



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Educação

Beatriz Lorena Ramos Santos Protomartire

“Esse filme é livre!”: cinema, cibercultura, redes educativas e cultura livre nos cotidianos

Rio de Janeiro

2015

Beatriz Lorena Ramos Santos Protomartire

“Esse filme é livre!”: cinema, cibercultura, redes educativas e cultura livre nos cotidianos



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Educação.

Orientadora: Prof.^a Dra. Nilda Alves

Rio de Janeiro

2015

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

P962 Protomartire, Beatriz Lorena Ramos Santos.
“Esse filme é livre!”: cinema, cibercultura, redes educativas e cultura
livre nos cotidianos. / Beatriz Lorena Ramos Santos Protomartire. – 2015.
185f.

Orientadora: Nilda Alves
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Faculdade de Educação.

1. Cultura livre - Teses. 2. Cibercultura - Teses. 3. Redes educativas -
Teses. 4. Cinema - Teses. 5. Cotidianos - Teses. I. Alves, Nilda. II.
Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Educação. III. Título.

bs

CDU791.45:007

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta
dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Beatriz Lorena Ramos Santos Protomartire

“Esse filme é livre!”: cinema, cibercultura, redes educativas e cultura livre nos cotidianos.

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Educação.

Aprovada em: 18 de agosto de 2015

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Nilda Alves (Orientadora)
Faculdade de Educação – UERJ

Prof.^a Dra. Maria da Conceição Silva Soares
Faculdade de Educação – UERJ

Prof.^a Dra. Adriana Hoffmann Fernandes
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

DEDICATÓRIA

As minhas avós, meus pais e meu esposo por toda cumplicidade, muito amor, paz e equilíbrio.

AGRADECIMENTOS

Uma enorme mensagem de gratidão,

É chegado o momento de gratidão, talvez o de maior emoção dessa jornada, mas pensando bem, nesse mestrado todos os momentos foram assim. Não é mesmo meus companheiros fraternos? Culminando com a conclusão do mestrado completo nove anos em formação na *Faculdade de Educação da UERJ*, na minha crença esse número representa a finalização de ciclos. No tarô é figurado no arcano maior o *Eremita* ou *Ancião*, aquele que busca os *conhecimentossignificações* dentro de si para tornar-se universal com todos e com o todo (os Deuses). E na minha jornada interior as redes educativas/redes de afetos e AMOR foram cruciais, agradeço a tudo e a todos por esse momento.

Gratidão a minha mãe (Iane Ramos), meu amor, minha voz interior de fé que diz “Confia Bibizin, confia!”. O mestrado foi a melhor oportunidade que tivemos para descobrirmos juntas o quanto somos parecidas e o quanto queremos ter uma o potencial da outra (coragem e fé). Gratidão por me apoiar sempre, por confiar na minha vitória, por tanta sabedoria emocional, espiritual e intuição intergaláctica. Pela participação especial na UERJ, de casa e ao vivo sempre, por todas as ideias, conversas infinitas, por me ajudar com qualquer coisa e em qualquer condição etc. Gratidão ao meu pai (Jorge Diamantino) que eu amo, minha voz interior que diz: “Minha filha, vai desistir? Não pode. Nós que somos negros temos que fazer o melhor!” Gratidão por ser minha companhia nas madrugadas me levando e trazendo tanto da FAETEC quanto da UERJ. Presente em todos os momentos da minha formação, nunca houve impossibilidade climática, distância, dúvida, você sempre esteve comigo, vendo cada detalhe, preocupado e atento com tudo. Muito AMOR envolvido!

Gratidão as minhas vovós amadas, Ivanir (Birinha) e Ignês (Ig), toda gratidão e admiração interplanetária possível, por todo o esforço imensurável a tudo que passaram, para que nós pudéssemos ter o privilégio de estudar continuamente. Vó Birinha, gratidão por tantas vezes me motivar/patrocinar e desde sempre dizendo: “Bibi, vai estudar pra ser engenheira. Que força na garganta você tem, quero ver é força na caneta.”. Gratidão vó, pelos pedidos aos Orixás e benzimentos valorosos para eu seguir no mestrado. Vó Ig, que sempre sonhou em estudar e um dia me confidenciou que sonhava em ser aluna do Colégio Pedro II e ir para faculdade, mas não pôde. Independente disso, meu exemplo de leitora, desbravadora e curiosa de tudo por tudo, sempre nos motivou/patrocinou com livros, jogos, passeios culturais etc. Gratidão vó, por sempre me dizer: “Querida, você é muito inteligente. Só precisa ter calma pra conquistar as

coisas!”, por me orar clamando a Jesus para eu seguir em frente no mestrado. Muito AMOR envolvido!

Gratidão ao meu esposo e melhor amigo, Thiago Protomartire, por todo incentivo diário, por crer em mim sempre, pelas longas conversas, sugestões, escuta sensível, por ser a minha dose diária de paz, em resumo pelo nosso AMOR. Gratidão por caminhar comigo na graduação, especialização, mestrado e por tudo mais que se eu mencionasse aqui, seria como digo: “Um caso que de tão extraordinário deveria ser investigado pela NASA.”, rs. Muito AMOR envolvido!

Gratidão aos meus professores, aos coordenadores do curso José Gondra e Ligia Aquino, servidores (em especial Jorgete Martins) e colegas do *Proped e da Faculdade de Educação*, pelos *conhecimentossignificações ensinadosaprendidos*. Gratidão à professora Edméa Santos por contribuir na minha formação e por me conferir a oportunidade de cursar a *Especialização em Educação com aplicação da informática – EDAI/UERJ*. Gratidão a minha orientadora, a nossa professora Nilda Alves. Foi preciso sucessões de “talvez” entre nós, havia um grande propósito para isso e percebo hoje. Gratidão professora, por seus *conhecimentossignificações* sobre a vida e a educação que me fizeram refletir tantas vezes, por seus *saberesfazeres* que fizeram do meu texto uma dissertação, pelo cuidado comigo no meu retorno pós-cirúrgico, por me mandar FORÇA nos momentos em que pensei não conseguir e por ter sabedoria para nos orientar até nas circunstâncias que pareciam impossíveis de se solucionar. Gratidão aos colegas do *GRPesq* pelas trocas de *saberesfazeres*, e por tudo tão especial a cada encontro. Gratidão aos *EDAI/UERJ* amigos que levo para vida de forma ímpar. Muito AMOR envolvido!

Gratidão a Eny de Lanes, minha madrinha, por fazer parte da nossa família, por nos presentear espiritualmente, materialmente e emocionalmente. Gratidão a Daniela Ramos pelo companheirismo desde a graduação, pelas acolhidas afetuosas, conversas, ideias, colaboração, sua amizade é valorosa nos meus caminhos. Gratidão a Cristiane Marcelino por sua indescritível generosidade/amizade que nos momentos que eu não tinha você compartilhou o seu melhor otimismo, a sua materialidade, motivação e oportunidades. A minha sogra Denise por tantas acolhidas e colaboração. Gratidão a minha família pelo apoio e carinho, minha Tia Carmem, minha prima Rebeca, Nice, Mara, Rose, Fiat... Gratidão a Andreia, minha psicóloga, por tecermos jutas a minha permanente superação pessoal, por me ajudar a perceber a vida com leveza, por me auxiliar a resignificar as emoções, comportamentos etc. Gratidão por tudo da sua “Ivete Sangalo”, rs! Gratidão ao mentor Alek (*in memoriam*), pelas motivações nos momentos em que parecia mais cômodo desistir ao invés de prosseguir no mestrado. Aos

comunicadores da rádio mundial, a todos os mentores (Mestres e Deuses) e templários da minha Fraternidade, imensa gratidão. Muito AMOR envolvido!

Gratidão aos amigos que aceitaram serem meus leitores (mesmo que não havendo tempo hábil para compartilhar com todos): Djane Almeida, Saulo de Tarso (meu irmão), Daniela Ramos, Eugênio, Sônia Rocha, Iane Ramos (minha mãe)... Principalmente aos amigos Thiago Protomartire, Adam, Eduardo Marinho (o amigo portuga) e George de Souza por todos os livros indicados/emprestados, leitura minuciosa, ideias valorosas, contribuições para tornar a dissertação possível. Muito AMOR envolvido!

Por fim, levo fluído em mim o maior legado *ensinadoaprendido* nos meus nove anos em formação na Faculdade de Educação da UERJ, principalmente no mestrado, de que “A paz começa comigo!”.

“Um velho fazendeiro trabalhou por muitos anos em seu campo até que um dia seu cavalo fugiu. Ao saber da notícia, seus vizinhos vieram visitá-lo. “Que má sorte!” eles disseram solidariamente.

“Talvez,” o fazendeiro calmamente replicou.

