

## **Cineclubes Piratas: aparatos tradicionais com tecnologia imprópria<sup>1</sup>**

### ***Pirate Film Societies: traditional apparatus with inappropriate technology***

Gabriel Menotti (Doutor, UFES)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na mesa "Festivais e Circuitos de Exibição".

<sup>2</sup> Professor Adjunto do Departamento de Comunicação da UFES, com um doutorado em Media and Communications por Goldsmiths (Universidade de Londres) e outro em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

**Resumo:**

Acompanhando os primeiros anos de funcionamento de um cineclube pirata, esse artigo busca demonstrar como os dispositivos cinematográficos podem ser rearranjados utilizando novas tecnologias. Ao fazê-lo, examina a lógica por trás do processo de especificação da tecnologia mediática, prestando atenção tanto no engajamento direto com a distribuição e consumo de filmes quanto no estabelecimento de estruturas auxiliares para a promoção e regulação destas atividades.

**Palavras-chave:**

distribuição de filmes, p2p, DIY, especificidade midiática.

**Abstract:**

Following the first years of a pirate film society, this paper means to show how cinematographic apparatus can be rearranged using new technologies. By doing so, it examines the logic behind the specification of media technology, taking into account both the direct engagement in film distribution and consumption and the establishment of ancillary structures to promote and regulate such activities.

**Keywords:**

film distribution, p2p, DIY, medium specificity.

Era uma exibição de filmes que eu estava organizando com alguns amigos, mas não consigo precisar a data. Talvez fosse capaz de checar essa informação em algum dos pôsteres xerocados que usamos para divulgar o evento, mas é difícil encontrar esse material hoje em dia. A maior parte foi destruída quando se tornou *evidência do crime*. Tudo de que tenho certeza é que era 2004, e provavelmente uma quarta-feira, pois esse era o dia em que as sessões do Cine Falcatrua costumavam ocorrer.

O Cine Falcatrua era um cineclube da Universidade Federal do Espírito Santo que organizava projeções gratuitas usando computadores domésticos: os PCs serviam como aparelho de reprodução de filmes, e as redes de troca de arquivo ponto a ponto, como recurso curatorial. Ainda que estivesse registrado como um projeto de extensão do Departamento de Comunicação, funcionava de maneira praticamente autônoma. O apoio do Departamento era simplesmente um aval que possibilitava usar os equipamentos da universidade, como projetores de vídeo e auditórios. Já a organização das sessões ficava por conta dos próprios estudantes.

O número de participantes flutuava muito e, como numa típica atividade *grassroots*, a divisão de papéis entre os organizadores e a audiência era fluida. De modo geral, era um grupo muito dinâmico e heterogêneo, e talvez sua única particularidade notável é que não incluísse ninguém ligado à produção, estudo ou crítica do audiovisual. Logo, em termos de cinema propriamente dito, os participantes poderiam ser todos considerados amadores ou leigos.

Nesse sentido, o aparecimento do Cine Falcatrua pode ser visto como uma realização daquilo que Michel de Certeau qualifica como práticas cotidianas do consumidor – os modelos de ação adotados por usuários que retêm “status de elemento dominado na sociedade” (DE CERTEAU, 1984, p. XI-XII). Esses modelos, entendidos como “jeitos particulares de usar os produtos impostos pela ordem econômica dominante” (ib., p. XIII), são caracterizados como “diversas formas de *pilhar furtivamente* a propriedade alheia” (ib., p. XII). O cineclube de fato resultava da apropriação de três recursos disponíveis: espaço, equipamento e mídia.

Em primeiro lugar, o espaço. Na segunda metade de 2003, ocorria uma ocupação estudantil num velho teatro da UFES, contra a decisão da reitoria de convertê-lo em um prédio de salas de aula. Se isso acontecesse, a comunidade acadêmica perderia não só um de seus centros culturais, como também parte de sua história viva: nos anos 70, o teatro havia abrigado o primeiro *Cineclube Metrópolis*, entidade que integrou a articulação do movimento cineclubista nacional na época da ditadura. Durante a ocupação, os estudantes tentavam manter uma programação funcionando no teatro, de modo a chamar a atenção para a sua situação precária. Isso deu lugar a diversos tipos de atividades.

Pouco antes disso, a universidade havia recebido novos projetores DLP, que estavam sendo utilizados principalmente para a projeção de *powerpoints* durante as aulas. Alguns professores e alunos do curso de Jornalismo viram aí um desperdício do potencial desses aparelhos; eles acreditavam que os projetores poderiam ser mais bem utilizados na exibição de filmes. Só o que faltava era cumprir os devidos trâmites burocráticos.

A essas duas oportunidades locais, somava-se uma terceira, global: a popularização das redes ponto-a-ponto (p2p). Em 2003, devido ao aumento generalizado da velocidade de conexão e ao desenvolvimento de codecs de vídeo mais eficientes (como reportado em LASICA, 2005), era possível compartilhar pela Internet filmes de longa-metragem com qualidade satisfatória. Por meio desses canais, os usuários obtinham acesso a inúmeros filmes que ainda não haviam sido – ou mesmo nunca seriam – oficialmente distribuídos no Brasil, desde os blockbusters da estação até títulos esquecidos de videoarte e documentários independentes de países estrangeiros.

