UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

HELOISA HELENA OLIVEIRA DE MAGALHÃES COUTO

VÍDEOS @ JUVENTUDES. BR

UM ESTUDO SOBRE VÍDEOS COMPARTILHADOS POR JOVENS NA INTERNET

RIO DE JANEIRO

2008

HELOISA HELENA OLIVEIRA DE MAGALHÃES COUTO

VÍDEOS @ JUVENTUDES. BR
UM ESTUDO SOBRE VÍDEOS COMPARTILHADOS POR JOVENS NA INTERNET

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof ª. Drª. Lúcia de Mello e Souza Lehmann

RIO DE JANEIRO

2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - CCH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

HELOISA HELENA OLIVEIRA DE MAGALHÃES COUTO

VÍDEOS @ JUVENTUDES. BR
UM ESTUDO SOBRE VÍDEOS COMPARTILHADOS POR JOVENS NA INTERNET

Aprovado pela Banca Examinadora

Rio de Janeiro, _____/_____/_____

_____

Profª. Drª. Lucia de Mello e Souza Lehmann

Orientadora

_____

Profª. Drª. Rita Marisa Ribes Pereira

_____

Profª. Drª. Guaracira Gouvêa de Sousa

Para os Jovens
Pedro Gil, Neyde e Manoel

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Lúcia de Mello e Souza Lehmann e à coordenadora do grupo de pesquisa, do qual fiz parte, Educação, Discurso e Mídia, Guaracira Gouvêa. Pelo acolhimento no Programa de Pós-graduação da UNIRIO, Mestrado em Educação, e por terem me proporcionado conhecer de perto o trabalho acadêmico.

Às professoras pesquisadoras Rita Marisa Ribes, Eliane Ribeiro, Solange Jobim e Mônica Rabello de Castro. Pela generosa atenção e disposição em dialogar com esse trabalho.

Aos professores Adriana de Souza e Silva, Almir Almas, André Lemos, Andréia França, Angélica Coutinho, Camila Pedral, Cláudio da Costa, Cezar Migliorín, Consuelo Lins, Denize Araujo, Denise Lopes, Diana Domingues, Eliane Ivo, Elizabeth Jacob, Erick Felinto, Ericson Pires, Felipe Kremer Ribeiro, Fernando Morais da Costa, Francisco Bonora, Francisco Elinaldo Teixeira, Gabriela Lírio, Giovanna Bartucci, Hermano Vianna, Ismail Xavier, Ivana Bentes, Jean-Claude Bernardet, Juremir Machado da Silva, Leonardo Abreu Reis, Luiz Augusto Coimbra Rezende, Maria José Cardoso Lemos, Maria Stephanou, Marguerite Waller, Miriam Chraiderman, Ney Costa Santos Filho, Reinaldo Laddaga, Renata Udler Cromberg, Silvia Oroz, Tunico Amâncio. Pelos depoimentos, sugestões, mas especialmente pela gentileza e rapidez no atendimento ao pesquisador internauta, inoportuno e desconhecido, na maior parte das vezes.

Aos “jovens” cineastas Adriana Câmara, Carolina Pitzer, Doany Barreto, Gabriel Edel Jazbik, Eduardo Gonçalves, Ive Gonçalves, José Maria Moura Costa Soares, Juliana Capelini, Kiti Soares, Luiz Fernando Reis, Nathara Imenes, Paula Passos, Paulo Ballado, Priscilla Maninni Vasconcelos Mendes, Revia Maria Diógenes Souza e Rodrigo Lopes. Pelos depoimentos e pelo carinho e atenção no atendimento ao pesquisador internauta, quase sempre desconhecido.

Aos companheiros do Mestrado. Pela possibilidade de troca. Em especial ao Ido, à Thays, à Luciana e à Jussara, por estarem presentes nos momentos de inquietação.

Às audiências dos eventos – II e III Simpósio Internacional sobre Juventude Brasileira (Jubra); IV Seminário Internacional As Redes de conhecimentos e a tecnologia (UERJ); V Congresso Internacional de Educação Pedagogias (entre) lugares e saberes (UNISINOS); VIII Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sudeste; 16º COLE Congresso de Leitura (UNICAMP); 1º Colóquio de Pesquisas em Educação e Mídia (UNIRIO); 1º Seminário Nacional de Mídia e Psicologia Produção de subjetividade e coletividade (Conselho Federal de Psicologia) – em que apresentei comunicações. Pelo diálogo e incentivo.

Aos amigos queridos que, de perto ou de longe, acompanharam todo o processo e foram compreensivos com a falta de tempo. Em especial à Suelaine dos Santos Diniz e à família Paulo, Antonio e Aparecida, pelas dicas de informática.

À médica Sheila Fernandes, à fisioterapeuta Helaine Souza Silva e ao professor Roney Almeida. Pela delicadeza e dedicação para que eu prosseguisse com minhas atividades, sem que dor alguma pudesse prejudicá-las. Jamais reclamaram da falta de empenho e sempre estiveram disponíveis para ajudar, aconselhar, recomeçar.

À minha filha, pela inspiração e pelo decisivo empurrão, quando o labirinto se bifurcou, para o mundo dos sonhos, da ousadia, do desejo.

Aos meus pais e ao meu filho por absolutamente tudo! Carinho, apoio, amor incondicional, soluções para toda e qualquer urgência ou rotina do mundo real e cotidiano.

Ao meu amigo e parceiro de toda a vida pelas lições de tolerância.

Ao meu neto que me ajuda a conferir a passagem do tempo e me motiva a continuar resistindo e reinventando a vida.

À tia Lourdes. Pela benção. Com muitas saudades!

Aos seres de luz que me guiaram, protegeram e iluminaram.

“*Fracassei em tudo o que tentei na vida.*

Tentei alfabetizar as crianças brasileiras, não consegui.

Tentei salvar os índios, não consegui.

Tentei fazer uma universidade séria e fracassei.

Tentei fazer o Brasil se desenvolver autonomamente,

não consegui.

Mas os fracassos são minhas vitórias.

Eu detestaria estar no lugar de quem me venceu.”

Darci Ribeiro

RESUMO

COUTO, Heloisa Helena Oliveira de Magalhães. **Vídeos@ juventudes. br: Um estudo sobre vídeos compartilhados por jovens na Internet.** Rio de Janeiro, 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

Fenômeno cultural que se desenhou nos últimos dois anos, provocado por facilidades tecnológicas e pelo interesse crescente daqueles que produzem e trocam produções, os sites para a difusão de vídeos podem servir de canal para a produção alternativa e aprendizagem. Diariamente 100 milhões de curtas são assistidos por internautas que estão em várias partes do mundo. Tais produções têm contribuído para a produção de imagens de sujeitos e histórias que não aparecem nas imagens da mídia de massa? Para Martin-Barbero há uma nova sensibilidade produzida a partir da operação e interação midiática. Embora sofrendo grande açodamento da mídia nem por isso os jovens deixam de surpreender em suas produções. Com a contribuição de teóricos e a partir da análise de sites, de vídeos e entrevistas, buscamos identificar e analisar como se configura a produção de vídeos, compartilhados por jovens, na internet. Em nossa análise cabe destacar que quando o jovem pode se expressar através da linguagem do vídeo usa a imaginação para o questionamento de padrões impostos e produz trabalhos que fortalecem sua auto-estima e sua cultura. Somente assumindo um uso crítico e criativo dos meios e tecnologias audiovisuais e telemáticos é que a escola pode hoje interessar a juventude.

Palavras-chave**:** vídeo; internet; juventude.

ABSTRACT

COUTO, Heloisa Helena Oliveira de Magalhães. **Videos @ youths. br: A study on sharing videos by young people in internet.** Rio de Janeiro, 2008. MS. Dissertation.

Starting two years ago, video sharing web sites became a cultural phenomenon, due to new technologies and to the growing interests among producers and those sharing productions. We can conclude that video sharing web sites may serve as a channel to alternative production and apprenticeship. One hundred million short videos are daily watched by web surfers all around the world. Have such productions been contributing to create new ideas on the mass media? To Martin-Barbero there is a new sensitivity aroused from operation and interaction through the media. Although under great urging from the media even though the young people surprise us with their productions. With the help of the theoreticians and from the analysis of web sites, video and interviews, we intent to identify and analyze how videos are made and shared by the youths in the internet. In our analysis we highlight when a young people can express himself through the video language he uses his imagination to argue the establishment and to produce pieces that can strengthen his self-esteem and his culture. We strongly believe that school will turn out to be more attractive to young students if we assume a creative use of media and audiovisual technologies.

Key words: video; internet; youths.

SUMÁRIO

Introdução.....11

Capítulo I – Vídeos e jovens em cena 15

1.1 Dos produtores e expectadores.....21

1.2 Os roteiros desta produção.....24

Capítulo II – A configuração de um Cinema na internet 30

2.1 Arte ou Indústria ? 31

2.2 Há espaço para um cinema autoral ? 40

2.3 O estado-vídeo 52

Capítulo III – Sob o foco dos pesquisadores de Cinema e Vídeo 65

Capítulo IV – Nas telas o que nos contam os filmes e vídeos dos jovens brasileiros?

4.1 Culturas Juvenis na Internet 94

4.2 O que nos ensinam os jovens realizadores de audiovisuais 103

4.3 Sobre a autoria e a interatividade: a cultura remix e a estética do precário.....142

Capítulo V – Fazendo uma ponte com a Educação 156

Capítulo VI – Considerações finais 166

Referências 178

Anexos

1- Questionário enviado aos pesquisadores de Cinema e Vídeo 185

2- Questionário enviado aos jovens realizadores de produções audiovisuais..... 186

INTRODUÇÃO

"Tinha aprendido sem esforço o inglês, o francês, o português, o latim. Suspeito, entretanto, que não era muito capaz de pensar. Pensar é esquecer diferenças, é generalizar, abstrair. No abarrotado mundo de Funes não havia senão pormenores, quase imediatos."

Funes, o Memorioso
Borges, 1942

YouTube "Trash in Rio"

A internet é hoje considerada a grande vitrine do audiovisual não comercial e principal circuito alternativo para a comunicação entre a produção independente e o público, disponibilizando conteúdos que são amplamente divulgados e promovendo diálogo entre quem produz e quem vê, e que a qualquer momento pode também produzir. Temos por princípio que os sujeitos e suas produções são interdependentes, refletem uma visão de mundo. Esta forma de pensar é um dos fios condutores deste trabalho.

Entendemos que os vídeos, divulgados na internet em sites como o *YouTube*, que tem se destacado por sua expressiva audiência, têm sido usados para fazer contato, como facilitadores de trocas, como uma forma de comunicação. Interagir é ser capaz de produzir seus próprios sentidos e significados, é ser também co-autor. Walter Benjamin (1936), no início do século passado, em seu trabalho "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica", alertava-nos que a diferença essencial entre autor e público estava a ponto de desaparecer com a ampliação da imprensa e que isso seria aplicável também ao cinema. José Carlos Avellar (2007) acrescenta que a aproximação do produtor com o espectador hoje acontece,

introduzindo uma nova forma de ver cinema. O vídeo divulgado na Internet muda o modo de ver os filmes. Mais que isso, provoca um grande debate sobre o cinema e recoloca sua função.

Neste tempo em que muito da interação passa por interfaces, cada vez mais complexas e numerosas, mediadas por máquinas, o papel do autor, o lugar do espectador, o estatuto da obra passam por mudanças significativas. Se a obra não é concebida com dispositivos interativos que solicitam a participação de quem assiste, nasce em um ambiente preparado para fomentar o diálogo que pode imprimir alterações. Uma arte interativa que se constrói mais sobre a experiência, que sobre o objeto. Uma arte constitutiva de cultura e de subjetividade. Obras nômades, inconstantes, plurais, como os próprios jovens que têm sido apontados como os grandes interessados e produtores de vídeos na rede.

Buscamos trazer esse debate para a educação com a nossa investigação. O que nos mostram os vídeos produzidos e compartilhados pelos jovens na internet? O que podemos dizer dos jovens a partir destas produções? O que aprendemos com os jovens? O que nos ensinam as práticas culturais juvenis contemporâneas?

Carnavalizando a narrativa e os elementos estéticos predominantemente empregados pelo cinema, conforme análises produzidas em nosso estudo, os jovens vão construindo um "*cinema menor"* em contrapartida ao cinema dominante. Muitos jovens, mas não todos porque são muitas as juventudes, parecem bastante ocupados em seu tempo livre "baixando" filmes, músicas; participando de *games*; trocando mensagens; "postando" recados; produzindo *blogs*, *sites*; distribuindo vídeos; aprendendo e pesquisando. Experimentam signos e valores que lhe são comuns de diferentes maneiras.

A condição juvenil tem especificidades próprias do momento histórico em que se constitui. A inovação tecnológica hoje tem aproximado jovens de mundos distintos (Novaes, 2006), tem permitido ampliar possibilidades de comunicação, de criação, de escolhas, também para aquele que vive em tempo de decisões para o futuro e de construção de identidades.

Pais e professores reclamam que os jovens em seu tempo livre estão cada vez mais absorvidos pelo mundo virtual e cada vez mais desinteressados pela escola. Esse desinteresse pode ser decorrente da escola não reconhecer ou permitir que as culturas juvenis possam se fazer presentes (Pais, 2006). No entanto, ao serem indagados sobre as instituições em que mais confiam os jovens citam sempre a escola (Novaes, 2006). Esse aparente paradoxo demonstra que a escola pode ser uma via alternativa.

As tecnologias não são boas (ou más) em si. Podem trazer grandes contribuições para a educação, dependendo da forma como forem utilizadas, ou apenas fornecer um revestimento novo a um ensino antigo. As práticas culturais juvenis contemporâneas trazem para os

educadores o desafio de desenvolver caminhos produtivos de parceria. No entender de Martin-Barbero (2003), somente assumindo a tecnicidade midiática como dimensão estratégica da cultura é que a escola pode hoje interessar a juventude, e ajudar a produzir um uso crítico e criativo dos meios e tecnologias audiovisuais e telemáticos.

Acompanhar e analisar a produção audiovisual compartilhada por alguns jovens na Internet foi uma forma de nos aproximarmos desse fenômeno contemporâneo que se estabelece fora dos domínios da escola, mas que evidencia como os jovens lidam com as tecnicidades e o que significam as redes de criação coletiva distribuída e de solidariedade.

Essa investigação aponta para a necessidade de estabelecer uma aproximação com as experiências e práticas culturais contemporâneas dos jovens, seus saberes e motivos para a movimentação com desenvoltura na Internet, de forma a coletar subsídios para a formulação de processos e produtos educacionais, que possibilitem novas formas de convivência e de aprendizagem, inclusive em comunidades virtuais, desenvolvimento de cooperação e autonomia.

Para explicar, compreender e dar significados aos fatos que investigamos buscamos dialogar com autores sobre as temáticas Cinema e Vídeo; Culturas juvenis na Internet e Educação.

No primeiro capítulo **"**Vídeos e jovens em cena", apresentamos os roteiros da pesquisa. Para situar o contexto onde esse estudo se dá e descrever o fenômeno recente do compartilhamento de vídeos pela Internet, destacamos alguns dados e informações de estudos anteriores. Buscamos descrever como se deu a aproximação e o significado do estudo para a área de educação; a construção do objeto; os caminhos que levaram ao campo empírico e como foi realizado o trabalho de campo.

No capítulo seguinte intitulado "A configuração de um cinema na Internet" julgamos oportuno trazer um pouco a história do cinema, discutir a possibilidade de um cinema autoral, e o processo de apropriação de ferramentas e tecnologias que acabaram por permitir que surgisse um "estado vídeo". O "*Cinema on-line"* acarreta uma possível democratização do audiovisual. O vídeo é um modo de pensar?

No capítulo três nosso foco se volta para os pesquisadores de Cinema e Vídeo que acompanham a produção audiovisual contemporânea. Nossa intenção, ao buscar construir esse diálogo, foi conhecer como estes profissionais avaliam a produção jovem disponível na Internet.

Na quarta parte voltamos nossa atenção para os jovens, que dos seus computadores, de *lan-houses*, *cibercafés*, ou até mesmo de celulares, se conectam à internet e interagem com

outros jovens. Companheiros da escola ou do condomínio, ou desconhecidos integrantes de comunidades a que pertencem; próximos ou distantes geograficamente; seja para discutir um assunto; enviar um arquivo; verificar o motivo de ausência na apresentação do trabalho de grupo que valia nota; partilhar um vídeo ou sem propósito específico. As culturas que vão se constituindo em torno destas interações são performativas (Pais, 2006); espaço para a ampliação de novas sensibilidades e realidades. Expomos as análises de obras audiovisuais compartilhadas na Internet e buscamos discorrer sobre seu processo de produção.

No quinto capítulo procuramos elucidar o papel da educação no mundo contemporâneo. Traçamos um breve histórico, enfatizando algumas das preocupações que permearam as discussões dos educadores brasileiros, no que se refere à mídia-educação. Abordamos, ainda que rapidamente, os desafios contemporâneos na educação de jovens e o papel da escola, em um tempo em que está deixando de ser o único lugar de legitimação do saber.

No capítulo seis apresentamos os resultados das conversas que tivemos sobre as produções audiovisuais que os jovens compartilham na Internet. É o retrato do artista quando jovem e algumas considerações sobre outros mundos possíveis.

CAPÍTULO I

O PERCURSO DA PESQUISA: VÍDEOS E JOVENS EM CENA

"As fronteiras de um livro nunca são bem definidas: por trás do titulo, das primeiras linhas e do último ponto final, por trás de sua configuração interna e de sua forma autônoma, ele fica preso num sistema de referências a outros livros, outros textos, outras frases: é um nó dentro de uma rede.

Michel Foucault

YouTube "Allone"

O meu interesse em conhecer a produção audiovisual dos jovens brasileiros compartilhada na Internet, é marcado pela constatação de uma intensa digitalização dos bens simbólicos e da revolução tecnológica por que passa o Cinema e o Audiovisual, que tem criado novas mídias, novos suportes e a integração entre as diversas plataformas e configurado uma democratização da atividade, gerada pelo advento de câmeras, edição e cópias digitais, de melhor qualidade, facilidade de operação e baixo custo. O advento de uma convergência técnica, entre equipamentos, oportuniza o avanço de uma cultura da convergência, de práticas comunicacionais, que do mesmo modo que acentuam as contradições do capitalismo contemporâneo, entre as possibilidades democratizantes e os interesses da velha indústria cultural, instituem novas formas de estar juntos e de produzir ações políticas. A digitalização progressiva tem colocado muitos falando para muitos, inclusive muitos produzindo *sites, blogs* e vídeos, para muitos que anseiam ver, comentar e divulgar o que assim se produz. A democratização do audiovisual vai configurar uma onda

crescente de novos cineastas? Todos poderemos nos expressar criando e contando histórias através dessas mídias, assim como podemos ler e escrever os livros? Devemos aprender a linguagem do Cinema/Vídeo para que possamos nos comunicar de acordo com o tempo em que vivemos?

O advento do vídeo conjugado aos meios digitais traz hoje à prática do cinema aqueles que até então eram platéia. A facilidade e a operacionalidade do vídeo na captação de imagens, e a possibilidade de observação imediata das imagens captadas, que sempre foram motivos para sua utilização, têm cada vez mais se aperfeiçoado. Também já é possível fazer um vídeo inteiramente com os recursos de edição e não há perda de qualidade com a reprodução.

A disseminação de atividades educativas utilizando a tecnologia vídeo se estendeu por todo o país, em vários projetos sociais. Há Festivais próprios para divulgação das realizações de diferentes segmentos e públicos: os portadores de necessidades especiais; os jovens; as crianças; os índios; os representantes da terceira idade; os residentes em cidades do interior do país, com até vinte mil habitantes; os residentes na periferia. Encontrar canais para o escoamento dessa produção e espaços para intercâmbio e discussões visando estimular a continuidade, ou seja, tratar o grande entrave da produção vídeo/cinematográfica brasileira que sempre foi a exibição, parece agora ser possível.

Os computadores são virtuais ilhas de edição e, conectados em rede, pontos de distribuição e ancoragem do aparato discursivo acerca de produtos audiovisuais. Por outro lado, a cultura do espectador de vídeo se disseminou de tal forma que fazê-lo pela Internet, utilizando os sites de difusão de vídeos e filmes, ao invés do vídeo-cassete ou do aparelho de DVD, não constitui uma novidade.

Nos últimos cinco anos, o Brasil foi o país que registrou o maior aumento (22%) no uso de computadores. Depois de uma pesquisa global, o Pew Institute Research, dos EUA, constatou que 44% dos brasileiros têm acesso à tecnologia (JB, 2007). Ao comentar a pesquisa na reportagem, Ronaldo Lemos, o diretor do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas, afirma que os responsáveis por esse aumento são principalmente os jovens das classes C e D. Esse crescimento não eliminou as discrepâncias ou o abismo cultural e digital, mas enfatizou a mudança no imaginário social referente ao papel que a tecnologia desempenha no contexto social, como possível promotora de desenvolvimento pessoal e profissional. O crescimento da utilização alertou ainda para as prováveis mudanças decorrentes das práticas culturais instituídas.

Mais que isso, o cinema, o vídeo, a internet, as novas mídias, a convergência técnica e cultural foram constituindo uma nova forma de pensamento, com imagem e som, audiovisual. Como bem assinalou Arlindo Machado (2003): “Eu acho que as novas gerações pensam com imagem e som e menos com textos escritos”.

Para Jobim (2007) a escola precisa enfrentar a pluralidade e heterogeneidade de textos, relatos e escrituras (orais, visuais, musicais, audiovisuais, telemáticos) que circulam e questionar a profunda reorganização que vive o mundo das linguagens e das escritas.

A cultura do texto, do livro, não desapareceu, mas perdeu a hegemonia. (Martin-Barbero, 2006).

Com a imagem construímos personagens, cenários, imagens que não são cópia ou reprodução da realidade, mas simulações, experimentações. Podemos filmar ou fotografar o que ainda não ocorreu, o que ainda pode ocorrer. A imagem não é mais uma mera representação, mas uma forma de pensamento ou de visualização do futuro (Machado, 2007).

Um dos maiores desafios da educação contemporânea é incentivar a produção de conhecimento a partir dos novos modos de ler, de pensar e aprender que vão se constituindo na interação com as novas tecnologias e mídias e nas novas formas de interação com outros sujeitos. Quando nos tornamos potenciais produtores, distribuidores e consumidores de informação, de arte, de linguagem, já não se trata mais de incorporar as tecnologias de comunicação e informação como ferramentas de ensino-aprendizagem ou como elemento de motivação para a aprendizagem, mas como assinala Martin-Barbero (2006), da inserção da educação nos complexos processos de comunicação da sociedade atual de modo totalmente novo.

Parto da premissa que a educação deve ajudar na construção de um pensamento crítico sobre o que é veiculado na mídia e que a autoria de um produto audiovisual, ou seja, quando um autor expõe sua maneira de ver e de pensar, ou até sua interpretação, ao apresentar a criação ou a ressignificação de uma obra, torna possível perceber que cada um dos realizadores, assim como a mídia, formula versões da realidade.

Nesta perspectiva este estudo busca conhecer a produção audiovisual que nasce nas ações juvenis individuais ou coletivas e que ganham sentido quando são compartilhadas pela Internet. Estas ações se constituem em contextos diferentes dos tradicionais, seja pela utilização dos novos suportes e tecnologias de informação e comunicação, seja porque evidenciam, através delas, as novas práticas sócio-culturais de participação e cooperação, as produções coletivas que questionam a utilização dos códigos (semióticos) usuais, a leitura da realidade e que anunciam que algo mais é possível (Melucci, 2004).

Nos últimos dois anos, defrontamo-nos com o fenômeno cultural, técnico-comercial e político que os *sites* para divulgação de filmes e vídeos se constituíram se tornando laboratórios para experimentação de uma produção vídeo/cinematográfica alternativa e porque não dizer inovadora.

Provocado pelo desenvolvimento de facilidades tecnológicas, especialmente as referentes às tecnologias de transmissão e compressão de dados, e pelo interesse crescente daqueles que editam e trocam produções, a visibilidade que a Internet oferece na difusão de vídeos pode servir de canal para a produção alternativa e surpreende pelos números apresentados. Diariamente 100 milhões de produções audiovisuais são assistidas por internautas que estão em várias partes do mundo, apenas pelo *YouTube* (Marthe, 2006), o mais popular dos *sites* de vídeos e filmes (responsável por 47% desse mercado, segundo o JB, 2006).

Criado por dois jovens engenheiros, na Califórnia, e apenas um ano depois de lançado, comprado pela Google, *o YouTube* é parte de uma tendência: a interatividade. Frente a ferramentas que facilitam a exibição de sua produção; a recomendação de autores; a inclusão de vídeos na lista de favoritos, no seu *blog;* ou sua distribuição, através de *e-mails*, o internauta abandonou a passividade e passou a produzir conteúdo em texto, áudio e vídeo. ChadHurley e Steve Chen desenvolveram uma ferramenta para facilitar a troca de vídeos de uma festa de sua turma, de forma a não ocupar integralmente a caixa de entrada de *e-mails* ou travar o computador dos amigos. O boca-a-boca fez com que o número de usuários explodisse. Apesar da indústria criticar a falta de qualidade da imagem e do som, o *site* teve o maior crescimento da história da Internet. Só no Brasil, cresceu 24 vezes em cinco meses. Em menos de um ano, recebia mensalmente 2,5 milhões de visitantes. Em julho de 2006 sua audiência chegava a 50 milhões (Marthe, 2006). Um ano depois ganhou uma versão brasileira (Nóbrega, 2007) e no início de 2008, com a previsão de chegar às telas da TV (JB Online, 2008), ocupava a terceira posição entre os sites mais acessados na Internet (Amadeu, 2008).

Neste e em outros, os usuários não apenas consumidores, mas enquanto fornecedores de conteúdo vão enriquecendo essa imensa vitrine constituída de vários *sites* completamente dedicados ou não à exibição de vídeos, capaz de simultaneamente disponibilizá-los. São curtas-metragens, das mais variadas procedências, diferentes níveis de qualidade técnica e dos mais variados assuntos, que os próprios usuários voluntariamente acrescentam aos acervos. É possível assistir a programação desejada, no horário escolhido, por quantas vezes for necessário, pausar, retornar e ainda comentar. Todos podem assistir a tudo. Quem quiser pode ser o único a assistir ao filme e no horário que melhor lhe convier, a partir de uma ação ou

comando individualizado. E assim vai se invertendo a lógica da cultura de massa, que funciona apenas a partir de uma relação "de um para muitos", com clara distinção entre produtores e receptores da informação, cabendo a quem recebe apenas ler ou assistir aquilo que algum produtor acredita que seja do seu interesse.

Muitos vídeos apresentam trechos de programas de TV reeditados, sob novos enfoques. A TV contemporânea, em decorrência da própria evolução da tecnologia, tem se transformado num veículo de comunicação de massa menos autoritário, ampliando uma programação interativa, em alguns casos associada a contatos dos espectadores, por telefone ou pela Internet, em tempo real e aceitando inclusive, tal como também tem acontecido nos jornais e revistas de grande circulação, incorporar, a qualquer instante, reportagens produzidas por amadores anônimos. Isso significa uma volta ao "*cinema direto*", um cinema que queria captar a realidade sem intervenções? Ou apenas que quem tem a câmera no momento do acontecimento, ou quem viu primeiro, tem o comando, pode definir ou dirigir como se conta a história? Em seus *sites* as redes de TV disponibilizam gratuitamente os vídeos de seus programas, vídeos para entretenimento e serviços de interatividade. Mas são os *sites* que disponibilizam a produção caseira dos internautas, que opinam sobre todo e qualquer assunto, que apresentam a maior audiência. Uma multidão de anônimos com celulares, *webcams* e filmadoras quer se expressar para o mundo. E o mundo retorna, transformando anônimos em celebridades. Por isso, há redes de TV e gravadoras interessadas em usá-los como plataformas para o lançamento de programas e videoclipes.

Há ainda os que assinalam que uma revolução na forma de produzir TV se configura nesses domínios e que os jovens impulsionam esse processo de mudança. E isso porque os jovens, conforme pesquisas nos Estados Unidos (Marthe, 2006), já passam mais tempo na Internet que vendo TV e são os maiores consumidores de vídeos na rede. Convém lembrar o entusiasmo dos jovens com o videoclipe, nos últimos 20 anos. Visto inicialmente como um meio para vender discos, o videoclipe tem a música como base do formato de contar histórias visualmente e passou a significar renovação da linguagem audiovisual contemporânea.

Os jovens têm sido apontados como os grandes interessados e produtores de vídeos na rede. Estas informações se tornam mais instigantes se comparadas ao desinteresse dos jovens pela escola, como nos mostra a pesquisa "Juventude brasileira e Democracia" (2006).

Estabelece-se uma tensão entre objeto e sujeito, entre o vídeo produzido e o jovem seu produtor. É preciso escutar os próprios jovens, conhecer quem eles são, suas práticas e produções, para romper com os rótulos que lhes atribuem. Para refletir sobre suas práticas devemos considerar o ambiente acelerado de mudanças em que eles se movimentam, a

influência da mídia em seu processo de socialização e que a Internet faz parte da experiência social de uma parte significativa, mas não dominante dessa geração.

Que vídeos os jovens estão produzindo hoje? Os vídeos estão sendo usados para contar histórias, registrar um momento, fazer arte? Que histórias estão contando? Qual a finalidade dos vídeos para os jovens? Tais produções têm contribuído para a produção de imagens de sujeitos e histórias que não aparecem nas imagens da mídia de massa? O que poderíamos dizer de seus interesses a partir do conteúdo dos vídeos divulgados?

Interessada no tema e realizando uma seqüência de levantamentos bibliográficos, observações e acompanhamento de *sites*, que divulgam vídeos, busco, neste trabalho, identificar e analisar como se configura a produção de vídeos, divulgada na internet por jovens entre 15 e 24 anos. Optamos por nos concentrarmos nessa faixa etária por ser a usualmente escolhida nos Festivais de cinema e vídeo destinados à divulgação das produções audiovisuais de jovens realizadores.

Atualmente há no Brasil mais de 34 milhões de jovens entre 15 e 24 anos (IBGE, 2007). Aproximarmo-nos desta realidade nos coloca frente a uma diversidade de segmentos que compõem a juventude brasileira.

1.1 DOS PRODUTORES E EXPECTADORES: JOVENS E JUVENTUDES

"Toda história conta uma história que já foi contada".
Umberto Eco

YouTube "Black Ninja 6"

O termo **juventude** se tornou um conceito construído histórica e culturalmente, atravessado por tempos, lugares e culturas e marcado pelas desigualdades de classe, gênero, raça, idade, local de origem ou moradia, inserção em projetos sociais (Novaes, 2006). O processo de socialização do jovem é concretamente determinado por sua condição histórico-social, o que nos coloca frente a segmentos jovens marginalizados na estrutura social. Se por um lado a "juventude reflete e revela a sociedade de desigualdades e diferenças sociais" (ibid.), "é no mundo dos jovens urbanos que se fazem visíveis algumas das mudanças mais profundas e desconcertantes de nossas sociedades contemporâneas" (Martin-Barbero, 2002). Ao nos referirmos a algumas práticas desenvolvidas por alguns segmentos jovens sabemos que estamos pontuando semelhanças e diferenças pautadas pelas possibilidades de acesso aos recursos, pautadas pelas disparidades econômicas entre os grupos, pelas desigualdades de acesso ao conhecimento, à educação, aos bens de consumo.

Para responder a uma contemporaneidade marcada pela fragmentação, diversidade e novas vivências de tempo e espaço as culturas juvenis realizam práticas que instituem novas formas de expressão, convivências físicas e virtuais, identidades fluidas, que se tecem e se refazem nas redes interativas de relação com o outro.

Juventude é uma categoria construída e alvo de inúmeros estudos, sob as mais diferentes perspectivas. Abordagens diversas, psicológicas, antropológicas, sociológicas analisam mudanças físicas, psicológicas, comportamentais. Algumas associam esse momento

ao impacto e ultrapassagem de uma crise. Tradicionalmente os estudos estão conformados em faixas etárias e descrevem uma fase onde delineiam um momento de passagem da dependência da infância à preparação para a autonomia do adulto. No entanto, como já reconhecido histórica ou culturalmente a estruturação de idades ou de fases de desenvolvimento humano variam enormemente conforme os tempos e os lugares. Tais agrupamentos a princípio têm em comum apenas a experiência geracional: a identidade de um grupo socializado em um mesmo período histórico. Entender essa categoria como uma passagem vivida de forma homogênea é não considerar as condições sócio-culturais dos jovens que o integram em um determinado momento e lugar.

Nas sociedades urbanas contemporâneas a indefinição já se constitui uma maneira de enunciar as passagens de época e as fronteiras e as distinções entre os diferentes grupos são cada vez mais imprecisas. Existe uma diversidade de como ser jovem, múltiplos jeitos de ser, de agir. O jovem atual é híbrido estando situado entre a cultura local e global ao mesmo tempo.

Através do mapeamento de práticas jovens na internet, no que diz respeito à produção de vídeos, buscamos construir categorias que nos permitam realizar uma reflexão sobre esta produção jovem e fazer pontes de aproveitamento deste conhecimento com a educação formal.

É o próprio jovem que fala do seu desinteresse pela escola. Para ouvi-lo trazemos uma pequena parte da Pesquisa “Juventude brasileira e democracia” (2006). A investigação buscou ouvir e debater com jovens, entre 15 e 24 anos, os limites e possibilidades de sua participação em atividades políticas, sociais e comunitárias. A partir do levantamento estatístico com 8000 jovens e grupos de diálogo (com 913) revelou sujeitos: com profunda crença em suas capacidades, que querem ser ouvidos e anseiam por oportunidades iguais para que vivam as transformações hoje e não em um futuro próximo. Eles apresentaram como suas principais preocupações: a violência, o desemprego e a educação. Há decepção, mas não descrença no papel da educação como elemento capaz de produzir mudança. A educação, sobretudo escolar, é vista como passaporte para um futuro mais estável, onde os jovens vislumbram oportunidades, tanto de qualificação e inserção profissional, quanto de mobilidade social. Até o acesso à Cultura, a computadores e ao lazer dependem, em parte, da escola, uma instituição que, segundo eles, precisa de mudanças. Faltam recursos, as aulas são tradicionais, os professores estão desmotivados. Falta qualificação profissional (uma demanda recorrente). A pesquisa demonstra ainda que a educação como direito social e dever do Estado não tem sido prioridade política. Ressalta que a escola é ruim, não apenas porque não é prioridade do

Estado, ou pela baixa qualificação do professor, mas pela falta de interesse do aluno. Recomenda a melhoria na infra-estrutura e um maior investimento na qualificação e valorização docente, para que sejam incorporadas novas estratégias de ensino, capazes de despertar o interesse dos alunos. A maioria dos jovens declarou que costuma se informar (86,4%) e tem a TV como principal fonte de informação (81,7% dos que buscam informação), o que implica não ignorá-la se queremos conhecer o jovem. No tempo livre freqüenta o shopping (74,9%), quase um espaço virtual e costuma ir ao cinema (55%). Os jovens mais escolarizados têm mais acesso ao lazer, à Internet, aos computadores, à participação em grupos (esportes, etc.). Na ocasião, 50% informaram não ter acesso a computadores, mas 40% afirmaram não ter lido um livro no ano da entrevista, o que pode nos levar a pensar que a exclusão é mais cultural que digital.

A maior incidência de participação nas atividades extracurriculares, em todas as classes sociais, encontra-se nos cursos de Informática. Para a realização dos grupos de diálogo foram preparados diversos instrumentos, mas foi o *cd-rom* que mais despertou a atenção dos jovens, o que reforça uma das marcas geracionais da juventude atual, que é a predominância da linguagem audiovisual.

Escutar os jovens, conhecer os ambientes em que circulam e os desafios impostos pelas transformações advindas da cultura da convergência, implica também considerar a importância, para a construção da sua trajetória, da escola e as mudanças significativas que deveriam ser introduzidas na educação.

A questão não é apenas ter ou não acesso a um computador, ou a internet, mas a constituição de uma nova maneira de aprender, de produzir conhecimento e de fazer circular a informação (Orozco Gómez). O processo de aprendizagem correlato ao paradigma das novas tecnologias se instaura pela descoberta, alicerçada na exploração. Não cabe mais a reprodução ou a imitação. Grande parte da aprendizagem não passa mais pelo sistema educativo ou pela legitimação de autoridades.

O maior desafio é superar a distância entre a cultura a partir da qual os professores ensinam e aquela outra a partir da qual os alunos aprendem.

1.2 OS ROTEIROS DESTA PRODUÇÃO

"Há histórias tão verdadeiras que às vezes parecem que são inventadas"

Manoel de Barros

YouTube "300 lego trailer"

O processo de construção de uma pesquisa é movimentado por interesses do conhecimento. As dimensões do processo que de forma estreita se relacionam são: o delineamento; os métodos de coleta de dados; a análise dos dados; e os interesses do conhecimento (Bauer, 2004).

Nenhuma pesquisa é neutra, seja ela quantitativa ou qualitativa. Qualquer estudo ou representação da realidade, por mais ingênuo, objetivo ou descomprometido que possa parecer, está direcionado por uma determinada visão de mundo e resulta na construção de um discurso. Um discurso imerso em valores, imprimindo e divulgando valores e produzindo verdade. A verdade não é o objeto em si. A verdade é sempre um ponto de vista de um sujeito. A vista de um ponto. Há discursos, sobre o mesmo objeto, completamente diferentes. A verdade não é algo dado, é também uma construção (Foucault, 2004). Faz parte do discurso a exclusão. Faz parte do discurso tentar mascarar a exclusão. Cada discurso proferido tem como motivação do agente uma relação de poder e de desejo.

Considerando as limitações e as tensões, especialmente decorrentes de referenciais teóricos e opções teórico-metodológicas de um campo em construção e entendendo que, nenhuma das linhas de pensamento sobre o social, como ressalta Minayo (2000), tem o monopólio de compreensão total e completa sobre a realidade, optamos por realizar uma

pesquisa qualitativa. A investigação de natureza qualitativa pressupõe conhecer, descrever, compreender, interpretar significados, sem incorrer na tentativa de esgotar o fenômeno ou percorrê-lo em sua totalidade.

Para chegar ao nosso objetivo, conhecer a produção audiovisual dos jovens compartilhada na internet, iniciamos com um mapeamento de referências, posteriormente fizemos um estudo exploratório que implicou em diferentes etapas e estratégias, passamos ao levantamento de campo, a pesquisa propriamente dita e a organização do material, finalizando com a análise do mesmo.

O primeiro passo consistiu em fazer um **mapeamento de referências** (livros, periódicos, sites) que articulasse cinema, vídeo e internet, por um lado à juventude e à educação. Para a fundamentação do trabalho teórico e de campo, bem como para a análise e interpretação dos dados, escolhemos autores como Jesús Martín-Barbero, Oroczo Gómez, Félix Guattari, Mikhail Bakhtin, Walter Benjamim, Arlindo Machado, Ismail Xavier, Paulo Freire entre outros.

Devido à novidade da produção audiovisual compartilhada em rede é raro encontrá-la diretamente abordada em publicações acadêmicas. O próprio ambiente onde são compartilhadas as produções encontra-se em movimento; um processo sempre em construção e transformação, através de múltiplas interações e conexões. As fontes usadas para descrever e acompanhar o fenômeno da produção audiovisual compartilhada são em sua maioria provenientes de artigos de jornais, periódicos e sites da Internet. Exatamente por se tratar de uma área nova é nosso compromisso, durante todo o percurso da pesquisa, prosseguir com esse levantamento de referências, revisão de literatura e construção teórica. A Internet tem se constituído um dispositivo e ferramenta de pesquisa, além de instrumento para a interação colaborativa.

Buscando conhecer e explorar o funcionamento dos ambientes desenvolvemos um **estudo exploratório** onde são disponibilizados os vídeos e onde acontecem os encontros virtuais entre os jovens, com a intenção de nos certificarmos do recorte a ser efetuado e desenharmos a melhor configuração do problema.

Paralelamente enveredamos pela análise de seqüências narrativas filmadas, editadas ou selecionadas e disponibilizadas em alguns *sites* de vídeos ou gravados em CD, cassete ou DVD, visando à formulação de instrumentos para a coleta e análise de dados.

Não satisfeita com as referências encontradas, ainda muito insipientes para o tratamento das questões que se anunciavam e entendendo que não há neutralidade e que a minha descrição é também uma interpretação, realizei uma sondagem junto a especialistas da

área de cinema e vídeo. A intenção foi buscar outros olhares e dispor de dados para a construção de parâmetros para a análise das obras audiovisuais disponíveis nos *sites* de vídeos.

Para o levantamento com especialistas enviei pela Internet um questionário a quarenta e oito professores de universidades brasileiras, localizados na plataforma Lattes do CNPq e para quatro pesquisadores de universidades americanas. A seleção dos mesmos se deu a partir da leitura de livros, artigos ou entrevistas que se aproximavam de temas e questões significativas para o estudo.

O questionário (anexo I) preenchido pelos pesquisadores foi construído de modo a que se posicionassem brevemente quanto às temáticas tratadas e defendessem suas análises sobre a produção audiovisual contemporânea dos jovens brasileiros, disponíveis nos *sites* que disponibilizam vídeos e filmes. Para tanto foram formuladas dez questões abertas Em duas situações, conceitos de teóricos foram abordados sob a forma de perguntas. Objetivamos construir questões relevantes, porém simples, curtas e que pudessem ser rapidamente respondidas, face à exigüidade do tempo do respondente dedicado a essa atividade e do tipo de instrumento selecionado. Entretanto não optamos por formular questões fechadas, quando o respondente escolhe uma alternativa numa lista apresentada, porque face à emergência do tema, a estruturação das respostas poderia deixar de fora questões relevantes, ou ainda, imprimir uma uniformidade que não existe por ora, sem contar a possibilidade de uma contribuição inovadora, dado o perfil de especialista e de pesquisador do respondente. Ademais não queríamos perder a "conversa espontânea" que caracteriza a interatividade na Internet.

Assim, a elaboração do instrumento obedeceu a seguinte concepção: o professor deveria ler rapidamente o item; dar uma resposta sem dificuldade, ou questionar sua formulação, agregando algum valor ou informação e enviar suas conclusões com brevidade, abrindo perspectivas para novos contatos.

O questionário foi enviado como um arquivo anexado ao *e-mail*, que apresenta, em seu corpo, os objetivos da pesquisa, as instruções de preenchimento e faz referência aos artigos que o pesquisador escreveu ou entrevistas concedidas, que têm estreita relação com a temática estudada e que o incluíram no conjunto de professores participantes da investigação. Serviram de base para a seleção os artigos ou capítulos contidos nos livros *Sociedade Midiatizada (Moraes, 2006); As Tecnologias do Imaginário (Silva, 2006); Imagem (Ir)realidade: comunicação e cibermídia (Araújo, 2006); Crítica das práticas midiáticas: das sociedades de massa às ciberculturas (Prado, 2002); Psicanálise, Cinema e estéticas de*

subjetivação (Bartucci, 2002); Filme e subjetividade (Luz, 2002); Tramas na rede (Parente, 2004) e os quatro números da Revista Acadêmica de Cinema *Digitagrama.*

Os eixos norteadores que organizaram as questões dirigidas aos pesquisadores se referiam a: *cinema direto; cinema subjetivo; parâmetros de inovação; mídia-educação; relação juventude/inovação; relação sites de vídeos/inovação; papel da crítica.*

Sete e-mails foram devolvidos, ou seja, foram enviados para endereços que estavam desatualizados. O índice de retorno dos efetivamente enviados (45) foi da ordem de 80% e a qualidade de respostas foi considerada satisfatória em 42%. Em 20% dos casos não soubemos precisar o motivo da ausência de respostas; se os questionários não foram dirigidos ao endereço eletrônico correto, ou se os professores receberam e não se dispuseram a responder.

Embora tenham prontamente respondido, 38% dos pesquisadores não se posicionaram diretamente quanto às questões formuladas. Em algumas situações indicaram outros professores que julgavam mais atualizados ou preparados face à temática que estava sendo tratada. Também sugeriram a participação em eventos, visitas a *sites*, leituras, programas e filmes que consideraram indicados para o aprofundamento de algumas questões. Alguns solicitaram o encontro pessoal ou por telefone, no caso de outros estados ou países, para a realização de entrevistas, o que não foi possível concretizar, em função da opção que fizemos pela utilização da internet.

Com os depoimentos de pesquisadores de audiovisuais buscamos elucidar o formato em que estão articulados os discursos audiovisuais que estão sendo veiculados. Se as produções audiovisuais incorporam novidades no que se refere aos códigos de enunciação ou se apenas copiam, reproduzem o discurso hegemônico.

Em capítulo específico comentaremos o que compartilharam os pesquisadores de Cinema e Vídeo com nosso estudo. Aqui cabe destacar que, para eles, a exibição do produto audiovisual e a aproximação estabelecida entre os realizadores e interlocutores são mais significativos que a utilização destes espaços virtuais como laboratórios para a experimentação de uma estética ou para renovação de uma linguagem.

Enquanto na maior parte das respostas apresentadas pelos professores não encontramos consenso, foi quase unânime a observação de que nos sites que divulgam vídeos há muito lixo; muita produção sem valor artístico; um acúmulo de registros banais sem nenhuma importância cultural.

Ainda segundo eles o que caracterizaria a maior parte dos vídeos disponíveis na Internet é o "*faça você mesmo*" e não, uma produção profissional, ou que tenha compromisso com a inovação. Uma produção "*para mostrar-se e ser visto"*, marcada pela preocupação com

os mecanismos de "*ratings*": quantos comentários tiveram; quantos "*views*"; quantas vezes foram "*favoritados*". Uma produção preocupada com a interlocução, apenas enquanto um facilitador de trocas.

Esta posição pode ser questionada quando se privilegia outro enfoque de análise, como é o caso de nosso trabalho, quando se leva em conta que o próprio fazer e comunicar estão ligados as bases do funcionamento social, do desenvolvimento de capacidades e atividades dos jovens. Tais considerações desencadearam uma conversa com autores de vídeos e me levaram a conhecer as produções *amadoras, inacabadas, excessivas, bem-humoradas* e *grotescas:* os vídeos *trash*. Fazíamos aqui uma escolha por um tipo de produção e foi a partir daí que definimos um dos critérios para seleção dos filmes a serem analisados; o filme ser descrito pelo autor com palavras que o definem como *trash*.

Ao responder as questões colocadas os professores mencionaram exemplos de jovens alunos. Para conhecer alguns dos estudantes de cinema que os professores descreviam como mais interessados em atender a demanda do mercado audiovisual, do que em experimentar novas linguagens enviei questionários (anexo II), pela Internet, para trinta jovens realizadores, cujas obras foram exibidas em um festival de vídeos promovido para a divulgação dos trabalhos de alunos, de uma universidade no Rio de Janeiro. A concepção do questionário seguiu o mesmo padrão definido para o instrumento destinado ao público de professores. Também aqui formulamos cerca de dez questões abertas, simples, curtas e que pudessem ser rapidamente respondidas. Queríamos mais uma vez manter o "bate-papo descontraído", que abrisse perspectivas para novos contatos, incitasse o interesse em discorrer sobre todos os assuntos abordados e permitisse uma contribuição inesperada. Nesse caso, o índice de retorno foi de 43% e o conjunto de respostas insatisfatório nos levou a considerar a necessidade de criar uma estratégia ou um novo instrumento para a coleta de dados junto ao público jovem. Não soubemos precisar o motivo da ausência de respostas (57%): se os questionários não foram dirigidos ao endereço eletrônico correto, ou se os jovens cineastas receberam e não se dispuseram a responder. Cabe também assinalar que apenas 27% estavam situados dentro da faixa etária que estamos privilegiando, por ser a mais usualmente definida nos festivais de cinema e vídeo direcionados a jovens realizadores.

A perspectiva de análise dos discursos de autores de filmes e vídeos interrogava como organizam seus projetos e os sentidos que atribuem as suas experiências. Os eixos norteadores se referiam: *aos temas propostos; aos conteúdos tratados; aos elementos estéticos apresentados; às mensagens que desejaram imprimir; à função de um site para compartilhamento de vídeos; ao papel da crítica*.

Nessa trajetória buscávamos entender como se dá a produção, se o vídeo que produziu e seu compartilhamento na internet se constituíram alternativas para apresentar suas idéias, seus valores, e o que aprendeu sobre si mesmo e sobre a história de seu tempo com a sua produção e com a sua difusão. Estávamos privilegiando os significados, ou seja, a maneira própria como a pessoa vê a si mesma, suas experiências e o mundo que a cerca, em detrimento de uma abordagem que assegure representatividade da amostra.