Na manhã seguinte o cavalo retornou, trazendo com ele três outros cavalos selvagens.

“Que maravilhoso!” os vizinhos exclamaram.

“Talvez,” replicou o velho homem.

No dia seguinte, seu filho tentou domar um dos cavalos, foi derrubado e quebrou a perna. Os vizinhos novamente vieram para oferecer sua simpatia pela má fortuna.

“Que pena,” disseram. “Talvez,” respondeu o fazendeiro.

No dia seguinte, oficiais militares vieram à vila para convocar todos os jovens ao serviço obrigatório no exército, que iria entrar em guerra. Vendo que o filho do velho homem estava com a perna quebrada, eles o dispensaram.

Os vizinhos congratularam o fazendeiro pela forma com que as coisas tinham se virado a seu favor.

O velho olhou-os, e disse suavemente:

“Talvez.” Autor desconhecido

RESUMO

PROTOMARTIRE, Beatriz Lorena. “*Esse filme é livre!*”: cinema, cibercultura, redes educativas e cultura livre nos cotidianos. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

É perceptível que os *praticantepensantes* com suas as práticas inventadas com o cinema nos cotidianos juntamente com artefatos tecnológicos vem modificando e ampliando os usos desse artefato cultural contrariando as concepções de meros “espectadores” ou “receptores”. A partir desse contexto de movimentos plurais investiguei alguns usos e *redes educativas* tecidas *nos/dos/com* (ALVES) os cotidianos pelos *praticantepensantes* com cinema na internet tendo com foco principal o compartilhamento de filmes abertos/livres e a criação de um catálogo com achados da pesquisa. A pesquisa foi tramada com os pressupostos *redes educativas, praticantepensantes* e tessitura de *conhecimentossignificações*, conceitos desenvolvidos nas pesquisas *nos/dos/com* os cotidianos (Certeau, Alves, Oliveira). Busquei nesse contexto compreender as invenções dos *praticantepensantes dentrofora* da internet com os usos do cinema no contexto da *cultura livre*. A investigação se deu nos *espaçostempos online* com entrelaçamento de narrativas, memórias, imagens, por meio dos quais abordei alguns dos principais movimentos sociais da *cibercultura*, a criação de tecnologias e os usos de artefatos culturais/tecnológicos nos cotidianos. Compreendendo como fonte de pesquisa as interfaces de sites e redes sociais nacionais e internacionais que compartilham filmes a moda *cultura livre* (criados e compartilhados com *software livre e hardware livre*, licenciados livres/abertos e/ou em domínio público.) Assim apresento como resultado a criação do catálogo *Redes cinema livre*, constituído pelos achados da pesquisa e compartilhado em redes sociais para usos múltiplos.

Palavras-chave: Cultura livre. Cibercultura. Redes educativas. Cinema. Cotidianos.

ABSTRACT

PROTOMARTIRE, Beatriz Lorena. "*This film is free!*": cinema, cyberculture, educational networks and free culture in daily life. Dissertation (Master's degree in Education) – Faculty of Education, State University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

It is noticeable that the *practitionersthinkers* and the *knowledgemeanings* they create due to contact with cinema in daily life, within the educational networks they form and on which they are formed, by the uses of a number of technological artifacts, have been changing and expanding the possibilities of cinema, countering the conceptions that they are merely "spectators" or "receivers". From this context of plural movements, I investigated the use of today's cinema on the Internet in many different ways. This study was conducted with the ideas of *educational networks*, *practitionersthinkers* and the organization of *knowledgemeanings* developed in the investigations *in/of/with* the daily life, based on the thinking of Certeau, Alves and Oliveira, among others. I tried to understand the inventions created by the *practitionersthinkers inside and outside* of the Internet through uses of cinema within the context of *free culture* and public policies which result from these daily life movements, the Law n° 12.965/14, known as Brazilian Civil Rights Framework for the Internet. This investigation was developed within *online time-spaces* together with narratives, memories, pictures etc. through which I addressed some of the main social movements in *cyberculture*, the creation of technologies and the uses of technological/cultural artifacts in daily life. The source of this research were the website interfaces and the national and international social networks that share films freely as in *free culture* (films created and shared with *free software*, *free hardware*, freely licensed and/or in the public domain). Thus, I present as a result the creation of a catalog called *Networks of Free Cinema*, composed by the findings of the study and shared on social networks for multiple uses.

Keywords: Free culture. Cyberculture. Educational networks. Cinema. Daily life.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Cena dos Filmes Queimada e Rashomon Fonte: Cinema Uol e Cinefilosofia	18
Figura 2 -	Charges sobre a TV e o "espectador"	20
Figura 3 -	Cine Verde – Composição feita pela autora sobre fotografias do instinto ...	24
Figura 4 -	Cine Odeon e Roxy, composição feita pela autora	28
Figura 5 -	Nota no site da Rede Kinoplex sobre o instinto Cine Odeon	30
Figura 6 -	Cenas do filme O homem que copiava, composição de cenas criada pela autora	34
Figura 7 -	Artefatos culturais da era das mídias	36
Figura 8 -	O aluguel de fitas de vídeos	37
Figura 9 -	Linha do tempo da evolução da internet	40
Figura 10 -	O movimentos Punk, composição de imagens feita pela autora	46
Figura 11 -	Libre Office x Microsoft Office	50
Figura 12 -	Porcentagem de softwares não licenciados	51
Figura 13 -	Os princípios do software livre, composição de imagens e texto feita pela autora	53
Figura 14 -	Charge sobre as redes sociais	58
Figura 15 -	Manifestações nacionais	59
Figura 16 -	Cartazes das Manifestação de 2013, composição feita com fotografias pessoais da autora	60
Figura 17 -	Guia para entender os softwares sociais	64
Figura 18 -	Canal no <i>Youtube</i> Eduardo Carli Moraes, composição de imagens com capturas de tela feitas pela autora	68
Figura 19 -	Infográfico do Youtube, composição de imagens feita pela autora com captura de tela	70
Figura 20 -	Vk e Compartilhei seu Filme Brother, composição de imagens com a captura de tela feitas pela autora	74
Figura 21 -	Vk, captura de tela.	75
Figura 22 -	SOPA e PIPA	76
Figura 23 -	Sílvio Santos e Reed Hastings o dono do Netflix, composição de imagens com capturas de tela feitas pela autora	78
Figura 24 -	A liberdade, composição de imagens feita pela autora	83
Figura 25 -	Convocação de Ato Público	94
Figura 26 -	Campanha do Movimento Mega Não, composição de imagens feitas pela autora.	95
Figura 27 -	Perfil no <i>Twitter</i> do Marco civil, captura de tela	96

Figura 28 -	Cultura Digital - Captura de tela.	97
Figura 29 -	Plataforma do E-democracia, captura de tela	99
Figura 30 -	Petição no Avaaz, captura de tela	100
Figura 31 -	O caso das formigas voadoras, composição de imagens criada pela autora com fotografias pessoais da autora	104
Figura 32 -	Google pesquisa avançada, captura de tela	109
Figura 33 -	Licenciamento Creative Commons	110
Figura 34 -	Nuvem com as principais palavras chave/termos da pesquisa, criada pela autora	112
Figura 35 -	Os achados da pesquisa	113
Figura 36 -	Eixos da pesquisa	115
Figura 37 -	Símbolo do domínio público	116
Figura 38 -	Sites e redes sociais em domínio público, composição de imagens criada pela autora	118
Figura 39 -	Composição de imagens feita com a captura de tela	120
Figura 40 -	Cinema Libre, composição de imagens feita com a captura de tela do seu canal no Youtube	123
Figura 41 -	Cinema Libre, composição de imagens feita com a captura de tela do seu canal no Youtube	124
Figura 42 -	Site Public Domain Movies, captura de tela do site	125
Figura 43 -	composição de imagens (captura de telas) em inglês e português	126
Figura 44 -	Composição de imagens feita com a captura de tela	127
Figura 45 -	Canal Public Domain MoviesFull, composição de imagens feita com a captura de tela.	128
Figura 46 -	Captura de tela do Internet Archive – ênfase no compartilhamento de filmes	130
Figura 47 -	Filme Big Buck Bunny e outros elementos da cultura livre, composição de imagens feita pela autora	132
Figura 48 -	Filmes da Blender: Sintel Kajimba, Caminandes, Project London e Elephants Dream, composição de imagens feita pela autora	133
Figura 49 -	Biblioteca Nacional Digital do Brasil, captura de tela.	139
Figura 50 -	Cinemateca Brasileira, captura de tela	140
Figura 51 -	Acervo da Cinemateca Brasileira, captura de tela	141
Figura 52 -	Projeto Curta o Curta, captura de tela.	141
Figura 53 -	Símbolo do copyright e copyleft	142
Figura 54 -	Troca de e-mail com a Cinemateca Brasileira	144
Figura 55 -	Banco de Conteúdos Culturais, captura de tela	145
Figura 56 -	Porta curtas, captura de tela	146
Figura 57 -	Ficha técnica do filme A pequena vendedora de fósforos no Porta curtas ..	147

