

HIBRIDISMO E SUPORTES DIGITAIS: IMPLICAÇÕES NO CINEMA ATUAL

AZEVEDO LUÍNDIA, Luiza Elayne

Cursando Pós Doc no Centro de Investigação em Artes e Comunicação – CIAC - Universidade de Algarve - Portugal. Dra. em Ciências Socioambiental - Núcleo de Altos Estudos da Amazônia (NAEA/UFPA). Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Amazonas. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Comunicação Social - GEPECS – E.mail: luindia@ufam.edu.br; luindia@uol.com.br

RESUMO: O artigo objetivou analisar as implicações do hibridismo dos suportes digitais para o atual cinema bem como se avançaram na discussão levando em conta alguns cenários em Manaus (AM). Para tanto se buscou compreender os entrelaçamentos dos dispositivos e suas implicações tendo como fios condutores os seguintes elementos: 1 De espectador a realizador; 2 Acesso, distribuição e janelas de exibição; 3. Narrativa, conteúdo, qualidade técnica e intertextualidade. Para efetivar esse estudo, se utilizou a pesquisa bibliográfica e descritiva em parâmetros de interpretação crítica.

Palavras – chave: 1-Tecnologias. 2-Suportes digitais. 3-Implicações. 4-Cenários em Manaus

1. Introdução

A conversão digital de todos os meios audiovisuais se apresenta como um tema provocativo. No meio acadêmico, pesquisadores declaram dois lados opostos: primeiro, o lado dos considerados ‘otimistas’ apontando o suporte digital como a morte do cinema clássico ao determinarem o ciberespaço¹ e o computador como importantes fatores de potencializar o imaginário dos seres humanos e o incremento do cine digital; segundo, a corrente dos ‘saudosistas’ ligados à defesa do cinema puro e avessos às tecnologias digitais.

Entre os dois cenários, se propõe a um recorrido alternativo: analisar de maneira crítica o processo de transferências entre os distintos suportes digitais. Debater-se-á tópicos relacionados às combinações e reinterpretações a partir de um modelo híbrido² de

1 O ciberespaço (também chamado de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (Lévy, 1999, p. 17)

2 Tomaremos o termo híbrido a partir da ótica de Mercader (2002), para o qual, é modelo e predisposição para chegar a ser e significa salto e mutação. Uma interpretação por hibridação se conduziria pelos dispositivos de cruzamentos e no sentido de se interpor e de atravessar e de mutação, no sentido de conversão substancial ou de natureza, de substituição de uma coisa ou de um estado.

suportes digitais. Consideraremos também os entrelaçamentos bem como suas implicações. Diante do exposto, se questiona: a partir de quais contextos se realizou o hibridismo desses suportes? Como os suportes digitais promoveram ou não acesso, produção, distribuição e as atuais janelas de exibição? Para se efetivar a discussão, se delineou três fases: na primeira, uma contextualização da tecnologia, convergência e hibridismo para o cinema digital. Na segunda, se argumenta sobre as implicações da convergência midiática e cibercultura sobre quatro questões, a saber: 1 De espectador a realizador; 2 Acesso, Distribuição e Janelas de exibição; 4 Narrativa, conteúdo, qualidade técnica e intertextualidade. Na terceira, se tece algumas reflexões desses âmbitos em Manaus.

2. Convergência, hibridismo e cinema digital

Manovich (2001) foi um dos pioneiros a se dedicar aos efeitos da computação gráfica na cultural visual e o fez a partir da discussão da história da arte, da fotografia, do vídeo, das telecomunicações, do design e do cinema. Conceituou esse processo de “nova mídia”, aquela criada em computadores, distribuída via computadores e armazenada e arquivada no computador. (MANOVICH, 2001, p.46).

A Internet foi uma das responsáveis para aliar os meios tradicionais aos digitais se traduzindo em uma convergência midiática ao afetar politicamente, socioculturalmente e geograficamente a todos. Conforme Negroponte (2008) a convergência das mídias consegue mesclar as “velhas mídias” e as “novas mídias” em um único espaço: a tela do computador.

Jenkins (2009) define convergência midiática como um processo além de somente uma mudança tecnológica porque altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos e, também a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Conforme Jenkins (2009, p. 43) : “[...] a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final.” Embora a imagem digital não tenha sido uma tecnologia desenvolvida especificamente para o cinema, surge como um dos muitos resultados obtidos com o avanço da microeletrônica e com o desenvolvimento do computador. As discussões sobre a mudança da película cinematográfica para a imagem digital se iniciaram na década de 90 quando

surge o cinema digital, utilizando-se das ferramentas do vídeo digital com as tradicionais do filme. A imagem de síntese aqui definida nas perspectivas de Santaella e Nöth (2005) resulta de operações abstratas, modelos, programas e cálculos sendo resultado do trabalho de um programador e não de um artista. De acordo com Parente (1993) e Machado (1997) a imagem de síntese é criada a partir de modelos gerados pelo computador. Seus principais elementos componentes não têm referência obrigatória no real, mas sim aos modelos de significação pressupostos no real. (PARENTE, 1993).