Os futuros cineastas nos informaram que usam bastante o *YouTube*, seja para o trabalho, lazer, estudo ou pesquisa. Contudo, como dissemos anteriormente, o índice de retorno foi pequeno e optamos por não tomá-los efetivamente como referência.

Frente aos resultados obtidos, com os estudos exploratórios, optamos por iniciar a sondagem acessando vídeos, disponibilizados na internet, em site próprio para a divulgação de filmes: o *YouTube*. Fruto de um longo processo de escolhas e aproximações empíricas desenvolvemos o trabalho de campo selecionando cerca de vinte vídeos.

Definimos então como **critérios para seleção de vídeos** que serão analisados em nosso estudo:

- estar disponível no site *YouTube* e incluir na sua apresentação o e-mail do produtor ou do diretor do vídeo.
- ser um vídeo em curta-metragem: não importa o gênero; se ficção ou documentário.
- ter sido dirigido apenas por um autor, brasileiro, na faixa etária entre 15 a 24 anos.
- preferencialmente produzido, obrigatoriamente lançado na Internet, entre 2005 a 2007.
- estar classificado como filme ou vídeo *trash.*
- não considerar os vídeos produzidos para a publicidade, promoção de produtos e serviços; divulgação de palestras, programas políticos, programas institucionais e/ou educacionais; videoclipes; programas de TV; trechos de filmes comerciais; entrevistas.

Baseados nos estudos e observações estabelecemos norteadores para a análise dos vídeos. As categorias de análise das produções audiovisuais se referem às temáticas propostas; aos conteúdos tratados; aos elementos estéticos e as referências citadas; ao tratamento dado às dimensões espaço e tempo; ao padrão de narrativa; à linguagem e ao gênero cinematográfico; e à sonoridade selecionada.

CAPÍTULO II
A CONFIGURAÇÃO DE UM CINEMA NA INTERNET

Cartografia Cinematográfica

Antes de enveredarmos pelas questões pertinentes à configuração de um Cinema na Internet, o Cinema do século XXI, entendendo cinema não necessariamente como película, mas como uma forma de contar histórias através das imagens em movimento, julgamos oportuno conhecer a história do cinema e considerar a possibilidade de um cinema autoral, face à perspectiva do cinema arte, mas também indústria, reprodução.

Ao longo da história do Cinema, o processo de apropriação de determinada ferramenta ou tecnologia, tem provocado mudanças de ordem estética e se revelado essencial para descoberta de novos códigos cinematográficos.

O cinema enquanto sistema de representação se aperfeiçoou como suporte tecnológico, ao longo do tempo, provocando de certa forma um impacto cultural na sociedade. As alterações de ordem técnica e sua correlata popularização, como por exemplo, a miniaturização da bitola cinematográfica, permitiram não só os registros familiares e de lazer, mas um salto qualitativo quanto à descentralização da produção, uma nova concepção de distribuição, novos circuitos de exibição, a formação de acervos de documentação visual, alem do ingresso de novos realizadores independentes no cenário de produção cinematográfica.

Hoje, com as novas mídias, o cinema tem a chance de começar de novo, de se transformar em algo novo e diferente e se revitalizar tanto em níveis técnico, quanto estético. O cinema atual dialoga com diferentes suportes. Mesmo considerando as diferenças técnicas existentes entre os suportes é possível falar de um cinema-vídeo, construído com vídeo e recursos de informática, sem o suporte fotoquímico. Amplia-se a natureza do cinema independente do suporte. O próprio vídeo usa o cinema, mixando seqüências antigas com imagens digitais.

A história do cinema foi se constituindo no experimentar. Pesquisar, testar, atualizar planos, ângulos, trucagens, estruturas narrativas, suportes para as imagens, modos de produção e exibição, formas de esculpir as dimensões de espaço e tempo. No contemporâneo tudo parece estar sendo redescoberto, criado e ressignificado.

2.1 ARTE OU INDÚSTRIA ?

> *"O passado se chama "o primeiro cinema", ou ainda o "cinema das origens"(...) um outro cinema, e uma outra episteme, nada "primitivo", mas "jubiloso e sujo", atravessado pelo feérico e pelo grotesco, e radicalmente afastado da vertente narrativo-industrial, afastamento que o colocou durante muito tempo à margem da história.*
>
> *O futuro se chama vídeo e imagens digitais, vertente contemporânea de análise da hibridização das imagens, vindas de diferentes origens e que dialogam com o cinema. O primeiro cinema e o depois do cinema".*
>
> Ivana Bentes, 2007

YouTube "God & Devil - Promo for season 2"

O período que transcorreu entre as primeiras projeções do "aparelho de fazer tomadas e projeções de fotografias animadas" (Costa, 2003), criado pelos irmãos Lumière, em 1895, até pouco mais de 1910, foi rico em descobertas e na definição de uma técnica reprodutiva utilizada para fins espetaculares, mas ainda não é o advento do Cinema. Pelo menos não enquanto uma nova linguagem e uma nova Arte.

É analisando filmes de Edson, dos irmãos Lumière, Méliès ou Porter, alguns dos pioneiros desta fase, que podemos constatar que a linguagem cinematográfica não é universal, mas perecível e sujeita a modificações.

São "as feiras para exposições" e as "salas de progresso" os locais das primeiras projeções e nesse contexto, as experiências ou curiosidades que explicitam os avanços técnico-científicos seu melhor espetáculo. Para os irmãos Lumière o cinematógrafo era um

aparelho de registro do movimento com utilidade científica. Suas filmagens ao vivo já expressavam porém o que viria a ser uma concepção sobre cinema e sobre realismo.

Criando uma dicotomia, George Méliès, um ilusionista, a quem o estudioso Edgar Morin atribui o mérito de ter realizado a passagem do cinematógrafo ao Cinema, acostumado aos efeitos especiais, a partir de trucagens, criou mundos fantásticos, sem relações lógicas de tempo, espaço e causa em seus filmes.

Quem primeiro pensou cinema como Arte e Indústria foi David W. Griffith. Ao criar, ressignificar, sistematizar e integrar à produção de seus filmes o corte dentro da cena, os movimentos de câmera, as então chamadas curiosidades técnicas, resultantes das experiências dos cineastas primevos, para contar uma história, Griffith estabeleceu um padrão narrativo. Demonstrou: que era possível articular um espetáculo com a duração compatível de uma ópera (cerca de três horas); que era possível desenvolver uma narrativa de complexidade temática como um romance volumoso; e que era possível articular a narração, alternando planos, do conjunto ao detalhe e voltando ao primeiro plano, por exemplo, com rapidez e finalidade expressiva. Ainda hoje, as técnicas narrativas que desenvolveu são empregadas no cinema e na TV.

Além de inaugurar uma linguagem cinematográfica, Griffith obteve a maior bilheteria de todos os tempos com “O Nascimento de uma nação” (1915), seu projeto de contar bem, uma boa história (na verdade, o primeiro épico). Ele entendeu que filmes necessitavam de suporte industrial. Aporte de capital para produção e circuito de distribuição e exibição para chegar ao público. O sucesso financeiro que obteve despertou o interesse de empresários em financiar a nova Indústria. A polêmica que o filme desencadeou, pela abordagem apresentada, acabou por instituir a crítica especializada e despertou o interesse das elites políticas e religiosas sobre o poder do cinema em suscitar emoções e modelar a opinião pública.

O fracasso de Griffith com o arrojado projeto Intolerância (1916), que nunca conseguiu recuperar o alto investimento, ajudou a consolidar o controle dos produtores, a divisão do trabalho, a pesquisa, os riscos calculados. De certa forma, o desenvolvimento da Indústria e dos negócios estavam afinados às suas aspirações como criador. Como nunca deixou de inovar, em 1919, com Chaplin, Mary Pickford e Douglas Fairbanks, Griffith fundou a United Artists, precursora na produção de idéias e ambições de artistas independentes.

Porém não conseguiu mais repetir seu primeiro êxito.

São muitos os atritos e desencontros entre a Sétima Arte e a Indústria do entretenimento, mas produzir uma obra de arte e auferir grandes lucros, com a sua exibição, tem sido a inquietação permanente dos que pensam e fazem Cinema.

Mas o que é Arte?

A Arte é um caminho em que o tempo e espaço são regidos pela lógica do inconsciente, do sonho, da criação. A Arte é inoportuna, rompe com o estabelecido. O artista sempre confronta o desconhecido e o que traz de volta dessa imersão é uma inovação, um novo ponto de vista, uma imagem exterior de coisas internas. Muitas vezes signos incompreensíveis para a multidão, que estudiosos e críticos tentam traduzir, interpretar ou ignorar.

Os valores da Arte são determinados pela melhor sensibilidade estética existente em algum momento determinado, ou seja, está restrita aos “especialistas”, aos “críticos”, à “elite” intelectual formadora de opinião. É impossível conceber uma sociedade sem Arte ou uma Arte sem significado social. E o artista trabalha inserido na história de um tempo e de um lugar. Depende da sociedade, não apenas no sentido econômico evidente, mas para a sua adaptação e aceitação. A Arte não é só expressão, é também comunicação.

Ao longo da História, contratados para a prestação de serviços ou patrocinados pela nobreza, igreja, estado ou burguesia, os artistas produziram, ainda que sob encomenda, obras de arte memoráveis. Na Antigüidade e na Idade Média as Artes Plásticas eram consideradas ofícios artesanais. No Renascimento não se compravam obras de arte, mas contratavam-se serviços de mestres, cuja notoriedade revertia em prestígio para quem os requisitava. Durante o Renascimento passaram a fazer parte das disciplinas necessárias à educação de um cavalheiro. O artista passou a ser visto como um homem de idéias e não mais como um simples manipulador de materiais. A produção artística aumentou porque houve um grande investimento financeiro. Isto não significou garantia de qualidade artística para tudo que se produziu, mas gerou possibilidades para todos os tipos de talento criador e experimentação, ainda que estivessem a serviço de uma elite mandatória, que usava a produção artística para reafirmar sua posição e divulgar sua ideologia.

Por outro lado, é verdade que a indústria cultural de entretenimento é regida pelo tempo e o espaço da lógica formal, pela demanda do mercado e do lucro, pela ciência. E o Cinema, entendido como técnica (pensamento científico) e arte (imaginação e criatividade) irmanadas para reproduzir a realidade, da ficção. A cultura da modernidade tornou inevitável o Cinema. Espetáculo. Imaginário. Efêmero. Tecnologia. Representação. Entretenimento.

Reprodutibilidade técnica. Simultaneidade. Consumismo. É a Arte criada pela burguesia, no século XIX e que expressará seus valores éticos e estéticos, apropriados pelas platéias como verdade.

Apesar da complexidade e da dependência de um conjunto de pessoas para sua execução e apresentação, no cinema, espera-se do diretor a intuição criadora que transformará o filme em obra de arte. E este artista criador está inserido nos meios de produção e distribuição em massa de um trabalho que é controlado econômica e financeiramente, por grandes Empresas, muitas vezes representada pelo Estado, e capitais internacionais.

O Romantismo foi um movimento de protesto apaixonado, ainda que contraditório, contra o mundo dos negócios e dos lucros, contra o mundo das ilusões perdidas e pela possibilidade de livre expressão do artista, o que em parte justifica o anseio pela livre experimentação.

Muito tempo depois, sem a mesma visão idealista, no escopo cinematográfico, vários movimentos, entre os quais o Cinema Novo Brasileiro, tentam concretizar o cinema de autor, que não aceita a intermediação do Capital recorrendo às cooperativas da produção independente. A estética do Cinema Novo, também sob a influência do Cinema Verdade e do Cinema Direto, buscou através de uma licença poética, legitimamente brasileira, um fazer cinematográfico alicerçado no entendimento de que a Arte se faz enquanto prática política. Fragmentação, descontinuidade, ambigüidade são alguns dos elementos presentes nessa estética que explicitam as fraturas e se contrapõem aos princípios de uma narrativa clássica, cuidadosamente elaborada para extrair o máximo da montagem e torná-la invisível. Um corte abrupto impõe um susto, um incômodo, um distanciamento, próprio de um cinema dissertativo, que busca provocar a reflexão do espectador. As dificuldades eram incorporadas. Não havia porque negá-las, faziam parte de uma identidade cultural. Esse movimento deu uma importante contribuição ao Cinema brasileiro e às teorias do Cinema. Glauber Rocha, o grande ideólogo do Cinema Novo e também um pensador da Cultura brasileira, apresentou em 65, em Gênova, o manifesto que apresentava as principais diretrizes dessa Estética da Fome. Para explicar o que é esse cinema, na ocasião já reconhecido internacionalmente, e o ideal de um artista a serviço de seu tempo e de sua geografia argumenta: “enquanto existir um cineasta, de qualquer idade, de qualquer lugar, capaz de colocar sua vida e sua profissão em risco para retratar e para transformar determinada realidade, aí haverá o germe, a semente do Cinema Novo”.

O Cinema Novo criou uma situação cultural nova: internamente, pela primeira vez parte das elites brasileiras se vê representada e externamente, se estabelece um diálogo

cultural, com pensadores e cineastas de países desenvolvidos e em desenvolvimento. Essa repercussão internacional acarretou ampliação de públicos para sua apreciação interna.

Como convocar o público, atender o patrocinador, se auto-expressar e "fazer Arte"? Na Arte precisamos nos afastar da lógica formal para experimentar o mergulho no inconsciente.

A necessidade do lucro tende a homogeneizar os produtos e o público. O filme é uma mercadoria cuja produção deve garantir, no mínimo, o retorno do investimento. Por isso, repetem-se as formas de sucesso: os enredos mudam, mas obedecem a estruturas que tendem a permanecer ou mudam muito lentamente; os personagens podem mudar, mas os astros e estrelas que os interpretam permanecem; ou as estrelas mudam e os personagens continuam. Mas o espectador transforma, interpreta, vive o filme em função de suas vivências, experiências, aspirações. Não é um ser abstrato. Dialoga e negocia significados.

É Morin (1983) que mais uma vez nos remete ao mundo da ficção, do imaginário: "torna-se visível que o espectador tende a incorporar-se e a nele incorporar as personagens da tela" a partir dos processos de identificação-projeção. E ilustra: "os garotos de Paris e de Roma brincam de peles-vermelhas, polícias e ladrões (...) A força de participação do Cinema pode levar a uma identificação com os desconhecidos, os ignorados, os desprezados ou mesmo os odiados na vida cotidiana".

Como nos "contos de fadas" as histórias que prendem a atenção, despertam a curiosidade, estimulam a imaginação. Nada se aprende de prático com estes contos. Pouco se ensina sobre as condições específicas da vida na moderna sociedade de massa. Mas através deles pode-se aprender mais sobre os problemas interiores dos seres humanos e sobre as possíveis soluções para convivência coletiva. Exatamente porque a vida é freqüentemente desconcertante, precisamos de idéias em forma simbólica para aprender a lidar, dominar ou dar sentido às questões da ordem do inconsciente que suscita.

Se a partir daí alguns desenvolvem um "cinema psicológico", outros há que denunciam as implicações políticas decorrentes. Félix Guattari no artigo "O divã do pobre" (apud Xavier, 1983, p. 358) criticou o Cinema como uma Psicanálise para os pobres. Para ele a Psicanálise e o Cinema são as duas faces de um pensamento conservador, alienante, que canaliza o desejo na direção de uma adaptação necessária à ordem social capitalista. Ambos estão comprometidos com as formas de representação dominantes. Cabe lembrar que estava se referindo ao cinema clássico narrativo, dentro de uma abordagem que propõe um novo paradigma estético.

No Cinema clássico montou-se um sistema de representação que procura esconder a sua presença como trabalho de representação. O sistema da montagem invisível reuniu três elementos básicos para produzir um efeito naturalista: a decupagem clássica capaz de deflagrar o mecanismo de identificação; um método de interpretação dos atores dentro de princípios naturalistas, geralmente encenado em cenários também construídos de acordo com estes princípios; a seleção de histórias pertencentes a gêneros narrativos de fácil leitura e popularidade comprovada (Xavier, 1984). Tudo construído para "parecer verdadeiro" e viabilizar a ilusão do espectador estar dentro ou envolvido pela história. A direção de arte, o detalhe preciso, a fruição irretocável da continuidade, tudo para construir uma verossimilhança que apaga o que a história tem de estereótipo ou simplificação. A fabricação de uma realidade da qual não se consegue escapar. E a forma como se produz essa realidade articula-se aos interesses de quem a produz. Uma forma plena de valores e significados referidos a uma ideologia. Esse cinema-paradigma que na produção artística e no aparato discursivo veicula princípios e valores e que tenta confinar qualquer manifestação sintagmática contrária e que, permanece hegemônico até hoje, sofreu um abalo quando confrontado a um novo sistema de convenções.

Segundo André Bazin (Aumont, 2005) a trajetória do Cinema é uma progressão rumo a um estilo narrativo cada vez mais realista.

O Neo-Realismo, que junto com o Cinema de Autor, dão início ao cinema moderno, constitui progresso decisivo em direção ao realismo, porque restitui ao real sua continuidade. Rompe com as convenções e os artifícios do cinema clássico. O que o caracteriza não é o modo de narrar, a câmera que passeia na rua ou a utilização de atores não-profissionais, para se obter o mínimo de mentira dramática, mas a o fato de colocar com clareza os problemas que estavam vivendo. Traz o cotidiano, o banal para as telas. A realidade é um bloco não incompreensível, mas indissociável. Seu realismo está mais implicado com a tomada de consciência do que na apresentação de uma análise. Com a utilização mais sistemática do "plano seqüência" e da "profundidade de campo" minimiza o papel da montagem, substitui os cortes freqüentes pelo fluxo contínuo, adapta a narração à improvisação e à simplicidade dos diálogos. Ao invés de focalizar sucessivamente diferentes lugares da cena, abrange com a mesma clareza todo o campo visual. Os efeitos dramáticos que antes se exigiam da montagem surgem aqui com o deslocamento dos atores dentro do enquadramento. Não é mais a decupagem que escolhe o que deve ser visto, mas o espectador. Nesse Cinema à imagem do real, o espectador deve participar ativamente. De sua vontade depende o fato da imagem ter um sentido. Respeita-se a ambigüidade imanente do real. Não se impõe significado às coisas.

O Neo-Realismo liberta pensamento e tempo. O pensamento não é um regime de continuidades, mas de rupturas. São os falsos *raccords e* as rupturas que vão substituir o vínculo entre imagem e movimento do cinema clássico e transformar a função do sujeito espectador.

A desconstrução da invisibilidade dos meios de produção que vai marcar o Cinema pós-moderno provoca distanciamento, reflexão sobre a representação que o Cinema propõe e entendimento de que é uma impossibilidade a objetividade e a neutralidade em relação à realidade. E, no entanto, há um ganho de realidade. Mesmo quando há pouca realidade na representação de cenários, nos figurinos, e na atuação dos atores, como fica evidente, por exemplo, em filmes produzidos pelo movimento cinematográfico denominado Dogma, o espectador fascinado compreende e se envolve com a representação, nem que seja para reconstituí-la. O espectador deseja o familiar e a inovação. Sempre participa. O Dogma é um grito de independência em relação ao modo de produção industrial de fazer cinema. Definiu regras para produção que devem ser obedecidas, entre as quais, não realizar truques fotográficos ou utilizar filtros; câmera na mão; trabalhar com atores não profissionais; uso de música apenas incidental; filmagens em locações; histórias que não fossem de época ou pertencessem a algum gênero; objetivando tornar o filme mais realista. Um Cinema pós-moderno é híbrido. Mistura várias linguagens. Documentário e ficção.

Um mesmo acontecimento ou objeto é passível de representações diferentes. Cada uma delas substituída por uma ilusão de realidade feita de um complexo de abstração, de convenções e de realidade autêntica. O Realismo no Cinema só pode proceder de artifícios.

Na História do Cinema não é comum encontrarmos um autor como Eisenstein, que em 1925, construiu uma obra-prima, que deixou satisfeito o Estado Russo, que patrocinou a produção do “Encouraçado Potemkin” e que lhe proporcionou reconhecimento internacional como cineasta.

A determinação de enfrentar o jogo de oposições permanentemente delineado pelo pensar simultaneamente cinema como Arte e Indústria é que desenha a História do Cinema, tal como montagem intelectual criada por Eisenstein.

A Arte é o lócus do instituinte, da renovação, da experimentação. Só que o impacto provocado por uma nova linguagem acaba retirando o público do cinema. Apenas quando a nova linguagem for traduzida pela Indústria do Entretenimento haverá comunicação. Sim, porque aí, é o lugar do instituído, do que é familiar, da repetição. Ou será da narcose, de alienação?

No entanto, o cinema comercial dá ao povo o que ele quer. Ele informa o seu desejo e a indústria dos sonhos prepara o produto. Refaz a pesquisa. Repete a estrutura. Inova o enredo. O público retorna, paga o ingresso, cobrem-se os custos. A curto prazo, paga nova produção. Se houver lucro, então é tempo de arriscar, de nova experimentação. Para atender à crítica especializada, aos amigos cineastas ou ao desejo de auto-expressão. Até mesmo, e por que não, para atender ao povo que deseja inovação. A longo prazo é o que não deixa o cinema acabar.

Inovação, experimentação, pesquisa não se dá apenas no campo da linguagem, é intermitente no campo da tecnologia.

A compreensão, a experimentação, uma certa dose de acaso durante a insistente operação, transformaram o cinematógrafo em cinema. Descobrindo como articular os movimentos da câmera, alternar os planos, os cortes com uma forma de contar histórias, foi possível criar uma linguagem. Mais tarde, câmeras mais leves, síncronas, silenciosas, fáceis de operar alteram o padrão de utilização dos recursos técnicos, a linguagem simplifica-se. Há uma renovação e um novo movimento cinematográfico ganha corpo. Uma tecnologia que permite estar mais próximo do acontecimento produz um cinema de autoria e a competição com o cinema hegemônico. Isto significa não contar com a intermediação do capital. Torna possível a produção independente.

A introdução de uma nova tecnologia, que amplia recursos, democratiza o acesso, diminui custos, pode ser uma oportunidade de resgate do cinema autoral.

Linguagem e Técnica. Comunicação e Expressão. Olhar feminino. Pressuposto masculino. Arte e Indústria. Cinema Subjetivo e Objetivo. Cinema de Autor ou do Produtor. Faces correlatas. Ainda que na maioria das produções cinematográficas as Empresas, os produtores associados, o Capital de risco não tenham, em geral, intenções estéticas, ou seja, interesse em realizar Cinema como Arte, e que a quase totalidade dos resultados obtidos se configurem como produtos descartáveis e lucro garantido do investimento.

Se é certo que a Indústria cinematográfica se alimenta mais de entretenimento do que de Arte, também é certo que não haveria entretenimento sem Arte ou Indústria cinematográfica sem cinema de autor.

Todo filme é resultado do confronto entre quem pagou a produção, o proprietário comercial, e quem assina a sua autoria, o proprietário intelectual. Essa justaposição dialética de representações poderá resultar numa terceira significação que possibilite uma platéia de co-criadores proprietários.

Se pensamos e fazemos cinema e recebemos aplausos não significa que estejamos produzindo Arte. Podemos estar apenas trabalhando com arte, com afinco e habilidade para atendermos eficientemente a demanda do mercado, ou do patrão ou da crítica especializada. Se, por outro lado, somos vaiados, podemos estar apresentando um produto alienado, uma expressão restrita de alguém que nem artista é. Ou terá sido tão inovador que não pôde ser reconhecido naquele momento?

Mas se a platéia comeu pipoca, riu, chorou e voltou no próximo fim-de-semana, então foi mero entretenimento. Cumpriu-se a função social do cinema

2.2 HÁ ESPAÇO PARA UM CINEMA AUTORAL?

> *"A inteligência das multidões obrigou o jornalismo a se reformar. Os jornais voltaram a vender por que eles aprenderam a fazer portais inteligentes ou comunidades e redes sociais (...) reconfigurou totalmente a maneira dos jornais se pensarem como jornais. Eles não são mais a voz única. Não é a toa que tantos grandes jornalistas tenham blogs, não é só por auto-promoção, mas também por que precisam estar em relação ao outro"*
>
> Giselle Beiguelman, 2007

YouTube "Ovos"

"Qu'est-ce que le cinéma"?

Nos muitos ensaios em que tentou responder o que é o cinema, André Bazin (1999) pretendeu convencer-nos que o cinema é o que tem sido e pode vir-a-ser. Um processo em permanente mudança e revelação. Mas não sem uma intencionalidade. Por isso, ao escrever, vai desenhando uma resistência a uma cinematografia hegemônica e revelando que ao se resgatar o realismo - um neo-realismo – um novo cinema revitaliza a produção cinematográfica. Um pensador e um crítico que constrói sua história e teoria a partir da análise de filmes. Um pensador, que está mais preocupado em dialogar com quem está fazendo filmes ou discutindo-os com outro crítico, constrói uma obra consistente e coerente, que dialoga com o futuro, que consolida conquistas e avança em direção aos Cinemas Novos, que ele não pôde conhecer, nem criticar.

De qualquer forma foram suas palavras e inquietações que ajudaram uma geração de cineastas a entender e fazer cinema. Pela primeira vez o cinema é produzido por quem pensa,

analisa e vê filmes. Durante algum tempo o cinema viveu dos “práticos”. Foi consolidando as conquistas decorrentes de muito trabalho, experimentação e dedicação que o cinema foi se constituindo uma linguagem, que carregada de uma intenção, produzia um efeito. Foram eles que abriram novas possibilidades e foi essa a forma inicial de aprender a realizar e produzir cinema. Aprender significava observar o trabalho de outros, imitá-los e só então tentar realizar, ou até mesmo, tentar uma novidade.

Só com o cinema moderno as inovações importantes vão deixando de ser resultado do “ensaio e erro” nos estúdios e partem da reflexão sobre o meio cinematográfico. Esse aparato discursivo constituído pelos críticos, historiadores, realizadores, estudantes universitários imprime à realização de filmes, não apenas o resultado do aprendizado que se faz com o trabalho prático, em geral subalterno, em filmes, mas a aprendizagem que se faz vendo e desconstruindo filmes, intenções técnicas e discursivas.

“Qu’est-ce le cinéma”?

O que Bazin diria hoje quando é possível criar um personagem que não tem um ator que o incorpore diante da câmera? Um personagem criado a base de efeitos digitais e que transmite emoção, possui expressividade cênica, interpreta um papel junto com outros atores dentro de um cenário, que não conseguimos discernir mais se foi ou não construído digitalmente e que nos leva às lágrimas? Ou de um filme sem “mise-en-scène”? Ou sem câmera? E se o filme for captado pelo celular e compartilhado pela internet?

Comparado com outros modos de representação o cinema aparece como um dos mais realistas, por sua capacidade de reproduzir o movimento e a duração e restituir o ambiente sonoro de uma ação ou de um lugar. Mas é apenas uma representação. Uma representação condicionada a elementos estéticos e técnicos como o tipo de iluminação disponível, o tipo de filme e a definição da objetiva, a seleção necessária e a hierarquização dos sons, o encadeamento de seqüências, o tipo de montagem e direção. Uma representação desenhada segundo um conjunto de códigos conhecidos pelo público e que torna possível identificar a imagem que apresenta como sendo similar a uma percepção do real.

O realismo dos materiais de expressão cinematográfica (imagens e sons) é resultado de convenções e regras, que variam, de acordo com as épocas e culturas, e constitui ganho de realidade em relação a um estado anterior de representação. Ganho este sempre renovável, não apenas em razão das inovações técnicas, mas porque a própria realidade nunca é atingida. É possível classificar e até hierarquizar os estilos cinematográficos em função do ganho de realidade que representam (Aumont, 2005).

A capacidade do cineasta captar o real de uma forma nova, impondo ao espectador uma participação ativa na construção da história e com isso, demarcando a separação entre um primeiro cinema – realista – e um cinema moderno – neo-realista, implicou que instituísse a trajetória do cinema como uma progressão rumo a um estilo narrativo cada vez mais realista.

A modernidade cinematográfica encontra suas origens na Europa do pós-guerra com o neo-realismo italiano. A ausência de recursos financeiros, a crise política e ideológica, o desemprego, as ruínas, o abandono. De tradições. De imagens e histórias que enganam. No sentido psicológico o realismo tem a ver com a crença do espectador na origem da reprodução. Reconhecendo-se nas histórias, nas esquinas das ruas onde vivia, nos rostos, um homem e sua representação cinematográfica criam um novo código; uma nova relação. Ao cineasta cabe testemunhar, reportar o mundo em sua verdade. E o faz através das filmagens externas; em cenários naturais; sem efeitos visuais ou efeitos de montagem; com improvisação, imagens pouco contrastadas; abordando temas sociais; histórias coletivas; reunindo atores com pessoas da comunidade; personagens simples; ação rarefeita; simplicidade de diálogos; baixo orçamento; produção independente.

Tratava-se de apagar as marcas da enunciação cinematográfica anterior pela instauração de novas convenções. O ganho de realidade caminha junto com a instauração de um novo sistema convencional que por sua existência denuncia que o sistema anterior não dá conta do fazer “parecer verdadeiro”.

Antes do neo-realismo italiano, outros movimentos apresentaram uma interrogação política e estética que rompia com as convenções do cinema hegemônico (norte-americano), tais como o cinema soviético e o realismo poético francês, mas o neo-realismo foi a primeira afirmação de um cinema tipicamente nacional, com vocação popular e tendência progressista.

Foi, conforme ressaltado por Bazin, uma ética e uma estética da realidade.

Após a guerra, com a Itália devastada econômica e moralmente, um grupo de cineastas tenta, através dos recursos que seleciona e do compromisso em resgatar a idéia de um cinema que documenta, retratar a realidade, apresentar a situação em que vivia o próprio povo, como em “Ladrões de bicicletas”, contando a história de um pai desempregado, quando um quarto da população italiana enfrentava o problema do desemprego ou do subemprego. Segundo o ideário neo-realista “a realidade é extremamente rica, basta saber olhar para ela”. E o papel do artista não é apenas levar as pessoas a se emocionar ou a se indignar, mas a refletir sobre coisas reais, exatamente como elas são. Ideólogo e roteirista de muitos filmes do período, Zavattini insistia que o cinema deveria primeiro procurar a verdade, e só depois a poesia. Levando para as telas a poesia do prosaico, foi desmontando a idéia de uma transparência e de

uma neutralidade do cinema em relação à realidade. Eliminando o aparato técnico profissional; buscando não contar com a intermediação do capital para fazer um cinema que descobrisse e revelasse a Itália que não se conhecia ou que ninguém via; evocando a solidariedade humana e discutindo o próprio contexto onde estavam inseridos – cineastas e espectadores – o neo-realismo revelou uma indústria cinematográfica como máquina social de representação e inspirou, até mesmo em seus enganos, produções independentes em cinematografias, insipientes ou em desenvolvimento, na África, na Ásia, na América Latina e no Canadá. A alienação deixa de ser a condição do cinema e a sua função. Era possível inventar o cinema do vivido. A vida não é mais representada pelo cinema. A filmagem nunca é o momento de uma repetição. Ainda hoje, cineastas independentes ou "novos" (na faixa da experimentação) rompem estética, ideológica e/ou economicamente filmando com equipes pequenas, de não atores, em cenários naturais, com materiais, equipamentos e produções alternativas, entremeando com o documental e de certa forma, recolocam a questão ética e a função política do cinema.

Nos anos 40, sob o impacto do cinema neo-realista italiano, teóricos, como Bazin, entenderam que a especificidade cinematográfica do realismo era correlata a uma forma de perceber o mundo. Era possível não apenas descrever, mas revelar o que estava além das aparências, o que permitia uma compreensão do que se vivenciava e mais que isso, se configurava numa estética democrática. Estética que atribui ao espectador um papel ativo e que concebe o filme como uma estrutura aberta, na qual a função dos elementos fílmicos é multiplicar os percursos de leitura e tornar ambíguo o sentido. Segundo Bazin (2005) essa nova relação com o espectador foi se delineando dentro do cinema hegemônico. O cinema que ele vê nascer, a partir da análise dos filmes de Orson Welles e de Jean Renoir, incorpora a profundidade de campo como um progresso na história da linguagem cinematográfica. O cinema moderno vai incorporar essa conquista e optar pelo uso do movimento de câmera e pela exploração da profundidade de campo, de modo a substituir os freqüentes cortes do cinema clássico pelo fluxo contínuo da imagem. A decupagem clássica cria um processo analítico artificial de composição da realidade em fragmentos irreais e cuja reconstituição define um discurso expressivo, porém fechado em si mesmo e sem compromisso com a realidade, adquirido através do plano-seqüência.

Trata-se de respeitar, mais que a objetividade do evento, a subjetividade do espectador e a ambigüidade do real. Não basta a atualidade do roteiro, a verdade do ator, um cenário em externa. Há que se ser fiel à percepção humana, restituindo a dimensão visual de um evento sem recorrer à manipulação e à interpretação. A imagem-tempo. A câmera deve captar o

acontecimento se fazendo diante dela. Ela não reconstitui. A imagem constitui a apresentação de uma realidade viva que se desenrola livremente. Um mundo que não conhecíamos ou não podíamos ver, revelado pela representação do real.

Os valores que fundam esse cinema moderno são afeitos ao contexto filosófico existencialista (Sartre, 1970), que percebe o homem constituído pelas suas múltiplas escolhas e inteiramente responsável por elas. Para o existencialismo, o homem primeiro existe e depois é; primeiro age e depois se define, a partir de tal ação. Não tem uma natureza dada previamente. A existência precede a essência. Não se define antes de existir, mas a sua definição, o que ele é, a sua essência, será o que ele fizer, será o que ele se constrói existindo. O homem, pois, faz-se. O espaço é uma estrutura do nosso estar no mundo. Não estamos no espaço. Somos no modo de nos relacionarmos com o que nos cerca. Mas que é por fim o tempo? O homem é. O tempo não passa por nós, senão na medida em que nos confrontamos com o que à nossa volta se modifica. O objeto é como se apresenta. É por estarmos ali que o objeto é tal como aparece. Por sermos, o objeto é. Antes que o busquemos, é preciso que o objeto exista para nós. Não há objeto sem sujeito, sujeito sem objeto.

Falar do homem como tema fundamental do existencialismo é por em relevo a questão da liberdade. Escolher e ser se confundem. Escolher é orientar-se. O homem não é mais do que o que ele faz. E se a existência precede a essência, o homem é responsável por aquilo que é. Essa responsabilidade envolve toda a humanidade. O esforço do existencialismo é colocar todo homem no domínio do que ele é e de que lhe atribuir a total responsabilidade de sua existência. Na esfera do político a liberdade é nosso bem mais precioso.

Merleau-Ponty (1983) em seu artigo “O cinema e a nova Psicologia”, publicado em 1945, explicita as conquistas da Psicologia da Percepção, nas dimensões espaço e tempo, em contraposição a uma Psicologia clássica (de abordagem mecanicista e de observação introspectiva), afirmando que a percepção não é uma soma de dados visuais, táteis ou auditivos. Capta-se uma estrutura, uma maneira única de existir, que fala simultaneamente a todos os sentidos. Entre os exemplos de integração dos sentidos cita os cegos que chegam a exprimir as cores que não vêem por meio dos sons que escutam. Ou ainda, as crianças que compreendem os gestos e as expressões fisionômicas bem antes de serem capazes de reproduzi-los. E assim, sem palavras, captam os sentimentos e a forma de expressá-los.

A inteligência reconstrói as aparências, restitui a face oculta, quando se observa em parte um objeto tridimensional. A percepção do movimento demonstra a interferência da inteligência na suposta visão. Segundo ele, ao examinarmos um filme e aplicarmos a teoria da percepção (no caso gestaltista) logo concluíremos que um filme é mais que a soma das

imagens ou de um conjunto de sons. O cinema não é a mera fotografia em movimento de uma peça teatral. O filme é uma totalidade. A união do som e da imagem não se realiza em cada personagem, mas no todo. Ruído, diálogo, música, silêncio em sintonia ou não com imagens constroem uma rede de sentidos. O sentido de uma imagem depende também da montagem. A captação das imagens e a correlata montagem um meio de expressão original que o criador deve inventar. Para ele, é mediante a percepção que compreendemos um filme. Um filme não é pensado, mas percebido. O cinema não proporciona que enxerguemos o pensamento de um sujeito; dá-nos sua conduta, seu modo peculiar de estar no mundo, de lidar com as coisas e com os seus semelhantes.

Merleau-Ponty (1983) ressalta que quando a Filosofia trata de descrever a fusão da consciência com o universo, seu assunto é cinematográfico por excelência e não mero encadeamento de conceitos. Por isso não parece descomprometido o desenvolvimento de tal filosofia na época de desenvolvimento do cinema – uma invenção técnica. Não por que este seja decorrente dela. Nem porque esta o traduza no terreno das idéias. Mas porque ambos parecem estar de acordo: a reflexão e o trabalho técnico correm no mesmo sentido. Provavelmente “é porque o filósofo e o cineasta têm em comum um certo modo de ser, uma determinada visão de mundo, que é aquela de uma geração (Merleau-Ponty, 1983, p.117).” O pensamento e a técnica se correspondem: interior e exterior circunscritos ao tempo e ao lugar em que se vive. Uma nova consciência de tempo e espaço que encontra sua técnica na representação cinematográfica.

A “Politique des Auteurs”, ou seja, a valorização do diretor-autor apresentava um modo novo de ver e produzir cinema. A afirmação da “Nouvelle Vague”, a partir de 1959, gerou uma ressonância ao trabalho teórico de Bazin. Alguns dos diretores bem-sucedidos, nessa nova fase do cinema francês, tinham começado escrevendo artigos na Revista “Cahiers du Cinéma”, fundada em 1951, por André Bazin e Valcroze, e que veio a se tornar a mais influente publicação crítica da História do Cinema.

À era do bazinismo se seguiu a era da desconstrução. Foi duramente criticado pelos estruturalistas e semióticos. Bazin, afirmaram, era um “humanista” e sua teoria é “idealista”. E, no entanto, foi a partir de suas “provocações” que se abriu espaço para a circulação de experiências neo-realistas sob novas bases; se instituiu um “cinema moderno”; se delinearam possibilidades para o desenvolvimento de “cinemas Novos”; se consolidou uma conquista – a renovação da narrativa cinematográfica. Qualquer esforço que obrigue a repensar o cinema, (produzindo um cinema) diferente do cinema que gera lucro, do entretenimento fácil, é

significativo. Especialmente quando parece que já se pensou e realizou tudo. E ainda, quando vivemos uma revolução tecnológica sem precedentes.

E o que é a Arte hoje? A Arte tem compromisso com o seu tempo. Um tempo de indeterminação e movimento. E ao mesmo tempo é extemporânea, ou seja, não é própria do tempo em que se faz. Convoca à ruptura e à transformação do estabelecido. Partimos de alguma coisa para negarmos, transgredirmos, ressignificarmos. O cinema, entre o saber científico e o gosto popular, e grande contador de histórias da era moderna, baseou-se na impressão de realidade provocada por suas imagens para conquistar o público.

Nos estudos da teoria do cinema, um cinema autoral é também fruto da história de um autor. Contar histórias é uma forma de perpetuar um acontecimento, compartilhar entendimentos, encantar pessoas. Pode partir de uma imagem, de uma fantasia, de um impasse. De uma fantasia que pode desencadear maior ou menor identificação do público, projetada em situações ou personagens. Guillermo Arriaga, escritor, professor, roteirista dos filmes *Amores perros*, *21 gramas* e *Babel*, em recente entrevista (2007) para a TV, relatou que sonha com as imagens de suas histórias e obsessivamente, por dias e anos, tenta descrevê-las através de seus trabalhos. Acredita que é uma forma de "vencer" a morte. Ressalta, no entanto, que a autoria no cinema não se refere apenas ao diretor, mas é determinada por um coletivo, o diretor, o roteirista, o produtor e outros. Uma autoria que depende de suas trajetórias pessoais: de situações vividas e sonhos.

Buñel, mestre do surrealismo, e o roteirista com quem trabalhou durante dezenove anos, tinham como rotina diária para a elaboração de roteiros: ler jornais e comentar as notícias, assim como relatar, por vezes até inventar, sonhos. "O imaginário precisa introduzir-se na realidade, desfigurá-la, intensificá-la" (Carrière, 2006).

Libertar-se-á o cinema do real? Eis uma das incógnitas. No contemporâneo, o cinema, como em outras artes, tem abordado a questão do realismo a partir da perda do referencial do real e assim, do irrepresentável ou do não representável. Não há mais uma linguagem do verossímil. Um realismo que mistura ficção e realidade, que traz para dentro da ficção, não uma representação do real, mas a própria realidade.

A estética contemporânea é fragmentada. As dimensões espaço e tempo são fracionadas e ganham contornos oníricos ou da lógica da diferença. Assim como o discurso. As identidades são inacabadas, contraditórias. O acontecimento em si, mesmo uma sucessão de acontecimentos, é sempre um recorte. A narrativa nunca é totalizadora. O que importa é a coerência de um fragmento. O acontecimento privilegia o acaso. As situações são aparentemente absurdas. O desejo ou a falta marcam percursos, mas não são explicados. A

trajetória dos personagens, muitas vezes, são buscas sem sentido de um sentido. Os conflitos não são resolvidos. Os opostos convivem. As relações são bem mais complexas, entrelaçadas. Não há síntese. É sempre uma tensão contínua no campo estético. Múltiplos eixos permitem múltiplas leituras. É freqüente uma montagem híbrida: de gêneros, histórias, culturas, tipos de produção de imagens. Muitas vezes há uma incorporação da estética do vídeo, como o jogo de janelas (recortes e justaposições) e a sobreimpressão.

Novas tecnologias expandem o efeito de realidade levando o espectador a uma posição mais interativa, onde cabe a ele decidir, por exemplo, a duração e a trajetória, no caso de um cinema expandido. De um trajeto múltiplo, que permite múltiplos acessos e saídas, entrelaçados ou não com outros participantes-autores. É possível experimentar as imagens de múltiplos pontos de vista, editando o percurso em que se encontra imerso.

Mas quando o suporte muda, o produto audiovisual continua sendo Cinema? E se o filme for veiculado pelo celular?

O formato tradicional, projeção em sala escura, se encontra hoje comparado e bombardeado por diversas experiências, interativas ou não. É provável que o cinema e as teorias do cinema sejam bastante alterados pelos novos meios e as novas práticas. Aqui, só cabe uma certeza, o desenvolvimento tecnológico não promove comprometimento político.

Desde meados dos anos 90, que iniciaram com uma crise que parecia irrecuperável para o documentário brasileiro, que passou por um período de grande retração, assim como o cinema de ficção, decorrente do desmonte de toda a atividade cinematográfica, promovido pelo governo Collor, com todos os mecanismos de produção interrompidos e com um parque cinematográfico em decadência, vem se construindo uma nova etapa do Cinema brasileiro que ficou conhecida como o *Cinema da Retomada*. Esse reencontro do Cinema brasileiro com o público foi acompanhado de intensa transformação cultural. No Rio de Janeiro os cineclubes se multiplicaram (Dias, 2005), as escolas de Cinema quadruplicaram. As salas de exibição se modernizaram e se transformaram em novos pontos de encontro. A qualidade do produto nacional vêm sendo reconhecida e elogiada em Festivais e Fóruns internacionais expressivos.

Há um “quadro otimista” quanto à atividade cinematográfica brasileira, com muito a expandir em todos os setores (produção, exibição, distribuição). Fala-se de uma “nueva onda” (Fonseca, 2005): expressão conferida ao aparecimento de uma nova geração de cineastas latino-americanos que, com a consolidação da democracia no continente e sem unidade estética, parece disposta a renovar a cinematografia de seus países e tem reconhecimento internacional. A história da cinematografia latina, de países como Argentina e Chile, é muito similar à trajetória brasileira no mesmo período.

Ainda que se considere a "*Retomada*" mais produto da necessidade criativa que fruto de planejamento estratégico, alicerçado em pesquisa e informação, todos os setores da produção sofreram mudanças significativas. O primeiro grande sucesso de público desse renascimento de Cinema Nacional foi "Carlota Joaquina - a princesa do Brasil", de Carla Camurati, em seu primeiro longa-metragem, em 1995, atraindo mais de um milhão de espectadores (Caetano, 2005).

Os mecanismos de produção estimularam o surgimento de uma nova geração de cineastas e, provavelmente, motivaram profissionais já reconhecidos. Alguns sugerem que a Política de Incentivos Fiscais, ainda que com muitos problemas, permitiu a captação de recursos de forma ampla e democrática. Entre 1995 e 2001 nada menos que 70 diretores realizaram seus primeiros longas-metragens (Almeida, 2003). Um crescimento significativo de cineastas. O maior que o Brasil já teve. O maior no mundo (Azulay, 2005). Parcela significativa dos novos cineastas que começaram a filmar durante esse período passou pelo curta-metragem com êxito.

Outro fenômeno foi o renascimento do documentário brasileiro, que contou com a volta de cineastas veteranos, como Eduardo Coutinho, e com uma nova geração que, produzindo com qualidade excepcional, tornaram alguns títulos fenômenos de público. Em 99, o documentário em longa-metragem "Nós que aqui estamos por vós esperamos", de Marcelo Masagão, primeiro filme lançado pela Internet, ficou entre as dez maiores bilheterias nacionais do ano. Os anos 90 marcaram a digitalização do documentário e a produção de longas. Já em 2002, ano em que são lançados, ou estão em cartaz, o "Ônibus 174", o "Edifício Master", "Janela da Alma" e "Surf Adventures" há uma excelente receptividade de público e da crítica, que reforçam a importância do documentário no cenário brasileiro.

No cinema contemporâneo brasileiro há uma apropriação do método documental para realizar ficção. A ficção está a serviço da realidade e não o contrário, como acontecia no neo-realismo italiano e nos cinemas novos. Baseados em pesquisa de campo ou em testemunhos reconstituídos, com atores não profissionais, improvisação, linguagem simples, direção e filmagem como num documentário. Essa novidade bem-sucedida surpreendeu público e crítica, inclusive estrangeiros. Embora não tenha sido suficiente para a conquista ampla do público, por um lado, mais acostumado aos gêneros convencionais e por outro, dependente de circuitos de exibição precários.

Mas de nada adianta investir na produção se não houver possibilidade de exibição. Mais de 93% dos municípios não tem um cinema sequer (Ferreira, 2004). Estima-se que

apenas entre sete e dez milhões de brasileiros freqüentem o Cinema (Almeida, 2003), o que evidencia que há ainda muito público a ser conquistado.

No entanto, se a nossa televisão, que atinge 95% dos municípios, exibisse a cinematografia brasileira haveria a oportunidade de gerar novas formas de cultura, entretenimento e lazer. Quanto mais, se associado a isso, ou não, a cinematografia fosse difundida também pela internet.

Na última década um conjunto de fatores possibilitou que a atividade cinematográfica se expandisse muito no país. Entre 1997 e 2002 o público total do Cinema no Brasil passou de 52 para 90 milhões, o que representa um crescimento de 70% . Nesse mesmo período, o público do Cinema brasileiro, especificamente, subiu de 2,5 milhões de espectadores para sete milhões, conquistando em torno de 10% do Mercado (Almeida, 2003). Cabe destacar que o Mercado brasileiro, no período, ocupava a décima posição no Mercado de Cinema do mundo. Em 2003, considerado um ano histórico para o Cinema brasileiro, a produção nacional obteve um aumento de mais de 200% em relação ao ano anterior (Editorial JB, 2004). Marcado pelo acirrado debate em torno da quinta tentativa (Ferreira, 2004) de criação da Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual (Ancinav), para regulamentar e disciplinar a atividade audiovisual no país, 2004 não repetiu o crescimento anterior, mas foi o ano de consolidação de conquistas para a produção nacional do produto audiovisual, onde Cinema é apenas uma faceta do conjunto integrado por Vídeo, DVD, TV por Assinatura, TV Aberta.

Em entrevista (Ferreira, 2004), o secretário executivo do Ministério da Cultura, na ocasião, ressaltava que 70% da renda de um filme vêm de fora das salas de projeção, de outros suportes como a venda para exibição em TVs, havendo inclusive a possibilidade de transmissão de conteúdo via celular, o que torna premente a necessidade de estabelecer normas para as novas tecnologias, já que a legislação está defasada, pois parte dela é anterior a 1964. Com as indústrias culturais se consolidando como metas estratégicas no jogo político-econômico da globalização, o governo, ao final de 2004, decidiu deslocar a discussão acerca da criação da Ancinav para o contexto da discussão da Lei Geral de Comunicação Eletrônica de Massa (Azulay, 2005).