Figura 58 -	Comunicação através da página do Facebook do filme A pequena vendedora de fósforos	148
Figura 59 -	Estúdio Livre, captura de tela	151
Figura 60 -	Acervo Livre do Estúdio Livre, captura de tela.	153
Figura 61 -	Vídeo compartilhado no Estúdio Livre, captura de tela	154
Figura 62 -	O CUBO, captura de tela	155
Figura 63 -	Canal do O CUBO no Vimeo, composição de imagens feita com captura de tela	156
Figura 64 -	Página do O CUBO no Facebook	158
Figura 65 -	Logo do catálogo, criado pela autora	160
Figura 66 -	Meu perfil no Cultura Digital	162
Figura 67 -	Catálogo Redes de cinema livre, captura de tela	163
Figura 68 -	O Canal no Youtube do RCL	164

SUMÁRIO

	COM MÚLTIPLOS FIOS TEÇO MINHAS REDES	14
1	ALGUMAS PESQUISAS DESENVOLVIDAS COM O CINEMA PARA COMEÇAR A PENSAR	19
1.1	Cinema de Rua, a mágica dos encontros	24
1.2	“Nada se cria tudo se copia”	32
1.3	A primeira geração da Web	39
2	“PUNK QUE É PUNK AFOGA A MÃE NO TANQUE”: CULTURA HARCKER E SOFTWARE LIVRE	46
2.1	Web 2.0: a Web contracultural	57
2.2	Os cinemas inventados nos cotidianos: pirataria e táticas de praticantespensante	67
2.3	Por outra liberdade tecemos nossa Cultura Livre	83
2.4	A tessitura do Marco Civil da Internet	91
3	TRAMANDO CIÊNCIA NOS COTIDIANOS	104
3.1	Mergulhando em cinemas livre	108
3.2	Cinemas em domínio público	116
3.3	Cinemas internacionais livres	131
3.4	Cinema Nacional Livre	136
3.5	O catálogo Redes de Cinema Livre	159
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	166
	REFERÊNCIAS	168
	ANEXO - LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014	175

COM MÚLTIPLOS FIOS TEÇO MINHAS REDES

Sempre me pareceu mais fácil falar do que escrever e o fato de explicar algo verbalmente abre para mim um leque de possibilidades que se faz com o todo o corpo, usando os gestos, expressões faciais, timbre vocal e tantos outros elementos que julgo como “inatos”. Quando verbalizo as palavras são ritmadas pelo pensamento, fluindo como inspirações espontâneas. Entretanto para ciência moderna a escrita possui o poder de explicação hierarquicamente superior ao da fala, nessa relação para mim o “prazer de explicar” se tornava um prazer escapista, pois minha relação com a escrita é de transpiração mais do que de inspiração.

Foi dialogando com as pesquisas *nos/dos/com os cotidianos* (ALVES, 2001; 2012) que encontrei caminhos rizomáticos para além de uma dicotomia, assim compreendendo a possibilidade de uma *escritafala*¹, *falaescrita* ou uma *falaescritafala*, proposta no movimento criado/intitulado por Alves (2008, p.30) de Narra a vida e literaturizar a ciência “uma escrita para além da já aprendida”, diferente do paradigma dominante onde se ignora os *conhecimentossignificações*² não científicos e esse movimento se faz em uma *falaescritafala* atravessada por sentimentos, imaginação, memórias, *práctateoriaprática*³, imagens, linguagens que exige que as entendamos *mergulhando com todos os sentidos nos/dos/com os cotidianos*.

Na qualidade de *narradora praticante* (Oliveira, 2012) através de uma *falaescrita* parto para explicar alguns dos múltiplos fios das minhas redes, aquelas que, no grupo de pesquisa de que participo, chamamos de *redes educativas*. Nasci no Rio de Janeiro, mas cresci em Nova Iguaçu na Baixada Fluminense⁴ e sempre vivi entre as duas cidades, principalmente, em relação aos estudos, trabalhos etc. Desde pequena sempre gostei de descobrir coisas novas, de inventar, desenhar, ler livros, contudo sempre fui uma *discentedocente* não tão boa

¹ Esse modo de escrever este e outros termos foram “ensinadosaprendidos” com Alves (2001), como “espaçostempos”, “novosoutros”, etc. – deve-se a compreensão de que na Modernidade a criação da ciência foi criada em uma lógica que exigiu a existência de dicotomias. Para as pesquisas com os cotidianos é imprescindível a superação de tais concepções por entendermos a indissociabilidade dos termos.

² No grupo de pesquisa, entendemos que ao criar conhecimentos, criamos junto significações que permitem compreender e justificar os conhecimentos criados.

³ Outras formas de tecer os conhecimentos, formas essas negligenciadas pela ciência moderna. Prática e teoria são concebidas distintamente, tendo assim um lugar para o “fazer” e outro para o “saber”, tendo aqueles que fazem e aqueles que sabem separados.

⁴ Se localiza na região metropolitana do Estado do Rio de Janeiro.

em relação a escola⁵ e admito que ao contrário que se possa esperar de uma educadora detestava ficar em sala e não gostava muito da escola, mesmo sendo ela uma parte importante da minha história no passado e no presente.

Esse “incomodo” era gerado, também, pela inevitável comparação com outros *espaçostempos* educativos. Um deles era o extinto grupo *Escoteiro 105 Sol Nascente*⁶, onde eu e meu irmão *ensianavamosaprendíamos* mais que um *nó de escota*⁷: fazíamos ações voluntárias com a comunidade local, crivamos nossos próprios brinquedos, explorávamos lugares etc. Diferente da escola, neste grupo, nos sentíamos valorizados, pois ali, criança também *aprendiaensinava* criança; nossos erros viravam superação e nossas habilidades comunicativas e nossa curiosidade eram considerados elementos importantes para o nosso processo formativo. Foi lá, desde muito cedo, que *aprendemoensinamos* o respeito às diferenças étnicos-raciais, sociais etc.

Por conta dessa questão, resolvi estudar em muitas escolas diferentes, com assuntos e abordagens incomparáveis umas com as outras, pois nunca houve problema com os *conhecimentossignificações*. Assim, me formei no ensino médio em *Técnica em Informática*, trabalhando nessa área como *jovem aprendiz*⁸. Depois me formei em Patologia Clínica em outra instituição, na *Escola Técnica Estadual Herbert Daniel de Souza - FAETC*⁹, ao mesmo tempo que estudava canto na *Escola de música Vila Lobos*¹⁰. Queria ter experiências variadas

⁵ Conversar, dormir na aula, pintar, desenhar (bonecas, roupas, colegas, quadrinhos na lateral do caderno e na carteira da escola), participar do coral da escola, ler os livros de literatura, participar das feiras do livro, do folclore, de ciências, dos seminários, dos passeios ao teatro, parque de diversões e principalmente das férias escolares, enfim essas eram minhas atividades de interesse na escola. Muito desse desamor pela escola se deu pelos recorrentes racismos que eu e meu irmão sofríamos por parte de professores e alunos.

⁶ Era o nosso grupo escoteiro situado na cidade Nova Iguaçu que começamos a frequentar em 1994. Para saber mais sobre o escotismo acesse: <http://www.escoteiros.org/escotismo/>

⁷ Usado por muitos escoteiros em todo mundo por ser firme capaz de aguentar fortes pressões sem se romper, mas que na hora de ser desatado é fácil de desfazer e de tão famoso é até mesmo tema de canções escoteiras.

⁸ Com quinze anos comecei a trabalhar pela Fundação para Infância e Adolescência (FIA-RJ) no qual a nossa formação acontecia na unidade que funcionava dentro da UERJ e foi a parti dessa experiência que desejei ser aluna dessa universidade algum dia.

⁹ Essa escola Técnica integra a Fundação de Apoio à Escola Técnica (FAETEC), o papel dessa escola foi fundamental para minha formação como aluna e posteriormente como docente, na maneira como a educação era realizada, que me fez despertar para o fato que existem múltiplas escolas e abordagens pedagógicas e curriculares que são capazes de potencializar o *ensinoaprendizagem* e contribuir para a formação cidadã.

¹⁰ Fonte site da *Escola de música Vila Lobos* “Fundada em junho de 1952, a Escola de Música Villa-Lobos foi idealizada como um centro popular de ensino de arte. Hoje concentra seu ensino em música e oferece cursos para o público de todas as idades.” Disponível em: <http://www.villa-lobos.rj.gov.br/apresentacao/>

e as tive, descobrindo educações em suas múltiplas formas, em *espaçostempos* diferentes, para também dar conta daquela pergunta clássica: o que você vai ser quando crescer?

