras nas mãos dos nativos McLuhanianos, resvala, assim, em transformações na escala de realização e exibição dos filmes, circunscrevendo um ritmo maior de memórias audiovisuais.

Coadunando com Walter Benjamin (1987) sobre a memória, pontualmente quando a toma como o meio onde se dão as vivências do escavador, ele aponta para a mesma ação que McLuhan pontua como experiência do usuário. Ao destacar sobre *onde* e *de que maneira* o escavador chega ao passado, permite uma observação da relação do indivíduo com o instrumento em mãos, na condição limitada em que escava. Tudo isso como algo constitutivo das memórias, ou melhor, das formas das memórias dos meios.

Descolando essa consideração para pensarmos o cinema, entende-se que é necessário ressaltar, mais uma vez, para o reconhecimento do uso da câmera, isto é, do operador e do equipamento nas condições de filmagem como sendo um escavador do passado das coisas. De fato, “[...] uma verdadeira lembrança deve, portanto, ao mesmo tempo, fornecer uma imagem daquele que se lembra” (BENJAMIN, 1987, p. 240), nesse caso, do usuário em suas condições momentâneas de feitura das filmagens, nas tomadas de decisão com a câmera para estabelecer os tratos de filmagem possíveis.

A câmera, portanto, parece apontar sempre para o passado das coisas, como uma tecnologia de produção de memória que é. Junto às características do equipamento, há uma memória criativa de um grupo de usuários que, através da objetiva, materializa as experiências possíveis dos tratos de filmagem estabelecidos. É o processo McLuhaniano de memória dos meios, na articulação entre os celeiros de informações e espelhos retrovisores, na dinâmica social biotecnológica que olha para o pretérito.

O efeito entre os usuários também é à própria memória do cinema. No caso dos documentários, as memórias do meio funcionam pelo conjunto das relações estabelecidas para o alcance daquela informação audiovisual específica. E, mais uma vez, remete ao uso do meio, na forma e no contexto em que age dentre as regras básicas, revelando *como* o passado foi filmado pelo modo como se deu o movimento da informação fílmica.

Retomando ao legado de Jean Rouch mais uma vez, como exemplo, considera-se que a referência à sua obra está condicionada à sua vivência com o cinema, suas escavações, entendidas nas formas como o cineasta fazia uso da câmera na realização de seus filmes. A câmera era o instrumento cuja memória criativa levava-o à produção de imagens e sonoridades únicas, traduzindo suas memórias para o audiovisual. É o usuário quem lembra e produz memórias cinematográficas na forma imperfeitas de acesso ao passado das coisas como é a informação fílmica.

A memória da câmera, como dito, está no processamento da informação audiovisual, para o qual apontamos nessa etapa fazendo referência ao documentário, no encontro físico que ocorre entre os usuários da câmera.

A dinâmica social dos cineastas desagua numa ação recíproca, na qual não apenas os modos de uso impulsionam o desenvolvimento tecnológico dos equipamentos, mas, também, cada novo equipamento de filmagem impulsiona maneiras de uso. Este processo recíproco em andamento constante no cinema leva a mudanças, tanto na escala de produção das imagens e sonoridades quanto nas práticas de sociabilidade contida nos tratos de filmagem.

Num trabalho filosófico dedicado ao drone aéreo, Grégoire Chamayou (2015) reconhece que, ao ser usado pelos militares, esse tipo de câmera alterou a forma como os combates ocorrem pela mudança no movimento a informação. Em miúdos, o equipamento altera o modo de batalha ao excluir a necessidade da presença física dos combatentes no campo. As filmagens zenitais com uma máquina voadora, às vezes, imperceptível garante a distância do inimigo e, com isso, certas vantagens pela posse da informação audiovisual. Isso permitiu que o exército apurasse outras estratégias de guerrilha, pois, simplesmente, o operador do drone não é visto enquanto vê seu alvo, como se estive próximo dele.

A câmera aérea implica em novos tratos de filmagem entre usuários, pois, como assevera o autor, “[...] o drone fornece um sentimento de invulnerabilidade muito mais forte a seus operadores” (CHAMAYOU, 2015, p. 86), ao tempo que altera comportamentos de quem ou do que está sendo filmado, quando percebido. Esta mudança

no movimento da informação implica, ainda, diretamente numa conturbação de parâmetros morais e éticos contido nas regras jurídicas dos grupos sociais, assim como na incorporação de qualquer novo equipamento de filmagem na rotina dos usuários, desdobrando em distúrbios culturais.

As câmeras nas mãos dos nativos, como disse McLuhan, refere-se à disseminação tecnológica, na diversidade dos modelos de filmadora e os usos que delas são feitos. Máquinas utilizadas em tripé, gruas, nas mãos, no chão, afixadas por garras ou por ventosas, acopladas a veículos terrestres, marítimos e aéreos, amarradas por cordas, mergulhadas dentro d'água e tantas outras maneiras dadas nas dinâmicas dos usuários. Tudo isso corrobora com o entendimento dos processos de tradução do meio cinematográfico, da criatividade na codificação à perenidade do armazenamento dessas memórias audiovisuais. O resultado é um conjunto de informações de pessoas que, em busca de sociabilidade, estabelecem tratos com câmera na intenção de escavar o mundo para recriá-lo na forma de filme.

Nossa abordagem sobre a câmera aponta para a existência de uma variedade imensurável de maneiras de usá-la dentro do ambiente informativo do cinema. E nisso reside a fome do olho biotecnológico sobre as coisas do mundo, dando margem a uma dinâmica inesgotável dos usuários da filmadora, tornando, assim, o olhar algo insaciável.

3.2.2 A imagem desmaterializada: uma volta ao mundo agora

A palavra “filme” carrega consigo o peso da tecnologia de sua própria origem, embora se refira ao produto final do cinema. Ela faz uma referência direta ao suporte físico das imagens cinematográficas, tanto ao rolo de negativo utilizado nas câmeras filmadoras, quanto ao carretel da película posto no projetor de exibição das salas de cinema.

Todavia, a materialidade que transporta a imagem cinematográfica não é mais a mesma. Com a digitalização do meio, houveram mudanças significativas com o suporte físico das filmagens. Elas agora são registradas em códigos binários, ou seja, combinações entre zeros e uns conforme os sistemas digitais. E isso desemboca num universo de novas maneiras de se relacionar com a imagem e com as pessoas. Enfim, o filme se desmaterializou. Deixou os suportes físicos tradicionais, como a película e as fitas, para existir num sistema de *bytes* nos computadores.

No livro dedicado a refletir sobre o pensamento de McLuhan na era digital, Paul Levinson (1999), num capítulo específico intitulado *Anjos online*²⁵, propõe a uma reflexão sobre as dinâmicas sociais dos usuários da internet a partir da forma como se estendem pelos espaços virtuais, tal qual um espírito que, desencarna do corpo, flutua velozmente pelo mundo, sem perder sua origem carnal de vista. Como anjos, os participantes sobrevoam na internet.

A analogia mobiliza uma reflexão sobre a forma das imagens na era digital, visto que elas desencarnaram dos seus corpos físicos – da película, da fita, do DVD – para flutuar na internet como se fossem entidades online. Elas se desmaterializaram e, com isso, desencadearam efeitos no setor cinematográfico, assim como na vida social, ao acelerar o movimento da informação fílmica.

Uma questão é posta pelo autor a respeito da desencarnação dos usuários na era digital: “qual o impacto do movimento para além de nossos corpos via telecomunicação em outros aspectos de nossa existência?”²⁶ (LEVINSON, 1999, p. 60, tradução nossa). Mobilizando-a para pensar sobre as informações fílmicas, coloca-se da seguinte maneira: qual o impacto do movimento das imagens desmaterializadas, para além dos suportes físicos, via internet? Desde já, parte-se do pressuposto de que o *status* da imagem informatizada deu um ritmo mais acelerado ao funcionamento do cinema, do processamento à circulação das informações, e, com isso, transformou as relações sociais de acordo com a estrutura do ambiente.

As imagens mecanicamente fabricadas, como as do cinema, desde sempre carregaram consigo um dado impactante pelo modo como codifica as informações, principalmente quando comparada as outras anteriores. Como firma Jacques Aumont (2012, p. 186) sobre o universo imagético, “entre as novidades tecnológicas que escandiram a história das imagens, há uma que foi considerada uma verdadeira revolução: a invenção da fotografia introduziu a possibilidade de produzir imagens ‘automáticas’”. Assim, o autor aponta para a aceleração do processo de fixação de uma imagem numa superfície física como um ato revolucionário para a época, devido ao automatismo próprio da técnica fotográfica.

Na era digital, o ato de captura da luz é basicamente o mesmo, porém a rapidez aumentou significativamente no que se refere às outras etapas do processo, pontualmente

²⁵ *Online angels*, no original.

²⁶ No original: “What impact does moving beyond our bodies via telecommunication have on other aspects of our existence?”.

na fixação, na revelação, no manuseio, no tratamento e na circulação das imagens. A luz agora é apreendida por um sensor digital que a traduz em códigos binários, sendo salva na memória do equipamento, estando, instantaneamente, disponível para ser visualizada numa tela. O usuário, por sua vez, pode conferir as imagens logo após serem codificadas, na própria câmera, ou caso queira, agindo em conformidade a um processo mais rápido que o analógico. Sucessivamente, a informatização possibilitou que as imagens sejam veiculadas até imediatamente online, percorrendo distâncias talvez inalcançáveis pelas mídias anteriores. Com isso, a desmaterialização da imagem deve ser entendida como mais uma revolução na história das imagens, pontualmente pela celeridade com que as informações imagéticas se movem entre as pessoas.

As imagens da era digital funcionam também como modeladores cognitivos de grupos sociais por possibilitarem, segundo o antropólogo Etienne Samain (1994, p. 292), “[...] outras maneiras de se organizar sócio culturalmente neste único planeta”. Trata-se de uma ponderação que mira a forma das informações como propulsora de mudanças sociológicas, tal qual à perspectiva McLuhaniana. Ao seu modo, Samain acredita que esses meios modernos de visualidade veiculam, de fato, aspectos arcaicos da humanidade de uma maneira nova, timidamente conduzidos por meios anteriores.

Flertando com McLuhan, o pensamento acerca da desmaterialização das imagens consiste na aceleração das etapas de tradução e condução do cinema. Nesse caso, a ênfase será na característica de armazenamento do meio, visando como a desmaterialização impactou a cultura ao ocasionar efeitos de sociabilidades a partir do modo como movimenta a informação fílmica na era digital. Vale lembrar que esta característica não isenta as demais, já que funcionam juntas.

Em seus diversos usos, o audiovisual logo se consagrou como um importante artefato da memória cultural dos povos, a ponto de integrar sistemas de arquivos de vários grupos sociais. Aleida Assmann (2011) destaca que, em contrapartida, sérias problemáticas se instauraram no setor de preservação com as mídias analógicas, como as do cinema. A saber, aspectos como durabilidade, decadência e conservação dos produtos passaram a tomar a atenção dos arquivistas, assim como outros usuários, como os colecionadores e os empresários, por exemplo.

De fato, vale recordar que, no cinema, as películas produzidas até o começo do século XX eram feitas à base de nitrato de celulose, um material químico inflamável, fazendo com que, num ínfimo descuido, arquivos e salas de exibição incendiassem repentinamente. Uma catástrofe anunciada para os ideais de preservação e memória dos

arquivos. As condições de conservação de filmes melhoraram a partir das mudanças dessa alquimia. Mesmo assim, as mídias de armazenamento de imagens demandavam outros cuidados para se evitar outras maneiras de deterioração, como os fungos, a ferrugem e o desgaste natural dos suportes magnéticos ou digitais em discos, e, com isso, a perda total da informação.

Nesse sentido, reitera-se que “as mídias analógicas – como fotografia, fita de áudio, disco de vinil e filme – tornam o problema da conservação em arquivo muito pior do que as mídias impressas” (ASSMANN, 2011, p. 379), devido a múltiplos aspectos como os de organização interna do acervo ou da qualidade durável do material, entre outros frente à longa experiência com a materialidade dos livros. Isso implicou numa mudança paradigmática no campo da arquivologia do século XX, tendo em vista que tais mídias reposicionaram a instabilidade do ideal de continuidade e perenidade dos arquivos, levando a uma nova prática de seletividade dos documentos, num jogo entre o que se descarta e o que fica guardado.

Além dos embates técnicos, um acervo de imagens preservado analogicamente é um tanto dispendioso, pela demanda da mão de obra, do espaço adequado e do alto custo disso tudo. Em nível social, um arquivo imagético também corre riscos por contrariar os interesses políticos de um determinado segmento ideológico pelas memórias que guarda a respeito de uma conjuntura e seus acontecimentos (LIMA, 2016).

O crescimento na quantidade de materialidades para o armazenamento de filmes levou o cinema a um novo fluxo de memórias, simplesmente porque resvala no aumento do movimento da informação fílmica junto aos grupos sociais. Os suportes físicos domésticos, de fato, levaram usuários e instituições ao desenvolvimento de práticas pautadas pela intermediação da informação, seja pela abrangência dos seus celeiros de informação, seja pelas formas de circulação dos filmes através de outras telas de exibição.

Com a informatização dos meios, o cinema embarcou num novo paradigma de informações devido à desmaterialização das imagens, pelo modo de mover a informação fílmica, ainda mais veloz. Os filmes digitalizados, convertidos em zeros e uns, online, sucumbiram práticas como a obrigatoriedade do transporte da materialidade para exibição, bem como a obrigatoriedade de locomoção dos receptores para o acesso a uma obra. Com isso, outros setores relacionados ao cinema também passaram por modificações em suas práticas, como as instituições de produção, arquivamento e distribuição de produtos audiovisuais.

A tradução dos documentos para os *bites* representa um marco no paradigma do armazenamento, pois “mais decisiva que a expansão material do arquivo cultural através das novas mídias é a reorganização do arquivo proporcionada pela nova mídia dos sistemas de armazenamento digital” (ASSMANN, 2011, p. 383). Mais uma vez, a revolução pode ser atribuída à forma com que as informações passaram a se movimentar no sistema de arquivos. A era digital é tomada como uma forma *perene*, capaz de ultrapassar fronteiras quando relacionadas à longevidade do arquivamento clássico das mídias analógicas, elevando os ideais de preservação e memória para um outro patamar. A substituição do suporte físico representa, nesses termos, uma transformação paradigmática, inclusive, para o cinema.

A produção de arquivos digitais em ampla escala alcançou um índice vertiginoso na internet, o que, conseqüentemente, implicou no aprimoramento de equipamentos para salvar dados, tal qual as estantes e prateleiras em ambientes apropriados. As imagens desmaterializadas demandaram um fundo de armazenamento repleto de espaços de memorização internos e externos aos equipamentos digitais, como: cartões de memórias, HDs externos, repositórios online, plataformas de compartilhamento, nuvens, drives, entre outros, dentro de um sistema inteligente de organização automática baseada em cálculos algorítmicos. O volume de arquivos aumentou significativamente a partir da assimilação social das mídias digitais, proporcionando a setores como o cinema outras maneiras de processamento e circulação das informações filmicas.

A partir de então, a preservação dos arquivos cinematográficos digitais da segunda década do século XXI não se presta mais aos cuidados com a mídia analógica. As preocupações passaram a outros estágios. O suporte físico não está mais lá. O mundo no carretel agora está desmaterializado em *bytes*.

A Associação Brasileira de Preservação Audiovisual – ABPA²⁷ – juntamente com outras instituições arquivísticas, tais como Pinacoteca, Cinemateca, Arquivo Nacional, Centro de Referência Audiovisual, entre outras, discutem e testam uma série de padrões, sistemas e políticas do uso do arquivo digital na busca de aprimorar a preservação e a recuperação dos documentos audiovisuais informatizados. A saber, o aplicativo *Archivematica* é uma ferramenta elaborada para a digitalização e preservação de acervos de filmes. As plataformas *streaming* também são usadas como repositórios para filmes online, tanto por colecionadores quanto por institutos. Entre as possibilidades acerca dos

²⁷ Disponível em: <http://www.abpreservacaoaudiovisual.org/site/> Acesso em: 23 fev. 2021.

arquivos digitais de filmes, o desenvolvimento tecnológico indica um caminho estrutural para um cinema de nuvens (PEREIRA, 2018), isto é, um sistema de organização das informações fílmicas em repositórios online e seus desdobramentos culturais.

Diferentemente dos suportes analógicos, o sistema digital não explicita as marcas da impressão, como numa película que está recheada de frames com as cenas gravadas. A desmaterialização não demonstra os traços do processo físico, seus indícios são suprimidos pela própria técnica de digitalização dos arquivos. “De todo modo, a imagem sempre é registrada como ‘informação’, que tem de ser lida e decodificada por outro aparelho” (FELINTO, 2012, p. 426), seja em qualquer sistema, analógico ou digital. Sem isso, uma das implicâncias das imagens online está na perda da referência de origem material, do registro, chamando atenção, assim, para as desordens relacionadas a autoria e representatividade dentro dos vários usos que delas são feitos.

Para a indústria cinematográfica, o movimento de informações adquiriu um ritmo muito maior do que foi com as mídias analógicas. Os filmes online, assim, parecem entidades onipresentes na rede mundial de computadores. “A esse respeito, sabemos, aliás, que a internet, grande reservatório e colossal distribuidor de imagens, continua sendo, até agora, um meio de comunicação muito mais cumulativo do que integrativo” (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 80). As muitas imagens e filmes desmaterializados, de fato, demarcam a existência de um fenômeno que consiste num ecossistema audiovisual mais abundante, demandando outros papéis a serem desempenhados pelos usuários do meio.

Logo, instituições, empresas e usuários aderiram às práticas digitais e transferiram seus arquivos, ou parte deles, para o formato digital, na tentativa de preservar e disponibilizar as informações mais facilmente para suprir os mais diversos interesses individuais e coletivos. Trata-se de ações que, também, contribuem para o volume de coisas online, bem como o crescimento quantitativo de arquivos audiovisuais em nuvens. Com a segurança de haver um filme mexeu com algumas formas de colecionismo, baldeando a funcionalidade das estantes domésticas repletas de Fitas e DVDs.

No ambiente informativo de filme digitalizado, os documentaristas contam com o acesso rápido a um acervo audiovisual tão robusto, online, disponível a comandos rápidos através dos mais simples aparelhos digitais. Isso os levou a outras possibilidades na feitura de suas obras. A estrutura de memórias dos meios na era digital condiz com a noção McLuhaniana de memória total, afinal, cada vez mais se sabe sobre as coisas do

mundo através da internet. Para os cineastas, há um mundo de segredos arquivados agora mais acessível para serem revelados através de seus filmes.

Posto isso, Francisco Elinaldo Teixeira (2012) explica que os documentários assumiram formatos cada vez mais híbridos e inovadores em suas narrativas, movidos pela pomposa quantidade de coisas existentes e recuperáveis nos mais diversos acervos desmaterializados. Os cineastas, por sua vez, estão fartos de possibilidades entre as informações audiovisuais digitalizadas e os caminhos investigativos para fazer uso em seus filmes. “De modo geral, eles vieram assumir uma consistência e feição palimpséstica, de uso e reuso de vários elementos, realizando combinatórias do antigo com o novo, do próximo com o distante, colocando os materiais em novos ciclos” (TEIXEIRA, 2012, p. 283). Em outras palavras, ele se aproxima de McLuhan ao explanar sobre uma série de práticas possíveis relacionadas a um jeito diferente dos usuários lidarem com as memórias dos meios no presente, próprio do espelho retrovisor forjado na era digital.

Uma das experiências cinematográficas em documentário que ocorreu no Brasil e que marca a mudança na forma de se fazer um filme foi *Nós que aqui estamos por vós esperamos*, realizado por Marcelo Masagão, em 1999. Justamente pela reutilização e reproprocessamento de diversos arquivos audiovisuais digitalizados. Um processo possibilitado pela desmaterialização das imagens.

A obra apresenta uma compilação de imagens de arquivos dispersos, realizadas ao longo do século XX, rearranjadas num minucioso trabalho de edição, onde foram manipuladas e articuladas com textualidades e sonoridades para criticar valores e condutas sociais diante da existência humana. Um trabalho considerado de baixo orçamento, quando comparado aos orçamentos para longa metragem da época, que se justifica pelo modo como foi feito. Basicamente, um filme artesanal, pela capacidade de reunir uma série de imagens históricas memoráveis num computador doméstico e montá-las cuidadosamente aos moldes de uma narrativa fílmica documental para, posteriormente, ser visto na grande tela das salas de cinema²⁸. E, ainda, nas demais telas possíveis. A maior fatia do orçamento foi gasta com direitos autorais.

²⁸ A referência às salas de cinema se deu aqui pelo resultado do trabalho, mesmo cientes de que o filme não chegou a ser lançado no circuito comercial. Participou de festivais nacionais, como o Festival de Gramado, onde foi condecorado pela montagem, além de tantas outras salas alternativas de exibição.

Figura 11: cartaz do filme Nós que aqui estamos por vós esperamos



Fonte: <https://filmow.com/nos-que-aqui-estamos-por-vos-esperamos-t3967/>

Tal modo de realização quase individual vivido por Masagão não deixa de ser, também, uma marca de como as informações fílmicas passaram a se movimentar na era digital, a partir de outros aparelhos, outras formas de acesso e manipulação das imagens, então, desmaterializadas. O papel desempenhado pelo diretor/produtor, diante do seu processo inventivo de recriação dos arquivos para uma narrativa cinematográfica o torna o próprio elemento memorialístico do meio, lembrando do escavador benjaminiano que, com suas ferramentas, chega a um ponto do passado a partir dos limites próprios das circunstâncias no presente.

De fato, o uso de imagens de arquivos pessoais e institucionais foi elevado a um novo patamar com as tecnologias digitais do audiovisual e a internet. O filme anuncia as novas tendências narrativas. Mesmo assim, vale pontuar que, desde o analógico, a migração de imagens entre os documentários é uma prática já existente no cinema brasileiro, atestada por Jean-Claude Bernardet (2004). A partir do reconhecimento do processo, ele faz apontamentos sobre um fenômeno de significação, no qual o uso de arquivos audiovisuais de outros filmes mobiliza resíduos de significados, sendo somados aos sentidos oriundos do contexto de reutilização. Na nossa perspectiva, a reutilização das imagens representa as formas de movimentação da informação fílmica atreladas às tecnologias de seu tempo. No caso da era digital, há uma fartura de imagens de arquivo. A reutilização evoca, também, uma memória subscrita no meio, acionada pela forma de atualização de arquivos ou pelas escolhas dos usuários, que a faz ser reinserida num novo

ciclo narrativo e tecnológico do cinema no presente. É como trazer as coisas de um celeiro para serem vistas através de um novo retrovisor.

O trabalho de Masagão revela, também, que, a partir das maneiras de preservação e manuseio do audiovisual pela desmaterialização das imagens, há uma confluência de papéis numa obra cinematográfica de teor profissional feita em casa, diluindo, ainda mais, os estigmas entre amadorismo e profissionalismo pelas oportunidades dadas a partir da digitalização.

Ressalta-se, ainda, que “a mudança para o digital possibilita a finita reprodutibilidade sem perda de qualidade, porque as imagens são armazenadas como *pixels*, sem um ‘original’” (STAM, 2013, p. 353). Isso também reorganizou os lugares reservados a certos participantes do cinema, pois ao lidarem com arquivos com qualidade cinematográfica através dos equipamentos domésticos, puderam, assim, passar ao papel de emissores do meio. Masagão, por conta disso, anunciou os agenciamentos pelo digital dentro no ambiente informativo do cinema, baldeado o jogo pela digitalização das informações fílmicas.

A insipiente experiência cinematográfica em digital, assim, representa a abertura de novas tendências para o documentário contemporâneo no Brasil. O uso do cinema feito por Masagão atestava, ao seu modo, “que as condições de produção do documentário haviam definitivamente mudado, e que era possível realizar praticamente sozinho um filme para ser exibido em tela grande” (LINS; MESQUITA, 2008, p. 15). Noutro ponto de vista, a obra demarcou uma mudança paradigmática para o cinema documentário justamente pela forma como a informação fílmica se movimenta na era digital.

A partir de então, a prática quase artesanal de fazer audiovisual se naturalizou entre os tantos usuários do cinema. As dinâmicas sociais para a feitura de filmes multiplicaram com os equipamentos digitais de produção, arquivamento, recuperação, remixagem e publicação online. Com as imagens desmaterializadas, até mesmo através dos pequenos aparelhos celulares levados no bolso ou na bolsa de cada participante, tornou-se possível filmar muito mais. Trata-se de enxergar uma série de efeitos existentes na forma de relacionamento humano com e pelos produtos audiovisuais pessoais, disseminados virtualmente, compondo um universo cinematográfico cada vez mais farto.

Nisso, os documentaristas passaram a se relacionar de tal maneira com os arquivos das imagens desmaterializados que algumas práticas de realização e recuperação de informação audiovisual parecem obsoletas, simplesmente pela facilidade de compartilhar experiências de acontecimentos outrora inertes.

O processo de peregrinação das imagens de arquivos para a realização do documentário *Ônibus 174*, dirigido por José Padilha, em 2002, por exemplo, dá uma dimensão da mudança de paradigma no cinema para os documentaristas. O sequestro do coletivo 174 feito por Sandro Nascimento, na cidade do Rio de Janeiro, dois anos antes do filme, virou um expressivo espetáculo televisivo na época, sendo transmitido ao vivo pelas emissoras de televisão, acompanhado por todo o país. A narrativa do filme se ancora fundamentalmente nessas imagens de arquivo das emissoras, rearticulando-as com depoimentos, efeitos visuais e digressões históricas para explorá-las enquanto lugar de múltiplas memórias.

Além disso, o diretor revela que, juntamente com sua equipe, colocou bilhetes debaixo das portas de alguns apartamentos que ficam nas imediações do local onde tudo aconteceu para tentar encontrar outras imagens domésticas, caseiras, para ampliar e enriquecer o material disponível para elaborar sua reapropriação (LIMA, 2016, p. 93-94).