Sem esperar a conciliação entre os diversos setores interessados, a revolução tecnológica por que passa o Cinema e o Audiovisual descontrói o modelo emissor-receptor e potencializa a produção e a difusão em rede. Quem não estava satisfeito com as imagens e representações televisivas ou cinematográficas referentes ao seu grupo ou bairro, por exemplo, pode agora ter acesso a mecanismos de produção de representação e criar novas formas de representá-los e compartilhá-los. A representação transforma a realidade.

Se as maiores atividades econômicas das próximas décadas estarão relacionadas às indústrias associadas à informação e à comunicação, também é previsível que a convergência de mídias e a integração entre plataformas deverão promover novas maneiras de pensar e de conviver no mundo das Telecomunicações e da Informática.

No Festival de Cannes de 2000 um Colóquio, promovido para debater as novas tecnologias, concluiu que o futuro do Cinema seria digital (Merten, 2003). Desde então novos desenhos de produção têm sido exercitados, tais como a narração apenas em planos-sequência; ou os filmes sem mise-em-scène. O filme "A Arca Russa", com duração de noventa minutos, foi todo rodado em um só plano contínuo. Efeitos especiais, antes apenas imaginados, têm sido concretizados. Houve incremento na produção do Cinema de animação, inclusive com a criação de personagens com tal expressividade cênica que fica difícil distinguir quais os interpretados por atores. Em cenários que, por vezes, apesar dos olhos treinados, não conseguimos discernir se foram ou não criados digitalmente. Possibilidades da utilização de tecnologia digital.

As mudanças na produção, na distribuição, na exibição, especialmente quando são utilizados os canais de TV a cabo, de TV independente e a Internet vis-à-vis o barateamento de custos, podem implicar na democratização do acesso para a comunicação e expressão e podem imprimir uma ética e uma estética neo-realista na nova produção cinematográfica brasileira. O incremento da produção documentária pode ser uma indicação de que há uma oportunidade de redescobrir a teoria cinematográfica. De torná-la mais autoral.

Formas culturais novas sempre constroem sobre as antecedentes e as reinventam.

Criados no final dos anos sessenta, os primeiros cursos de cinema visavam à formação de realizadores capazes de dar continuidade ao projeto de cinema brasileiro vigente à época. A mais cara de todas as mídias, ainda hoje, enfrenta uma concorrência desigual com os grandes centros de produção estrangeira. Mas o conceito de cinema já não se restringe mais a produção em película dirigida à exibição em salas especiais. Há novas sensibilidades, novas representações, novos conceitos estéticos, novas formas de compreender o mundo e de engendrá-lo através de imagens em movimento.

O advento do vídeo e dos meios digitais traz hoje à prática do cinema diretamente àqueles que até então eram platéia.

A articulação cinema, vídeo, internet é fundamento de significativas mudanças e democratização do acesso aos meios de produção audiovisuais. A digitalização progressiva e

os custos decrescentes causaram impacto na produção, na edição e na difusão de vídeos. A facilidade e a operacionalidade do vídeo na captação de imagens, e a possibilidade de observação imediata das imagens captadas, que sempre foram motivos para sua utilização, têm cada vez mais se aperfeiçoado. Já é possível fazer um vídeo ou filme inteiramente com os recursos de edição. A rapidez do processo de telecinagem facilita a captação em película e a edição em vídeo. A qualidade e a agilidade oferecidas para produção do vídeo melhoraram bastante. A reprodução ocorre totalmente sem perda de qualidade. Não se pode esquecer que o grande entrave da produção vídeo/cinematográfica brasileira sempre foi a exibição. Encontrar canais para o escoamento dessa produção e espaços para intercâmbio e discussões visando estimular a continuidade. O que, de certa forma, vem sendo tratado com a convergência técnica e cultural em curso. Os computadores são virtuais ilhas de edição e, conectados em rede, pontos de distribuição e de ancoragem do aparato discursivo acerca de produtos audiovisuais. Por outro lado, a cultura do espectador de vídeo se disseminou de tal forma que fazê-lo pela Internet, utilizando os sites de difusão de vídeos e filmes, ao invés do *vídeo-cassete* ou do aparelho de DVD não constitui uma novidade.

Surge com a imagem-vídeo, tomada através de suporte digital, a possibilidade da enunciação fílmica por quem nunca antes havia tido acesso a esta voz.

2.3 O ESTADO-VÍDEO

"É particularmante notável que a instância do olhar-vídeo habite a visão dos terapeutas. Mesmo que estes não manipulem efetivamente uma câmera, adquirem o hábito de observar certas manifestações semióticas que escapam ao olhar comum."

Guattari, 1992

YouTube "O vôo do perdigão"

O vídeo, do latim "eu vejo", é uma tecnologia de processamento de sinais electrônicos analógicos ou digitais para representar imagens em movimento. É um sistema híbrido que opera com códigos distintos, por exemplo, do cinema, da televisão, da computação gráfica. O discurso videográfico ressignifica as formas de expressão colocadas em circulação por outros meios. A sua especificidade está justamente na síntese, operando na interação de linguagens. Ainda hoje o vídeo é largamente usado como veículo de cinema.

Arlindo Machado (2003) ao caracterizar o vídeo como sincronização de imagem e som eletrônicos, sejam eles analógicos ou digitais, e entendendo imagem eletrônica como aquela constituída por unidades elementares discretas (linhas e pontos) que se sucedem em alta velocidade na tela, conclui que hoje quase tudo é vídeo. Cinema digital para ele é uma forma de vídeo.

Por um período breve os praticantes e mesmo os críticos bem que buscaram uma especificidade ou uma identidade para o vídeo. Para Dubois (2004) chamamos de vídeo tanto um conjunto de obras semelhantes às do cinema e da TV, como um dispositivo, um evento, uma instalação. Por isso sugere pensar o vídeo como um estado e não como um produto, ou seja, como uma imagem que não pode ser desvinculada do dispositivo para o qual foi concebida. Em um de seus textos, *O estado-vídeo*: *uma forma que pensa*, propõe que o vídeo possa ser considerado não mais como uma forma de registrar e narrar, mas como um pensamento, um modo de pensar, uma forma que pensa as imagens, o que elas são, fazem ou criam. As imagens, ao contrário das palavras, são mais acessíveis. E na sociedade imagética em que vivemos a imagem é configuradora de uma nova subjetividade. Primeiro se aprende com as imagens, que não exigem competência ou aprendizado prévios.

Para Dubois, nas suas relações com o cinema, o vídeo aparece como lugar de um metadiscurso sobre o cinema. Já com a TV uma maneira de pensar a TV com suas próprias formas, como imagem e como dispositivo. Talvez seja por isso que a possibilidade de retrabalhar e recontextualizar as imagens seja uma constante em trabalhos com vídeo. Por vezes parece uma tentativa consciente de manipular e distorcer as imagens de um meio (a TV) que é freqüentemente tratado como sendo capaz de influenciar a todos.

A evolução do vídeo sempre esteve à margem, de forma similar à própria produção documentária, que por outro lado é a produção cinematográfica que mais intensamente tem utilizado a tecnologia vídeo. A marginalização como meio de produção contribuiu para a lentidão do seu desenvolvimento. Tomamos a história do modo de documentário mais conhecido como Cinema Direto como referência para o entendimento do problema.

O advento do Cinema Direto, também por volta dos anos 1960, desenhou uma mudança significativa no Cinema e inaugurou uma nova prática de Documentário. Seu surgimento foi conseqüência de um progresso da técnica, que se aperfeiçoou, graças ao mercado de cinema amador, e em seguida, ao da televisão.

As câmeras tornaram-se leves, síncronas, silenciosas. Podia-se filmar rápido, em qualquer lugar, a baixo custo, mais discretamente; e mais pessoas eram capazes de operar o equipamento. Havia uma investigação direta do fato, do cotidiano. Nada se produzia antes da câmera entrar em cena. A filmagem nunca era uma reconstituição da realidade. Não havia controle sobre os eventos que se passavam diante da câmera. Era possível tudo registrar, sem perturbar ou falsificar a vida. Tratava-se de privilegiar a autenticidade e reconstruir a confiança do público: o que via nas telas era real. Daí a necessidade de captar o

acontecimento tal como ocorria, sem roteiro, “sem tratamento criativo da realidade”. Captar o som da locação ainda que as vozes se misturassem com os ruídos do ambiente.

Impunha-se a “ética da não-intervenção”. Qualquer acréscimo ao som e à imagem da locação era considerado incompatível com a realidade captada. Tal método de filmagem não aceitava a encenação, a interpretação verbal do comentário, a música e os ruídos que costumam ser acrescentados para dar mais espessura dramática ao filme.

Era possível registrar tanto a voz, quanto a vida de qualquer um. Já que não estava mais submetido ao dinheiro, podia circular por todos os lugares e a tudo filmar, a difusão do cinema direto encontrou numerosas resistências. As censuras ideológicas e econômicas contribuíram para colocá-lo à margem do circuito comercial (Comolli, 1969).

O desenvolvimento do filme 16 mm, com som sincronizado, de certa maneira, esvaziou o desenvolvimento do vídeo, que ocorreu no mesmo período.

A filmagem em vídeo é menos dispendiosa e mais rápida, e a estética de sua imagem mais associada à realidade que a ficção, daí sua maior utilização nos documentários. Considerar por exemplo que a instabilidade de uma imagem, ou uma “imagem tremida”, é decorrente da “veracidade” de sua representação do real, não é propriamente relacionada à especificidade da imagem-vídeo, mas às condições de precariedade em sua obtenção. A imagem vídeo deixa de ser matéria (como na fotografia, no cinema) para se tornar sinal. Não necessita de revelação química em laboratório. Possibilita a transmissão instantânea à distância (via satélite). Seus problemas residiram na definição da imagem em comparação com a imagem cinematográfica e na edição.

Hoje, a articulação do vídeo com o computador, especialmente na fase de pós-produção, permitiu o desenvolvimento de uma série de recursos eletrônicos. A diversidade de softwares criados na área de vídeo permite atualmente a criação de trabalhos inteiros gerados eletronicamente dentro da ilha de edição, sem qualquer captação de imagens.

No Festival do Rio que ocorreu em 2003, face ao pleito de alguns cineastas, os organizadores optaram por mudar os critérios, até então adotados, de só exibir filmes em película, que já vigoravam nos Festivais de Cannes, Berlim e Veneza: os filmes puderam ser exibidos em suportes digitais. Walter Carvalho, diretor de fotografia e de filmes como “Janelas da Alma”, em mesa-redonda, no cine Odeon, na ocasião, “argumentou que, se assistisse a um filme (...) seria capaz de, com grande esforço, identificar a imagem exibida em processo óptico daquela exibida em digital. Complementou dizendo que os olhos leigos jamais identificariam a diferença. O cinema é feito para multidões” (Luca, 2004).

A linguagem do cinema é resultado de determinado estágio de desenvolvimento de equipamentos e recursos técnicos, dos valores éticos e estéticos e das pressões econômicas que ocorreram nas primeiras décadas do século XX. Para deixar as feiras e se transformar numa sólida indústria cultural o cinema precisou alinhar-se às demandas estéticas e econômicas vigentes e traduzir para as telas o padrão narrativo de uma determinada época e lugar, capaz de suscitar seu crescimento.

Já o vídeo surgiu num contexto histórico completamente diferente. Havia uma efervescência de movimentos culturais. Movimentos renovadores da prática cinematográfica, tais como a "Nouvelle Vague", o "underground norte-americano", os "cinemas novos", que questionavam os modelos de representação e as práticas adotadas, bem como em outras áreas artísticas, desencadeando associações e práticas independentes, corroboraram para que o vídeo, inicialmente, criasse caminhos entre a vídeo-arte e a produção alternativa, experimentado soluções de linguagem diferentes, do padrão narrativo clássico adotado pelo cinema ou pela televisão, e híbridas, ou seja, associadas a outros meios de expressão. A linguagem do vídeo sempre vai depender da intenção do videasta ou da proposta estética da obra.

Arlindo Machado (2007) nos lembra que uma das conquistas mais interessantes da vídeo-arte foi a inserção do texto verbal no contexto da imagem e a descoberta de novas relações entre códigos distintos. Destaca, no entanto, que o gerador de caracteres é uma invenção da tecnologia vídeo. Somente quando os artistas o utilizaram de forma a construir novos formatos foi possível entender a sua especificidade na linguagem do vídeo.

O vídeo chegou relativamente cedo ao Brasil e muito rapidamente se tornou um dos principais meios de expressão. Já no final da década de 1960, apenas dois ou três anos após seu lançamento comercial no exterior, os primeiros modelos portáteis de câmeras de vídeo e gravadores de *videotape* começaram a ser utilizados.

Desde seu surgimento o vídeo tem sido utilizado por cineastas, artistas plásticos e documentaristas como uma importante tecnologia da memória. Ainda que o vídeo muitas vezes seja tomado como um paradigma do imediato, um *vídeo-assist*, onde o tempo real é tido como um aspecto central da imagem videográfica. A evolução do registro de eventos constituiu o *making of* (Armes, 1999) gênero que acabou se consagrando na década de 1980, inclusive no cinema. Mais uma vez a facilidade e a operacionalidade do vídeo na captação de imagens contribuíram para o sucesso da atividade.

A vídeo-arte foi pioneira em definir estratégias e perspectivas próprias. Desde o início estabeleceu relações com as Artes Plásticas, o Cinema e a Televisão. Logo, o vídeo deixava

de ser praticado apenas como forma de registro ou de documentação, para ser experimentado como um sistema de expressão pelo qual é possível engendrar discursos ficcionais ou abstratos, sem referencialidade. Na verdade, não se podia ainda classificar tais autores como *videomakers*. Eles eram, na sua maioria, artistas plásticos que tentaram romper com os esquemas estéticos e mercadológicos e empregaram novos suportes e materiais, como a fotografia, o cinema e o vídeo.

Intervenções, performances (em geral vinculadas a Dança e ao Teatro e o público chamado a ser co-autor ou parte integrante da obra) objetos e espetáculos híbridos como as instalações e os *happenings* (integrando várias linguagens e a participação do público) foram experiências estéticas inovadoras.

Nos anos 70, Hélio Oiticica introduziu a idéia do "quase-cinema", para designar esse campo de experiências transgressivas.

A vídeo-arte nasce assim como um fenômeno estético circunscrito ao universo das artes plásticas e cujo espaço de exibição se restringia ao circuito dos museus e galerias de arte. Não se buscava ainda explorar possibilidades de linguagem próprias do vídeo.

As características da imagem eletrônica, especialmente a maleabilidade, a plasticidade, a possibilidade de ser aberta à manipulação do artista, a facilidade em promover distorção, instabilidade, abstração e desintegração de formas, associadas ao baixo custo de produção e à independência em relação a laboratórios de revelação ou de sonorização, facilitaram sua utilização (Machado, 2007). Apesar da definição precária da imagem e com as restrições de edição era possível romper com os cânones de figuração, perspectiva e homogeneidade de espaço e tempo (Machado, 2003). A maioria dos trabalhos produzidos por essa primeira geração de realizadores de vídeo brasileiros consistia no registro de performances do artista.

Nos Estados Unidos a vídeo-arte nasceu estreitamente ligada à música de vanguarda e também à dança, ao teatro e ao cinema experimental, além de ter conseguido um espaço privilegiado de exibição na própria televisão. Já no Brasil isto não aconteceu. Neste segmento, o principal circuito de difusão constituído pelos independentes, o dos festivais de vídeo, esteve pouco preocupado com conceitos estéticos e mais voltado para a revelação de talentos para o mercado.

Em 40 anos de história, a arte do vídeo acumulou poucas experiências narrativas realmente dignas de atenção, enquanto a televisão demonstrava, por outro lado, que as formas narrativas (séries, novelas) eram quase que estilizações ou diluições de modelos realizados pelo cinema.

A experimentação de alternativas criativas para a ficção videográfica, tais como: narrativas elípticas e descontínuas, explorando coisas como o contraste dinâmico entre cortes muito rápidos e muito lentos; seqüências inteiras apresentadas quadro-a-quadro (como se fossem projeções de slides); *faux raccords* com planos seccionados em plena duração de uma frase; imagens fora de foco; ausência de sincronia entre som e imagem; diálogos apresentados de trás para frente; uso de diferentes texturas de cores ou preto e branco; absorção criativa do efeito *zapping* (colagem caótica de imagens e sons, semelhante à varredura rápida dos canais de televisão), de modo a sugerir narrativas estilhaçadas, a um passo da completa dissolução; a compressão da imagem ou a multiplicação de telas dentro do quadro videográfico têm como intenção reinterpretar os recursos técnicos do vídeo numa perspectiva autoral.

A tela do vídeo é pequena e sua imagem é inadequada para comportar muitas informações e detalhamentos. O recorte mais adequado é o primeiro plano. A baixa definição da imagem e a precariedade da profundidade de campo indicam que planos gerais são pouco recomendáveis e sugere a articulação dos detalhes para compor o todo, que não deve ser revelado de uma só vez. Trabalhando em pequenos espaços e limitando a quantidade de informações reveladas numa só imagem, acaba por compor cenas estilizadas, que dependem mais do desempenho dos atores e da montagem, e que são menos “realistas” que as construídas pela direção de arte e pela fotografia do cinema.

Por outro lado, a vídeo-arte ou o vídeo alternativo, sempre buscaram entender e interferir nas condições de recepção. Até porque a exibição do vídeo, nem sempre ocorre como no cinema, mas em ambientes diversos, tais como: em casa, em exposições e museus, em salas de espera de cinemas, de consultórios, aeroportos, condomínios, *sites*, *blogs*, onde a atenção do espectador pode ser dispersiva ou distraída; ou ainda, impondo ou possibilitando novas edições e manipulações de imagens e sentidos.

No começo dos anos 1980, a evolução de equipamentos, quanto à portabilidade e à redução de custos, permitiu a geração do vídeo independente, brasileira, constituída em geral por jovens recém saídos das universidades, e que buscou investir no aprofundamento da função sócio-cultural da televisão, avançar na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica e no tratamento de temáticas sociais, o que reorientou a trajetória do vídeo brasileiro.

A produção de documentários vinculados à temática social retira o vídeo dos circuitos sofisticados das artes plásticas (Machado, 2003). Surgem os festivais de vídeo e as primeiras salas de exibição em circuitos alternativos.

Visando criar um jeito novo de produzir jornalismo e dramaturgia, para ocupar um lugar dentro da estrutura da TV, os realizadores do vídeo independente buscaram desconstruir a imagem de realidade que era fabricada na ocasião. Criaram então um estilo de reportagem e documentário com características próprias: cortes rápidos; repetições de imagens e falas; inserção de comentários visuais e sonoros; novos formatos de edição (Armes, 1999). No entanto essa “televisão independente”, ousada e que usava criativamente o tempo e os recursos eletrônicos permaneceu, durante muito tempo, ausente da televisão comercial.

Essa geração de videastas não se via na posição de produtor de sentidos, nem na condição de revelar ou dizer toda a verdade sobre o representado. Os próprios realizadores estavam presentes no "texto" audiovisual, não se escondiam mais atrás das câmeras, para sugerir uma pretensa neutralidade. Tratava-se de inverter o esquema usual das reportagens que reduziam toda a pluralidade cultural a um discurso homogêneo. Alguns foram absorvidos pelo mercado publicitário, poucos pela TV comercial.

A terceira geração de *videomakers*, que desponta publicamente nos anos 90, tem como maior problema os circuitos de exibição. Faz um trabalho mais autoral e tem como vínculo a investigação de formas expressivas específicas para o vídeo e a exploração de recursos estilísticos como: a sobreimpressão, o jogo de janelas (recortes e justaposições) e incrustações. Há uma desconstrução audiovisual para constituir uma reflexão sobre a civilização contemporânea. Mesclam formatos e suportes. Por outro lado, uma estética da saturação, do excesso (a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo) e também da instabilidade (ausência quase absoluta de qualquer integridade estrutural ou de qualquer sistematização temática ou estilística) invade as telas e produções.

Eisenstein já havia sugerido, no âmbito do cinema, a possibilidade de uma montagem dentro do quadro, a montagem polifônica (Machado, 2007), ou seja, uma combinação de elementos imagéticos contemporâneos, que se relacionam no eixo vertical da simultaneidade e não apenas, como no cinema, no eixo horizontal da sucessão linear dos planos. Na ocasião, ele se referia a tensão entre som e imagem. Recursos de edição digital atuais tornam ilimitadas as possibilidades de intervenção constitutiva no interior do quadro. Dentro de uma única tela, podemos ter uma imagem ocupando todo o quadro e, ao mesmo tempo, inúmeras "janelas" recortando a primeira para permitir visualizar outras imagens ou até mesmo fragmentos mínimos de outras imagens e textos ou signos gráficos.

O vídeo aponta hoje para a possibilidade de uma nova "gramática" dos meios audiovisuais e para um processo de leitura mais complexo e mais veloz, já que deve não apenas relacionar as imagens e sons ao longo do eixo da sucessão (um plano depois de outro),

mas também combiná-los no mesmo quadro (Machado, 2007). O fluxo de imagens e sons pode ocorrer de forma ininterrupta e numa velocidade que não espera um leitor desacostumado com as conexões ou novas formas de articular sentidos.

A comparação com o cinema narrativo evidencia a utilização de parâmetros temporais e interativos completamente distintos. Há desde obras que fazem uso do espaço para instalações e análise desconstrutivista da linguagem cinematográfica, até obras que aparentam ser documentários clássicos, mas que ao discutir seus diversos elementos estilísticos e níveis narrativos, perspassam os limites visuais para constituir ensaios irônicos.

A fragmentação e o hibridismo de textos, imagens e sons, de múltiplas vozes, de tempos distintos, em diferentes linguagens; a articulação dos planos e a articulação das várias fontes dentro de cada plano como um trabalho de uma escritura anárquica, polissêmica, que se "lê" diferentemente cada vez que se volta a ela são alguns dos resultados construídos a partir do encontro do vídeo com o cinema experimental contemporâneo.

A incorporação da eletrônica pelo cinema vem acontecendo gradualmente para romper limitações e descobrir novas possibilidades. Muitos cineastas mudam de suporte ou trabalham com as duas tecnologias quando os equipamentos eletrônicos se tornam disponíveis a custos mais baixos.

A novíssima geração de realizadores se caracteriza pela busca de novos formatos videográficos ou de novas estruturas narrativas, menos comprometidas com as práticas já cristalizadas no cinema ou na televisão. Conectividade, interatividade e não-linearidade são expressões-chave no contexto de vídeo dos anos noventa.

Como vimos, entre sessenta e setenta, o cinema expandido, os *happening*s, os eventos de múltiplas projeções, as novas tecnologias e os conceitos *intermedia* caracterizaram uma época de inovação. Foi neste contexto que o vídeo chegaria a converter-se em uma das vias artísticas mais importantes para a expansão das fronteiras da percepção. Durante os anos setenta e oitenta uma produção de performances e trabalhos autorais eclodiu. Ainda que a produção tenha crescido consideravelmente, os trabalhos só circularam nos festivais especializados.

No entanto, a percepção do público, assim como seus hábitos visuais, foi mudando. Hoje é possível assistir de casa, do seu computador e produzir também em casa ou na rua e difundir imediatamente. No exterior, Festivais de vídeo já são transmitidos através da televisão, devido à popularização da videoarte e da consolidação da arte eletrônica como

forma de arte estabelecida, encontrada com freqüência em circuitos mais populares como museus e não apenas em eventos específicos.

No início os videoartistas se preocuparam em explorar as características próprias do vídeo. Nos anos oitenta, a era do videoclipe centrou a investigação nos recursos visuais do meio. Os vídeos musicais desenvolveram uma estética e uma linguagem próprias. Essa forma é, geralmente, caracterizada por uma montagem fragmentada e acelerada, com planos curtos, justapostos e misturados, narrativa não-linear, multiplicidade visual, referências culturais. A estética videoclipe influenciou outras manifestações audiovisuais, como a produção de TV, Cinema e videoarte. Vários diretores de videoclipes viraram diretores de cinema e televisão.

Em maio de 2007, já fazia parte da programação do Centro Cultural Oi Futuro, localizado na cidade do Rio de Janeiro, o Projeto musical *Laptop* Violão, concebido para dar vazão à novíssima produção contemporânea carioca jovem, e que consiste na convergência de música, poesia e performance, tira o "banquinho" e põe o *laptop* para fazer dupla com o "violão" e coloca um *VJ*, para incrementar ainda mais o encontro. De acordo com a *wikipedia*:

VJ (pronuncia-se em inglês *víi-djêi*) ou "*vídeo jockey*" é a denominação geralmente dada aos profissionais responsáveis pela manipulação em tempo real de vídeos em eventos ao vivo ou programas de televisão, tendo estes vídeos como função, na maioria das ocasiões, a ilustração de músicas e a transmissão de sensações diversas para o público. Tendo como origem a vídeo-arte, o *vjing* (pronuncia-se "víi-djáing", que é o nome dado à profissão/atividade profissional dos manipuladores de vídeo em tempo real) usa elementos de vídeo puro e simples, videoarte, tv, videogame, cinema e uma infinidade de influências do meio audiovisual. O *VJ* pode utilizar até mesmo transmissões ao vivo do próprio evento (*webcams*, câmeras de segurança, câmeras da equipe de filmagem do evento) ou de qualquer outra parte do mundo (via satélite, dispositivos móveis - celular - ou internet) para compor experiências sensoriais audiovisuais. Estas experiências são exibidas em telões de diversos tipos, tamanhos e tecnologias espalhados pelo evento.

O *VJ* faz com vídeo o mesmo que o *DJ* faz com a música. O *VJ* pode ainda trabalhar sem usar o som ou qualquer outra trilha sonora.

Outra experiência inovadora foi o lançamento do programa *Botuplay*, na AllTv, na Internet. Em sua divulgação informa que “navega pelos vídeos da internet, assim como você navega pelas páginas da *web*”. O vídeo nas suas diversas modalidades, sem privilegiar apenas um formato ou um canal de distribuição. A rede como um espaço público de acesso à mídia. *Botuplay* propõe mostrar que o vídeo na Internet é uma ferramenta que abre espaço para o surgimento de uma nova estética e de um novo *filão* de conteúdo, fora dos grandes meios

tradicionais de produção audiovisual. E tudo em meio a muita interatividade com o telespectador, que poderá mandar vídeos, fazer perguntas e críticas.

Recapitulando, historicamente, as principais tendências das práticas de vídeo, segundo Patrícia Silveirinha (1999), são: vocação anti-televisiva; vocação narcisista; vocação formalista.

Nos Estados Unidos, na Europa ou no Brasil sempre houve uma preocupação com o processo de produção de imagens decorrente da experimentação de possibilidades da tecnologia. Em alguns casos, centrada em evitar a representação. Em muitas situações, centrada nas convenções da representação televisiva.

O fato do vídeo partilhar com a televisão a sua tecnologia determina, desde o início, uma vocação anti-televisiva. O vídeo tenta marcar uma diferença da linguagem televisiva, seja em seus conteúdos, seja nos aspectos formais e autonomizar-se, evidenciando não se constituir num veículo da cultura de massa.

Voltando-se para sua própria materialidade denuncia a objetividade da imagem e nega o realismo da televisão, chamando o público a construir um papel ativo em sua recepção.

Aquilo que a televisão considera ‘erros’ técnicos e ruído: granulosidade, hipercoloração, deformação da relação espacial entre as linhas, ausência de imagem, procedimentos de aceleração e desaceleração de imagens, sobreposição, é matéria de referência para descontruir a representação e instituir novas práticas e formas de edição e manipulação de imagens.

O objetivo nas instalações é descontextualizar e desfamiliarizar o uso habitual do aparelho televisivo para desmistificar a sua presumida neutralidade e objectividade, e promover uma interação ativa. Os custos baixos de produção o tornam independente da ação do mercado, implicando sua utilização como meio artístico.

Um outro interesse que parece potencializado com o advento das novas tecnologias, seja pela facilidade operacional, seja pelo barateamento dos custos de equipamentos, é o documentário pessoal ou vocação narcisista.

O sujeito que hoje fala de si através da câmera é um sujeito comum. Como observa Michael Renov (2005), a autobiografia contemporânea, em seus novos formatos (filmes, vídeos e Internet), consiste em um veículo de resistência para minorias (sobretudo étnicas e sexuais), constituindo em si uma poderosa ferramenta para expor tanto as contradições de um eu cultural, "um eu ativamente construído", quanto às afirmações de um eu subjetivo. O

sujeito, problematizado, manipula sua memória e identidade através da câmera, esse mecanismo de ativação de imagens.

As práticas autobiográficas proliferaram na película e no vídeo, mas sua manifestação recente mais impressionante é o *blog*, ou a página pessoal na *web*, geralmente uma combinação de imagem, som e texto projetada para apresentar e representar a subjetividade e a experiência do autor. Uma mistura original de anonimato e exibicionismo. É possível estabelecer uma comunicação apenas através de filmes ou vídeos. O vídeo surge como o meio privilegiado para funcionar como um diário eletrônico, devido às suas características técnicas e funcionais. Ao permitir o estabelecimento de uma relação pessoal e autônoma entre o videasta e a tecnologia, dispensando qualquer intervenção de terceiros, o artista pode expor as suas memórias, medos e sonhos; de forma intima e privada.

A auto-reflexividade própria da video-arte aproxima-a das estratégias pós-modernas. A arte-vídeo, ainda mais do que o cinema, está em condições de demonstrar que o verdadeiro referente de uma imagem não é a realidade, mas a subjectividade do artista que a cria (imagens mentais), concebendo o vídeo como um meio expressivo e com uma vocação narcisista.

À vocação narcisista do vídeo, onde o autor tem um papel fundamental, opõe-se às estratégias formalistas que se centram na própria tecnologia e nas suas potencialidades, já exercitadas nas artes plásticas e no cinema experimental, de duas formas: manifestar o processo de produção da imagem, revelar modalidades de percepção, através de novas proposições e explorar os procedimentos formais, as manipulações de imagens.

O vídeo continua a exploração de todo um conjunto de procedimentos formais desenvolvidos por vanguardas cinematográficas, e que tentam definir o cinema como meio artístico.

A total manipulação de imagens permitida pelo computador vai determinar uma mudança fundamental na nossa forma de percepção, conferindo uma maior liberdade artística às artes visuais, à semelhança do que já acontece no domínio musical.

A hibridez enquanto meio,ou seja, meio onde a interpenetração de materiais, práticas, conceitos e percepções é o dado fundamental. Enfatiza a mistura e interpenetração entre as artes e imagens, suportes e meios. O vídeo tende a dissolver as diferenças entre cultura popular e cultura de elite.

A arte vídeo enquadra-se numa série de movimentos artísticos que questionam o próprio papel da arte e a sua relação com o mundo e com o público; espectador, que pode, aliás, retirar diversas conclusões diferentes acerca da mesma obra.

Desde muito cedo, a arte vídeo preocupa-se com o estabelecimento de uma relação específica com o espectador. A instalação vídeo, opera uma mudança, centrando-se nas relações com o espaço e com o tempo, jogando com as estruturas perceptivas e cognitivas dos seus espectadores e instituindo uma relação interativa com as obras. Como uma 'obra aberta', onde a construção e reconstrução de sentido encontram-se em constante mudança.

A produção em vídeo é marcada pela confluência de gêneros e linguagens. Com o advento da cultura digital as fronteiras com outras manifestações artísticas audiovisuais encontram-se ainda mais tênues. As novas tecnologias tornam possível uma produção infinita de imagens sem que nenhuma delas pré-exista como tal. E até promove a mudança de papéis entre quem produz a imagem e quem é filmado. A partir de meados dos anos 90, a maior parte de experiências de vídeo comunitário possuem a singularidade de dar a câmera ao outro, em vez de abrir um espaço narrativo para que este outro coloque apenas a sua voz. Tais experiências eclodem com o desenvolvimento de tecnologias de imagem digital e as condições estilísticas e econômicas que inauguram. Por outro lado, é possível conceber obras que existem em estado potencial e que dependem do trabalho de "finalização" provisória do co-autor/espectador/leitor.

O estágio de desenvolvimento de equipamentos e recursos digitais, os valores éticos e estéticos vigentes, as novas práticas e as pressões econômicas estão introduzindo uma grande desordem e a possibilidade de reinvenção do cinema. O cinema é um sistema dinâmico, que reage e se transforma de acordo com os desafios de seu tempo. A transformação por que passa hoje o cinema afeta a captação da imagem, os modos de produção e de distribuição. Maquetes, cenários, maquiagem podem ser gerados em computador para posterior inserção no filme. Foco, iluminação, profundidade de campo, enquadramento e perspectiva podem ser alterados na fase de pós-produção. A fase de pós-produção pode ocorrer simultaneamente com a de pré-produção. Há situações e personagens construídos por efeitos digitais. As novas tecnologias de captação e processamento de sons e imagens em movimento, em alta definição; o barateamento de custos, associado aos custos elevados da película fotoquímica e da produção cinematográfica, bem como as novas alternativas de distribuição (satélites, cabos, etc.) intensificam as discussões sobre um cinema digital: uma forma de vídeo.

Houve um tempo em que o "cinema direto" partiu da premissa que podia captar o evento tal como ocorria, sem roteiro, sem "tratamento criativo da realidade". O evento podia falar por si mesmo, com as vozes e imagens que o constituíam, sem intervenção do diretor. O tempo evidenciou que um evento é construído por enquadramentos, versões, pontos de vista, mediações.

O cinema, o vídeo, as novas mídias foram construindo uma nova forma de pensamento com imagem e som, audiovisual.

Hoje podemos fotografar ou filmar o que ainda não ocorreu, o que ainda pode acontecer (ou não). Podemos fotografar (ou filmar) acontecimentos hipotéticos, a partir de fotografias reais. A computação gráfica e a simulação permitem experimentar coisas unicamente através de imagens. A imagem é hoje uma forma de experimentar. Não é mais uma forma de representação, mas uma forma de pensamento, uma forma de experimentação, uma forma de visualização do futuro.

A imagem que sempre esteve limitada por sua função mimética, hoje, está conseguindo escapar do visível, deixando de ser cópia do real (Machado, 2007).

CAPÍTULO III

SOB O FOCO DOS PESQUISADORES DE CINEMA E VÍDEO

> *"A única concretização efetiva de emancipação consiste em que aquelas poucas pessoas interessadas nessa direção orientam toda a sua energia para que a educação seja uma educação para a contradição e para a resistência. Por exemplo, imaginaria que nos níveis mais avançados do colégio, mas também nas escolas em geral, houvesse visitas conjuntas a filmes comerciais, mostrando-se simplesmente aos alunos as falsidades aí presentes; e que se proceda de maneira semelhante para imunizá-los contra determinados programas matinais ainda existentes nas rádios em que nos domingos de manhã são tocadas músicas alegres como se vivêssemos "num mundo feliz", embora ele seja um verdadeiro horror; ou então que se leia junto com os alunos uma revista ilustrada, mostrando-lhes como são iludidas, aproveitando-se suas próprias necessidades impulsivas; ou então um professor de música, não oriundo da música jovem, proceda a análise dos sucessos musicais, mostrando-lhes porque um hit da parada de sucessos é tão incomparavelmente pior do que um quarteto de Mozart ou de Beethoven ou uma peça verdadeiramente autêntica da nova música. Assim, tenta-se simplesmente começar despertando a consciência quanto a que os homens são enganados de um modo permanente, pois hoje em dia o mecanismo da ausência de emancipação é o* mundus vult decipi *em âmbito planetário, de que o mundo quer ser enganado."*
>
> Adorno, 1971

Youtube "Jedi do Grajaú 3"

Conhecer o que alguns professores e pesquisadores, da área de Cinema e Vídeo, pensavam, entre outubro de 2006 e abril de 2007, sobre a produção audiovisual compartilhada por jovens na Internet, ajudou a delinear os rumos para a investigação.

Formulamos nossas questões para dialogarmos com eles tendo como objetivos identificar as características da produção audiovisual compartilhada por jovens na Internet e levantar possíveis parâmetros para a análise desta produção.

Alguns temas foram colocados em pauta como:
- constituição de um "cinema experimental"
- interlocução
- inovação estética e juventude
- inovação estética e sites em que se compartilham vídeos
- papel da crítica na produção audiovisual
- papel da mídia-educação na produção audiovisual

Características da produção audiovisual compartilhada por jovens na Internet

Jean Mitry em sua obra "Le cinéma experimental: histories et perspecties" conceituou como *experimental* todo filme quando contribui para o aperfeiçoamento, o avanço ou a renovação do cinema e de sua linguagem. Foi muito criticado por incorrer em um conceito tão amplo. Do ponto de vista histórico também não há unanimidade na circunscrição de experiências associadas a um "cinema experimental". Assim o que se chama cinema experimental contém realidades muito distintas, seja do ponto de vista conceitual ou histórico, da análise de elementos fílmicos, das condições de produção e até mesmo de modos de divulgação. Entre as muitas tendências que tentaram agrupar as experiências de "cinema experimental", utilizaremos a que circunscreve três categorias: um subconjunto não narrativo; um subconjunto que se refere ao "cinema subjetivo" (cinema da interioridade, do monólogo interior, da imagem-sonho) e o que se refere ao cinema que traz um modo novo de narrativa, que se libera do modelo de verdade (um cinema direto, um cinema disnarrativo).

Nos quesitos preparados para a caracterização da produção audiovisual buscamos indícios de um "cinema experimental" fosse quanto à narrativa, ao modo de produção, aos elementos estéticos, à "sensibilidade artística" de quem produziu. Um "cinema não narrativo" não foi motivo de apreciação, porque não foram encontradas experiências dessa natureza, segundo os critérios definidos para composição da amostra, nos sites que compartilham vídeos.

É quase unânime a observação dos professores de que nos sites que divulgam vídeos há muito lixo.

> "Há muito lixo nessas mídias. Registros banais do cotidiano sem nenhum compromisso com a inovação. Levando em conta que qualquer um pode produzir e pode exibir, não há um compromisso com a criação, mas com certa exposição da subjetividade, da intimidade muito em voga hoje".

Se para alguns pesquisadores é preciso produzir muito para se encontrar novos registros, para outros, a produção hoje se caracteriza pelo acúmulo de registros sem nenhum valor cultural, quanto mais artístico e de forma nenhuma, associados à experimentação e inovação. Geralmente estão retratadas situações de intimidade ou foi realizado um registro direto do acontecimento. São poucos os jovens que se interessam em romper parâmetros. É comum a repetição do que é consagrado na TV, ou até mesmo nos circuitos cinematográficos de arte. Até mesmo o efeito artificial da dublagem mal realizada nas TVs abertas é copiado.

O que caracterizaria a maior parte dos vídeos disponíveis na Internet é o "*faça você mesmo*" e não, uma produção profissional, ou que tenha compromisso com a inovação. Uma produção "*para mostrar-se e ser visto"*, marcada pela preocupação com os mecanismos de "*ratings*": quantos comentários tiveram; quantos "*views*"; quantas vezes foram "*favoritados*". "Então não tem como dizer que não há uma preocupação com a **interlocução**". Nem que seja apenas enquanto um mecanismo facilitador de trocas.

Ressalve-se ainda que há uma nova forma de interlocução. Ao selecionar ou exprimir um personagem, o jovem expressa a si mesmo e busca ser entendido ou ouvido em sua forma de ver e pensar a realidade. E assim outras formas de expressar o mundo emergem e fica cada vez mais marcada a exposição pessoal e dos grupos.

No livro "Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas" Juremir Machado da Silva (2006), numa análise irônica da mídia, suspeita de sua participação na morte do interlocutor. Excessiva, quanto mais mostra, menos comunica. Em, por exemplo, programas televisivos onde o telespectador é chamado a comparecer, falar, expressar-se, mas a reflexão não é convocada, torna-se apenas um repetidor do já visto e assimilado. Interagir para não participar.

Em outro artigo, Arlindo Machado, apresenta reflexões sobre a produção de subjetividade instaurada a partir do advento de meios e ambientes digitais (hipermídia, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados em rede, dentre outros). A produção audiovisual já não se pauta mais por um mecanismo de projeção e identificação, como nos primórdios do cinema. As *identidades múltiplas*, os *avatares* (personagens virtuais), as simulações de imersão, o *sujeito-se* são possibilidades num mundo de narrativas e personagens automatizados.

Confrontados com a afirmação “a produção midiática jovem” não se preocupa com interlocução, mas apenas com a expressão de um *se (personagem)* e cabe ao espectador experienciar um *como se*, os pesquisadores, em alguns casos assinalando o desconforto com as generalizações, especialmente às referentes às categorias “produção midiática” e “jovem”, se distribuíram entre alternativas conflitantes.

Há os que a confirmam.

> “Todo mundo quer falar. Ser ouvido é apenas um detalhe. Trata-se da comunicação sem destinatário. É um solilóquio técnico”.

E explicam:

> “Faz sentido que esta produção seja mais pessoal e menos preocupada com a interlocução. Se pegarmos o exemplo do YouTube, entendemos que se trata de uma mídia não-linear e interativa. Ou seja, quando você pode e deve interromper a exibição. No cinema é diferente, é uma mídia linear sem interação alguma. Você fica totalmente imerso no filme. A produção depende da atenção do espectador”.

Ou descrevem:

> “Por vezes assistimos imagens no YouTube que nos remetem justamente a piadas internas que como um espectador ordinário não entendo, mas me divirto. Me chamo ordinário porque sei que aquele vídeo não foi pensado para mim, há alguém que faz muito mais sentido deste vídeo do que eu posso fazer. E a mim cabe projetar quem são esses produtores que eu não conheço, mas imagino a partir do vídeo”.

E reforçam:

> “O interesse maior por si mesmo e menos pelo mundo é um traço contemporâneo, e não diz respeito apenas a produção audiovisual dos jovens”. Ou ainda: “um narcisismo desenfreado, com vontade de celebrização, ou nos casos mais sutis, mais delicados, uma ficcionalização de um sujeito, onde se misturam justamente experiências reais e fictícias. Aqui há um jogo explicito desse teatro, uma espécie de performance que chama o outro, o espectador, a experimentar um *como se* que fabrica o real, a ficção criando pela experimentação, o real”.

Há os que a negam.

> “A interlocução está sempre presente, nem que seja de si para si”. Ou ainda: “São buscas por interlocução que se processam a partir de uma dada subjetividade, só isso”.

Há os que não aceitam generalizações.

> “Apesar de Michel Maffesoli estar certo (em minha opinião) ao analisar a geração de hoje como “presenteísta” e hedonista, acredito que a globalização está levando a uma maior quantidade de possibilidades, parece que os 15 minutos de fama de Andy Warhol estão sendo assimilados por todos. Acho que não se pode generalizar. A geração de hoje tem mais auto-

> estima e menos auto-crítica. No passado havia uma preocupação maior com a qualidade. Por outro lado, videomakers muito exigentes não conseguiram evoluir. Hoje, com tantas possibilidades, é mais fácil expor-se e ser selecionado".

Há os que vislumbram mudanças.

> "São novas formas de interlocução. Se não, para que o YouTube"...

Cabe destacar que criação e interlocução podem não ser correlatas, mas pares em permanente tensão.

> "A "interlocução" ou, como se diz mais correntemente hoje, a "interatividade", desde os anos 80, deslocou a preocupação com a esfera da criação para a da recepção. Grande parte dos jovens, na contemporaneidade, quer mesmo é se "comunicar" (muitas vezes de maneira bastante ligeira, meio "chacrinhaniana" demais...), seja por razões de oportunismo, de circulação na mídia, puro exibicionismo, ilusão de ganhos fáceis, seja por sinceridade diante de um mundo "autista" porque babélico demais. Mas tudo isso tem pouco a ver com um sentido de criação, cujo grande propósito é o de tentar pensar de outra maneira, diferentemente do que se pensava antes, tentando reter alguma forma do caos (por demais veloz em seus desafios) e fugindo do mundo das opiniões (o já estabelecido senso comum). Ou seja, cria-se sempre a partir de/ou entre dois extremos: o caos do mundo e das coisas, difícil de se reter numa forma, de se dar uma forma (por isso seus desafios), e o senso comum/consenso/bom senso por demais estabelecido, saturado de significação e esvaziado de sentido (no limite, o clichê)".

Um **cinema subjetivo**, dentro da crítica e da teoria do cinema, segundo a professora Consuelo Lins, é constituído por filmes que incluem na sua realização traços da vida do cineasta. Filmes mais marcadamente documentais.

A princípio ressalvando que há tantas juventudes quanto vídeos na Internet, os pesquisadores admitem que as produções difundidas nos sites de vídeo estão mais para o "mostrar-se e ser visto" do que para uma produção com "conhecimento e objetivos profissionais". As produções se valem de outras regras e são dirigidas pelo desejo. "Não sei se ela produz cinema. Mas é subjetivo". Para alguns sempre é subjetivo, porque parte de um sujeito interessado em comunicar algo. A grande questão é a qualidade daquilo que ele comunica. "De que 'matéria' essa subjetividade se constitui, como ela se articula na produção apresentada, quais questionamentos suscitam em quem produz e em quem recebe". Para outros elas "estão mais próximas da produção comunitária dos anos 70, 80 e 90". De todo jeito é "uma produção voltada para a pessoalidade, as questões do indivíduo e do cotidiano.

Esse traço está presente em toda a produção midiática contemporânea, basta ver o sucesso dos *reality shows*".

Até ao selecionar determinados vídeos como seus "favoritos" (aqueles que eles desejam mostrar aos outros), os jovens querem também exibir os valores culturais e as identidades que os formam, produzindo uma espécie de "vitrine" desses valores e identidades subjetivos. "São vídeos deles com interesses específicos que só podem ser plenamente compreendidos por eles, mas isso não quer dizer subjetividade".

Por isso discutem o conceito de cinema subjetivo:

> "A noção de "cinema subjetivo" não é tão simples assim, porque não é pura expressão de um "eu" (que não sustenta nada em termos de criação). De fato, parte-se sempre de algo subjetivo (Interioridade? Idiossincrasia pessoal? Identidade própria?), de "modos de subjetivação", na direção de algo que é sempre multipessoal e plurissubjetivo. Não se cria nada, arte nenhuma, achando-se que se está expressando algo pessoal / subjetivo / individual. A criação artística é transmutação de tudo isso (do eu, da pessoa, do indivíduo, do sujeito, da identidade incrustada, de tudo aquilo que possa nos definir como algo totalmente separado ou inteiramente relacionado), é linha de fuga sempre lançada a um "de-fora", pura singularidade que, inclusive, constitui nossa interioridade".

Há os que não concordam:

> "O compartilhamento é produto também dos 15 minutos de fama. Antigamente as pessoas escreviam diários íntimos, não mostrados a ninguém; hoje os diários são blogs, divulgados abertamente. Isto não quer dizer que o conteúdo dos diários tenha melhorado ou piorado, mas quer dizer que está sendo compartilhado, fazendo com que os jovens se sintam encaixados, socializados, mesmo que seja para falar de assuntos prosaicos e triviais como seu gato ou cachorro, tudo isso ilustrado e enviado online. O termo "subjetivo" tem diversas conotações, mas certamente não se aplica ao compartilhamento de vídeos na rede".

> "(...) cinema subjetivo é um pouco forte. Custo a crer (pode ser preconceito meu) uma produção realmente subjetiva, na medida em que entendo subjetividade como singularidade. Expressão da subjetividade, desta singularidade não se dá, no meu entender, como "falar de você". É algo mais, é construído, pensado, é um exercício. Não sai assim... Eu diria até mesmo que exige maturidade. Eu diria que a juventude compartilha testemunhos de vida".

> “Produz uma anulação daquilo que pensamos como sendo a subjetividade”.

> “Acho maior a tendência a um tipo de documentário “objetivo”, muito falado, “*talking heads*”, que busca sempre o bom tema e acha que isso basta para fazer um filme interessante. Falta pesquisa, elaboração de linguagem. Parece jornalismo requentado e raso”.

Quando investigamos junto aos pesquisadores se o vídeo por celular – o “cinema de bolso” – é uma volta ao “cinema direto” obtivemos um conjunto de considerações que se distribuiu da seguinte forma:

. Aquelas que não concordam em comparar ou correlacionar o dispositivo cinema com a difusão de vídeos através do celular, mas comumente conhecida como “cinema de bolso”, ou especificamente com “cinema direto”, enfatizando as diferenças entre os dispositivos e os modos de produção.

> “Sinceramente não creio que o vídeo por celular seja uma reedição do cinema direto. Em primeiro lugar, porque creio que os dispositivos CELULAR e CINEMA são de naturezas distintas. O celular é uma mídia muito mais dispersiva do que o cinema. A técnica pode até se parecer com o cinema direto, mas a apreensão, a fruição do conteúdo pelo espectador será diferente. O dispositivo CINEMA é muito mais diretivo, linear e mais “concentrado” do ponto de vista do espectador. Temos a sala escura e até mesmo a disposição do público de ir até a sala de projeção para ver aquele filme. A produção para celular está voltada para uma parcela da população que pode estar em qualquer circunstância, dentro do metrô, em casa etc. Há possibilidade de “zappear” como na TV. Enfim, considero o celular um meio bem diferente do cinema. E creio, ouso até mesmo dizer, que a produção do conteúdo para o celular está subordinada a outros regimes de produção bastante diferenciados daqueles que fizeram o cinema direto. No início, a produção até poderá se inspirar da produção audiovisual, porém, adiante, terá uma linguagem própria voltada para as características do seu meio”.