Percebi que precisava ser/trabalhar/estudar em um campo de atuação que fosse amplo, que conectasse minha bagagem tão diversa de *conhecimentossignificações*, ora técnicos ora artísticos. Foi em conversas com amigos sobre vestibular que descobri a Pedagogia já na dúvida com a possibilidade de fazer Artes plásticas. Pesquisei sobre o Pedagogo e descobri que era alguém que poderia estudar sobre “tudo”, atuando em qualquer lugar onde alguém estivesse disposto a *aprenderensinar*. Essa ideia me seduziu. Em 2006 passei no meu primeiro e único vestibular (no curso de Pedagogia) e optei por prestar prova, exclusivamente, para Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ¹¹. Foi durante a graduação, no ano de 2010, que conheci o *Grupo de Pesquisa Currículos, redes educativas e imagens* (GRPesq/CNPq), coordenado pela docente Nilda Alves. Com ele pude a adentrar no universo científico da formação docente com usos de artefatos culturais e tecnológicos, o universo do cinema, do vídeo na cultura digital etc.

Desta forma, conheci outra face da educação sua ciência, porém não era aquela que estava enraizada na minha concepção de ciência. Era diferente, pois contemplava a conexão entre/com os *conhecimentossignificações* diversos, considerando também as práticas cotidianas. Após concluir a graduação em 2011, permaneci nas atividades acadêmicas dando ênfase a produção de narrativas digitais e pesquisando essas produções em diferentes *espaçostempos*, atuando ativamente nas pesquisas. No ano de 2012, entrei na *Especialização em Educação com aplicação da informática – EDAI/UERJ*, prosseguindo com mesmo interesse em produção de vídeos pelos *praticantespensantes* dos cotidianos, bem como pelo cinema. Mesmo atuando profissionalmente em um campo relacionado com a Educação a Distância – EAD, fazia uma ponte entre esses diversos campos de atuação.

Ao ingressar no Mestrado no Programa de Pós Graduação em Educação - PROPED no ano de 2013, continuei envolvida e interessada pela pesquisa/produção de audiovisual e produção de artefatos culturais compartilhados em redes digitais. No entanto, a investigação tomou outros rumos, embora ainda relacionada com a temática inicial. Pois retornei ao grupo GRPesq/CNPq agora já envolvida na pesquisa *Redes educativas, fluxos culturais e trabalho*

¹¹ A UERJ é conhecida popularmente pelas cotas raciais, indígenas e para estudantes de escola pública, por ter alunos com diferentes condições sociais (o que é pouco comum em universidades públicas que tem em sua maioria alunos de classe média e classe média alta brancos) e por sua facilidade acesso para esses grupos, devido a proximidade com as linhas de trens e demais transportes públicos.

*docente – o caso do cinema, suas imagens e sons*¹² que está sendo desenvolvida nele, dentro do *Laboratório de Educação e Imagem*¹³. Essa pesquisa procura compreender os múltiplos *espaçostempos* onde docentesdocentes e discentesdocentes circulam e criam movimentos para suas práticas cotidianas e curriculares como mundos culturais compartilhados.

Entre os fios da presente pesquisa também estão os *conhecimentossignificações* tecidos nos encontros de orientação somados às reuniões do GRPesq. Neles, vivenciei de maneira intensa o movimento que Alves (2008) nomeou de *Beber em todas as fontes*, considerando fontes todos os *conhecimentossignificações* criados nas tantas redes educativas que formamos e nas quais nos formamos. Hoje, esta autora, considera que todos os elementos obtidos nas pesquisas que realizamos são “personagens conceituais” como indicado por Deleuze e Guattari (1992) que nos dizem que *os personagens conceituais* “são os ‘heterônimos’ do filósofo, e o nome do filósofo, o simples pseudônimo dos seus personagens” (p.78).

Alves (2012) vai entender então que:

os personagens conceituais são, assim, aquelas figuras, argumentos ou artefatos que entram como o *outro* - aquele com que se “conversa” e que permanece presente muito tempo para que possamos acumular as ideias necessárias ao desenvolvimento de conhecimentos¹⁴ e a compreensão de significações nas pesquisas que desenvolvemos. Esses *personagens conceituais* aí têm que estar, para que o pensamento se desenvolva, para que novos conhecimentos apareçam, para que lógicas se estabeleçam.

É nessa mesma direção que afirmamos que para as *pesquisas nos/dos/com os cotidianos*, as narrativas (e sons de diversos tipos) e as imagens dos *praticantes docentes* e de outros *praticantes dos espaçostempos cotidianos* não podem ser entendidas, exclusivamente, como ‘fontes’ ou como ‘recursos metodológicos’. Elas ganham o estatuto, e nisso está sua força, de *personagens conceituais*. Sem narrativas (sons de todo o tipo) e imagens não existe a possibilidade dessas pesquisas. Assim, ao contrário de vê-las como um resto rejeitável, dispensável do que buscamos, algo sempre igual e repetitivo, é preciso tê-las, respeitosamente, como necessárias aos processos que realizamos (p. 12-13).

¹² Este projeto conta com financiamento do CNPq, Faperj e UERJ.

¹³ Ambos coordenados pela professora pesquisadora Nilda Alves.

¹⁴ Lefebvre (1983) identifica: “ o conhecimento é um fato’: desde a vida prática mais imediata e mais simples, nós ‘conhecemos’ objetos, seres vivos, seres humanos.(...) [Neste sentido,] o conhecimento é ‘prático’, (...) é ‘social’ e ‘(...) tem um caráter histórico. [Por outro lado,] todo pensamento é movimento. O pensamento que estanca deixa produtos: obras, textos, resultados ideológicos, verdades. Cessou de pensar. [No entanto] todo pensamento ‘é’ um movimento de pensamento, mas também (...) todo pensamento verdadeiro é pensamento (conhecimento) de um movimento, de um devir. ”

Todos os ‘personagens conceituais’ que apareciam nos processos de pesquisa que desenvolvíamos foram enredadas em ‘conversas’¹⁵ com os colegas do grupo e a orientadora (a maioria cinéfilos ou aspirantes, como eu), em discussões acaloradas entorno das leituras de textos, questionamentos acerca dos nossos cotidianos e deliciosas sessões de cinema. Essas tessituras contribuíram com os diversos sentidos/caminhos para traçar a pesquisa que desenvolvia pessoalmente. Desse modo, acabei por pesquisar a *cultura digital ou cibercultura*, em suas possibilidades de usos livres, com interesse nas relações criadas pelos *praticantespensantes* com o cinema, na internet.

Figura 1 - Cena dos Filmes Queimada e Rashomon Fonte: Cinema Uol e Cinefilosofia



Fonte: Disponível em: <http://cinema.uol.com.br/resenha/queimada-1968.jhtm> e <http://cinefilosofia.com.sapo.pt/artigos/conteudo/Rashomon.htm>¹⁶

¹⁵ No grupo de pesquisa, entendemos que as ‘conversas’ que desenvolvemos formam o ‘lócus’ principal de nossos processos de pesquisa.

¹⁶ E trago como potência em relação aos personagens conceituais os filmes que assistimos juntos nos encontros do grupo, que me levaram a tecer *conhecimentossignificações*.

1 ALGUMAS PESQUISAS DESENVOLVIDAS COM O CINEMA PARA COMEÇAR A PENSAR

Pensar o cinema na contemporaneidade é pensá-lo também em sua convergência com a internet com as tecnologias digitais em geral. Entendemos ser necessário compreendê-lo nas tantas *redes educativas* tecidas com ele pelos *praticantespensantes* em diferentes *espaçostempos*. Embora o cinematógrafo tenha sido apresentado ao público pelos irmãos *Louis e Auguste Lumière*¹⁷ por volta do ano de 1895, nos dias atuais ainda é comum, mesmo em centros urbanos, encontrarmos quem nunca tenha ido a uma *sala de cinema*. Porém ao contrário dessa prática outras tantas como assistir um filme pela televisão, comprar um *DVD* (legalmente ou pirata)¹⁸, frequentar um cineclube¹⁹, assistir um filme na sala de aula, alugá-lo ou mesmo baixar/assistir *online*²⁰ (seja na tela do celular ou do computador). E seguimos para muito além de somente assistir um filme, os fenômenos culturais que vivenciamos hoje nos permitem criar com este artefato cultural *novasoutras* práticas/usos/táticas (CERTEAU, 2012) que representam transformações com cinema nos cotidianos.