Este relato soa como nostálgico. Ele atenta para as mudanças sociais decorrentes do movimento da informação fílmica na era digital, especialmente para o campo do documentário. Esta é uma prática de produção que, atualmente, parece não fazer mais sentido. O efeito cultural do meio se torna perceptível aos olhos dos usuários do presente. Ele foi desnaturalizado. Pressupõe-se que, hoje, diante de um acontecimento desse porte midiático, muitas filmagens teriam sido feitas através de equipamentos portáteis e, imediatamente, teriam sido disseminadas nas várias plataformas de compartilhamento virtuais. Bastaria um comando de busca, uma *hashtag* do tipo #Ônibus174, para o documentarista se deparar com os arquivos domésticas ou caseiras almejados.

O documentário do cinema digital é marcado, portanto, pela abundância de arquivos imagéticos e sonoros disponíveis na internet, os quais dão voltas ao mundo agora, quase que instantaneamente, semelhante aos anjos online que se deslocam rapidamente em suas missões celestiais digitais.

O paradigma da informação fílmica informatizada consiste num ecossistema de novos agenciamentos da imagem desmaterializada, de ritos informativos, condutas e negociações entre os usuários pela força de transformar em personalidades ou de popularizar coisas a partir de outras estratégias de movimento. Trata-se de um sistema de construção de novas estrelas – como as do cinema clássico – ou de capitalização de lugares para o turismo, dentro de um jogo de forças mais plural e mais veloz entre os participantes ávidos por gravar e compartilhar filmes.

As plataformas de difusão e compartilhamento de filmes deram vazão a outras práticas de colecionamento, transformando as prateleiras montadas para arquivar as obras dos grandes cineastas em bancos de dados repletos de *bytes* em discos rígidos ou espaços de armazenamento online. A consequência é que os suportes físicos do cinema se tornaram artefatos nostálgicos para evocarem memórias dos meios, ao explicitarem efeitos culturais anteriores transcritos nos atos de sociabilidade condizentes àquele modo do movimento da informação fílmica.

O cinema seguiu se reinventando pelas tendências advindas da desmaterialização das imagens. No mundo dos negócios, os usuários buscaram alternativas de mercado pelo universo informativo da era do digital. Ao aderir às novas tecnologias digitais na etapa de exibição, a indústria cinematográfica mudou seu sistema de distribuição junto às salas de cinema. Danielle de Noronha (2012) explica que, por algumas razões, a transição para o sistema digital nas salas de cinema foi avassaladora. Os projetores de 35 mm logo foram substituídos por um tipo de computador para projeção. A película logo se tornou algo mais inviável nessa etapa, a partir de 2013, quando a convergência para a digitalização se via completa, facilitando a distribuição dos filmes pelo modo como a informação fílmica agora era movimentada. Os equipamentos do *DCinema* ou cinema digital exigiam um grande investimento financeiros por parte dos empresários, o que levou muitos exibidores ao uso de sistemas com padrão inferior e, por tabela, levantar debates em toda cadeia produtiva do setor sobre essa transição²⁹.

Os grandes produtores norte-americanos de filmes adotaram o formato DCP – *Digital Cinema Package* ou Pacote de cinema digital – como padrão de exibição e negociação para as salas comerciais.

O DCP segue as normas de qualidade estabelecidas pela SMPTE (Society of Motion Pictures and Television Engineers), que atende aos critérios definidos pela DCI (Digital Cinema Initiatives), um comitê criado pelos sete grandes estúdios de Hollywood (Warner, Fox, Universal, Paramount, Disney, DreamWorks e Sony). Desta forma, se o exibidor quer exibir filmes destes estúdios há a necessidade de seguir os padrões que foram estipulados por eles para a projeção de seus filmes (NORONHA, 2012, s/p).

²⁹ A situação demandou em cada país acordos políticos de apoio à transição para o sistema digital. No Brasil, o Governo Federal, através do Fundo Setorial do Audiovisual, criou o programa “Cinema perto de você”, instituído pela Lei 12.599/2012, para subsidiar os exibidores.

Nessas condições, as empresas adotaram um sistema de código denominado KDM – *Key Delivery Message* ou Mensagem de entrega com chave – com o intuito de limitar o número de exibição do arquivo enviado para o computador das salas, a fim de prezar pelos acordos comerciais firmados.

Com a desmaterialização dos filmes, as grandes obras comerciais do cinema passaram a serem lançadas simultaneamente em vários lugares do mundo, via satélite e internet, com maior precisão. Assim como os pequenos produtores que, ao suprimirem a obrigatoriedade do rolo de exibição, contaram com estratégias alternativas de circulação dos seus filmes sem altos custos, às vezes até subsidiados pelas réplicas não autorizadas das obras, prática que suscitou novas problemáticas morais e éticas para o cinema.

Para a indústria cinematográfica, a desmaterialização acelerou os negócios, tornando a distribuição ainda mais rentável. “Essa ‘informatização’ da imagem realiza um grande sonho do cinema industrial, já que dispensa a necessidade de transportar, a altos custos, os rolos de filme para as salas de exibição” (FELINTO, 2012, p. 426), assim como suprime a obrigatoriedade de aquisição da mídia para o consumo doméstico, em outros tipos de tela.

A conversão tecnológica para o digital na etapa de exibição deixou a locomoção dos filmes mais ágil, barateando custos que, muitas vezes, eram um grande empecilho para a realização de festivais e mostras alternativas de cinema, espaços importantes para o documentário. Fez-se um ambiente informativo mais plural com a digitalização das imagens, marcado pelo crescimento do fluxo de processamento e circulação das informações fílmicas, favorecendo cineastas e espectadores pela facilidade, instantaneidade, imediatismo, comodidade e abrangência com que os arquivos audiovisuais se apresentam para os usuários. É uma natureza comunicacional cultivada por outros aparelhos de cinema próprios da digitalização do meio.

A desmaterialização das imagens representa, de fato, uma revolução cinematográfica pelo aumento da aceleração do movimento da informação fílmica, tanto pela diminuição dos custos da cadeia produtiva, fator que facilitou a realização de filmes como os documentários, quanto pelas possibilidades de arquivamento e circulação online das imagens, às vezes até sem custos.

Os carretéis de filme agora se tornaram aparelhos nostálgicos, vigorando, ainda, como uma forma de arte. Em troca, libertaram a alma do cinema para alçar voos na internet como os anjos num céu de estrelas, tornando-se quase onipresentes na vida dos usuários online.

3.2.3 A tela: olho no olho

Na sala de cinema, ao apagarem as luzes, o público é convidado a se deslocar, magicamente, do mundo real para o universo fantasioso em projeção na tela grande. Como num mergulho, adentra-se de corpo inteiro naquela experiência audiovisual assustadoramente semelhante à realidade, de perder o fôlego enquanto se vivencia uma ilusão contada por alguém através do filme. Diante da tela, existe um lugar de encontros em torno de um modo de informação, onde se cruzam os usuários do meio, num ritual organizado, com hábitos e condutas próprias daquele ambiente.

Esta descrição do modo como o cinema se sacralizou no imaginário das sociedades urbanas deve ser tomado como uma ilustração do meio. Contudo, há muito que os filmes não são informações consumidas exclusivamente nas salas de cinema. Desde a invenção da televisão, somado a tantas outras telas que emergiram com as tecnologias digitais, que a indústria cinematográfica se molda aos seus processos de circulação da informação fílmica, num caso profícuo entre salas escuras e claras.

O estalão do cinema na era digital também está inscrita na etapa de circulação dos filmes, para além dos equipamentos de projeção *Dcinema* implantados nas salas. Há um fenômeno amplo em questão, uma revolução dada pelos tipos de telas que surgiram e se desdobraram em múltiplas formas de exibição da informação fílmica. “A situação clássica de exibição cinematográfica pressupunha uma sala escura na qual os olhos todos se dirigiam à tela, ao passo que os novos meios frequentemente envolvem telas pequenas em salas bem-iluminadas” (STAM, 2013, p. 352). Conjectura-se que, com isso, existam efeitos sociais pela diversidade das telas do cinema, sobretudo pela aceleração do movimento da informação fílmica.

O impacto ocasionado pelas telas do cinema, portanto, configurou-se tanto nas experiências de circulação e recepção dos filmes, quanto nas possibilidades criativas no processamento de códigos audiovisuais por parte dos emissores. Enfim, a estrutura implica em novas prática no meio cinematográfico.

Na abordagem McLuhaniana sobre as telas, duas das características de funcionamento dos meios prevalecem quando se refere à etapa de condução da informação: a aceleração e amplitude. Nesse sentido, no caso do cinema na era digital, dois aspectos aparentemente relevantes são importantes para pensar sobre as telas: a

multiplicidade e o automatismo. Ambos correlacionados à condução do movimento da informação fílmica.

Em seus escritos sobre o fonógrafo, ainda na década de 1960, Marshall McLuhan discorreu sobre como este aparelho estendeu a voz, fazendo-a ir para os mais diversos lugares, numa nova forma de experiência íntima entre usuários. “A fita gravada e o long-playing fizeram do fonógrafo um *meio de acesso* a todas as músicas e falas do mundo” (MCLUHAN, 2005, p. 312, grifo nosso). Ao seu modo, o autor destaca a mudança de velocidade pela maneira como a música passa a se movimentar nas sociedades a partir de tal invenção.

Fazendo uma analogia com o cinema, salvo as devidas proporções dos meios, mídias digitais como o DVD, o Pendrive e, principalmente, os sistemas online de armazenamento de filmes fazem das telas meios de acesso mais velozes às experiências do mundo audiovisual. Somado às múltiplas formas de projeção, há uma aceleração implicada. Com isso, são gerenciadas práticas de descolamento social, capazes de remodelar sensações, sentimentos, lazes e controles de grupos inteiros. Um conjunto tecnológico correspondente a extensão da visão e da audição, cujas telas mexeram com as dinâmicas sociais dos participantes do ambiente informativo do cinema, pontualmente, ao levar o filme a ser compartilhado de outra maneira, inclusive por projetores pessoais. Com isso, novos papéis são desempenhados pelos usuários da informação fílmica, dentro do agenciamento do universo cinematográfico, o que desdobra em efeitos sociais e culturais.

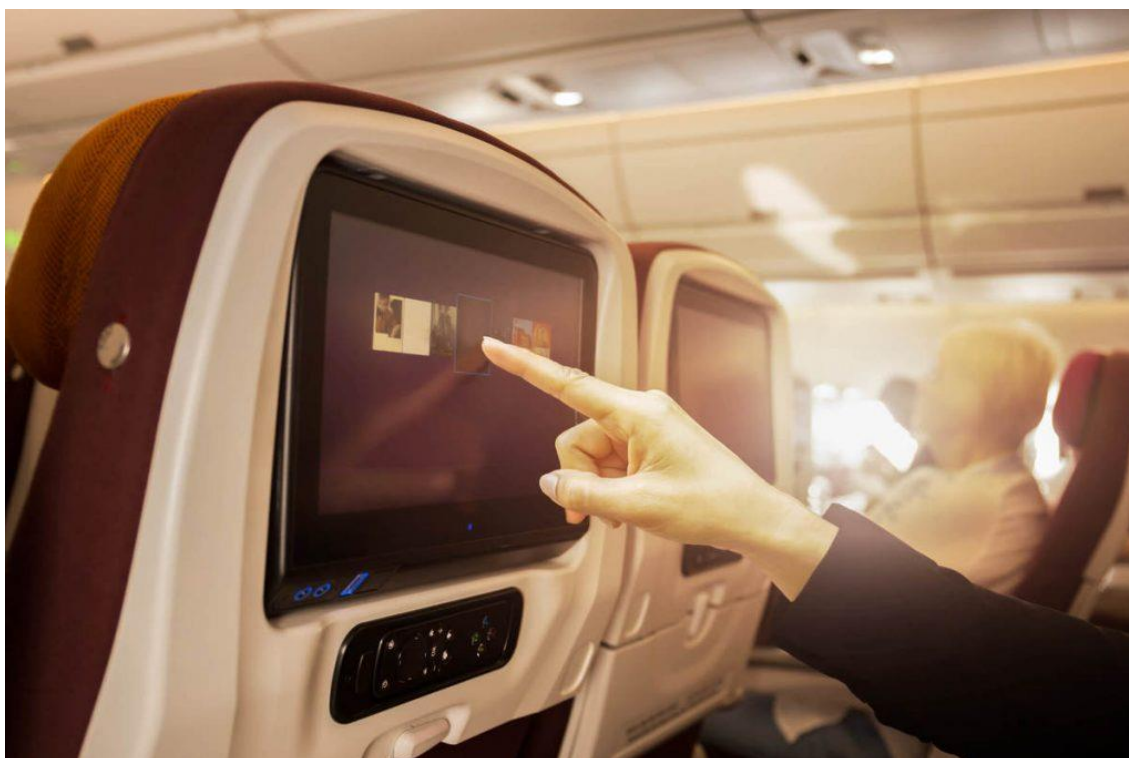
Numa discussão a respeito do cinema digital, Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009) descrevem o fenômeno da multiplicidade de telas como a época da *tela global*: “tela em todo lugar e a todo momento, nas lojas e nos aeroportos, nos restaurantes e bares, no metrô, nos carros e nos aviões; tela de todas as dimensões, tela plana, tela cheia e minitela portátil; tela sobre nós, tela que carregamos conosco; tela para ver e fazer tudo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 12). Os autores se referem a um dos tantos elementos da era digital que levam ao individualismo na hipermodernidade³⁰.

Com os avanços tecnológicos, prosseguiram em andamento incontáveis maneiras de uso para o consumo de filmes à luz clara, pois “[...] as telas se multiplicam em alta velocidade, sua adaptabilidade, sua acessibilidade e sua diversidade crescem sem parar” (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 75). Os usuários, por sua vez, assistem aos filmes

³⁰ Conceito de Gilles Lipovetsky, largamente defendido em sua obra, explica, em síntese, a cultura dos individualismos na era hipermoderna. Não nos cabe discorrer aqui.

basicamente quando e onde convier: na sala de estar, no quarto, no banheiro, na cozinha; no carro, no ônibus, no avião, no metrô; na balada, na lanchonete, no pub; na sala de espera do consultório médico; na rua, projetado nos prédios; na escola, nos auditórios, nas associações comunitárias ou onde bem quiserem e puderem.

Figura 12: Propaganda “14 filmes para você ver no avião e relaxar na viagem” da empresa aérea Azul



Fonte: <https://vemvoar.voeazul.com.br/curiosidades-da-aviacao/filmes-para-ver-no-aviao/>

A multiplicidade das telas não se limita à diversidade de experiências de recepção em lugares diversos, mas também à amplificação da acessibilidade aos filmes. Cada tela, ao seu modo, é um meio de acesso dotado de características próprias, mesmo que dentro do mesmo ambiente do cinema. Das menores às maiores telas, aumentou-se substancialmente o acesso aos arquivos cinematográficos e, com isso, as experiências de consumo de filmes. A tecnologia também possibilitou que os usuários, em suas práticas de recepção, manipulem as próprias sessões, sejam dividindo em partes para apreciação e estudo das obras cinematográficas, sejam cancelando a exibição diante da falta de empatia com o filme.

A indústria cinematográfica na era digital, portanto, não funciona apenas em função da sala escura, por mais que ela exista como símbolo maior da sua instituição e

parte relevante da receita financeira. Ela conta, agora, com um ambiente repleto de telas e as leva em consideração na estrutura mercadológica de produção do meio.

Em meados do século XX, após a popularização da TV, a indústria cinematográfica estabeleceu novas regras de distribuição dos seus filmes, numa tentativa de se manter firme no mercado das salas de cinema frente à pequena tela que adentrava nos lares das pessoas. A saber, “os filmes produzidos após 1948 tinham cláusulas em seus contratos que proibiam liberação para a televisão” (STRAUBHAAR; LAROSE, 2004, p. 96) como uma estratégia para manter seu público indo ao cinema. Com o tempo, os estúdios firmaram acordos mais amigáveis com as emissoras. Para obras de grande bilheteria, os contratos implicavam em exibir na televisão apenas algum tempo depois do lançamento nas salas de cinema. Outros produtos, como os Filme B³¹, nem chegavam a ser lançados na grande tela, indo direto para a programação dos canais televisivos.

O mercado cinematográfico prosseguiu com seus ajustes contratuais pelo crescimento do número de telas, principalmente com a chegada da era digital, em que os filmes podem ser consumidos, também, através de aparelhos como computador, Tablet, celular e Smart TV, todos conectados à internet. O sistema de filmes online deu margem para outras reconfigurações normativas de realização e comercialização, principalmente diante da disseminação e do uso de réplicas não autorizadas para fins lucrativos, fator que, certamente, interfere nas bilheterias das salas de cinema pela falta de exclusividade do espetáculo.

As telas amplificaram o movimento da informação fílmica ao retirarem os filmes do monopólio da sala de cinema e disponibilizá-los de outra maneira para o público, causando reconfigurações reconhecíveis na escala de produção e consumo dos produtos audiovisuais.

A multiplicidade das telas também deu vazão ao documentário brasileiro, o qual poucas vezes deslanchou grandes bilheterias nas salas de cinema. Na televisão aberta, os documentaristas ocuparam espaços pelos pontos de intersecção existentes com os usos que os jornalistas fazem do audiovisual (BEZERRA, 2014). Um marco dessa institucionalização foi a criação do programa *Globo Repórter*, em 1973, no qual cineastas

³¹ Esta nomenclatura se refere aos filmes de orçamento extremamente baixo feitos por estúdios menores em Hollywood, existentes desde o começo da indústria. No início, as obras eram vendidas em sessões duplas, juntamente com um Filme A. Mesmo assim, alguns se revelaram como grande sucesso. Hoje, poderia corresponder a filmes menores, os quais não parecem ter apelo para as salas de cinema e, por isso, escoam para outras telas, a partir de algumas estratégias mercadológicas.

como Eduardo Coutinho e João Batista de Andrade realizaram documentários para serem exibidos na programação da emissora.

Os canais da TV a cabo por assinatura, com segmentos especializados, ampliaram ainda mais a veiculação de documentários nacionais. Em 1998, estreou o *Canal Brasil*, com base no Decreto 2206, de 1997, que versa sobre a inclusão de um canal dedicado à produção independente do cinema nacional na grade de programação. Em 2012, mais um canal abriu as portas para a produção brasileira: o *Canal Curta!* Nele, como dito no site³², “documentários em curta, média e longa-metragens predominam na programação, que traz também séries e cinema de ficção”.

Além dos sistemas de streaming que, somado às múltiplas telas, tornou o cinema, e em especial o documentário, ainda mais acessível.

Com a digitalização das telas do cinema, alargou-se o ambiente informativo, criando outros meios de acesso à informação fílmica, outras vias de circulação que se desdobravam em estratégias mercadológicas de distribuição e consumo. Elas levaram participantes como comerciantes, educadores e os próprios realizadores a desempenharem papéis de curadoria, pela necessidade de escolherem as obras a serem movimentadas em seus espaços de projeção, conforme seus interesses. A era da tela global implica, por fim, na mudança do movimento da informação fílmica, em suas características básicas de funcionamento, reverberando em efeitos sociais e distúrbios culturais diversos, vistos nas práticas das etapas de processamento e circulação dos filmes.

No tocante à digitalização das telas, outro fenômeno deve ser levado em consideração quando se trata do movimento da informação fílmica: o automatismo.

Os sistemas de dados digitais causaram uma revolução mundial ao modificarem a maioria das esferas da sociedade pelas novas maneiras de lidar com as informações. No setor industrial, Fernando Amaral (2016) explica que o *Big Data*³³ ocasionou mudanças substanciais que aumentaram a eficácia do mercado nos mais diversos ramos de negócio. Entende-se, então, que, nesse contexto, o mercado cinematográfico também foi afetado.

Os dados são elementos primários de informação submetidos a um ciclo de existência. Conforme o autor, eles são produzidos, armazenados, transformados, analisados e descartados, após o atender aos interesses de compreensão do mercado para

³² Disponível em: <https://canalcurta.tv.br/>. Acesso em: 24 abr. 2021.

³³ Expressão referente aos sistemas de análise de grandes amontoados de dados a respeito de um determinado setor.

o empresariado. Para a produção desses dados, diversas tecnologias estão postas na sociedade, intimamente ligadas às ações humanas cotidianas, e podem ser entendidas como dispositivos de entrada. “Entre os dispositivos mais modernos, temos as telas sensíveis ao toque e sensores de movimento” (AMARAL, 2016, p. 20). Através delas, as ações dos usuários são codificadas para, automaticamente, atravessarem seu ciclo vital, de acordo com o sistema de cálculo adotado. O resultado das análises são as informações que fazem com que certos produtos sejam oferecidos para certos consumidores.

Nesse panorama, os dispositivos digitais são aparelhos artificialmente inteligentes, como as tecnologias *Smart*. Esta nomenclatura indica que, ao se conectarem a internet, os aparelhos estão programados com vários tipos de sensores de produção de dados, os quais codificam as ações do usuário por localização, deslocamento, aceleração, toque, som, imagem, entre outros. Como se a tela estivesse de olho no espectador.

Para a indústria cinematográfica, telas como a Smart TV, o computador, o Tablet e o Smartphone são dispositivos de entrada para a produção e armazenamento de dados gerados por cada um dos usuários. Trata-se de uma base para o denominado sistema de streaming, que, tecnicamente, são procedimentos de execução de dados “[...] em tempo real ou quase real” (AMARAL, 2016, p. 36), capazes de retroalimentar e atualizar o cálculo algoritmo quase que instantaneamente.

O algoritmo nas mídias pode ser entendido como uma “[...] sequência ordenada de operações elementares extraídas de um repertório finito de operações executáveis em um tempo dado [...]” (MATTELART, 2006, p. 12). É através dele que se calcula os dados já produzidos pelos usuários, organizando por classificação, agrupamento ou associação das informações, para melhor entender o público consumidor. Para tanto, existem tipos diferentes de algoritmos em cada sistema, utilizados conforme as necessidades de entendimento dos usuários.

Na prática empresarial, a indústria do cinema via *streaming* disponibiliza mais rapidamente as informações filmicas específicas conforme os interesses do público. Os agenciamentos tecnológicos são baseados no cálculo algorítmico dos dados gerados através das ações dos espectadores diante da tela, a partir de cada acesso, cada comando ou cada escolha feita pelos participantes. Desta, o sistema elabora saídas a partir das correlações matemáticas entre os dados dos usuários para, assim, sugerir automaticamente outros produtos e outros filmes que talvez sejam de interesse de cada um e que, assim, venham a serem consumidos por estarem facilmente disponíveis na tela.

Ao otimizar os negócios a partir de um novo paradigma informacional de condução automática, o sistema de dados digitais, assim, acelerou significativamente o movimento das informações audiovisuais entre os usuários dentro do ambiente digital do cinema.

As modulações algorítmicas automatizadas constituíram uma ecologia de novas dinâmicas sociais agenciadas também pelas máquinas, visto que elas sugerem novas ações a partir de cálculos sobre padrões, processos e relações de grupos sociais. Dessa maneira, as formas de minerações de dados teceram uma trama para os usuários na qual a natureza enraizou uma comunicação sofisticada de monitoramento e controle das ações, sensações e escolhas de cada um, como na predileção por um filme diante das telas *Streaming*. “As pessoas são enquadradas em cálculos estatísticos que as posicionam num dado percentual tipológico” (MORENO; MARTINS; TREMBAY, 2021, p. 33), sendo convidadas constantemente a agirem em função das sugestões oferecidas pelos sistemas digitais, ao tempo que são recalculadas a cada nova ação que é convertido pelos dispositivos de produção e mineração de dados. É o que McLuhan poderia denominar como “a formação do homem algorítmico”, como fez com a tipografia.

A cada documentário visto, o sistema de dados digitais da tela oferta mais documentários para possivelmente serem assistidos pelo espectador. O *Big Data*, assim, proporcionou mais um modo de escoamento para esse tipo de filme, fazendo-os se movimentarem mais, serem mais acessados e mais consumidos, às vezes, em troca da produção de novos dados.

Como numa via de mão dupla, o espectador na era digital não apenas olha para as telas do cinema. Ele também é observado. Por isso, sob o sistema de dados digital, a tela passa a ser um meio de acesso que, além de mais veloz, transporta informações em duas direções. É olho no olho.

O fluxo informacional a partir de algoritmos também levou os participantes deste ambiente ao desenvolvimento de novas formas de agenciamento informacional humano. Giuliano Da Empoli (2020), a partir de uma análise sobre o campo político nas redes sociais digitais, mapeia processos de controle sobre os meios, cuja finalidade é impulsionar informações personalizadas para determinados públicos a partir de ações orquestradas estrategicamente para interferir nos tipos dos dados a serem calculados pelas máquinas. Surgiram, disso, formas de negócios que objetivam influenciar os meios a partir da criação de grupos de robôs ou de perfis falsos e, com isso, exercer domínio sobre o movimento das informações feito pelo algoritmo das plataformas mais populares. “A

única coisa que lhes interessa é o engajamento – o tempo que cada usuário passa na plataforma” (EMPOLI, 2020, p. 155). Com isso, além de produzirem dados em abundância, esses grupos manipulam os sistemas de mineração e cálculo pelo repertório de operações executáveis feito controladamente pela quantidade e qualidade dos acessos falsos. Os emissores, assim, conduzem as mensagens por interesses próprios, fazendo-as serem veiculadas ampla e aceleradamente entre os participantes das redes online.

As plataformas de audiovisual oferecem como sugestão os vídeos com maior engajamento. Conforme o ciclo dos dados digitais se organizam, o sistema designa certos produtos aos usuários, mesmo que fora dos segmentos de interesse individual. A tela automatizada, ao seu modo, estabelece maneiras de movimentar as informações a partir do sistema que age, podendo chegar a induzir espectadores ao consumo de certos vídeos ofertados pela máquina a público diversos.