> “Eles fazem parte de uma mesma história de dispositivos técnicos, mas com formas de inserção absolutamente diferentes. O vídeo por celular pode fazer cinema, é verdade, mas ele pode ser de vários tipos, direto inclusive”.

> “(...) devido à narrativização que caracteriza o vídeo em celular. Se a idéia que se quer passar é improvisação (“sem plano de vôo”?), eu discordo, pois, na maioria das vezes, se trata de produtos altamente elaborados no aspecto técnico e normalmente se segue alguma espécie de script ou planejamento”.

. Aquelas que consideram o “cinema de bolso” uma releitura do “cinema direto”.

> “O chamado filme de bolso ou produção audiovisual realizada a partir do uso de celulares será, a meu ver, cada vez mais alvo da investigação de cineastas. Lidar com novas tecnologias é uma tendência de mercado; de que forma tal uso influencia a linguagem do material produzido e a própria forma de produção e exibição são debatidos. Nesse sentido, há pontos de interseção entre o cinema direto e os chamados ‘filmes de bolso’, como a captação da imagem e do som diretos sem intervenção. Podemos considerar, talvez, uma ‘releitura’ pós-moderna do que foi em sua época o cinema direto”**.**

> “De certa forma é uma volta ao “cinema direto”. Mas não é o único uso, nem muda os princípios do cinema direto, nem acrescenta questões importantes que não sejam a praticidade e a imediaticidade”.

> “(...) no vídeo por celular, de repente toda hora é hora de gravar, esta gravação sem qualquer qualidade técnica apurada, mas que elege o momento como pilar da narrativa. Isto aconteceu, isto não se repetirá, uma volta ao cinema direto, mas agora radicalizado na medida em que não se premedita necessariamente a gravação”.

> “É preciso saber que todas as novas modalidades que a técnica cria, tanto podem servir para criar novas possibilidades como podem ser rapidamente capturadas pelo mercado. Tendo isso em mente, a possibilidade de acesso, o baixo custo, e dependendo do uso, pode permitir a volta do cinema direto, ou seja, com uma menor intermediação narrativa possível, porém sempre presente. Mas uma tendência pós-moderna é deixar explicito a construção, a própria feitura, nisso se aproxima mais do cinema verdade”.

> “Na verdade, o cinema direto, como conceito, nunca deixou de existir. As camcorders VHS, antes dos celulares, nos anos 80, também poderiam ser entendidas como uma “volta” do cinema direto, já que representaram uma certa radicalização da idéia de filmagem imediata e não mediada por preparações etc.”

. Aquelas que apontam para a mudança de linguagem decorrente da mudança de plataforma.

> “O que muda no vídeo por celular é a plataforma. O vídeo continua a ser o mesmo. Como o cinema também. O que há é um “micro-cinema”, um “cinema de bolso”. Pode-se considerar que há uma mudança de linguagem em função da plataforma”.

> “Em princípio acredito nas possibilidades inovadoras (em nível de linguagem, estética, temática e comportamento) da prática de vídeos na Internet (YouTube, blog, etc.)”.

. Aquelas que nos lembram que o início de uma nova mídia implica em reconfigurar o que é familiar ou já existente.

> "Acredito que esta mídia esteja ainda no início para sabermos o que realmente é. Em minha opinião, cada vez que surge uma nova mídia, o que já conhecemos se reconfigura para se adequar ao suporte. O vídeo sempre foi híbrido, assim continua sua trajetória também por celular".

> "Como acontece com qualquer nova mídia, no início é tudo uma questão de "mitimistificação" técnica. Aos poucos, vai-se filtrando o que é propriamente arte/criação do que é mero efeitismo tecnológico ou mero registro audiovisual. Com o cinema direto e sua base técnica foi assim, inicialmente, levando-se depois bastante tempo para se depurar o que era arte/criação do que era tão somente uma fetichização da técnica de sincronização imagem/som".

. Aquelas que indicam que novos caminhos estão sendo trilhados, seja quanto à linguagem; seja quanto ao modo de produção; ou apenas no que se refere `a recepção, de quem recebe a mensagem.

> "É uma outra linguagem, com novos desafios".

> "Cinema Direto refere-se a um determinado tipo de documentário que procura interferir o mínimo possível no assunto. Todo cinema tem plano de vôo, não há nem neutralidade, nem objetividade absoluta. A questão do celular, do vídeo por Internet diz mais respeito à recepção e não à produção".

> "As pequenas câmeras já faziam a mesma coisa que o celular faz, o que muda é o fato de estarmos agora o tempo todo com uma câmera à mão".

. Aquelas que enfatizam a democratização dos meios de produção.

> "O vídeo por celular é uma das pontas de certa democratização de meios para a produção audiovisual, que passa também pela venda de câmeras em lojas de departamentos e computadores domésticos que possam funcionar como ilhas de edição".

. Aquelas que nos alertam para a atualização de referenciais e sua ressignificação quando tratados em novas condições.

> "Nunca se "volta" (ao mesmo), os retornos, se acontecem, são sempre diferenciais. Não confundir, portanto, "vídeo por celular" com "cinema direto" (que nem vídeo era...). Vivemos, atualmente, uma espécie de terceira inflexão da base técnica, onde a esfera da "pós-produção" (e não da pré-produção e produção anteriores) tornou-se crucial e quase auto-suficiente".

> “A idéia de retomar a expressão Cinema Direto é discutível porque a história não dá volta para trás”.

. Aquelas que ainda se encontram em reflexão.

> “Parece que é uma volta ao cinema direto. Mas não sei se é tudo isso mesmo ou apenas uma brincadeira sem maiores conseqüências”.
>
> “Depende de quem faz”.

. Aquelas que alertam sobre os riscos de uma utilização desenfreada da tecnologia, sem um posicionamento crítico.

> “Mas é sempre bom se perguntar em que medida os usuários usam os recursos oferecidos pela tecnologia, e em que medida os novos recursos da tecnologia usam os usuários”.

Relação entre sites que compartilham vídeos e inovação estética

Há muita especulação sobre o que vai resultar da implementação e funcionamento sistemático de sites que disponibilizam vídeos. Alguns assinalam que haverá mudanças no cenário de produção e exibição da TV e do cinema.

A maioria dos pesquisadores em Cinema e Vídeo consultados considera a difusão da produção audiovisual e o correlato intercâmbio que propicia, ou seja, o diálogo que estabelece entre público e produtor a grande inovação que os sites, onde se compartilham vídeos, trazem para o momento atual.

> “A internet permite a divulgação praticamente sem custo de trabalhos inovadores, possibilitando um diálogo precioso para o desenvolvimento de questões importantes para o cinema/vídeo”.
>
> “O *YouTube*, por exemplo, aumenta diariamente seus acessos. Há uma crescente democratização dessas imagens, em sua produção e na exibição livre para diversos tipos de público. É um laboratório porque é um espaço, se bem utilizado, de reflexão, experimentação e de trocas contínuas entre grupos bastante diversos. Por outro lado, sabemos que não são os espaços de divulgação que habilitam o sujeito para experimentar novas linguagens, há outras variantes, como a formação, a área de interesse, o acesso às novas tecnologias e, sobretudo, o desejo de investigação artística. Por isso, nem

> todo o conteúdo encontrado pode ser considerado interessante e/ou inovador. O grande diferencial é a democratização desse material, sua difusão livre e gratuita e, é claro, a já citada possibilidade de intercâmbio entre públicos distintos".

O público começa a encontrar maneiras de trocar e produzir conteúdo de forma descentralizada. Como ressalta o antropólogo Hermano Vianna, um dos maiores fenômenos dessa novidade foi na área da música, onde se desenvolveu tecnologia para armazenamento, troca e audição de arquivos que praticamente inviabilizaram uma indústria (a fonográfica), mas criaram outra (a dos *players*, shows e produção independente). *Blogs*, comunidades virtuais e *sites* como *Wikipedia*, *Overmundo* e *YouTube* são parte desse mesmo processo.

Os professores participantes de nosso estudo consideram que os *sites* onde se compartilham vídeos, tais como *YouTube*, *My Space*, se transformaram na imensa vitrine da produção audiovisual, especialmente a contemporânea e produzida sobretudo por jovens realizadores.

> "Esses sites são uma possibilidade de fazer circular os trabalhos de forma alternativa, de mostrar o que se fez. Claro que há o problema da saturação, de ter coisas demais, mas isso é um dado contemporâneo, seja na internet seja nos circuitos tradicionais de exibição. Então, é muito bom que surjam cada vez mais sites com essas características".

A utilização desses espaços como laboratórios para experimentação de uma estética ou de renovação de linguagem divide opiniões. Destacam como significativo a possibilidade de acesso a uma produção vídeo/cinematográfica alternativa e a democratização dos meios para a produção audiovisual, por exemplo, com a venda de câmeras em lojas de eletrodomésticos; e os computadores pessoais que funcionam como ilhas de edição.

Reconhecem sua importância como laboratórios para experimentação da difusão e exibição de filmes e vídeos.

> "São mais laboratórios de modos de exibição que de produção inovadora".

> "Qualquer lugar já era um espaço para experimentação da produção, o mais importante nesses espaços é o consumo".

Até mesmo no incremento da produção de jovens realizadores e ou no escoamento da produção de curtas-metragens, mas ressaltam a pouca qualidade do material aí depositado como característica.

> "Com a tecnologia digital que permitiu um acesso mais democrático aos meios de produção audiovisual, acompanhamos um crescimento vertiginoso da realização de filmes de curta-metragem, por exemplo. Entretanto é importante fazer algumas considerações. É preciso separar o "joio do trigo".

> Embora haja quantidade (isto é inegável), não necessariamente há qualidade nesta produção do ponto de vista da experimentação".

> "A novidade de sites como YouTube ou MySpace, me parece, ser mais no sentido de democratizar a exibição e distribuição audiovisual. Antes concentrada nas mãos de distribuidoras e a exibição limitada a salas de projeção ou TVs. No meu entender, para ser "um laboratório de experimentação" seria preciso os sites serem mais seletivos e proporem linhas mais específicas de produção".

Há pesquisadores que vão além e ressaltam que as novas plataformas demandam novas maneiras de produção. O exercício de novas formas de produção implica em experimentação e possibilidade de inovação. Assim, os espaços virtuais (ciberespaço) propiciariam a experimentação de uma produção audiovisual inovadora.

> "Aí você encontra de tudo, muita confusão entre efeitismo e criação, mas, também, pesquisa e investigação voltadas para alguma experimentação inovadora".

> "Há possibilidades inovadoras (em nível de linguagem, estética, temática e comportamento) da prática de vídeos na Internet (You tube, blog, etc.)".

> "Há um modo de visualização dos filmes, um modo diferente de recepção que pode alterar criativamente as formas de produção".

> "Embora sempre me pareça que nesse tipo de afirmação se esconde um desejo de utopia excessivo. Ainda assim, pode ser verdade".

> "A total abertura desses mecanismos tecnológicos permite um nível de experimentação coletiva inédito na história. Claro que, em meio à imensa diversidade de experiências possibilitadas, podemos encontrar tanto produções inteiramente tradicionais como experimentos inovadores".

Há os que concordam que esses ambientes sejam laboratórios de experimentação, mas duvidam de que aí esteja sendo construída uma produção inovadora.

> "Tudo pode ser mostrado lá, tornando-se assim um laboratório, mas se a produção é inovadora, isso não se pode dizer. A inovação surge do trabalho árduo com a linguagem cinematográfica ou videográfica, estudando o que já foi feito, observando técnicas aplicadas na história dos meios, e não produzindo qualquer idéia para lançar no Youtube. Como diz a Lucia Santaella, fomos invadidos por um enxame de fotos, onipresentes e onipotentes sem o menor significado. Desta maneira, acho que inovação não é quantidade nem amadorismo, é estudo, leitura, conhecimento e repertório".

> “É bom lembrar que a experimentação se dá com uma elaboração criteriosa e pensada do ponto de vista formal, conceitual e de conteúdo também. O que vemos, no entanto, é uma enxurrada de imagens. Muitas delas desconexas e que mais parecem com um pré-cinema. Na realidade, vejo muita gente se encantando com a técnica e menosprezando um século de produção audiovisual”.

Há os que não concordam e vejam nesses ambientes dispositivos que instituem novas formas de relação com imagens.

> “São dispositivos de mídia que alteram nossa relação com as imagens, nossa relação de indicialidade, busca de verdade, etc. Acho que o cinema acaba por se inspirar nesses modos de difusão de imagem, mas não me parece que seja efetivamente um laboratório para o cinema, mas um dispositivo que altera nossa relação com as imagens em geral, o cinema inclusive”.

Para finalizar apresentamos depoimentos que repensam a correlação produção/recepção/inovação e um alerta:

> “Talvez o que esses sites experimentem mais sejam formas inovadoras de exibição, consumo e recepção audiovisual… Mas é claro que ao experimentarem isso, também podem abrir espaço para produções mais “experimentais”. Mas não acredito que isso possa ser colocado como uma regra, já que a maior parte do vemos nesses sites são “video-piadas”, clipes, trechos de grandes produções “roubadas” por fãs, etc.… produtos nada “experimentais”, por sinal. Mas talvez aí esteja a grande experimentação: formas diferenciadas de “consumir” esses produtos, de estabelecer redes de conexão entre eles, construindo um espectador que chega a uma imagem através de outras (os vídeos mais vistos, os que têm a mesma temática, etc.)”.

> “O documentário eu diria tem dado essa guinada mais fortemente até pelo seu modo de produção facilitado, mas o YouTube está cheio de exemplos de pequenas ficções que vão destes videoclipes refeitos a partir de músicas existentes a trabalhos mais artisticamente elaborados. O My Space se torna um outro bom lugar de exploração da distribuição destes vídeos. Pois isto me parece uma questão importante também. Para uma produção diferenciada, precisamos de meios de exibição-laboratório. É difícil ocupar espaços já consolidados com o novo”.

> “Mas é sempre bom se perguntar em que medida os usuários usam os recursos oferecidos pela tecnologia, e em que medida os novos recursos da tecnologia usam os usuários”.

Relação entre jovens que compartilham vídeos e inovação estética

O fenômeno da difusão contemporânea de vídeos em sites deve imprimir mudanças no cenário de produção e exibição da TV e do cinema. Mas, não necessariamente decorrente da relação jovem / produção audiovisual**.** Tem pouca importância a idade, quando se trata de renovação de linguagem, mais que isso, segundo a opinião de muitos dos pesquisadores consultados, ela não está necessariamente associada à juventude. Nem o desenvolvimento de uma nova sensibilidade, nem a facilidade de acesso aos novos meios técnicos são prerrogativas para a inovação. Nem mesmo o acesso a uma formação específica. Comentam os professores que os estudantes de cinema parecem mais interessados em inserção profissional, que em expressão artística ou experimentação de novas linguagens. "A preocupação deles é um pouco diferente. Eles visam um mercado de trabalho". Para inovar é preciso "correr riscos". De qualquer forma, os jovens trazem novos conhecimentos, maior agilidade na utilização de novas tecnologias e até mesmo novas percepções. Conseguem assimilar melhor a rapidez e a quantidade de informações contidas nas pequenas telas.

Para Martin-Barbero soluções têm sido descobertas por uma geração que cresceu envolvida pelas novas circunstâncias e que não será igual aos seus pais, pois que uma nova sensibilidade se constituiu a partir da interação, operação e conexão midiática.

A maior parte dos pesquisadores de Cinema e Vídeo que consultamos concorda com a formulação de Martin-Barbero.

> "Igual a seus pais não será mesmo, uma nova sensibilidade se construiu ao menos pela conexão. Os frutos não são mensuráveis ainda".

Para explicar como "isso é óbvio" assinalam que:

> "Os meios são, no mínimo, co-produtores das sensibilidades e das poéticas de cada momento histórico".
>
> "Os meios técnicos fazem parte de novas maneiras de partilhar uma sensibilidade, novas maneiras de partilhar o que é possível dizer e sentir. Nesse sentido, toda subjetividade está ligada aos modos de operar a mídia".

Para exemplificar um dos pesquisadores comenta:

> "A geração de nossos filhos (me refiro a uma classe privilegiada) cresceu diante da tela de um computador, assistindo DVD's; formei-me em Jornalismo na PUC/RJ e usava máquina de escrever, errava e tinha que bater novamente a lauda. Qual não foi a minha surpresa visitando a faculdade em encontrar 15 anos depois um laboratório de computadores de última geração. O produto final da disciplina de audiovisual que produzi

> com meu grupo foi um filme em slides!!! Hoje os alunos aqui e em outras universidades do Brasil lidam com equipamentos cada vez mais sofisticados. Interagem de forma diversa com o mundo, através de inúmeras conexões que se multiplicam e se pulverizam na mesma intensidade e, operam com rapidez incrível cada nova tecnologia que chega. Não escrevem mais cartas, são e-mail's com uma linguagem picotada, há uma espécie de código que serve para minimizar o tempo dedicado à escrita. A grande questão é: em meio a tanta informação, o que ler? O que acreditar? O que escolher? O que desejar? Aí reside o risco".

Explica outro professor:

> "Falamos do dinamismo do conceito audiovisual. Isto não se limita a sua produção, mas é extensivo à recepção. Temos espectadores mais exigentes e com mais perspicácia em relação às imagens. O espectador de hoje acumulou um conhecimento".

Mas nem todos concordam.

> "Eu não chegaria tão longe assim. O que surgiu foi uma nova mídia, oriunda das novas tecnologias. Como antigamente certas pessoas escreviam cartas artísticas e as enviavam pelo correio, hoje alguns escrevem e-mails criativos e os enviam eletronicamente. O que mudou então foi mais o suporte do que o conteúdo. O fato de alguns terem blogs e compartilharem suas emoções com seus amigos não faz de suas emoções algo mais sensível. A História está repleta de grandes escritores e cineastas que atuavam em mídias analógicas e tradicionais, não sendo menos criativos em razão disso. Não estou dizendo que atualmente nada mudou. Acredito que mudou, mas o que mudou não foi certamente a sensibilidade e sim as formas de expressar a sensibilidade. Hoje é mais fácil a representação das subjetividades. Com as imagens de síntese ou digitalizadas, a manipulação pode ser uma forma de criar ilusão, de hibridizar meios e de inovar a linguagem".

Ou ainda:

> "Acredito em novas subjetividades. Mas não é essa nova geração que está descobrindo uma nova subjetividade. Isto que eu chamo de nova subjetividade já vem em gestação há um bom tempo".

> "Os processos sociais, culturais, tecnológicos afetam de diferentes maneiras os segmentos geracionais. Entre pais, filhos e netos há sempre diferenças gritantes em termos de "sensibilidade", mas não se pode mitificar/mistificar tanto a tecnologia por si mesma. Há que se estar sempre atento às dimensões qualitativas de tudo isso, levando em conta que perdemos a inocência (desde, pelo menos, o pensamento da Escola de Frankfurt) quanto à unilateralidade das formas de racionalidade, sua dimensão eminentemente progressiva, já que hoje estamos mais conscientes e atentos ao fato de que a razão é, simultaneamente, progresso e regressão".

Há ainda os que acreditam que “não há distância suficiente para avaliar isso” e os que preferem “aguardar para responder essa questão”.

Na relação estabelecida entre os professores de Cinema e Vídeo e os seus alunos, ainda que os meios técnicos façam parte do cotidiano, não há uma constatação de incremento nas oportunidades de renovação, nem se tem observado que haja mais condições de inovação no momento atual. Os pesquisadores apresentam alguns argumentos que revelam essa constatação.

Há dificuldade para romper com padrões consolidados:

> “Em nosso curso de Cinema, há alunos super legais, soltos, criativos, expressivos, mas as avaliações das disciplinas de Roteiro, ministradas por Jorge Furtado e José Roberto Torero, mostram que os estereótipos criados por Hollywood já fazem parte do imaginário coletivo e estão petrificados e cristalizados. Raramente os roteiros descontroem o que parece ser já aceito como “bom cinema”, isto é, de entretenimento, de massa, com suspense, piadas, perseguição, violência, temas banais apresentados com técnicas e enfoques banais, fruto de anos de lobotomia hollywoodiana. Infelizmente o cinema americano alternativo, que é muito bom, raramente chega às nossas telas”.

> “Observo um conservadorismo na produção. A intenção de conhecer como a linguagem tradicional funciona para se inserir no mercado acaba sendo mais significativa. São poucos os grupos que se interessam verdadeiramente por uma renovação, por romper parâmetros. São bastante comuns os roteiros que derivam diretamente da dramaturgia televisiva ou da repetição de cacoetes experimentais”.

> “As questões de renovação de linguagem passam longe da maioria dos meus alunos. Pessoalmente procuro mostrar outros cinemas, outros olhares, mas confesso os resultados não têm sido muito animadores. As formas televisivas, todas elas, tem muito mais presença no resultado dos filmes”.

O fato dos jovens dominarem os meios técnicos não lhes conferem facilidades para lidar com a inovação.

> “Os jovens hoje parecem muito menos “revolucionários”, política ou esteticamente, do que eram há duas gerações atrás. Vejo relações muito mais nítidas hoje entre juventude e conservadorismo do que entre os jovens e ruptura de padrões estabelecidos. É certo que os jovens estão mais aptos a lidar com as gramáticas dos novos meios, mas isso não significa que farão uso deles de forma esteticamente relevante ou mesmo politicamente comprometida”.

Ademais quem é o jovem?

> “O termo "jovem" deva ser problematizado. Hoje se consideram de pessoas com 25 ou mais anos "jovens", adolescente. Há algumas décadas, adolescência e juventude encerravam-se bem mais cedo. A longevidade alterou consideravelmente a noção de juventude”.

A inovação tecnológica também não é atributo para renovação artística.

> “Os recursos tecnológicos em si não são nem uma linguagem nem uma estética, o que os torna linguagem é o uso que é feito deles”.
>
> “Não basta o acesso a novas condições de inovar para renovar a linguagem. Por isso, a difusão desses novos meios de produção de linguagem audiovisual, por si só, não garante uma renovação de linguagem”.
>
> “Precisamos não confundir renovação no campo da criação de inovação tecnológica. Chega de “fetichismo tecnológico”! Temos que recolocar a tecnologia à altura do humano e sua escala, como fruto de sua invenção/criação e não o contrário, a tecnologia como criação cultural em sentido amplo, portanto, resultado do esforço humano que, obviamente, o transforma e até o transmuta. Mas a questão do “super-homem” / “além do homem” não é tecnológica, mas de potência, expansão de suas forças criativas. Nesse sentido, renovar/inovar/experimentar, sob o aspecto artístico, não é conseqüência direta de mudanças tecnológicas, mas de “vontade de arte” (contornar o caos e fugir do mundo das opiniões, como já afirmei). A tecnologia pode ser uma grande aliada para os artistas alimentados por uma poderosa vontade de criação, mas pode ser um grande obstáculo para aqueles que, não tendo muito o que dizer/pensar/transmutar, contentam-se com um mero jogo de efeitos de toda sorte que confundem com criação. Na história da arte, e da arte moderna em particular, muitas vezes foram transformações estéticas que propiciaram a irrupção de novas tecnologias e não o contrário. E isso porque, em sua disposição à experimentação, à expansão de suas forças vitais, o artista tanto lança mão de todas as máquinas/tecnologias que lhe são disponíveis, assim como pode inventar novas que ainda não estejam sequer no horizonte. Enfim, tudo isso tem muito pouco a ver com ser jovem, com revolução ou disponibilização de tecnologia, mas, sim, com uma grande vontade de arte que sobrepuja todos esses aspectos”.

Para inovar é preciso partir do já existente, conhecer a história.

> “Percebo que os alunos são muito interessados em aprender a apertar os botões e pouco instigados a conhecer a história da montagem e as sutilezas das escolas de cinema. Consideram também que o montador, de uma maneira geral, tem um papel mais técnico do que criativo. Isto vai na contramão da história. Isto me choca. Existe o mito do filme de autor. A sensação é de um profundo desconhecimento. Desconhecem o que foi, por exemplo, a política de autores. Godard, por exemplo, lamenta o uso abusivo da palavra autor. A ênfase era na política. Cinema sempre foi trabalho de equipe. Eu diria que é preciso não menosprezar a história, a leitura, o visionamento de filmes. Não existe, na minha opinião, outra forma de inovar. Em inglês, IN-NOVATION não tirou a raiz IN. Ou seja, é trans-FORMAR. Para inovar, existe algo a priori para se mudar. Logo é preciso conhecer o que existiu para poder modificar”.
>
> “Há mais facilidade em produzir, mas ao mesmo tempo percebo uma preguiça enorme em conhecer o que já se fez, e sem leitura, sem um certo

> conhecimento do cinema, das artes contemporâneas, do vídeo, são poucas as condições de inovar. E também não acho que a idéia de um "novo" puro seja interessante. Partimos sempre de alguma coisa, para deslocar, retomar, subverter, negar etc. e não do nada. O pior é quando partimos de clichês da mídia sem nos darmos conta e acabamos apenas repetindo estéticas".

Para inovar é preciso que um sujeito que pensa, tenha acesso e domine a tecnologia.

> "Uma das grandes renovações de linguagem na História do Cinema Brasileiro foi o Cinema Novo. "Deus e o Diabo na terra do sol" revolucionou a estética cinematográfica latino-americana. E isso se deve às novas tecnologias? Em parte, sim. A câmera na mão só foi possível porque utilizamos na época câmeras novas, menos pesadas, o som direto veio através do uso do Nagra... Mas nem a câmera na mão, nem o Nagra seriam capazes sozinhos de provocar essa revolução. Até mesmo porque a "estética da Fome" glauberiana era reflexo da precariedade técnica. Uma precariedade que se transformou em qualidade porque havia um conceito. O uso da tecnologia só é revolucionário nas mãos de um sujeito que pensa, reflete, elabora e cria. As grandes criações não estão restritas às formas de produção, ultrapassam-nas. Por trás de uma grande obra de arte, há sempre o artista. Acredito no sujeito criador que domina as novas tecnologias a seu favor. Acredito que ele sempre vai existir".

Inovar não se reduz ao domínio da tecnologia. Para inovar é preciso "correr riscos".

> "A inovação não é prerrogativa dos jovens. No meio de meus alunos, por exemplo, nem todos estão dispostos a inovar. E riscos são poucos que querem correr. E muitos desses que correm riscos hoje não estão entre os jovens. Muitos deles não estão entre meus alunos. As ferramentas para se inovar não são os novos meios técnicos. Inovar é algo que ultrapassa as ferramentas".

.

A inovação mais frequentemente nasce de uma busca, de um embate.

> "A convivência cotidiana com os meios técnicos não implica nem mais nem menos condições de inovar, uma vez que estes meios podem servir tanto para "experimentar novas linguagens", quanto para reproduzir (ou tentar reproduzir) práticas correntes ou hegemônicas de audiovisual. Minha percepção é a de que, ao mesmo tempo em que muitos jovens que fazem cursos de cinema se valem das tecnologias digitais (mais baratas e acessíveis) para "transgredir" ou "fazer diferente", muitos outros a vêem como forma de "fazer como" se faz na TV ou no cinema ficcional comercial – se vêem, portanto mais próximos de uma carreira almejada de roteirista ou diretor de teledramaturgia ou cinema comercial ao "aprenderem" as regras e os padrões por meio de uma tecnologia mais barata (como se esta fosse um "trampolim" para algo "maior" ou "melhor"). Acredito que não são os meios técnicos que mais pesam nessa questão, mas, por outro lado, eles

> contribuem de alguma forma. A inovação pode surgir do acaso, de uma experiência ou de um "erro técnico" que se converte em nova descoberta (penso em Meliès): esta seria a dimensão "técnica" da pesquisa de linguagem. Mas ela nasce mais frequentemente de uma busca, de um esforço e de um embate com nossas matérias de expressão, vivências e desejos (aqui também podemos lembrar de Meliès)".

Há pesquisadores, em muito menor número, no entanto, que acreditam na instauração de possibilidades de renovação, pelos mesmos motivos.

> "As condições técnicas estão aí, prontas para auxiliar a renovação da linguagem".

> "Só os jovens podem mudar a linguagem de forma radical e interessante. É uma questão de sobrevivência criativa diante da mesmice mortal".

> "Os jovens sempre contribuíram e contribuem trazendo novos conhecimentos, uma agilidade maior ao lidar com as tecnologias, uma reflexão inovadora de quem descobre o mundo sem tantos 'vícios' ou conceitos 'pré-fixados'. Por isso, na década de 80, contribuíram no Brasil, com a inserção do vídeo-clipe que invadiu nossa TV e nosso cinema. Atualmente, há festivais dos chamados 'filmes de bolso', há jovens cineastas buscando, frente à dificuldade de distribuição e exibição, novas formas de comercializar seus filmes, por exemplo, vendendo DVD's de suas produções nas bancas de jornais. É um trabalho árduo e artesanal, mas que, para alguns, vem dando resultado. Na TV, a linguagem publicitária foi uma influência decisiva na chamada 'Retomada'. Filmes de diretores como Walter Salles, Fernando Meirelles, filmes produzidos pela Conspiração Filmes, entre muitos outros, trazem a marca dessa influência, formadora dos cineastas, hoje nem tão jovens. Nesse sentido, há um intercâmbio entre TV e cinema, produções experimentadas no cinema que se transformam em séries de TV. Em contrapartida, a TV no Brasil tem suas regras muito delimitadas, é um universo de difícil acesso... A TV estatal não cumpre seu papel de divulgar como poderia a produção desses jovens iniciantes".

> "A mudança deverá acontecer por uma série de modificações tecnológicas que poderão alterar as formas de produção. Por uma questão geracional, os jovens podem vir a ser agentes importantes nesse processo".

Cabe ainda salientar que as mudanças na produção audiovisual veiculada pela TV e pelo cinema não ocorrerão sem resistência. Alguns imaginam que duas formas coexistirão: uma produção para suporte em tecnologias móveis, em novos espaços para exibição; outra para os meios já conhecidos. "O campo da experimentação sempre alimentou o "grande

sistema audiovisual", que dele se apodera para renovar suas formas gastas". "As propostas que tiverem uma resposta social, junto ao público e à indústria, serão incorporadas ao cenário de produção de TV e cinema". "Ainda não é possível garantir que isso resultará em novidades formais e de conteúdo". "Esses espaços são comerciais e o risco financeiro e as formas de consumo populares tornam lentas as transformações; mercado e "povo" são tradicionalistas". "A TV e o cinema são áreas muito fechadas para novas produções que, em geral, ficam à margem, dependendo de divulgação alternativa. O que pode acontecer é uma cooptação de produção através de programas de TV, por exemplo, com a intenção de buscar conteúdo para a grade de programação sem que isso necessariamente gere dividendos para quem produz". Alguns temem além da demora, que "essas mudanças sejam horríveis, caretas, velhas, moralistas, etc. O que não significa que não mudou". Inovar no sentido negativo, ou seja, "maquiar a inovação, capturar a inovação para uso do consumo".

"Toda mudança na gramática dos meios está ligada à maneira como os agentes sociais interagem com as tecnologias. Essa mudança já está ocorrendo, como podemos comprovar pelo uso maciço, pelo menos no cinema de massa, das estéticas do videoclipe e dos videogames". "Quanto maior a produção, mais possibilidades de surgir trabalhos interessantes. Acho que poder filmar fora dos esquemas hierárquicos do cinema uma grande chance para a geração que chega agora às universidades e cursos de comunicação e cinema"

Para concluir apresento a reflexão de um professor que é síntese das questões e preocupações aqui abordadas.

> "Penso que a grande questão nos jovens e nos vídeos que trazem mudanças no cinema está na subjetividade. Numa poesia que se constrói muitas vezes com um interlocutor específico, ou na poesia que se constrói na própria descoberta da tecnologia e ou facilidade desta tecnologia. Um exemplo direto disso é o vídeo por celular. De repente toda hora é hora de gravar, esta gravação sem qualquer qualidade técnica apurada, mas que elege o momento como pilar da narrativa. Isto aconteceu, isto não se repetirá, uma volta ao cinema direto, mas agora radicalizado na medida em que não se premedita necessariamente a gravação. Imagens que se capturam que se fazem aos bancos dos computadores e que de repente começam a fazer sentido das formas menos diretas e suportadas pelo afeto. (...) Acho que a inovação se dá por duas formas: por quem não conhece ou não se interessa por cinema, ou por quem tem extremo interesse/conhecimento. Acho raro que a inovação venha por uma camada mediana. Em geral esta quer "acertar" repetir o que já está sendo feito para entrar no mercado, etc...inovar traz também a segurança do "não se importar" do não ter parâmetros de comparação, ou de esvaziar esses parâmetros por saber que ali já não se encontra mais a pulsão que é da subjetividade".

Parâmetros

Estamos em pleno momento de constituição desse ambiente de difusão de vídeos na rede. Por isso, para alguns pesquisadores, ainda não há condições de análise ou o distanciamento necessário para avaliação dos cenários que tem se instituído e das implicações decorrentes. Essa dificuldade ficou mais evidente quando dialogamos sobre os parâmetros que devem ser utilizados para avaliar se o que os jovens estão produzindo, no momento, se constituem renovação de linguagem vídeo/cinematográfica.

> "Muito difícil de saber. Vai ter muita coisa ruim na internet, muita coisa repetindo o cinema e a TV mais comercial e sem interesse. Há que se pesquisar muito para ver coisas mais interessantes e com linguagens fora do padrão. Não há parâmetros específicos, não há um "manual" de novas linguagens".
>
> "(...) parâmetros? É só observar quais trabalhos terão continuidade. E, quais serão meros paparazzai, escravos da ocasião".
>
> "É muito difícil reinventar a roda". "Ou seja, nenhuma linguagem começa de um marco zero. Se você reparar bem, muitos dos vídeos exibidos no YouTube têm como referência formas audiovisuais bem conhecidas. Claro que muitas surgem. Coisas com altas doses de inovação, mas não creio que sejam a maioria".
>
> "Os mesmo parâmetros que se usaria para avaliar a inventividade de qualquer produção cultural".

Alguns aprofundam a discussão buscando descrever como os parâmetros são construídos ou impostos. A partir de que referências e quais as implicações em sua formulação.

> "O que é linguagem audiovisual? Este é um parâmetro que se deve construir. Seria uma linguagem narrativo-clássica aos moldes do cinema americano? Aquela que privilegia a decupagem do espaço, a montagem transparente, onde o espectador se atém ao conteúdo mais do que a forma? Será uma linguagem que está mais voltada para uma produção contemporânea cheia de citações e referências à história cinematográfica? A renovação seria então toda e qualquer alteração feita àquela linguagem audiovisual. Sou reticente a questão da renovação sem conhecimento. As inovações, as experimentações não acontecem de forma ingênua, sem conhecimento prévio. Isto é muito raro. As inovações são fruto de conhecimento. A história do cinema está cheia de exemplos. Por isso sou cética a "jovens sem preparação específica". As gerações que modificaram, que renovaram a linguagem audiovisual, como a Nouvelle Vague, ou a turma americana dos anos 60/70 (Coppola, Scorsese e outros) não

desconheciam a história do cinema. Ao contrário, só mudaram, só inovaram porque conheciam o cinema".

O que é renovação de linguagem? Os equipamentos na maioria das vezes já trazem a linguagem final daquilo que produzem. Geração, sociabilidade também interferem nessa produção. E não se esqueça que os modelos são sempre os canônicos vinculados pelos meios já existentes.

"Não existe renovação em absoluto, no geral ou em bloco. A renovação de "linguagem" (aliás, uma péssima palavra para ser empregada no campo da imagem...) é sempre algo bastante relativo, ou seja, às vezes trata-se de um simples deslocamento numa combinatória de materiais que o artista utiliza. Não é fácil "identificar", pura e simplesmente, é tudo uma questão de sensibilidade estética, de educação dos sentidos, de conhecimento do "estado da arte", de contato com a tradição (hoje, mais do que nunca, fundamental em termos de referência) etc. Todo artista que se preze se encontra, na maioria das vezes, premido entre a descoberta (do já feito e realizado, em relação ao que ele pode se situar) e a invenção (ultrapassagem do já dado, que no caso do campo experimental é sempre marcado por um certo propósito de investigar, pesquisar, transcender as formas vigentes)".

As renovações de linguagem estão primeiramente ligadas ao conceito da obra. Qual é minha concepção, que filme desejo realizar? Uma pergunta que poucos fazem. Não há uma reflexão, uma compreensão dos caminhos da criação artística. Não há como separar uma verdadeira renovação de linguagem de um 'pensar' sobre a própria criação. Não adianta um domínio técnico, o uso de novas ferramentas tecnológicas se não há uma proposta clara, uma elaboração. Inovar no nível da linguagem exige isso. Isso compreende qualquer meio de exibição, seja TV, cinema ou Internet.

Há os que subvertem a discussão e criam novas questões.

"Na verdade, o que me preocupa é a renovação de conteúdo. Estou sendo conservador, claro. A forma sempre muda, mas quase ninguém tem algo interessante para dizer".

"Não acho que seja um problema de linguagem, mas de modos de relação com as imagens. Que tipo de poder essas imagens tem? Que relação com o real, com o mundo que elas apresentam? Elas desejam representar algo? Como porque isso no lugar daquilo? Os problemas de linguagem cinematográfica já foram mapeados. Acho que a questão nesses vídeos é pensar como eles fazem parte de modos de subjetivação, escrituras de si e do mundo pela imagem; algo longe de uma análise de linguagem".

"Acho que no final o que está em jogo são as potências da imagem. Pensemos a imagem e depois no que faltar tragamos a palavra, posto que em geral é o contrário o que se tem feito. No momento em que a juventude tem lidado tanto com o momento e suas experiências não repetíveis, a imagem se narra. E estamos talvez nesse limiar, no limiar fantástico de ver o cinema como música, onde a poesia se basta, os arranjos também e sua

> justaposição vem só para adicionar um ao outro, não para dar conta, mas para adicionar".

Mesmo quem admite que não sabe dizer que parâmetros podem ser empregados não incluiria a preparação especifica como critério.

Na indicação de parâmetros para análise são citadas algumas das características da estética pós-moderna, tais como fragmentação; hibridismo; mistura de documentário e ficção; incorporação da cultura popular; além de "originalidade e filiação a movimentos/modelos desconstrutores da linguagem tradicional".

> "Atualmente há de tudo, vídeos criativos, outros estereotipados, alguns mais artísticos e outros mais técnicos. Um dos parâmetros é pesquisar se o videomaker é consistente em sua proposta ou se é amador. Para isso seria interessante ver a progressão no trabalho e na carreira do videomaker. Outro parâmetro é observar se há certa criatividade de temas ou de enfoques. Nem todos os que estudam são criativos, mas tem mais oportunidade de conhecer o que foi feito anteriormente e o que pode ser feito com os recursos tecnológicos disponíveis hoje. Quanto à linguagem, ainda está se desenvolvendo, é como as revistas eletrônicas. A maioria disponibiliza em formato eletrônico o que já está impresso, sem utilizar as possibilidades do digital. Mesmo utilizando a hipermídia, nem sempre o resultado é inovador na linguagem e sim técnico".

> "Acho que o primeiro passo é perceber como parcos recursos permitem alguma forma de comunicação e o que se busca ser comunicado ou expressado. Muitas vezes, o dado não está no "que", mas no "como" se expressa".

> "O que o que se deve ter como parâmetros são as produções comunitárias".

Para concluir voltamos à complexidade inicial.

> "Acho que no fundo não existem parâmetros possíveis para definir a "renovação de linguagem" neste caso… Mas a produção amadora (dos jovens p. exemplo) tem um aspecto experimental básico, que é o fato de sua produção ser quase sempre uma tentativa, uma experiência, algo que não se sabe muito bem aonde vai chegar, e se chega pela experimentação, porque não se havia feito nada parecido antes com as próprias mãos e recursos".

Papel da crítica

Os saberes e discursos proferidos por críticos e pesquisadores, incluindo nessa categoria os curadores, são os responsáveis por aferir legitimidade ou não a formas de expressão artística, baseados em parâmetros que se alteram ao sabor dos tempos e lugares.

Em sites em que compartilham vídeos o público se movimenta independente dessa mediação e tem ampliado cada vez mais o diálogo com os realizadores, além de alternar posições, já que quem vê, pode a qualquer momento também produzir. Não há qualquer seleção ou uma curadoria para garantir a qualidade da produção. Ainda assim, pode ajudar a formar platéias mais críticas, já que disponibiliza conteúdos e formatos que não são usual e amplamente divulgados e permite comentar, criticar, avaliar, incluir na lista dos favoritos, incluir no *blog*, recomendar, conversar com autores e outros espectadores.

Que papel teria a crítica para a produção audiovisual contemporânea?

Alguns críticos e pesquisadores conseguem construir *obras de arte* ao analisarem as realizações de artistas contemporâneos revelando dimensões que o público e até mesmo o artista não foram capazes de observar.

Quando conversamos sobre a importância do aparato discursivo para a formulação e para o desenvolvimento da realização vídeo/cinematográfica contemporânea constatamos que, como nas questões anteriores, há uma diversidade de aspectos abordados e alguns que se opõem de maneira clara.

Há os que acreditam que, o papel da crítica é fundamental, já que hoje, em certo sentido, as fronteiras entre experiência estética e reflexão crítica estão se esfumaçando de forma decisiva. E que a arte será cada vez mais reflexiva e a crítica cada vez mais estetizada. Há professores que reconhecem por um lado, a importância do papel do crítico, mas ressaltam, por outro lado, os territórios bem marcados em que se elaboram a Arte e a Crítica. Para eles não há como confundir o crítico com o artista, mesmo quando essa é uma “crítica criativa”, “se é que isso existe”. E ainda assim a crítica não pode pretender ser a obra de arte. “E a obra de arte, mesmo discursiva, é obra de arte”.

Há os que assinalam as possibilidades de troca de papéis entre críticos e artistas, que se desenharam ao longo da história e da fala construída pela artista, que retira da crítica especializada o monopólio da fala, da interpretação, do falar “sobre” o trabalho de outrem. Há os que destacam que os discursos de artistas e críticos são distintos em função de suas experiências. O contato direto com os processos criativos, com o manejo dos materiais, as nuances, as dúvidas, as oscilações inerentes ao ato de criar na esfera artística fundamentam os

discursos dos artistas que se tornam críticos de suas próprias criações e das de outros. Há diferenças sensíveis, às vezes infinitamente sensíveis, entre o artista que cria e discorre/elabora a respeito de sua criação e o discurso da crítica especializada que não tem, segundo um dos pesquisadores, a experiência do enfrentamento, da "página em branco". Para os críticos, ao invés da obra em si, a "leitura da obra".

O discurso é importante, mas o discurso do crítico é um, o do artista é outro, acentua um dos pesquisadores ao afirmar que a autocrítica de um artista sobre sua produção existe em outro patamar. Para exemplificar conta que Clarice Lispector uma vez foi convidada para assistir a um evento sobre ela na PUC e, em quinze minutos, saiu em direção ao café. Nélida Piñon, uma das organizadoras do evento, saiu em disparada logo atrás querendo saber o motivo de tal desfeita. Clarice a respondeu dizendo mais ou menos assim: "Nélida, se eu soubesse 1% do que estão falando ao meu respeito, não teria escrito uma linha". A crítica que o artista faz sobre sua própria criação é diversa da crítica proveniente de um estudioso ou teórico. Não que o artista não trabalhe com um conceito seu, não elabore questões relativas à sua produção, mas são questões bastante diversas das de um crítico, que usará parâmetros e fará leituras, provavelmente sob novas circunstâncias.

De que jeito a crítica pode contribuir na criação? Isso varia enormemente de artista para artista. "Alguns são intuitivos. O que não significa ingênuos. São pessoas que percebem, de maneira sensorial, um estado das coisas, modos de operar da imagem. Outras não concebem a imagem sem um aparato teórico que a sustente. Não há oposição entre elas. São formas diferentes de perceber e atuar no mundo; ambas válidas". Para cada uma delas a crítica terá uma função diversa.

André Bazin, um dos maiores críticos franceses, dizia que a função do crítico não era a de trazer em uma bandeja de prata uma verdade, mas reproduzir a obra de arte para os leitores, lembra um dos professores. Dessa forma marca a função da crítica como produção de transcendência e conscientização. Conscientização de questões muitas vezes inconscientes para o público, mas igualmente vivas e potentes.

E por que em alguma medida reconhecem a importância dessa outra escritura, a deste outro texto, o do crítico?

Um pesquisador afirma que "sem crítica a arte esmorece. Ela precisa ser chicoteada para avançar".

Outro que muitas vezes "só temos isso porque da obra mesmo nada se salva".

Há quem concorde: "muitas vezes o discurso sobre a obra se revela mais substancial do que a obra em si", destacando que "é importante a tentativa de construir um quadro de

referências em torno de uma produção que vai além do que o artista pensou propor" e introduzindo o conceito de "obra aberta". Apesar de circunscrever limites: "O fundamental é que haja coerência na análise do objeto, pois o próprio Umberto Eco, criador do conceito foi obrigado a esclarecê-lo para alertar sobre a super interpretação das obras".

Enquanto um pesquisador destaca que "o pensamento crítico pode de fato auxiliar na compreensão dos trabalhos, avançar na reflexão, contribuir para uma sensibilidade estética mais apurada". Outro ressalta que "a crítica continua distante e defasada dos movimentos concretos do fazer artístico, que se nutre do que pode para produzir matéria expressiva e impactante". Tentando elucidar lugares e funções há quem conceitue "uma boa obra de arte é aquela que produz desdobramentos, produz outras obras, outras leituras, ou seja, que não se esgota no consumo, mas que perdura, enseja traduções, outros sentidos. Um bom critico seria um espectador, mas também um construtor da obra ao propor novos sentidos para alem da intenção do autor, daí surgir a noção de morte do autor, estabelecendo certa autonomia da obra em relação ao seu criador, ainda mais que esse criador não é um sujeito pleno que tudo controla, mas atravessado pelo outro, pelo mundo, pelo inconsciente".

A importância da crítica vai depender do lugar de onde fala o crítico e da sua finalidade. Com a mesma finalidade os resultados são muito diferentes. Compreendem que há uma segmentação bem marcada entre os textos produzidos pelos críticos que trabalham ou não no mundo acadêmico.

Um pesquisador exemplifica comentando um debate na TV: "Discutimos sobre um filme brasileiro. O crítico de cinema tirou da cartola nomes como Humberto Mauro, Mazzaropi e outros. Entretanto foi incapaz de discorrer sobre a similitude, os pontos de conexão entre o filme e as referências. Neste sentido, fica fácil. Vejo um filme e falo nomes "politicamente corretos". Lanço ao léu nomes e títulos de filme. Porém não articulo pensamento e apresento uma fala sem nenhuma consistência. A crítica carioca me parece reproduzir sem critério os *releases* que recebem das distribuidoras. Na universidade há mais cuidado com a transparência deste aparato discursivo". E acrescenta: "O aparato discursivo não pode se dar por "achismo". Mais uma vez é importante revelar de onde se fala, dizer as fontes, trabalhar as referências. É preciso ser realmente um discurso".

O discurso acadêmico é um outro texto, que se engendra sobre o que está sendo analisado. Muitas vezes os cineastas não pensaram nem entendem nada daquilo que o crítico está dizendo. "O cineasta produz, o crítico cria seu discurso como parte de seu conhecimento teórico, de pesquisas sobre forma, sobre tradições da história do cinema, sobre enfoques e tendências que fazem parte do imenso repertório cultural compartilhado pelos estudiosos e

pesquisadores de Cinema, que usam uma terminologia que os identifica, que os une em sua maneira de criar discurso".

"O discurso acadêmico é de extrema relevância para a divulgação de uma cultura crítica, inclusive para uma formação de platéia crítica que saiba analisar um filme não só pela bilheteria ou pelo seu custo ou em quanto tempo foi feito, e sim pela sua abrangência e sua transcendência". O que importa realmente continua sendo "como" foi mostrado e não o tema abordado.

O que não se pode esquecer é que a crítica é apenas um instrumento, um referente à disposição, um material que o artista pode usar ou não, pode fazer um uso adequado ou não às finalidades de suas proposições, mas que nunca pode substituir ou ter prerrogativa em relação à potência criativa do artista.