A imagem de síntese é uma imagem híbrida. No campo específico das imagens, podemos definir hibridação como a criação de uma imagem a partir da reunião de outras de diferente constituição como desenho, fotografia, pintura, vídeo e infográfica. Na maneira, se tem dois tipos hibridação da imagem: aquela onde temos imagens distintas, podendo ser misturadas como desenho e fotografia, vídeo e filme; e, outra quando todo tipo de imagem assume um código único, o digital.

Araújo (2006) discute a hibridação das imagens a partir da expressão “estética da hipervenção”, a fim de explicar as relações entre arte e tecnologia. Avança em outros exemplos para identificar outros níveis de hibridação, como entre o ator real e a imagem sintética (cenário), entre linguagens como cinema, literatura e teatro e entre a imagem eletrônica e digital. “Em síntese, as formas híbridas são novos tipos de linguagem que se comunica entre si em processos de fusão e interação” (ARAÚJO, 2006, p.57)

A sua vez, a hibridação segundo Rombes (2009) faz parte do cinema desde os seus primórdios, ao exemplificar o seguinte: além da imagem, o espectador contava com o texto (legendas ou intertítulos) na era do cine mudo, por exemplo, para a compreensão do filme. Assim, o cinema é a multimídia original e moderna, função operacionalizada pelo computador, nos dias de hoje. Sobre hibridismo se recorre a Canclini (2006) e a Mercader (2002). Hibridismo sob a ótica de Canclini (2006) se refere aos processos socioculturais em que estruturas e práticas discretas, existentes formas separadas, se combinaram para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Cabe aclarar a ênfase do autor: as estruturas chamadas discretas foram resultados de hibridizações, portanto, não podem ser consideradas fontes puras. Para Mercader (2002), o que resulta da união de mais de duas espécies diferentes é híbrido. Ser híbrido implica se afastar da nostalgia do puro e da impureza no sentido simplista de legitimidades

e linhagens. Quase tudo é híbrido e seu alcance vai muito além das aplicações de biologia e da genética na agricultura. Híbrido pouco tem a ver com o mestiço, heterogêneo, misto, variado, díspar. Lemos (2008), cunha essas práticas de “cibercultura”, “re-mixagem” e “remix”³ como um conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais no pós-modernismo e seu apogeu com as “novas mídias” de Manovich. Segundo La Ferla (2009), a predominância do aparato digital e pseudoglobalização do mercado audiovisual têm gerado uma dramática homogeneização de certos parâmetros na discussão e produção cinematográfica, se limitando ao simulacro do cine de maneira mais invisível possível tanto no chamado cine independente como no cine comercial – no último se consegue menos espectadores nas salas de exibição. Integrar todo tipo de conteúdo sobre um mesmo suporte e poder difundi-los na mesma rede em um fluxo interativo de continuidade é um grande câmbio da era digital. (LA FERLA, 2009).

Para Bentes (2003), o cinema digital representa a oportunidade para muitos realizadores verem suas ideias saírem do papel. Denominado-o como cinema contemporâneo Lipovetsky e Serroy (2009) esclarecem ser uma fase hipomoderna, iniciada na década de 1970 através do surgimento de cineastas como Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, George Lucas, Brian de Palma, quando os mesmos realizaram filmes para um grande público, caracterizados pela liberdade de estilos, de narrativa e de temática e com grande uso das tecnologias. Belton (2002) trata o cinema digital como uma falsa revolução. A revolução digital está totalmente ligada às questões econômicas, à indústria, aos produtores e todos os envolvidos nas grandes produções cinematográficas precisam constantemente de novidades para atrair o público, além de estar sempre atingindo novas gerações de consumidores. Enfatiza, ainda: com o advento do novo milênio, a mídia procurava um evento simbólico para marcar o momento e o cinema digital foi usado como grande novidade e, dessa maneira, as produções hollywoodianas vêm cada vez mais dependendo desta tecnologia. O híbrido e convergência de suportes digitais podem ser considerados vantagens para o cinema atual em se destacando dois fatores: o técnico e a produção/distribuição: no primeiro, o poder de modificar qualquer cena ao

3 *Remix*: possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os DJs no *hip hop* e os *Sounds Systems* a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea. (LE MOS, 2008).

largodoprocessodemontagemetambém,apossibilidadedetrabalhoemtemporeal;nosegundo,asfacilidades de integração de diversas tecnologias para contribuir no incremento de mais produção/distribuição e acesso. A tecnologia, a migração digital e convergência midiática têm favorecido ferrenhas disputas entre os ‘deslumbrados com a tecnologia’ e os ‘mais reticentes’ à mesma. Pretende-se afastar dessa dicotomia procedendo uma análise de como o processo das tecnologias, a migração digital e a convergência das mídias afetaram o cinema. Tendo-se como base as discussões acima e os objetivos propostos ao artigo, debater-se-á agora tópicos fundamentais aos entrelaçamentos da tecnologia: 1 De espectador a realizador; 2 Acesso, Distribuição, e Janelas de exibição; 3 Narrativa, conteúdo, qualidade técnica e intertextualidade.