Nesse ambiente de informações e serviços, as produtoras também devem agir estrategicamente em função do *status* dos seus filmes nas plataformas virtuais, sejam elas empresas de grande, médio ou pequeno porte. Nesse quadro, os usuários são convidados a reelaborar diariamente estratégias para mover as informações fílmicas em busca de engajamento, pois quanto mais tempo diante da tela, maior é a possibilidade de lucro. Cria-se, assim, um jogo de forças pelo agenciamento do ambiente.

As memórias do cinema em tempos de algoritmo são mobilizadas a um ritmo cada vez mais veloz. Calculando comportamentos de usuários, recupera-se acervos cinematográficos diversos dos celeiros de informação. Muitas das recordações são descartadas nesse ciclo dos dados, estrategicamente programados por outros usuários.

Ao contarem com as telas automatizadas para a exibição dos seus filmes, os documentaristas, então, ampliam a possibilidade de circulação e alcance dos seus trabalhos, vislumbrando grandes números de acesso. Com os equipamentos digitais, mais portáteis, mais fáceis, com menores custos e de uso doméstico, eles podem traduzir fenômenos singulares outrora inacessíveis para o audiovisual e os conduzirem através de plataformas na internet. Assim conseguem compartilhar suas experiências audiovisuais mais pessoais na forma compacta de um filme, fazendo suas narrativas perpetuarem e serem acessadas no mundo inteiro. Por fim, a reciprocidade do espectador, transformada em dados digitais, servirá, se preciso, de subsídio para a criação dos próximos produtos audiovisuais. Os cineastas, de fato, contam com o amparo de um sistema inteligente de estudo de comportamentos do público para entender as demandas do mercado. Com isso, potencializa-se a criação de documentários potencialmente consumíveis, pelo processo

mais acelerado de retroalimentação do meio. Trata-se do reconhecimento de uma estrutura levada a ajustes nas escalas de processamento e circulação para o filme documentário, dada também pela velocidade das informações fílmicas automaticamente movimentadas.

Ainda na década de 1960, Marshall McLuhan já chamava atenção para os sistemas automáticos de movimento de informações. “A automação não afeta somente a produção, mas também o consumo e o mercado” (MCLUHAN, 2005, p. 392), referindo-se a todos os setores da sociedade, o que nos permite, mais uma vez, sublinhar o cinema. Sua afirmação parece chamar atenção, ainda, para o papel das máquinas, ora coadjuvante, ora principal, na dinâmica social dos usuários.

Numa releitura do capítulo sobre o futuro do automatismo, Alberto Salarelle (2011) reconhece hoje suas prospecções como coerentes ao ver o sistema de interconectividade entre as tecnologias, entrecruzando os dados dos usuários, como uma ação aparentemente menos humanitária. Até impondo maneiras de como lidar com a informação. “[...] Isso se deve ao fato deles terem sido criados e desenvolvidos buscando imitar a fisiologia humana: em primeiro lugar, de forma aproximativa, em seguida de maneira cada vez mais sofisticada” (SALARELLE, 2011, p.15). Destacamos, também, o desenvolvimento recíproco estabelecido entre indivíduo e tecnologia para as formas de interação humana como fator que leva aos sistemas algorítmicos postos nas telas para, também, revigorar a indústria cinematográfica.

A multiplicidade e o automatismo das telas na era do cinema digital proporcionaram a reinvenção de um ambiente audiovisual informativo, no qual os participantes adentram numa natureza dotada de dinâmicas maquinárias frenética e plurais com filmes desmaterializados. Este apanhado de telas na era digital ocasionou efeitos pela abrangência e velocidade dada aos fluxos das informações fílmicas, tornando mais potente o funcionamento da memória total do cinema. O panorama de realização, acesso e recuperação de filmes consiste num somatório robusto de armazenamentos, mudando significativamente o segredo das coisas do mundo. Na perspectiva McLuhaniana, por fim, a multiplicidade e o automatismo das telas na era digital são aceleradores do movimento da informação fílmica, portanto, causadores de efeitos culturais, reconhecidos nas práticas de controle e sociabilidade.

4 O MOVIMENTO DA INFORMAÇÃO FÍLMICA

4.1 UM INVENTÁRIO DE EFEITOS DO DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO

Esta é a seção de análises da tese. São cinco ensaios a respeito de tecnologias digitais do cinema, as quais aceleram o movimento da informação fílmica, a saber: a facilidade de filmar com câmeras digitais portáteis e as tendências do documentário brasileiro; o compartilhamento de arquivos pessoais online e o fluxo de documentários em rede; os usos do Youtube e a circulação do documentário brasileiro; uma locadora online dentro de casa e a disseminação de documentários; o cinema de bolso: as práticas de produção e consumo do audiovisual com o smartphone.

4.1.1 Handycam: as filmagens terceirizadas feitas pelos nativos

Entrega-se uma câmera digital portátil nas mãos dos personagens dos filmes para que eles mesmos gravem suas experiências audiovisuais e, com o resultado, monta-se uma narrativa cinematográfica com aquelas gravações.

Este, em geral, parece ser o método de filmagem de alguns dos documentários brasileiros contemporâneos, da era digital, nos quais os diretores partilharam com seus protagonistas a confecção das filmagens, colocando equipamentos pequenos, de fácil manuseio e boa qualidade visual nas mãos de terceiros. Trata-se de uma estratégia de reformulação do processo de codificação cinematográfica quando comparado ao jeito clássica de captura das imagens. Essa forma de tradução caracterizada pelo modo de uso que é feito das *handycam* corresponde à aceleração do movimento da informação fílmica, resultando em efeitos de sociabilidades e agenciamentos entre os participantes do ambiente do cinema.

A *handycam* é a câmera de pequeno porte e de fácil manuseio, feita para ser operada até com uma das mãos. Um aparelho de filmagem pensado e comercializado para ser usado por qualquer pessoa. Normalmente, são máquinas menores, portáteis, automáticas e populares, mas “[...] que podem servir tanto para simplificados serviços domésticos, quanto para trabalhos de cunho profissional, de acordo com o modelo e o operador” (ANDRADE, 2013, p. 23).

Essa tecnologia de filmagem levou os documentaristas a explorarem outras estratégias de captura das imagens, desembocando em diferentes tratamentos de filmagem entre

quem filma e quem é filmado. E isso altera o modo como a informação fílmica se move, pontualmente, na etapa de tradução do conhecimento.

Essas maneiras como se usam as câmeras portáteis digitais em documentários, como diz Marshall McLuhan (1973, p. 107), nas “[...] mãos dos nativos de modo que eles mesmos possam registrar suas artes e cerimônias”, designaram um novo estalão social no ambiente do cinema, justamente pelas mudanças de como as filmagens são feitas e, conseqüentemente, o modo como o conhecimento é traduzido pela câmera. Imagens terceirizadas que, na tela, revelam-se enquanto constitutivas de outras associações humanas, decorrente de um conjunto de estratégias de gravação dos participantes. E isso pode ser visto em alguns dos documentários brasileiros.

Para tanto, uma cartografia desses filmes cronologicamente disposto, mas sem pretensões historiográficas, correspondem aos dados que revelam algumas transformações no paradigma cinematográfico na era digital. Documentários escolhidos pela inventividade com que os cineastas usaram a *handycam* digital, entregando-a aos nativos, para codificar e armazenar determinadas informações audiovisuais, às vezes, inalcançáveis doutro modo.

Fruto de uma instalação criada pelo artista Cao Guimarães, apresentada na 25ª Bienal de São Paulo, em 2002, *Rua de mão dupla* nasce de um tipo de uso da câmera portátil condicionado a um desafio firmado a partir de um acordo feito com seis participantes para a feitura das filmagens. Nele, duas pessoas desconhecidas entre si fazem uma troca de lares e, assim, passam 24h um na casa do outro, a sós, com uma *handycam* para gravar as experiências. No dia seguinte, as pessoas depõem sobre tais vivências para o diretor da obra.

As filmagens terceirizadas traduzem o olhar insaciável das pessoas que adentram no espaço privado do outro e observam as peculiaridades de cada um a partir de suas próprias inquietações, narrando estranhamentos e desconfortos diante da aproximação às intimidades de um desconhecido. Após o ocorrido, Guimarães aponta a câmera para cada um deles para que digam suas impressões sobre o indivíduo ausente.

O desafio vivido pelos usuários da câmera constrói uma ilusão cinematográfica de haver uma forma de interrelação entre os personagens desconhecidos, mediada pelas máquinas. “Em síntese, os seis convidados são solicitados a falar, mas suas falas (e as imagens produzidas por eles durante a troca de residências) visam alcançar o *outro*, o morador original e desconhecido” (RODRIGUES, 2015, p. 142, grifo do autor). O filme, de fato, articula uma forma de associação humana estimulada não apenas pelo aparelho

de filmagem que os conectam, como também pelo modo como o diretor editou as imagens, dividindo a tela ao meio, criando uma visualidade capaz de insinuar um tipo de contato interpessoal direto entre os desconhecidos.

Figura 13: frame da cena dos depoimentos do filme Rua de Mão Dupla



Fonte: extraído do próprio filme pelo autor

A experiência daqueles personagens é traduzida para o espectador através de uma sequência de códigos audiovisuais caseiros, repletos de marcas do amadorismo dos participantes, reconhecíveis nos erros de foco, iluminação e *zoom*, entre outros. Ao mesmo tempo, as informações coletadas para o filme só foram possíveis pela forma como foram movimentadas até a tela, pelo desafio criado para orientar o uso que os “nativos” fizeram da câmera portátil, implicando em traços de uma intimidade exposta para o mundo. “São imagens do outro fortemente embebidas da visão de mundo e dos afetos daquele que filma” (LINS, 2009, p. 09), recheadas a partir de um tipo de conexão humana experimental capaz de levá-los a falas de vigilância e julgamento, construídas a partir dos valores sociais impregnados nas coisas existentes nas casas das pessoas. Há uma rede de conexões atrelada à tecnologia que tece os relacionamentos pelos registros.

O distanciamento proposital do diretor do filme na feitura de imagens e sons, oriundo do trato de filmagem estabelecido, é o motor de um fazer cinematográfico que, na era digital, amplia e acelera o movimento da informação fílmica no campo do documentário, ao apresentar um modo inventivo para o uso da *handycam* e, com isso,

fazê-la adentrar nos espaços dos outros sem qualquer culpa. Dali, deslocar aquela experiência audiovisual para torná-la pública enquanto informação fílmica. “É verdade que podemos vislumbrar nesse ‘dar a câmera ao outro’, extremamente *facilitado pelas tecnologias digitais*, um exemplo a mais de uma tendência cada vez mais forte na produção documental contemporânea” (LINS, 2009, p. 09, grifo nosso). Afinal, a facilidade de filmar na era digital, de fato, levou o cinema ao contato com outros conhecimentos audiovisuais.

Ao seu modo, Cao Guimarães traduz a intimidade dos outros em vídeo e a publica nas telas. O espectador, por sua vez, é levado a adentrar nos cômodos desconhecidos de um estranho e experienciar os estranhamentos junto aos personagens com a câmera nas mãos.

Em 2003, Paulo Sacramento realizou um documentário sobre a população carcerária da Casa de Detenção de São Paulo, mais conhecida como Carandiru. A obra se chama *O prisioneiro da grade de ferro – auto retratos*. O filme mescla imagens feitas pela equipe profissional com os registros audiovisuais realizados pelos próprios detentos. Eles filmam com a *handycam* emprestada pela equipe do filme que ministrou uma oficina de vídeo naquele cárcere. Um subterfúgio eficaz para que o diretor tivesse mais informações audiovisuais sobre aquele espaço. O empréstimo foi uma estratégia de filmagem que colocou as câmeras portáteis digitais nas mãos dos presidiários para que, assim, registrassem aquele cotidiano inacessível. Os tratos de filmagem feitos com os usuários do Carandiru favoreceram a uma lógica de agenciamento no ambiente cinematográfico justamente pelo modo como movimenta as informações fílmicas se deram com as câmeras portáteis digitais.

As imagens feitas pelos detentos chamam a atenção dos apreciadores em meio à narrativa construída, pois tomam um lugar de relevância na obra. Há apontamentos sobre a obra de Sacramento que explicam que “o dispositivo central de seu filme é *a entrega de câmeras digitais portáteis* aos presos do Carandiru, para que eles apresentem seus pontos de vista de forma autônoma” (BUTCHER, 2005, p. 86-87, grifo nosso). Ou que enaltecem a estratégia quando vista na tela: “trata-se de um documentário que descobre o potencial (aberto em grande medida pela *agilidade das câmeras digitais*) da intensidade das imagens [...]” (RAMOS, 2008, p. 245, grifo nosso). E, ainda, “são eles que filmam, com *pequenas câmeras digitais*, boa parte do material bruto” (LINS; MESQUITA, 2008, p. 39, grifo nosso).

Nota-se que as citações pontuam à questão da câmera digital portátil no processo do filme, tendo a tecnologia como fundamental para a referida narrativa, sobretudo pelas facilidades que oferece para que aquelas pessoas pudessem filmar o cotidiano delas naquele lugar. Mesmo com o mínimo de orientação para o manuseio dos equipamentos e sem haver as condições técnicas ideais para as gravações, as filmagens traduzem aquelas experiências audiovisuais e, por isso, transitam no ambiente do cinema, levando as marcas daqueles usuários enquanto informação fílmica.

Figura 14: dois detentos com uma câmera filmando o cotidiano do Carandiru



Fonte: frame extraído do próprio filme pelo autor

O uso das câmeras orientado por Sacramento funcionou, na perspectiva McLuhaniana, como uma maneira peculiar de movimentação de tais conhecimentos. O trato possibilitou acessarem dados frequentemente interditados pelos mecanismos censores internos daquela instituição pública, pelos quais eram restringidos a realização de filmagens feitas pelos visitantes. Informações que permaneciam imobilizadas, dentro daqueles muros, próprias do sistema carcerário, foram traduzidas e conduzidas para as telas de cinema, codificadas e armazenadas em vídeo digital para serem publicizadas para além daqueles muros.

Atentando às mudanças no campo do documentário diante da revolução digital do cinema, percebe-se que, na referida obra, “o diretor deixa de ser o autor isolado do discurso fílmico. Os marginalizados, antes apenas personagens, tornam-se autores – no caso, coautores” (LABAKI, 2006, p. 122), pelo modo como a informação fílmica é processada com as câmeras portáteis digitais, devido aos tratos de filmagem entre os participantes.

O prisioneiro da grade de ferro é, portanto, uma visita cinematográfica ao antigo Carandiru, feita na forma de um documentário. Nele, o visitante é convidado, por via das filmagens amadoras, a conhecer o universo pretérito da população do cárcere de perto através daquelas memórias afixadas em vídeo, numa maneira mais veloz e mais abrangente do que a própria experiência presencial permitia.

No ano de 2005, o diretor Evaldo Mocarzel lançou o documentário *Do luto à luta*, uma obra sobre pessoas portadoras de síndrome de Down. Aborda experiências de laços familiares, desenvolvuras, limitações, sociabilidades e afetos das pessoas especiais, numa narrativa que mobiliza informações capazes de desconstruir estereótipos e preconceitos. A tradução cinematográfica é feita prioritariamente através de entrevistas mediadas pelo diretor, com registros do cotidiano dos deficientes e performance ao estilo ficcional, numa forma de codificação bastante usual desse tipo de filme.

O diretor trata de uma temática, para tantos, delicada, sendo até arriscada para se fazer um filme pelos tabus sociais. Mesmo assim, a obra conduz um conjunto de informações audiovisuais repleto de novas noções a respeito dos portadores de síndrome de Down. “*Do luto à luta* relata vivências que emocionam e constroem um olhar de aceitação de seres especiais que nos ajudam a nos entendermos um pouco mais enquanto partes de uma humanidade que nos é inerente” (PEREIRA, 2010, p. 66).

A referência ao filme aqui se justifica, mais especificamente, por uma cena: a da praia. Uma aula de surfe com um portador da síndrome de Down é mostrada e, logo, Mocarzel está conversando com Rodrigo, um deficiente que pratica esse e outros esportes, segundo ele mesmo. Ao discorrer sobre as aulas, o personagem fala que tem uma câmera e que sabe filmar. Prontamente, a equipe do filme coloca uma *handycam* nas mãos dele para que filmasse ali, invertendo, por instantes, os papéis preestabelecidos na obra, dando abertura a um novo trato de filmagem no devir. Com a câmera nas mãos, conforme a Figura 15, Rodrigo filma Mocarzel e até começa uma entrevista com o próprio diretor do filme, tomando as rédeas do que o diretor estava fazendo com ele há pouco, mesmo que por segundos na tela, de modo a oferecer uma outra visualidade de si, formada a partir da

acessibilidade ao aparelho que, naturalmente, também faz parte do seu cotidiano informativo.

Figura 15: Rodrigo filmando com uma câmera digital portátil



Fonte: frame extraído do próprio filme

Com essa sequência, o diretor surpreende o espectador ao entregar a câmera nas mãos do personagem, o que revela também a facilidade de filmar com os equipamentos digitais portáteis, principalmente diante de algumas limitações próprias do tipo de síndrome de Rodrigo. A câmera portátil digital viabilizou uma subversão do trato de filmagem padrão no processo de feitura do documentário, estabelecendo novas sociabilidades no ambiente do cinema para, assim, movimentar certas informações a respeito daquele usuário, de modo que, pelos olhos da equipe de filmagem, não seria saciado.

Por instantes, no filme, o espectador é convidado a ver através dos olhos de Rodrigo, compartilhando uma forma de experiência audiovisual atípica. A coautoria da filmagem, nesse caso, atesta a sociabilidade atravessada no trato de filmagem, agenciada pelo diretor da obra, traduzida pelo personagem a partir do uso que da *handycam* foi feito.

Dois outros filmes se destacam na filmografia brasileira pelo uso integral das filmagens feitas pelos nativos com câmeras portáteis digitais, elevando a tendência de realização de imagens documentárias ao ápice dentro de uma narrativa cinematográfica. Vejamos a seguir.

A obra de Marcelo Pedroso intitulada *Pacific*, lançado em 2009, faz uma compilação cinematográfica de uma série de filmagens amadoras feitas por alguns dos passageiros do *Pacific*, um navio de passeio turístico que promovia uma viagem com duração de sete dias até o arquipélago de Fernando de Noronha, em Pernambuco, saindo de Recife. As filmagens foram realizadas pelos turistas, com suas próprias câmeras portáteis, sem haver qualquer acordo prévio com o diretor. Para tanto, uma equipe de pesquisa e produção embarcou no *tour* de 2008 com a finalidade de observar os passageiros que filmavam e, ao término, fazerem um acordo para utilizarem os vídeos como matéria prima para a realização de um documentário. Assim, as filmagens foram gentilmente cedidas para que fossem utilizadas por Pedroso como uma pedra bruta para a criação de um filme³⁴.

Trata-se de um conjunto de registros feitos por diferentes usuários de câmeras portáteis, os quais publicizam, a partir de uma visualidade constantemente desprovida de primor técnico, informações que carregam relações pessoais forjadas em afetos, experiências em espaços íntimos, orientações sobre a própria filmagem, encenações, brincadeiras e discursos de ostentação. As imagens e sonoridades traduzem os recortes do que se torna memorável pelas conveniências e escolhas de cada um dos participantes, dos que filmam e dos que são filmados.

O diretor, por sua vez, aciona um celeiro de informações composto por filmagens amadoras condizente ao meio de registro predominante naquele contexto, feitas a partir das *handycam* digitais, aparelhos comumente utilizados pelo turismo, responsáveis por um panorama de memórias audiovisuais específicas.

A apropriação das filmagens é também uma forma de estender o diretor que, conforme as limitações do meio, talvez, de outra maneira, não acessaria tais circunstâncias para filmá-las, nem tão pouco codificaria as informações audiovisuais como vistas na tela. Ao seu modo, Pedroso resgata aquelas gravações confinadas ao esquecimento nos repositórios pessoais, movimentando-as publicamente enquanto informação fílmica daquelas experiências vividas pelas pessoas. Na forma de um documentário cinematográfico, ele ofereceu ao público outra maneira de viajar para a ilha, agora pela tela, agregada àquele passado experienciado e memorizado de tal maneira.

³⁴ O diretor realizou posteriormente o curta metragem *Câmara escura* (2012), no qual investe noutra estratégia de filmagem com câmeras portáteis. Ele a coloca dentro de uma caixa e entrega a moradores de casas imponentes, estabelecendo, assim, outros tratos de filmagem.

A exposição de intimidades das pessoas frente aos parâmetros jurídicos diante da publicização daquelas cenas são aspectos onde habita um tensionamento, estando atravessado nessa tendência de filmes, pelo uso daquelas informações audiovisuais. “Produzidas com finalidades domésticas e tons de paródia, tais imagens, montadas por um terceiro que não esteve a bordo do navio, e reunidas numa obra destinada à circulação, promoveriam uma exposição demasiada de seus protagonistas” (RODRIGUES, 2015, p. 144). Apesar de interrogar a fricção entre o público e o privado, a narrativa elucida também sobre certos agenciamentos daqueles usuários da câmera no ambiente audiovisual. As gravações foram feitas propositalmente para serem vistas por outras pessoas na esfera pública. A estratégia de Pedroso reforma os papéis desempenhados pelos participantes do cinema que, de alguma maneira, entendiam sobre os desdobramentos possíveis daqueles registros audiovisuais entre os familiares e os amigos, mesmo sem cogitarem que suas gravações turísticas viriam a serem exibidas nas salas de cinema do país. O consentimento entre diretor e fazedores de imagens indica, também, outro estado tensão, muito mais relacionado ao espectador das imagens.

Pacific é uma viagem cinematográfica que mostra, assim, a naturalização do uso da câmera portátil digital como uma experiência tecnológica atrelada às formas de lazer do turismo, por ser, naquele contexto, um equipamento ideal de armazenamento daquelas informações singulares sobre os passeios tidos como inesquecíveis. A *handycam* convida o espectador a flunar pelas memórias audiovisuais daqueles passageiros, através dos tratos de filmagem que dificilmente aconteceriam de outra maneira no cinema e que, por isso, amplificam e aceleram o movimentam das informações fílmicas no documentário brasileiro da era digital.

Em 2012, Gabriel Mascaro lançou *Doméstica*, um documentário marcado pela estratégia de filmagem feita para abarcar o cotidiano de alguns trabalhadores domésticos. O diretor fez um contrato com sete adolescentes para que filmassem o dia a dia dos empregados dos seus lares com uma *handycam* digital emprestada por ele. Após os processos, Mascaro recebeu todo o material bruto terceirizado e montou sua obra com aquelas filmagens caseiras dos espaços familiares.

A estratégia permite que, através do equipamento, o diretor adentre no interior dos respectivos lares, estendendo-se para ver as experiências com a câmera próprias das dinâmicas sociais que ali se estabelecem entre os usuários, estabelecendo tratos entre quem filma e quem é filmado. As filmagens caseiras feitas pelos adolescentes traduzem

muito mais do que um retrato da profissão, sobretudo por materializarem ações íntimas daqueles espaços domésticos (CARMELO, 2013).

No decorrer da narrativa, as regras estabelecidas por Mascaro parecem ser as mesmas para todos os jovens: uso do tripé, câmera na mão, equipamento discretamente posto na cozinha, depoimento do adolescente, entrevista com o trabalhador doméstico. As imagens na tela são de qualidade regular, em se tratando da execução de usuários amadores com uma *handycam*, o que demonstra a facilidade de processamento das imagens e sonoridades na era da digitalização desses aparelhos a partir de uma breve orientação profissional.

Em cada lar, a câmera captura gestos próprios das estruturas revoltas constituídas naqueles espaços a partir dos tratos de filmagem constituídos durante as gravações. Ações enunciativas como, de um lado, o de falar pelos empregados, extroverter a narrativa para amenizar a violência, classificá-los como sendo “da própria família” para invisibilizar a estrutura social e o flagrante de cenas que ridicularizam algumas domésticas, e, do outro lado, a confiança solitária ao volante, a publicização do time de futebol preferido e o deboche diante da câmera. Enfim, demonstram as dinâmicas dos usuários da câmera pelo controle da informação fílmica naquele espaço, revelando sintomas das diversas relações de forças dentro do ambiente informativo do cinema pelos usos que da câmera foram feitos para o filme. A estratégia, portanto, movimenta informações que ali se fechavam e que, pelo modo tradicional de filmagem, talvez não fosse suficiente para traduzir os respectivos acontecimentos praticados dentro dos cômodos domésticos das famílias, sobretudo para serem publicados nas telas, na forma de um filme documentário.

Figura 16: Sozinha no carro, Vavá posiciona a câmera e faz uma confissão sentimental



Fonte: frame extraído do próprio filme

Muitos trechos do filme, como o referido na figura acima, remetem à reflexão empreendida por Jean-Louis Comolli (2008, p. 129) a respeito de como se filma o inimigo político. Para o autor, necessita-se de uma tática eficiente que favoreça o diretor do filme diante das possíveis barganhas pelas informações audiovisuais que almeja, pois “no documentário, a pessoa filmada pode, a cada momento, por fim ao filme”. Sua observação acerca do referido processo elucida, mais uma vez, o agenciamento existente no lugar do usuário que está sendo filmado que, até mesmo sem a posse da câmera, participa de certas escolhas para a feitura das filmagens. No caso, a empregada aproveita a oportunidade que fica de posse da câmera no carro e escolhe como e o que será filmado para Mascaro, ausentando a mediação do adolescente, num outro trato de filmagem daquela relação.

Em *Doméstica*, muitos dos relacionamentos que nascem da forma como a câmera foi usada são efeitos daquela estratégia criada pelo diretor. Ele coloca o equipamento para dentro das casas de pessoas desconhecidas para gravar as disputas entre os participantes do ambiente, dando a ilusão de que Gabriel Mascaro estava ausente daquelas associações tecnologicamente mediadas, como se estivesse camuflado para adentrar no campo inimigo como uma espécie de aliado.