Para concluir trazemos a observação de um pesquisador sobre o diálogo que se estabelece a partir da crítica. "A criação audiovisual guarda uma relação direta com o pensamento. Mesmo quando supomos não haver pensamento em uma obra, quando acreditamos apenas "copiar" ou "repetir", isto é feito a partir de um pensamento, mesmo que este pensamento nos anteceda, não tenha sido criado por nós. O discurso nos abre o caminho da cooperação com os outros, ele apóia e ajuda a construir nossa reflexão. Por isso, discurso e pensamento são dimensões que estarão sempre presentes na criação, estejamos ou não conscientes disso".

Mídia-educação

A mídia-educação não desempenha papel no contexto de uma produção vídeo/cinematográfica inovadora, ou seja, não prejudica, nem auxilia a renovação da linguagem do audiovisual contemporâneo, é o que nos assinala a maioria dos pesquisadores.

Para alguns pesquisadores isso se deve a forma como vem se desenvolvendo a mídia-educação no momento atual. Em seus argumentos destacamos as seguintes observações:

> A "mídia-educação ainda trabalha com formas muito tradicionais e em geral não tem a renovação de linguagem como um alvo preferencial".

> “Seu ponto de partida é quase sempre o “já-dado”, o institucionalizado, a “moralidade” vigente. Isso tem sua importância porque é o que nos compõe em grande parte, trata-se do conhecimento daquilo que nos precede, de nosso “a priori”. Agora, “renovar”, isso quase sempre acontece em outro lugar... A “mídia-educação”, se pudesse ser um pouco mais competente, transgressora ou disruptiva, quando muito, nos poderia propiciar uma “educação dos sentidos”, mas na maioria das vezes, até isso é pedir demasiado”.
>
> “Do jeito que vem sendo feita, prejudica”.
>
> “Se ela estiver calcada no questionamento da mídia pode ser bem produtivo, mas se vier com moralismo puro e simples pode ser prejudicial”.
>
> “Não afeta. É quase sempre conservadora”.
>
> “Não acho que ela poderia prejudicar ou auxiliar a renovação”.
>
> “É indiferente. Quem prejudica a linguagem é a Globo com seu padrão de qualidade”.

Para outros cabe distinguir:

> “Depende de que mídia, de que educação. O Castelo Rá-Tim-Bum da TV Cultura de SP era maravilhoso e era mídia-educação”.

Há os que enfatizam a importância da mídia-educação, independente de resultados referentes à inovação.

> “Compreender a linguagem ajuda o ser humano, não importa se para renovação da linguagem, se bem que isso inevitavelmente irá acontecer”.
>
> “A renovação também se dá na rejeição do que é conhecido. Logo, ver o que existe, e ver muito, abre outras possibilidades de produção e de linguagem”.

Alguns evitando generalizações buscam através do relato de experiências concretas elucidar suas posições.

> “O que você chama de mídia-educação? São os materiais midiáticos educativos? O INCE desenvolveu um trabalho muito interessante, sobretudo na década de 70. Darcy Ribeiro tinha um projeto de vídeo nas escolas. A rede pública de ensino tenta, em alguns casos, na maioria das vezes, por iniciativa dos próprios professores, inserir o cinema na escola como parte integrante do processo educativo. Antes de se preocuparem com uma renovação da linguagem, há uma preocupação que antecede esta: lidar com

> um público carente que não tem acesso aos cinemas, aos teatros, as produções da TV fechada (por exemplo, do Canal Futura que são interessantíssimas para o público jovem)".

> "Não sei se posso dar uma resposta genérica aqui. Tive uma experiência em um Núcleo de Tecnologia. O objetivo era a produção de vídeos didáticos. Geralmente a concepção dos vídeos era multidisciplinar e sempre muito discutida. Confesso que era muito difícil o trabalho de produção, porque a busca pelo didatismo comprometia a forma audiovisual. Normalmente os vídeos ficavam com a marca "didáticos". Acho que seria preciso lidar com uma certa imperfeição do audiovisual. É aí que se constrói um bom material. Jamais iremos esgotar um tema com um material audiovisual, podemos sim despertar a discussão, podemos plantar uma semente. Mas o audiovisual jamais substituirá o debate e a troca de idéias. Então para ajudar a renovar a linguagem audiovisual, a mídia educação precisa entender as limitações do meio audiovisual. Este seria o primeiro passo para uma real contribuição".

A renovação da linguagem pode ser construída conforme aspectos que aparentemente se opõem:

> "A renovação de linguagem não é conseqüência de estudo, mas o estudo oferece maiores oportunidades para que isso aconteça".

> "Não há nada que auxilie ou prejudique a renovação. Seja do que for. Se há uma renovação da linguagem vídeo/cinematográfica nessas novas plataformas, isto não tem nada a ver com educação. Tem a ver com aprendizado, isso sim. Com o aprendizado de uma nova linguagem de produção".

Para concluir destacamos duas observações que nos impõem uma reflexão sobre os desafios concernentes à mídia-educação contemporânea:

> "Não me sinto qualificado para responder essa pergunta, mais diretamente ligada à área de educação. Contudo, minha impressão é que não possuímos, em nível institucional, NENHUMA política de mídia-educação concreta e efetiva neste país".

> "A sensibilidade do jovem é outra e as articulações de sentido se dão de outra forma. Acho que este é um real desafio para a educação, que tem obrigatoriamente de buscar novas formas de transmitir e compartilhar os conhecimentos".

CAPÍTULO IV
NAS TELAS O QUE NOS CONTAM OS FILMES E VÍDEOS DOS JOVENS BRASILEIROS?

4.1 CULTURAS JUVENIS NA INTERNET

> *"De fato, a arte, não a arte que se conforta no estabelecido, mas a arte que cria problemas, tem sido para mim o território privilegiado para o exercício da ousadia do pensamento (...) A hipótese que tem me norteado é que, em tempos de mutação, há que ficar perto dos artistas. Pelo simples fato de que, parafraseando Lacan, eles sabem sem saber que sabem (...) São os artistas que têm nos colocado frente a frente com a face humana das tecnologias."*
>
> Lucia Santaella, 2003

Youtube "A força da erva"

Internet, televisão (presente em mais de 95% dos lares brasileiros), celulares, *videogames*, fazem parte do cenário atual das juventudes que conhecemos em nossa pesquisa.

Em um mundo atravessado por incertezas, crises e mudanças aceleradas a mídia interfere na produção dos imaginários sociais e dos valores. Quando parece que as condições adversas são eternas e que as desigualdades inevitavelmente fazem parte da vida social os jovens enfrentam esse momento com os olhos voltados para um outro mundo possível: o virtual.

A comunicação virtual, tal como a violência e o desemprego constituiriam marcas da experiência geracional comum da juventude brasileira nesse início de século (Ibase, 2006). O mundo virtual não se opõe ao real, mas ao atual e pode ser lido em suas várias faces: pode ser

entendido como cópia, simulacro, possibilidade, não-lugar. Uma cópia sem original em sua simulação do real, que transforma a realidade em simulacro. A re-criação do real como possibilidade. A. Parente (1999) explica:

> "A expressão *realidade virtual* surgiu no final dos anos 60 para designar um conjunto de tecnologias de visualização com a ajuda do computador. O desenvolvimento dessas tecnologias levou à criação do simulador de vôo que é, para a grande maioria das pessoas, sinônimo de *realidade virtual*".

Fusão de elementos imaginários e reais, que simulando ser reais pretendem ser mais reais que a própria realidade. Representações que longe de se configurar uma cópia da realidade, posto que sem referente no espaço físico, tomadas como algo que poderia ser melhor que a própria realidade. Hiperrealidade: ir além da realidade, transcendê-la.

O cinema digitalmente expandido. Os brinquedos que recriam as condições *reais* de um filme nos parques temáticos, para a imersão do sujeito que brinca dentro da trama.

Os *games* em ambientes de multiusuários na Internet. Os ambientes de multiusuários na Internet são jogos virtuais onde os jogadores devem criar/usar personagens virtuais (avatares) que os representem no mundo digital. Construir um avatar pode ser construir um novo modo de ser, algo que gostaria de ser ou uma forma nova de ser reconhecido pelo outro. Muitas possibilidades estão presentes no que se refere à representação de papéis. Pelo menos para vencer o jogo. Vários usuários podem participar no mesmo espaço (independente da distância geográfica) ao mesmo tempo, interagindo e conversando, ou não. Têm sido usados para construção de novos espaços e novas identificações. Lugar para comunicação e projeção do imaginário.

Muitos elementos desses ambientes, dos *games*, dos quadrinhos têm sido usados na produção de vídeos.

Já os celulares podem ser considerados tecnologias híbridas que combinam a realidade física e a realidade virtual, a voz e a Internet, sons e imagens para o seu funcionamento. Hoje não só nos movimentamos por espaços físicos e virtuais, mas por espaços híbridos, onde o físico e o virtual se misturam. Toda vez que usamos um celular, ou estamos numa *lan-house*, estamos nesse espaço híbrido, porque nos deslocamos, ou nos comunicamos, ao mesmo tempo, física e virtualmente. A mobilidade, o movimento e a mudança já fazem parte do nosso modo de existir. A fluidez é a grande característica de nosso tempo.

Entre os jovens os celulares não são apenas instrumentos para a construção de suas privacidades, mas também reforços de suas identidades sociais. Podem ser usados como os aparelhos das linhas fixas para longas e rápidas conversas; para urgências como um *Pager*;

para receber chamados como uma caixa postal ou de avisos; para acesso à Internet móvel; como câmera de vídeo ou câmera fotográfica; como agenda pessoal eletrônica; como suporte para *games*. Usuários jovens descobrem sempre novos sentidos para a interface via voz, via Internet ou via texto (torpedos) e exploram novas possibilidades de uso.

A produção de vídeos tem incrementado os sites próprios para a sua difusão.

Nos ambientes virtuais a convergência e o diálogo que vem se estabelecendo entre mídias, suportes e linguagens têm introduzido facilidades para a produção e difusão de idéias, textos, imagens, sons. As tecnologias digitais ao possibilitarem a criação coletiva distribuída e o aprendizado cooperativo, além de prolongar capacidades cognitivas como a memória, a percepção e a imaginação, instituem espaços para sociabilidade, comunicação e construção de identidades. Espaços para a projeção de imaginários. Tais espaços virtuais têm feito sucesso entre os jovens, principalmente porque são vistos como espaços de autoria, de diferenciação, contestação e de brincadeira, onde são poucas, ou passíveis de burlar, as formas de controle decorrentes de instituições ou da mídia convencional.

Brincar faz parte do cotidiano de jovens. Possibilita transitar entre fantasia e realidade. Na brincadeira os participantes podem controlar os riscos da vida real. As atividades lúdicas similares a situações e objetos reais, assim como em várias formas de expressão artística, permitem repetir situações prazerosas ou dolorosas pelo tempo que se julgar oportuno; alterar um final desagradável, tolerar situações ou exercer papéis que na vida real seriam proibidos. A repetição do jogo, do filme, da história, a reencenação pode ajudar a entender limites, elaborar medos, angústias, perdas. É brincando, criando e contando histórias que é possível exercitar o controle da realidade, “reconstruir” o passado, exercitando um modo de ver e de estar no mundo. É no brincar que o jovem atualiza as atividades culturais e projeta e testa papéis e valores. É no brinquedo, nesse jogo compartilhado com pares e através dele, que vai se desenvolvendo e adquirindo as competências necessárias para o exercício social. No lúdico é possível criar uma nova relação entre as situações imaginadas e as situações reais e possíveis e (auto) determinar suas ações.

O jovem não teme a tecnologia porque a enxerga como um brinquedo, que vai conhecendo na medida em que vai operando. Experimenta com ousadia e por isso mesmo transforma. Se há oportunidade cria jogos ou histórias em diferentes linguagens e tecnologias. Assim é possível colocar a imaginação a serviço da contestação ou criar novos usos e práticas políticas e culturais. O novo introduz componentes que antes não estavam presentes, mas, sobretudo, possibilita ressignificar o já existente.

Expressar-se através desses novos meios e mídias, buscar a liberdade e a autonomia criativa, ao mesmo tempo em que busca balizar-se com outros pares, parece ser o contraponto jovem à imposição midiática. Cada vez mais há uma pedagogização da mídia – a transformação da TV, do cinema, do *game* num lócus de ensinar – que toma para si a tarefa de socializar, apresentar um modo de lidar com o cotidiano, um jeito de ser e resolver problemas.

Embora sofrendo grande açodamento pela produção de subjetividade da mídia, nem por isso os jovens deixam de surpreender através da ruptura e de processos de re-singularização individual e coletiva (Guattari, 1991). Observamos que, em muitas situações, os jovens não são meros espectadores, usuários passivos da mídia. Mesmo quando estão assistindo TV, o fazem "zapiando", ou seja, montando novos textos, articulados com suas histórias pessoais.

Através das redes telemáticas não se isolam, mas buscam novas formas de estar juntos. Por isso não basta entender como a mídia pode ser poderosa como fonte de informação, como influência na consolidação de valores ou na formação de opiniões; ou ainda, pesquisar os efeitos da mídia sobre os jovens. Há que se estudar como a mídia se reconstrói a partir da leitura que os jovens instituem.

Quando os próprios jovens registram e editam suas imagens e histórias passam a ser sujeitos do discurso? A apropriação e o uso do audiovisual possibilitam ao jovem recriar seu processo de socialização e intervir na realidade social?

Há iniciativas que articulam os apelos globais com as singularidades locais e regionais. Martin-Barbero (2002) considera o fenômeno do *rock* latino um fenômeno de ruptura, que conjugando criatividade e hibridações tanto do ponto de vista cultural, quanto do ponto de vista político, articulou uma proposta nova, capaz de tornar urbana e internacional, a música que era local e rural. Para ele a empatia dos jovens com a cultura tecnológica ultrapassa a atualização pela informação assimilada ou a facilidade em manejar novos dispositivos e equipamentos. O que está em jogo é uma nova sensibilidade produzida a partir da operação, interação e conexão midiática. São nos relatos e imagens, em suas sonoridades, fragmentações e velocidades que eles encontram seu idioma e seu ritmo. Há novos modos de perceber e expressar a identidade, correlatos a estes processos vivenciados, que constituem identidades mais flexíveis, dinâmicas e híbridas (fazendo conviver no mesmo sujeito ingredientes de culturas muito distintas).

Impelida pela impulsividade inerente ao seu crescimento a juventude questiona, duvida, produz várias identificações e busca encontrar seu lugar no tempo e no espaço – situar-se como pessoa. Nesse processo de individuação – em direção a si mesmo – o jovem

torna-se capaz de contestar tudo aquilo que não seja ele próprio. Para descobrir quem é duvida de si e do que o cerca, do que sente, do que pensa. E acaba por revelar que sua visão de mundo não é a única, nem a melhor. Que não há a plena verdade. E isso incomoda, já que seu momento de mudança imprime a reacomodação de todos que o cercam.

Ao ser combatido não se fomenta a criatividade, mas a violência. E a luta pelo poder se instala. Ao dominar criativamente modernas tecnologias de enunciação para colocá-las a trabalhar em seu benefício inverte os pontos de vista. Inventa alternativas para garantir a preservação de sua autonomia e um modo de vida diferenciado. Com alguma colaboração de outros jovens, que compartilham a mesma cultura. Para ilustrar poderíamos recordar a trajetória dos criadores do *YouTube*, ou mesmo do *Google*, ferramenta indispensável de pesquisa, mas optamos por lembrar a publicação do livro "O cérebro nosso de cada dia", dois anos após o retumbante sucesso que a jovem pesquisadora, Suzana Herculano Houzel, obteve com o lançamento de uma revista eletrônica na Internet, para divulgação científica. Os artigos se transformaram em capítulos. A linguagem coloquial foi mantida para apresentar as descobertas recentes da pesquisa sobre o cérebro, relacionadas ao cotidiano. O livro foi lançado para atender a novos públicos (que não acessavam a Internet) e bem-sucedido implicou em novo lançamento.

Vivendo um período de aceleradas e significativas mudanças sociais – em âmbito global ou local – e problemas tais como desemprego, desigualdades de renda, conflitos étnicos e religiosos, desesperança política, poluição, pobreza que afetam as condições de vida e as perspectivas da população jovem, a velocidade e a quantidade de informações e imagens, sempre crescentes, impõem o desejo de fixar o tempo. De cercá-lo de sentidos afetivos e culturais. De articular fragmentos de imagens e de textos que constituem sua história. De afirmar um modo de ser, de pensar, de agir. De criar um discurso que o constitua em hipertexto. A escrita de si mesmo – a publicização do privado – para lidar com o domínio público, que não domina, para lidar com o outro, como forma de inscrição no social.

Produzindo *blogs, games, videologs, fotologs* o jovem reconstrói a noção de tempo, movimento e narratividade, comunicação. Através do registro de textos, sons e imagens de pessoas, objetos, acontecimentos, paisagens, o vivido se fixa, se torna história. Transmite valores, idéias, produz um modo de ser e de se expressar. Experimenta emoções, sensações, identificações, vive outros personagens, como nos caderninhos de perguntas indiscretas que todos faziam questão de ler e preencher há alguns anos atrás. Conta dos seus interesses, segredos, seus medos e inquietações.

Desde agosto de 2006, um canal de TV a cabo estreou sua primeira série de ficção nacional. A narrativa tem depoimentos reais sobre os assuntos abordados. Livremente inspirada em um *blog* que é sucesso na rede, por reunir dicas e comentários sobre a maternidade, é destinada às mães do século XXI. As jovens mães de "primeira viagem", produtoras do *blog*, atribuem o grande sucesso ao fato de não serem especialistas ou legitimadas socialmente para ensinarem a alguém como desempenhar o papel de mãe, mas ao fato de colocarem com sinceridade angústias, acertos e questões que muitas outras mães internautas compartilham, transformando o espaço num "grande bate-papo da pracinha", que os novos tempos, espaços públicos urbanos, creches e atividades profissionais tornaram virtual. Todos podem chegar, em qualquer horário, ouvir, compartilhar, perguntar, ir embora, voltar, enveredar por novos *sites*, *blogs*, *e-mails*, aceitar ou não críticas e sugestões e, até se fazer passar por mãe, quando se é pai.

Estamos habitando um novo espaço comunicacional e construindo novas formas de estar juntos. Ao mesmo tempo em que tudo se consome de imediato, em que é possível o anonimato, há o reinvestimento no que há de mais antigo: a troca com um par que se encontra na mesma situação. O interesse em expressar e o interesse em conhecer experiências pessoais não é algo novo, mas pode ganhar sentidos novos porque são potencializados.

A popularização da Internet acontece entre os jovens não apenas porque qualquer um pode ter acesso a informações ou porque pode facilitar a interação com um outro (virtual), a qualquer tempo e lugar, mas porque criar, distribuir, disponibilizar informações, imagens e produções audiovisuais está ao alcance de todos. A conseqüência direta é o aumento do número de produtores de informação (*sites, blogs, fotologs, videologs*, etc.) e a possibilidade da manifestação de opiniões, versões, visões, pontos de vista, que rapidamente podem ser repassados, reconstruídos, abandonados (porque já se encontram ultrapassados). Esse espaço interativo de construção de conhecimento e constituição de subjetividade conduz a novas práticas de estar com o outro e de se conhecer.

Os grupos de "*bate-papo*" da Internet se tornaram espaços privilegiados para experimentar construções e reconstruções de identidade, que caracterizam o momento contemporâneo e auxiliam o jovem a explorar a possibilidade de tornar-se autor. Essa construção de múltiplas identidades, nos espaços plurais que a Internet oferece, não ocorre apenas no espaço virtual. Até porque a identidade humana é sempre múltipla. A novidade está em tornar isso evidente. Na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade.

Por meio da autoria o jovem exerce o direito de ser o protagonista de sua história e da definição (mesmo que virtual) de seus projetos presentes e futuros. E há público garantido

para ouvi-lo. As pesquisas têm apontado que o jovem brasileiro participa dos programas de relacionamento na Internet porque quer *fofocar*, quer conhecer o que outros jovens apresentam como modos de ser e de viver. As identificações vão sendo feitas por preferências (comunidades) e hábitos midiáticos (horário de acesso, por exemplo). Nas pesquisas os rapazes têm assinalado uma preferência pelos *games*, enquanto as moças preferem os *sites* de músicas e os programas de interação, mas todos gostam de partilhar novidades e informações através das comunidades. Uma nova cultura vai se constituindo promovida pelas mídias. Marcam encontro no *MSN* (programa de relacionamento) para irem jogar em outros sítios ou para se conhecerem coletivamente. Só depois de conversarem virtualmente é que podem combinar de ir ao cinema, informam-nos nas entrevistas.

Mais fáceis e rápidos de serem produzidos e operados que os *sites*, os *blogs* são *diários virtuais* utilizados para afirmar opiniões ou disponibilizar, a um público infinito, qualquer criação (do próprio autor ou de terceiros) – textos, poemas, artigos, desenhos, fotos, vídeos – e ainda recomendar outros, através de *links*, com espaço em cada texto inserido (*post)* para que o "leitor" possa apresentar comentários. Nos *blogs* há uma relação de troca. Além de expressar sentimentos e opiniões, buscam encontrar pares com quem possam se associar. Muitos são baseados nos *blogs* dos ídolos preferidos ou estimulados pelos provedores, que oferecem serviços de construção gratuitos.

Já há escolas que estimulam a publicação de trabalhos ou a produção de conteúdos para dispor em *sites* ou em *blogs* coletivos, institucionais ou individuais. Muitos escritores, profissionais ou não, como forma alternativa de divulgação de seus trabalhos, têm mantido *blogs* e até publicado coletâneas de *posts* (textos publicados nos *blogs* com data e hora). Pessoas comuns, que nunca haviam publicado ou tinham pensado em fazê-lo, produzem conteúdo em textos, fotos e vídeos. A *Wikipédia* é um grande exemplo. Uma enciclopédia inteira desenhada, preenchida e editada através da colaboração de muitos, anônimos ou especialistas. Há, todavia, *blogs* de profissionais famosos que integram portais de agências de notícias ou de centros culturais. Há *blogs* especializados em conteúdos como poesia, cinema, jornalismo, música, política. *Fotologs, audiologs e videologs*, que não deixam de ser ramificações da mesma idéia, podem funcionar de maneira independente ou podem estar articulados. A tendência agora é fazer *blog* sobre o filme que irá às telas, exibindo sequências, fotos, comentários sobre o enredo, divulgando detalhes da produção, vídeos de entrevistas com os atores e outros integrantes da equipe. Cineastas consagrados como o espanhol Almodóvar, ou o brasileiro Fernando Meireles, já aderiram à idéia (JB Online, Nova Tendência, 04/2008).

Nos *sites*, nos *videologs* e nos *blogs* o jovem conta histórias das quais é roteirista, diretor, ator e produtor. Fala de si mesmo, descreve (sua) rotina, (seus) sonhos, romances, preferências e emite opiniões sobre tudo. Além de fazer um relato ou uma apreciação procura manter o interesse do outro pelo que é revelado. Quer ser visto, citado, o que implica conhecer bem os códigos específicos do ambiente e pesquisar novas formas de manter a atenção. Vale mais quem ou o quê desperta o olhar. Também para ele não é a informação, mas a atenção, a moeda principal da economia virtual. As identidades são também uma questão de linguagem (Pais, 2006). É nesse jogo de interação com um outro que tenta atrair a partir da revelação de sua intimidade (real ou imaginada) e da interação com a própria produção criativa, que vai constituindo sua identidade. A maneira pela qual se afirma, se diferencia ou se assemelha a outros. Ao se articular, através de sua produção (textual, gráfica e fotográfica) revela o que percebe/entende de si mesmo e como percebe/lê o mundo.

Bombardeado pela mídia, que o incita na busca de padrões que nem sempre correspondem às suas necessidades, precisa decidir quem é e o que fará. Confrontado com o outro, compartilha segredos, inventa histórias, idealiza, copia, escreve para enfrentar o desconhecimento de si mesmo e começar a experimentar suas capacidades reais. O interlocutor virtual facilita a expressão. A possibilidade de não haver repressão é sedutora. O mundo virtual é real, mas não físico. No ambiente virtual suas proposições não parecem ser tão desordenadas. Nada disso se dá por acaso.

O encontro (ou desencontro) com o outro é uma busca de si próprio. A consciência da identidade individual somente é possível pelo reconhecimento do outro. Muito do que está fora de nós pertence à essência do eu que se revela no outro (Pais, 2006). Nesse sentido a procura do contato é também uma busca de si, uma vez que as identidades individuais se constituem pelas identificações com as identidades coletivas.

Se esses encontros ocorrerem via *MSN ou ICQ* – Ferramentas que permitem a troca de mensagens instantâneas entre internautas conectados à rede –, no *Orkut* – *Site* que se apresenta como uma comunidade *on-line* que conecta pessoas através de uma rede de amigos. Seu objetivo é a discussão de temas e a apresentação das ligações afetivas e os interesses que identificam um associado – ou no *Fotolog* – *Site* fundado por três amigos americanos com a intenção de proporcionar um veículo para divulgação e discussão de fotos. Os usuários brasileiros detêm o maior número de páginas. –, por exemplo, isso não significa necessariamente falta de amigos na vida real, como nos sugere Eugenio (2006), mas uma camada adicional de sociabilidade disponível somente para alguns, e que para alguns faz sentido acionar.

Muitos pensadores afirmam que os jovens passam mais tempo vendo TV e falando simultaneamente ao celular, participando de *games* em rede ou *off line*, ou em programas de relacionamento na Internet, que na escola ou conversando com os pais. O que acentua uma mudança crucial no desenvolvimento da identidade pessoal, já que, nessa fase, há uma mudança nos principais agentes de socialização, e a influência de pais e professores vai sendo substituída pelos modelos e valores compartilhados com os pares e veiculados pela mídia. Alegam que isso pode torná-los mais individualistas, alienados e violentos. Aliás, um dos discursos mais comuns sobre *videogames* e sobre a televisão é que eles fazem mal aos jovens, que estariam sendo vítimas do abandono, da falta de leitura e de reflexão.

Estariam tais dispositivos preparando indivíduos passivos, repetidores de fórmulas, prontos para aceitar o discurso da exclusão e completamente despreparados para mudar o mundo e superar estruturas de dominação? Cabe salientar que essa população não conheceu o mundo de outra forma e se constitui na ordem da tecnologia, do consumo e da mídia. Entre a emissão de uma mensagem e a sua recepção há ampla negociação de significados, de valores, não há como ser passivo. Por outro lado, em termos de mídia o que prevalece é a heterogeneidade, inclusive dos conteúdos, ideologias e interesses comerciais veiculados.

As mídias digitais favorecem a integração de linguagens, são mais accessíveis e interativas - de muitos para muitos - e por isso mesmo podem promover uma atuação ativa por parte do receptor.

Ferramentas eficientes e simples, que prescindem de capacitação específica, permitem que novas formas de expressão e interação se popularizem, ampliando o espaço de comunicação na sociedade contemporânea e transformando o homem comum em produtor de conteúdo com *blogs*, *fotologs*, programas em TVs comunitárias, programas em rádios e exibições de filmes e produtos audiovisuais na Internet, no celular, no computador.

A cultura da convergência, as novas mídias como a internet e a telefonia móvel, as redes de cooperação e produção criam a possibilidade de gerar novas práticas e pensamentos; de novas formas de produção de arte, entretenimento e lazer serem engendradas.

A apropriação dos meios audiovisuais pelos jovens, através da produção de vídeos, de *games*, de revistas eletrônicas, imprime visibilidade às suas histórias, aos seus desejos e inquietações, possibilitando construir o protagonismo de sua vida. Além de permitir ao outro conhecer sua realidade, sua cultura, espelhar-se. A autoria do jovem é uma prática política e de linguagem. Os sujeitos que ainda não estão prontos para o mundo dos adultos e estavam silenciados, ganham vez e voz, mostram o que são e o que pensam. E parece que fazer-se visível socialmente é um modo novo de exercer politicamente seus direitos.

4.2 O QUE NOS ENSINAM OS JOVENS REALIZADORES DE AUDIOVISUAIS

"O humor é hoje mais do que um estado de espírito, é uma forma de visão de mundo."
Abraão Slavutzky, 2005

"O humor permite o triunfo narcisíco do eu sobre as adversidades."
Maria Rita Kehl, 2005

Youtube "Trash in Rio"

De acordo com os critérios estabelecidos: filme ou vídeo *trash*, dirigido apenas por um autor, brasileiro, na faixa etária entre 15 a 24 anos; preferencialmente produzido, obrigatoriamente lançado na Internet, entre 2005 a 2007; e conforme a ordem de seu aparecimento no site *YouTube*, após a pesquisa com as expressões cinema, filme e vídeo *trash*, selecionamos as produções audiovisuais que comentamos a seguir. Lembramos que para que a produção audiovisual fosse encontrada em uma dessas categorias, o próprio autor para compartilhar a obra no site, fez o seu cadastramento incorporando a expressão *trash* em sua sinopse ou como palavra-chave.

Allone 2 – Cena do filme

God & Devil Promo for Season 2

João do Canivete

Johnny Cage – A Encomenda

Máfia

Matrevas – teste 1

Monstro do Boné

O Ataque do monstro cão

O Ataque do Cebola Assassino

O Enigma do Coveiro

O Escroto

Ovos

Pânico na FATEC

Pela Força da Erva Parte 2

2º Psicofia – Parte 14

Rave dos Nerds

Teaser do filme Olhos Mortais

Teaser Trashix Definitivo

Trash in Rio 1/1

Trash in Rio 2/2

Nome do filme	Autor	Idade	Sinopse	Duração	Avaliação
Allone 2 Cena do filme	Allan Jefferson-geomatrix360	24 anos	O agente Allone tenta capturar Gerônimo, o fugitivo	4:02	Não foi avaliado
Johnny Cage – A encomenda	RochaFilmes	17 anos	Um rico texano vem morar no Brasil e sua família é exterminada.	6:11	4 Estrelas
2º Psicofia-Parte 14	Willianhenriqueboff	18 anos	Rambo três tenta matar o assassino em série Jason	7:58	5 Estrelas o máximo permitido
Trash in Rio 1/1	Luiz Fernando Produtora: Erthay	23 anos	Documentário sobre os filmes trash e suas produções	7:47	5 Estrelas
Trash in Rio 2/2	Luiz Fernando Produtora: Erthay	23 anos	Filme trash dentro de um filme trash	7:47	5 Estrelas
João do Canivete	arthurventura13	15 anos	João, um assassino que usa canivetes, ataca várias pessoas indefesas	5:30	Não foi avaliado
Teaser Trashix definitivo 3	Matheus Motta bafomovies	20 anos	Trailer de um filme que satiriza Matrix Revolution	0:39	5 Estrelas
Teaser do Filme Olhos Mortais	homemhumano	20 anos	Uma sátira de um trailer de um filme de terror	1:31	5 Estrelas
Rave dos Nerds	Mariana mariecastro	18 anos	Filme que satiriza os considerados nerds	4:13	4 estrelas
Monstro do Boné	orlyjunior	22 anos	Um monstro ataca um homem	0:29	4 estrelas
O enigma do	George José	17 anos	Um filme	2:14	5 Estrelas

Coveiro	manduladino		sobre um enigma		
Pânico na Fatec-Light	Paulo aerobr	22 anos	Um filme sobre ataques na FATEC	3:32	3 Estrelas
Pela força da erva part 2	jonasprotec	23 anos	Um embate entre a Morte e consumidores de maconha	1:07	5 Estrelas
God & Devil PROMO for season 2	César Brasil brasildeluna	21 anos	Uma série que mostra a convivência entre Deus e o Diabo	3:29	Não foi avaliado
O ataque do cebola assassino filme trash	Michnagy	21 anos	Um boneco comete uma serie de assassinatos	5:07	4 Estrelas
O ataque do monstro cão	homemhumano	20 anos	Um cachorro destrói Béveri Hius	4:48	3 Estrelas
Ovos	Pedro Henrique pedro4464	18 anos	Um filme neo-realista em que um homem procura por ovos	4:52	5 Estrelas
O Escroto	Mederi Jonh mederi	21 anos	Briga entre um estudante humilhado e seus dois inimigos	5:05	4 Estrelas e meia
Máfia	ciceroch	24 anos	Transação criminosa interrompida por agente	5:40	4 estrelas
Matrevas-Teste 1	pererabass	21 anos	Sátira dos filmes da trilogia Matrix	1:27	5 Estrelas: o máximo permitido

Nome do filme	Número de exibições	Número de comentários	Número de vídeos do autor	Observações sobre o autor	Endereço eletrônico do filme: Acesso em 2 nov. 2007
Allone2-Cena do Filme	227	Nenhum	49	Mora em Mogi Mirim - É ator e diretor	http://br.youtube.com/watch?v=S_VZ5BiQAS0
Johnny Cage A encomenda	46078	2	4	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=KvaIhmp4LiM
Trash in Rio 2/2	290	0	11	Estuda cinema na Estácio	http://br.youtube.com/watch?v=6siwLZg4GlQ &feature=related
Trash in Rio 1/2	537	1	11	Estuda cinema na Estácio	http://br.youtube.com/watch?v=J4FtFkpvz-0
João do Canivete	1269	6	1	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=nzprSWxQ3rc
Trashix 3	240	3	9	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=bxWiIU5C1Z0
Rave dos Nerds	43536	93	26	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=hJCyviKWXzU
Monstro do boné	5943	6	28	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=g22zE4OS30U
O enigma do coveiro	441	3	12	Mora em Teresina e produz filmes Trash e Comédias	http://br.youtube.com/watch?v=GKDZp0keQCs
Pânico na Fatec	58411	9	1	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=oh6tvy4uMR8
Pela força da Erva parte 2	212	Nenhum	12	Também é um DJ	http://br.youtube.com/watch?v=IlM0IU8zfZA
God & Devil promo for Season 2	83	1	37	Estuda marketing e adora fazer vídeos	http://br.youtube.com/watch?v=VCUNtgQvJMw
O ataque do Cebola assassino	5090	41	7	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=ypgrRtTVjd8
Teaser do Filme Olhos Mortais	3234	2	10	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=kzqCvW0vyK8

O ataque do monstro cão	5053	2	10	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=fD1SGkWbO3g
Ovos	56	0	1	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=2qpfXYTbQmU
O escroto	8787	21	34	Publicitário e editor, faz filmes trash em Balneário Camboriú	http://br.youtube.com/watch?v=FqGMW98aLMM
Matrevas Teste 1	583	0	4	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=u_Lm8mr-ybM
Máfia	1531	7	8	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=KOe7VM-BWhk
2º Psicofia - parte 14	246	0	2	Não há	http://br.youtube.com/watch?v=9gVMjnFvJzQ

Nos últimos quatro meses (entre novembro a março) todos os filmes que selecionamos foram visualizados. O incremento no percentual de exibições variou entre 220 a 7%. Até novembro os filmes mais visualizados, com mais de quarenta mil exibições, eram *Pânico na Fatec, Johnny Cage e A rave dos nerds. Ovos* e *God&Devil* por outro lado não chegavam a cem visualizações. A quantidade de exibições conferidas em março registra um incremento acima de 100% para os curtas: *God&Devil, Trashix 3* e *Matrevas*. Embora tenha ampliada a sua exibição em 220% *God&Devil* ainda não atingiu a faixa de 300 exibições. A quantidade muito baixa de visualizações, tanto para *God&*Devil, quanto para *Ovos*, pode ser resultado de uma categorização inadequada, já que não representam uma estética *trash.* Nesse caso, para seus autores, são filmes mal feitos, imperfeitos e, portanto *trash.* Já *Pânico na Fatec*, que teve 72% de visualizações a mais que o conferido no mês de novembro de 2007, continua sendo o mais popular e ultrapassou a marca de 100 mil exibições. Já os filmes: *O escroto; O ataque do Cebola assassino*; *João Canivete* e *Johnny Cage* não ultrapassaram a marca de 20% de visualizações a mais no período.

Não houve alteração apenas na quantidade de visualizações dos filmes. De maneira geral os autores ampliaram a quantidade de produções. Observamos ainda alterações nos comentários e na qualidade e na quantidade de avaliações e avaliadores. Cabe destacar que o filme *A Rave dos Nerds* foi retirado em novembro e retornou, com a substituição do autor, a partir de janeiro.

Incluímos no quadro a seguir além do número de exibições e o percentual de incremento no período de novembro a março, as informações que apresentaram variações no período. Para considerarmos a questão da avaliação colocamos o conceito atual, que continua variando de uma a cinco estrelas (que é o conceito máximo); a quantidade de avaliadores atual e a quantidade de vezes que o filme foi selecionado como favorito. Convém assinalar que a nenhum dos filmes selecionados foi outorgada uma menção honrosa. Tal título é conferido àqueles que estão entre os mais vistos, os mais comentados, os mais discutidos, os mais eleitos como favoritos, em todos os casos por gênero, ou por país, e na categoria geral.

Embora apenas no caso do filme *A Rave dos Nerds* tenha ocorrido modificação, julgamos oportuno registrar no quadro a data em que cada vídeo foi *postado* no YouTube .

Nome do filme	Número de exibições % de aumento	Número de comentários	Número de vídeos do autor	Adicionado no YouTube em e Número de vezes Favorito	Acesso em 16 mar. 2008 Avaliação e Número de avaliadores
Allone2- Cena do Filme	304 34%	Nenhum	66	11/05/2007 Nenhuma	5 (1)
Johnny Cage A encomenda	56644 23%	Nenhum	4	28/06/2007 05	4 (5)
Trash in Rio 2/2	359 24%	Nenhum	13	29/12/2006 04	5 (5)
Trash in Rio 1/2	667 24%	1	13	29/12/2006 06	5 (3)
João do Canivete	1475 16%	6	1	31/03/2007 02	4 (5)
Trashix 3	611 155%	4	11	21/10/2007 01	5 (4)
Rave dos Nerds	1551 Nova inserção	9	3	10/01/2008 10	5 (7)
Monstro do boné	10478	9	28	09/10/2006 38	4 (21)

	76%				
O enigma do coveiro	654 49%	3	13	27/01/2007 05	5 (5)
Pânico na Fatec	100483 72%	11	1	11/08/2006 39	3 (46)
Pela força da Erva parte 2	302 42%	Nenhum	12	26/01/2007 Nenhuma	5 (1)
God & Devil promo for Season 2	266 220%	1	41	23/09/2007 Nenhuma	5 (1)
O ataque do Cebola assassino	5692 12%	47	7	08/01/2007 14	3 (27)
Teaser do Filme Olhos Mortais	5184 60%	1	12	04/06/2006 02	4 (3)
O ataque do monstro cão	6915 37%	5	12	17/10/2006 02	2 (8)
Ovos	77 38%	0	1	30/05/2007 Nenhuma	5 (2)
O escroto	9329 07%	21	35	25/03/2006 26	4 (27)
Matrevas Teste 1	1251	0	5	26/05/2007 02	5 (3)

	144%				
Máfia	1915 25%	8	7	31/08/2006 07	4 (6)
2º Psicofia - parte 14	286 16%	0	3	18/12/2006 01	5 (2)

SINOPSES DOS FILMES:

Nome: Allone 2 – Cena do filme

Gênero: Sátira a filmes de ação. Desconstrução de personagem do tipo James Bond.

Sinopse: O agente Allone, um mercenário que vende seus serviços (assassinatos), procura sua mais recente presa (ele foi contratado para caçá-lo), Gerônimo, que por ter abandonado sua gangue, é procurado. A cena mostra Allone usando de toda a sua perspicácia e habilidade para capturar Gerônimo, que está fugindo dele dentro de uma galeria de lojas. Porém, um trágico incidente prejudica Allone em sua infindável busca por Gerônimo. O filme utiliza a linguagem do "preto e branco" para reforçar o jogo de luz e sombra.

Nome: Trash in Rio 1/1

Gênero: Documentário sobre filmes trash.

Sinopse: Este fragmento do documentário cujo nome é "Trash in Rio" apresenta os depoimentos de quatro produtores, também atores e diretores, representantes do cinema *trash*, no Rio de Janeiro, com o intuito de mostrar como é que é feito, por que se faz e por que esse ramo do cinema que está em grande emergência na internet faz tanto sucesso.

Nome: Johnny Cage – A Encomenda

Gênero: Sátira a filmes de ação. Desconstrução de personagens de filmes de ação.

Sinopse: Um rico texano que veio morar no Brasil perde toda sua família, numa série de assassinatos feitos por encomenda. O que o assassino não sabia é que Johnny Cage foi treinado por monges asiáticos e possui bizarros poderes “ultraviolentíssimos” que devastam e corroem a alma de quem o afronta. O contraste entre sinopse e realização; entre a preparação do assassino e os ruídos do ambiente compõem uma narrativa cheia de contradições.

Nome: 2º Psicofia – Parte 14

Gênero: Sátira a filmes de ação e de terror. Desconstrução dos personagens Rambo e Jason.

Sinopse: Jason, um temível assassino, é ressuscitado pela descarga de uma bateria de nove volts que foi jogada no lixo, onde seu corpo estava. Ele dá início a uma onda de assassinatos que abalam a cidade, e uma das vítimas, com suas últimas forças, telefona para a única pessoa que poderia detê-lo: Rambo, o herói dos filmes de ação. Acontece então o embate crucial entre Jason e Rambo. Uma surpreendente colagem de músicas, extraídas de filmes de ação e suspense, e legendas que ajudam a tratar problemas de edição, vão desenvolvendo a narrativa, que ao final anuncia a possibilidade do assassino voltar, como em toda história de terror.

Nome: Trash in Rio 2/2

Gênero: Documentário. Um filme *trash* dentro de um filme *trash*.

Sinopse: Este segmento do documentário mostra os bastidores de um filme *trash*: como se produz; se preparam os atores, os cenários e os objetos de cena; se discutem os roteiros; como se fazem os efeitos especiais utilizados neste tipo de cinema, através dos depoimentos de realizadores e da construção conjunta de quatro realizadores, especialmente realizada para o documentário. O filme exibe um filme *trash* dentro do filme *trash* que é o "*Trash in Rio*" 2/2.

Nome: João do Canivete

Gênero: Paródia de filme de terror. Desconstrução de personagem (Jason) de filmes de terror.

Sinopse: Um morto-vivo duplamente assassinado quando criança, ao ser atropelado por um caminhão de concreto, após a queda da janela de um andar alto, querendo vingança, inicia uma série de assassinatos. A primeira vítima foi surpreendida em sua casa. O segundo ataque foi facilitado pelo estado de embriaguez da vítima. O terceiro, mesmo rezando, não conseguiu escapar. No final ele é desafiado por um famoso e talentoso lutador, proveniente de filmes de ação e artes marciais. A paródia no início do vídeo referente ao filme "Star Wars" expõe a situação de perigo instaurada. A máscara do assassino é um saco plástico recortado de forma a não esconder a face do horror. O canivete não aparece em cena.

Nome: Teaser Trashix Definitivo 3

Gênero: Sátira aos filmes da trilogia Matrix. Desconstrução do personagem Neo.

Sinopse: Um vendedor de vídeos pornôs descobre que ele pode ser o escolhido para salvar a Trashix, programa de computador que representa a humanidade, do 3º Mundo. Nesta parte do filme, ele encontra a pessoa que mais sabe a respeito da *trashix,* e que o informa sobre tudo o que pode acontecer e o que ele deve fazer para salvar a humanidade. Ao utilizar recursos como a sobreposição de imagens e de uma "*voz off*" que ecoa faz digressões no tempo e no espaço, que ajudam a criar uma ambiência de um mundo desconstruído, *matrix*.

Nome: Monstro do Boné

Gênero: Piada construída sobre situação proveniente de filmes de terror.

Sinopse: Uma pessoa é atacada por um monstro. No entanto, seu objetivo ao atacar a pessoa era apenas para roubar seu boné, ao que tudo indica a peça que faltava para a composição da indumentária apropriada para a performance que desejava realizar. Caracterizado e muito feliz, ele não pára mais de dançar.

Nome: Teaser do filme Olhos Mortais

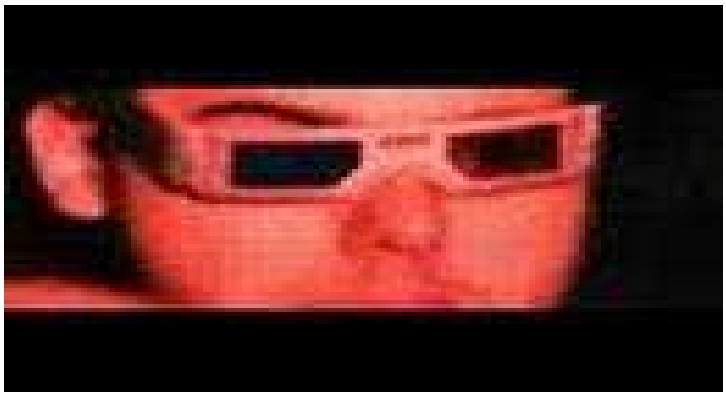
Gênero: Sátira de Trailer de filmes de terror.

Sinopse: Este trailer fala sobre um filme de terror baseado em corujas assassinas que atacam as pessoas a partir de seus olhos, porém, o homem que faz a chamada seleciona sempre as músicas erradas, ou seja, musicas que nada tem a ver com o gênero de filmes de terror, o que acaba fazendo do trailer uma piada. Ele utiliza apenas uma voz bem rouca, característica de filmes de terror, que ele depois diz ser culpa de sua garganta estar inflamada, duas imagens, e algumas legendas, ou seja, é um trailer que não mostra o que acontece no filme do qual ele fala.

Nome: O Enigma do Coveiro

Gênero: Sátira a filmes de terror.

Sinopse: Um homem ruma misteriosamente para o cemitério, à meia-noite. Por mais que ele fosse um coveiro, o fato dele entrar lá, fora do seu turno, era ainda mais suspeito. O que ainda piorava a situação era o fato de que ele também estava com uma enorme e afiada faca de açougueiro. Este filme usa muito do “preto e branco”, fazendo referência aos antigos, e alguns novos, filmes de terror.



Nome: Rave dos Nerds

Gênero: Sátira referente aos denominados *Nerds* e a *Role Playng Games* (*RPGs).*

Sinopse: Todo o filme se passa em uma festa em que foram convidados apenas *nerds*, pessoas que são anti-sociais e que adoram incondicionalmente *RPGs*, jogos de tabuleiro ou livro, que são jogados no papel e que apresentam uma aventura sempre fantástica. O filme mostra situações engraçadas e constrangedoras consideradas características dos *nerds*, como a dificuldade de relacionamento, especialmente com mulheres; a escolha inadequada das músicas, como a da banda *Skank* (grupo de rock brasileiro cujo tipo de música nunca seria usada em uma festa *rave* normal); ou o uso do ambiente da festa para a prática do *RPG*, especialmente, nos momentos onde são empregadas as expressões "*fireball*" (bola de fogo, um poder de personagens de *RPGs) e* "*petrify*" (outro poder relacionado a *RPGs*) .

Nome: Pânico na FATEC

Gênero: Sátira a filmes de terror. Desconstrução do personagem Pânico.

Sinopse: Uma mulher toma banho. A cena de suspense faz referência à "Psicose", filme de Hitchcock. Ela sai do banho ao ouvir um celular tocando. Atende ao telefone de costas para um armário, que subitamente se abre. De dentro dele sai um monstro. A brincadeira com o próprio processo de produção do filme, com as falhas na atuação dos atores e os erros na distribuição do espaço, entre os elementos do cenário, fazem parte desse pânico.

Nome: Pela Força da Erva Parte 2

Gênero: Sátira a filmes de ação e terror. Desconstrução dos personagens *Jedi* e Morte.

Sinopse: Três amigos estão fumando maconha num parque pacificamente, até que um raio atinge e desacorda um deles. Os outros dois, com poderes "*Jedis*" (poderes derivados de personagens dos filmes Guerra nas Estrelas), sacam seus sabres de luz (arma utilizada pelos *Jedi*s nos filmes da série Guerra nas Estrelas) e atacam a Morte. Enquanto a Morte chama um ajudante, o amigo desacordado já está pronto para a luta. No transcorrer do embate fatal, a Morte é interrompida pelo toque de seu celular. São utilizados recursos e citações do filme "Guerra nas Estrelas", como os sabres de luz; de filmes de terror, como o aparecimento da Morte; e de filmes de ação, em que se puxam duas armas ao mesmo tempo para disparar.

Nome: O Ataque do monstro cão

Gênero: Sátira a filmes de terror.

Sinopse: Na pacata e rica cidade de "Béveri Hius", um monstro gigante está destruindo tudo em seu caminho, causando pânico e devastação por onde quer que passe. Essa informação é dada por repórteres de plantão que foram obrigados a ficar na cidade para filmar e relatar o que estava havendo. Nesse filme, os cenários são maquetes e todos os personagens são vividos por bonecos de ação e animais.