3. Implicações da Tecnologia no cinema atual

3.1 De espectador a realizador

Para Azevedo Luíndia (2011) há uma gama de termos para designar a posição nos dias de hoje o receptor/internauta/espectador: *leitor imersivo* ou *usuário* (Santaella, 2004), *interagente* (Primo, 2003), *interator* (Murray, 2003), *participador* (Maciel, 2009), *transeuntes da comunicação* (Vilches, 2003).

Sobre essas passagens de espectador a produtor Lévy (1999) é bastante otimista ao dizer que mesmo o leitor inexperiente pode, “em poucas horas”, aprender a navegar na Web com relativa autonomia. Nesse sentido, aponta a cibercultura como um elemento motivador das pessoas a buscar conhecimentos necessários para se adequarem aos ciberespaços.

Vilches (2003) corrobora o pensamento: nasce uma nova raça de transeuntes da comunicação, os “emigrantes da rede”: em parte viajantes do ciberespaço, mas também um novo contingente de habitantes da rede. “São jovens que passam 24 horas à frente do computador ou do console de um videogame, e que se acham perfeitamente preparados para emigrar para as redes de inter-relação.” (VILCHES, 2003 p.37).

Notema, Santaella(2006)declara:hoje,apartirdademocratizaçãoeavançodastecnologiasdigitais, as pessoas, individualmente, tornam pública a teia de significados que elas mesmas tecem e criam. “As antigas distinções entre produtores e receptores da imagem televisiva começaram a se borrar, pois qualquer pessoa com uma câmera na mão tornou-se potencialmente um produtor”. (SANTAELLA, 2006, p.187).

Acerca do assunto, Lipovetsky e Serroy (2009) destacam: o uso continuado e cada vez em maior grau das tecnologias criou o “hiperconsumidor” e ele quer sentir, ser surpreendido, quer ‘adrenalina’, experimentar novas emoções-choques sem parar. O hiperconsumidor, conforme Lévy (1999) se baseia numa proposição em torno de uma narrativa hipermidiática, baseada no hipertexto computacional, com inclinação para adquirir autonomia por meios de dispositivos informacional e comunicacional diversos, articulando mensagens e relações entre os participantes do espaço convergente.

A câmera de vídeo portátil foi um dos fatores proporcionadores desses atuais papéis do antigo espectador e/ou receptor passivo (herança deixada pela escola da Indústria Cultural) ao oferecer oportunidades a pessoas simples a criarem produtos audiovisuais fora dos grandes estúdios. (MELO, 2008). Também conforme pesquisadores da área, os sistemas Open-Source permitiram aos usuários a feitura de cópias, distribuição e aperfeiçoamento de *softwares* gratuitamente, possibilitando, o aumento do número de usuários caseiros de produtos, propriedade outrora exclusiva do mercado profissional. Outro elemento a ser destacado foi a edição de imagens e de informação na mídia de massa e nas criações cinematográficas, até bem pouco tempo apontada como uma das principais ferramentas de exclusão do espectador na construção de materiais audiovisuais.

O pixel⁴ se tornou o ícone do amadorismo e passou a ser utilizado como elemento estético e de identidade nos trabalhos de alguns vídeoastas. Artistas encontram na baixa resolução da imagem destes aparelhos um elemento estético em contraponto a uma força contrária às pesquisas de tecnologias em busca da “alta fidelidade” de captação de imagem e som. No sentido, exemplificando a trajetória do som, a qualidade do CD não desqualificou o timbre do Vinil, principalmente para o DJs. (SÁ, 2003).

Com apoio de Machado, Lemos, Cunha, Sá, Santaella e Lucena, apresentamos uma proposição: vivemos um momento único da produção audiovisual onde não só os produtores possuem acesso à tecnologia ao capturar as imagens como também os próprios usuários possuem

4 **Pixel** ou **Píxel** (sendo o plural *píxeis*) (aglutinação de *Picture* e *Element*, ou seja, elemento de imagem, sendo *Pix* a abreviatura em inglês para *Picture*) é o menor elemento num dispositivo de exibição (como por exemplo um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. De uma forma mais simples, um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de pixels formam a imagem inteira (WIKIPÉDIA, 2012).

nas mãos e bolsos as máquinas semióticas: são ao mesmo tempo *produtores* e *espectadores*. A produção audiovisual atinge um momento ímpar com a introdução dos dispositivos móveis e as conexões com outros aparelhos e máquinas permitem a distribuição da produção.

Lucena (2008) reafirma o contexto acima: as imagens assistidas também se tornam matéria primas para outras produções, são remixadas, reeditadas, recontextualizadas, “VJeadas”. O fácil acesso a estas máquinas implodiu a quantidade de vídeos circulantes na *web* e a massa de dados cresce na medida em que as pessoas postam seus vídeos nos espaços de exibição: *Youtube*, *Myspace*, (vídeo) *blogs*, *Multiplis*, entre outros.

Com base no exposto e se correlacionando com a cibercultura, se recorre a Lévy (1999) ao enfatizar a cibercultura como uma ferramenta criada para a sociabilização, para a comunicação entre pessoas, muitas vezes com os mesmos objetivos, gostos, finalidades no uso das redes sociais. No sentido proposto, proporcionou passagem do espectador para um espectador ativo, participante e conectado com as tecnologias e propenso a realizar suas próprias produções. As referidas teses se imbricam à tecnologia e aos multisportes, fomentando acesso, distribuição e janelas de exibição, assuntos discorridos a seguir.