Através desse mecanismo, Gabriel Mascaro constrói uma narrativa cinematográfica cujo efeito consiste em levar o espectador a uma forma de visita ao interior daquelas residências “como se fossem da própria família”³⁵.

³⁵ Essa expressão aparece no filme, proferida por alguns dos membros das casas.

Estou me guardando para quando o carnaval chegar, de Marcelo Gomes, lançado em 2019, é mais um documentário que utiliza o artifício da câmera digital portátil entregue na mão do nativo. A obra mostra o sistema comercial avassalador existente em Toritama, uma cidade interiorana do Estado de Pernambuco, onde a economia é fundamentalmente baseada no mercado de roupas. Porém, a única folga daqueles operários acontece durante o período do carnaval.

Mesmo que pontualmente, nos momentos finais da narrativa, uma *handycam* é entregue a um veranista, o personagem Léo que, diante da limitação financeira para viajar no feriado de carnaval, fez um acordo com a equipe do filme: a produção arcou com as despesas da viagem dele em troca das filmagens da folia nos dias de carnaval no litoral.

A estratégia extravasa o padrão da visualidade da obra ao assumir, mesmo que nas últimas cenas, as gravações amadoras feitas pelo folião. “Ao apresentar a *imagens da intimidade* do momento de ócio da família de Léo, nota-se a dimensão dessa contraposição dentro da narrativa” (OLIVEIRA, 2021, p. 171, grifo nosso). Destarte, o investimento possibilitou que o diretor se estendesse, através da câmera portátil digital de Léo, as circunstâncias talvez inalcançáveis de outra forma, traduzindo-as para seu filme através de uma dinâmica de usuários em seus festejos, mesmo que numa prática imprevisível de feitura das filmagens.

O uso dessa *handycam* conduz o espectador a uma viagem fílmica para as memórias do carnaval de Léo na região litorânea dos trabalhadores de Toritama, como um modo de movimentação das experiências através de informações audiovisuais feitas a partir do ponto de vista dos próprios veranistas, no caso o personagem Léo, um folião que, mesmo embriagado, consegue facilmente filmar seu cotidiano junto aos familiares. São as poucas memórias audiovisuais no filme do que acontece quando o carnaval chega.

O conjunto das obras mencionadas são amostras dos usos da câmera portátil digital no documentário brasileiro. Em cada obra, as estratégias de filmagem impulsionaram diversificados tratos de filmagem entre quem filma e quem é filmado, em dinâmicas inventivas para a produção da informação fílmica, causando efeitos de sociabilidade distintos pelas maneiras como se deram o movimento da informação na etapa de tradução.

No total, eles se relacionam por versarem sobre dois aspectos: a facilidade de filmar com as câmeras digitais portáteis e os registros das intimidades dos usuários.

Ao descomplicar o manuseio das câmeras filmadoras, o sistema digital acelerou o movimento da informação fílmica, gerando novos agenciamentos na produção das

imagens entre os usuários do meio cinematográfico. Desta feita, a *handycam* desencadeou um crescimento na quantidade de registros de filmagem da vida privada pela praticidade em traduzir experiências em código audiovisual. Com um menor esforço, abriu-se a possibilidade de usuários comuns memorizarem facilmente os acontecimentos do seu cotidiano ao julgarem dignos de registro, levando os diretores de filmes à entrega desses equipamentos na busca de novas poéticas de trabalho.

Este modo de produção fez com que documentaristas acessassem, através da entrega da câmera aos nativos, as experiências dos outros, movimentando informações no cinema muitas vezes alocadas em lugares inalcançáveis. Com isso, algumas formas de interdição impostas sobre a feitura de informações audiovisuais passaram por transformações. Vê-se que a censura cinematográfica praticada no Brasil durante o século XX se edificou basicamente em três pilares: 1) a ameaça à moral e aos bons costumes de uma estrutura conservadora de valores; 2) as ofensas ou críticas às instituições do Estado, sobretudo para não revelarem fragilidades; e 3) “a invasão da privacidade da vida de integrantes da elite econômica e social” (SIMÕES, 1999, p. 24). Aspectos que, em geral, condizem a um tipo de protecionismo político de grupos privilegiados amparados pelos mecanismos de controle e imobilização de certas informações. Entretanto, na era da digitalização do audiovisual, no século XXI, visto através da referenciada cartografia, as linhas fronteiriças da privacidade foram reordenadas diante de estratégias como a de uso das câmeras portátil digital na mão dos nativos. Consequentemente, acelerou-se a maneira como a informação fílmica se move nas sociedades ao proporcionarem novos tratos de filmagem nos documentários brasileiros, bem como o realinhamento de outros setores das sociedades.

Quando os filmes caseiros são carregados para às grandes telas, o cotidiano das pessoas passa a ser um atrativo audiovisual. E isso reconfigurou a noção de espaço privado nas sociedades, principalmente quando essas narrativas particulares são tomadas como códigos atravessados pela história da humanidade. Nesse sentido, consideramos que “o meio de expressão doméstico por excelência acabo por ‘domesticar’ a esfera pública” (MACHADO, 2017, p. 30), num movimento informacional de publicizar outras visibilidades para cinema documentário a partir dos usos feitos das câmeras portáteis digitais. Os registros amadores das *handycam* processados pelos documentaristas, portanto, desdobram efeitos culturais, como os já descritos.

As *handycam* digitais abriram mais um caminho para os olhares insaciáveis sobre o mundo fazerem filmagens, dentro de uma dinâmica constante dos participantes do

cinema que, por sua vez, reinventaram-se juntos aos aparelhos de filmagem que lhe são ofertados. Sabe-se que esse tipo de câmera foi perdendo popularidade, mudando o mercado audiovisual em virtude da evolução tecnológica dos dispositivos móveis com câmeras, especialmente os celulares. Abriu-se, com isso, um outro universo audiovisual no cotidiano das pessoas, bem como outras forma de se relacionar com as informações fílmicas.

O cinema documentário brasileiro, por fim, conta com um considerável fluxo de memórias audiovisuais produzidas pelos mais diversos usuários em prática colaborativa de filmagem, que entram em circulação, movendo, assim, informações sobre certas intimidades pessoais e institucionais, dentro de uma natureza tecnológica configurada pela fluência com que as câmeras portáteis forjaram um ecossistema de dinâmicas sociais pelas filmagens na era digital.

4.1.2 BitTorrent: compartilhamentos entre acervos de desconhecidos

Com a popularização da internet e, por tabela, a disseminação do cinema online com seus filmes desmaterializados convertidos em códigos binários, uma expressão passou a fazer parte do cotidiano dos cinéfilos: baixar um filme. Embora também seja comum o acesso a arquivos audiovisuais nas plataformas em tempo real, a frase merece atenção pelo fato de carregar consigo um gesto ainda atual de movimentação da informação fílmica, diferentemente das exigências de deslocamento próprias dos suportes analógicos anteriores. Desde então, os cinéfilos baixam os filmes desejados sem sair de casa, os assistem e talvez até os salvem em seus reservatórios particulares.

Os arquivos cinematográficos foram informatizados, isto é, postos em formatos em dados comprimidos, tais como: AVI, H264, MOV, MPEG, MP4, entre outros, apropriados para o uso doméstico, manuseáveis através de computadores, televisores, celulares e tablets, seja para um *download* de consumo dos espectadores, seja para um *upload* dos realizadores a fim de disponibilizar seus arquivos pessoais para outras pessoas. Trata-se de um universo informativo cujas formas de acúmulo e compartilhamento de filmes online designaram novos papéis a serem desempenhados em função do modo como a informação fílmica passou a se movimentar aceleradamente.

Os colecionismos são atividades memorialísticas permeadas pelas emoções, bem como por outros interesses dos usuários em seus grupos sociais. Aleida Assmann (2011, p. 375) os considera também como espaços de recordação e, atualmente, atesta que, com

os meios digitais, “cada vez mais, são indivíduos que surgem como arquivistas e remetentes de cápsulas do tempo, e não somente instituições”. Embora chame a atenção para o crescimento dos acervos pessoais desmaterializados, estes devem ser tomados sempre em comunhão com os arquivos institucionais, para a permuta de artefatos raros, como no campo do cinema.

O compartilhamento de filmes sempre foi uma das ações corrente entre os cinéfilos. Empréstimos, trocas, vendas, organização de sessões, cineclubes e mostras são atos próprios desse ambiente de partilha da informação fílmica. Desde muito, os acervos pessoais de colecionadores de filmes foram fundamentais para a formação dos arquivos institucionais de tamanha relevância para os vários países. Compartilhar consiste num alicerce profícuo para os arquivos, para a formação de institutos de preservação e para o acesso de informações cinematográficas das sociedades (PEREIRA, 2018). A aceleração do movimento da informação fílmica, decorrente da informatização dos filmes, aponta, portanto, para um aumento no fluxo de dados desse tipo de relacionamento baseado nas permutas.

Na Cinemateca Brasileira, por exemplo, esta relação está arraigada na base do que a instituição preserva.

O núcleo de Arquivos e coleções do Centro de Documentação e Pesquisa da Cinemateca reúne conjuntos de documentos produzidos, acumulados ou colecionados por pessoas ou entidades ligadas ao cinema brasileiro ao longo de suas trajetórias³⁶.

Nisso, os suportes físicos analógicos de filmes guardados pelos colecionadores em suas residências podem tomar um novo rumo a partir da possibilidade de digitalização desses arquivos. Muitos se vão para instituições de preservação, quando não são jogados fora. O relacionamento com arquivos pessoais fez com que o acervo da Cinemateca se tornasse de suma importância para a cinematografia nacional. Além das doações recebidas, como o acervo pessoal de Paulo Emílio Sales Gomes, a instituição também realiza exposições temporárias com coleções de críticos e cineastas brasileiros, assim como ainda recebe doações de acervos pessoais e institucionais, considerando-os, sem tantas distinções, como rastros da memória do cinema brasileiro.

³⁶ Disponível em: <http://cinemateca.org.br/arquivos-e-colecoes/>. Acessado em: 17 maio. 2021.

Vale salientar que muitos dos arquivos do cinema brasileiro provavelmente foram completamente perdidos pela falta de manutenção e cuidado dos governantes, ou por questões ideológicas.

Ainda sobre a presteza das coleções individuais, o escritor e colecionador de filmes em 16 mm Antônio Leão³⁷ relata a respeito da contribuição que deu para a restauração do filme *O dragão da maldade contra o santo guerreiro*, dirigido por Glauber Rocha, realizado em 1969, numa entrevista concedida à TV Cultura (2012).

Num dos festivais que eu fui, em Goiás, estava a filha do Glauber Rocha, Paloma, dizendo que estava faltando parte do som para completar a restauração. [...] Eu falei que tinha esses dois rolos do filme (o dragão da maldade) e através desses dois rolos eles conseguiram o que faltava para restaurar o filme³⁸.

Essa e outras permutas, às vezes dadas pelo acaso, dão uma dimensão para o entendimento não apenas da criação e construção de um arquivo cinematográfico público, mas também das dificuldades de várias ordens que uma instituição arquivística enfrentava com os suportes analógicos. Cabe atestar que “manter um arquivo ou um banco de imagens é caro, trabalhoso, e muitas vezes contraria inúmeros interesses políticos e há ainda o risco de incêndio” (LIMA, 2016, p. 62), além de depender, muitas vezes, da sorte de achar um colecionador com uma peça considerada rara para um grupo social.

Diante do analógico, os arquivos digitais representam uma nova ordem de arquivamento e acesso de informações, embora tenha outros problemas quanto à preservação. Sobre os filmes, “ainda temos muito o que discutir em termos de confiabilidade e armazenamento desses arquivos” (PEREIRA, 2018, p. 48), pois basta um arquivo corromper ou um reservatório pifar para se perder uma obra por completo.

Contudo, as formas de armazenamento informatizado – em nuvens, drives ou plataformas – implicam na existência de um ecossistema de disseminação das informações fílmicas de alto fluxo. Leva-se em consideração que, assim, online, os acervos pessoais saem das estantes de casa para serem expostos para o mundo, junto a um volume imensurável de outros acervos com obras cinematográficas diversas. A digitalização transformou consideravelmente a relação dos usuários com os filmes, nas

³⁷ Antônio Leão da Silva Neto (1957-2020) foi um economista de formação e um aficionado pesquisador do cinema brasileiro. Escreveu alguns livros sobre o assunto, entre eles: *Dicionário de filmes brasileiros: longa metragem* (2009) e *Dicionário de fotografos do cinema brasileiro* (2010).

³⁸ Disponível em: Vitrine - Dicionário de filmes brasileiros (tvcultura.com.br). Acessado em: 17 maio. 2021.

dimensões de processamento e circulação do acervo, ao acelerar o movimento dessas informações fílmicas. Entre tantas vias para as permutas online, o foco aqui será no sistema de compartilhamento de dados denominado de *BitTorrent*.

Criado pelo programador estadunidense Bram Cohen, no começo do século XXI, o protocolo *BitTorrent* tem a finalidade de atender às necessidades já existentes em diversos setores de transmissão de dados online, uma questão polêmica em meio a algumas experiências que se popularizaram na internet, como o *Napster*³⁹. Após alguns anos de experiência no ramo, em 2004, juntamente com o irmão, fundaram a *BitTorrent Inc.* para melhor desenvolver o protocolo almejado. “Ainda naquele ano, surgiram os primeiros programas de televisão e filmes compartilhados na rede através do *BitTorrent*, o que popularizou o protocolo” (HADDAD FILHO, 2013, p. 09).

Por um lado, o sistema se mostrou uma ferramenta capaz de mudar o mercado cinematográfico pelo serviço de compartilhamento de filmes entre usuários através da internet, numa velocidade relativamente maior. Por outro lado, ele desencadeou múltiplos processos pelo uso dos produtos sem qualquer autorização ou contrato previsto com os estúdios de cinema. Tanto que a *Motion Picture Association of America*⁴⁰ selou um acordo na tentativa de proteger os títulos pelos quais era responsável no mercado, enquanto a VODO estabeleceu uma parceria para a divulgação e distribuição de filmes online.

Essa forma veloz de movimentação da informação fílmica online logo deu vazão para certas modificações no mercado institucional do filme, remodelando o ambiente do cinema na medida que estabeleceu novas condutas a serem desempenhados pelos usuários, inclusive os cinéfilos e colecionistas de filmes.

Na prática, “o BitTorrent é uma rede P2P, onde cada um de seus usuários assume o papel híbrido de servidor (que fornece os arquivos) e de cliente (que adquire os arquivos)” (HADDAD FILHO, 2013, p. 11). Trata-se de um protocolo de interconexão e compartilhamento de dados *peer-to-peer*, isto é, de computador para computador, elaborado para a troca de dados entre os participantes do sistema. Seu tipo de arquivo contém metadados com informações feitas para interligar os repositórios pessoais, em disco ou em nuvem, para a partilha dos dados. Assim, ao baixar um arquivo Torrent, um

³⁹ Assim que se popularizou, o *Napster* teve muitos problemas judiciais relacionados a direitos autorais, o que prejudicava significativamente a indústria da música naqueles seus primeiros anos de funcionamento.

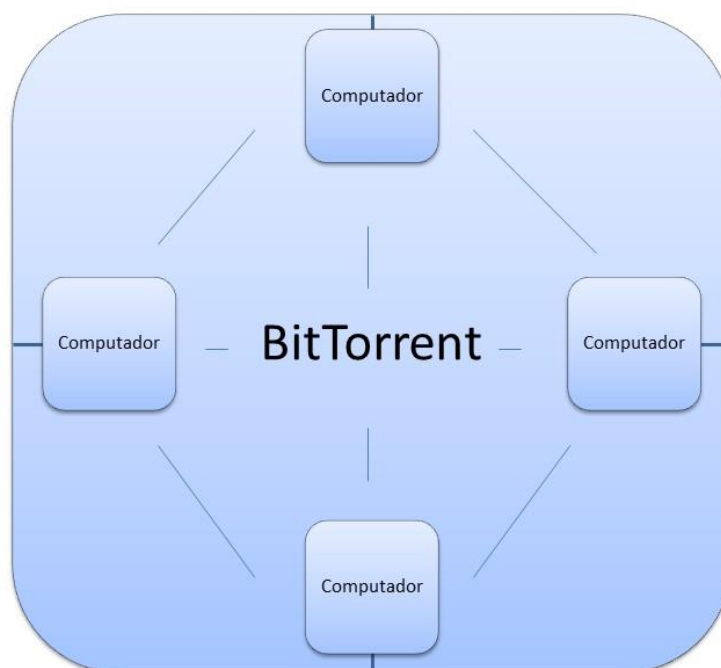
⁴⁰ Corresponde ao que poderíamos chamar de *Associação norte americana de produtoras de filmes*, tradução nossa.

receptor imediatamente passa a ser um emissor de dados dentro de uma trama imensurável de compartilhamento, o que faz com que acelere os processos de *Download*, principalmente de arquivos maiores, como os filmes.

Ao converter um arquivo para o formato Torrent, o programa cria um *Magnet Link* para servir como recuperador da informação entre os usuários. Ele pode ser disponibilizado nas páginas online ou enviado para outros usuários através das ferramentas de interação da internet, estando, assim, pronto para o *Download*. Ao clicar no link, o *Software* é ativado pelo reconhecimento do comando para o rastreamento do arquivo buscado por alguém dentro da rede de computadores articulados pelo *BitTorrent* para a transferência dos dados.

Existem vários programas no mercado da informática para o uso do protocolo em questão. Embora tenham comandos e propósitos semelhantes, cada qual apresenta características personalizadas, tais como: anúncios publicitários, antivírus, buscadores, *Plugging* gratuitos, entre outras. Na maioria dos casos, são todos compatíveis aos sistemas operacionais dispostos pelo mercado. Alguns programas são mais utilizados pela confiabilidade e popularidade estabelecida entre os participantes. A saber, BitTorrent, uTorrent, qBittorrent, Vuze e Deluge (KINAST, 2021) são os mais usados. O programa *Transmission* também ganhou notoriedade como uma ferramenta simplista e eficaz para o *Download* compartilhado.

Figura 17: ilustração do sistema de compartilhamento online



Fonte: autoria própria

Nota-se que a estrutura de compartilhamento é pulverizada numa rede de múltiplos usuários, com arquivos dispersos e, por isso, o protocolo *BitTorrent* não culpabiliza qualquer participante em relação a questões de cunho jurídico, como os direitos autorais das obras, as patentes, evitando, assim, a criminalização de usuários ou até das instituições. No contexto norte-americano, assim como em outros países, a instabilidade gerada pela falta de controle sobre a informação é um ponto importante no desenvolvimento da internet, como explica Straubhaar e LaRose (2004, p. 211):

Entre os principais problemas que a indústria de computação enfrenta hoje estão o medo do poder do monopólio, a intervenção do governo através de algum tipo de política industrial, o controle através de compra de computadores pelo governo e assuntos ligados a direitos autorais e patentes.

A dinâmica colaborativa de dados do *BitTorrent* se firmou na internet através de sites e blogs segmentados, conforme os arquivos de compartilhamento. Tornaram-se, portanto, espaços de articulação que disponibilizam links magnéticos de acesso aos arquivos compartilháveis do protocolo, mediando os acervos dos usuários. A saber, um

dos mais populares é o *The Pirate Bay*, endereço <https://thepirate-bay.org/en/>. Nele, encontram-se seções de áudio, vídeo, formulários, jogos e pornô referente aos produtos disponíveis para acesso, mesmo que pago.

Espaços como esse, feitos para a mediação de arquivos, são frequentemente desativados e refeitos na internet, devido às implicações judiciais centradas no uso de produtos sem autorização. Mesmo assim, o sistema se reconfigura e perpetua desde seu surgimento, o que levou a transformações no setor do cinema pela forma como movimenta as informações fílmicas na era digital.

Os blogs de filmes, enquanto páginas pessoais, correspondem a um vasto número de endereços virtuais criados especialmente para o compartilhamento de filmes pelo *BitTorrent*, divulgando, apenas, o link magnético. Entre tantos, existem o <http://filmestorrentsupremo.blogspot.com/> para filmes comerciais em geral; o <https://filmescult.net/> com o segmento de obras clássicas do cinema; ou ainda o <http://baixarfilmestorrentgratisonline.blogspot.com/>, o qual traz no próprio título a gratuidade pelo fato de exibir anúncios publicitários e, provavelmente, produzir dados sobre os usuários que acessam. Constata-se, ainda, endereços formados com o nome de pessoas ou empresas de audiovisual que disponibilizam o link magnético.

A circulação do documentário cresceu significativamente pela ecologia desenvolvida a partir desse protocolo de permutas. Não apenas as páginas de filme, como também as segmentadas contribuíram para um novo *status* desse tipo de filme. Endereços como <https://ondeeubaixo.org/documentario/> ou, mais especificamente, o <https://documentariodownloadtorrent.blogspot.com/> são ferramentas que amplificam e aceleram o movimento do estilo de filme nas sociedades, facilitando o acesso a obras mais raras e que, às vezes, nem estrearam nas salas comerciais de cinema.

O compartilhamento online aumentou drasticamente a acessibilidade a filmes, tornando-se uma base fundamental para a chamada pirataria. Nessa fase, os vendedores ambulantes perambulavam pelos espaços públicos comercializando DVDs aos montes a valores especialmente viáveis para os consumidores. Muitas vezes, ofereciam filmes que estavam em cartaz nas salas de cinema, mesmo que numa cópia de péssima qualidade, gravada com uma câmera dentro da sala de exibição, às escondidas. O sistema é apelidado de “pirata” pelos governantes pelo fato de usuários negociarem os títulos, violando o direito de autoria e propriedade intelectual das obras.

O Brasil está há anos na lista dos países que mais utiliza conteúdo ilegal de filmes e séries. Um novo estudo realizado pelo Instituto IPSOS a pedido da *Motion Picture Association* (MPA), que representa os maiores produtores e distribuidores de conteúdos audiovisuais do mundo, identificou que as perdas com pirataria representam quase R\$ 4 bilhões por ano (RIBAS, 2018).

Coube aos empresários do ramo, mais uma vez, retificar a cadeia produtiva dos filmes para evitar certos prejuízos causados por essa forma de comércio ilegal. Embora parecesse não ter solução.

A pirataria em DVD também fortaleceu as coleções domésticas ao fazerem os usuários acessarem títulos diversos, às vezes não comercializados pelas empresas de filme. Isso deu margem ao surgimento de uma nova cinefilia, mais democrática, de grandes acervos diversificados.

No geral, esses fluxos de filmes online contribuíram para outros agenciamentos no ambiente do cinema, sendo útil para a preservação e acesso aos acervos privados e públicos de audiovisual, redimensionando esses espaços ao amplificarem a circulação de filmes raros entre colecionadores, cinéfilos, cineastas, críticos e pesquisadores do campo, todos vistos como potenciais fornecedores e consumidores para o compartilhamento.

A digitalização de obras cinematográficas para o compartilhamento entre usuários da internet mudou o *status* de documentários que foram censurados na história do Brasil, como o curta metragem *Di/Glauber*, realizado em 1977 pelo cineasta Glauber Rocha, e que narra, de forma experimental e irreverente, o velório do amigo e pintor Di Cavalcanti, como cumprimento de uma promessa feita entre eles. O filme foi proibido pela família do pintor, por ser entendido como uma invasão de privacidade desrespeitosa; e o polêmico *Muito além do cidadão Kane*⁴¹, realizado em 1993, no Reino Unido, com direção de Simon Hartog, e que conta sobre o poderoso império da Rede Globo, em suas articulações e seus malefícios para o Brasil, denunciando as estratégias narrativas da emissora em seus conchavos políticos. Retirados de circulação na época, ambos os filmes se tornaram facilmente acessíveis pela internet e, por mais que ainda possam ser novamente proibidos de circularem, é muito difícil imobilizá-los no trânsito do protocolo P2P.

Sabe-se que nem todo filme está disponível para o *Download* na internet. Mas tem potencial para isso. Na dinâmica informacional do *BitTorrent*, ao tempo que algumas obras não estão online, imediatamente elas podem aparecer para serem baixadas pelos

⁴¹ O título original é *Beyond Citizen Kane*.

usuários, atendendo a uma lógica de compartilhamento que se naturalizou no universo digital, conforme as práticas de troca de arquivos estabelecida entre os participantes do meio. Um fluxo de agenciamentos que, por fim, reinventa o valor de relíquia de filmes inacessíveis ao troco de engajamento e rentabilidade.

A movimentação da informação fílmica online também levou a novas estratégias de projeção e reconhecimento de diretores e suas obras, tendo em vista o público e a dimensão que isso pode alcançar entre os novos acervos pessoais dos cinéfilos. O caso mais emblemático do Brasil aconteceu com o filme *Tropa de Elite*, dirigido por José Padilha, em 2007, que vazou na pirataria antes mesmo do seu lançamento nas salas de cinema.

A difusão do longa através da pirataria fez com que ele fosse visto por um público massivo, incalculável, e responsável pela popularidade imediata que ele adquiriu entre o povo, marcada pela disseminação de uma série de frases do filme que acabaram tornando-se bordões cotidianos. O sucesso foi tamanho que há quem suspeite que o vazamento do filme teria sido intencional, hipótese que José Padilha nega veementemente (NOLASCO, 2020).

O filme de Padilha, ao ser desmaterializado, impulsionou certas práticas de sociabilidade pelo modo como a informação se moveu na sociedade. O resultado do impacto, além de render o sucesso financeiro do segundo filme da série, consagrou a obra e o diretor na história do cinema nacional. A experiência tornou-se um nicho de novos mercados de filme para outros usuários do cinema, convidando à elaboração de novas estratégias para reaver o lucro e o êxito dos produtos.