Nome: God & Devil PROMO for Season 2

Gênero: Episódio da Série construída sobre critica a forma como se faz cinema amador.

Sinopse: Ao ler o roteiro referente à segunda temporada da série "*God&Devil*" o Diabo discute com Deus para descobrir porque os créditos iniciais da série serão alterados. Deus explica que o motivo decorre de serem produtores de cinema amador, o que implica inclusive na ausência de atores para a composição de todos os personagens. O Diabo enfurecido tenta golpear Deus quando ele revela a verdade sobre sua identidade. Efeitos especiais e os recursos empregados, como escadas no lugar de tripés, são comentados. Para completar a crítica o filme é todo falado em inglês, com legendas em português.

Nome: O Ataque do Cebola Assassino

Gênero: Sátira a filmes de terror. Desconstrução do personagem *Chuck*, o boneco assassino.

Sinopse: Um grupo de amigos vai ensaiar em uma casa que eles usam como estúdio, para o próximo show de suas bandas. Lá eles descobrem que um "boneco do Cebolinha" é na verdade um frio e cruel assassino e que está pronto para matá-los. São utilizados aqui cabos e efeitos especiais para fazer com que o boneco do Cebolinha, um dos personagens da "Turma da Mônica", consiga se mexer sem ser manipulado na frente da câmera.

Nome: Ovos

Gênero: Piada

Sinopse: Um homem estava cozinhando sua refeição quando descobre que está sem ovos. Ele caminha até o mercado mais próximo para comprá-los. Ao retornar se depara com alguns obstáculos, como um cachorro que o assusta, mas sempre consegue contorná-los, evitando que os ovos se quebrem. Porém, um trágico incidente acontece em sua casa. Essa composição neo-realista para evidenciar os longos trajetos e a profundidade de campo opta pela ausência de cor. Os longos planos, os poucos cortes, os ruídos do ambiente, em consonância com a proposta, ressaltam a duração das cenas e o tempo e a angústia do problema vivenciado.

Nome: O Escroto

Gênero: Sátira a filmes de ação e *games* de lutas.

Sinopse: Um aluno após ser insultado e golpeado por um outro aluno, se revolta e se transforma no super lutador de cueca. Após ter derrotado o 1º aluno, um segundo chega para ajudar o aluno que foi derrotado e começa um embate mortal entre eles. Esse filme usa recursos de *games* e filmes como os da série "*Mortal Combat*", da onde derivam as frases "*finish him*" (finalize ele) e "*chutality*" (derivado dos golpes de execução, como *fatality* e *brutality*) que aparecem sob a forma de intertítulos.

Nome: Máfia

Gênero: Sátira a filmes de ação que envolvem gangues ilegais.

Sinopse: Em um estacionamento, uma tensa negociação entre duas gangues está acontecendo. Ambas as gangues estão preocupadas e nervosas, o que faz da transação econômica um barril de pólvora. Esse barril explode quando um agente mata uma pessoa, e um tiroteio começa. O filme é construído de muitos recortes. A narrativa tenta reproduzir a situação e os recursos de uma das fases do game "Máfia". No início, usa a música do filme "O Poderoso Chefão", que está ligado fortemente a Máfia.

Nome: Matrevas – teste 1

Gênero: Sátira a filmes de ação da série *Matrix*. Desconstrução do personagem Neo.

Sinopse: O agente Neo fala no celular com um de seus amigos, dizendo que precisa ir embora da *Matrix* (programa de computador em que os humanos vivem e em que se pode salvar a humanidade) emergencialmente. A caminho do transportador que o levaria para o mundo real (um telefone fixo), ele encontra um homem que começa a discutir com ele, e que depois mostra ser na verdade um agente do mal. Nova citação ao filme, já que o vírus que corrompe a *Matrix* é um agente assassino, o Sr Smith. Começa então uma luta pela sobrevivência.

ANÁLISE DOS FILMES:

O discurso cinematográfico se revela não apenas no enredo ou na composição dos atores para os personagens, mas no enquadramento, na iluminação, na sonoridade, ou seja, em cada um dos seus elementos fílmicos, que combinados vão constituir uma mensagem. Por outro lado, analisar um filme ou um pequeno conjunto, como é o nosso caso, é também contextualizá-los, inseri-los em um tempo e um lugar. Um filme, como outras manifestações artísticas, é também resultado de muitos diálogos com outros filmes. Como vimos, em capítulos anteriores, e retomaremos aqui, através do que nos revelam as produções audiovisuais compartilhadas por jovens na Internet, vivemos um momento de citações; paródias e pastiches; confusão de fronteiras entre ficção e documentário, entre lembranças e fantasias; presente e futuro; real e virtual; e de certa reflexividade (um falar de si mesmo, de suas lembranças e representações) que desencadeia **interlocução e interatividade.**

Procuramos em nossa análise pensar os filmes e vídeos como formas de expressão ou manifestação cultural de juventudes brasileiras e desenvolvemos reflexões a partir dos seguintes elementos constitutivos: temáticas propostas e conteúdos tratados; padrão de narrativa e gênero cinematográfico; elementos estéticos e referências citadas; tratamento dado às dimensões de espaço e tempo; à linguagem e à sonoridade selecionada. Nosso olhar se mantém pautado na tensão existente entre as produções e os sujeitos que as produzem.

As produções audiovisuais analisadas foram construídas a partir de **argumentos** simples, formas visuais e sonoras identificáveis e discerníveis, imagens e situações divertidas e insólitas.

A **narrativa**, em geral, se constitui a partir de uma colagem de efeitos, trechos de músicas, personagens incompatíveis, partes de figurinos, fragmentos de obras e enredos bastante conhecidos, que edita memórias e compartilha lembranças e enseja uma grande brincadeira, aferida e comentada pelo público. Uma brincadeira que pode ser repetida, ou jogada em novas bases, se um espectador se tornar um afiliado daquele grupo; ou da lista de amigos; ou se decide incluir o vídeo em sua *playlist*; ou entre os seus favoritos.

Há um jogo recorrente de alusões, citações e referências indiretas. “Pânico na Fatec” faz uma referência indireta à “Psicose”, de Hitchcock e direta ao personagem “Pânico”. “João do Canivete” brinca conjugando “Star Wars” ao “Massacre da serra elétrica”. São cenas, seqüências misturadas de episódios e histórias de curta duração. Há até trailer de filme que não existe. O que importa é o recorte, a apresentação de determinado acontecimento.

A forma narrativa busca que o espectador rapidamente identifique uma estrutura que ele conhece e com a qual se identifique. Compartilham lembranças de situações, imagens e personagens de filmes e *games* marcantes. São *flashes* narrativos que despertam memórias, prazeres e risos. A curta duração exercita a disputa da atenção e o poder de sedução, elementos sagrados e comentados. Quando o interlocutor comenta, por exemplo, que não gostou da "*Rave dos Nerds*", não pede seu dinheiro de volta, mas pergunta quem vai devolver os quatro minutos que perdeu assistindo ao vídeo.

É preciso, como numa mensagem publicitária, "vender" um enredo em pouco tempo, seduzir um público que não se conhece bem para a próxima atração, para compartilhar outros vídeos, grupos e canais, ou pelo menos, para que não interrompa a exibição. Algumas vezes, o herói, em plano próximo, enquadramento frontal, olhando para a câmera, como em "Johnny Cage", argumenta de forma direta, apagando a distância e o tempo que separam público e personagem, tentando convencer e laçando o interlocutor para dentro da cena. Esse olhar não seria utilizado no cinema clássico narrativo. Olhar diretamente para a câmera como se estivesse falando direto com o público é comum em publicidade, quando se pretende conduzir o espectador à compra, ou no telejornal diário da TV, para reforçar a verdade do que é dito e mostrado.

A **voz off**, voz masculina da verdade e do saber, muito usada nos documentários expositivos, também é empregada para comentar e esclarecer imagens ou narrar acontecimentos, que as imagens não puderam elucidar, ou que os realizadores não puderam fazer. "Trashix" e "O escroto" são alguns dos vídeos em que a voz complementa ou dá sentido às imagens, num mecanismo de experimentação de poder, de mando, de perversidade e sátira.

Cabe salientar que nesses trabalhos, em geral de curta duração e realizados com poucos adereços e cenários, a **sonoridade** (diálogos, ruídos, música e silêncio), na maior parte, e a **escrita** (legendas de vários tipos, intertítulos), em alguns casos, sempre em combinação com as imagens (fixas, fotográficas, animadas ou gráficas) têm importância capital para desencadear a construção do sentido.

A sonoridade empregada pelos realizadores, com função idêntica a de filmes publicitários, é bastante explorada e ajuda a entrar rapidamente no ambiente proposto para o filme, conferindo sentido e veracidade à ação que está ocorrendo em tempo exígüo, através dos ruídos, ou nos fazendo lembrar uma determinada situação ou cena, através da música.

Em alguns trabalhos as vozes dos personagens que estão em cena e os diálogos soam impessoais e desconectados da atuação dos atores, tal como nas dublagens que usualmente acompanham as produções estrangeiras veiculadas nas redes de TV.

O *trailer* "Olhos Mortais" baseou praticamente todo o inusitado do trabalho na composição da sonoridade (música, silêncio, ruídos, voz off). O vídeo "Ovos", cuja proposta era realizar uma composição neo-realista, usou apenas os ruídos do ambiente natural, evidenciando um trabalho de reportagem de um acontecimento.

Por outro lado, a composição dos **cenários** e dos **figurinos**, que em geral é precária, centra nos códigos de reconhecimento o seu esforço. Algum elemento de ligação com a cena do filme retratado enuncia essa intertextualidade.

O **espaço** é pouco representado. Há poucos planos descritivos, pois a ênfase se dá nos planos conjuntos que narram a ação ou as lutas. A profundidade de campo é usada com parcimônia, já que há muitas cenas e quadros de lutas. Embora as narrativas não sejam realistas, geralmente, as locações fazem parte do cotidiano dos realizadores e não sofreram tratamento especial. São cômodos de casas, apartamentos, quintais, *play-grounds*, galerias de lojas, parques. Apenas em um vídeo, "O Monstro cão", se trabalha com maquetes para composição de cenários.

Mais importante que o tratamento de cenários ou do próprio espaço, é a relação dos personagens e destes com o espaço. Em alguns casos, observamos que há um estudo do espaço para a movimentação na cena. Em outros é evidente a improvisação. Na maioria, os personagens ocupam o espaço do campo e deixam pouco lugar para cenários.

Os **personagens** são estilizados, com algumas das características acentuadas valorizando os aspectos que chamam a atenção para o lúdico e irreverente. Porém não são ingênuos e trazem claramente um aspecto crítico da situação em foco. Para que o personagem seja identificado rapidamente deve ser caracterizado por uma máscara, um uniforme, um acessório, como por exemplo, os óculos, no caso do filmes "Allone" e "Rave dos Nerds", caracterizações distintas, mas que remetem imediatamente ao personagem ou personagens a que se faz referência. Uma função ou atitude também ajudam nessa caracterização. Gestos, mímicas, olhares, tipo de manejo de instrumentos e armas são referências ou indicações que dialogam e nos conduzem rapidamente a outros filmes, *games*, programas de TV ou quadrinhos.

A **linguagem cinematográfica**, já que maior parte das imagens reproduz cenas de filmes de ação, reproduz os planos mais utilizados destas produções: plano conjunto para as lutas, plano americano e closes e com as mesmas funções. Como são episódios curtos, a elipse

é figura recorrente, preenchida pelas lembranças de quem assiste ao vídeo. A **edição** é simples, um corte seco ou intertítulos fazem a ligação entre as cenas da história que, em muitas situações, é composta de poucas seqüências ou de alguns planos-seqüências. Há efeitos visuais (“Cebola assassino”), uso de câmera lenta, imagens de arquivo (“Psicofia”) e utilização de locações internas e externas, em sua maioria. Poucos diálogos e poucas variações na escala de planos e nos ângulos de câmera.

Os movimentos de câmera ocorreram com a função de acompanhar a movimentação de um personagem (“Johnny Cage”), ou de um objeto em movimento (“Psicofia”). Muitos planos longos que geram inquietação e prenunciam ou sugerem que algo está para acontecer. Poucos cortes. A montagem paralela foi um recurso usado em “Psicofia” e “A força da erva”. Nesse recurso duas ações ocorrem em lugares diferentes, ao mesmo tempo. Alguém corre perigo e alguém tem que vencer obstáculos para salvá-lo. Chegará a tempo? A função, desse tipo de montagem, é criar expectativa, suspense, além de ampliar a duração do evento.

A câmera lenta que proporciona flexibilidade e desaceleração do movimento, como observamos em “Matrevas”, e os movimentos executados lentamente, como vimos em “Psicofia”, ainda que sejam tentativas de reprodução de efeitos obtidos nos filmes e *games* a que fazem referência, suavizam as cenas de lutas, ao mesmo tempo em que ampliam sua **duração**. Aumentar ou diminuir a velocidade da filmagem ou de sua projeção implica desmanchar a impressão de movimento contínuo, similar à realidade.

A fusão e a sobreposição – quando há uma mistura de imagens diferentes, que aparecem simultaneamente, construindo uma fusão incompleta – em “Trashix” evitam choques visuais e mais uma vez se contrapõem ao **tempo** e espaço linear, sugerindo a entrada no mundo virtual, ou no mundo da fantasia. O desfoque em “Trash in Rio” corrobora essa função, além de criar um efeito surpreendente de ligação entre depoimentos entrecortados, e cumprir a edição do vídeo.

Os **efeitos visuais** apresentados em “Máfia”, “A força da erva”, “O monstro do boné” e em outros títulos, são tentativas de reproduzir de efeitos visuais constantes em obras bastante divulgadas. Uma cópia mal feita. Ou de maneira tosca. Ou apenas em parte realizada. Para o público espectador, como pudemos observar através dos comentários postados em vários dos filmes analisados, a expectativa não é com a qualidade do efeito, mas com o contexto, às vezes com a mistura de obras e efeitos e com a solução desenvolvida. Alguns solicitam informações sobre como realizá-los e são atendidos, na mesma linguagem telegráfica com que perguntaram.

As filmagens aconteceram normalmente em locações externas (parques, ruas, quintais, terraços, galerias de lojas, cemitério) com boa luz natural, durante o dia. O caráter de paródia das produções, que não pretendia imprimir um cunho dramático ou de expressividade para personagens ou imagens, esvaziou a intensidade da **iluminação**.

Até porque esse elemento estético exigiria um pouco mais de técnica e outros instrumentos e acessórios adicionais para a sua operação.

As cenas à noite, realizadas em ambientes fechados, foram iluminadas de forma natural, sem utilização de artifícios. A não ser que fizessem parte da história, como a bola de luz lançada pelo "Monstro do boné". As cenas realizadas em interiores, durante o dia, aproveitaram a luz natural, e também prescindiram da demarcação de detalhes ou contornos. A impressão de profundidade foi obtida mais no tratamento do espaço, do que pelo caminho da luz.

Uma forma de lidar com essa dificuldade e ampliar o suspense e o jogo de luz e sombra, resultou na filmagem em "**preto e branco**" Em "Allone" ela cria um efeito *noir*, que nos remete ao mundo das sombras, ao submundo secreto e marginal. Em "O enigma do coveiro" também é solução para fazer parecer noite, quando a filmagem acontece em locação externa, o assustador cemitério, durante o dia. Já em "Ovos" foi metáfora para o cinzento da vida cotidiana.

O emprego de cores pintou o suspense de algumas seqüências, como no documentário, onde a cor vermelha, que cobre a tela, intercalando seqüências de imagens, dá ritmo e respiração à edição e anuncia um perigo.

Na relação estabelecida com o **público** convém destacar que são obras auto-reflexivas. Partem do entendimento de que a construção é subjetiva e não pretendem estabelecer uma verdade ou mostrar objetivamente a realidade. "Trash in Rio", "God and Devil", "Psicofia", "O monstro cão" e "Pânico na Fatec" explicitam as convenções e artifícios apresentando o processo de produção do filme e divertem o público e a si próprios.

Pela análise dos **comentários** não foi possível identificar os motivos para a grande audiência de alguns vídeos ou para a baixa de outros. Também não foi possível estabelecer nexos entre os comentários e pontos críticos ou aspectos positivos da narrativa. Não podemos afirmar quando os comentários são formulados por amigos das equipes produtoras ou público de forma geral. O tipo de linguagem e de formulação usualmente empregada nos impediu de participar na condição de pesquisa.

Os filmes selecionados apresentam um **padrão de narrativa** clássico**,** linear e em algumas situações a montagem é mal realizada. Não trabalham com enigmas, mas como na

publicidade, tratam com clareza e redundâncias (palavra escrita, música ambiente estereotipada, clichês de gênero narrativo) a mensagem enunciada. Em alguns casos, como já comentamos, até os personagens se dirigem e conversam com a câmera, ou diretamente com o público, e elucidam dúvidas ou mostram o que está ocorrendo.

Os filmes podem ser distribuídos nas seguintes categorias no que se refere à **temática** tratada: um documentário auto-reflexivo sobre o cinema *trash*; muitas paródias e sátiras sobre filmes de ação e de terror, *games, RPGs*; algumas piadas sobre situações de filmes de terror e sobre situações onde se aplicam estéticas cinematográficas e se discute a forma de fazer cinema e principalmente o cinema amador.

Os **conteúdos** se referem principalmente: a criação de situações inusitadas para fazer piada, humor; a saga do herói que deve lutar para defender a própria vida, conquistar territórios, realizar missões; as lutas entre o bem e o mal; a operação de armas de toda espécie (brancas, de fogo, sabres de luz) e a desconstrução de personagens. Para a composição de protagonistas anti-heróis os personagens mais citados estão entre os associados aos filmes e *games: Matrix; Rambo*; O massacre da serra elétrica (*Jason*); *James Bond; Chuck*, o Boneco assassino; Pânico; Máfia; *Star Wars (Jedis).*

Há ainda conteúdos voltados para pensar o próprio processo de produzir cinema, seja ele, *trash*, amador ou neo-realista.

O diálogo com os filmes de ação e de terror foi recorrente.

Os filmes de ação norte-americanos, que provavelmente são os mais assistidos, pelo cinema ou pela TV, e mesmo os filmes de terror, basicamente se resumem a um movimento de restauração da ordem, ou de retorno à casa, ou a uma situação anterior, após uma ameaça ou ataque desferido por um estranho. Essa nova ordem, geralmente não difere em nada do estado de coisas anterior, a não ser pela reconstituição ser trabalho de um só homem – um herói – e que com isso se torna o "dono da história". A história é contada do seu ponto de vista. Sai de uma posição marginal e passa a ser o centro da trama ao iniciar o trajeto para "salvar o mundo". A posição vulnerável que, a partir daí, é conferida ao herói o coloca em permanente estado de guerra. Sempre vai depender de como ele vai se sair, seja nas estrelas, seja no velho oeste, para que mantenha sua posição e nome. Tudo isso em ritmo acelerado e final feliz.

Criar mundos, como em "God and Devil" ou conquistá-los, em uma operação de guerra, é função do narrador roteirista e também do produtor cineasta. Lutas no campo semiótico, mas que são perigosas, porque se travam nas construções e reconstruções de identidade e "todo cineasta quer se amado".

Em filmes como o “Retorno do Jedi” (1983) a conquista de mundos do espaço sideral, contrapõe o herói, detentor de alta tecnologia e valores humanitários, que triunfa física e moralmente, a criaturas exóticas, malvadas, repulsivas. Conquistar territórios em terras distantes, no espaço, ou no próprio país e submeter o diferente, que habita ou pode vir a expulsá-lo e ameaça, tem sido a saga do herói que triunfa nos filmes de ação. Lidar com o medo, nos filmes de ação é tão importante quanto nos filmes de terror. Aí o herói deve submeter monstros, fantasmas e assassinos que já não são humanos. De todo jeito é preciso lidar com o intolerável. Correr riscos. Correr riscos marca o cotidiano das juventudes brasileiras.

A antropóloga Regina Novaes (2006) afirma que a juventude vive uma experiência geracional inédita e é o segmento mais vulnerável frente às mudanças sociais que acontecem no mundo de hoje, especialmente às associadas à inserção profissional e à violência. Contraditoriamente a essa fase da vida, vivenciam as juventudes, das regiões metropolitanas brasileiras, o medo de morrer, de maneira violenta e de forma prematura, e o medo de não ter futuro. Com um mundo do trabalho cada vez mais restritivo e mutante os jovens vivem uma grande insegurança, que nem o passado ou a experiência familiar ajudam a superar, e passam a ter medo de sobrar. A sua inserção produtiva não está garantida no futuro. Já a questão da violência tem causas locais e internacionais e, segundo ela, há três elementos fundamentais que configuram este cenário: a indústria bélica cada vez mais desenvolvida; o narcotráfico internacional, que interfere no livre ir e vir; e o despreparo das polícias. Hoje nenhum jovem, de uma grande cidade, como o Rio de Janeiro, seja das camadas populares ou das classes mais favorecidas, sai para o lazer noturno sem pensar no risco que está correndo, de ser atingido por “bala perdida” ou sofrer um acidente de trânsito.

As paródias e pastiches dos filmes de ação e de terror lidam com a existência do perigo e do medo. Lidar é importante para não carregarmos medos desnecessários, que se tornem obstáculos na condução do trajeto da própria vida. Para evitar um medo difuso de viver. Para não deixar que o medo nos domine. Sentir medo não do que se imagina, apenas dos perigos reais. A razão que elabora o filme pode ajudar a nos fazer mais corajosos. O filme, a piada tem a função de neutralizar o medo. Através da Arte se traz à tona a questão do medo; para ser observado, sentido, pensado. É possível transitar: entrar e sair do medo, criando uma relação mais lúdica e ao mesmo tempo possibilitando experimentar ou elaborar o sentimento. Ver o medo no outro pode nos dar a verdadeira dimensão do medo e não permitir que o medo nos torne “menores” do que somos. Mesmo para as crianças o filme de terror é

sedutor e ajuda a superar o medo e elas brincam com os sustos e os perigos, entre mocinhos e bandidos; pique - esconde e o trem-fantasma e se divertem.

“O humor não é resignado, mas rebelde; não somente significa o triunfo do ego, mas também do princípio do prazer, que o humor logra triunfar sobre a adversidade das circunstâncias reais” (Freud, 1927). A intenção do humor é mostrar que o mundo que parecia tão perigoso, não é mais que um jogo de criança.

Esse estranhamento diante de verdades estabelecidas denuncia o aspecto cômico de convenções que vigoram por força da lei do mais forte. O prazer que nos proporciona o humor é decorrente da suspensão momentânea da cegueira que nos impedia de ver e de criticar uma verdade socialmente estabelecida. O humor tem a potência de esvaziar o sentido dramático da narrativa dos filmes originais, permitindo a desconstrução do poder de contar a história, ou de fazê-lo segundo determinada perspectiva.

“Todo chiste requer seu próprio público” (Freud, 1905), o que significa dizer que, muitas vezes, para entender a piada ou a paródia dos filmes *trash*, é preciso pertencer à “tribo” e ter jogado alguns *games*, ou assistido determinados filmes, que nem são os que estão sendo satirizados. Compartilhando a piada, público e produtores reforçam laços culturais. A cumplicidade é fundamental para o sucesso do efeito humorístico.

Quando rimos, achamos graça de uma piada, conseguimos através do outro uma brecha nas regras sociais. Esse prazer de se sentir livre é um resquício da brincadeira infantil. (Khel, 2005).

Brincar implica em poder estar em mais de um lugar, em trocar de papéis, poder fazer de conta que se é um, depois outro e experimentar esse movimento no cenário da fantasia. O humor, por outro lado, transforma a realidade em algo menos aterrorizador, ao permitir ao sujeito distanciar-se da sua dor e ao mesmo tempo aproximar-se dela de forma menos ameaçadora.

Freud apontou as características de repetição e de criação da brincadeira infantil. Walter Benjamin (1987) em seu artigo sobre o brinquedo e a brincadeira afirma que nada dá tanto prazer para a criança do que brincar outra vez. Para Winnicott (1975) é no brincar e apenas no brincar, que a criança e o adulto fruem a sua liberdade de criação. A fantasia é o substituto do brincar infantil. A criação artística oferece a oportunidade para que esses devaneios do jovem e do adulto, suavizados por disfarces e alterações, proporcionem um efeito estético e prazeroso.

O caráter rebelde e transgressivo do riso também foi explorado por Bakhtin (1987), que propôs uma reflexão aproximando o riso e o poder, em suas essências contraditórias. Na

Idade Média, a cultura popular do riso se desenvolveu fora das esferas oficiais da sociedade, onde reinava o tom sério e autoritário. O riso longe de ser uma manifestação subjetiva e individual, era vivido num espaço de compartilhamento social. O riso aparecia como um triunfo sobre o medo, na suposição de que o medo poderia ser dominado. O homem medieval vivia no riso a vitória sobre o terror divino e sobre as forças da natureza; e sobre o poder humano e autoritário de sua sociedade. E, ainda que as festas tivessem dia e hora marcados, os cidadãos podiam levar essa experiência consigo, entrevendo assim uma outra realidade.

Entendemos paródia como uma cópia mal feita de uma obra, e que busca o ridículo através do exagero ou da deformação. Para Lipovetsky (2005) ela é muito empregada no momento atual, quando vivemos um fenômeno inédito: o cômico tornou-se um imperativo social generalizado. Cada cultura, segundo ele, desenvolve de maneira preponderante um esquema cômico, apenas a sociedade pós-moderna pode ser classificada de humorística. Destaca ainda três grandes fases históricas do cômico a partir da Idade Média, baseando-se nos estudos, que comentaremos a seguir, de Mikhail Bakhtin (1987) sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento.

Na Idade Média a cultura cômica popular “opunha-se à cultura oficial, ao tom sério, religioso e feudal da época” e encontrava-se associada às festas e aos divertimentos durante o carnaval, que chegava há durar três meses por ano. Organizados de forma cômica, os festejos carnavalescos ocupavam um lugar muito importante na vida do homem medieval e ofereciam “uma visão do mundo, do homem e das relações humanas totalmente diferentes”. Por ocasião do carnaval, a hierarquia era virada pelo avesso, sugerindo assim “a possibilidade de um mundo totalmente diferente, de uma ordem mundial distinta, de uma outra estrutura da vida”. Era como se também pertencessem a um *segundo mundo* e a uma *segunda vida.* “Enquanto dura o carnaval não se conhece outra vida”. Era uma festa onde todos eram iguais e “onde reinava uma forma especial de contato livre e familiar entre indivíduos normalmente separados na vida cotidiana, pelas barreiras intransponíveis da sua condição, sua fortuna, seu emprego, idade e situação familiar”.

Essa suspensão, ainda que provisória, da verdade dominante e de toda e qualquer espécie de perpetuação fazia do carnaval uma “autêntica festa do tempo, a do futuro, das alternâncias e renovações”. Não era concebido como um espetáculo teatral, como nas festas oficiais, em que uma fronteira espacial – o palco – separava os atores do público. Até porque “os espectadores não assistem o carnaval, eles o vivem, uma vez que o carnaval pela sua própria natureza existe para todo o povo”. Essa concepção de mundo “oposta a toda idéia de

acabamento e perfeição, a toda pretensão de imutabilidade e eternidade, necessitava manifestar-se através de formas de expressão dinâmicas e mutáveis", formas estéticas novas.

Na Idade Média o cômico se encontra unificado pela categoria de *realismo grotesco*, com base no princípio de rebaixamento do sublime, do poder e do sagrado. Invertendo, rebaixando tudo que é sublime, prepara-se a ressurreição, um novo começo depois da morte. Produzindo a morte (através do rebaixar, ridicularizar, injuriar, blasfemar) promove-se uma nova juventude, para assim iniciar a renovação. O riso é ambíguo, é coletivo, é regenerador. O verdadeiro grotesco nunca é estático: "nas suas imagens o devir, o crescimento, o inacabamento perpétuo da existência". O riso e a visão carnavalesca do mundo, que estão na base do grotesco, liberam o pensamento, a consciência e a imaginação humana para o desenvolvimento de novas possibilidades. Segundo Bakhtin a força liberadora do humor não é comparável à potência regeneradora do riso carnavalesco. O riso não apenas libera, cria novas capacidades de enfrentamento.

"A essência profunda do grotesco" se revela na máscara. A paródia, a caricatura são manifestações derivadas da máscara. "A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único (...) A máscara encarna o princípio de jogo da vida".

Bakhtin enfatiza que "o cânone grotesco deve ser julgado dentro do seu próprio sistema", ou seja, todo cômico medieval gira em torno de imagens grotescas, o que não se deve confundir com a paródia moderna. Assinala que os cânones clássico e grotesco interferiram continuamente um no outro. "Sempre houve entre os dois cânones muitas formas de interação: luta, influências recíprocas, entrecruzamentos e combinações". As lutas estéticas refletem as dissidências culturais e políticas, já que o grotesco foi a forma de expressão mais utilizada pelos que se opõem aos poderes dominantes.

Segundo Bakhtin, seria preciso esperar até a segunda metade do século XVIII para que o grotesco merecesse uma compreensão mais ampla e mais profunda e passasse a ser efetivamente concebido como reação à estética clássica antiga e, finalmente, à estética do belo forjada na modernidade.

Até o Renascimento, tanto as obras literárias cômicas (paródias dos dogmas e cultos religiosos), quanto as piadas estavam associadas à violação das regras oficiais e à profanação do sagrado. A partir da Idade Moderna o Cômico se torna crítico. O riso expurgado das grosserias e exageros, da base obscena e escatológica, perde sua característica pública e coletiva. As formas modernas do riso são: a ironia, o humor e o sarcasmo. Considerado vulgar e inconveniente nas sociedades disciplinares o riso foi desprezado.

Para Slavutzky (2005) o humor é hoje uma forma de visão de mundo.

Há um desenvolvimento generalizado do código e do estilo humorístico. Como ressalta Lipovetsky (2005) esse "humor de massa", um humor acrítico e gratuito de uma sociedade hedonista, próprio para a promoção de uma proximidade cordial e de uma atmosfera de comunhão liberta de tensões, está presente na publicidade e nos slogans das manifestações políticas; na moda e nos artigos científicos ou filosóficos; na arte e nos meios de comunicação de massa. Se por um lado, uma democratização jamais vista nas relações pessoais e institucionais tende a abolir qualquer hierarquia; por outro lado, também, ninguém deve se levar muito à sério. Nada deve ser *pesado* ou *sério*. A vida deve ser vivida de modo *cool*, ou *light*, isto é, sob a bandeira da *descontração*.

O humor contemporâneo não deseja ser profundo. O tom dominante já não é sarcástico, mas lúdico. Por isso mesmo, já não se rejeita a fantasia, há uma valorização da máscara, da indumentária extravagante, singular. "Um cômico adolescente à base de uma extravagância gratuita e sem pretensões", afirma Lipovetsky (2005). E acrescenta "atualmente, o humor é aquilo que seduz e reaproxima os indivíduos". O "eu" se torna um alvo privilegiado do humor, objeto de zombaria e de auto-depreciação.

Os filmes de W. Allen são uma ilustração do sucesso que é o humor narcísico. Ele faz rir analisando a si mesmo o tempo todo, dissecando o seu próprio ridículo. Até porque hoje o modo de apreensão do outro se dá pela curiosidade divertida. Como também podemos observar nesses filmes é um humor cheio de citações e referências culturais, que exigem conhecimento para a sua compreensão. A Arte se torna divertida a partir da reflexividade sobre sua própria atividade, como o documentário *Trash in Rio* que assistimos.

Como toda prática cultural as produções audiovisuais, compartilhadas pelos jovens brasileiros, no *YouTube*, que analisamos, são também definidas por tensões e contradições, mas as entendemos como uma expressão de rejeição a uma forma "dominante" de fazer cinema (e televisão), industrial, conservadora, seja do ponto de vista estético, seja do ponto de vista ideológico, na forma de produção, na linguagem, na temática.

É um cinema autoral sob a perspectiva de que é uma vontade de expressão ou de comunicação. Um trabalho artesanal em que o autor é produtor, roteirista, editor e acompanha a obra em todas as suas etapas.

São em geral produções reflexivas. O jovem ao experimentar o ser produtor toma a própria técnica como objeto de reflexão. No tratamento dos temas e dos conteúdos empregam a paródia, a sátira, a metalinguagem ou a desconstrução como recursos para explicitar os artifícios das representações e realizar uma crítica irônica ao bombardeamento de imagens,

narrativas e objetos, figuras e comportamentos de consumo a que estão usualmente submetidos enquanto públicos de cinema e da TV.

Em nossa seleção nos deparamos com obras categorizadas pelos próprios autores como *trash*. A definição de **filme trash** ainda é muito discutível, mas de acordo com os depoimentos de realizadores contidos no documentário que integra nossa amostra, e foi o vencedor de 2006 do Cinevídeo de Gramado, em geral são chamados de filmes *trash* as produções amadoras, integradas por equipes inexperientes e que utilizam poucos recursos, como por exemplo, os figurinos e objetos de cena, de baixo valor, improvisando a maior parte dos cenários e cenas. Muitas vezes são associados a filmes de terror, mas um filme (ou vídeo) *trash* é uma estética que pode ser usada em qualquer gênero.

"Filme *trash* é um filme amador, idealizado e produzido com escassos recursos financeiros e sem compromissos com patrocinadores". "O filme *trash* não é ruim por obrigação e sim por opção" é o que nos ensina o jovem diretor, ator e produtor de vídeos *trash*, desde 1996, Luiz Felipe. "A falta de recursos, neste caso, só ajuda, já que fazer um filme *trash* gastando muito nunca tem um bom resultado", acrescenta ressalta Luiz Felipe, no *site* da Pepa Filmes, que também dirige.

Já Carlos Kleber nos informa que para produzi-las mistura os filmes que viu e os livros que leu, com o seu cotidiano e sua insanidade.

Bruno Garcia, outro jovem realizador, em seu depoimento, assinala que a produção *trash* não deve estar associada à escassez de recursos financeiros, até porque há produções de Hollywood que se intitulam *trash*, mas com uma estética e uma linguagem próprias. E com coisas assumidamente ridículas.

A estética *trash* valoriza os excessos, as imperfeições, os acabamentos toscos e as variações paródicas de produtos midiáticos de grande circulação. As convenções são alteradas pela inversão carnavalesca. Os personagens são grotescos. Esse cinema imperfeito, inacabado, é alimentado pelas formas baixas da cultura popular. Quando brincam de produzir os filmes, não são apenas ingênuos, descomprometidos com a perfeição, como os palhaços e bufões, da cultura popular da Idade Média, são também como os artistas, sempre fazendo novas leituras do cotidiano, produtores de difusão e transformação cultural.

A ironia, a paródia, o jogo de palavras, o grotesco, a ridicularização, a obscenidade são alguns dos recursos estéticos e estilísticos, que combinados ou isoladamente, servem à produção do riso tanto no vídeo, quanto na charge ou outras formas de Arte. De acordo com Bakhtin (1987) esses recursos evoluíram durante o Renascimento, no século XVIII, até tornarem-se "componentes estilísticas dos gêneros sérios (principalmente o romance)".

A paródia constitui um gênero de produção artística que rompe com a seriedade. Não está condicionada a padrões ou convenções determinados. A não ser a de não ter nenhuma pretensão de originalidade para a sua criação. Isso porque parte de uma obra anterior com a qual dialoga. Ela resulta da repetição com diferença.

Com a mesma identidade visual, mas com o conteúdo alterado, ou com o mesmo conteúdo e com a identidade visual alterada, são transformados objetos, anúncios, fotografias e assim se torna possível dar novos significados para situações amplamente divulgadas pela mídia de massa. De forma irônica, aparentemente uma bobagem, uma crítica foi construída e divulgada de forma inusitada. O objetivo não é se fazer passar pelo original, mas usar a semelhança para evocar a lembrança, criar impacto e concluir a crítica bem-humorada.

Aliás, a paródia adquire sentido se o público compreende a inversão irônica instaurada e o jogo intertextual. Há que se destacar que, como contatamos na quantidade de exibições e até mesmo no resultado de avaliações e comentários, há um público aficionado que assiste, entende esse diálogo e comenta as soluções encontradas pelos trabalhos produzidos na estética *trash*.

Para a antropóloga Regina Novaes (2007), a mídia tem duas facetas contraditórias quando se refere à juventude. “Os jovens reais estão fora da mídia, dos programas de TV”. Ou se apresenta o jovem como ameaça e problema; ou como o jovem idealizado, bonito, que tem todos os signos de consumo da juventude. São duas imagens que representam apenas uma pequena parcela da população. “No entanto, é através desta própria mídia que eles têm mais possibilidades de criar coletivamente, de realizar suas escolhas”.

Assim o vídeo *trash* é utilizado para fazer contato com outros grupos, divulgar e dialogar sobre um modo de ver e de entender cinema. Um emprego da tecnologia com propósitos culturais e políticos. Lutas semióticas, estéticas, que fazem parte da resistência da multidão de anônimos que podem ter controle agora sobre sua própria representação, sobre a forma de contar uma história, e relatar o que sentem e pensam.

Na arte uma representação tem um sentido mais político do que mimético.

Para Bakhtin a Arte é inegavelmente social, não porque representa o real, mas porque constitui uma enunciação situada historicamente – uma rede de signos endereçados por sujeitos para outros, todos imersos nas circunstâncias históricas e nas contingências sociais. O cinema, mesmo quando narra o passado ou retrata o futuro, sempre o faz de acordo com o momento ou o lugar em que se cria aquela representação, constituindo uma enunciação condicionada historicamente.

As produções audiovisuais juvenis, assim como a roupa, a linguagem, a música têm uma função de diferenciação, de construção e revelação de identidade, e de aproximação do outro com quem se relaciona. Não são construções estáticas. Experimentam novas e criativas formas de participação e de produção de argumento e trazem referências culturais, estéticas, ideológicas e de produção que lembram duas fases do cinema brasileiro: o "Cinema Marginal" e a "Chanchada".

O "Cinema Marginal", o *udigrudi brasileiro*, parodiando o *cinema underground norte-americano*, surgiu durante a vigência da ditadura brasileira, entre 1968 a 1973, e foi um contraponto ao movimento do "Cinema Novo". Questionando a dificuldade de comunicação do cinema novo com o público, introduziu elementos de comunicação de massa e trabalhou com o que estava à margem na sociedade em sua proposta estética, também conhecida como estética do lixo. Personagens e temas selecionados também eram marginais. Estilização e citação de outros movimentos, como o tropicalismo (que reciclou o movimento antropofágico); fragmentação da narrativa; sátira e carnavalização, "avacalhação" da realidade; agressão e provocar aversão são elementos estilísticos dessa estética que pretendia chocar e tirar o público da apatia, em tempos de descrença política. O exagero também conduziu ao humor, ao escracho, à paródia, retomando a Chanchada. Misturou gêneros. Produziu uma colagem de estilos e incorporou a cultura popular, do gibi, do teatro-circo da periferia, da crônica radiofônica. Um cinema autoral que não fez concessões e não se preocupou com o mercado cinematográfico. Buscando o sentido transgressor da marginalidade; a sobrevivência a partir das sobras e a reciclagem dos materiais da cultura dominante e da cultura popular; trabalhou com um orçamento diminuto, sem subvenção e se constituiu um cinema de resistência à produção dominante.

Na história do Cinema brasileiro as "Chanchadas" foram paródias cinematográficas de grandes sucessos norte-americanos, que resultaram em grande sucesso de público. A própria indústria americana, muitos anos depois, atualizaria a mesma idéia, e com filmes ou série de filmes, como "Todo mundo em Pânico" 1, 2, 3, 4; "Corra que a polícia vem aí" ou "Apertem os cintos que o piloto sumiu" fez paródia de suas próprias produções.

No caso brasileiro, não apenas a cinematografia dominante foi o foco. A vida política e a sociedade brasileira também.

Produção rápida, com roteiros simples e de baixo custo. O sucesso de bilheteria garantiu a continuidade de produção. Não havia concorrência com a TV e a violência urbana não impedia as pessoas de transitarem livremente. Nesse período, o Brasil figurava na lista

entre os dez primeiros países em número de salas de exibição. Foi o auge dos cinemas de bairro.

Ao contrário do público que via nos filmes a expressão de valores e concepções de mundo populares; a crítica desqualificava as “Chanchadas” e argumentava que elas não tinham qualidade técnica; que as produções não tinham “acabamento”; que os atores não tinham formação para o Cinema; e que os roteiros eram banais e superficiais (Leite, 2005). No entanto, foram produções que articularam valores populares aos signos da indústria cultural. Conjugando manifestações culturais tipicamente brasileiras advindas, por exemplo, das tradições do circo, do teatro de revista ou do rádio, com a descontrução dos personagens do *star-system*, provocaram o riso e ocuparam um espaço não preenchido pela cinematografia estrangeira.

A produção constante por quase vinte anos e o sucesso de público e bilheteria construíram o primeiro movimento significativo de produção e exibição de filmes nacionais no país.

Essa mesma espécie de “canibalismo” da Chanchada, que consistia em devorar a representação alegórica dominante, subvertendo a lógica e visando reconstruí-la sob novas perspectivas, parece ser a forma estética empregada hoje para denunciar os artifícios das práticas conservadoras e para sugerir que devorando a tecnologia é possível contar outras histórias ou realizar novas leituras.

Os modernistas brasileiros da década de XX fizeram do canibalismo a base de uma estética da resistência. Oswald de Andrade apregoa, através do Manifesto Antropofágico (1928) e do Manifesto Pau-Brasil (1924), que assim como os tupinambás devoravam seus inimigos para se apropriar de sua força, os artistas e intelectuais não deveriam ignorar a presença estrangeira, mas carnavalizá-la, digeri-la, reciclá-la, construir uma nova síntese.

Tal como naquela época, embora a função pedagógica de *canibalizar* seja tornar-se mais potente, alguns críticos alegam que tal subversão pode ter um efeito contrário e direcionar a atenção do público que assiste para a narrativa que se deseja subverter. Além da paródia não garantir um poder significativo de crítica. A rigor toda paródia é imitação. Ainda que resulte em crítica, pode demonstrar potencial para a subversão ou para a admiração. Uma recusa em fazer certo pode revelar uma baixa auto-estima associada com admiração, resultando numa paródia esvaziada de sentido e crítica.

A crítica à Chanchada sofreu uma releitura por volta dos anos 1980. Até porque a linguagem do carnaval desses filmes, com seus códigos culturais específicos, inversões,

sátiras e paródias, produziam críticas ao funcionamento da estrutura política e social vigente na época.

A vergonha não está em canibalizar, devorar uma prática cultural hegemônica, mas em existir uma prática, que use todas as possibilidades e subterfúgios, para se tornar a única forma de se contar uma história.

As Chanchadas foram canibalizadas pela produção de TV que crescia e se consolidava no Brasil. Atores, diretores, técnicos, piadas, personagens, enredos foram incorporados e absorvidos à indústria da TV e ajudaram a construir uma cultura televisiva brasileira de produção, que hoje é reconhecida no mercado mundial. As novelas brasileiras estão presentes em quase todos os países. A produção atual, nesse nicho, leva em consideração a possibilidade de sua veiculação por redes estrangeiras.

Como nas Chanchadas, os jovens articulam práticas populares com artefatos, narrativas e personagens da indústria cultural. Para Martin-Barbero (2000) “ao desprezar e desconhecer o sistema de representações e imagens com que as classes populares decodificam os produtos simbólicos” podemos incorrer no erro de “assumir como única a representação que a cultura dominante oferece de si mesma e do outro”. Quanto do que constituem as classes populares ou faz parte de sua vida e que é rejeitado pelo discurso da Cultura e da Educação, encontra expressão na cultura de massa? Algo que ativa uma memória, pondo-a em cumplicidade com o imaginário de massa. O que o torna popular? O que o liga com o hoje da vida das pessoas? O que ativa não é da ordem dos conteúdos, mas das matrizes culturais. Exemplifica contando que apenas no espaço da comicidade a televisão peruana se atreve a deixar ver o povo, “esse feio povo que a burguesia racial quis a todo custo ocultar”. O realismo grotesco do cômico se torna espaço de expressão da cultura popular. Nestes programas a cultura da elite e os que tentam imitá-la são ridicularizados e aí apresentam suas armas: a paródia e a caricatura. Joga-se com as palavras e as imagens. Os significados são deslocados. Produz-se uma desordem cujo objetivo é desconcertar o outro. Subverter a ordem que exclui diferenças, minorias, menores ou o que é popular. Des-articulação, confusão, falar ou editar depressa, ou mal: é a transformação da carência em potência, ou da situação em oportunidade.

A cultura popular tem suas origens na tradição, nos costumes, no modo de ser de um povo que habita determinado lugar, em determinado tempo. Pode ser entendida como a cultura comum proveniente de atividades e produções culturais que surgem como expressão criativa das pessoas comuns. Os jovens têm trabalhado articulando os artefatos e discursos da cultura de massa com a cultura popular, para criar novas formas culturais, modificadas,

ressignificadas e que são próprias e partilhadas por outros jovens, constituindo as culturas juvenis. Os jovens se apropriam e reinventam ainda que trabalhando com materiais amplamente divulgados e até comercializados. Muitos criticam essa produção, como criticaram as Chanchadas, dizendo que com isso se reforça o estabelecido e que esse tipo de apropriação sugere que haja liberdade de opção, quando o segmento juventude já foi escolhido para alavancar a distribuição transnacional de determinadas tendências culturais mediadas pela tecnologia, tais como filmes, *games*, música, TV e estilos de vida.

No entanto, os jovens não se convertem nos personagens e heróis de outros textos. Eles os utilizam como pontos críticos de referência pessoal. A forma como se apropriam dos discursos depende de suas próprias práticas e dos significados compartilhados em grupos e coletivos locais, com histórias culturais concretas. Da articulação de seus próprios valores com os discursos disponíveis vão sendo produzidos outros textos e personagens. Ou dizendo de outra forma: os produtos e as tendências da cultura popular desempenham um papel significativo no processo de apropriação de imagens e discursos da indústria cultual, já que são elementos constitutivos da concepção de mundo e da identidade do jovem.

Enquanto alguns sustentam que a indústria cultural global incita os jovens a pensar, desejar e a comportar-se de forma a garantir a hegemonia de uma cultura massiva global, há os que enxergam nas formas híbridas das culturas juvenis, que acabam por tornar locais as culturais globais, um movimento de vanguarda e produção criativa. Essas formas híbridas não apenas sugerem sincretismo cultural, elas sintetizam e articulam práticas culturais novas.

Múltiplas mídias conferem a estes jovens múltiplas possibilidades de escolhas, de trocas, de influências estéticas. Eles se comunicam bastante entre si por meio da mídia. É preciso estender esse acesso para que mais jovens possam se expressar por meio da mídia e de uma mídia produzida por eles. A produção audiovisual, assim como a música, pode ser não apenas um meio para estabelecer contato, mas fonte de identificação cultural e pretexto para movimentação coletiva e de produção conjunta nas comunidades virtuais. A movimentação dos jovens, ainda que seja virtual, promove o diálogo com outras culturas e grupos, de outras localidades, que não teriam acesso ou conheceriam, se não fosse através das vias e redes digitais. Essa movimentação pode fortalecer a solidariedade e desencadear ações coletivas.

Vozes rebeldes ou a Rede dos *nerds*

Os jovens falam um pouco de si próprios, quando se referem a um dos poucos personagens que não apresentam atributos ficcionais, em seus vídeos, os *nerds*. Retratado como desajustado, com dificuldade de comunicação, na "*Rave dos Nerds*", apresenta grande

habilidade e interesse na operação de computadores e na criação de mundos virtuais. É o anti-herói do momento. É aí, nesse mundo virtual, dos seus filmes e *games*, que os jovens não se encontram mais tão vulneráveis. Podem transitar livremente e dispõem de quantas vidas forem necessárias para começar de novo. Além é claro, de uma infindável lista de interlocutores, que compartilham informações e ajudam a capturar os efeitos especiais necessários para contar a história de outro jeito. Em comunidade (virtual), aprendem a construir os presentes antecipados de futuros. Mas não deixam de sonhar com o futuro do presente e usando a tecnologia, suas limitações e potencialidades, produzem conhecimento, *sites*, negócios originais e até mesmo, lucrativos. É a arte potencializando a vida. E assim, fazendo piada, ao ressaltar o ridículo, o absurdo, o patético de muitas situações, contribuem para desvalorizar o uso da violência, e vão criando novos mundos e triunfando sobre os monstros do desemprego.