Envolvida nessa trama percebi que ao estudarmos os cotidianos o artefato cultural e/ou tecnológico importa menos do que os usos que fazemos deles, os *praticantespensantes* nessa relação são protagonistas, os inventores de *novasoutras maneiras de fazer* (CERTEAU, 2012). Considerando as ideias de Alves (2008, sp) também procurei evidenciar a diferenciação entre artefatos culturais e tecnologias, para autora os “artefatos culturais são tudo o que você possa imaginar que a imaginação humana já criou e existe por aí, quer dizer, de ideologias a um aparelho de televisão.”, já as tecnologias são compreendidas como usos

¹⁷ “Auguste e Louis Lumière são os dois engenheiros franceses que estão na origem do processo cinematográfico e da primeira projeção pública, em 1895. Primeiros diretores da história, provocaram entusiasmo na origem do cinema tal como o conhecemos.” Fonte: France.fr, disponível em: <http://www.france.fr/pt/arte-e-cultura/e-luz-se-fez-os-irmaos-lumiere.html>

¹⁸ São comumente chamados de piratas os filmes comercializados de forma ilegal (copiados, distribuídos e vendidos). Mais a frente discuto sobre as práticas que envolvem a pirataria e sua relação com usos e de filmes na atualidade.

¹⁹ “Os cineclubes são espaços de exibição não comercial de obras audiovisuais nacionais e estrangeiras diversificadas, que podem realizar atividades correlatas, tais como palestras e debates acerca da linguagem audiovisual.” Fonte: Ancine, disponível em: <http://www.ancine.gov.br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-63-de-02-de-outubro-de-2007>

²⁰ A palavra *online* em português significa na linha, que se refere ao acesso direto à internet e seu contrário é a palavra *off-line*, que se refere ao fato de não estar conectada a rede (internet).

que fazemos dos artefatos, foi a partir desse aporte que busquei desde o início trazer o cinema na concepção de artefato cultural.

Embasada nessa concepção epistemológica cotidianista explico um dos por quês da pesquisa, por sentir a necessidade de enfatizar desde o início como busquei compreender a ideia de “espectador” e de “consumo”, pois as considere imprescindíveis para compreender os *conhecimentos* significações e práticas com o cinema nos cotidianos.

As duas palavras parecem ganhar comumente um sentido complementar e que representam grupos sociais enquanto “audiências”, segundo Duarte (2002) o modo como a sociedade se relacionava com o cinema, a televisão e principalmente com que era produzido com/para eles, tinha o espectador como um receptor, “é alguém que recebe passivamente os conteúdos das mensagens transmitidas naquele artefato e que tem sua atividade intelectual bloqueada pela sutileza e pela complexidade da linguagem audiovisual.” (p.64)

Duarte (2002) destaca o início dos anos 80 no século passado, como ponto de partida para a mudança paradigmática, onde surgiram novos estudos sobre recepção com questionamentos sobre a *produção de significado*, “Pesquisas realizadas nessa área mostraram que o espectador não é vazio, nem muito menos, tolo; suas experiências, sua visão de mundo e suas referências culturais interferem no modo como ele vê e interpreta os conteúdos da mídia.” (p.65) A afirmativa feita pela autora vai de encontro com que é revelado nos cotidianos dos *praticantes pensantes*, algo que não é explicitado pelas mídias, embora seja percebido por ela com maior ênfase nos dias atuais, e que até então era reforçado o discurso de uma massa receptora incapaz de criar *conhecimentos* significações.

Figura 2 - Charges sobre a TV e o "espectador".



Os chargistas, de forma irônica e bem humorada, nas imagens acima, destacam a ideia de um espectador como “teleguiado” para criticar a ideia de controle comportamental imposta por parte da TV e a falsa crença de alienação dos “espectadores” diante dela. Destaco através da TV aquilo é percebido, também, no cinema: a ‘docialidade’ dos corpos sentados enfileirados cada qual em sua poltrona como silenciosas audiências que supostamente só contemplam e que muito nos lembram o ambiente de uma biblioteca. A esse respeito, Duarte (2002) questiona a suposta neutralidade do espectador dizendo: “o olhar do espectador nunca é neutro, nem vazio de significados. Ao contrário, esse olhar é permanente informado e dirigido pelas práticas, valores e normas da cultura na qual ele está imerso.” (p. 67)

Duarte (2002) explica que essa concepção também afetavam os estudos referentes à comunicação, pois os meios (artefatos) e as mensagens eram reconhecidos como os únicos elementos importantes, uma vez que o papel do espectador poderia ser ignorado, pois não tinha representatividade em relação à produção de “conhecimentos”. Parto desse ponto para discutir mais a fundo sobre o que vem a ser um espectador e para questionar o seu olhar e o sentido da visão.

Ser um espectador significa olhar para um espetáculo. E olhar é uma coisa ruim, por duas razões. Primeiro, olhar é considerado o oposto de conhecer. Olhar significa estar diante de uma aparência sem conhecer as condições que produziram aquela aparência ou a realidade que está por trás dela. Segundo, olhar é considerado o oposto de agir. Aquele que olha para o espetáculo permanece imóvel na sua cadeira, desprovido de qualquer poder de intervenção. Ser um espectador significa ser passivo. O espectador está separado da capacidade de conhecer, assim como ele está separado da possibilidade de agir. (RANCIÈRE, 2007, s.p)

Fazendo, então, a crítica deste único sentido para a ideia que está diretamente ligado a uma condição imóvel na qual sua única expressão é puramente visual, e na qual o olhar e o conhecer como ações opostas, colocando aquele que assiste na condição de desprovido de qualquer capacidade de intervir e criar *conhecimentossignificações*. Rancière (2007) afirma que devemos ir além e cumprir outros papéis quando estivermos diante de um espetáculo, dizendo “por outro lado, o espectador deve abster-se do papel de mero observador que permanece parado e impassível diante de um espetáculo distante.”(sp)

Mas é com ideias de Alves (2008) que chego ao ponto crucial dos questionamentos que fiz sobre o “espectador”. Através do movimento *o sentimento do mundo*, que ela propõe às pesquisas com os cotidianos, no qual “é preciso executar um mergulho com todos os sentidos no que deseja estudar. (p.17)”

É com esse movimento, e ainda outros, que Alves (2008) nos propõe que ultrapassemos o *ensinadoaprendido* com a Modernidade na qual o sentido da visão era

engrandecido já que éramos “testemunhas oculares”. Esses movimentos, que são plurais e complexos, e nos quais estamos mergulhados com todos os sentidos nos cotidianos, permitem-nos compreender que o olhar, isoladamente, é insuficiente para dar conta do vivido. Apenas observar através do sentido da visão nos coloca em uma situação limitadora, pois é preciso algo mais: tocar, cheirar e ouvir, sentidos diversos que fazem parte da cinestesia que é viver. Portanto, a ideia inicial de espectador é limitada, pois acaba por ignorar também os “múltiplos sentidos” para que possamos experienciar as múltiplas sutilezas dos cotidianos, em sua complexidade.

É partindo da discussão sobre o “espectador” e indo além do sentido de “passividade” ou neutralidade que Alves e Oliveira (2001) nos apontam através de pesquisas com os cotidianos “A preocupação é buscar nesses cotidianos, para além de entendê-los como lugar de reprodução e consumo, o que nele se cria no uso dos produtos e regras neles postos pelo poder proprietário”. (p.13)

A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde outra produção, qualificada de consumo: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas *maneiras de empregar* os produtos impostos por uma ordem econômica dominante. (CERTEAU, 2012, p. 39)

Com Certeau (2012) reflito sobre o consumo diferenciando-o do uso. Passo a entender, então, o consumo como uma imposição daquilo que foi feito para ser consumido de um determinado modo como, por exemplo, com a Televisão, “por que a extensão sempre mais totalitária desses sistemas não deixa aos consumidores um lugar onde possam marcar o que fazem com os produtos.” (p.39) Aprendemos com este mesmo autor que a “produção” feita nos cotidianos se faz evidente não com produtos em si, mas com *maneiras de fazer*, ou seja, os usos que são criados com os artefatos. É dialogando com as teorias e metodologias das pesquisas *nos/dos/com* os cotidianos a partir de Alves (2001, 2008, 2010, 2011 e 2013), Oliveira (2013) e Certeau (2012) que compreendo uma concepção para além do ato de consumir através do conceito de *praticantespensantes*, como aqueles que criaram *nos/dos/com* os cotidianos com suas práticas, usos e táticas²¹.