3.2 . Acesso, Distribuição e Janelas de exibição

Em grande parte a opção pelo suporte digital entre os produtores principalmente, os independentes se deu por questões financeiras e tecnológicas, pois a imagem eletrônica permitia o uso de efeitos especiais a custos mais baixos. Segundo Bentes (2003) os realizadores realmente foram se apropriando da tecnologia da época e o continuam fazendo, agora, com a imagem de síntese. O processo se dá em grande parte por questões econômicas, mas também por estética.

Segundo Lipovetsky e Serroy (2009), o citado processo ocorre quanto à forma de filmar porque os avanços na informática e eletrônica possibilitam um número de câmeras com maior capacidade, dando corpo às ideias que não poderiam se concretizar no cinema tradicional, como a criação dos super heróis antes fadados aos desenhos animados.

A questão econômica é sem dúvida uma das vantagens da produção em digital, seu acesso beneficiou realizadores independentes, sem depender de recursos privados ou dos governos. À compreensão da qualidade

da imagem produzida pela câmera digital em comparação à película – a mesma discussão enfrentada pelo vídeo analógico -, é inegável a assertiva: o acesso aos suportes digitais oportunizará um crescimento nas produções.

Os avanços tecnológicos ao longo da história da produção audiovisual, bem como a democratização, resultantes desses avanços têm exercido um potencial valioso na descentralização da produção. A acessibilidade às ferramentas de produção praticamente a custo zero tem ampliado as formas de distribuição do conteúdo e a recepção dos mesmos por parte do público. Um dos fatores benéficos é a presença de softwares livres na rede.

Cabe aqui citar também os festivais de cinema e vídeo, agora na maioria, com abertura às produções feitas com câmeras de celular, categorias essenciais no momento na divulgação e reconhecimento desta nova forma de produzir audiovisual. Junto aos festivais, o *You Tube* tem sido em grande parte os responsáveis pelas janelas de exibição, pois, o circuito comercial ainda é regido pelo domínio de filmes estrangeiros se pautando principalmente pelos filmes hollywoodianos. Outro elemento favorável à democratização é a pirataria, embora seja um tema controverso e questionado ao permitir que um *software* com alto preço possa chegar de forma gratuita ou a baixo custo ao usuário final. Essa ‘descentralização’ é benéfica ao consumidor porque não paga à empresa criadora do *software* e, no final usufrui dos benefícios, independente de suas implicações legais, morais ou éticas. Vários pesquisadores são unânimes em argumentar os benefícios das entradas de novos cineastas ou vídeoastas no mercado através das tecnologias, acesso e distribuição. Atualmente, o acesso facilitado a equipamentos de gravação e edição de vídeo leva também à ampliação do mercado de entretenimento doméstico. Na ótica, as instituições de ensino podem estimular seus alunos a essas produções através de câmeras MiniDVs e celulares, os mais ‘favoritos’ dessa atual reconfiguração de produção, pautada, muitas vezes, no imediato e no inusitado. Essas reconstruções de produções onde o “grotesco” e o “atípico” muitas vezes se mistura com o “cotidiano” através de imagens que muitas vezes carecem de qualidade técnica através da apropriação do amadorismo. Encontram-se produções até bem feitas, mas na maioria tendem ao “cyberlixo”, se discordando de Lemos (2008) ao pontuar que o conteúdo amador se constitui de vídeos diversos confirmando dessa maneira a grande multiplicidade de gostos dos usuários. A respeito, teceremos

abaixo, algumas reflexões de que os suportes e os dispositivos podem ou não atuar como elementos estruturantes das produções dos dias de hoje, inclusive modificando os conteúdos e as narrativas.

3.3. **Narrativa, conteúdo, qualidade técnica e intertextualidade**

Acerca das temáticas Lipovetsky e Serroy (2009) analisam as implicações relacionadas à narrativa e à temática cinematográfica no cinema contemporâneo, atuantes principalmente no campo da produção. Sobre a narrativa, especificam: as histórias secundárias ganham destaque, dividindo a atenção do espectador com a trajetória principal, a dos personagens mais importantes. Tudo se torna importante para a narrativa. Surgem assim os filmes-coral, desenvolvendo diversas tramas ao mesmo tempo. Outra mudança na narrativa se daria quanto à compreensão da mesma. Hoje os finais mexem com a imaginação do espectador, desse modo, não há frustração para compreender a história do filme - o que importa é o prazer de assistir a um filme, a emoção que esse vai lhe despertar-. Sobre os personagens, focalizam a dissolução do maquiagemismo: o bom já não é tão bom e mal nem tão mal. Vilões são apresentados como seres humanos com frustrações, alegrias e chegam a comover o espectador, ao passo que o “bonzinho” que tudo sofre e tudo suporta, já não caracteriza o personagem contemporâneo.