As produções audiovisuais que conhecemos são sátiras sobre a produção midiática contemporânea. Fazem novas leituras. Como os artistas, buscam novas formas de expressão. Que trazem as marcas do seu tempo e da estética pós-moderna. Com saudosismo. Certa nostalgia. A necessidade de fixar o tempo e de trocar lembranças e memórias. São linhas de fuga. Possibilidades de escapar, embora estejamos sempre enredados em redes de poder. É ao menos um movimento de querer escapar. Só sabe quem é jovem hoje, quem é jovem hoje. Por isso é tão importante a troca de vídeos, a troca de experiências, por uma via mais criativa, por uma via mais misturada de linguagens, valores e estéticas, que permitam questionar paradigmas anteriores e constituir esse cinema de minorias, esse cinema menor.

O que aprendemos com os jovens que compartilham vídeos na Internet? O que nos ensinam as práticas culturais juvenis contemporâneas?

Carnavalizando a narrativa e os elementos estéticos predominantemente empregados pelo cinema os jovens vão construindo um "*cinema menor*". Não necessariamente um cinema produzido por amadores, sem experiência profissional; ou que dispõe apenas de poucos recursos. Ou ainda, realizado por menores de idade ou imaturos. Um "*cinema menor*" porque investe no riso e inverte ou rejeita uma forma "dominante" de fazer cinema. E assim retomam e ressignificam as questões de autoria, criação coletiva distribuída e ação coletiva.

Parodiando o conceito de literatura menor de Deleuze e Guattari (1977), conceituamos esse *cinema menor* dos jovens brasileiros como capaz de atender as seguintes características:

_ Desterritorialização do cinema. Esse cinema menor subverte a realidade, desintegra o real, nos arrasta desse território, dessa tradição, dessa cultura. Não está interessado em criar

modelos; propor caminhos; impor soluções; instaurar um padrão ou uma falsa totalidade. Ele nos remete a novos encontros e a novas fugas, a novos agenciamentos.

Um dos mais importantes Festivais do Cinema Brasileiro, realizado em agosto de 2007, o 15º Gramado Cine Vídeo, debateu, sob diferentes visões, o "*Cinema na Rede*". Embora, para alguns, a tendência seja o desenvolvimento de convenções de narração diferentes e filmes feitos especialmente para a Internet, não se tratava de escolher entre o cinema convencional e o "*cinema on-line"*. Buscava-se na oportunidade debater os impactos e as possibilidades sobre a produção e a distribuição que os *sites* para compartilhamento de vídeos podem promover. A conclusão foi que o "Cinema divulgado na Internet" muda o modo de ver os filmes, anula a distância entre produtor e espectador e recoloca sua função.

_ Ser um ato político. Não é política necessariamente. Não apresenta conteúdo dessa natureza claramente definido. Aliás, mais parece até um acontecimento "apolítico". Mas é um ato de resistência. O ato de se fazer presente e se constitui um desafio ao cinema instituído.

Geralmente entende-se como fazer cinema político, fazer filmes com uma mensagem, divulgando uma posição política. Peter Wollen (1996) discorda dessa visão e argumenta que um filme político: "é aquele que leva as pessoas a fazer perguntas, considerar questões, questionar pressupostos estabelecidos sobre o próprio cinema, seu papel enquanto uma indústria de entretenimento e um espetáculo com efeitos políticos".

Com as novas mídias o cinema tem a chance de se transformar em algo novo, diferente, quem sabe, considerando as experiências de imersão (estar dentro do filme, como estar dentro *game*), interatividade (com objetos, cenários, personagens e pessoas, tal como nos *games*) e as vivências híbridas, sem determinações de linearidade da dimensão espaço e tempo. Para Wolen, "a imagem do cinema ainda terá um papel político a cumprir, questionando, desafiando e provocando reações".

_ Ter valor coletivo. Ao se reunir em comunidade, um coletivo onde dividem o mesmo espaço, virtual, onde se relacionam; apreciam e trocam produções audiovisuais; comentam e definem uma estética, através de uma linguagem própria. Compartilham memórias e valores.

Os valores deixam de pertencer e influenciar exclusivamente ao artista, para se constituir em cultura comum. A obra não fala por si mesma, mas por um coletivo. Só é visto como um porque também é parte de todo um coletivo. É singular e coletivo. O que importa é a troca, estabelecer conexões, manter os projetos em aberto.

Vivenciam o pertencimento e articulam uma identidade cultural. No fundo, não é essa a função social do cinema?

4.3 SOBRE A AUTORIA E A INTERATIVIDADE: A CULTURA REMIX E A ESTÉTICA DO PRECÁRIO

> *"Os caçadores textuais desferiam um ataque surpresa à cultura de massa e apoderavam-se dos seus materiais, desafiando abertamente as noções dominantes de hierarquia cultural e autoridade autoral, violando a propriedade intelectual (...) não estou afirmando que existe algo especialmente empoderador nos textos que os fãs adotam (...) sustento, entretanto, que existe algo empoderador com referência à maneira como os fãs se apropriam destes textos, no processo do incorporá-los às particularidades de suas vidas."*
>
> *Henry Jenkins, 2002*

YouTube "Trash in Rio"

A análise dos filmes e o contexto de transformações que recoloca a função do cinema, o papel do autor, o lugar do espectador, o estatuto da obra evocam o paralelo com o *primeiro cinema*.

O surgimento do cinema, no final do século XIX, inaugurou uma sociedade imagética. A linguagem cinematográfica, mais tarde assimilada pela TV e as novas mídias, influenciou a maneira de conceber e representar o mundo, de armazenar conhecimento e transmitir informações, de produzir subjetividade.

Estamos tão acostumados a um determinado modelo de cinema que encontramos dificuldade em acolher a sua diversidade e a entender o seu início apenas como um momento anterior (e não inferior) à consolidação de uma linguagem cinematográfica. Em seus

primórdios ele não era o que atualmente chamamos de cinema. Era diferente. Uma produção precária, quanto ao efeito de impressão de realidade, que continha descontinuidade, exagero, senso de humor, trucagens, improvisação, duração rápida, e que já foi chamado de ingênuo, infantil, primitivo. No entanto, sabia empregar referências metalingüísticas e denotava uma consciência do meio que estava sendo utilizado.

O *primeiro cinema*, de acordo com Flavia Cesarino (2005) é o conjunto de filmes, e de práticas que eles envolvem, surgido no período de 1894 a 1906. Este cinema tem um modo de produção e exibição artesanal e diversificado, um público popular e heterogêneo e formas de representação em constante transformação. Nestes primeiros filmes não havia preocupação com a apresentação de um enredo ou com o desenvolvimento de idéias. "O objetivo era exibir a própria máquina do cinema, mostrar a novidade de suas imagens, sua inédita capacidade de reproduzir o movimento das coisas e de ao mesmo tempo enganar os olhos", ou seja, surpreender o espectador. Esta surpresa poderia advir de trucagens ou pela impressão de realidade que as imagens podiam provocar.

Nascido como curiosidade científica e explorado como diversão popular, o cinema em duas décadas se transformou em atividade industrial e de massa. Os primeiros filmes foram exibidos em contextos diferentes das salas escuras que os cinemas se transformariam depois. Eram filmes curtos, mostrados por exibidores itinerantes ou em locais de espetáculo popular como os circos e os parques de diversões. A estética daí advinda favorecia mais as ações espetaculares. Os filmes não eram produtos acabados. Podiam ser apresentados por um comentador, que explicava os pontos de interesse daquelas novas imagens, além de incluir ruídos ou providenciar acompanhamento musical.

No início eram atrações autônomas que se encaixavam nas mais variadas programações. Mais tarde, as reconstituições passaram a ser uma constante, e abordavam assuntos de grande apelo popular difundidos pela imprensa. Faziam sucesso porque a informação escrita não saciava o interesse pelas imagens. Depois de 1903, o aumento da popularidade dos filmes de enredo e perseguições fez crescer a produção de encenações ficcionais.

A maioria dos filmes de ficção era composta de comédias. Havia também piadas e trucagens. Os realizadores não tinham pejo em ridicularizar autoridades ou medo de exprimir preconceitos étnicos, sociais, profissionais. Segundo Cesarino não havia censura porque o cinema era considerado uma atividade marginal, tanto econômica, quanto culturalmente.

"A historiografia tradicional entendeu a os primeiros filmes como tentativas divertidas, porém desajeitadas de expressão da linguagem cinematográfica", já que somente

ao consolidar os elementos específicos da sua linguagem, como a narrativa e a montagem, o cinema teria superado suas limitações e se transformado em arte. Ao final dos anos 1970 buscou-se entender as anomalias dos primeiros filmes, não mais tendo como referência o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, mas a partir do seu contexto específico.

Para Burch (1987) a ambigüidade do *primeiro cinema* é resultado da convivência de dois sistemas representativos: um, arcaico, ligado às formas populares de cultura (como o melodrama, o circo, a quermesse) e outro, nascente, ligado às formas burguesas de cultura (como o romance, a pintura, o teatro).

Uma outra abordagem, segundo Cesarino, criou a noção de mostração para dar conta desse cinema de atrações que não privilegia a narrativa. O cinema de atrações por suas múltiplas descontinuidades, pontilhado de surpresas, ocorre sempre no tempo presente. A temporalidade das atrações vai de um agora para um outro agora. Apenas em alguns filmes montados do primeiro período, como as perseguições, é que se esboça alguma atividade narrativa, numa progressão do agora para o depois.

Sem apagar a diferença histórica, mas entendendo tanto a situação atual, quanto a do *primeiro cinema* como momentos de transformação nas relações de produção e recepção, na apropriação da tecnologia e na composição da obra, identificamos como características da estética e da divulgação desse cinema de atrações que também foram identificadas nos filmes compartilhados na internet:

- é um tipo de cinema que não esconde o trabalho da câmera. O que se quer é compartilhar a própria habilidade de mostrar algo em movimento ou uma trucagem;

- é um cinema que busca surpreender o espectador. Nele se cria uma curiosidade, um suspense, porque o que se quer é mostrar novidades, ou chocar a quem assiste;

- é constante a interpelação do espectador. Ele é chamado a participar da cena.

- é constante a exibição de obras inacabadas, incompletas, que estabelecem uma variedade de diálogos, com uma diversidade de públicos;

- as estratégias de exibição e distribuição dão ao público uma maior oportunidade de interação.

Por outro lado, Cesarino enfatiza que o *primeiro cinema* está mais próximo do que seria uma situação típica de vídeo do que de cinema.

Podemos citar como principais características do que é comum a ambos: o local de exibição; estar mais aberto a intervenções do meio onde é exibido, sendo mais um processo do que um produto; ser um produto que considera o desvio de atenção do espectador; ser um produto passível de ser compartilhado quanto à autoria; uma forma de representação do

espaço que cria uma impressão de achatamento; uma constante manipulação das imagens; reinvenção a cada obra da maneira de se apropriar da tecnologia; as formas enunciadoras que permitem aos espectadores uma maior oportunidade de interagir com as obras.

A interatividade, na Internet, permite o desenvolvimento de processos de comunicação e troca, entre autor e audiências, rompendo barreiras temporais e espaciais. Esse intercâmbio e diálogo estabelecidos vão recheando os filmes de significados. Esse compartilhamento de sentidos amplia o conceito de autoria e resulta de uma necessidade estética como descreve Bakhtin:

> "É nesse sentido que o homem tem uma necessidade estética absoluta do outro, da sua visão e da sua memória; memória que o junta e o unifica e que é a única capaz de lhe proporcionar um acabamento externo. Nossa individualidade não teria existência se o outro não a criasse. A memória estética é produtiva: ela gera o homem exterior pela primeira vez num novo plano de existência" (1992, p.55).

Interatividade crescente. Autoria para todos, mas será que todos podem ser criadores? Emergentes reconfigurações das formas de produção, distribuição e exibição dos filmes na internet têm levantado importantes discussões entre os que encaram o potencial democrático das novas tecnologias, que funcionariam como plataformas para a livre expressão e participação cultural, e as prevalecentes hierarquias do direito autoral e da indústria cultural.

As reflexões sobre a massificação da cultura fizeram Adorno e Horkheimer (1991) empregarem a expressão *indústria cultural* para configurar a arte como mercadoria consumida pelas massas e não mais produzida pelo trabalho artesanal, mas de forma similar ao modelo de manufatura das indústrias.

Para Jameson (2000) o cinema foi não apenas a única a ser inventada no período contemporâneo, mas a forma de arte dominante no século 20 e a primeira nitidamente midiática. Acrescenta que, no entanto, hoje, o vídeo e suas manifestações correlatas, a vídeo-arte e a TV, têm predominado. Ao pensar a cultura pós-moderna ele afirmou que, nesse estágio do capital, a lógica do sistema é cultural, enfatizando: "o que ocorreu é que a produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral". "A obra de arte, hoje, não é mais unificada, não é mais orgânica, é um saco de gatos."

Para Lemos (2007) a indústria cultural passa por grandes transformações e uma delas está relacionada ao aparecimento de um novo competidor para a indústria cultural. Esse competidor é a própria sociedade. Hoje, Hollywood tem que competir com o jovem que está em casa. A Rede Globo tem que competir com esse mesmo garoto, que está em casa colocando filme no *YouTube*. E um milhão de pessoas assistem. Isso é um dado novo, muito

recente, e que realiza uma transferência de poder. Uma outra, está relacionada a uma nova forma de produção de conteúdo, criado e desenvolvido coletivamente.

Seria o fim do direito autoral? Será o fim do autor genial?

A professora e artista plástica Giselle Beiguelman (2007) adverte-nos que não acredita no fim do cinema, do livro, ou no fim da autoria, mas em um novo estatuto do autor. Em alguns casos "o autor é um agenciador que dá uma plataforma e o outro a recria. É mais do que interagir com a obra. É se apropriar da obra em um momento e em uma hora determinada".

É preciso voltar ao passado e perceber que essa não é uma definição que sempre existiu. Na Idade Média, por exemplo, os artistas trabalhavam junto com os operários na construção de uma Catedral, onde se concentravam as obras de arte daqueles tempos. A distinção entre uns e outros era às vezes irrelevante. Nos períodos antigo e medieval, os cânticos, poemas e histórias se fixavam através da oralidade, o que não permitia a idéia de autor como alguém responsável por uma obra fechada, com início, meio e fim. Ela estava em permanente processo de criação, quem narrava tinha liberdade para acrescentar novos trechos. Na Renascença, também era muito tênue a diferença técnica entre o mestre e os seus discípulos. Muitas vezes, a única diferença residia na capacidade do mestre de arranjar contratos.

Dentro de um sistema capitalista, para facilitar a sua própria comercialização, há que se identificar a quem pertence a obra. É mais fácil para o capital capturar o autor individualizado do que enfrentar uma autoria coletiva. Cria-se então a figura do autor, e nasce a obra como fruto de um trabalho individual.

> "O autor é uma figura moderna, um produto de nossa sociedade na medida em que, tendo surgido na Idade Média com o empirismo inglês, o racionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, revelou o prestígio do indivíduo, da *pessoa humana* (...). Portanto, é lógico que, na literatura, tenha sido o Positivismo, síntese e auge da ideologia capitalista, que mais atribuiu importância a *pessoa* do autor." (Barthes, 1988, p.53)

Segundo Beiguelman a questão da autoria está associada à publicação do Index Proibitorium, pelo Santo Ofício, na Inquisição, que obrigou as pessoas a assinarem os seus livros e a colocar notas de rodapé. Para que um discurso fosse publicado, tinha que ser chancelado. "Com as próprias contradições da história, o mercado acabou incorporando este poder do sensor e criando uma divisão de direitos autorais, mas ninguém cria por geração espontânea".

Os filmes que analisamos são obras que dialogam e se apropriam de outras obras e filmes e valorizam o processo mais que o produto. Não se pretendem acabadas, mas um processo aberto, com uma situação enunciativa que pode ser diferente junto a cada receptor. Receptor que é chamado a estar dentro e fora ao mesmo tempo, participante e crítico. Os autores parecem ter interesse em mixar e alterar códigos semióticos e convenções estéticas. Bakhtin ainda que se referisse ao romance esclarece:

> "O autor de uma obra literária (de um romance) cria um produto verbal que é um todo único (um enunciado). Porém ele a cria com enunciados heterogêneos, com enunciados do outro, a bem dizer. E até o discurso direto do autor é, conscientemente preenchido de palavras do outro" (1992, p.343).

Os jovens usam de forma paródica, as convenções da cultura popular e os cânones do cinema clássico-narrativo, e o fazem de forma a contestar seus próprios processos, a partir de dentro. A paródia utiliza a memória e sua introversão estética para formular um discurso auto-reflexivo, que questiona e expõe a própria produção. No jogo paródico o que se busca é uma relação dialógica entre a identificação e a distância. A distância é necessária para surpreender e então, operar alguma reflexão. A identificação para envolver e prender a atenção. A auto-reflexividade tem sido usada para debilitar a representação e o processo de identificação da audiência e provocar incômodo, que só não é maior porque vem associado da ironia. A ironia desenha atalhos, porque como nos explica Bakhtin "a seriedade deixa mais pesadas as situações sem saída, o riso eleva-se acima delas. O riso não entrava o homem, libera-o".

Os trabalhos que estudamos questionam sistemas centralizados, totalizados, hierarquizados e fechados. Uma arte em que o permanente questionamento é a própria mensagem. Ela incita um repensar, mas não se consolida, apenas insinua, porque parte de uma composição instável. Quando fala de si mesma, o faz para narrar sua insuficiência, para discorrer sobre a estética do precário, do provisório, do híbrido.

O que estamos presenciando é um incremento do jogo interativo entre produção e recepção, onde o mais importante não é o texto, mas o processo. Nada é fixo. O leitor pressupõe ou infere uma intenção. Entre o produtor (inferido ou real) e a audiência existe um conjunto de relações sociais e a possibilidade de transformar o leitor em colaborador e não em um consumidor. A obra sem contexto não existe, ela deve ser reinscrita no contexto das relações sociais ativas.

Por isso o conceito de obra única e fechada se modifica, passando a ser um conceito de texto plural e aberto. Para Barthes o texto não deixa nenhum sujeito da enunciação na posição

de autoridade. Em seu ensaio "A morte do autor" ele contesta essa noção de autor original e originante e da enunciação como um processo vazio que funciona sem a figura do interlocutor. Por outro lado, enfatiza o processo e o contexto onde se dá a situação enunciativa: “o único tempo existente é o da enunciação, e todo o texto é eternamente escrito aqui e agora.” Para ele é o leitor que ativa uma rede de múltiplas escritas:

> “Um texto é feito de escritas múltiplas, oriundas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar onde essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se disse até o presente, é o leitor: o leitor é o espaço mesmo onde se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que é feita uma escritura; a unidade do texto não está em sua origem, mas no seu destino, mas esse destino não pode mais ser pessoal: o leitor é um homem sem história, sem biografia, sem psicologia; ele é apenas esse *alguém* que mantém reunido em um único campo todos os traços de que é constituído o escrito.” (Barthes, 1988, p.69).

Para Barthes o autor está morto e quem dá vida à criação é quem lê a obra. Afirma que o autor articula idéias já existentes, desconstruindo a concepção de um autor como gênio. Ele destitui o autor do poder conferido, durante a Idade Média, quando a obra era o próprio autor, e coloca nas mãos do leitor o poder de interpretar a obra. Se uma obra fosse original, não faria sentido para o leitor. É como parte de discursos anteriores que qualquer texto obtém sentido e importância.

O que deixou de existir hoje em dia, segundo Beiguelman, “é esse fetiche romântico do autor como gênio. Aquele cara que tem um dom. Ele não tem um dom, ele aprendeu com alguém, foi a uma escola. (...) O que acabou foi a idéia de autor como proprietário, não do autor genial”.

Hutcheon (1991) apresenta um esboço de periodização em três fases, para a História da teoria moderna, que corresponde grosso modo às mudanças literárias dos últimos 150 anos: começando com uma preocupação com o autor (o romantismo e o século XIX); passando a uma preocupação exclusiva com o texto; até uma pronunciada mudança de atenção para o leitor, nos últimos anos. Ao enfatizar o papel do receptor as obras pós-modernas não reprimem o processo de produção, mas o papel de autoridade discursiva única.

Em nosso caso, os autores dos filmes chamam a atenção para os clichês de autoridade e estão mais preocupados em reescrever, uma escritura paralela que subverte um sentido. No jogo interativo das posições do sujeito como produtor e como leitor e até mesmo a cumplicidade entre elas, a originalidade dá lugar à citação, à apropriação, à repetição de imagens já existentes. Muitos filmes e vídeos contemporâneos buscam trabalhar essa

cumplicidade tornando o produtor um agenciador e o receptor um participante do processo de formação de sentido.

É Bakhtin (1997) que nos lembra que o "o signo não pode ser separado da situação social sem abandonar a sua natureza de signo" Para ele a linguagem é impregnada de intenções alheias. O diálogo é uma escritura onde se lê o Outro. O diálogo bakthiniano imprime intertextualidade, ou seja, é tecido de outros textos e outros interlocutores.

Somos diferentes e compomos diferentes audiências. Ainda que o cinema apresente inúmeras vezes modelos massificados, globais, cada um de nós lida de forma singular com as imagens, cria seu próprio modo de ver e narrar uma história. O ato de consumir não é uma assimilação passiva. Nas apropriações que os jovens autores recontextualizam para a produção de seus filmes, as variações sobre o mesmo tema tornam evidente que consumir não é só um ato ativo, é também criativo.

Entendendo os filmes que selecionamos como enunciados, evocamos Bakhtin (1997) e o conceito de *situação social de enunciação*, para analisá-los: cada enunciação é o produto da interação das forças sociais. A comunicação nunca pode ser compreendida e explicada fora desse vínculo com uma situação concreta. Toda enunciação é um diálogo, que coloca em relação interlocutores ou idéias anteriores e posteriores, ainda que distantes no tempo ou no espaço. Faz parte de um processo de comunicação e só tem sentido dentro do processo. As relações dialógicas são relações de sentido, que configuram uma proposição de autoria complexa, já que o texto ganha sentido também pela presença do ouvinte e de todas as vozes que antecederam o autor.

> "Não há uma palavra que seja a primeira ou a última, e não há limites para o contexto dialógico (este se perde num passado ilimitado e num futuro ilimitado). Mesmo os sentidos passados, aqueles que nasceram do diálogo com os séculos passados, nunca estarão estabilizados (encerrados, acabados de uma vez por todas). Sempre se modificarão (renovando-se) no desenrolar do diálogo subseqüente, futuro. Em cada um dos pontos do diálogo que se desenrola, existe uma multiplicidade inumerável, ilimitada de sentidos esquecidos, porém, num determinado ponto, no desenrolar do diálogo, ao sabor de sua evolução, eles serão rememorados e renascerão numa forma renovada (num contexto novo). Não há nada morto de maneira absoluta. Todo sentido festejará um dia seu renascimento. O problema da grande temporalidade". (1992, p. 414)

Ao conhecermos os comentários nas páginas próprias do *site*, observamos os muitos diálogos que se estabelecem com os filmes que examinamos, e como sempre surgem sentidos, a partir de novos olhares.

Com ajuda da análise de Barros (2001) podemos enumerar que o texto (ou discurso presente nos filmes) para Bakhtin define-se como:

- objeto significante ou de significação, isto é, o texto significa;

- produto da criação ideológica ou de uma enunciação, que só existe na sociedade e para ela e, portanto está inserido em um contexto histórico, social, cultural;

- dialógico, ou seja, define-se pelo diálogo entre interlocutores e com outros textos;

- único, não-reproduzível ou repetível.

Bakhtin considera o dialogismo o princípio constitutivo da linguagem e a condição do sentido do discurso (Barros). O discurso se constrói entre interlocutores e mantém relação com outros discursos. Uma das características do dialogismo é a polifonia. Esse conceito resultou dos estudos da obra de Dostoievsky, autor que considera polifônico. Um texto é resultado de muitas vozes, ou de muitos discursos ou textos, que se entrecruzam, se completam, ou se opõem, no interior do texto. Tais considerações constituem uma outra visão sobre autoria, a de que haverá sempre uma lacuna a ser preenchida, independente das dimensões de tempo e espaço, de sujeitos concretos inseridos em um aqui e agora. Mas diferente de considerações anteriores, para ele, o autor não está morto:

> "A palavra (e em geral, o signo) é interindividual. Tudo o que é dito, expresso, situa-se fora da alma, fora do locutor, não lhe pertence com exclusividade. Não se pode deixar a palavra para o locutor apenas. O autor (o locutor) tem seus direitos imprescritíveis sobre a palavra, mas também o ouvinte tem seus direitos, e todos aqueles cujas vozes soam na palavra têm seus direitos (não existe palavra que não seja de alguém). A palavra é um drama com três personagens (não é um dueto, mas um trio)" (1992, p.350).

Com auxílio de Barros distinguimos quatro aspectos da concepção de dialogismo entre interlocutores:

- a interação entre interlocutores é o princípio fundador da linguagem;

- o sentido do texto e a significação das palavras dependem da relação entre sujeitos, ou seja, constroem-se na produção e na interpretação dos textos;

- a intersubjetividade é anterior à subjetividade, pois a relação entre os interlocutores não apenas funda a linguagem e dá sentido ao texto, como também constrói os próprios sujeitos produtores do texto;

- há dois tipos de sociabilidade: a relação entre sujeitos (entre interlocutores que interagem) e a dos sujeitos com a sociedade.

Pela repercussão de alguns dos vídeos, compreendemos e quase ouvimos as muitas vozes que se fazem presentes nos discursos fílmicos.

O sentido construído na compreensão depende tanto de quem se expressa, quanto de quem apreende o discurso. A compreensão é um processo ativo e criativo. O interlocutor que apreende produz sentido no contexto de suas significações anteriores.

> "A explicação implica uma única consciência, um único sujeito; a compreensão implica duas consciências, dois sujeitos, (...) A compreensão é em certa medida dialógica". (1992, p.338)

No caleidoscópio de apropriações de sons, imagens, enredos, personagens, que reordena e recompõe para a comunicação de novos significados, a produção *trash* jovem que conhecemos, revela experimentação e domínio de elementos das novas tecnologias e de novas formas de enunciação. Embora, em geral, seja uma produção amadora ("faça você mesmo"), não esconde o conhecimento sobre as convenções das narrativas propostas, e sobre os cânones e clichês dos filmes de terror e de ação. Aliás, os autores, intencionalmente, escapam ao rigor do padrão estético de qualidade e seguem padrões estéticos que valorizam os acabamentos toscos, os excessos e as imperfeições. Como na música, partes de produtos midiáticos de grande circulação vão sendo re-utilizados, *sampleados* e *remixados*, e vão costurando novas composições, que são aguardadas com ansiedade pelas audiências. O sucesso se deve à intertextualidade, provocada pelo diálogo estabelecido com outros textos fílmicos e com outros leitores/autores. A ampliação de acesso aos ícones da cultura de massa, bem como aos meios para a produção das novas composições têm fomentado e criado condições para as pessoas atuarem mais criativamente. A cultura *remix* vem não só reformatando autores, mas reformatando o consumidor, que a qualquer momento pode vir a se tornar autor.

Para Bakhtin a obra de arte se renova a partir das re-criações de sua audiência.

> "Contentar-se e em compreender e explicar uma obra a partir das condições de sua época, a partir das condições que lhe proporcionou o período contíguo, é condenar-se a jamais penetrar as suas profundezas de sentido. Encerrar uma obra na sua época também não permite compreender a vida futura que lhe é prometida nos séculos vindouros, e esta vida fica parecendo um paradoxo. As obras rompem as fronteiras de seu tempo, vivem nos séculos, ou seja, na grande temporalidade, e, assim, não é raro que essa vida seja mais intensa e mais plena do que nos tempos de sua contemporaneidade" (1992, p.364).

Rapidamente os autores e as audiências dos filmes se tornam cúmplices, e se organizam em comunidades, e novos diálogos conduzem a outros discursos, que remetem a novos filmes. A verdade com que trabalham é local, provisória, limitada.

Na cultura remix uma obra é quase um objeto vivo. As pessoas modificam tanto na hora que conhecem a obra, se foi criada com essa intenção, quanto podem vir a modificar o próprio programa, a edição ou a estrutura formatada. Essa relação cria, segundo Beiguelman, "uma teia ou um circuito criativo", que mantém um projeto em permanente transformação.

Em "O autor e o herói" Bakhtin (1992) afirma que autor é aquele participante da obra literária e que nela vê e conhece para além daquilo que, cada personagem em particular e todas as personagens juntas, enxergam e conhecem. A princípio, o autor é aquele que conhece algo que é inacessível às personagens, exatamente porque ao autor é atribuído "um excedente de visão", possibilitado pela sua posição exotópica, pelo seu "estar de fora".

Mais tarde, a partir do estudo sobre Dostoievski, ele vai reformar essa idéia, porque há autores, como o citado segundo ele, que esquecem essa lei estética e abalam a posição do autor, até torná-la semelhante à de um personagem. Não há mais a verdade absoluta (do autor) e esse monologismo cede lugar ao dialogismo. Há uma multiplicidade de pontos de vista: dos personagens e do autor, e não há hierarquia. Também no mundo contemporâneo não há verdade absoluta.

Os filmes de ação parodiados reescrevem e reinterpretam seu próprio passado, escamoteando situações indesejáveis e reforçando signos tradicionais que pretendem consolidar um projeto comum e alavancar a auto-estima coletiva. No entanto, a inversão paródica das convenções dos filmes de ação exige uma nova interpretação. Pelo menos no sentido de explicitar que o que conhecemos sobre o passado é decorrente de discursos sobre o passado.

A paródia evoca uma reconsideração da idéia de origem ou originalidade, e pode ser usada para questionar a autoridade de qualquer enunciado, dentro de uma rede intertextual que não concebe a noção de origem única. O passado como referente é incorporado e modificado recebendo novos e diferentes sentidos.

Jameson (2000) considera que a crescente inviabilidade de um estilo pessoal engendra a prática do pastiche, que toma lugar da paródia:

> "O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara lingüística, é o falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção

> de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento, ainda existe uma saudável normalidade lingüística" (2000, p.44).

Para ele os produtores culturais não podem mais se voltar para lugar nenhum, a não ser o passado.

> "Entretanto, essa onipresença do pastiche não é incompatível com um certo humor nem é totalmente desprovida de paixão: ela é, ao menos, compatível com a dependência e com o vício – com esse apetite historicamente original, dos consumidores por um mundo transformado em imagem de si próprio, por pseudo-eventos e por *espetáculos* (o termo utilizado por situacionistas)" (2000, p.45).

A reprodução de referências, no caso dos filmes que analisamos, busca despertar na audiência alguma emoção ou memória afetiva que o filme parodiado desencadeia. Esse resgate da memória não é obrigatoriamente nostálgico, como pensado por Jameson (2000). Não consiste no resgate de um passado histórico idealizado, mas de um momento compartilhado, que está sendo revisitado pela produção de subjetividade decorrente das transformações de identidade inerentes às vivências juvenis. A nostalgia está relacionada a um estilo de cinema característico de uma época por eles vivenciada e não no desejo de recuperar valores sociais de um passado próximo. Trata-se de uma nostalgia estética, que tem o propósito de demarcar uma cultura. Esse desejo de reprodução de uma cultura cinematográfica, obtida através da TV e do vídeo, configura um cinema auto-reflexivo. Ainda que sua origem esteja em uma dramaturgia descartável, se apropriar e criar não se dissociam, denotam conhecimento sobre a narrativa cinematográfica e o desejo de expressar suas próprias imagens, construídas a partir de imagens de terceiros.

Linda Hutcheon (1991) vê a paródia como uma repetição com distância crítica, que permite a indicação irônica da diferença, no próprio âmago da semelhança. O prefixo grego para pode indicar tanto contra, como perto, ao lado. Ela assinala que a contradição pós-moderna se manifesta na consciência de que o passado pode ser alterado pelo presente, tanto quanto o presente é dirigido pelo passado, o que propicia a reavaliação crítica, a reelaboração, que acaba por tomar forma na ironia pós-moderna.

Onde Jameson viu surgir pastiche, Hutcheon vê recriação, paródia. Na paródia ao mesmo tempo em que se incorpora, se critica, além de se questionar a idéia de origem e originalidade. Hutcheon acrescenta que quando não condenam a arte pós-moderna como expressão (e não como contestação) da cultura consumista de massa, lamentam sua natureza não séria, ignorando a história da arte, que ensina que a ironia e a paródia sempre foram usadas como armas políticas.

Já o conceito bakhtiniano de paródia ressalta a carnavalização e dessacralização do texto a que se refere. Nos filmes selecionados vimos descanonização, subversão de códigos, e carnavalização: maneira pela qual a descanonização acontece (“descoroação do rei pelo bobo”).

No momento atual, a cultura é desafiada do seu próprio interior. O que está sendo contestado são os princípios de originalidade e autoridade autorais.

Quando toda essa cultura digital apareceu dizia-se que ela traria junto uma revolução estética, mas até agora só vimos uma revolução nas formas de distribuição da informação. Há, no entanto, fenômenos que merecem ser observados, como os referentes a uma estética da periferia e os referentes a uma estética do precário.

Segundo Lemos (2007) a Nigéria é hoje o país que mais lança filmes no mundo. Há uma revolução estética na Nigéria, que nada tem a ver com Hollywood. É um cinema feito direto em DVD. Lá não tem sala de cinema. Os filmes custam três dólares para comprar, ou cinqüenta centavos de dólar para alugar, e são vendidos nas ruas por camelôs. É o terceiro mercado de cinema do mundo, só está atrás dos EUA e da Índia. Estão exportando para outros países da África, mas estão interessados em consolidar posição no segmento afro, dentro dos Estados Unidos. É a segunda fonte de empregos do país, segundo dados da The Economist. Quanto à estética pode-se observar: filme mal filmado, filme mal produzido, filme com qualidade de imagem muito ruim, filme produzido em HDTV. Não há uma renovação estética real nestes filmes, não há nada de inédito, mas eles estão produzindo em alta definição e acreditam que estão preparados para um outro cinema, que vai surgir a partir de agora. A maioria das pessoas assiste aos filmes em tela pequena. A tela do futuro é tela de celular.

O que vigora nessas produções é a estética do precário, do imperfeito, apressado, incompleto. Falar da precariedade é falar da vida, do que é transitivo. Aqui, como lá, a imagem é passível de todo tipo de manipulação, colagem, sobreposição, que desfazem e refazem imagens-clichê, ou um determinado padrão de qualidade. Não pretendem ser cópia do real, mas apresentar de forma singular uma imagem conhecida, com novo significado. Tudo se expressa de forma imprecisa.

Há uma tensão entre as imposições de uma lógica do mercado, os cânones da produção e a potência do precário. Esse precário é impulso de criação e não de limitação.

A estética é precária, como tudo hoje. Sugere, mas não determina. Está em permanente mutação, em movimento. A estética do precário favorece a cultura *remix* e uma ética nova de compartilhamento. Alguém se apropria e recicla uma obra e disponibiliza e chega um novo leitor e se torna autor, reinicia e dá continuidade ao processo, e isso mantém o trabalho vivo,

em rede. Numa fase a obra é de um, na próxima é de outro. Há um jogo de alteridade estabelecido pela precariedade e pelo diálogo.

Para Beiguelman a cultura é *remixada* desde que se fez como cultura. “O que morreu não é o autor genial, é a idéia de que existe o grande artista que é um gênio”. E prossegue: “o que faz um autor ser genial é o processo de interconexão entre o autor e seu público e não a obra em si”.

CAPÍTULO V
FAZENDO UMA PONTE COM A EDUCAÇÃO

"Imaginação é mais importante que conhecimento. Para levantar novas questões, novas possibilidades, ou para olhar velhos problemas a partir de um novo ângulo, é necessário imaginação criativa a fim de marcar mais avanços na ciência."

Albert Einstein

YouTube "O enigma do Coveiro"

Para ingressar na história cada geração de jovens tem que descobrir uma identidade consoante com a sua própria infância e consoante com uma promessa ideológica no processo histórico perceptível (Erikson, 1976). Já não compete à geração mais velha ensinar aos jovens a trajetória em direção ao futuro. É o jovem, por suas ações e reações, quem diz se a vida, tal como lhe foi representada deve ser continuada ou rejeitada. A função da adolescência na história não é essencialmente de perpetrar, mas de renovar, reformular, revolucionar.

Estudiosos de tempos e lugares diferentes têm apontado que para um mundo desbussolado (Forbes, 2005) soluções têm sido descobertas por uma geração que cresceu envolvida pelas novas circunstâncias e que não será igual aos seus pais. A música produzida e compartilhada pelos jovens, por exemplo, tem sido apontada como uma delas, porque costuma ultrapassar a barreira do idioma ou da diferença. Seja a eletrônica, segundo Forbes, que possibilita a criação de um laço social no mundo inteiro, através da dança. Seja a singularidade e ruptura do *rock* latino, que articula o local ao global, o urbano ao rural, segundo Martin-Barbero.

Guattari (1991) afirma que o caráter transnacional da cultura *rock* permite constituir dispositivos de produção de subjetividade na contramão da produção de subjetividade coletiva da mídia. Ele argumenta que soluções individuais ou coletivas, referentes tanto à vida cotidiana, quanto à reinvenção da democracia, na contramão da produção da subjetividade coletiva da mídia, devem ser incentivadas se desejamos prosseguir em direção a uma *era pós-mídia*, entendida como uma reapropriação da mídia por uma multidão de grupos-sujeitos, capazes de geri-la numa via de ressingularização.

Martin-Barbero (2002) acrescenta, no entanto, que precisamos de uma educação que não deixe os cidadãos despreparados frente às manipulações da mídia, que pode camuflar seus interesses e disfarçá-los de opinião pública.

Se hoje a evolução tecnológica tem criado uma cultura de convergência, capaz de gerar uma criação coletiva distribuída e de deflagrar situações de ensino-aprendizagem de maior interatividade e motivação, o grande desafio continua a ser o de superar na escola os valores tradicionais da educação.

Apesar das possibilidades oferecidas ainda nos deparamos com a inércia e padrões tradicionais. Colocar os jovens em salas de aula do século XIX e obrigá-los a ouvir, sem conversar; fazer anotações, sem ilustrar; memorizar fatos distantes de sua realidade, entendimento ou interesse e realizar testes para aferir sua progressão, como ainda acontece hoje em dia, na maioria das escolas, é mais ou menos perigoso que a utilização desenfreada de *games*, TV e Internet?

Em geral as crianças e jovens têm curiosidade e facilidade na interação com as tecnologias de informação e comunicação, desvendando rapidamente a lógica de seu funcionamento ou tornando este problema um artifício que promove relacionamento entre pares.

O interesse e a facilidade de operação das tecnologias de informação e comunicação que poderiam ser incentivados, pela escola, como buscas para o autodesenvolvimento e autonomia progressiva, muitas vezes são ignorados ou até mesmo reprimidos. O que pode criar o risco de não oferecer uma leitura crítica e articulada sobre textos e imagens, sujeitos às múltiplas interpretações. Se é flagrante a influência da mídia na moda ou no alimento que o jovem consome, no incentivo ao consumo do supérfluo, também não se pode concluir que é impossível escapar à maldição e à manipulação da mídia. Certamente não há homogeneidade de produção, nem de efeitos do que é veiculado através da mídia.

"A escola está deixando de ser o único lugar de legitimação do saber", afirma Martin-Barbero (2006). A diversificação e a difusão de saberes que circulam por canais difusos e

descentralizados, fora da escola, constituem importantes desafios para a sociedade contemporânea, inclusive porque os jovens, com freqüência, apresentam informações mais atualizadas que pais e professores, sobre vários assuntos, ainda que fragmentadas.

E assim os jovens vão sendo educados através de "tecnologias interativas" (televisão, internet, *videogames*) para os desafios de um mundo de trabalho que se desenha virtual.

Não seria papel da educação desmistificar o poder da mídia? ; desconstruir a linguagem da televisão? ; debater o que dizem ou que mostram na tela do computador, no jogo eletrônico, no filme? ; construir coletivamente um conjunto de valores compatível com uma gestão democrática dos meios de comunicação?

Há mais de quarenta anos, especificamente na Conferência proferida no Conselho Internacional de Educação para o Ensino, em agosto de 1963, realizada no Rio de Janeiro e publicada, na última edição daquele ano, na Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, o educador Anísio Teixeira conclamava os *Mestres de amanhã* a se prepararem para uma sociedade que se desenhava em mudança permanente. A atualidade do pensamento do professor Anísio chega a ser desconcertante. Até porque, associado ao desenho de contextualização da época em que vivia e do que vislumbrava para o futuro, definia como estratégias para a educação de jovens a apropriação dos meios audiovisuais e o desenvolvimento da democracia.

Foi signatário, em 1932, do "*Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova*". Para ele a educação escolar de qualidade não só prenunciava uma sociedade democrática, mas ela era a prerrogativa de reconhecer no outro um igual (Cury, 2000).

> "A democracia não pode existir sem educação para todos e cada um, pois importa em transformar não alguns homens, mas todos os homens – contra tendências hereditárias, sociais, se não biológicas – pois se todas as formas de sociedade precisam de alguma educação, a democracia precisa de educação para todos e na maior quantidade possível (Teixeira, 1969, p. 220)".

Para ele a educação escolar de qualidade prenunciava uma sociedade democrática. Já em 1933 falava das duas tendências sociais que a seu juízo configuravam a vida moderna, em permanente mudança: ciência e democracia.

> "Embora a revolução industrial e, sobretudo, a tecnológica concorressem, por um lado, para tornar a democracia possível, sabemos hoje que nenhuma das revoluções nos trouxe a democracia. Muito pelo contrário (Teixeira, 1969, p. 220)".

Representante do pensamento pedagógico da modernidade, em várias ocasiões, deixou registrada a necessidade de ajustar o sistema escolar brasileiro às perspectivas do desenvolvimento social (Leal, 2000). Criticou a escola tradicional que não conseguiu cumprir seu papel de democratização da sociedade, por ser passiva em seus métodos, acadêmica em seus conteúdos, seletiva, autoritária, e não condizente com o espírito científico. Não é qualquer educação que produz Democracia, mas somente a que for intencionalmente planejada para se produzir esse regime político e social, argumentou em 1956, na XII Conferência Nacional de Educação, no Rio de Janeiro (Teixeira, 1969).

> "O processo democrático de educação surgirá, nessa nova organização escolar, como algo de intrínseco à própria atividade do aluno: em classe ou fora de classe, sugerindo, decidindo, estudando, planejando, etc. – crescendo em capacidade física, moral e intelectual e formando as disposições fundamentais necessárias à vida democrática: iniciativa, cooperação, espírito de equipe, isto é, de reconhecimento do próprio mérito e do mérito dos outros" (1969, p. 219).

Anísio sabia que as desigualdades sociais eram decorrentes da estrutura social, mas acreditava que a reforma da sociedade dar-se-ia pela democratização da escola pública. Até porque entendia que se o sistema escolar não atendesse as novas condições sociais, a sociedade pleitearia sua reformulação. A escola tradicional não conseguiria formar democratas. Já a escola progressiva não se faria democrática somente por sua organização, mas por criar condições para a formação democrática, e isto não dependia só de instruções ou programas, mas se todos, professores, diretores e toda a administração escolar aceitassem o princípio democrático.

Teixeira exerceu influência significativa sobre a obra de literatura infantil de seu amigo Monteiro Lobato (Bignotto, 2000). Em *Emília no País da Gramática*, por exemplo, de 1934, uma crítica à escola tradicional introduz a história. Nada parece ter ficado de fora no *currículo* da escola do sítio, onde as crianças são ativas e decidem que assuntos querem aprender, depois de terem o interesse despertado pela avó. O ensino se dá como Anísio havia proposto em *Escola Progressista* (Bignotto, 2000): o desejo do aluno orienta o que ele vai aprender. Depois, atividades lúdicas são praticadas para fixar os conhecimentos. De forma literariamente revolucionária são expressos os princípios da Escola Nova.

Em 1937, o escritor Jorge Amado dedicou a Anísio, a quem considerava o amigo das crianças, seu romance "Capitães de Areia". Foi um dos primeiros textos da literatura brasileira

a tratar do problema dos menores abandonados e da violência urbana decorrente da desigualdade. Na época o livro causou grande impacto.

Foi em tom profético que, em 1963, Anísio procurou descrever o vir-a-ser do *mestre de amanhã* e a formação necessária para dar conta de suas novas atribuições. Ao enxergar a complexidade crescente da sociedade moderna, ressaltou o impacto que o avanço dos meios de comunicação de massa poderia imprimir, não apenas para o consumo e o entretenimento, mas especialmente, para a educação de crianças e jovens e ainda, para a formação dos professores. Sim porque, para que um jovem não se transformasse em mero fantoche conduzido pela mídia, ou fosse um consumidor passivo até mesmo no campo do entretenimento, era preciso que entendesse e se apropriasse da mudança cultural que estava em curso.

Anísio intui que:

> "Os meios modernos de comunicação fizeram do nosso planeta um pequenino planeta e de seus habitantes vizinhos uns dos outros. Por outro lado, as forças do desenvolvimento também nos aproximaram e criaram problemas comuns para o homem contemporâneo. Tudo está a indicar que não estamos longe de formas internacionais de governo" (Teixeira, 1969, p.155).

De acordo com a sua apreciação a revolução dos meios de comunicação é significativa, porque quem detém os meios, os utilizam para a propaganda e o consumo de bens e serviços e para o condicionamento político e ideológico. "Se a educação é cada vez mais fraca a propaganda e o anúncio são cada vez mais fortes" (Teixeira, 1969) e a sociedade cada vez mais se caracteriza por ser uma sociedade de consumo de bens que nem sempre são necessários. Se o anúncio logrou êxito, foi porque os meios de influir e condicionar o homem foram eficazes, elucida Anísio. Ainda hoje, exatamente pelos mesmos motivos se discute como enfrentar essas mudanças e como conceber e planejar um programa educacional que ajude a criar nos jovens uma mentalidade crítica, questionadora e que promova autonomia. Jovens capazes de saber ler e decifrar a publicidade e a mídia e que pensem e decidam por vontade própria.

Com a expansão dos meios de comunicação o *mestre* perde o antigo poder de guardião e transmissor de cultura e passa a ser um consultor, um orientador, alguém que contribui para a formação do aluno. Um aluno que recebe desordenadamente pelo rádio, imprensa, TV, uma massa incrível de informações e sugestões provenientes de uma civilização agitada pela difusão cultural e em permanente estado de mudança. Por isso mesmo e na ocasião, insiste, mais uma vez Anísio, sobre a necessidade de capacitação dos *mestres.* Mais do que ministrar

e fazê-lo adquirir conteúdo, deve o *mestre*, operando recursos como a TV e o cinema, habilitar o aluno a fazer de sua vida uma vida de educação permanente.

> "A escola do *mestre do amanhã* lembrará mais um laboratório, uma oficina, uma estação de TV, uma biblioteca ou um museu. E o mestre lembrará mais o roteirista de TV, cinema, o planejador de exposições científicas, que o mestre-escola que repete um saber ultrapassado (Teixeira, 1969, p. 156)."

A juventude aceita a mudança, constata Anísio. "Um tanto passivamente". Uma mudança que hoje sabemos irreversível. "As mídias fazem parte de sua história e de seu tempo e não há como ou porque ignorá-las" (Teixeira, 1969).

Cada vez mais conectados, passivamente ou não, ao ciberespaço, os jovens exigem novos ambientes de aprendizagem. Inclusive virtuais. O desinteresse pela escola é crescente.

Uma escola que precisa entender, lembrando Martin-Barbero (2003), que somente assumindo a tecnicidade midiática como dimensão estratégica da cultura é que pode hoje interessar a juventude, e ajudar a produzir um uso crítico e criativo dos meios e tecnologias audiovisuais e telemáticos.

No entanto, a escola que conhecemos hoje ainda acena mais com promessas do que trata o presente em que estamos todos envolvidos. O afastamento da escola, pela falta de equipamentos ou por seu uso inadequado, do mundo das tecnologias de comunicação e informação provoca ainda maior alienação do mundo real. As tecnologias não são boas (ou más) em si. Podem trazer grandes contribuições para a educação, dependendo da forma como forem utilizadas, ou apenas fornecer um revestimento novo a um ensino antigo.

Muitas das questões levantadas por Anísio, apesar do contínuo avanço tecnológico, quando muito já se percorreu, mas ainda muito há que se caminhar, continuam a ser discutidas e tratadas à luz da mesma argumentação.

Belloni (1999) na introdução do texto que produziu como resultado de um estágio de pós-doutoramento, realizado na Universidade Aberta de Portugal afirma:

> "As sociedades contemporâneas e as do futuro próximo, nas quais vão atuar as gerações que agora entram na escola, requerem um novo tipo de indivíduo e de trabalhador em todos os setores econômicos: a ênfase estará na necessidade de competências múltiplas do indivíduo, no trabalho em equipe, na capacidade de aprender e de adaptar-se a situações novas (...) os desafios que estas mudanças (...) significam para os sistemas educacionais são enormes (p.5)."