Nessa dimensão, as empresas de audiovisual reelaboram as formas de circulação dos produtos, às vezes limitando o espectador a um acesso pago pelo produto em plataformas específicas, até quando a obra render lucro, para depois estabelecerem parcerias com ferramentas de compartilhamento no intuito de circular.

Com os arquivos dispersos e acessíveis na rede virtual, os colecionadores até se polpam de acumular filmes em suportes físicos ordenados nos móveis dos lares. O protocolo P2P levou os usuários a um estado de seguridade, quando cientes do acervo online de filmes contido nessa trama de computadores. Muitas prateleiras, portanto, foram compactadas em compartimentos de memória do tamanho de uma caixa de fósforo, para lembrar Marshall McLuhan sobre o futuro dos livros. Quando não, estão salvos na nuvem.

Baixar um filme, talvez um documentário raro, por mais difícil que seja, tornou-se mais fácil. O compartilhamento online transformou as relações entre cinéfilos,

colecionadores e instituições de arquivamento de filmes pela aceleração do movimento da informação fílmica. Os acervos pessoais repletos de afetos, que eram partilhados entre os conhecidos, agora estão disponíveis online para desconhecidos. Através do protocolo *BitTorrent*, não se sabe de quem ou para quem as obras vão nessa ecologia de interconectividade pelas máquinas digitais. Sabe-se que os filmes desmaterializados transitam rapidamente pela internet entre grupos de usuários atravessados pelos mais diversos motivos relacionados ao cinema na era digital.

4.1.3 Netflix: uma locadora no ar

Houve um tempo em que, após o lançamento dos filmes nas salas de cinema, a obra era ofertada ao público através da fita VHS e, posteriormente, em DVD para ser vista em casa. Essas mídias constituíram um ambiente informativo de serviços ancorado no consumo doméstico do cinema a partir da maneira como movimentavam a informação fílmica nas sociedades, culminando, entre diversas práticas, nas locadoras de vídeos.

As vídeo locadoras eram estabelecimentos comerciais que detinham um acervo de filmes em fitas e discos para aluguel. Nelas, os usuários iam presencialmente para locar as obras desejadas e levá-las para serem vistas em casa. Lá, pediam sugestões aos funcionários ou a outros locatários, comentavam sobre os filmes vistos, faziam amizades, esperavam novos lançamentos, recebiam avisos sobre fitas disponíveis, participavam de promoções, sugeriam filmes. Tudo isso em função da realização da sessão cinematográfica particular, feita em casa.

A indústria cinematográfica norte americana, conforme Straubhaar e LaRose (2004), passou por transformações significativas diante da compreensão de que a receita financeira do mercado cresceu devido as articulações com outras formas de circulação dos filmes, escoando, assim, certos produtos para outros públicos através das tecnologias audiovisuais. Negociações com canais televisivos e a distribuição em suporte para vídeo, por exemplo, transformavam em lucro os filmes de comédia e terror de baixo orçamento que sequer eram lançados nas salas de cinema comercial, pelo fato de que não renderiam boas bilheterias. Para eles, pontualmente, “a economia do negócio de filmes mudou com o crescimento e importância dos lançamentos em videocassete e DVD” (STRAUBHAAR; LAROSE, 2004, p. 112), fazendo com que a sala de cinema passasse a ser um entre os espaços de comercialização das obras cinematográficas. Nesse caso, o mercado de locadoras de vídeo tornou-se financeiramente relevantes para o setor.

Na década de 1990, por exemplo, constatou-se que “o retorno no investimento de filmes na janela do vídeo e DVD domésticos agora excede as vendas de bilheteria e as vendas para televisão” (STRABHAAR; LAROSE, 2004, p. 112). Dados como esses levaram a indústria cinematográfica a se voltar, cada vez mais, para o nicho de serviço de veiculação de filmes para o consumo doméstico. Afinal, virou uma fatia significativa da receita. Dessa demanda, surgiu a Netflix.

A era digital abriu possibilidade para o meio cinematográfico, levando os empresários do setor a repensarem seus negócios com filme. Reed Hastings e Erin Meyer (2020, p. 26) explicam: “lançamos a Netflix em maio de 1998, a primeira loja online de aluguel de DVDs do mundo”. Nela, o usuário acessava pelo site da empresa um acervo de quase mil títulos à disposição. Ao escolher e acionar o comando de aluguel, a empresa enviava o DVD para sua casa pelos serviços postais dos EUA. A devolução se dava pela mesma via de entrega. Nessa época, o aparelho de DVD se popularizava, substituindo o sistema VHS de videocassete doméstico. Aliás, a fita magnética impossibilitava a viabilidade para o modelo de negócio da Netflix pelo seu peso, o que subia significativamente o custo da locomoção pelo frete (HASTINGS & MEYER, 2020).

Com a desmaterialização do filme e seus fluxos de circulação na internet, o DVD também entrou num processo de desuso entre os usuários, aparentando não ter viabilidade a curto prazo para esse mercado. A Netflix, portanto, reconfigurou seu sistema de locação se firmando no mercado como uma plataforma de filmes online, a partir de 2007, nos EUA, para, posteriormente ganhar o mundo. A adesão ao formato de *Streaming* culminou no sucesso da empresa, como explicam Hastings e Meyer (2020, p. 08-09):

Há muito tempo, saímos do nosso negócio de DVDs por correio para nos tornarmos não apenas um serviço de streaming com mais de 180 milhões de assinantes em 190 países, mas uma grande produtora de nossos próprios filmes e programas de televisão para o mundo todo.

Na perspectiva McLuhaniana, a aceleração pela forma como a informação fílmica passou a ser movimentada nas sociedades alterou processos de produção e consumo do cinema, levando o setor do audiovisual à reconstituição de seu ambiente pela digitalização do meio. A partir de então, empresas de locação como a Netflix, que atuam nas etapas de produção e consumo das informações fílmicas, regem um ritmo peculiar para o mercado cinematográfico.

Vale salientar que o *Streaming* é um sistema online de distribuição de dados pela internet, através do qual as informações são disponibilizadas sem que haja a necessidade de armazenamento nos aparelhos receptores dos usuários. Há, portanto, no caso do cinema, o fim da obrigatoriedade de certos suportes físicos para o transporte das obras e, com isso, o desdobramento de outras dinâmicas sociais em torno da informação fílmica. O filme desmaterializado, assim, implicou na mudança de certos efeitos colaterais do mercado de locação. Conforme Letícia Hermann (2012, p. 231), dessa maneira “[...] ocorre o desuso de matérias primas como sacolas, DVDs e embalagens, oferecendo sustentabilidade no processo [...]”. De certa forma, o consumo de filmes e outros itens online auxilia na instrução social sobre consciência ambiental e acúmulo de bens, ao mesmo tempo em que promove o barateamento, a praticidade e o aumento da produção e do consumo desses bens simbólicos.

É pertinente recordar que, “com o DVD e as ofertas da Internet, cada um, ao menos em princípio, pode construir sua própria cinemateca em função de seus gostos” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 63-64) e, assim, vivenciar outras experiências cinematográficas hipermodernas, de consumo individualizado, de colecionismo, de sessões personalizadas.

A comodidade de acessar imediatamente os filmes online pelos serviços de *streaming*, postos à disposição em vários tipos de aparelhos ao preço de uma mensalidade, conduziu o espectador a práticas itinerantes de consumo do cinema.

Dessa forma, são muitas as maneiras de assistir aos filmes e séries da Netflix, o que é uma das explicações para sua grande ascensão, visto que a praticidade e a rapidez são diferenciais que têm prioridade nos dias de hoje. Os conteúdos disponibilizados podem ser acessados via computador, celular, tablet, iPad, tv, e até videogames como Playstation, Nintendo Wii, Xbox, entre outros (SCHIONTEK; COHENE; BUIATTI, 2017, p. 10).

A velocidade é um aspecto marcante para o sucesso da empresa. Uma estratégia importante foram os acordos empresariais com fabricantes de certas tecnologias para que o aplicativo de acesso direto ao serviço Netflix viesse de fábrica. Como existe nos videogames que, depois de um certo tempo, viraram uma espécie de central multimídia, ou nas Smart TVs que, no controle remoto, colocaram o botão com o nome da empresa para o acesso direto ao software, assim como no teclado de alguns notebooks, facilitando e agilizando o consumo do *Streaming*. Trata-se de uma tática, cuja a informação fílmica

é movida em direção ao receptor ao toque de um botão, diminuindo substancialmente os esforços físicos e mentais para o acesso ao sistema, diferente de outras formas de consumo de filmes. Desse modo, o usuário pode se conectar ao serviço na circunstância possível, no tempo que for conveniente e, ainda, sem intervalo comercial, conforme o lema da empresa: *Assista onde quiser. Cancele quando quiser*⁴².

Figura 18: botão da Netflix no controle remoto da Smart TV



Fonte: <https://www.startuphero.com.br/o-botao-netflix-e-um-anuncio-disfarcado-de-produto/>

A celeridade com que a Netflix chega até o espectador é um fator de destaque para a percepção dos efeitos culturais ocasionados pela mudança do movimento da informação fílmica na era digital. De fato, a indústria cinematográfica age estrategicamente em função do maior engajamento dos consumidores, principalmente num ecossistema de múltiplas telas e grande fluxos de filmes e séries, criando atalhos de acesso para um relacionamento cada vez mais imediato com a informação audiovisual.

Os aparelhos receptores são, ao mesmo tempo, coletores de dados gerados a partir do comportamento dos usuários a cada acesso. Com isso, a plataforma cruza as

⁴² Slogan da Netflix escrito no site brasileiro. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acessado em: 19 out. 2021.

informações através de sistemas algorítmicos, calculando-as e organizando-as para a execução de alguns comandos automáticos dirigidos a um cada dos espectadores, otimizando a circulação dos produtos ofertados pelo *Streaming*.

Se você acessar o site da Netflix, poderá se perguntar por que o filme *Okja*⁴³ lhe foi recomendado. É porque todos os programas e filmes da Netflix foram separados em categorias. *Okja* é categorizado como Luta Contra o Sistema, Cerebral, Visualmente Impressionante e Excêntrico. Se você assistir a outros filmes Cerebrais e de Luta Contra o Sistema, *Okja* aparecerá para você (HASTINGS; MEYER, 2020, p. 118).

As ações da Netflix direcionadas ao espectador derivam, também, dos comandos de busca realizados na plataforma, levando a empresa à inserção ou retirada de obras da programação a partir de cálculos. Ou, também, à criação de listas dos produtos mais vistos pelos usuários em cada país, como um tipo de gesto comunitário de indicação. No final das contas, são formas de aceleração do movimento da informação fílmica que se dão através de ações coordenadas automaticamente pelo sistema para o maior engajamento dos espectadores.

As análises algorítmicas dos dados dos assinantes também servem de parâmetro para as produções originais da Netflix. A partir desses cálculos, tomam-se decisões sobre os tipos de produtos mais vendáveis nos países de atuação, os nichos de mercado audiovisual, a duração das temporadas das séries, a retomada de produtos antigos e a criação de novos produtos audiovisuais.

A internet propiciou a atuação multinacional da Netflix enquanto locadora num nível de veiculação planetário, transitando com uma considerável diversidade de cinematografias ao mesmo tempo. Contratos comerciais com empresas audiovisuais de outros países fazem circular filmes e séries de vários lugares do mundo, inclusive os de menor projeção no setor. A internacionalização, portanto, implica num relacionamento comercial de permutas entre produto estrangeiro e local. Dirceu Lemos da Silva (2018) chama atenção para a disputa mercadológica que ocorre, normalmente, em muitos desses países em que a Netflix se inseriu.

Além de competir com outros grandes *players* estadunidenses, como o Amazon Prime Vídeo e a HBO Go, a Netflix tem que disputar espaço em

⁴³ Dirigido pelo sul-coreano Bong Joon-ho, o filme aborda aspectos sobre a violência da indústria pecuária a partir do relacionamento afetivo entre uma menina e Okja uma espécie de porca gigante. Uma produção entre Coreia do Sul e EUA, lançada em 2017.

quase 200 diferentes mercados de SVoD com o conteúdo local oferecido por serviços regionais de *streaming* (SILVA, 2018, p. 38).

No Brasil, uma das principais concorrentes com serviços similares é a GloboPlay. Nesses casos, as empresas estabelecem contratos tanto para a exibição internacional de produtos locais quanto para a inserção de produtos internacionais na programação da empresa nacional. As parcerias ocorrem também em nível de produção audiovisual, firmando acordos com produtoras independentes locais para realização e exibição dos produtos. Os processos garantem a aceleração do movimento da informação fílmica, beneficiando, também, estúdios de países com menor êxito cinematográfico. Dessa maneira, a plataforma montou um vasto celeiro de informações, dotado de memórias dos meios utilizados nos mais diversos grupos sociais, com uma variação de dinâmicas de usuários dispersos em povos e culturas, fazendo da Netflix uma via transnacional de altíssima velocidade.

Por SVoD, acrônimo de *Subscription Video on Demand* – em português “Assinatura de vídeo por demanda” –, entende-se o sistema de acesso online a produtos audiovisuais por assinatura, seja mensal ou anual. Algumas empresas do ramo oferecem, ainda, o *download* dos produtos ofertados. A Netflix adotou o serviço visando suprir as necessidades de alguns usuários com problemas de conexão em alguns países ou que fazem usos específicos do arquivo em suas rotinas pessoais (HASTINGS; MEYER, 2020). No geral, com a assinatura pelo serviço de audiovisual online, o cliente adentra num relacionamento profícuo com a empresa.

No início da chamada produção “Original Netflix”, as produtoras locais de cunho independente mergulharam numa nova dimensão de mercado globalizado com o SVoD, tornando-se parceiras da Netflix para suprir as necessidades de ambas.

Os primeiros filmes “originais” de ficção eram, na verdade, filmes de estúdios independentes (que não tiveram lançamento internacional no cinema). A Netflix pegava essas produções e as distribuía mundialmente via *streaming*. Enquanto isso, o investimento em filmes próprios era direcionado para documentários, que normalmente tem orçamento mais baixo. Entre 2012 e 2015, a empresa lançou 20 documentários, sobre os mais diversos temas (SODRÉ, 2015).

A tática da Netflix abriu espaço para a circulação de obras específicas para que ganhassem notoriedade mundial através do *streaming* ao custo de um acordo produtivo para ambos. No ramo do documentário não foi diferente, pois muitos desses filmes

despontaram nas telas. A Netflix adentrou estrategicamente numa escala de produção e consumo de produtos de menor orçamento, dada pela digitalização do cinema e seus desdobramentos empresariais, para, sorrateiramente, ganhar destaque num mercado específico.

As primeiras produções “Originais Netflix” marcaram um momento para o documentário cinematográfico, principalmente quando se considera que, com ele, a plataforma ganhou visibilidade pelas indicações e premiações nos grandes festivais de cinema do mundo. Em 2015, o documentário *Virunga* (Orlando von Einsiedel, 2014, Congo), distribuído pela Netflix, teve uma indicação ao Oscar de Melhor Documentário Longa Metragem. No ano de 2017 foi a vez de concorrer com *A 13ª Emenda* (Ava DuVernay, 2016, EUA), dessa vez produzido pela Netflix.

Em 2017, a empresa apostou alto no documentário *Icarus* (Bryan Fogel, 2017, EUA). “A Netflix pagou históricos 4,6 milhões de dólares para obtê-lo” (HASTINGS; MEYER, 2020, p. 279). De início, ele não rendeu a audiência prevista. Contudo, após a polêmica levantada pelo Comitê Olímpico Internacional sobre a Rússia não participar dos jogos de 2020, o filme aumentou vertiginosamente o índice de acesso na plataforma, levando-o ao prêmio de Melhor Documentário no Oscar de 2018. Em 2021, ano em que a Netflix foi o estúdio com maior número de indicações ao Oscar, venceu novamente a categoria com o documentário *Professor Polvo* (Pipa Ehrlich e James Reed, 2020, EUA), dessa vez produzido pela própria Netflix.

Conquistas como essas (e outras) levaram usuários do cinema a certos tensionamentos no ambiente informativo. O cineasta Steven Spielberg, por exemplo, chegou a se manifestar publicamente a respeito da legitimidade da participação da Netflix no Oscar, por considerá-la uma emissora de televisão. A empresa respondeu pelo *Twitter*, em 4 de março de 2019, com a seguinte postagem:

Amamos cinema. Aqui estão algumas coisas que também amamos: acesso para pessoas que nem sempre podem pagar ou vivem em cidades sem sala de cinema; permitir que todos, em todos os lugares, aproveitem os lançamentos ao mesmo tempo; oferecer aos cineastas mais maneiras de compartilhar arte. Essas coisas não são mutuamente exclusivas⁴⁴.

⁴⁴ Na época, a polêmica rendeu certos desdobramentos na imprensa por parte de outros cineastas, como a própria Ava DuVernay, que concorreu à estatueta. Não é nosso objetivo detalhámos aqui. O texto citado está no perfil do *Twitter* da Netflix, em inglês. Tradução nossa.

Entende-se, assim, que rapidamente a plataforma se consolidou também como produtora, reconfigurando aspectos do meio cinematográfico. Ao inserir o documentário como parte de sua estratégia empresarial, deu abertura para um novo fluxo de processamento e circulação desse tipo de filme.

No Brasil, o documentário também adentrou nos trâmites entre a multinacional e as produtoras locais. Em 2018, a série documental *Vai Anitta* (Charlie Askew, 2018, Brasil), com produção da Netflix, estreou na plataforma. Um ano depois, *Democracia em vertigem* (Petra Costa, 2019, Brasil) foi distribuído pelo selo “Original Netflix”, tendo, em 2020, concorrido ao Oscar de Melhor Documentário Longa Metragem, obtendo, assim, tamanho engajamento do streaming. O documentário *Emicida: Amarelo – é tudo pra ontem* (Fred Ouro Preto, 2020, Brasil), produzido pela Netflix em parceria com o Laboratório Fantasma, ganhou certa visibilidade através da plataforma, integrando o Top 10 na semana de estreia. Essas obras fazem com que se veja o streaming como espaço próspero para o documentário brasileiro. Propostas que, talvez, não tivessem alinhadas a outros canais de exibição e comercialização e que funcionaram nesse universo informativo do cinema digital online.

A prateleira virtual de filme documentário local e estrangeiro da Netflix conta, ainda, com um acervo rotativo de obras clássicas da filmografia mundial. O Streaming coloca em evidência certas obras mais antigas que, ao seu tempo que parecem atender às perspectivas de mercado da plataforma. Entre elas, encontram-se documentários consagrados que, por vezes, adentram nas telas das salas claras.

Envoltos por uma política empresarial cujo lema é “Liberdade com Responsabilidade”, a Netflix abre uma série de precedentes para que os seus funcionários tomem determinadas decisões em nome da empresa, sem maiores burocracias, hierarquias e desperdícios. No que se refere à realização audiovisual da plataforma, essa cultura da autonomia resvala nos hábitos de produção do setor. “Os chefes das principais redes de estúdios de cinema às vezes tomam muitas decisões sobre o conteúdo criativo de seus projetos” (HASTINGS; MEYER, 2020, p. 166), dificultando alguns processos que poderiam trazer grandes benefícios para os negócios, pela inovação e agilidade, mesmo que se corram riscos.

Na Netflix, certas tomadas de decisão sobre a feitura das obras são dadas aos próprios criadores, na tentativa de extrair o melhor dentro das possibilidades de realização. Com isso, a plataforma mobiliza um protocolo de criatividade na etapa de tradução da informação sobre temáticas peculiares aos participantes, privilegiando as

ideias dos usuários emissores. Em entrevista concedida à Super Interessante (SODRÉ, 2015), o ator e produtor mexicano Luis Geraldo Méndez relata sobre a liberdade com que trabalhou na Netflix, principalmente diante de outras experiências de produção audiovisual:

Algumas vezes, as pessoas da Netflix vieram até o set e elas diziam ‘Cara, não fique com medo de nada. Não fique com medo de fazer alguma coisa muito extrema, ou sombria, nua ou crua demais. Se joga’. Eu trabalhei 12 anos nessas empresas de TV mexicanas enormes, nesses filmes enormes, e nunca havia ouvido isso.

A postura de produção adotada pela Netflix rearticula as relações humanas usuais para tentar lucrar com os negócios nesse universo. Dessa maneira, ela agiliza o modo com que se movimenta a informação fílmica na plataforma digital. Como reitera o CEO⁴⁵ da empresa, “quando o chefe sai do papel de ‘aprovador de decisões’, todo o negócio acelera e a inovação aumenta” (HASTINGS; MEYER, 2020, p. 171-172), levando, assim, o setor cinematográfico a outros caminhos de produção e veiculação de filmes.

As locadoras de vídeo online, tais como a Netflix, representam uma fração significativa do comércio de filmes e, logo, a indústria cinematográfica a incluiu na cadeia produtiva do cinema digital. Elas também são uma fonte básica de efeitos sociais, cujo estalão se observa a partir dessas mudanças geradas pela digitalização do meio. Dessa forma, o cinema passou a alugar os filmes desmaterializados, levando-os ao conforto dos lares de muitos usuários pelo modo veloz como passou a movimentar a informação fílmica.

Para os documentaristas, abriu-se uma aba importante para os negócios a partir do crescimento dos serviços de Streaming. Diante de plataformas como a Netflix, o documentário pode ser tomado, cada vez mais, como um investimento rentável.

4.1.4 Youtube: jovens documentaristas caseiros

No ano de 2016, um documentário viralizou na internet. Publicado no dia 20 de fevereiro pelo Youtube, *Bichas, o documentário* obteve mais de 246 mil acessos apenas na primeira semana online (IZQUIERDO, 2017).

⁴⁵ *Chief Executive Officer* que, em português, corresponde ao diretor executivo de uma empresa, isto é, o principal cargo.

Popularmente, uma narrativa é chamada de viral quando, na Internet, ela é consumida por muitos usuários em pouco tempo, como um vírus que se prolifera velozmente entre os indivíduos numa pandemia.

O filme foi dirigido pelo então estudante de Publicidade e Propaganda Marlon Parente, na época com 23 anos de idade. A obra é um *Talking Heads* – expressão utilizada para descrever as narrativas feitas apenas de depoimentos, com imagens de “cabeças falantes” – com, aproximadamente, 40 minutos de duração. Nela, seis jovens gays anônimos depõem sobre as experiências conflituosas decorrentes da sexualidade para, assim, abrirem as fissuras semânticas do uso pejorativo da palavra “bicha”. Dotados de vivências marcadas pela violência e a resistência social, o documentário mobiliza as falas da comunidade LGBTQIA+ com a finalidade de reelaborar o termo.

Figura 19: banner digital de divulgação do filme



Fonte: Jornal diário de Pernambuco online

Em tempos de cinema digitalizado, o documentário de Marlon Parente é um caso de como as possibilidades mudaram para os realizadores do audiovisual dentro do ambiente informativo do audiovisual, no que se refere às características basilares do movimento da informação fílmica, o processamento à circulação de filmes.

Bichas, o documentário nasceu como parte de uma atividade de extensão universitária. Por isso, o amparo financeiro para realização foi o mínimo possível, como descreve o próprio diretor:

Produzido, gravado e editado em 100 dias, a câmera utilizada (emprestada ao diretor) foi uma Canon 5D Mark II e gravado em Full HD 1080p. Todas as gravações aconteciam entre 10h e 15h, pois a única fonte de luz usada na locação era a luz natural advinda da janela. O áudio captado vinha de um humilde microfone de lapela que custou 10 reais (PARENTE; PIMENTA, 2016, p. 7).

A câmera DSLR⁴⁶, tal qual a Canon 5D Mark II, transformou significativamente a produção audiovisual brasileira, considerando a qualidade da imagem como um aspecto preponderante, sobretudo quando atrelada aos demais recursos técnicos e acessórios do sistema digital. Isso tudo por um preço muito mais acessível. Essa tecnologia disseminou a prática audiovisual de alto padrão, subsidiando os grupos de realizadores mais carentes de equipamentos para disputarem com o mercado profissional. Sobre os espaços universitários, por exemplo, “[...] a revolução digital abre possibilidades para um cinema que está latente em muitos realizadores, mas que não podia se revelar ainda por condições técnicas insuficientes” (OLIVEIRA; LACERDA, 2013, p. 13). Como foi o caso de Marlon Parente que, com uma câmera dessas, planejamento para o mínimo de custos e um microfone barato, fez um documentário com padrão qualitativo suficiente para a tamanha repercussão obtida.

Somado à montagem executada num computador pessoal, as tecnologias digitais deram ao diretor estreante o passaporte para participar do universo informativo do cinema, fazendo-o integrar o ambiente cinematográfico sem os receios do amadorismo creditado a bitolas, como era antes. Ele desempenhou um papel constituído nesse ecossistema de filmes da era digital.

O Youtube, por sua vez, é uma plataforma de vídeo em que qualquer usuário pode ter um canal para postar seus arquivos audiovisuais. Para acessar outros canais, nem disso precisa. Nisso, a plataforma consiste num imenso banco de dados audiovisuais, repleto de registros diversificados, com um imenso alcance de público via internet.

⁴⁶ Em inglês *Digital Single Lens Reflex*. Em tradução livre, corresponde a “câmera digital de reflexo por uma lente”.

Na perspectiva McLuhaniana, Wilson Oliveira Filho (2017) pondera sobre o Youtube e as mutações culturais decorrente dos novos modos de movimentação da informação fílmica, bem como pelos usos criativos nessa ecologia das plataformas digitais: “ele [o Youtube] é um laboratório para novas linguagens e estéticas para o próprio audiovisual” (2017, p. 132). Essa reestruturação do ambiente informativo pelos vídeos online desencadeou, também, transformações nas relações que as pessoas estabelecem entre si pelo modo como o audiovisual funciona no cotidiano delas.