Quanto à temática, afirmam os autores mencionados que temas antes tabus como sexo e violência, no momento são mostrados de forma banal. Um personagem pode matar o outro por um motivo fútil ou porque estava em um momento de irritação. Também já não há pudores em mostrar uma cabeça sendo decepada ou uma cena de sexo. As grandes histórias de amor também há muito deixaram a narrativa cinematográfica.

Para Rombes (2009), a tecnologia não determina a narrativa, ao contrário estará sempre à mercê da história e da lógica do cinema tal qual conhecemos. Seria assim, apenas mais uma ferramenta entre outras que o cineasta possui para contar a sua história. Ao se referir à narrativa cinematográfica e à estética do filme, Rombes (2009) fala em reformulações que aconteceriam de forma gradual e não de um momento para o outro.

Permite-se discordar em parte de Rombes (2009) quanto à sua tese, pois as citadas reformulações não vêm ocorrendo gradualmente, a velocidades acelerada do hibridismo dos suportes digitais assusta até aos mais otimistas em relação às tecnologias. O acesso facilitado a esses dispositivos

de captação e de distribuição mediante a internet e as diversas plataformas digitais gerou uma multiplicidade de conteúdos: desde a festinha de família, ao furo jornalístico e principalmente, através de um aparelho de celular. Esses passaram a ser vistos como computadores portáteis mais do que meros “telefones”: mobilidade, conexão, multiredes e multifuncionalidade (LEMOS, 2008). Hoje eles são o melhor representante para a palavra convergência, onde podemos explorar os jogos, wireless móbile game, calculadoras, pagar contas, e, *produzir e exibir conteúdo audiovisual*.

O antigo espectador passivo agora transformado em um ‘cyborg’ ou em um ‘hiperconsumidor’ tem várias tecnologias disponíveis para produzir seu próprio conteúdo, ficcional ou documental, e, ainda assim, selecionar o interessante. No panorama, alguns divergem e advogam a causa. Para os últimos, o ‘conteúdo amador’ deve ser visto como uma manifestação e exercício cultural e não como parâmetro de qualidade. Instam sertudo válido, alegando que os novos produtores, em grande parte, desconhecem linguagem cinematográfica.

Segundo Lemos (2006) são vídeos diversos com uma grande multiplicidade de gostos dos usuários. Por mais que afirmem que esta liberação do pólo de emissão contribua para o surgimento do *cyberlixo*, Lemos acredita ser desnecessário colocarmos a questão da qualidade das produções audiovisuais circulantes na *web* e a multiplicidade deve ser encarada como riqueza do ciberespaço. São as vozes emergentes ainda encontrando espaço na produção de conteúdo na *web*, “o tipo de comunicação que prospera na Internet está relacionado à livre expressão em todas as suas formas, mais ou menos desejável segundo o gosto de cada pessoa”. (CASTELLS, 2003, p.165).

Sobre os divergentes, Azevedo Luíndia (2011) se apoia em Keen (2007) ao afirmar que as máquinas capturam imagens fruto do barateamento dos preços mais os vídeos conectados à rede, dificultando ainda mais em selecionar aquilo que é “relevante” daquilo que não é. O autor inclusive chega a afirmar: “eles matam a nossa cultura”. Não se refuta Keen sobre o conteúdo produzido pelos usuários ser suficiente para desqualificar os espaços de exibição (o *You tube*, por exemplo). Agora, “matar” nossa cultura é muito drástico, mesmo porque a cultura percorre caminhos dinâmicos e dialéticos, sempre propensa à convergência, ao hibridismo e a resignificações.

A cibercultura imprimiu um tom dominante em todos os espaços e modos de produzir e

reproduzir, afirmar o que é cyberlixo ou não, não é nosso objetivo central, todavia se entende haver uma infinidade de produtos em todos os níveis através dos suportes digitais através do acesso, distribuição e democracia. Se apresentam qualidade técnica ou não, quem vai conferir o *status* de qualidade será os consumidores através de seus acessos e distribuição para outras pessoas. Tal processo de conferir *status* às formas simbólicas seja elas filmes ou não, nos remete aos conceitos de valor simbólico e valor econômico a partir da vertente de Thompson (2008). O valor simbólico corresponde às maneiras como as formas simbólicas são apreciadas ou denunciadas, queridas ou desprezadas por estes indivíduos; o valor econômico é adquirido em virtude de serem trocadas num mercado.

Através da tecnologia, as formas simbólicas passaram a um ter valorização econômica maior e essas “mercadorias” ou “bens simbólicos” podem ser comprados, vendidos ou trocados de qualquer modo no mercado. No contexto quem vai conferir o *status* de cyberlixo ou não está nas mãos dos internautas com seus acessos e circulação em redes sociais. Outro aspecto interessante a pontuar aqui é: mediante a convergência midiática, a “intertextualidade” voltou ao cinema, misturando as imagens tradicionais com animações e estruturas hipertextuais. Entende-se a intertextualidade como diálogo entre textos elaborados com diferentes linguagens, diferentes semióticas, em um mesmo contexto, neste caso, no contexto cinematográfico. Atualmente, a indústria cinematográfica utiliza, de forma intensa, a intertextualidade, com o propósito fundamental de ampliar a linguagem do cinema tradicional e oferecer ao público uma diversidade de textos e de elementos significativos. Acostumados a encontrar uma oferta abundante de linguagens na Internet e nos ambientes digitalmente expandidos, os usuários agora esperam tal diversidade.