A troca de arquivos era uma das atividades realizadas pelos estudantes durante a ocupação do teatro. Eles usavam a conexão da universidade – consideravelmente mais rápida do que as que tinham em casa – para baixar filmes, que eventualmente se reuniam para ver. Mas, como seus computadores não tinham saída de vídeo ou

gravador de DVD, os estudantes acabavam utilizando simples monitores de 15' para essas sessões de cinema improvisadas.

Isso tudo favoreceu o aparecimento do cineclube como uma atividade que poderia simultaneamente 1) ocupar o teatro e 2) dar aos projetores um uso que os estudantes consideravam mais pertinente. Com ele, também poderia ganhar corpo uma dimensão presencial do compartilhamento de arquivos, já que permitia aos estudantes mostrar uns aos outros os filmes que eram baixados individualmente, em um contexto cinematográfico mais próximo do tradicional.

Ao implantar a lógica das redes p2p contra as regras de loteamento do campus universitário, os estudantes inicialmente adotavam um modelo de ação que não estava em plena "coerência com o espaço construído, escrito e pré-fabricado por onde se moviam" (DE CERTEAU, 1984, p. 34). Entretanto, como pretendo demonstrar, essa atividade veio a produzir novas coerências no espaço, alçando os estudantes ao papel de projetionistas e curadores.

### **Da experiência cinematográfica ao engajamento tecnológico**

Duas semanas após o início do funcionamento do cineclube, a ocupação estudantil foi terminada, e o teatro, retomado pela reitoria. Tendo acabado de se firmar, o Videoclube Digital já havia perdido seu território, sendo obrigando a subsistir de um jeito completamente diferente. A partir de então, o cineclube teve que procurar um novo lugar a cada semana, adaptando suas projeções às situações mais diversas. Isso demandava certos improvisos técnicos e mudanças de última hora que minaram sua credibilidade junto à audiência. Logo, com a condição seminomádica, o cineclube obteve um apelido que expunha a aparente desorganização em que era obrigado a funcionar: *Cine Falcatrua*.

O novo nome também refletia o caráter ambíguo do material que o grupo utilizava. Ao invés do dispositivo cinematográfico normal, computadores “frankenstein”, projetores de vídeo, velhas caixas mono e telas improvisadas. Nunca era possível incorporar plenamente esse equipamento à arquitetura dos espaços de exibição. Eles tinham que ser instalados antes de cada sessão, frequentemente às vistas da audiência. Mesmo depois que tudo estivesse no lugar, podia acontecer de o projetor ter ficado em uma posição vulnerável no meio do auditório, ou os cabos de som e energia estarem emaranhados por todo o chão. Alguém precisava ficar de olho no equipamento durante toda a projeção, para prevenir eventuais acidentes. Ainda assim, problemas sempre ocorriam.

Nesse sentido, poderíamos dizer que as sessões do Cine Falcatrua negavam sua própria condição midiática ao assumir a realidade tecnológica dos diversos processos que constituíam cada projeção. Cada sessão demandava novos esforços para organizar estruturas que seriam dadas numa situação cinematográfica normal. A audiência podia testemunhar – e frequentemente colaborar com – a constituição do dispositivo cinematográfico. Nessas condições, era possível ver o dispositivo em sua forma mais primitiva, como uma organização abstrata de elementos, em que “cada unidade teórica e material [é] tratada como um absoluto que tem sua própria perfeição intrínseca que precisa ser constituída como um sistema fechado de modo a funcionar” (SIMONDON, 1958, p. 20).

Nesse estágio de constituição, a coerência do objeto técnico parece depender fundamentalmente de processos externos a ele. De um lado, para os envolvidos na organização do cineclubes, isso implicava encontrar fontes de eletricidade, instalar o projetor e a tela, conectar os cabos apropriados, impedir que a audiência interrompesse o fecho de luz. De outro, para a plateia, implicava ignorar todas essas distrações de modo a poder aproveitar o filme. Foi a especialização dessas atividades que levou a uma crescente coerência técnica, resultando em um dispositivo cinematográfico mais bem adaptado ao ambiente impróprio da universidade.

Uma particularidade do Cine Falcatrua era o modo como o cineclube buscava promover plataformas *on-line* como canais próprios para a distribuição cinematográfica. O grupo preparou textos e até uma vinheta animada argumentando em favor dessa causa. Durante as exibições, eram distribuídos panfletos que ensinavam ao público como baixar filmes da Internet e usar esse material para montar a programação de seus próprios cineclubes. Doravante, o cinéfilo pirata parece menos com o consumidor tático enaltecido por De Certeau do que com um regente de novas interações entre sistemas midiáticos. Essa é a figura utilizada por Simondon para demonstrar a importância do ser humano no desenvolvimento tecnológico: “é por meio dele que os membros da orquestra [as entidades técnicas] afetam a interpretação uns dos outros (SIMONDON, 1958, p. 13). Tais conexões entre sistemas viriam a produzir sinergias operacionais, levando a meios mais especializados e portanto mais “concretos” (Ib.).