Seguindo as limitações dadas pelo baixo custo de produção, a equipe de *Bichas*, o *documentário* escolheu o Youtube como forma de distribuição do filme, tanto pela gratuidade do processo, quanto “[...] pelo desejo de alcance do maior número de pessoas” (PARENTE; PIMENTA, 2016, p. 08). Afinal, é um trabalho mais preocupado com a intervenção sobre valores sociais do que com o lucro financeiro, muito embora o Youtube tenha seus princípios de monetização por visualização.

Conforme o próprio diretor, o êxito na circulação do filme

[...] destaca-se por possuir uma narrativa *dinâmica, jovem, atualizada* e, acima de tudo, por retratar vivências reais de quem sofreu e sofre agressões pelo fato de serem homossexuais, tornando-se assim, *catalizador e disseminador de debates e questionamentos* (PARENTE; PIMENTA, 2016, p. 06, grifo nosso).

A jovialidade descrita pelo diretor parece estar numa série de aspectos do filme, como: os personagens, as histórias e os códigos narrativos. Entretanto, a forma de publicar o depoimento de jovens desconhecidos através de um filme caseiro com deslizes técnicos de filmagem e edição aparentes é a marca da expressão de uma geração de cineastas. Condiz com a rítmica acelerada com que o audiovisual transita do processamento à circulação, com uma DSLR e pelo Youtube, como parte do um cotidiano que passa a vivenciar o ambiente do cinema de uma nova maneira.

A disseminação online de ideias políticas adentra em grupos articulados por empatia, chegando aos espectadores que, não só apreciam, como também passam a informação adiante, talvez por afeto, por afinidade ou por militância, para outros receptores. Esses rituais de apreciação de uma obra fílmica, dados pela mobilidade do *documentário* desmaterializado entre participantes, de fato, catalisou outras sociabilidades, mudando comportamentos e relacionamentos pela velocidade e abrangência com que os filmes desmaterializados navegam na internet.

Em meio ao processo viral de *Bichas, o documentário*, mais precisamente no dia 22 de fevereiro de 2016, dois dias após o lançamento oficial do filme na plataforma do Youtube, o então deputado federal Jean Wyllys (Psol) publicou no seu perfil do Facebook a seguinte postagem:

Nós, que integramos a comunidade LGBT⁴⁷, somos diferentes uns dos outros, mas partilhamos experiências comuns que têm a ver com o fato de atravessarmos, cada um a seu modo, (seja pela orientação sexual, seja pela identidade de gênero) as fronteiras de gênero estabelecidas pela sociedade da dominação masculina. Por isso, somos um coletivo, um grupo difamado. O documentário pernambucano *Bichas, o documentário*, produzido pelo estudante de publicidade Marlon Parente, traz verdadeiros e emocionantes depoimentos de seis jovens recifenses – e cumpre a tática de se apropriar do insulto e de esvaziá-lo de seu sentido negativo e preenchê-lo com um significado de afirmação da diferença. Eu sou Jean Wyllys, tenho 41 anos e também sou bicha!⁴⁸.

O depoimento de Wyllys descreve um clima de complacência e coletividade articulado pelo filme online, pelo próprio modo como ele circulou nas redes sociais digitais, chegando até o referido deputado. Num gesto de empatia e de política, a postagem é uma amostra do fragmento de como se deram os movimentos da informação fílmica nesse ambiente audiovisual, através de ações interpessoais decorrentes da partilha pela internet, numa natureza onde os participantes se mobilizam pela disseminação de determinadas informações, reestruturando o jogo de forças nesse ambiente audiovisual. O expressivo número de curtidas, compartilhamentos e comentários da postagem de Jean Wyllys, bem como seus seguidores, é, também, um indício da força de seu agenciamento no universo digital, como um ato diretamente ligada à circulação do filme dentre usuários específicos. A experiência fílmica é também a de fomentação de uma prática de compartilhamento naturalizada entre pessoas que, por sua vez, passam adiante a informação por serem parte de um processo cinematográfico digital.

Há uma proximidade social pelas experiências audiovisuais dos jovens gays que, através do filme caseiro online, insere outros participantes do Youtube numa rede de conhecimentos e reconhecimentos acerca de uma juventude cinematográfica que narra questões ligadas a homossexualidade. Movimentar tais informações num documentário

⁴⁷ Termo apropriado para a época em que a postagem foi escrita. Atualmente a sigla adequada seria LGBTQIA+.

⁴⁸ Disponível em:

https://m.facebook.com/jean.wyllys/photos/a.201340996580582/1034643723250301/?type=3&locale2=de_DE. Acesso em: 1 set. 2021.

é, também, fabricar uma memória audiovisual onde usuários têm as condições tecnológicas de agir com e pelo cinema. Nos quase 4 mil comentários no canal do filme⁴⁹, percebe-se um número significativo de confissões voltadas a publicização daquelas vivências, ao contato com aquelas falas.

Esse engajamento dos usuários da plataforma de vídeo, visto pela quantidade de visualizações e interações, é um dos fatores para se observar o desdobramento interpessoal pela forma de circulação do filme, sendo relevante para o impulsionamento determinado pelos sistemas de algoritmos do Youtube. Em miúdos, quanto mais o vídeo é visto em menor tempo de publicação, mais a tecnologia o direciona para os participantes identificados como potenciais consumidores do produto como sugestão para o usuário, acelerando, ainda mais, o movimento da informação fílmica.

Do avesso, outros usuários agem em função da imobilização da informação nas redes sociais. O *Tweet* publicado pela Folha de São Paulo (@folha) no dia 29 de fevereiro de 2016 dizia⁵⁰: “Facebook entende ‘bicha’ como ofensa e bloqueia diretor de documentário”. Respostas à postagem do jornal explicam que, conforme os comentários e as denúncias feitas pelos *Haters*⁵¹ contra o filme, os cálculos algorítmicos das plataformas reduzem a circulação da informação, podendo chegar ao bloqueio total do filme, de acordo com a quantidade de perfis que o negativam.

Alguns usuários politicamente articulados criam inúmeros *Trolls* ou robôs – perfis falsos – nas redes sociais virtuais com a finalidade de controlar o movimento das informações de plataformas como o Youtube. “Assim, qualquer observador ou jornalista que ouse tomar posições contra eles é bombardeado por insultos e ameaças” (EMPOLI, 2020, p. 115). Com isso, modifica-se o cálculo algoritmo dos sistemas, interferindo, assim, no impulsionamento e no engajamento dos vídeos.

Mesmo num jogo acirrado de forças no ambiente informativo do Youtube, visto em comentário odiosos e amáveis, o caminho percorrido por *Bichas, o documentário* foi de êxito para um jovem documentarista com sua obra de estreia.

Em apenas 3 meses desde o seu lançamento (20 de fevereiro), o filme já é tido como referência na temática militante LGBT⁵² no Brasil. Exibido em festivais de cinema, salas de aula, encontros de coletivos e vencedor do 16ª Edição do Prêmio

⁴⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0cik7j-0cVU>. Acesso em: 30 ago. 2021.

⁵⁰ Disponível em: <https://twitter.com/folha/status/704384444967202817>. Acesso em: 2 set. 2021.

⁵¹ Em português, corresponde aos “odiadores”, os usuários que agem nas redes sociais virtuais através de falas negativas a fim de desmotivar o movimento da informação no sistema.

⁵² Hoje, LGBTQIA+.

Cidadania em Respeito à Diversidade, na categoria Documentário, não esquecendo também da sua participação em debates exibidos na TV aberta e programas de rádio, estampado na capa do Caderno C (Jornal do Commercio) e tema de matéria dos principais canais de notícia (Uol, Terra, G1, O Globo), além de outros, o produto é o resultado da popularidade *resultante de uma identificação* e do reflexo na necessidade em se falar sobre homossexualidade (PARENTE; PIMENTA, 2016, p. 9, grifo nosso).

O mapeamento exposto representa o potencial de circulação de um documentário caseiro publicado pelo Youtube. Cria-se, com isso, uma rede inimaginável de sociabilidades a partir do uso feito por um jovem documentarista que compartilhou informações audiovisuais que se encontravam à margem do ambiente cinematográfico institucional. A identificação de participantes é dada também pela forma como a informação fílmica se movimenta na era digital.

Bicha, o documentário contabiliza quase 1 milhão de visualizações no seu canal do Youtube⁵³. Como um anjo online, o filme voa pelas pequenas telas cumprindo sua missão divina de disseminar a informação entre os participantes para, assim, articular um grupo de pessoas para a tomada de posturas políticas. Ao partilharem suas experiências na plataforma audiovisual, os jovens anônimos adentram em ambientes privados para pegar nas mãos de um usuário que poucas vezes confidenciou suas experiências sobre sua própria sexualidade por, muitas vezes, não se sentir representado. Eles também conversam com uma parcela de participantes que se integra à causa, seja por identificação ou por sensibilidade com as questões em voga. Formam, assim, um coletivo virtual e real de mobilizações políticas.

Mesmo que Marlon Parente não tenha feito disso um empreendimento de cunho financeiro, outro jovem documentarista demonstrou que o documentário no Youtube pode ser um produto audiovisual rentável. É o caso do canal Nostalgia, administrado e apresentado por Felipe Castanhari.

Como o próprio nome do canal aponta, o documentarista se dedica prioritariamente à criação e veiculação de vídeos que abordam temas nostálgicos da geração do Youtube. Filipe Vilicic (2019, p. 107) ressalva que são “nostálgicos a quem tem, no máximo, 20 e poucos anos”, revelando um perfil de informações fílmicas que ali se movem em meio à geração de Felipe Castanhari e seu público. Com uma forma de narração jovial, moderna e anárquica sobre as coisas do passado, o Youtuber emplaca sua forma audiovisual de narrar certos acontecimentos históricos periodicamente para os mais

⁵³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0cik7j-0cVU&t=5s>. Acessado em: 5 set. 2021.

de 13 milhões de inscritos no seu canal, ou melhor, os fãs do Nostalgia⁵⁴. Como descrito na própria plataforma: “Ensinando e divertindo. Vídeos novos quando possível, coisas boas levam tempo”.

Dentre a diversidade de vídeos postados no Nostalgia, há documentários de curta, média e longa duração que versam sobre personagens e acontecimentos históricos, reflexões científicas e, ainda, atualidades. Neles, o jovem youtuber constrói uma retórica dinâmica e jovial. Fala olhando para a câmera, em direção ao público, enquanto sua voz é ilustrada com imagens e sonoridades conforme as necessidades de sustentação do que diz. É o que Bill Nichols (2005, p. 142) denomina, em sua tipologia de documentários, como sendo o modo expositivo de representação do real: “[...] dirige-se ao espectador diretamente, com legendas ou vozes que propõem uma perspectiva, expõem um argumento ou recontam a história”. Um modelo narrativo excessivamente didático. Aparenta um jeito de discorrer sobre o passado sem parecer interferir nos fatos, valendo-se da objetividade ilusória do cinema.

Existe uma subdivisão na estrutura do canal para diferenciar alguns dos produtos audiovisuais veiculados, tais como: Nostalgia Animado, Nostalgia História, Nostalgia Ciência, entre outros. Constata-se também divisões com material sobre cultura pop, games e temas contemporâneos. Em todos os vídeos, o estilo segue o mesmo. Narra-se sobre o passado com as ferramentas disponíveis no presente, numa estrutura jovial pelo modo de movimentar a informação fílmica pelo Youtube, organizando, assim, o celeiro de informações de uma geração *Teenage* de documentaristas.

Com o sucesso, o Nostalgia logo se posicionou como uma marca no mercado audiovisual online, tornando-se um negócio na plataforma de vídeos. O Youtube remunera seus usuários emissores, primeiramente, a partir alto número de inscritos e de visualização dos vídeos, quando atendem às regras do streaming. Além disso, o canal criou desdobramentos mercadológicos em forma de publicidade, apoio e a venda de produtos ligados ao próprio perfil. Vide o lucro, Castanhari investiu gradativamente numa estrutura cada vez mais profissional pelas demandas do trabalho videográfico, bem como pelos requisitos da plataforma. “Os anunciantes possibilitaram a expansão do projeto, viabilizando a contratação de editores, *designers*, pesquisadores, roteiristas, historiador, animadores, dubladores [...], melhorando a qualidade de produção dos vídeos” (MEDEIROS; ROCHA, 2018, p. 9). O uso feito do Youtube implicou rapidamente no

⁵⁴ Dados recentes, considerando que esse número de inscritos é um tanto flutuante. Disponível em: <https://www.youtube.com/nostalgia/about>. Acessado em: 13 set. 2021.

desempenho de outros papéis, frutos de uma dinâmica social corrente entre usuários que produzem e consomem documentários. Trata-se da contratação de uma equipe de profissionais que se dediquem à plataforma para atender ao requisito várias vezes repetido pelo apresentador do Nostalgia: o da qualidade dos vídeos.

Desde 2007, a Google incorporou formas de monetização à plataforma de vídeos e, com isso, regras e diretrizes que, conforme as dinâmicas dos usuários, são reajustadas periodicamente. Cada emissor da plataforma, portanto, é, automaticamente, um tipo de empreendedor audiovisual, como explicam Jean Burgess e Joshua Green (2009, p. 21): “o Youtube desempenha uma função para os produtores de vídeo, atraindo a atenção para o conteúdo ao mesmo tempo em que oferece uma participação em dinheiro nas vendas de anúncios no site”. As normas são modeladas de acordo com as práticas dos participantes do meio, atingindo mais precisamente aqueles realizadores que fazem daquilo um empreendimento ao implantarem normas para agir sobre os youtubers de maior êxito na plataforma.

Os preceitos estabelecidos a partir de 2018, no que se refere ao uso não autorizado de imagens e sons de outras obras, geraram sérios problemas para o Nostalgia e seus documentários. Felipe Castanhari externou sua indignação através do vídeo intitulado *Fim do Youtube e do canal nostalgia*⁵⁵. Nele, o youtuber explica o prejuízo ocorrido com o documentário sobre o Egito. Era um filme muito pedido pelos fãs do canal. A produção levou cerca de 6 meses para ser feita, aparentando um custo significativo. Nos primeiros minutos após a publicação, a plataforma anulou a monetização da postagem e bloqueou a exibição do filme em outros países, restringindo o alcance previsto pelos realizadores. Tudo isso pelo fato de conter 15 segundos de imagens produzidas pela BBC usadas sem autorização. Aliás, a remuneração foi transferida para a empresa londrina de maneira desproporcional e, imediatamente, o vídeo foi retirado do Nostalgia pelos próprios produtores. Nesse mesmo relato, Castanhari explica que vários outros documentários do canal também passaram pelo mesmo processo, devido ao uso de imagens de arquivo, mudando significativamente a receita da empresa e a lógica de rentabilidade pelo perfil de seu trabalho.

Ainda em 2019, Castanhari se afastou por um tempo do Youtube, ficando quase 6 meses sem postar vídeos, por discordar de regras impostas pela plataforma, principalmente as que visariam o cumprimento de legislações de direitos autorais. Castanhari se queixou de ter várias produções desmonetizadas (quando o site deixa de repassar lucros com anúncios

⁵⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SJacdAbjdZI&t=608s>. Acessado em: 13 set. 2021.

como forma de punição por violação de regras) por ter exibido trechos pequenos de vídeos, fotografia etc. (VILICIC, 2019, p. 16).

O próprio nome do canal insinua um composto de imagens de arquivo, muito embora a prerrogativa pelo uso indevido dos arquivos seja juridicamente legítima. Isso não apenas prejudicou o Nostalgia, mas também expôs os consentimentos entre outros usuários que agem com o intuito de controlar os movimentos da informação fílmica por razões mercadológicas. As regras da plataforma revelam um conjunto de gestos de poder existente nas relações interpessoais entre os participantes que se organizam no ecossistema informativo do Youtube.

Em entrevista, Felipe Neto, um dos Youtubers mais famosos do Brasil, explica sobre um problema de ordem semelhante por ele vivenciado, tendo um vídeo retirado de um dos seus canais sem qualquer justificativa convincente ou, muito menos, uma possibilidade de diálogo. “Aí justificam a censura dizendo que quem teria tomado a decisão teria sido o algoritmo. Agora a desculpa para tudo é o algoritmo” (VILICIC, 2019, p. 218). O apontamento feito pelo youtuber chama atenção para a política de controle de informações feita pelos administradores do Youtube no Brasil que, por qualquer razão, imobiliza uma postagem, desfavorecendo um determinado canal nesse mercado audiovisual. Importante perceber como isso redireciona o olhar sobre a pureza das programações automáticas em sistemas algorítmicos das plataformas para que os usuários indaguem sobre o movimento da informação audiovisual no Youtube.

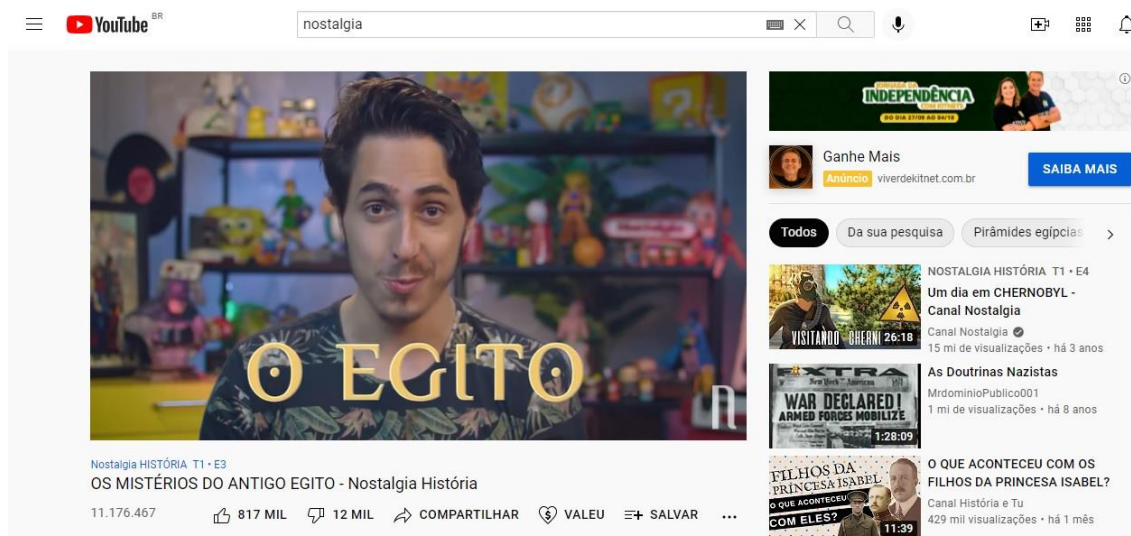
Uma das estratégias adotadas pelo canal Nostalgia para lidar com os problemas referentes ao uso de arquivos sem o direito autoral foi o uso extremo de animação nos documentários, selando o recurso com a criação do Nostalgia Animado. Trata-se de uma série de documentários expositivos completamente ilustrados com imagens animadas que narram sobre o passado. Dessa maneira, supre a necessidade do uso de certas imagens de arquivo para abordar as questões históricas. Em contrapartida, o custo de produção de cada vídeo onera substancialmente, tendo em vista a recorrência a toda uma equipe para desenvolver as imagens gráficas. Mesmo assim, é possível que seja mais lucrativo do que a desmonetização dos documentários dele.

Embora aparente haver uma contradição num documentário que não tenha imagens que testemunham os acontecimentos históricos, o uso de animação sempre foi recorrente nesse meio, mesmo se tratando de imagens feitas em outras circunstâncias, num computador. “A imagem animada constitui-se plenamente [...] como parte do

conjunto de procedimentos estilísticos através dos quais a narrativa documentária estabelece asserções sobre o mundo” (RAMOS, 2008, p. 72), como no caso do modo expositivo, o qual ilustra a *voz over*. É mais uma maneira de traduzir e conduzir o conhecimento sobre o passado em informação audiovisual, numa articulação feita entre os usuários com as ferramentas do tempo presente em que se encontram, para evocarem, dentro dos limites e sem problemas, as memórias de um determinado acontecimento.

O alcance desses documentários do canal Nostalgia é impressionante. Em minutos, um vídeo pode ser visto em diversos países por um público estimado em milhares de pessoas. De fato, o Youtube está entre os 10 sites mais visitados do mundo (BURGESS; GREEN, 2009). A velocidade e a amplitude da circulação desses filmes, na forma de compartilhamento entre os participantes de uma rede de fãs, garantem uma visibilidade tamanha. Tudo isso dentro de um ambiente de relacionamentos fecundados pela forma como as informações fílmicas se movem, num terreno fértil de empatias de um grupo disperso fisicamente.

Figura 20: início do documentário Os mistérios do antigo Egito



Fonte: print screen feito pelo próprio autor

O documentário sobre o Egito antigo, por exemplo, conforme a figura abaixo, possui 11 milhões, 176 mil, 467 visualizações. Registra também 870 mil curtidas e 12 mil marcações de que não gostaram, até o presente momento da pesquisa. É mais uma narrativa viral com um número relevante de participações dos usuários em práticas de impulsionamento, compartilhamento e engajamento no Youtube, mesmo depois dos problemas pelo descumprimento ao direito autoral.

Esses dados sobre a circulação do respectivo documentário, mesmo que suspeitos, consistem num resultado significativo para esse tipo de filme no Youtube, principalmente quando comparamos com o histórico de bilheteria dos documentários que fizeram sucesso nas salas de cinema, os quais chegaram até a marca dos duzentos mil ingressos (TRINDADE, 2014).

A plataforma possui também ferramentas de interação que a fazem atuar como um tipo de rede social virtual: notificações, curtidas, comentários, Download, salvar, denunciar. Esses recursos são modeladores de um tipo de espectador que participa ativamente dos canais que apreciam. Como explica Burgess e Green (2009, p. 23), “para o Youtube, a cultura participativa não é somente um artifício ou um adereço secundário; é, sem dúvida, seu principal negócio”. Nesses termos, é possível reconhecer essas práticas de sociabilidade com os espectadores do Nostalgia, a exemplo do filme sobre o Egito que foi produzido a partir de uma consulta aos fãs e, após os problemas com a desmonetização, foi justificado pelo apresentador em suas redes sociais digitais.

Outra das estratégias criadas pelo Youtube e que é utilizada pelo Nostalgia para suprir problemas sem comprometer a qualidade dos seus trabalhos é a categoria de “Membro do canal”, através da qual o fã pode participar contribuindo financeiramente com a verba de produção dos documentários. Em contrapartida, de acordo com o valor doado, o participante tem o nome creditado no respectivo filme.

Essas interações com os fãs do canal também são feitas através de uma articulação de plataformas. Pelo Twitter, Felipe Castanhari se relaciona com o público enquanto retroalimenta ideias para novas produções. Um *tweet* publicado no dia 30 de agosto de 2021, no seu perfil @FeCastanhari diz: “Rapaziada cheirosa do Twitter, estou pensando em fazer a Retrospectiva Animada desse ano com várias músicas. O que vocês acham da ideia?”. Pelo Instagram, numa postagem do dia 23 de agosto de 2021, o Youtuber promove seu canal:

Está no ar nosso novo documentário nostalgia: Nikola Tesla – o inventor mais injustiçado da história. Você utiliza inúmeros inventos do Tesla no seu dia a dia, só não sabia disso. Estamos a mais de 3 meses trabalhando nesse vídeo, então se possível, deixa um link aqui no post pra divulgar o vídeo pra mais pessoas.

Articulações como essas se estabelecem em função do movimento da informação fílmica no Youtube, envolvendo os participantes desde o processamento até a circulação das obras. A consulta pública aos seguidores do Twitter parece intervir na produção do filme que se pretende. Já pelo Instagram, a busca é por maximizar a amplitude pelo

engajamento dos seus participantes, sem depender exclusivamente do sistema automático do Youtube, num jogo multidirecional e participativo entre os fãs, próprio da natureza desse cinema online da era digital.

O canal Nostalgia possui 343 vídeos postados ao longo do seu percurso⁵⁶. Os documentários consistem num celeiro de informações fílmicas estabelecido pelos rumos tomados em virtude do empreendimento, com os rastros de um grupo de usuários das tecnologias de seu tempo, os quais movimentam as informações sobre o passado das coisas através dos seus filmes desmaterializados. Eles recriam as histórias do passado aos moldes de uma gramática audiovisual de uma geração de jovens cineastas online.

O documentário e a juventude adentraram num ecossistema de dinâmicas sociais de partilhas decorrentes da digitalização do cinema. A aceleração do movimento da informação fílmica desdobrou em efeitos sociais que se naturalizaram, como o da inserção de jovens usuários num patamar de realização de filmes que, de casa, ganham notoriedade profissional e fazem disso uma carreira profissional. Parente e Castanhari são documentaristas de um ambiente veloz, de disputas com outros jovens que ali também tentam se estabelecer pelos seus filmes caseiros.

Os usos feitos do Youtube permanecem constituindo um celeiro de informações sobre uma geração que nasceu num universo com uma forma própria de se relacionar com o audiovisual. Essa natureza acelerada de produção e consumo de filmes levou à existência de incontáveis experiências que buscam, diariamente, viralizar na internet.

4.1.5 Smartphone: o cinema de bolso

Eis a época em que a tecnologia comprimiu os recursos elementares de produção e consumo de filmes num aparelho que cabe no bolso, integrado assiduamente ao cotidiano dos usuários. Basicamente, o *Smartphone* é um *pocket cinema*. Como diria Marshall McLuhan sobre o cinema, numa afirmação proferida nos anos 1960, “[...] esse tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica [...]” (2005, p. 328).

Um telefone móvel, portátil e multifuncional, conectado à internet, levou o meio cinematográfico a uma tamanha revolução. São transformações sociais ocasionadas pela aceleração do movimento da informação fílmica, inicialmente porque ele concentra as

⁵⁶ Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=nostalgia. Acessado em: 21 set. 2021.

características básicas para o processamento e para a circulação do cinema num único instrumento. Com ele, qualquer usuário pode produzir e consumir filmes. O celular é câmera e tela.