²¹No capítulo ‘Nada se cria tudo se copia’, explicarei melhor sobre as táticas, um conceito desenvolvido por CERTEAU (2012)

É exatamente sobre essa relação que desde já afirmo nossa posição epistemológica que abrange dimensões políticas, de fazer usos da ideia de *praticantespensantes* (OLIVEIRA, 2012) indicada por Certeau (2012) ao dizer que os seres humanos, nos cotidianos em que vivem são ‘praticantes’ sempre em processos de criação, o que fez Oliveira (2012) propor que os chamássemos de *praticantespensantes*. Essa ideia indica a necessidade de propor *novasoutras* formas de compreender os processos cotidianos, como se *aprendeensina* com o que se criar e quem cria. Oliveira (2012) faz uso dos termos praticantes e pensantes juntos para explicitar “que entendemos prática e teoria como instâncias complementares e indissociáveis do fazerpensar dos sujeitos da escola.” (p. 47). Essas relações do *fazerpensar* estão ligadas também aos *saberesfazeres*, pois segundo Alves (2001): *É preciso fazer para saber*. Nesse modo de pensar, os *praticantespensantes* superam a ideia de consumo e ao contrário com seus usos tecem redes educativas, que os formam e nas quais se formam com artefatos culturais e tecnológicos, em diferentes *espaçostempos* e com pessoas, nos múltiplos e complexos processos cotidianos de que participam nessas redes.

E o cinema nos *espaçostempos online*, nesse enredo, é pensando como uma das tantas *redes educativas* que nos propicia o melhor entendimento dos *conhecimentossignificações* desses extensos termos: consumidor, usuário, espectador, criador... Por ser, também, um artefato cultural com dimensões diversas, permite compreender os mundos compartilhados por estes *praticantespensantes* com o uso que inventam com o cinema.

Nesta pesquisa me preocupei, em especial, com os modos como os filmes são disponibilizados/compartilhados/produzidos por meio da *cultura livre* (LESSIG, 2005), essa compreendida como uma contracultura que deriva dos *praticantespensantes* e de seus movimentos cotidianos diversos para possibilitar acessos e usos dos artefatos culturais e tecnológicos e de tecnologias tecendo *trocas culturais* (LEMOS, 2005). E em compreender os movimentos cotidianos que deram origem ao cinema livre nos cotidianos, como a *cultura hacker* (SILVEIRA, 2010; LEMOS, 2004; PRETTO, 2010) e o *Movimento Software Livre* (ANTOUN, MALINI, 2013; STALLMAN, 2007). A pesquisa discute também o acesso ao cinema ao longo de algumas épocas e seu papel cultural nesse contexto. Além de trazer uma ênfase as discussões e a normatização desses acessos, iniciado em nosso país pelo que foi chamado de “Marco regulatório da internet ou Marco Civil da Internet” (Lei nº12.965/2014) – anexo 2 - entendido por muitos como um dos mais democráticos do mundo, serão assim abordados para neste trabalho.

Portanto, não pretendo com esta pesquisa estabelecer lutas entre filmes de livre acesso e os que são controlados por seus produtores. Apresentei isto às possibilidades existentes na disponibilização de filmes livres – inclusive mostrando que existem pessoas que criam canais

ilegais para isto – mas, em especial, busquei mostrar/compreender como os processos de disponibilização aparecem e se desenvolvem com a internet.

1.1 Cinema de Rua, a mágica dos encontros

Figura 3 - Cine Verde – Composição feita pela autora sobre fotografias do instinto.



Fontes: Jovem Repórter e Google Plus. Disponível em: <http://jovemreporter.blogspot.com.br/2008/04/cad-os-cinemas-de-praa-de-nova-iguau.html> e <https://plus.google.com/111459164623463635423/about?hl=pt-BR>

Nesse capítulo, busquei compreender as relações culturais realizadas através do acesso ao cinema no contexto das *mídias de massa* (ANTOUN, 2008; SANTAELLA, 2003). E com os fios da minha memória teci narrativas enquanto *praticanpensante* com os usos do cinema na sua transição das salas de projeção nas ruas (o cinema de rua) para os cinemas nos shoppings, assim procurando discutir as mudanças relacionadas ao tipo de acesso aos meios de “distribuição” de cinema.

A imagem acima²² me provoca recordações, e foi *mergulhando com todos os sentidos* (ALVES) nela que relembrei de um dos importantes cinemas de rua da cidade de *Nova Iguaçu*,

²² Faço a partir desse capítulo usos de composição de imagens/fotografias²², a partir das concepções de Souty (2002) na qual é preciso montar séries fotográficas, pois aqueles que veem a fotografia compreende na em uma

o extinto *Cine Verde*. Essa composição de imagens apresenta os *espaçostempos* da cidade e do cinema durante e após sua extinção, como já disse bem no início do texto sou iguaçuana, devido a isso tenho boas recordações desse cinema, por tê-lo frequentado bastante na minha adolescência.

O *Cine Verde* ficava na *Praça da Liberdade*, no centro da cidade, uma das minhas lembranças se refere a época do lançamento dos filmes *Harry Potter e a Pedra Filosofal*²³ e *O Senhor dos Anéis: A sociedade do Anel*²⁴. Ambos foram lançados em meses subsequentes no mesmo ano, e os assisti com meus amigos, cada um dos filmes, pelo menos três vezes. Isso nos tornou ‘figurinhas carimbadas’ no cinema, já que convergimos todo nosso tempo livre e dinheiro em ingressos para viajarmos pelo universo mágico da *Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts*²⁵ e das *Terras Médias*²⁶.

Infelizmente por sua precária conservação era desprezado por muitos “espectadores” nesse período, era considerado um cinema em ‘fim de linha’, suas salas não contavam com cadeiras confortáveis e modernas, não havia ar-condicionado, era pequeno e não se comparava aos padrões arrebatadores das redes de cinemas nos shoppings.

Entretanto, o charme desse cinema para mim provinha de seu potencial como *espaçostempos* de encontros no centro da cidade, pois os *praticantespensantes* de diferentes idades se reuniam ali para algo além do próprio cinema ou de ver um filme. Dentre eles encontrávamos: casais apaixonados aos beijos na praça; crianças e seu fascínio pelos vendedores de balões a gás; os adolescentes e seus grupinhos animados na porta do cinema e aglomerados nas filas da pipoca²⁷; os pipoqueiros com seu jeito simpático e o aroma

totalidade e não apenas como estética, mas como uma narrativa imagética impregnadas de significados e possibilidades para *novasoutras*.

²³ “Harry Potter and the Philosopher's Stone ou Harry Potter and the Sorcerer's Stone é um filme de aventura e fantasia baseado no livro homônimo de J. K. Rowling, dirigido pelo cineasta Chris Columbus e lançado em 2001.” Fonte : http://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_e_a_Pedra_Filosofal_%28filme%29

²⁴ Lançado em 2001 o filme “The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring é um filme de fantasia dirigido por Peter Jackson e baseado no primeiro volume da série O Senhor dos Anéis, de J.R.R. Tolkien. O filme narra a procura do Senhor do Escuro Sauron pelo Um Anel.” Fonte Wikipédia, disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Fellowship_of_the_Ring

²⁵ Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Fonte Wikipédia, disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Escola_de_Magia_e_Bruxaria_de_Hogwarts

²⁶ Terras Médias. Fonte Wikipédia, disponível em: Para saber mais: http://pt.wikipedia.org/wiki/Terra_M%C3%A9dias

²⁷ Comprar pipocas nas ruas de Nova Iguaçu se mantém como um hábito que independe do cinema ou de qualquer outro elemento condicionante. Sempre é possível ver grandes filas em diferentes pontos da cidade e em horários variados com os iguaçuanos apreciando seus saquinhos de pipoca.

inconfundível e envolvente da pipoca; os vendedores de amendoim torrado com seus berros e tantos outros personagens que ocupavam a cidade com seus múltiplos sentidos criando uma cena cultural muito própria por conta do cinema.

Assim como tantos outros cinemas de rua brasileiros ele perdeu seu lugar para outras atividades culturais e cenários que foram criados para que pudéssemos ter contatos com a indústria cinematográfica. Seu fim representou para *Nova Iguaçu* um déficit, pois embora fossem um patrimônio privado era um dos poucos ambientes de irradiações culturais que possibilitavam acesso a diferentes grupos sociais, era quase um *espaçotempo* cultural público, mas a chama cinematográfica²⁸ da cidade não se apagou por isso.

Existia ali o que Certeau chama de práticas do espaço (2012, p.159) “Essa prática do espaço remete a uma forma específica de “operações” (“maneira de fazer”), a “uma outra espacialidade” (uma experiência “antropológica”, poética e mítica do espaço) e a uma mobilidade opaca e cega da cidade habitada.” Voltar no tempo e resgatar essas memórias do início do cinema nos ajuda a reconhecer as mudanças em seu cenário, mas primordialmente o papel dos *praticantespensantes* na trajetória do cinema de uma forma geral.

Não pude esquecer que mesmo com essa ideia quase romanceada com o cinema, esse do qual mencionei era proprietário e se destinava a uma industrial cultural embasada na “recepção” e “consumo” de produções filmes. Pois o cinema nasce é parte das mídias de massa assim como o rádio, a televisão, o jornal, entre outros, por está razão muito do que percebemos na forma como ele é colocado inicialmente nos cotidianos provem desse modelo comunicacional. Para compreendermos um pouco sobre esse status do cinema enquanto “mídia” Santaella (2003, p.25) salienta que “mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes matérias, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam.”