Além disso, conforme Azevedo Luíndia (2011, p. 564) percebe-se uma ampliação de linguagens sinalizada por Vilches (2003) e Manovich (2005), ambos acreditando na tendência cada vez mais presente de uma estrutura de conteúdo e de narrativa reorganizada pelo público, através de “interfaces” por oferecerem processos interativos, o que torna compreensíveis os motivos de uma crescente retomada da utilização de intertextualidade em obras cinematográficas modernas. A intertextualidade pode se transformar numa alternativa para a sociedade pertencente à modernidade líquida de Bauman (2001), ou seja, aqueles que vivem em ambientes comunicacionais e sociais onde

as estruturas são modificáveis, passíveis de alterações e adaptações de acordo com a necessidade, como ocorre nos ambientes interativos atuais, a exemplo da leitura não-linear da Internet. A seguir faremos um breve panorama do cinema em Manaus nos detendo principalmente nas implicações da tecnologia para promover um campo cinematográfico mais atuante e descentralizado.

4. De Silvino Santos aos cenários atuais em Manaus

Conforme Costa (1996), o cinema chegou a Manaus em 11 de abril de 1897, dois anos após a primeira exibição pública em Paris do cinematógrafo dos irmãos Lumière. Manaus só voltaria ter contato com o cinematógrafo em setembro de 1900, quando retornam as sessões. Os primeiros filmes rodados no Amazonas datam de 1907, realizados pela empresa Fontanelle & Cia e chamados “vistas animadas” porque descreviam pontos turísticos da cidade, procissões, obras, eventos, entre outros, com exibições nos teatros Julieta e Amazonas.

Costa (1996) registra, de 1907 a 1935, a produção de mais de 20 títulos. Entre estes não constam as produções de Silvino Santos e de produtores estrangeiros. Durante os anos 20, a produção cinematográfica consistia em filmes de propaganda do Amazonas e suas potencialidades econômicas, atraindo assim investidores de outros estados. Ressalta-se que o gênero documentário foi o que melhor atendeu aos interesses econômicos da época: “Os filmes recriaram o mito do Eldorado e do Éden terrestre, ao mesmo tempo, que reforçavam imagens de um admirável mundo novo, um paraíso que se julgava perdido”. (COSTA, 1996, p.118).

Nesse cenário surge a figura do português Silvino Santos (1886-1970). Contratado pela Amazônia Cine-Film, retratou a cultura do povo do Norte, suas peculiaridades e seu jeito de ser. Seu primeiro trabalho como cineasta surge durante viagem ao rio Putamayo, fronteira entre Peru e Colômbia, após registrar por meio de fotografias o trabalho dos índios trabalhadores do seringalista Júnior César Arana.

Depois de seu estágio em Paris, de volta ao Brasil, na Amazônia Cine-Film, sua técnica e sua arte se afirmaram, com a realização de mais doze documentários registrando acontecimentos sociais, políticos e esportivos. (COSTA, 1996, p.164). Logo depois, Silvino passou a trabalhar para o empresário Joaquim Gonçalves de Araújo, o J.G., a fim de realizar um filme sobre o Amazonas a ser exibido nos festejos do Centenário da Independência, no Rio de Janeiro, em 1922. Filma sua

obra mais importante, “No País das Amazonas”, o primeiro longa-metragem totalmente rodado no Amazonas. No final de sua carreira, quando J.G. finalizou sua fase como produtor, Silvino passou a registrar o cotidiano da família. Sua filmografia conta com 9 longa-metragem, 57 documentários e uma série de 26 filmes cujo tema é o cotidiano da família Araújo. (LOBO; COSTA, 1987).

Com a morte de Silvino em 1970, ocorre um longo hiato no campo cinematográfico de Manaus. Nos anos 60 Manaus surge o Grupo de Estudos Cinematográficos (GEC) e o mesmo agitou a cidade com exhibições de filmes em circuito cineclubista, organização de grupos de discussão e publicação de críticas em revistas e jornais locais. Da vanguarda dos anos 20, passando pelos filmes europeus do pós-guerra, ao movimento do Cinema Novo no Brasil, tudo foi exibido e analisado nos circuitos alternativos de Manaus. Em 1996, se realiza o I Festival de Cinema Amador do Amazonas objetivando fomentar um pólo cinematográfico na região sendo seu maior mérito revelar a figura de Silvino Santos aos amazonenses. O cineasta morreria um ano depois.

De acordo com Lobo (1994) surgiam, então, as primeiras manifestações de um cinema genuinamente local. Márcio Souza, então um jovem participante do movimento, lançou um livro intitulado “O mostrador de sombras” (1967), onde buscava refletir sobre a incipiente cinematografia da região.