Em seu guia para a realização de filmes, Matt Thrifh (2018, p. 34) chama atenção para o fato de que, “hoje em dia, a tecnologia necessária para fazer um filme é acessível a qualquer um. Um smartphone oferece imenso poder de gravação visual que se encaixa no bolso”. Com uma máquina de fácil manuseio, qualidade imagética razoável e espaço de memorização ao custo do telefone pessoal, filmar se tornou uma prática absolutamente comum nas sociedades. Esse desenvolvimento tecnológico fez com que os usuários convivam cotidianamente com uma filmadora no bolso pronta para ser acionada diante das coisas que desejam gravar, forjando um ecossistema que reabriu o apetite do olhar insaciável da câmera. Uma filmadora acoplada ao *mobile* é uma porta de acesso para o universo do cinema.

Quando comparadas a modelos antecedentes, as filmadoras portáteis como as dos celulares também permitiram outras dinâmicas sociais. “Atualmente, dado o tamanho das câmeras digitais, a mobilidade não é mais um problema [...]” (THRIFT, 2018, p. 60). Aliás, a mobilidade é uma das características emblemáticas das máquinas miniaturas de filmagem. Elas despertaram para outros usos inventivos na maneira como filmar o mundo. Isso também significa que, com elas, ampliou-se o movimento da informação fílmica na etapa de tradução do conhecimento.

O Smartphone implica na elevação de dois níveis de acesso: dos usuários a um equipamento de filmagem e dos lugares inacessíveis com câmeras maiores. São, portanto, algumas marcas de um ecossistema de informações audiovisuais que se reequilibra com as câmeras dos celulares, dotado de gravações abundantes das coisas do mundo. O resultado desemboca noutras práticas de sociabilidade, vigilância e controle entre as pessoas.

Ao abarcar o aparelho de filmagem dos celulares, André Lemos (2007, p. 36) explica que as gravações são feitas com máquinas portáteis, como já era anteriormente, “mas o que os diferencia é a produção individualizada, a circulação imediata, a conexão planetária, fazendo de nós, queiramos ou não, testemunhos virtuais, partícipes da experiência, de tudo e de qualquer coisa”. Dessa maneira, o autor elenca uma série de aspectos da formação de uma cultura audiovisual da mobilidade, online, cujas características apontam, mais uma vez, para a celeridade do movimento da informação pelo uso do *smartphone* para produção e consumo de filmes, como uma estética do

imediatismo cotidiano de novas práticas de se relacionar pelas imagens. Nesse contexto, as dinâmicas de uso da câmera do celular feitas diariamente são incalculáveis, dentro de um andamento que, inexoravelmente, domou a esfera social.

Ao levar o cinema para dentro do bolso dos usuários, o aparelho oferece outros papéis a serem desempenhados pelos emissores e receptores do meio.

Num exercício analítico sobre os documentários que compuseram das edições do festival francês *Pocket Films*⁵⁷, criado em 2005, Kênia Freitas (2010) seleciona um conjunto de obras de curta metragem realizadas em diferentes países e destaca certas tendências estéticas desses documentários filmados com a câmera-celular, marcados pelos usuários da máquina portátil no seu cotidiano. Para tanto, ela aponta algumas das características da estética do *mobile*, as quais considera fundamentais para pensar sobre as narrativas dos filmes: “o celular como uma prótese para a mão, a passagem do visível para o tátil, a conectividade, a portabilidade e a mobilidade deste cinema” (p. 104). Para nós, a autora apresenta, ao mesmo tempo, um celeiro de informações sobre os usos feitos da câmera do *Smartphone* e os tratos de filmagem estabelecidos, demonstrando a diversidade dos processos criativos dos usuários na etapa de codificação da informação fílmica. A inventividade dos usos do celular para filmar revelam práticas específicas, próprias da mobilidade do aparelho, como as que acoplam o equipamento em um carrinho de criança, na bicicleta ou no peso do arremessador para movimentarem a câmera de modo especial; ou nas que o aparelho adentra espaços peculiares, como a prisão, os apartamentos, o metrô, os pontos da viajante solitária ou até um esconderijo secreto com a finalidade de traduzir a intimidade de lugares que, muitas vezes, não comportam outro equipamento de filmagem. Trata-se de revelar a insaciabilidade do olhar sobre o mundo inscrita na câmera do celular de cada um dos usuários da câmera.

A cineasta japonesa Takako Yabuki, quando participou do referido festival com o curta *Mes voyages*, uma espécie de diário de viagem feito com o celular, relatou sobre suas práticas na captura de imagens enquanto usuária de uma máquina portátil:

Filmando com uma câmera de celular, eu tive uma experiência “imediate”. Eu faço imagens *quando* eu quero e, verdadeiramente, *como* eu quero. Meu primeiro comportamento foi fazer imagens próximas do documentário, um pouco frias. Aos poucos, eu fui mais em direção da intimidade e da realidade, pois a *distância* é menor do que com uma câmera clássica Yabuki (2005 apud FREITAS, 2010, p. 90, grifo nosso).

⁵⁷ Um festival internacional promovido pela companhia telefônica francesa FSA e pela prefeitura da cidade de Paris, organizado pelo *Forum des Images*. O evento teve sua primeira edição em 2005.

O relato da cineasta consiste no reconhecimento de mudanças na etapa de codificação e armazenamento das informações audiovisuais. Aspectos ligados à autonomia do uso do equipamento no seu cotidiano e à proximidade com as intimidades aparecem, mais uma vez, como pistas que apontam para mobilidade como sendo uma característica da forma. A viabilidade de se fazer gravações com o smartphone, dentro do ambiente informativo do cinema, revela a celeridade com que a informação fílmica se movimenta na era digital.

Um número expressivo de festivais para filmes feitos com celular emergiu mundo afora – como o Festival de Microfilmes de Lisboa e o Festival de Cinema Movil, em Barcelona, para citar alguns –, dando vazão aos filmes desses usuários do cinema. Afinal, com a disseminação tecnológica das ferramentas de processamento, os participantes do ambiente cinematográfico de bolso impulsionaram a criação de espaços de exibição e sociabilidade pelas informações audiovisuais que fazem.

No Brasil, alguns dos tradicionais festivais de cinema abriram a categoria de filmes feitos com celular, de acordo com a edição. Contudo, dois festivais nacionais se dedicam exclusivamente ao cinema de bolso: o Curta no Celular e o Filmaê.

O Festival Nacional Curta no Celular é um evento bienal, realizado em Taubaté, no Estado de São Paulo, desenvolvido pelo Instituto Entenda desde 2013. O objetivo do festival é fortalecer a atividade audiovisual feita com celulares e tablets, sobretudo por julgarem “os meios mais democráticos para a produção de filmes”. As edições do festival são temáticas. Em 2019, por exemplo, a competição tinha o “desperdício” como mote para os realizadores abordarem com seus filmes⁵⁸.

No canal do Youtube do festival, a organização disponibiliza todos os trabalhos que já participaram da competição audiovisual, bem como vídeos sobre o evento. Somando as quatro edições, há uma média de 150 filmes no canal, entre documentários e ficções. Este acervo é um celeiro de informações sobre os usos feitos do smartphone enquanto cinema.

O Filmaê é um festival audiovisual dedicado a filmes feitos com tecnologias mobile, criado em 2018, em Brasília, com o apoio da Fundação de Apoio à Cultura do Distrito Federal. Conforme o site, “o festival é direcionado à criação de filmes que utilizam exclusivamente dispositivos móveis em suas produções: smartphones, tablets e

⁵⁸ Disponível em: <https://www.festivalcurtanocelular.com.br/>. Acessado em: 12 ago. 2021.

câmeras de ação”. Os princípios gerais da comissão organizadora se baseiam na necessidade de abrir um espaço de projeção dos cineastas emergentes nessa estrutura tecnológica de realização de filmes, possibilitando a articulação entre os mais diversos integrantes da área de audiovisual⁵⁹.

Na aba “programação” do site constam listas com os filmes que competiram na edição de 2018, nas categorias de ficção, documentário, experimental e videoclipe. Uma filmografia das experiências dos diferentes usuários com os celulares, marcada pela mobilidade da câmera portátil.

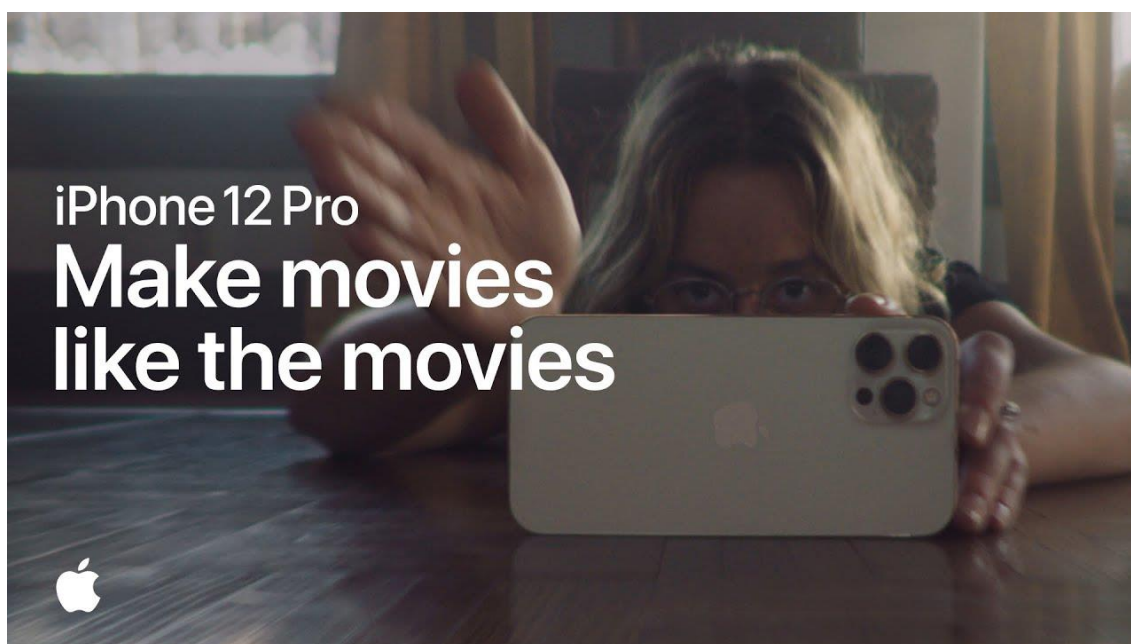
Os eventos são espaços feitos para a exibição dos filmes de bolso, onde os usuários dos smartphone se organizam em função dos novos desdobramentos sociais que nascem da dinâmica estabelecida com a tecnologia de filmagem em questão. Com eles, os cineastas têm o reconhecimento pelo papel desempenhado na forma como movimentam as informações fílmicas e se inserem nas entranhas da estrutura audiovisual. E, dessas interações pessoais vividas em função do cinema imediatista, inscrito nas práticas diárias de filmagens e partilhas de vídeos, a indústria do Smartphone travam uma batalha de mercado pautada na câmera que é oferecida.

O sistema de fotografia e filmagem acoplado aos aparelhos celulares virou um item de consumo imprescindível dentro da lógica de competitividade das marcas. Um atrativo capaz de determinar a escolha do consumidor, tendo em vista a qualidade da imagem que irá produzir com o respectivo aparelho. O desenvolvimento tecnológico, desde então, objetiva uma busca constante pelas melhores resoluções, pelos tipos de câmeras acopladas ao aparelho, pela qualidade final da imagem e pela capacidade de memorização dos arquivos para, assim, ofertá-las como um diferencial do celular que é vendido.

A propaganda do iPhone 12 Pro sugere para o consumidor que, com um aparelho desse modelo, ele pode ser um cineasta e “fazer filmes como os filmes” de padrão visual equivalente aos do mercado cinematográfico mundial, mais precisamente aqueles produzidos em Hollywood. De fato, o aparelho possui um sistema de filmagem de altíssimo padrão de qualidade, o *dolby vision*. A mensagem é, no mínimo, um estímulo para que o usuário do telefone desempenhe esse papel de realizador audiovisual com mais veemência. A saber, a versão posterior do produto traz o seguinte slogan: *Hollywood in your pocket*.

⁵⁹ Disponível em: <https://www.filmae.com.br/festival-filmae>. Acessado em: 12 ago. 2021.

Figura 21: comercial do iPhone 12 Pro enfatizando a qualidade de filmagem



Fonte: <https://macmagazine.com.br/post/2020/10/26/comercial-do-iphone-12-pro-destaca-videos-em-dolby-vision/>

Mesmo sem a tamanha qualidade imagética, a visualidade das filmadoras dos aparelhos móveis não tardaria para adentrar nas narrativas cinematográficas de formato mais clássico, pois “a plasticidade do cinema envolve também sua capacidade de qualquer telefone celular poder servir, hoje em dia, de câmera. Boa parte da atualidade visual do mundo hoje é, aliás, transmitida dessa maneira” (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 72). Com isso, o Smartphone logo adentrou no universo do cinema pela naturalidade com que implantou uma forma de olhar e viver o mundo. As tomadas de decisão dos usuários se devem também às dinâmicas sociais dos usos feitos da câmera portátil e acessível no cotidiano.

Os primeiros filmes da indústria cinematográfica feitos com celular foram: *Paranmanjang*⁶⁰, feita pelo diretor coreano Chan-wook Park, em 2011; *5# Calls*⁶¹, todo produzido no aparelho celular de Giuliano Chiaradia, lançado em 2013; e o longa-metragem *Tangerine*, de 2016, dirigida pelo norte americano Sean S. Baker. Eles se destacam na história recente do cinema digital pelo fato de terem sido filmados e editados com o celular⁶². Por um lado, eles representam as mudanças nas condições orçamentárias,

⁶⁰ O título em inglês é *Night Fishing*. Em português corresponde a uma “pesca noturna”.

⁶¹ Em português, o título seria algo como “cinco ligações”.

⁶² Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/smartphone-na-industria-cinematografica-veja-4-filmes-feitos-com-celular/>. Acessado em: 11 ago. 2021.

criativas e estéticas do ambiente cinematográfico. Por outro lado, os filmes também são vistos como produto de marketing das marcas e modelos de Smartphone utilizados pelos cineastas. No Brasil, este marco histórico em longa-metragem é creditado ao filme *Amaré*, de Marcel Izidoro, realizado em 2018.

Para otimizar as dinâmicas de uso dos Smartphones para a realização de imagens cinematográficas, alguns apps foram desenvolvidos no mercado: o *Filmic Pro*, para o controle manual dos recursos básicos da câmera do celular, usado por Sean Baker; o *Cinescope*, para fazer filmagens em proporções de tela personalizadas, criado pela diretora de fotografia Rachel Morrison; e o *Magic Hour*, para a orientação a respeito do melhor horário da luz solar em determinadas circunstâncias (THRIFT, 2018, p. 131), só para citar alguns dos mais populares. Existem, ainda, lentes e filtros para serem acoplados aos celulares com a finalidade de aumentar as possibilidades visuais da câmera portátil. Trata-se de um conjunto de ferramentas desenvolvido com o intuito de ampliar os usos dos Smartphone para a produção de imagens ao oferecerem outros elementos plásticos de filmagem para serem escolhidos conforme as demandas dos usuários do meio cinematográfico.

Seguindo a lógica, a indústria também criou apps para tratamento e edição de vídeo no próprio aparelho celular, como: *Kinemaster*, *iMovie* e *InShot*, entre tantos outros existentes. Mais uma amostra da implosão tecnológica que leva o cinema ao bolso, muito embora essa atividade seja realizada de modo mais recorrente nos *Tablets* e computadores pelo tamanho da tela.

Todo modo, a indústria do Smartphone retroalimenta as práticas dos usuários que filmam o cotidiano com o telefone, através da melhoria dos recursos, mesmo que sejam postos para vender mais aparelhos. Aqui, a digitalização do cinema, mais uma vez, reposiciona a disparidade entre amadores e profissionais ao disponibilizar uma tecnologia que, ao preço de um telefone, permite que qualquer pessoa participe do ambiente em jogo. Compre um celular e vire cineasta.

O turbilhão de arquivos produzidos e armazenados com as câmeras dos celulares demanda dos documentaristas outras percepções a respeito de um cotidiano amplamente gravado em audiovisual, levando-os a práticas diferenciadas na confecção das narrativas cinematográficas. A presença massiva de equipamentos para a produção de sons e imagens leva a crer que quase nada passa ileso diante das pequenas lentes portáteis. A assimilação da ideia McLuhaniana de uma memória total, na era da digitalização, mais

uma vez, faz sentido quando se projeta o celeiro de informações audiovisuais constituído pelos usuários das câmeras dos celulares ligadas à internet como a marca de uma época.

As dinâmicas audiovisuais que se estabeleceram com o Smartphone são pistas relevantes, como afirma Cláudia Lamberch (2014, p. 1268) para a percepção de “[...] uma nova maneira de se fazer cinema”. Os festivais e as mutações tecnológicas são sintomas que apontam para os reajustes no setor cinematográfico dados pela informatização do meio. Aspectos que, até então, apontam prioritariamente para o processamento dos filmes, pela articulação de encontros e pela evolução das técnicas de produção. Nesses termos, a autora destaca a etapa de consumo e circulação desses mesmos filmes nascidos no paradigma da mobilidade, principalmente porque o celular, além de câmera, também é uma tela. “A forma de se visualizar o cinema de bolso acontece, além da possibilidade de se utilizar uma sala de cinema, também por meio do écran do próprio telefone celular” (LAMBERCH, 2014, p. 1270).

Com as telas pequenas em salas claras, o cinema passou a ser consumido em qualquer lugar. O espectador anda diariamente com seu pequeno projetor particular no bolso, conectado a um acervo imensurável na internet, podendo acessar os filmes através de apps de plataformas de vídeo diversificadas em tempo real. Quando não, pode fazer um download e levar o arquivo consigo, na memória do celular. Tal portabilidade, assim, acelerou o movimento da informação no que se refere à etapa de circulação e consumo das obras, modificando algumas práticas de sociabilidade nos grupos de pessoas pelo alcance e pela velocidade com que os filmes desmaterializados se movem.

Nesse ecossistema da tela de bolso, o papel do espectador se reconfigura por estar cada vez mais ativo dentro do processo de recepção dos filmes. Nesse sentido, dois fenômenos relacionados ao smartphone necessitam de destaque: o de utilizar cotidianamente tecnologia semelhante à do emissor e o de otimizar seu tempo pelo controle de exibição de seu écran portátil.

No ambiente informativo do cinema de bolso, Kênia Freitas (2010) desenvolveu a ideia de haver um tipo de “espectador consciente” nesse processo, ou seja, um usuário que, diante de um filme feito com celular, reconhece a técnica de feitura pelas próprias vivências cotidianas com os mesmos aparelhos usados pelos cineastas.

[...] mais ainda, parte do prazer do espectador vem justamente de uma análise mais minuciosa sobre a forma como os filmes de bolso lidam com sua baixa qualidade de imagem, ou como o objeto celular influencia, em sua forma ou funções, o resultado final [...]. (FREITAS, 2010, p. 19).

A conscientização a respeito dos parâmetros técnicos das filmagens feitas com o Smartphone elucida sobre um processo de identificação, além de um deleite diante de soluções criativas de tal usuário. A curiosidade sobre como foi feito passa a firmar um pacto de empatia pela afinidade com a tecnologia partilhada por ambos. A extensão tecnológica é transformada em mais uma via de relacionamento para o espectador, um regozijo pelo uso das mesmas próteses do cineasta.

Com a tela de bolso, o espectador passou a desempenhar um papel cada vez mais proativo para assistir a um filme, justamente por controlar sua própria sessão. Em relação ao cinema e outros meios, o Smartphone “[...] impõem uma outra experiência social e estética [...]” (LEMOS, 2007, p. 32) marcada pela mobilidade e a conectividade inscritas no seu funcionamento. Os participantes do ambiente cinematográfico adentram numa remediação do meio digital, obtendo vivências peculiares na recepção dos filmes no cotidiano.

Nesses termos, refletimos sobre um tipo de “espectador otimizador” de seu tempo, o qual programa a projeção de um filme conforme sua rotina dia após dia, assiste a filmes com o Smartphone durante os pequenos intervalos dos seus afazeres: nas filas de espera, nos transportes públicos, nos engarrafamentos, antes de dormir, durante uma refeição, numa aula vaga.

As micronarrativas feitas com o celular sobre o cotidiano das pessoas, em seu imediatismo congênito, são especialmente condizentes ao tipo de consumo rápido próprio do espectador de filmes de bolso. As obrigações diárias se intercalam ao consumo midiático pelo celular, nas pequenas lacunas vagas de tempo. Nisso, uma das opções para preenchê-las é ver filmes. Para isso, as narrativas curtas parecem oportunas para um espectador que quase não consegue parar para ver um filme.

As mudanças tecnológicas ocorridas nas telas de exibição de filmes são indicadores de distúrbios culturais, de hábitos e costumes de recepção, no ambiente informativo cinematográfico. Comparado ao clássico ritual da sala de cinema, da aglomeração em cadeiras organizadas diante de uma tela grande, os aparelhos não apenas diminuíram de tamanho e se alocaram em outros lugares, como também habilitaram o espectador a controlar a exibição do filme. Ao refletirem sobre a multiplicidade das telas móveis e o aumento do consumo de filmes, Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009, p. 63) apontam para aspectos relacionados ao espectador que vê filme em aparelhos como os celulares: “ao mesmo tempo, o consumo semicoletivo de outrora (em salas ou em família)

é substituído por um consumo de tipo hiperindividualista, desregulado, dessincronizado, no qual cada um vê o filme que quer, quando quer, onde quer”. Um quadro em que cada espectador decide sobre o que deseja vivenciar junto ao cinema, numa experiência momentânea com sua tela de bolso.

Com isso, o universo remediado do cinema assegura um ritual situado num nomadismo particular, dentro do qual o usuário é levado a outras experiências de consumo dos filmes, vivenciado espetáculos ágeis e individualistas, nos mais distintos espaços, próprio de uma cultura da mobilidade. “A prática ‘ritualizada’ do cinema cedeu o lugar a um consumo desinstitucionalizado, descoordenado, tipo autosserviço” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 64).

Provavelmente, muitos dos filmes clássicos do cinema mundial estão disponíveis online, desmaterializados, voando como entidades sagradas na rede digital, em plataformas ou para serem baixados pelos usuários, prontos para serem vistos. Um acervo inestimável na palma da mão, ou melhor, no bolso. Com um écran portátil nesse sistema, o espectador desempenha o exercício da curadoria, selecionando sua mostras individuais conforme seus próprios critérios. No escopo do cinema de bolso, o documentário tornou-se um produto com acesso facilitado. Com a mobilidade do Smartphone, os filmes em circulação nas redes estão prontos para o consumo imediato. Com isso, há mais visibilidade, mais circulação e o estímo para mais produção.

O espectador otimizador, portanto, experiencia outras sociabilidades pelos usos que faz do seu celular pessoal em lugares públicos, dificultando, muitas vezes, as conversas presenciais repentinas. As experiências sociais de consumo de filmes no celular, ao longo das rotinas diárias, demarcam os efeitos causados pelo modo como a informação fílmica se movimenta através do Smartphone, retroalimentando as estéticas de produção do próprio cinema.

As telas de bolso também são sensores de dados. Por meio da minitela, assim como das mini câmeras, capturam-se informações sobre os usuários do Smartphone para que, através dos sistemas de análise, as empresas direcionem a produção e o consumo de audiovisual.

A natureza do cinema de bolso é a do estalão dado pela aceleração do movimento da informação fílmica, de um sistema reconfigurado pelo Smartphone e que se entranha no cotidiano dos povos. Nele, os usuários caminham prontos para fazer ou para assistir filmes, na mesma medida.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema não é mais como era antigamente, eu diria mais uma vez. A natureza tecnológica do meio cinematográfico na era digital torna verossímil o conto sobre uma jovem estudante que assistia a uma cena de *Nanook: o esquimó* pelo celular enquanto esperava uma consulta médica. Coisa que nem o próprio Robert Flaherty, talvez, teria imaginado à sua época.

O inventário descrito nesta tese é uma amostra da estrutura social maquinária relacionada ao cinema de hoje, atravessado pela digitalização. Tracei um panorama dos efeitos sociais e culturais causados pelo cinema documentário digital, descrito através das dinâmicas de uso próprias desse ecossistema informativo que se tornara muito mais veloz e pulsante na vida das pessoas. A aceleração do movimento da informação fílmica levou, de fato, a um novo estalão social, visto através dos reajustes nas formas dos relacionamentos humanas, pelas novas maneiras de lidar no dia a dia com a informação audiovisual, pelos papéis desempenhados a partir de tais reconfigurações do meio e todos os aspectos contidos no fundo dessa figura. Olhar o cinema pela perspectiva McLuhaniana é, assim, perceber cuidadosamente a rede de integração tramada com e pelas tecnologias dentro dos grupos sociais, os modos como os indivíduos se organizam nela e agem por ela. O inventário me levou a notar o novo ritmo estabelecido pelas características do meio digital, de processamento e circulação das informações fílmicas, nas formas como se traduz e se conduz os filmes entre as pessoas.

Para mim, os achados se constituem, principalmente, nos papéis desempenhados pelos usuários no universo do documentário contemporâneo, marcados nas formas de realização, acesso, recuperação e exibição dos filmes. Na diluição da noção de amadorismo, nos acervos pessoais mais amplos, na internacionalização das obras independentes, na militância e comercialização da juventude e no imediatismo da prática cinematográfica de hoje.

Ver a cena de um filme clássico através de um Smartphone é, antes de tudo, recordar que nem sempre foi assim e que, ainda, esta forma de informar modificou alguns ritos de socialização.