Quando falamos de mídias de massas ou mídias massivas estamos falando de mercado cultural e de um modelo comunicacional voltado para o desenvolvimento de uma indústria cultural. E a respeito desse cenário Antoun (2008) ressalta as características dos estudos que

²⁸ Temos em Nova Iguaçu um coletivo de cinema que propõe até mesmo sessões online de cinema, “O “Buraco” realiza desde julho de 2006, sessões mensais e gratuitas, priorizando a difusão do curta-metragem nacional e promovendo intervenções artísticas de teatro, poesia e circo no intervalo entre os filmes, além de shows e performances de DJs e VJs. A partir de 2011, o Cineclube Buraco do Getúlio passa a funcionar semanalmente às terças com exibição de longas-metragens nacionais, mas não deixa de lado sua famosa sessão de todo 1º sábado do mês!” Fonte: Página do Buraco do Getúlio no Facebook, disponível em: https://www.facebook.com/buracodogetulio/info?tab=page_info para saber mais acesse: <http://buracodogetulio.blogspot.com.br/>

eram feitos em relação à mediatização caracterizada por essas mídias, na qual a ideia de recepção era feita para “sonâmbulos” considerados como uma massa consumidora e reprodutora de um processo comunicacional difuso. Contudo Antoun (2008) se posiciona por meio dos estudos culturais e da teoria da recepção para questionar essas ideias de adormecimento diante das mídias:

A abordagem feita pela teoria da recepção e dos estudos culturais procura abrandar uma visão apocalíptico desse fenômeno, lembrando-nos que ninguém pode sonambular indefinidamente, e mesmo um sonâmbulo precisa acordar de vez em quando. Essa teoria vai valorizar a capacidade de receptor de construir seus próprios nexos e significados fazendo uma leitura original do que lhe é enviado pelo emissor. (ANTOUN, 2008, p.12)

Nesse contexto Antoun (2008) destaca os processos comunicacionais como parte dos *processos culturais* percebendo que há na relação entre ambos, conflitos gerados pelas imposições da cultura hegemônica ao que se vive na “Fábrica social”. Para o autor a concepção de uma *Fábrica social* se dá através dos atos das as “populações” que “misturam diferentes partes desses diversos processos, misturando-as e recombinao-as em busca de sua autonomia.” (p.13) E essas concepções do autor dialogam com as ideias de Alves (2001, 2008, 2011 e 2013), Oliveira (2013), Duarte (2002) e Certeau (2012) apresentadas anteriormente.

Figura 4 - Cine Odeon e Roxy, composição feita pela autora.



Cinema de Rua

Os sobreviventes da Cena Carioca!

Fonte: Wikipédia e Cariocadas.

Disponível em: <https://cariocadas.wordpress.com/2012/03/26/carioquice-e-isso-ai-cinema-roxy/> e [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cine_Odeon_\(Rio_de_Janeiro\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cine_Odeon_(Rio_de_Janeiro))

Esse contexto me faz retornar novamente para os cinemas de rua com intuito de entender o acesso ao cinema e sua reconfiguração em relação aos *espaçotempos*. Para resgatar um pouco da trajetória dos mesmos é impossível não mencionar o seu início no Brasil, com a primeira sala de cinema *O Salão de Novidades Paris*²⁹ inaugurada por dois

²⁹ “A primeira sala fixa de cinema no Brasil foi inaugurada no dia 31 de julho de 1897 na Rua do Ouvidor, centro da cidade do Rio de Janeiro. Os proprietários dessa sala eram Pascoal Segreto e José Roberto Cunha Salles. O Dr. Cunha Salles era famoso como grande explorador do jogo do bicho e outros jogos de azar, bonecos automáticos, caça níqueis e outros aparelhos de nomes estranhos como eletrógrafo e grafonofos. No Salão de Novidades Paris, no Rio de Janeiro, de sua propriedade, existia também o cinematógrafo Lumière. A imprensa noticiou o fato da inauguração da seguinte forma: “O animatógrafo Lumière passou a ser a mais sublime maravilha de todos os séculos.” Fonte: Brasil Cultural, disponível em: <http://www.brasilcultura.com.br/audio-visual/a-primeira-sala-fixa-de-cinema-no-brasil-foi-inaugurada-no-dia-31-de-julho-de-1897/>

empresários italianos, um cenário que também corresponder às primeiras produções do nacional de cinema³⁰.

Dialogando com a composição de imagens da página anterior feita com a fachada de dois importantes cinemas de rua da cidade do Rio de Janeiro o *Cine Odeon*³¹ e o *Roxy*³², as compreendendo como *personagens conceituais* e gatilhos para minha memória me remetem principalmente a minha relação com o *Cine Odeon*. Essa história também tem haver com a minha formação acadêmica, porque os docentes do início da minha graduação nos incentivam a conhecer e habitar os centros culturais da cidade e principalmente a ir aos cinemas. E com a minha formação cultural, devido a essas indicações tive a minha primeira experiência com filmes de circuitos diversos, filmes de curta-metragem (algo ainda inédito para mim), mostras culturais de cinema de diferentes nacionalidades, abrindo meus horizontes que até então eram restritos ao acesso aos filmes hollywoodianos³³.

³⁰ “Foi através do *omniógrapho* do napolitano Vittorio di Maio (1852-1926) que alguns cariocas, reunidos numa sala do Centro do Rio (Rua do Ouvidor, nº 57), viram cinema pela primeira vez, na tarde de 8 de julho de 1896. Foi também o primeiro a filmar no Brasil, como se viu em 8 de maio de 1897, no Cassino Theatro Fluminense, em Petrópolis (RJ), onde Di Maio exibiu *Bailado de crianças no colégio, no Andaraí* e *Chegada do trem em Petrópolis*, entre outras sequências.” Fonte disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/secao/reportagem/novidades-cinematograficas-na-rua-do-ouvidor>

³¹ “Inaugurado em 1926, o Cine Odeon foi reaberto pelo Grupo Estação em 1999, com o patrocínio da Petrobrás, que arcava, junto com a arrecadação da bilheteria, com as despesas mensais da ordem de R\$130 mil, segundo a mesma publicação. É (ou era) o último cinema de rua da região da Cinelândia que, não por acaso foi batizada assim, por ter abrigado mais de dez salas cinematográficas no passado.” Fonte *Adoro Cinema*, disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-107741/>

³² “É o único Palácio Cinematográfico de Copacabana. Inaugurado em 1938 com 1761 lugares (foto), possuía uma tela que impressionava o público. Transformado em três salas, recebeu nos anos 2000 o selo Kinoplex: o máximo da modernidade e conforto. Com ótima bilheteria, é prova que se outros cinemas tivessem sido adaptados para os dias de hoje, teriam o mesmo sucesso.” Fonte *Jornal Copacabana*, disponível em: <http://www.jornalcopacabana.com.br/ed155/cinema.htm>

³³ Esse termo se refere a Hollywood a maior referência na indústria do cinema mundial e que se mantém como distribuidora hegemônica de cinema em vários países. Segundo Lessig (2005, p.49) “A indústria cinematográfica de Hollywood foi construída por piratas fugitivos.[51] Os criadores e diretores migraram da Costa Leste para a Califórnia no começo do século 20 em parte para escaparem do controle que as patentes ofereciam ao inventor do cinema, Thomas Edison. Esses controles eram exercidos através de um “truste” monopolizador, a Companhia de Patentes da Indústria Cinematográfica, e eram baseadas na propriedade intelectual de Thomas Edison — patentes. Edison formou a MPPC 1 para exercer os direitos que a sua propriedade intelectual lhe dava, e a MPPC era bem séria sobre o controle que ela exigia.”

O extinto *Cine Odeon* se localizava no centro da cidade, era ladeado por centros culturais públicos, fica próximo a Boemia do bairro da *Lapa*, um verdadeiro convite para experimentar todo seu veio cultural. Sua própria forma de propor cinema na cidade evocava isso, sempre conectando lugares e diferentes culturas com seus *espaçostempos*. Nele fui inúmeras vezes à *Maratona de cinema Odeon*³⁴ que começava às vinte e três horas e durava toda madrugada, ao *Cachaça cine Clube*³⁵ que seguia as tendências boêmias locais com direito a degustação de cachaça e ao *Festival do Rio*³⁶ (agregador de cinemas de diferentes nacionalidades). O contato com esse tipo de cinema ressignificou a minha experiência enquanto *praticantepensante* por conta da relação menos comercial e mais cultural que fazia parte dos seus cotidianos, além de me fazer perceber o quanto existiam cinemas diversos que não estavam acessíveis para todos em qualquer *espaçostempos*.