Adotando essa mentalidade, os estudantes logo se tornaram muito eficientes na distribuição de filmes. Poderíamos dizer que, de meros funcionários do dispositivo, eles passaram a ser literalmente seus programadores, capazes de definir como o dispositivo opera (FLUSSER, 2000, p. 29-30). Mais de uma vez, o Cine Falcatrua exibiu filmes meses antes de seu lançamento no Brasil, para uma plateia de dezenas de pessoas. De forma semelhante, o cineclube apresentava obras independentes e alternativas, que haviam sido censuradas ou esquecidas, ou que talvez simplesmente não fossem lucrativas o bastante para as distribuidoras.

Esse é mais ou menos o caso do dia que estou tentando recordar. Tínhamos encontrado uma cópia do longa *Amor Estranho Amor* (Walter Hugo Khouri, 1982), de péssima qualidade, provavelmente capturada de uma fita VHS. A obra, filmada em 1979, é conhecida por apresentar Xuxa, a apresentadora infantil, no papel de uma prostituta que dorme com um garoto de doze anos. Com base na alegação de que não havia liberado sua imagem para distribuição em vídeo, Xuxa conseguiu uma liminar que praticamente impossibilitava a circulação do filme. Desse modo, *Amor*

*Estranho Amor* adquiriu um status lendário: embora muitos já tivessem ouvido falar a respeito, poucos haviam visto sequer uma de suas cenas.

Como esperávamos uma sessão lotada, tomamos as devidas precauções. Reservamos um auditório com duzentos lugares e começamos a montar os equipamentos com muita antecedência. Meia hora antes do início da sessão, todos os lugares estavam ocupados, e o público não parava de chegar. Para acomodar toda aquela gente, resolvemos transferir a projeção para o gramado do lado de fora. A possibilidade dessa mudança de última hora demonstra como a tecnologia era empregada pelo Cine Falcatrua de modo muito mais flexível do que pelos sistemas cinematográficos convencionais. Nesse sentido, é preciso levar em consideração que o que restringe o cinema não é seu viés comercial. Qualquer gerente de multiplex ficaria muito feliz em acomodar mais público do que o espaço permite, se ele assim pudesse. Mas isso não é viável porque o dispositivo cinematográfico normal é integrado a uma certa arquitetura, delimitada por certas regras. A mera mudança tecnológica não é capaz de desfazer essa inércia operacional.

A situação na universidade, por sua vez, era outra. Inicialmente, o fato de a instituição não estar preparada para um cineclube parecia uma desvantagem, já que transformava cada sessão em uma tarefa arriscada e trabalhosa. Por outro lado, essa precariedade dava condições para novas configurações tecnológicas. Frouxamente conectado aos canais regulares de distribuição cinematográfica, às instalações institucionais, e mesmo aos prédios do entorno, o Cine Falcatrua tinha liberdade para explorar todas as possibilidades dos equipamentos digitais. Para o cineclube, montar uma projeção ao ar livre não era uma atividade mais extraordinária do que montá-la dentro de um auditório.

Nesse sentido, poderíamos sugerir que a atividade pirata do Cine Falcatrua aponta para um *aperfeiçoamento* *discontínuo* porém *maior* do dispositivo cinematográfico. A transformação que o cineclube causou nos modos de interação entre projetores domésticos, redes p2p e o ambiente universitário incrementou "de maneira essencial a

sinergia de funcionamento” desses elementos em prol da exibição cinematográfica (SIMONDON, 1958, p. 34). Assim, o cineclube parecia ter encontrado uma solução possível para a projeção digital de filmes, sua pirataria proporcionando a adoção antecipada de novas tecnologias. Por mais improvisada que pareça, essa solução se mostrou muito adequada em seu contexto, possibilitando coerência operacional o bastante para sustentar exibições regulares por meses, numa época em que cinemas digitais eram uma realidade distante da maior parte das cidades brasileiras.

## Referências

DE CERTEAU, Michel. *A Invenção do Cotidiano*. 3a ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

DE LUCA, Luiz Gonzaga Assis. *Cinema Digital - Um Novo Cinema?*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2005.

FLUSSER, Vilém. *A Filosofia da Caixa Preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

LASICA, J. D. *Darknet: Hollywood's war against the Digital Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons 2005.

SIMONDON, Gilbert. *On the Modes of Existence of Technical Objects*. Paris: Aubier, 1958. Trad. Ninian Mellamphy;

Canada: University of Western Ontario, 2008 [online]. Disponível em: <http://goo.gl/7zEmg>. Acesso em: 14 Dec 2012.