Seguindo o fluxo, observei que o campo do documentário cinematográfico, por sua vez, passou por transformações significativas nessa migração para o sistema digital, pontualmente em suas etapas de movimentação da informação fílmica. Compreendi, aqui, através dos efeitos esmiuçados nas dinâmicas dos usuários e seus processos, a existência

de um aumento da torrente dessa informação fílmica e uma abertura para novas tendências narrativas nas obras desse tipo pela forma como o audiovisual se estabeleceu entre nós. Eleger a mobilidade das câmeras e a portabilidade das telas, bem como a desmaterialização da imagem online, foi uma medida que adotei aqui para melhor explicar o documentarismo que me deparo nos dias atuais, feito dos passados imediatos vigentes num sistema audiovisual mais ágil, articulador de uma condição de memória total cinematográfica. Há uma estrutura onde os documentaristas se afogam na quantidade de arquivos audiovisuais disponíveis na internet, mesclados pelos espaços domésticos e institucionais, para, com isso, tomarem suas decisões enquanto usuários emissores do cinema.

Com a perspectiva McLuhaniana, o efeito de realidade dos filmes é retirado do centro da questão para mostrar a forma comprimida pela qual o cinema traduz o mundo. É o mundo cinematográfico independente do estilo narrativo, feito mais especialmente pelo uso do cinema enquanto documentário. Ele movimenta informações fílmicas sobre as experiências audiovisuais diante das coisas reconhecíveis no mundo real.

Os aparatos técnicos do cinema em sistema digital amplificaram o tráfego do conhecimento audiovisual entre as pessoas, pois otimizaram tanto a tradução quanto a condução dos filmes. Eles possibilitaram outras manobras e outras articulações nas etapas de codificação e armazenamento das experiências mundanas, justamente, pela facilidade de uso das pequenas câmeras de manuseio automático. Com elas disseminadas, grava-se muito mais. Empregaram-se, com isso, outras visualidades sobre o cotidiano inscritas nos registros de inúmeros acontecimentos, às vezes, quase inacessíveis, íntimos, reservados, deslocados, singulares, pelo fato de estarmos diariamente carregando uma câmera de filmagem no bolso ou na bolsa. Vive-se num ecossistema onde, dia após dia, buscamos saciar o olhar de cinegrafista que habita em cada um. As mini telas dão a sustentação para um sistema audiovisual de consumo diário e veloz. Com elas, vê-se muito mais filmes. É um cotidiano extremamente ágil, de deslocamentos audiovisuais. Os usuários receptores não precisam, necessariamente, ir à sala de cinema para assistir a um filme específico. A multiplicidade de telas agregada às formas de circulação online, consiste num leque de possibilidades de consumo de filmes. São processos feitos de acordo com as necessidades de cada uma das circunstâncias vividas pelo espectador.

O universo constituído pela figura do cinema na era digital, assim, transborda em efeitos subscritos nas práticas aqui descritas, que dele decorrem. Digo, parodiando o autor basilar desta tese, que a aceleração do movimento da informação fílmica é a mensagem.

Uma das contribuições deste trabalho está no ponto de vista de observação do meio cinematográfico, voltado para a materialidade da informação remodelada pelas tecnológicas digitais. Este desenvolvimento tecnológico impactou o ambiente informativo do cinema e seus jogos de força, mexendo com os demais setores da sociedade como um todo. Destarte, pensar o cinema nessa perspectiva é como assistir a um filme sobre os grupos sociais.

Destaco, ainda, a articulação desta tese com a Ciência da Informação. A releitura de um autor como Marshall McLuhan e o reconhecimento de uma teoria da informação em sua obra culminam em provocações de ordem epistemológica no que se refere à constituição da área de conhecimento em questão, sobretudo quando entendemos que ele foi, também, um cientista da informação, que tratou de um fenômeno de transmissão, como indicou Harold Borko (1968) em seu texto, e que, por isso, poderia ser integrado às trajetórias históricas do campo ou, pelo menos, reintegrado aos estudos atuais da Ciência da Informação, ocupando um espaço de maior destaque pelo seu trabalho. A partir desta tese, a teoria dele poderá vir a ser utilizada por outros pesquisadores para a compreensão de uma gama de fenômenos oriundos dos meios. Trata-se, portanto, de uma contribuição para estudos que mirem a materialidade vistas pelo modo como as informações se movem entre as pessoas em diversas esferas, suas reverberações nos grupos sociais e seus corolários. McLuhan tem chaves teóricas que podem auxiliar a compreensão do movimento da informação em várias áreas, a exemplo da informação musical, a informação culinária, a informação política, a informação educacional, da informação médica, entre tantas outras, para lidar, de um ponto de vista, com certos fenômenos informacionais da atualidade.

A aplicação do método proposto por Marshall McLuhan, pelo qual identifiquei e desnaturalizei os efeitos contidos no fundo da figura do cinema digital, revelou-me uma atividade investigativa que necessita de recortes do cientista pela imensidão de efeitos causados pelos meios. A coleta de dado, a qual, desde o início, implica nas escolhas dos aspectos dos meios de onde se deve partir para a investigação, está repleta de possibilidades. A cada descoberta, efeito por efeito, o pesquisador é convidado a dois esforços intelectuais: 1) o esforço em seguir as interligações que cada um dos dados têm com os demais dados seguintes, sugerindo, durante o processo, caminhos por onde poderia percorrer pesquisando. Nesse sentido, elimina certas previsões sobre o resultado almejado. O *corpus* se faz durante a pesquisa, na descoberta dos achados e pelos caminhos traçados pelo pesquisador ou pesquisadora; e 2) ao aprofundamento reflexivo para tratar

cada um dos efeitos reconhecidos: os papéis, os processos, as mudanças e as dinâmicas sociais inscritas. Foi um exercício de análise de cada ponto para, também, compará-los com outras práticas de sociabilidade anteriores. Um mergulho em cada dado encontrado. Em outras palavras, a descrição analítica dos diversos efeitos demandou fôlego, como também o exercício comparativo das práticas. Contudo, fundamental para a produção de conhecimento científico sobre os efeitos dos meios, naturalizados na estrutura comunicacional das ferramentas em questão num contexto.

A abordagem McLuhaniana sobre as tecnologias aqui escolhidas – a Handycam, o BitTorrent, a Netflix, o Youtube e o Smartphone – me levou ao encontro de efeitos camuflados nas sociedades pelo documentário contemporâneo. Um tanto de valores e condutas existentes na galáxia audiovisual absolutamente presente na vida das pessoas. Sei que outras rotas poderiam ter sido tomadas por outros pesquisadores. Então, prefiro que meu percurso seja visto, também, como uma maneira de me expor na pesquisa, pelas vias de movimentação da informação fílmica por mim escolhidas, tendo em vista que não se pretendeu o esgotamento do tema, mas sim o uso de um método parcial e inesgotável de investigação para a produção deste conhecimento.

Ressalto, ainda, que o livro *Do clichê ao arquétipo*, escrito em parceria com o professor e poeta Wilfred Watson, é uma obra importantíssima para as reflexões acerca da memória nessa perspectiva, a partir da materialidade, considerando as concepções que o autor articula para pensar sobre o papel do passado no presente dos meios, nas dinâmicas de uso e nas convicções sobre o que ainda está por vir. Embora eu tenha, nesta tese, usado predominantemente seus livros tidos como mais importantes para a fundamentação, fico com a hipótese de que uma leitura centrada no referido livro, conectada ao pensamento geral do autor, pode trazer contribuições ainda mais profícuas para os estudos atuais da memória.

A digitalização do cinema culminou em ajustes sociais, cognitivos, psicológicos e físicos no modo de relação entre as pessoas. Surgiram, assim, novas formas de controle, vigilância e memórias, bem como comportamentos, valores e condutas, devido ao movimento da informação fílmica, vistos no inventário disposto nesta tese.

A natureza do cinema digital é constituída por um emaranhado de linhas por onde a informação fílmica é movimentada. O estado de aceleração alcançado pelos processos cinematográficos de informar me faz imaginar que hoje Nanook registraria com seu Smartphone o próprio esforço na construção de um iglu e, com isso, faria um filme, incluindo os erros de filmagem, os imprevistos, o *making of* e os demais subterfúgios das

narrativas contemporâneas do documentário. Ele também distribuiria o filme através de uma plataforma online, em seu canal pessoal, na tentativa de viralizar para produzir ainda mais. Uma fantasia que me permite dizer, por fim, que a galáxia dos irmãos Lumières ainda está em ebulição na contemporaneidade. Afinal de contas, nem a sala de espera do consultório médico é como era antigamente por conta do cinema.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Fernando. **Introdução à ciência de dados**: mineração de dados e big data. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.
- ANDRADE, Matheus. **Rec**: uma iniciação à filmagem. João Pessoa: Ideia, 2013.
- ANDRADE, Matheus. Fotografia cinematográfica no filme documentário. *In*: XXII Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual, 2018, Goiânia. **Anais...** Goiás: SOCINE, 2019.
- ARAÚJO, Carlos A. A. **O que é ciência da informação**. Belo Horizonte: KMA, 2018.
- ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas-SP: Unicamp, 2011.
- AUMONT, Jacques (org.). **A estética do filme**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 1995.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- A 13ª Emenda. Direção: Ava DuVernay. Produção: Ava DuVernay, Howard Barisch e Spencer Avarick. Estados Unidos: Netflix, 2016 (Doc., 1h.40min.).
- AMARÉ. Direção e Produção: M. M. Izidoro. Brasil: Distribuição independente online, 2018 (Fic., 70min.).
- BENJAMIN, Walter. **Rua de mão única** – obras escolhidas II. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- BERNARDET, Jean-Claude. A migração das imagens. *In*: **Documentário no Brasil**: tradição e transformação. São Paulo: Summus editorial, 2004.
- BEZERRA, Julio. **Documentário e jornalismo**: propostas para uma cartografia plural. Rio de Janeiro: Garamond, 2014.
- BOFF, Felipe. **Entrevista com Marshal McLuhan (1977) – Legendado**. Youtube, 2013. Vídeo (44min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fvRMpS-aGLE&t=925s>. Acesso em: 4 abr. 2021.
- BORKO, Harold. Information Science: what is it? **American Documentation**, [s. l.], v. 19, n. 1, p. 3-5, jan, 1968.
- BUCKLAND, Michael, Keeble. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, Syracuse, v. 5, n. 5, p. 351-360, 1991.
- BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.
- BUTCHER, Pedro. **Cinema brasileiro hoje**. São Paulo: Publifolha, 2005.

BICHAS, o documentário. Direção e Produção: Marlon Parente. Brasil: Distribuição independente Youtube, 2016 (Doc., 39min.).

BLACK Mirror. Criação: Charlie Brooker. Produção: Barney Reisz. Estados Unidos: Netflix, 2011 (Fic., 5 temporadas).

CANDAU, Joel. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2012.

CAPURRO, Rafael. Epistemologia e ciência da informação. *In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação*, 5, 2003, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: ANPPCI, 2003.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, B. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 12, n. 1, p.148-202, jan./abr.2007.

CARMELO, Bruno. **Doméstica**: crônicas de um novo Brasil. 2013. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-212166/criticas-adorocinema/>. Acesso em: 9 jun. 2021.

CARPENTER, Edmund; MCLUHAN, Marshall (org.). **Revolução na comunicação**. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974.

CHAMAYOU, Grégoire. **Teoria do drone**. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DA-RIN, Silvio. **Espelho partido**: tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2004.

DEMOCRACIA em vertigem. Direção: Petra Costa. Produção: Joanna Natasegara, Shane Boris e Tiago Pavan. Brasil: Netflix, 2019 (Doc., 2h1min.).

DI/GLAUBER. Direção e Produção: Glauber Rocha. Brasil: Distribuição independente, 1977 (Doc., 18min.).

DO LUTO à luta. Direção: Evaldo Mocarzel. Produção: Circuito Espaço de Cinema e Casa Azul produções artísticas. Brasil: Mais Filmes, 2005 (Doc., 1h15min.).

DOMÉSTICA. Direção: Gabriel Mascaro. Produção: Desvia produções. Brasil: Vitrine Filmes, 2012 (Doc., 1h16min.).

EMPOLI, Giuliano Da. **Os engenheiros do caos**. São Paulo: Vestígio, 2020.

EMICIDA: Amarelo – é tudo pra ontem. Direção: Fred Ouro Preto. Produção: Evandro Fióti. Brasil: Netflix, 2020 (Doc., 1h28min.).

ESTOU me guardando para quando o carnaval chegar. Direção: Marcelo Gomes. Produção: João Vieira Jr. e Nara Aragão. Brasil: Netflix, 2019 (Doc., 1h25min.).

FARO, J. S. Marshall McLuhan 40 anos depois: a mídia como a lógica de dois tempos. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 6, n. 2, p. 57-66, jul./dez. 2004.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. **História do cinema mundial**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

FREIRE, Gustavo; FREIRE, Isa. **Introdução à ciência da informação**. 2. ed. João Pessoa: Editora UFPB, 2015.

FREITAS, Kênia C. V. **Versos-livres**: a estética do cotidiano no documentário feito com celular. Dissertação (mestrado) – UNICAMP. São Paulo, p. 115, 2010.

FIESCHI, Jean-André. Derivas da ficção: notas sobre o cinema de Jean Rouch. In: **Jean Rouch**: retrospectivas e colóquios no Brasil. Belo Horizonte: Balafon, 2010.

GAUDREAULT, André, MARION, Philippe. **O fim do cinema?** Uma mídia em crise na era digital. Campinas, SP: Papirus, 2016.

GAUTHIER, Guy. **O documentário**: um outro cinema. Campinas, SP: Papirus, 2011.

GÓMEZ, Maria Nélide González. Para uma reflexão epistemológica acerca da ciência da informação. **Perspectivas em ciência da informação**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, p. 5-18, jan./jun. 2001.

GONÇALVES, Marco Antonio. **O real imaginado**: etnografia, cinema e surrealismo em Jean Rouch. Rio de Janeiro: Editora Topbooks, 2008.

HADDAD FILHO, Paulo Cheadi. **Anatomia do BitTorrent**: a ciência da computação no Transmission. Monografia (graduação) – Instituto de Matemática da Universidade de São Paulo. São Paulo, p.142, 2013.

HASTINGS, Reed; MEYER, Erin. **A regra é não ter regra**: a Netflix e a cultura da reinvenção. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

HERMANN, Letícia. A convergência midiática e as mudanças comportamentais no consumo do mercado de nicho: Netflix e a “desmaterialização” dos produtos. **Animus – Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Rio Grande do Sul, v.11, n. 22, p. 222-245, 2012.

HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz; FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. 5. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2001.

IKEDA, Marcelo. Novos desafios na curadoria e programação no cinema brasileiro do século XXI. In: **Curadoria, cinema e outros modos de dar e ver**. Vitória: EDUFES, 2018.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes antropológicos**, Porto Alegre, v. 18, n. 37, p.25-44, jan./jun. 2012.

INNIS, Harold A. **O viés da comunicação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

IZQUIERDO, Tatiana. **Documentário sobre o universo de jovens gays repercute nas redes sociais**. 2017. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/beleza-de-blog/documentario-sobre-o-universo-de-jovens-gays-repercute-nas-redes-sociais/>. Acesso em: 1 set. 2021.

ICARUS. Direção: Bryan Fogel. Produção: Alex Productions, Diamond Docs e Impact Partners. Estados Unidos: Netflix, 2017 (Doc., 2h).

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**: investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.

KERCKHOVE, Derrick de. **Marshall McLuhan – aforismos e profecias**. São Paulo: Editora Paulus, 2020a.

KERCKHOVE, Derrick de. Three lomming figures of the digital transfoamation. **New explorations**, [s. l.], v.1, n.1, p.01-19, mai. 2020b.

KINAST, Priscilla. **Os 5 melhores softwares de torrent em 2021**. (2021). Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/software/25265-os-5-melhores-software-de-torrent-em-2019>. Acessado em: 19 maio. 2021.

LABAKI, Amir. **Introdução ao documentário brasileiro**. São Paulo: Francis, 2006.

LAMBACH, Claudia. Perceber o cinema de bolso. **Avanca | cinema 2014**. Avanca, Portugal: Edições Cine-club de Avanca, 2014, p.1267-1271.

LEITE, Sidney Ferreira. **Cinema brasileiro**: das origens à retomada. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2005.

LEMOS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, 2007.

LEVINSON, Paul. **Digital McLuhan**: a guide to the information Millennium. New York: Routledge, 1999.

LIMA, Guilherme B. F. **Imagens de arquivo**: montagem e ressignificação no documentário Ônibus 174. Curitiba: Appris Editora, 2016.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real**: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

LINS, Consuelo. Rua de mão dupla: documentário e arte contemporânea. **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, Arlindo. Um cinema do cotidiano? **Rebeca - Rev. Bras. de Est. Cinema e Audiovisual**, São Paulo, ed. especial, p. 19-30, 2017.

- MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- MCLUHAN, Marshall. **Guerra e paz na aldeia global**. Rio de Janeiro: Record, 1971.
- MCLUHAN, Marshall. **Do clichê ao arquétipo**. Rio de Janeiro: Record, 1973.
- MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. 2. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1977.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.
- MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O meio é a mensagem: um inventário de efeitos**. São Paulo: Ubu editora, 2018.
- MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David. **McLuhan por McLuhan: entrevistas e conferências**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- MEDEIROS, Frederico; ROCHA, Davi. O canal Nostalgia no Youtube e o seu posicionamento de marca. *In: XX Congresso de Ciência da Comunicação na Região Nordeste, Juazeiro – BA, 2018. Anais...* Bahia: INTERCOM, 2018.
- MILLER, Jonathan. **As ideias de McLuhan**. São Paulo: Cultrix, 1973.
- MORENO, B. S; MARTINS, C.J; TREMBLAY, D. Algoritmo e governamentalidade: novas configurações da produção de subjetividades contemporâneas. **In Cid: R. Ci. Inf. e Doc.**, Ribeirão Preto, v. 11, n 02, p. 23-36, set.2020/fev.2021.
- MES Voyages. Direção e produção: Takako Yabuki. França: Independente, 2005 (Doc., 7min.).
- MUITO além do cidadão Kane. Direção: Simon Hartog. Produção: John Ellis pela Large Door Ltd. Reino Unido: Channel 4, 1993 (Doc., 1h45min.).
- NANOOK: o esquimó. Direção e produção: Robert J. Flaherty. Estados Unidos: Pathépicture, 1922 (Doc., 1h23min.).
- NOIVO Neurótico, Noiva nervosa. Direção e roteiro: Woody Allen. Produção: Charles H. Joffe e Jack Rollins. Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer, 1977 (Fic., 1h33min.).
- NÓS que aqui estamos por vós esperamos. Direção e produção: Marcelo Masagão. Brasil: RioFilme, 1999 (Doc., 1h13min.).
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- NOLASCO, Igor. Aviso aos navegantes: cinema e pirataria no Brasil. *In: Revista Badaró*, 2020. Disponível em: <https://revistabadaro.com.br/2020/07/22/cinema-pirataria-brasil/>. Acessado em: 21 maio. 2021.

NORONHA, Danielle de. **Projeção digital**: os desafios da transição no Brasil. (2012). Disponível em: <https://abcine.org.br/site/projecao-digital-os-desafios-da-transicao-no-brasil/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

OLIVEIRA, Rogério. A folia da câmera quando chega o carnaval. **Cinematografia, expressão e pensamento** – v. 2. Curitiba: Appris, 2021.

OLIVEIRA, Rogério; LACERDA, Glauber. Câmeras DSLR, Handy Recorders e o cinema de guerrilha. In: IX Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2013, Salvador. **Anais...** Bahia: ENECULT, 2013.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. **McLuhan e o cinema**. Rio de Janeiro: Verve, 2017.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. **Desconstruindo McLuhan**: o homem como (possível) extensão dos meios. Rio de Janeiro: e-papers, 2009.

O DRAGÃO da maldade contra o santo guerreiro. Direção: Glauber Rocha. Produção: Claude-Antoine e Luiz Carlos Barreto. Brasil: Mapa Filmes, 1969 (Fic., 1h35min.).

O PRISIONEIRO da grade de ferro – auto retratos. Direção: Paulo Sacramento. Produção: Gustavo Steinberg. Brasil: Califórnia Filmes, 2003 (Doc., 2h3min.).

OKJA. Direção: Bong Joon-ho. Produção: Dede Gardner, Ted Sarandos. EUA/Coreia do Sul: Netflix, 2017 (Fic., 2h).

ÔNIBUS 174. Direção: José Padilha. Produção: Marcos Prado. Brasil: Zazen Produções, 2002 (2h30min.).

OS MISTÉRIOS do Egito. Direção: Felipe Castanhari. Produção: Thed Oliveira. Brasil: Canal Nostalgia, 2019 (Doc., 50min.).

PARENTE, Marlon; PIMENTA, Rodrigo. Bichas, o documentário: empoderamento e desconstrução. In: INTERCOM – **Anais...**, São Paulo, 2016.

PACIFIC. Direção: Marcelo Pedroso. Produção: Perola Braz, Milena Times e Kika Latache. Brasil: Vitrine Filmes, 2009 (Doc., 1h13min.).

PARANMANJANG. Direção e produção: Park Chan-kyong e Park Chan-wook. Coreia do Sul: Distribuição independente, 2011 (Fic., 33min.).

PETIT à petit. Direção: Jean Rouch. Produção: Pierre Braunberger. França: Le Pacte, 1970 (Doc., 1h45min.).

PROFESSOR Polvo. Direção: Pippa Ehrlich e James Reed. Produção: Netflix. África do Sul: Netflix, 2020 (Doc., 1h30min.).

PEREIRA, Miguel. Do luto à luta: o humano acima de tudo. In: **RECIIS – R. Eletr. de Com. Inf. Inov. Saúde**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 2, p. 63-66, Jun, 2010.

PEREIRA, Stefânia P. F. **Cinema na nuvem**: a preservação e ao acesso na era digital. 2018. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, p. 215, 2018.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan**: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: Editora Senac, 2008.

RIBAS, Flávia. **Pirataria no Brasil gera prejuízo de R\$ 4 bilhões à indústria audiovisual**. (2018). Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/participacao-social/consulta-publica/consultas-publicas-disponiveis/EstudoIPSOSMPAImpactoEconomicoSEI1648829.pdf>. Acessado em: 22 maio. 2021.

RODRIGUES, Laércio R. A. Notas sobre o dispositivo no documentário contemporâneo. **Galáxia**, São Paulo, online, n. 30, p. 138-148, dez. 2015.

ROGAWAY, Phillip. **Marshal McLuhan interview from Playboy, 1969**. EUA: Playboy Magazine, march 1969. Disponível em: <https://web.cs.ucdavis.edu/~rogaway/classes/188/spring07/mcluhan.pdf>. Acessado em: 02 nov. 2021.

RUDIGER, Francisco. **Introdução à teoria da comunicação**. São Paulo: Edicon, 1998.

RUA de mão dupla. Direção e produção: Cao Guimarães. Brasil: 25ª Bienal internacional de São Paulo, 2002 (Doc., 1h15min.).

SAMAIN, Etienne. Oralidade, escrita, visualidade. Meios e modos de construção dos indivíduos e das sociedades humanas. In: **Perturbador mundo novo**: história, psicanálise e sociedade contemporânea. São Paulo: Escuta, 1994.

SARALERRI, Alberto. Relendo o último capítulo de *Understanding Media*: um tributo a McLuhan no centenário de seu nascimento. **InCID: R. Ci. Inf. e Doc.**, Ribeirão Preto, v. 2, n. 2, p. 3-18, jul./dez. 2011.

SCHIONTEK, Mateus; COHENE, Vitória; BUIATTI, Renato. O Netflix e a mudança na distribuição audiovisual com a popularização do streaming. In: **INTERCOM, Anais...**, Curitiba, 2017.

SILVA, Dirceu Lemos da. Netflix: o serviço que mudou a forma de produzir e consumir entretenimento audiovisual. In: **Revista Comunicare**, São Paulo, v. 18, n.2, p. 31-45, jul./dez. 2018.

SIMÕES, Inimá. **Roteiro da intolerância**: a censura cinematográfica no Brasil. São Paulo: Editora Senac, 1999.

SODRÉ, Raquel. 7 motivos pelos quais a Netflix vai dominar o mundo. In: **Revista Super Interessante**. São Paulo: Editora Abril, 2015. Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/superlistas/7-motivos-pelos-quais-a-netflix-vai-dominar-o-mundo/>. Acessado em: 21 out. 2021.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

STRATE, Lance; BRAGA, Adriana; LEVINSON, Paul. **Introdução à ecologia das mídias**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO; São Paulo: Editora Loyola, 2019.

STRAUBHAAR, Joseph; LAROSE, Robert. **Comunicação, mídia e tecnologia**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2004.

TANGERINE. Direção: Sean S. Baker. Produção: Sean S. Baker, Shih-Ching Tsou, Marcus Cox, Darren Dean, Karrie Cox. Estados Unidos: Magnolia Pictures, 2015 (Fic., 1h28min.).

TROPA de elite. Direção: José Padilha. Produção: Zazen Produções. Brasil: Universal Pictures, 2007 (Fic., 1h55min.).

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. Documentário moderno. *In: História do cinema mundial*. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

THRIFT, Matt. **Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

TRINDADE, Teresa Noll. **Documentário e mercado brasileiro**: da produção à sala de cinema. São Paulo: Alameda, 2014.

UM HOMEM com a câmera. Direção, produção e roteiro: Dziga Vertov. Rússia: All-Ukrainian Photo Cinema Administration, 1929 (Doc., 1h8min.).

VILICIC, Filipe. **O clube dos youtubers**. Belo Horizonte: Gutenberg, 2019.

VAI Anitta. Direção: Charlie Askew. Produção: Anitta, John Shahidi, Sam Shahidi, Netflix. Brasil/EUA: Netflix, 2018 (Doc., 1 temporada).

VIRUNGA. Direção: Orlando von Einsiedel. Produção: Joanna Natasegara e Jon Drever. Congo/EUA: Netflix, 2014 (Doc., 1h40min.).

5# CALLS. Direção e produção: Giuliano Chiaradia. Brasil: distribuição independente, 2013 (Fic., 10min.).