E prossegue mais adiante, assinalando que:

> "(...) o problema principal na integração das novas tecnologias de informação e comunicação à educação é a formação dos formadores (1999, p.77)".

Profissionais de educação que saibam trabalhar com as mídias, como sonhou Anísio, ainda é a melhor tecnologia que pode oferecer a escola. É a apropriação das tecnologias de comunicação e informação por professores preparados e alunos motivados que pode contribuir para a formação de cidadãos críticos da mídia.

Tal como Anísio, assinala Belloni (1999):

> "Sua integração à educação já não é uma opção: estas tecnologias já estão no mundo, transformando todas as dimensões da vida social e econômica; cabe ao campo educacional integrá-las e tirar de suas potencialidades comunicacionais e pedagógicas o melhor proveito (1999, p.75)".

Hoje, os meios de comunicação, novos e velhos, bem como as diversas tecnologias videoeletrônicas e digitais, coexistem constituindo ecossistemas comunicativos (Martin-Barbero, 2006) cada vez mais complexos. Tal complexidade seria compatível com a complexidade dos problemas que desafiam as novas gerações? Seriam as mídias interativas responsáveis por um crescimento de respostas em alta velocidade? Por sujeitos que aprendem mais rápido? Estariam preparando indivíduos para lidar com um mundo do trabalho que nem sequer ousamos projetar? Ou preparando indivíduos passivos, acríticos, com iniciativa apenas para bater-se pelos ideais da ascensão social e econômica?

A história é tempo de possibilidades e não de determinismos. "O mundo não é. O mundo está sendo" (Freire, 1996). E "a educação é uma forma de intervenção no mundo" (Freire, 1996).

Nesse sentido, uma solução como incentivar um processo de produção midiática, coerente e conseqüente com a compreensão das transformações decorrentes da crise instaurada na política, no trabalho e na escola, pode ser uma "condição da educação para a cidadania, sendo um instrumento fundamental para a democratização das oportunidades educacionais e do acesso ao saber e, portanto de redução das desigualdades sociais" (Belloni, 2005).

Assim, não basta entender o contexto político, econômico e cultural onde estão inseridas as práticas educativas e as diferentes formas de linguagem presentes no mundo contemporâneo, mas reconhecer as possibilidades de superação de discursos alicerçados em

ideologias comprometidas com o fortalecimento do capital e a educação como alternativa de transformação. Educação aqui entendida como contra-internalização de valores que perpetuam uma concepção de mundo baseada na lógica do capital (Mészaros, 2005). Uma educação libertadora que ajude a transformar o mundo. Por isso ela não qualifica para o mercado, mas para a vida. Não é uma prática educativa baseada na transferência de conhecimentos, mas na conscientização para a transformação radical de um modelo político e econômico hegemônico.

A mídia, ao mesmo tempo em que é o principal meio de acesso a informação, impede sua apropriação subjetiva se não convocar a troca e a criação de novos textos. Para aprender não basta ler ou escutar; fazer anotações e estudar para os testes. Há que se pesquisar, desconstruir, reconstruir, dialogar, argumentar, contra-argumentar.

Como bem apontou o educador Anísio Teixeira a principal função do professor não pode ser a de difundir conteúdos. Os meios de comunicação de massa o fazem com maior eficácia, de forma mais atrativa, em muito maior volume e precisão. Mesmo na Educação a distância, provida formalmente, a tendência é reproduzir a educação bancária de que nos advertia Paulo Freire (1996).

Educar é substantivamente formar. O papel do educador não é transferir, doar, depositar, mas desafiar para a autoria, para a criação do texto próprio e para a construção de espaços crescentes de autonomia.

As transformações no campo da tecnologia da informação e da comunicação implicaram em novas formas de organizar o trabalho, a própria vida cotidiana, o mercado, a publicidade, a indústria cultural, além das vivências subjetivas das dimensões de tempo e espaço, mas na produção de discursos que alimentaram valores e alteraram o senso comum. Hoje, para as classes populares, adquirir um computador é a realização de um desejo que só não é maior que ser dono de um carro ou financiar a casa própria.

Não há como formular políticas educacionais para juventude que não considerem as mudanças culturais provocadas pelos processos de comunicação e informação, já que seria desconhecer o que vivem os jovens e que desafios enfrentam, seja na vida cotidiana, seja no mundo do trabalho, e nem formaríamos cidadãos.

Belloni (1999), mais uma vez ratifica Anísio:

> “Embora estas técnicas não tenham demonstrado toda sua eficácia pedagógica, elas estão cada vez mais presentes na vida cotidiana e fazem parte do universo dos jovens, sendo esta a razão principal de sua integração à educação (p.75)”.

Não cabe enaltecer ou desqualificar a tecnologia (Freire, 1996). A alfabetização digital não pode reproduzir a alfabetização que transforma os sujeitos em meros operadores de máquinas, sujeitos que lidam com tecnologias mecanicamente. Há que se "ir além das práticas meramente instrumentais, típicas de um certo *tecnicismo* redutor ou de um deslumbramento acrítico" (Belloni 2005, p.13), sem perder de vista a atualização de "novas capacidades cognitivas e perceptivas" (Belloni, 2005, p.6) e a convocação da imaginação.

O desenvolvimento científico e o avanço tecnológico devem estar a favor dos interesses humanos e não apenas de uma minoria (Freire, 1996). Por isso, não basta capacitar as pessoas para lidar com as novas exigências do mundo do trabalho, mas formar cidadãos críticos perante o universo das tecnologias e capazes de transformar o mundo do trabalho. Por outro lado, se o computador não faz aprender, quem desenvolveu uma atitude de educação permanente, como proposto por Anísio, e quer aprender, acaba por saber operar a máquina para pesquisar, trocar, conhecer.

Muitas das ações e projetos que têm se desenvolvido nos últimos anos e se referem à mídia-educação, em âmbito formal ou informal, utilizam os meios de comunicação em sua prática e têm como propósito tornar os jovens não apenas cidadãos críticos da mídia, mas produtores de audiovisuais.

A mídia-educação deve promover e fomentar o domínio técnico, artístico e crítico da mídia como linguagem e tecnologia; assim como incentivar entre os jovens processos reflexivos sobre suas identidades e a diversidade cultural; além de prover um canal criativo para comunicação e expressão; desenvolver auto-estima, interação e divertimento.

A produção e a difusão de audiovisuais realizados por jovens ajudam a enfrentar a invasão cultural globalizante e convocam a autoria como importante alavanca da ação educacional. Criar mecanismos, instrumentos, condições que permitam dar voz e palavra, imagem e movimento, para sujeitos passivos ou coletivos silenciados implica construir coletivamente uma nova linguagem e revitalizar a prática política, como parte das lutas pelos direitos à igualdade político-social e à diferença cultural. É através da produção que é possível: entender que a mídia constrói versões da realidade e desenvolver a capacidade de aprender a transformar a realidade, para nela intervir, recriando-a.

Para Gramsci (apud Mészáros, 2005, p.50) todo ser humano contribui, de uma forma ou de outra, para a formação de uma concepção de mundo predominante. Tal contribuição pode cair nas categorias contrastantes da "manutenção" e da "mudança". Qual das duas é mais acentuada, e em que grau, vai depender da forma como as forças sociais conflitantes se confrontam e defendem seus interesses.

Em outras palavras, a dinâmica da história não é uma força externa misteriosa qualquer e sim uma intervenção de uma enorme multiplicidade de seres humanos no processo histórico real, na linha da "manutenção" e/ou "mudança" de uma dada concepção de mundo. Assim, como prossegue explicando Mészáros (2005):

> "Nenhuma manipulação vinda de cima pode transformar a visão geral de mundo de nossos tempos – constituída por incontáveis concepções particulares na base de interesses hegemônicos alternativos objetivamente irreconciliáveis, independentemente de quanto os indivíduos possam estar conscientes dos antagonismos estruturais subjacentes – num dispositivo homogêneo e uniforme, que funcione como um promotor permanente da lógica do capital (p.50)".

As mudanças sociais acontecem não apenas através das grandes transformações históricas, mas são também resultado acumulado e progressivo das interações cotidianas. A história é delineada por gente comum, num jogo de forças permanente, num determinado tempo e espaço, sob a influência da ordem do discurso e do desejo.

CAPÍTULO VI
CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Benditas as coisas que não sei
Os lugares onde não fui
Os gostos que não provei
Meus verdes ainda não maduros
Os espaços que ainda procuro
Benditas as coisas que não sejam
Benditas"

Mart'Nália & Zélia Duncan

YouTube – Coronel Cabelinho

Porque pensar em educação quando navegamos pelos vídeos na Internet?

O que a internet e *sites* como o *YouTube* têm de bom os jovens já nos mostraram: interatividade, democratização de acesso, arquivo-fonte para muitas criações e descobertas, autoria. Por isso mesmo, para eles, ocupam um espaço privilegiado no lazer, no trabalho, na pesquisa educacional, na produção cultural, e especialmente, como um novo espaço social. E influenciam na maneira como compreendem e se relacionam com o mundo.

No *YouTube* os jovens reinventam formas de se comunicar, produzem conhecimento e tornam-se artistas e autores, expressando-se através de diferentes gêneros, linguagens ou mídias, constituindo e reconstituindo identidades, "tribos" e culturas. Para jovens produtores o

YouTube é um cartão de visitas. A arte se beneficia do *YouTube* não apenas pela veiculação que os artistas podem fazer de seus trabalhos ou de comentários, mas pelo acesso a raridades, por exemplo, de música erudita que foram registradas e são facilmente acessadas. Até mesmo para aproximar o público de um trabalho experimental, permitindo o conhecimento prévio de trechos de peças de teatro, ou para visitas virtuais a instalações.

Não podemos esquecer a importância de contar e ouvir histórias para a produção de subjetividade. É da capacidade narrativa que depende o homem para adquirir conhecimentos, compartilhar valores, expressar desejos, construir sonhos, se constituir sujeito. Cada narrativa é sempre um ponto de vista. A circulação de narrativas pode ajudar a reler, a repensar outras narrativas. Mais do que criar histórias, filmes e vídeos, os jovens estão dialogando, se diferenciando e se identificando, aprendendo e trabalhando coletivamente, trocando idéias, sentimentos e memórias, a partir de experiências vividas, de compartilhamento e co-autoria. Produzir conteúdo, escrevendo em multimídia, é uma das formas de adquirir experiência para ler, desconstruir e criticar o que vai sendo divulgado em multimídia.

A escola não pode prescindir de ser protagonista de um tempo de possibilidades. Possibilidades de comunicação e de criação que se ampliam. De exposição e de descoberta. Educar é também formar autores e redes de aprendizagem e produção coletiva.

É essencial conhecer, analisar, criticar, descartar ou integrar ou não à cultura escolar essas novas formas de criação, produção e distribuição de produtos culturais produzidas pelos jovens.

Melucci (2004) fala da experiência dos jovens como laboratórios de inovação, não porque as projetem, mas porque as praticam.

Em janeiro de 2008, o programa *Starte*, produzido pela GloboNews, e dedicado a Arte na Internet, divulgou o depoimento de dois jovens, que de certa forma representam, seja pela forma de atuação, seja pelo tipo de produção, o grupo de jovens autores dos vídeos que analisamos. Ouvi-los nos permitirá conhecer um pouco o que pensam os jovens sobre suas experiências.

Guilherme Zaiden tem 19 anos. Em pouco mais de um ano, uma de suas produções ultrapassou a marca de 3milhões e 300 mil exibições. Não atribui seu sucesso a experiência ou a utilização de equipamentos sofisticados. Segundo ele, para se destacar nesse ambiente, ou se faz algo muito bom, ou bem tosco, mas criativo, o que vem a ser o seu caso. “O segredo é ter uma boa idéia”. Afirma que nem usa muito a Internet; não é um *expert* em tecnologia, ou um guru em informática, que fica o tempo todo conectado. Sua produção caseira, tosca até, de nove vídeos (três com mais de um milhão de acessos e todos, com mais de trezentas mil

exibições), e cinco menções honrosas, é resultado de “um *boom* criativo durante as férias”. “Eu me filmava, eu atuava, dirigia e editava”.

Juntar três situações aparentemente isoladas e com elas criar uma pequena história de sete minutos para ser exibida num concurso no *YouTube* foi o desafio enfrentado com sucesso por Clarice Falcão e Célio Porto, que criaram o argumento e convidaram familiares e amigos profissionais para que os ajudassem a realizar suas idéias. Eles e a equipe, que incluiu roteirista, diretor, fotógrafo, editor, responsável por trilha sonora e captação de som, criaram o filme “Laços”, que foi o escolhido entre 3600 candidatos, no mundo todo, em dezembro de 2007. Até então, os jovens colegas sempre haviam trabalhado realizando curtas para a faculdade, ou para o *YouTube*, dentro da mesma perspectiva autoral, comum a Zaiden e aos outros autores que conhecemos, e assim descrita pela mãe de Clarice: “normalmente quando fazem os vídeos eles criam, eles dirigem, eles editam, eles atuam, eles são tudo”. Para que pudessem se apresentar mais preparados para o concurso, mesmo que com uma produção “caseira”, resolveram inovar. Começaram convidando a escritora e roteirista Adriana Falcão, mãe de Clarice. “Foi minha filha que pediu. Só por isso aceitei”. Apesar de experiente profissional, nunca havia trabalhado com esse veículo. “Se fosse hoje”, depois da bem-sucedida experiência, a roteirista afirma: “o roteiro de Laços seria mais enxuto”. Os três em conjunto desenvolveram o argumento. Os jovens atuaram como atores e acompanharam todas as etapas. Clarice compôs e cantou a canção tema do filme. De diferente a necessidade de ir construindo e redefinindo as idéias coletivamente, face à incorporação de outros “autores”. A roteirista, que se não fosse a filha “jamais gastaria seu tempo para fazer Laços”, “porque tenho que ganhar minha vida”, disse que se emocionou durante as filmagens, quando atuou como assistente de produção. “A diferença básica é a estrutura de produção. Ao mesmo tempo em que se fala em um milhão de espectadores, essa coisa *hightech*. Ao mesmo tempo foi feito com o carinho caseiro de quem faz um doce numa compota, para a sua filhinha”. Adriana ficou assustada com a repercussão. “Fomos para o Festival de Cinema Independente Sundance para representar o filme. Nunca tive uma resposta parecida, nem com produções para a TV ou para o cinema. Sempre que me ligam pedindo entrevistas é por causa desse curta”.

Para a jovem Clarice o *YouTube* é um incentivador de idéias. “A gente tem uma idéia, filma e exibe”. Ter uma idéia e rapidamente poder viabilizá-la ajuda, “porque é muito mais fácil quando você sabe que vai ter aonde chegar com aquela idéia”.

O diálogo estabelecido com outros autores não modificou apenas a visão dos jovens produtores, mas abriu novas perspectivas de aprendizagem e de criação para os outros profissionais envolvidos.

Assim como mudou o regime de criação artística contemporânea, que não se fecha em si mesma, mas se constitui de práticas que envolvem o outro, a educação deve ser uma obra artística interativa. O novo regime educacional deve acolher uma identidade flexível, fomentar essa liberdade de criação e experimentação, dentro de uma reinvenção coletiva. Promover coletivos, comunidades e um trabalho de reflexão.

Não se trata de ignorar enfoques críticos de educação, nem de reduzir a inserção de novas tecnologias de informação e comunicação à mera introdução, ou ao funcionamento de computadores na escola, mas da configuração de um novo espaço social. Um espaço para a expressão de idéias e sentimentos, para interação, para aprendizagem, pesquisa e construção coletiva, para entretenimento, porque aprender também pode ser divertido. Em que há uma multiplicidade de fontes de informação; acesso livre, sem hierarquia; comunidades e redes de conhecimento, constituídas por interesses ou necessidades; sistemas colaborativos para criação e edição de conteúdos; avisos automáticos de disponibilização de conteúdos que interessam (*RSS*). Não se trata de mera transmissão de informações, nem de observar ou aprender a usar dispositivos de maneira eficiente, mas de descobrir, articular, divulgar, receber críticas, acompanhar uma simulação, palestras, participar de jogos e eventos, ver filmes e programas. Com um outro modo de ler, de ver, de aprender, de conhecer. Mais que buscar informação, poder participar, se deslocar, intervir nesse espaço.

Como bem nos recorda Orozco Gomes (2007) não é apenas para buscar informações que esses meios são utilizados, mas para ter uma experiência, uma interação, uma sensação, uma emoção, de companhia. Segundo ele, estamos buscando como audiência, e essas novas tecnologias estão nos permitindo, ter uma série de sensações, emoções, percepções, e não necessariamente acesso a conhecimentos. A mudança, para ele, reside na maneira de perceber, de construir conhecimento, de processar e distribuir informação.

Não se trata de inserir novas ferramentas pedagógicas, ou de eliminar o tédio do ensino, mas de conferir mudanças no espaço e tempo da escola.

Mas estaria a escola preparada para um formato educacional que privilegia a participação dos jovens nesse novo espaço social, e que não está centrado unicamente na condução por parte dos adultos? Um formato que invoque níveis de autonomia que essa instituição da modernidade nem consegue conceber? Há que se reconhecer os limites dos modelos competitivos e seletivos que orientam a educação de excelência, antes de instaurar

tecnologias que podem ajudar a superar a defasagem digital, mas que não sabemos se ajudam a superar a defasagem cultural entre culturas tão distintas.

São mudanças que implicam alterações significativas na cultura escolar. A gramática da escola é difícil de ser modificada. Ela é conformada pela necessidade de administrar saberes, economizar o tempo e o espaço escolar. Mesmo trabalhando com um universo simbólico não estabilizado, a escola produz e distribui conhecimento escolar. Ela escolariza o saber. Para tanto ela seleciona saberes que vem de fora. Tem que selecionar os mais relevantes, porque há um tempo definido para ensiná-los. Classifica, ordena, organiza em unidades próprias para distribuí-los, buscando conferir uma estabilidade. O rendimento escolar se mede por idades e pacotes de informações aprendidos.

Uma tecnologia que pode trazer conhecimentos de fora que a escola ainda não deu conta, pode ser considerada inadequada. Muitas vezes, quando se usa a Internet na escola, em diferentes disciplinas, ela não é usada em sua complexidade, mas como fonte de informação superficial. No dia a dia, os jovens aprendem e se apropriam das ferramentas tecnológicas por descoberta, intercâmbio, ensaio e erro, para produzir conhecimento. A escola tenta disciplinar esse ensino e desmotiva.

As mudanças decorrentes das novas tecnologias de informação e comunicação estão vinculadas à organização da escola e ao currículo, e dizem respeito a sua própria identidade enquanto instituição social.

Mas como pode a escola aprender com a experiência dos jovens e fazer a inclusão das tecnologias digitais?

Orozco Gómez (2007) aconselha os professores: “Não tenham medo das novas tecnologias. É preciso fazer uma aliança com elas”. E isso porque, segundo ele, elas proporcionam aprendizagem de forma mais prazerosa. O desafio leva à criação concreta e isso torna tudo mais divertido. Ele prossegue pedindo: “Temos que reconhecer que a aprendizagem escolar é só um tipo e que tem menor realização nesse momento”.

Com tantas transformações, com tantas informações circulando em quantidade e velocidade, muitos professores e os pais se sentem perdidos e despojados de autoridade. Um dos indicadores dessa perda de autoridade é a negação da experiência, que o saber do passado passa a não ter sentido.

Walter Benjamin (1987), no início do século passado, considerou a destruição da experiência como valor. “Sabia-se exatamente o significado da experiência: ela sempre fora comunicada aos jovens”. Pelos mais velhos ou através de histórias. “Uma nova forma de miséria surgiu com esse monstruoso desenvolvimento da técnica, sobrepondo-se ao homem.”

O narrador, homem que encarna um saber no tempo e no espaço, cede lugar a novas formas de produção e difusão do conhecimento.

Uma nova sensibilidade toma lugar da experiência, um tipo de sensibilidade coletiva que se expressa como vivência. Se a experiência resulta no armazenamento da memória, a vivência resulta na perda da memória individual e coletiva. Privado da experiência, açodado por todo tipo de mudança, o homem não tem como integrar a tradição.

Benjamin ressalta, no entanto, que esse esvaziamento da experiência não apenas compromete o homem com o tempo em que vive, mas implica no surgimento de uma outra prática estética. Para ele o cinema era a forma de arte que correspondia aquele momento. Ele antevia sua função política, a mudança no estatuto da autoria e da recepção.

> "O cinema é a forma de arte que corresponde à vida mais perigosa, destinada ao homem de hoje. A necessidade de se submeter a efeitos de choque constitui uma adaptação do homem aos perigos que o ameaçam. O cinema equivale a modificações profundas no aparelho perceptivo, aquelas mesmas que vivem atualmente, no curso da existência privada, o primeiro transeunte surgido numa rua de grande cidade e, no curso da história, qualquer cidadão de um Estado contemporâneo. (p.25)"

Hoje, diante do impacto das novas mídias e de uma nova sensibilidade que vai sendo forjada, entendemos que as questões tratadas por Benjamin ainda são pertinentes, e ao mesmo tempo em que constatamos os riscos, enxergamos também uma oportunidade. Não se trata de entender o fenômeno da realidade contemporânea como naturalmente progressista. Mas também hoje nos deparamos com dificuldades de incorporar a experiência, com o surgimento de uma outra prática estética, com mudanças no estatuto da autoria e da recepção, com possibilidades de encaminhar processos de re-singularização e nos voltamos para a arte, ou para a necessidade de uma compreensão poética, que nos ajude a resistir ao caos da inovação sem tréguas, da sociedade imagética, de tempo e espaço fracionados.

Para Guattari (1992) estaríamos diante da formação de um paradigma estético. A condição histórica contemporânea não seria em si mesma, necessariamente progressista ou conservadora, tudo dependendo, como ele enfatiza, "de como for sua articulação com os agenciamentos coletivos de enunciação", ou seja, de como as mudanças econômicas, tecnológicas e sociais serão apropriadas pelos diferentes grupos que constituem a sociedade.

Qual seria o papel da educação no enfrentamento dessas contradições?

Um dos maiores desafios da inserção das tecnologias de comunicação e informação na escola é ultrapassar os usos que impliquem em sua domesticação e enveredar para usos que

promovam a expansão do conhecimento. A escola não pode ignorar essa possibilidade das mídias oportunizarem a construção de narrativas. Não é que devamos evitar usos que as coloquem como meras substitutas de outros recursos instrucionais, já devidamente dominados pelos mestres, como ilustração para acompanhar um texto, para repetição de conteúdos, ou para transposição em outro meio, que não criam nenhuma relação nova com o aluno. Mesmo a simulação, quando não permite a construção de um pensar. Apenas não devemos circunscrever sua utilização a esse escopo, mas caminhar para investigar aqueles que ampliem a quantidade de produtores de conhecimento, tal como conhecemos, junto aos jovens, em nosso estudo, além de buscar desenvolver formatos que estimulem a produção em interação coletiva, a autonomia, a criatividade, a iniciativa, sempre conjugados com o prazer da descoberta e a alegria da consecução de um desafio. As pesquisas devem caminhar para elucidar os usos que despertem a atenção do jovem, ou que lhe permitam buscar relações impensadas, trabalhar em colaboração em rede, em tempo real e *on-line*, mas sempre de forma enriquecedora, favorecendo uma construção de pensar, inclusive coletivamente e a promoção da autoria.

Em entrevista concedida ao Jornal El País, em janeiro de 2008, Manuel Castells comentou os resultados da pesquisa realizada durante seis anos, por meio de 15 mil entrevistas pessoais e 40 mil via internet, em que analisou as mudanças que a internet produziu na cultura e na organização social. O estudo, para surpresa de muitos, evidencia que a internet não favorece o isolamento. A *web* é como uma extensão de nossas vidas. Se você é sociável, será mais sociável. Ou seja, os meios de comunicação expressam o que a sociedade pensa. A questão é: por que a sociedade pensa assim? Para Castells as pessoas que têm o poder ancorado num mundo tecnológico, social e culturalmente antigo têm medo do poder que pode desestabilizá-las, do poder que não entendem ou controlam e que percebem como perigoso. A internet é um instrumento de liberdade e de autonomia. O fato é que o poder sempre foi baseado no controle das pessoas, por meio do controle do acesso à informação e à comunicação. Mas isto, com a *web*, acaba. A internet não pode ser controlada. Para ilustrar comenta que participou de várias comissões que assessoravam governos e instituições internacionais nos últimos 15 anos. “A primeira pergunta que os governos faziam era: como podemos controlar a internet? A resposta é sempre a mesma: não se pode. Pode se vigiar, mas não controlar”. Prossegue afirmando que há uma nova sociedade, que buscou definir teoricamente com o conceito de sociedade-rede, em que tudo está articulado de forma transversal e onde há menos controle das instituições tradicionais. Na pesquisa foi demonstrado, pela primeira vez, segundo Castells, que ao nos permitir acessar toda

informação, a internet aumenta a incerteza, mas, ao mesmo tempo, é um instrumento chave para a autonomia das pessoas. Quanto mais autônoma é uma pessoa, mais ela utiliza a internet. E o uso da internet reforça, por sua vez, a sua autonomia. Ele ressalta, por um lado, o descompasso entre a capacidade tecnológica e a cultura política, e enfatiza que a internet amplifica a velha exclusão social da história: que é a educação. Na sociedade da internet, o complicado não é saber navegar, mas saber aonde ir, onde buscar o que se quer encontrar e o que fazer com o que se encontra. Isso requer educação. Sem educação, a tecnologia não serve para nada. Na Espanha, a chamada exclusão digital é uma questão de idade. Os dados são bem claros: entre os maiores de 55 anos, somente 9% são usuários da internet. Mas entre os menores de 25 anos, 90% navegam regularmente. “Na realidade, a verdadeira exclusão digital é o fato de que 55% dos adultos não tenham completado, na Espanha, a educação secundária”.

Os jovens se apropriam das tecnologias e estão prontos para produzir conhecimento. Mas para ir aonde? A escola pode ajudar, tanto explicitando seu projeto político de sociedade, quanto o aspecto técnico de articulação do conhecimento. Devemos estar prontos para a troca, para aprender com os jovens, como já acontece com o grupo familiar, que solicita e respeita a opinião dos mais jovens, no que se refere ao emprego das novas tecnologias. Não cabe pedagogizar as tecnologias. É necessário que o sistema educacional se reconecte às transformações e promova não a inclusão digital, mas o acesso de todos ao letramento digital.

Há muito o que conversar, quando se trata de pensar questões educacionais que garantam direitos universais (acesso de todos à educação) e específicos (por exemplo, nova interface entre escolaridade e preparação para o mundo do trabalho) referentes a esse momento de passagem inserido no contexto contemporâneo. É apropriado um diálogo intrageracional, porque são muitas as juventudes e há que se buscar o comum, ainda que continuem vigindo as diferenças. Mas é vital o exercício do dialogismo intergeracional. Os adultos foram jovens de outro tempo histórico e essa troca de valores pode desencadear aprendizado mútuo e a criação de possibilidades de avanços sociais.

Uma questão clássica e ainda nova é o acesso de todos, às novas tecnologias.

As novas competências comunicativas, que apenas para simplificar poderíamos expressar como *saber ler e escrever* com as novas tecnologias multimídia, ampliam horizontes culturais e podem nos tornar cidadãos mais participativos.

Cabe a escola garantir esse *letramento* a qualquer cidadão. Todo jovem deve saber analisar, ler, articular notícias e meios. Deve saber expressar-se e cuidar para que outros tenham essa oportunidade. Voltamos a Freire para enfatizar que esse processo de alfabetização deve ser um processo que faça aflorar a consciência crítica da realidade. Em

Pedagogia do Oprimido, Freire afirma que para chegar a possuir uma consciência histórica o homem deve conquistar sua própria palavra.

O *letramento* digital, segundo Marcelo Buzato (2003), é o conjunto de conhecimentos que permite às pessoas participarem de práticas letradas mediadas pelo computador e outros dispositivos eletrônicos do mundo contemporâneo. Não se trata de conhecimento técnico relacionado, por exemplo, à utilização de determinados programas; mas de localizar, filtrar e criticar uma informação disponibilizada eletronicamente. O *letramento* é um conjunto de práticas sociais de leitura e escrita e não a aprendizagem de um código. As pessoas alfabetizadas nem sempre são pessoas letradas. Mesmo sabendo *ler e escrever*, isto é codificar e decodificar mensagens escritas, muitas pessoas não aprenderam a desenvolver um argumento; interpretar um gráfico; encontrar uma publicação em um catálogo. Sujeitos letrados reúnem condições para uma participação ativa e competente em situações em que práticas de leitura e de escrita se desenrolam, mantendo relações produtivas com outros e com o mundo que os cercam.

O *letramento* digital é fundamental para que as pessoas possam fazer uso dos mecanismos de participação que a internet propicia e para o acesso e produção de informação. Além de novas maneiras de ler e escrever, a internet propicia a atualização de novos processos cognitivos, e novas possibilidades de interação e aprendizagem e produção coletiva de textos. Está mudando a relação do autor com o texto e do leitor, com ambos, texto e autor.

Há hoje uma compreensão de que as tecnologias de informação e comunicação devam estar presentes na escola. Há esforços para integrá-las através de programas governamentais, e já faz parte de esforços privados, visando à melhoria do processo ensino-aprendizagem e das relações professor-aluno para uma sociedade digital. Da apropriação desses recursos resultariam redes de conhecimento, mudança de atitude de todos os envolvidos com a situação de aprendizagem, facilidade na inserção cultural dos cidadãos e na preparação para o mundo trabalho.

O que não se pode esquecer é que seja possível a todos ter acesso sistemático às novas tecnologias. Não apenas para ler ou ter acesso a informações, mas para aprender a produzir conhecimento, para poder assegurar a auto-expressão.

Entender que a tecnologia está se constituindo e que a força da multidão inteligente pode não só forçar o baixo custo, mas qualificar sua constituição de maneira a atender demandas educacionais.

Martin-Barbero (2001) advoga uma segunda alfabetização que nos revele as múltiplas escrituras. Isso não significa uma substituição de um modo de ler por outro, mas sua

necessária articulação. Pois é por essa pluralidade de escritas que passa, hoje, a construção de cidadãos, que saibam ler tanto jornais como noticiários de TV, *videogames*, *videoclipes* e hipertextos.

Para ele não só a escola, mas o sistema educativo deveria estar fazendo as seguintes questões:

1. Que atenção estão prestando as escolas, e inclusive as faculdades de educação, às modificações profundas na percepção do tempo e do espaço vividas pelos jovens, inseridos em processos de desterritorialização da experiência e da identidade, apegados a uma contemporaneidade cada dia mais reduzida à atualidade, e no fluxo incessante de informações e mensagens?

2. Que significam aprender e saber no tempo da sociedade informacional e das redes que inserem instantaneamente o local no global?

3. Que deslocamentos cognitivos e institucionais estão exigindo os novos dispositivos de produção e apropriação de conhecimento a partir de uma cultura de convergência?

4. Se a educação não está fazendo essas indagações, como pretender ser hoje um verdadeiro espaço social e cultural de produção e apropriação de conhecimento?

Consideramos que os filmes, entendidos aqui, não como película, mas como a forma de contar histórias através de imagens em movimento, refletem uma visão de mundo e ajudam a compreender o tempo em que vivemos. Quando podem se expressar através da linguagem do cinema/ vídeo, os jovens usam a imaginação para o questionamento de padrões impostos e produzem trabalhos inerentes à sua própria realidade e assim compartilham valores, fortalecem sua auto-estima e sua cultura.

Aprendendo a dominar criativamente as modernas tecnologias de enunciação, os jovens revertem a situação e as utilizam em seu benefício. Deixam de se comportar passivamente, em uma relação sobre a qual não tem qualquer domínio e inventam: fazer-se visível parece ser o modo novo de exercer politicamente os seus direitos.

Ao longo da história de narração através de imagens, seja através do vídeo ou do cinema, o processo de apropriação de determinada ferramenta ou tecnologia, sua utilização em processos de construção e de desconstrução, tem alavancado mudanças de ordem estética e se revelado essencial para descoberta de novos códigos cinematográficos e videográficos e de novos usos sociais dos meios de comunicação e informação. Nosso estudo não captou inovações nas obras, mas nos processos de produção e compartilhamento.

"As tecnologias facultam novas modalidades de memória, expressão e interação, além de alargar formas de sociabilidade e intervenção política", afirma Moraes (2006) exemplificando com os movimentos antiglobalização capitalista na Internet. O que nos anos 80 foi realizado através das rádios e TVs livres, visando atenuar a hegemonia exercida pelos grandes grupos de comunicação de massa, de certa forma foi retomado através da Internet, pois ultrapassando barreiras geográficas e culturais, busca-se a democratização do acesso, da produção e da circulação de informações, além de contribuir para a criação de novos meios de acesso e de mídias específicas para o ambiente de rede. Estes novos modos de produção e circulação de saberes, de sociabilidades horizontais e de novas escritas vão sendo incorporados e integrados, através de novas ferramentas técnicas, evidenciando demandas socioculturais que encontram de algum modo expressão nas mídias.

Os heróis do cinema hollywoodiano – versão Guerra nas Estrelas – ironizados pelos jovens autores dos vídeos *trash* compartilhados na Internet, são representações de poder veiculadas pela mídia instituída.

Reconhecemos rapidamente o *mocinho*, protagonista e dono da história, que exibe suas armas, de forma a que não tenhamos dúvidas, embora sempre seja conferida pelo enredo a legitimidade para que tenha o direito de matar.

Ao tomar o lugar do pai, construindo paródias das histórias e da estética hollywoodiana, os jovens recorrem à ironia para subverter e mostrar o quanto esses heróis são supostos, e estão enfraquecidas, no contexto das transformações contemporâneas, estas representações assépticas, centralizadas e totalizantes.

"A ironia é a nossa sabedoria, e quem ousaria hoje proclamar verdades"? E prossegue Bakhtin (1992): "Rejeitar a ironia é optar deliberadamente pela tolice, limitar-se a si mesmo, estreitar o horizonte".

Ao mesmo tempo em que demonstram o abuso desse açodamento midiático, os vídeos revelam que a crítica se faz com e dentro da representação, ainda que desterritorializadas, descentralizadas pelas novas tecnologias. Os autores, hábeis na arte de se virar com aquilo que tem a disposição, podem construí-la colaborativamente, compartilhá-la, comentá-la em discussão coletiva, reconstruí-la, sempre de forma híbrida, em redes e pessoalmente, nos *play-grounds* e nas *lan-houses*, como conhecemos no documentário sobre o *cinema trash.*

Produzindo e compartilhando vídeos, menores, expressão entendida aqui como sujeitos impedidos de ter voz ativa nas instâncias decisórias da mídia, enxergam na internet e em *sites* como o *YouTube*, plataformas para a livre expressão popular e constituem práticas de resistência, usando a imaginação.

> “Se é através da imaginação que hoje o capitalismo disciplina e controla os cidadãos contemporâneos, sobretudo através dos meios de comunicação, é também a imaginação a faculdade através da qual emergem novos padrões coletivos de dissenso, de oposição e questionamento dos padrões impostos à vida cotidiana, através da qual vemos emergir formas sociais novas, não predatórias, como as do capital, formas construtoras de novas convivências humanas”, assinala Appadurai (apud Moraes, 2006, p.64).

Talvez devêssemos aprender algo com os jovens.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Educação e emancipação**. São Paulo: Paz e Terra, 1995.

_____ e HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

ALMEIDA, Paulo S. e BUTCHER, Pedro. **Cinema: Desenvolvimento e Mercado**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

AMADEO, Sergio. Os quinze líderes de audiência na Web.
Disponível em: http://samadeu.blogspot.com/ Acesso em jan. 2008.

ARAUJO, Denise Correa (org.). **Imagem (Ir)Realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ARMES, Roy. **On Vídeo: o significado do vídeo nos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1999.

AUMONT, Jacques et all. **A estética do filme**. 3ª ed. São Paulo: Papirus, 2005.

AVELLAR, José Carlos. Cinema na Internet divide opinião dos curadores do Festival. Disponível em:
http://gramadosite.com.br/especialdecinema/noticias/id:13228 Acesso em 14 ago. 2007.

AZULAY, Jom Tob. Política cinematográfica brasileira na virada do século. Revista **Diplomacia, Estratégia e Política**, do MRE, fev. 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Brasília: Ed. UNB, 1987.

_____ **A estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____ **Marxismo e Filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1997.

BARROS, D. L. P. Contribuições de Bakhtin às teorias do Discurso. In FARACO, C. A.; TEZZA, C.; CASTRO, G. de**. Diálogos com Bakhtin**. Curitiba: UFPR, 2001.

BARTHES, R. **Rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BARTUCCI, Giovanna. **Psicanálise, Cinema e estéticas de subjetivação**. R J: Imago, 2000.

BAUER, Martin W., GASKELL, George e ALLUM, Nicholas C. Qualidade, Quantidade e Interesses do Conhecimento. Evitando confusões. In Bauer, Martin W., GASKELL, George (orgs.). **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som. Um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

BAZIN, André. **O Cinema – Ensaios**. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1999.

_____. **Orson Welles.** Rio de Janeiro**:** Jorge Zahar, 2005.

BEIGUELMAN, G. Arte na Internet.Disponível em: http://tvuol.uol.com.br/ult2448u375.jhtm Acesso em 20/03/2008.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica – primeira versão 1936. In **Magia e Técnica, Arte e Política – ensaios sobre a Cultura.** São Paulo: Brasiliense, 1987.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. 2. ed. Campinas, S P: Autores Associados, 2005.

_____**Educação a distância**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1999.

BENTES, Ivana (org.). **Ecos do Cinema: de Lumière ao digital**. RJ: Editora UFRJ, 2007.

BIGNOTTO, Cilza. Anísio Teixeira e a Escola Nova na obra de Monteiro Lobato. Revista **Presença Pedagógica**, v.6, n.35, set/out. 2000, p.19-27.

BORGES, Jorge Luís. **Ficções**. 7ª ed. São Paulo: Globo, 1997.

BURCH, Noel. **El tragaluz del infinito**. Madrid: Cátedra, 1987.

BUZATO, M. E. K. Letramento digital. Entrevista realizada em 28/01/2003. Disponível em: http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=14 Acesso em 18/03/2008.

CAETANO, Daniel (org.). **Cinema Brasileiro 1995 – 2005 Revisão de uma década.** Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2005.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. RJ: Nova Fronteira, 2006.

CENSO DEMOGRÁFICO. Disponível em: http://www1.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/populacao_jovem_brasil/default.shtm Acesso em 20 out. 2007.

COMOLLI, J. L. Cinema Direto. **Cahiers du Cinema**. Paris, v. 209, fev. 1969.

COSTA, Antonio. **Compreender o Cinema**. São Paulo: Globo, 2003.

COSTA, Flavia Cesarino. **O primeiro cinema**. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

CURY, C. R. Jamil. Anísio Teixeira. Revista **Presença Pedagógica**, v.6, n.35, set/out. 2000, p. 93-95.

DELEUZE, G e GUATTARI, F. **Kafka – Por uma literatura menor**. RJ: Imago, 1977.

DIAS, P. Faculdades aproveitam a retomada do cinema nacional para investir em novos talentos. **Jornal do Brasil,** Rio de Janeiro, 20 mar. 2005.

DIGITAGRAMA. **Revista Acadêmica de Cinema**. Disponível em: http://www.estacio.br/graduacao/cinema/digitagrama/default.asp. Acesso em 30 jul. 2007.

DUBOIS, P. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

EDITORIAL. Cinema. Ano de consolidação. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 31 dez. 2004.

ERIKSON, E. H**. Identidade, juventude e crise**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

EUGENIO, Fernanda. Corpos voláteis: estética, amor e amizade no universo gay. In ALMEIDA, M. I. M. de e EUGENIO, F. (orgs.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

FERREIRA, Juca. É hora de dialogar. Revista **Isto é**, São Paulo, 15 set. 2004. Entrevista concedida a Eduardo Hollanda.

FONSECA, Rodrigo. Febre de esperança. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 12 jan. 2005.

FORBES, Jorge; REALE JR, Miguel e FERRAZ JR, T. S. (orgs.). **A invenção do futuro**. São Paulo: Manole, 2005.

FOUCAULT, Michel**. A ordem do discurso**. 11ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

FREIRE FILHO, João. **Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano**. Rio de Janeiro: Mauad, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 19ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREUD, S. **Os chistes e sua relação com o inconsciente** (1905) in Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, vol. VIII. R J: Imago, 1980.

_____ **O Humor** (1927) in Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, vol. XXI. R J: Imago, 1980.

GERKE, Cristine. Uso do computador cresce 22%. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro, 10 out. 2007. Caderno Vida, Saúde & Ciência, p.24.

GOOGLE compra YouTube e liderança no mercado de vídeo. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 10 out. 2006.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. São Paulo: Papirus, 1991.

_____ **Caosmose. Um novo paradigma estético**. RJ: Editora 34, 1992.

HERCULANO-HOUZEL, S. **O cérebro nosso de cada dia**. RJ: Vieira&Lent, 2002.

HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-modernismo**: **história, teoria e ficção**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

IBASE (coord.). **Juventude Brasileira e Democracia: participação, esferas e políticas públicas.** Relatório de pesquisa global. Rio de Janeiro**:** Ibase, 2006. 1 CD-ROM.

JAMESON, F. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. SP: Ática, 2000.

JOBIM, Solange. A criança na Idade Mídia. **Linha Mestra.** Revista virtual da Associação de Leitura do Brasil, ano I, n. 4, set/out. 2007. Disponível em: http://www.alb.com.br/pag_revista.asp Acesso em 20 out. 2007.

KEHL, M. R. Humor na infância. In KUPERMANN, D. e SLAVUTZKY, A. (orgs.). **Seria trágico…se não fosse cômico**. RJ: Civilização Brasileira, 2005.

LEAL, M. C.; PIMENTEL, M. A. L. e PINTO, D. C. (coords). **Trajetórias de liberais e radicais pela educação pública: Anísio Teixeira, Darcy Ribeiro, Fernando de Azevedo, Florestan Fernandes**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

LEITE, S. F. **Cinema Brasileiro: das origens à Retomada**. S P: Perseu Abramo, 2005.

LEMOS, R. Saque/Dádiva. **Revista Azougue**, n.11, jan.2007.

LIPOVETSKY, G. **A era do vazio**. SP: Manole, 2005.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **Cinema Digital: um novo cinema?** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2004.

LUZ, Rogério. **Filme e Subjetividade**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2002.

MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____ **Pré-cinemas & Pós-cinemas.** 4ª ed. São Paulo: Papirus, 2007.

MARTHE, Marcelo. A nova era da televisão. **Veja**. São Paulo, p. 89-99, Set. 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Jovens: comunicação e identidade. Revista **Pensar Iberoamérica**, fev. 2002.

_____ **Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

_____ **Os exercícios do ver**. SP: Senac, 2001.

_____Globalização comunicacional e transformação cultural. In MORAES, Denis de (org.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

_____ Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In MORAES, Denis de (org.). **Sociedade midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MELUCCI, Alberto. **O jogo do eu – a mudança de si em uma sociedade global**. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2004.

MERLEAU-PONTY. O cinema e a nova Psicologia. In XAVIER, Ismail (org). **A experiência do Cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal- Embrafilmes, 1983.

MERTEN, L. Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. P A: Artes e Ofícios, 2003.

MÉSZÁROS, István. **A educação para além do capital.** São Paulo: Boitempo, 2005.

MINAYO, M.C.de Souza. **O desafio do conhecimento**. 6ª ed. SP: Hucitec-Abrasca, 2000.

MORAES, Denis de (org.). **Sociedade midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MORAN, E. A alma do cinema . In XAVIER, Ismail (org). **A experiência do Cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal- Embrafilmes, 1983.

NÓBREGA, Marcelo. YouTube ganha versão brasileira. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 15 jun. 2007. Caderno Vida, Saúde & Ciência, p.23.

NOVA tendência do cinema. **JB ONLINE**. Rio de Janeiro, 05 abr. 2008. Cultura.

NOVAES, Regina. Os jovens de hoje: contextos, diferenças e trajetórias. In ALMEIDA, M. I. M. de e EUGENIO, F. (orgs.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

NOVAES, Regina. Juventude Brasileira. Rio Mídia. Multirio. Rio de Janeiro. Entrevista concedida a Marcus Tavares.
Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/ Acesso em: 17/11/2007.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. **Red Iberoamericana de comunicação digital**. Disponível em: http://www.icod.ubi.pt/pt/pt_mediateca_gomez.html. Entrevista s/d concedida a Red ICOD. Acesso em 30 jul. 2007.

PAIS, José M. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. In ALMEIDA, M. I. M. de e EUGENIO, F. (orgs.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. RJ: Jorge Zahar, 2006.

PARENTE, André (org.). **Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____ **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PRADO, José Luiz Aidar (org.). **Crítica das práticas midiáticas: das sociedades de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker, 2002.

RENOV, M. Investigando o sujeito: uma introdução. In: LABAKI, Amir e MOURÃO, Maria Dora (orgs.). **O cinema do real**. S P: CosacNaify, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista Famecos. Porto Alegre, n.22, dez.2003, p.23-32.

SARTRE, J.P. e VERGÍLIO, Ferreira. **O existencialismo é um humanismo**. Lisboa: Editorial Presença, 1970.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do Imaginário**. 2ª ed. P A: Sulina, 2006.

SILVEIRINHA, P. A Arte Vídeo: Processos de abstração e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas. 1999. **Biblioteca On line de Ciências da Comunicação**. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/_listas/tematica.php?codtema=40 Acesso em 30 jul. 2007.

SLAVUTZKY, A. **O precioso dom do humor**. In KUPERMANN, D. e SLAVUTZKY, A. (orgs.). **Seria trágico…se não fosse cômico**. RJ: Civilização Brasileira, 2005.

TEIXEIRA, Anísio. **Educação e o mundo moderno**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1969.

XAVIER, Ismail (org). **A experiência do Cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal-Embrafilmes, 1983.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1984.

WINNICOT, D.W. **O brincar e a realidade**. RJ: Imago, 1975.

WOLLEN, P. Cinema e Política. In XAVIER, Ismail. (org.). **O Cinema no século**. RJ: Imago, 1996.

Anexos

ANEXO 1 – QUESTIONÁRIO ENVIADO AOS PESQUISADORES DE CINEMA/ VÍDEO

1 - O vídeo por celular é uma volta ao cinema direto? Um cinema direto sem plano de vôo?

2 - Posso considerar sites como YouTube, My Space, como laboratórios para experimentação de uma produção vídeo/cinematográfica inovadora?

3 - A relação jovens e produção de vídeos contemporânea vai imprimir mudanças no cenário de produção e exibição da TV e do cinema?

4 - Que parâmetros devo utilizar para identificar renovação de linguagem na análise de vídeos disponíveis na Internet (especialmente os produzidos por jovens sem preparação específica para tal)?

5 - É verdade que a produção midiática "jovem" não se preocupa com interlocução, mas apenas com a expressão de um *se (personagem)* e cabe ao espectador experenciar um *como se*?

6 - A juventude que compartilha vídeos na Internet produz um cinema subjetivo?

7 - A mídia-educação prejudica ou auxilia a renovação da linguagem vídeo/cinematográfica?

8 - Podemos afirmar que soluções têm sido descobertas por uma geração que cresceu envolvida pelas novas circunstâncias e que não será igual aos seus pais, pois que uma nova sensibilidade se constituiu a partir da interação, operação e conexão midiática?

9 - Você que tem ministrado aulas p/ jovens futuros cineastas tem observado oportunidades de renovação de linguagem? Você acredita que os jovens hoje têm mais condições de inovar, posto que os meios técnicos fazem parte de seu cotidiano?

10 - Alguns críticos e pesquisadores conseguem construir *obras de arte* ao analisarem as realizações de artistas contemporâneos revelando dimensões que o público e até mesmo o artista não foram capazes de observar. Qual a importância do aparato discursivo no desenvolvimento da realização vídeo/cinematográfica contemporânea?

ANEXO 2 – QUESTIONÁRIO ENVIADO AOS JOVENS REALIZADORES DE PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

1 – Você assiste TV? Vai ao cinema? Que filmes e programas você gosta?

2 – Quer ser cineasta?

3 – Esse vídeo/filme é história da sua vida?

4 – Qual a mensagem que você quis passar? Você fez roteiro?

5 – Como é que você sabia que o pessoal ia gostar?

6 – Por que você colocou na Internet?

7 – Você aprendeu com alguém? Fez algum curso?

8 – Alguém postou alguma crítica? Qual achou interessante?

9 – Você já fez filme com celular?

10 – Você entra no YouTube para ver o quê?