Ainda sob a perspectiva de Lobo o cinema amazônico proposto por Márcio defendia o renascimento do homem amazônico para os outros: “Um cinema que dê a conhecer a vida íntima do fato sociológico.” (LOBO, 1994, p. 107). Durante a Ditadura Militar, o GEC sofreu alguns golpes finalizando suas atividades, em 1966. Em 1970, os cineastas Roberto Kahané, Domingos Demasi Filho e Paulo Sérgio Muniz realizaram o curta-metragem “Silvino Santos, o Fim de um Pioneiro”. Em 1977, Aurélio Michilles, produz “O Cineasta da Selva”.

Contudo foi em 2000 que a “conexão” cinema e tecnologia proporcionou a retomada da produção cinematográfica em Manaus, com a primeira oficina de roteiro⁵. Foi o primeiro passo para estimular uma produção de filmes de ficção, uma vez que de Silvino Santos aos realizadores posteriores prevaleceu

5 A oficina foi ministrada por Júnior Rodrigues, com apoio da Secretaria Estadual de Cultura. Ainda em 2000, com a participação dos alunos da oficina ele monta o movimento Futuros Cineastas do Amazonas, preparando terreno para a Primeira Mostra do Cinema Amazônico, em 2002, na qual foram exibidos 16 curtas.

o gênero documentário. Seguiram-se os festivais de Um e Quatro Minutos, com a primeira edição do Festival de Um Minuto em 2002, no mesmo ano da Mostra de Cinema Amazônico. Em 2005, foi criado o Festival Curta 4. São alguns desses realizadores que, mais tarde, participam do *Amazonas Film Festival*⁶, da Mostra Etnográfica⁷ e, também do Documentário para Televisão –DOCTV -TV Cultura.

Conforme Soranz (2006) o início do século XXI, marca no Amazonas uma nova fase na produção audiovisual, com o surgimento de um movimento em torno da produção de vídeos, realizados em sua maior parte por pequenas câmeras digitais, numa produção grandiosa em número de realizações, ainda que bastante modesta na qualidade estética.

Para Soranz (2006), é uma produção que, apesar de realizada em suporte eletrônico se autodenomina cinematográfica e está desligada da produção televisiva estabelecida em Manaus durante as últimas décadas. O grande número de suportes de registro de imagem acaba por causar uma grande confusão no que tange à diferenciação e especificidade técnica, ignorando assim aspectos formais e estéticos, diluídos em formulações mal conceituadas sobre as manifestações de linguagem audiovisual. A hibridização dos formatos e o processo fragmentário de produção acabam por definir outras linguagens contemporâneas.

Siqueira (2011), em sua pesquisa sobre o papel do suporte digital na produção cinematográfica em Manaus obteve os seguintes dados: 100% dos realizadores responderam que o suporte digital promove uma regularidade na produção cinematográfica devido a três fatores: custo baixo, acesso e praticidade; 59%

6 Oito longas e 25 curtas participaram das três mostras competitivas da oitava edição do Amazonas Film Festival no período de 03 e 09 de novembro de 2011, ao exibir filmes de 10 países diferentes. Três brasileiros estiveram na disputa: Eu receberia as piores notícias dos seus lindos lábios, de Beto Brant e Renato Ciasca, O Carteiro, de Reginaldo Faria e Os últimos cangaceiros, de Wolney Oliveira concorrem com o iraniano A Separation, de Asghar Farhadi, o argentino El Estudiante, de Santiago Mitre, o francês Late Bloomers, de Julie Gavras e o longa La Source Des Femmes, de Radu Mihaileanu, resultado de uma co-produção da Bélgica, Itália, Marrocos e França. O Reino Unido, Quênia e Estados Unidos são responsáveis pela produção The First Grader, assinado por Justin Chadwick.

7 A V Mostra Amazônica do Filme Etnográfico 2011 teve como grande homenageado o cineasta amazonense Aurélio Michiles, conhecido por retratar as principais características da região, principalmente com os povos indígenas. O evento, ocorrido de 21 a 27 de outubro exibiu diversas produções de Michiles. O sucesso “O Cineasta da Selva”, que aborda a vida de Silvino Santos, o pioneiro do cinema no Amazonas, foi também lembrado no evento coordenado Núcleo de Antropologia Visual da Universidade Federal do Amazonas (NAVI/Ufam).

afirmaram que não estariam produzindo se não fosse ele, ou seja, 60% dos filmes feitos hoje em Manaus não estariam sendo produzidos. Um dos principais gargalos da cinematografia local é a exibição, pois o cinema estrangeiro é dominante nas salas comerciais em Manaus, fato não muito diferente do resto do país.

A pesquisa apontou três campos por conta do suporte digital: no campo produtivo, pouco interferindo na questão narrativa, ou seja, na forma de como se conta uma história no filme; as mudanças narrativas dos filmes têm se dado por conta das mudanças nos ambientes políticos, sociais, econômicos e culturais do período e não por causa das tecnologias utilizadas em sua feitura; o suporte digital é responsável por 100% nos processos de captação e edição dos filmes realizados em Manaus, não sendo utilizado o seu potencial para a geração de efeitos visuais, tendo em vista as condições de produção e até mesmo o preparo técnico dos realizadores nessa área.

Considerações

Conseguir retirar o público do conforto de suas casas com seus *home theater* e *blue ray* para irem aos espaços de cinema se constitui um desafio não somente para o circuito comercial, quanto para os projetos alternativos a exemplo dos cine clubes. O acesso e a circulação das tecnologias devem se alinhar para produções com maior qualidade técnica para evitar que o cine se torne um mero entretenimento.

É favorável a circulação de cada vez mais produções através do barateamento das tecnologias. Essa descentralização pode acontecer através de contribuições das Universidades, das Instituições de Pesquisa e Fomento e das políticas de incentivo dos Governos tanto federal quanto estadual e municipal ao proporcionarem linhas estratégicas de produções com mais qualidade técnica e conteúdos menos amadores. Assim, devem perseguir a implantação de cursos de formação, de atualização, licenciaturas em cinema⁸ para evitar o “cyberlixo” circulante nas várias plataformas digitais, principalmente no *You Tube*.

Frisa-se: os festivais têm favorecido a descentralização e as janelas de exibição para os novos produtores tanto de curtas quanto de longas e, principalmente, de documentários em torno de reivindicações

⁸ Sobre o assunto, mais uma vez o secretário de Estado de Cultura do Amazonas, Robério Braga, na oitava edição do Amazonas Film Festival prometeu o curso de cinema para a Universidade Estadual do Amazonas (UEA), fato que vem se repetindo há aproximadamente três anos.

territoriais, sociais e políticas das minorias étnicas. Destarte, grande parte dessas exibições possui um âmbito restringido aos realizadores e cinéfilos. O circuito comercial através das grandes cadeias de cine ainda tem fortes tendências dos filmes voltados às altas bilheterias, principalmente, dos considerados cineastas de Hollywood, contexto que permanecerá por muito tempo no Brasil, caso o país não adote políticas para incentivar a exibição da produção local, a exemplo da Argentina, México, Equador entre outros.

Precisa-se buscar a implantação de Cines Clubes nas Universidades, nas Fundações de Cultura e em outras instituições porque são projetos contínuos e permanentes e, bem aliados aos Festivais podem em muito contribuir na formação crítica de universitários e da sociedade em geral, bem como despertar o gosto pela produção audiovisual.

Referências

- AZEVEDO LUINDIA, Luiza Elayne. Cyberdocumentário: tendências e implicações. *Actas... Avanca Cinema* 2011. Edições Cine - Clube de Avanca, 2011. pp. 559-566. ISBN : 978-989-96858-1-9
- BELTON, John. Digital Cinema: A False Revolution. *October Magazine*. Ltd. and Massachusetts Institute of Technology, 2002, pp. 98-114.
- BENTES, Ivana (Org.). *Ecos do cinema: de Lumière ao digital*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.
- _____. Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.
- COSTA, Selda Vale. *Eldorado das ilusões: cinema e sociedade: Manaus (1897/1935)*. Manaus: Edua, 1996.
- _____.; LOBO, Narciso Freire. *No rastro de Silvino Santos*. Manaus: SCA/Edições Governo do Estado, 1987.
- CUNHA, Paulo. Espaço tecnológico e espaço comunicacional - ciberespaço, novas centralidades, novas periferias. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo. (Orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LA FERLA, Jorge. *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manatíal, 2009.

LEMOS, André. *Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos dispositivos híbridos móveis de conexão multiredes(DHMCM)*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf>> Acesso em: 20 de jan. de 2008.

_____. Ciber-cultura-Remix. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. .

LIPOVETSK, Gilles; SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Imagem-Tempo).

LUCENA, Tiago Rodrigues. *O homem com uma câmera de celular*. Disponível em: www.brasilia.academia.edu/TiagoFranklin/Papers/135244/homem_com_uma_câmera_de_celular_na_mao.pdf. Acesso em: 18 de ago. de 2009.

KEEN, A. *O Culto do Amador: Como Blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2009.

KERR, Jônatas. *A Nova Ordem digital no cinema: Como a internet e as mídias digitais têm transformado a forma como os filmes são produzidos, distribuídos e consumidos*. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=631>> . Acesso em: 16 de Dez. de 2009.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2001.

MELO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MERCADER, Antonini. Híbridos, especulaciones y metáfora. In: R. Alonso (Org.). *Muntadas, con/textos: una antología crítica*. Buenos Aires. Simurg Cátedra La Ferla Universidad de Buenos Aires, 2002.

NEGROPONTE, Nichols. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

PARENTE, André. Os paradoxos da imagem-máquina. In: PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. pp. 7-33.

SÁ, Simone Pereira de. Música Eletrônica e Tecnologia: Reconfigurando a discotecagem. In: LEMOS, André e CUNHA, Paulo (Orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto alegre: Sulina, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denise Correa (Org.). *Imagem (Ir)Realidade: comunicação e cibernídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. *Navegar no ciberespaço, o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____.;NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SORANZ, Gustavo. *Território imaginado: imagens da Amazônia no Cinema*. 2009. Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura Amazônica). Programa de Pósgraduação em Sociedade e Cultura Amazônica. UFAM, Manaus.

SIQUEIRA, Graciene. *Vídeo Digital: uma alternativa à produção cinematográfica em Manaus (AM)*. Dissertação (Pós-Graduação Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas), 2011.

VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2001.