Figura 5 - Nota no site da Rede Kinoplex sobre o instinto Cine Odeon.

CENTRO CULTURAL LUIZ SEVERIANO RIBEIRO – CINE ODEON

UM ESPAÇO SOB MEDIDA PARA O SEU EVENTO

Todos os gêneros de filmes em um só lugar.

CENTRO CULTURAL LUIZ SEVERIANO RIBEIRO – CINE ODEON
O Centro Cultural Luiz Severiano Ribeiro – Cine Odeon, trabalhará com um conceito de programação diversificada, que alternará a exibição de filmes e outros conteúdos audiovisuais, como shows, ballets e óperas, com a realização de cursos, palestras e eventos culturais.

Fonte: Kinoplex, Disponível em: <http://www.kinoplex.com.br/salas-especiais/cine-odeon>

Mas como o *Cine Verde*, o *Cine Odeon* também chegou ao fim na cena cinematográfica, embora fosse um cinema de rua hoje tem as mesmas configurações de um

³⁴ Fonte: Página no Facebook do *Maratona Odeon*, disponível em: <https://www.facebook.com/pages/Maratona-Odeon/153810344669430>

³⁵ “Um cineclube com formato diferente. Além de privilegiar curtas-metragens brasileiros, após as sessões promove-se degustação de cachaça e uma festa com Djs e às vezes também com músicos.” Fonte *Cachaça Cine Clube*, disponível em: <http://www.cachacacineclube.com.br/>

³⁶ “O Festival do Rio foi criado em 1999 a partir da junção entre a Mostra Banco Nacional e o Rio Cine Festival, eventos que faziam parte do calendário cultural da cidade desde os anos 1980. De lá para cá, o Festival de firmou como um dos mais importantes do mundo e destino obrigatório para os principais destaques cinematográficos do ano.” Fonte: Festival do Rio, para saber mais acesse: <http://www.festivaldoriorio.com.br/br/o-festival/quem-somos>

cinema de shopping, por ter se tornado patrimônio do *Grupo Kinoplex*³⁷. Após um longo período sem funcionamento o cinema foi reaberto agora como *Centro Cultural Luiz Severiano Ribeiro*. Não deveria representar uma surpresa a tutela do Odeon e a automática troca do seu nome, algo que simboliza o fim de uma era e marca o advento empresarial do cinema. Cabendo ao extinto Odeon uma pequena nota na página da Rede de cinemas *Kinoplex* que divulga toda sua intenção e propagar diversidade cultural. Mas que se atentarmos para imagem perceberemos que o elemento de maior destaque está ao lado, uma propaganda para realização de eventos no cinema.

Essas mudanças que não se limitam ao Brasil, são parte da indústria cultural do cinema com seu controle e dominação quase que exclusiva do cinema que por todo mundo estabelece seus padrões estéticos e culturais. O cinema que é vinculado por essas grandes empresas nunca corresponde as dimensões plurais e diversas dos cinemas criados/ produzidos nos cotidianos, como é o caso de *Hollywood*³⁸. E grande parte do que assistimos nos cinemas brasileiros é esse cinema a moda norte-americana.

Compreendendo um pouco dessas lógicas de um cinema que não pode ser percebido somente como artefato cultura/arte, Jacques Rancière (2012) conceitua o cinema como “um aparelho ideológico produtor de imagens que circulam na sociedade e nas quais esta reconhece o presente de seus tipos, o passado de sua lenda ou futuros que imagina para si.” (p.14) Rancière (2012) ressalta o cinema e seu aspecto político, sua capacidade de influenciar sociedades e culturas, exatamente por ser um aparelho ideológico capaz de trazer os cotidianos pelo viés do audiovisual. Rancière (2012), afirma o lugar político que o cinema ocupa, sem limitar seu lugar na arte e como prática social/cultural.

As salas de exibição na rua ainda existem, contudo compartilham a cena cinematográfica com outros *espaçostempos* e com artefatos culturais do nosso tempo, mas o que para nós hoje é uma relação de escolhas entre esse ou aquele artefato tecnológico ou *espaçostempos* de exibição de uma película teve seu ponta pé inicial com o fenômeno

³⁷ “O Kinoplex é a maior rede de cinemas 100% brasileira, com quase 100 anos trazendo a magia do cinema para o nosso país. São mais de 230 salas, em 15 cidades do Brasil, onde você vai viver momentos inesquecíveis. Afinal, viver é coisa de cinema. Viver é Kinoplex.” Fonte: Kinoplex, disponível em: <http://www.kinoplex.com.br/empresa/trajectoria>

³⁸ “Hollywood reunia todas as condições para que o cinema se convertesse em instrumento de propaganda. No final da década de 1930, a supremacia da indústria cinematográfica norte-americana era absoluta – Hollywood produzia mais filmes do que todas as outras indústrias cinematográficas do mundo juntas. Em 1938, enquanto a União Soviética realizou 41 produções, nos Estados Unidos foram rodados 448 filmes. No ano seguinte, a produção norte-americana alcançou a marca de 469 películas¹, ao passo que a Índia, outra referência cinematográfica, somou 170 produções.” (CINTRA, LEITE, 2004, p.116)

denominado de *Cultura das mídias* por Santaella (2003). Para autora essa cultura está entre a *cultura de massa* com as quais os cinemas em casa foram estabelecidos seja pela Televisão ou com os Vídeos Cassetes e a *cultura digital* que vivenciamos hoje.

1.2 “Nada se cria tudo se copia”

A geração que vivenciou o cinema de rua em seu auge se caracterizou pelas poucas possibilidades de produção e poder de intervenção em seus diferentes processos, mas a relação com o cinema sempre dinâmica não parou no tempo, tão pouco os artefatos culturais e tecnológicos. No entanto, essa produção maciça e tão diversificada, criou no mundo e no Brasil, os cineastas das gerações seguintes, tanto quanto formou culturalmente gerações de usuários que com o que viam criavam cultura: de moda a formas e cortes de cabelos; de modo de se movimentar com seu corte a modos de amar... Desta forma mudanças foram propiciadas nesse sentido e os *praticantes pensantes* fizeram surgir *novos outros* usos e *táticas* (CERTEAU, 2012).

Por isso parto desse ponto prosseguir na tessitura do cinema *nos/dos/com* os cotidianos dos *praticantes pensantes*, baseada na concepção de “eras culturais” conceituada por Santaella (2003, p.24), que as reconhece como acessos de uma cultura para outra, nas quais os suportes (artefatos tecnológicos) são considerados apenas canais para transmissão de informação e comunicação na relação entre meio e mensagem. Santaella (2003) nos adverte duplamente, primeiramente nos situando que não devemos considerar que as transformações culturais acontecem por causa apenas do aparecimento de novas tecnologias. A autora pondera a respeito das *Eras culturais* também chamando as de *Formações culturais*, “para transmitir a ideia de que não se trata aí de períodos culturais lineares, como se uma fosse desaparecendo com o surgimento da próxima.” (p.24)

Nesse capítulo percorri a era conceituada pela autora como *cultura das mídias* a qual estabelece uma ligação entre as mídias de massa e a *cultura digital*. Para compreender esses modos cotidianos novamente dialogo com Certeau (2012) trazendo para pesquisa os conceitos fundamentais em seus estudos, como “o fazer cotidiano”, “as maneiras de fazer”, ou seja, os *usos e táticas* criadas pelos *praticantes pensantes* nos cotidianos, pois para ele “*o cotidiano se inventa com mil maneiras de caça não autorizada.*” (p.38)

Enigma do consumidor-esfinge. Suas fabricações se disseminam na rede da produção televisiva, urbanística e comercial. São tanto menos visíveis como as redes de enquadramento se fazem mais apertadas, ágeis e totalitárias.”

“Uma criança ainda rabisca e suja o livro escolar; mesmo que receba um castigo por esse crime, a criança ganha um espaço assina aí sua existência de autor. O telespectador não assina coisa alguma na tela da TV. Ele é afastado do produto, excluído da manifestação. Perde seu direito de autor, para se tornar, ao que parece, um puro receptor, o espelho de um ator multiforme e narcísico.
(CERTEAU, 2012, p.88)

O autor vai chamar esse cenário de “consumo”, onde a ideia de passividade e docilidade é imposta por parte dos grupos dominantes que fabricam produtos para serem meramente consumidos por um grupo denominado de consumidores, como é o exemplo dado por ele com a TV. No entanto o autor ressalta outras facetas dessa relação, na qual os *praticantespensantes* assumem um papel de manipuladores desse “produto” através de usos que subvertem a lógica para qual foram pensados ou destinados. Para Certeau (2012) uma categoria social que possui um poder pode impô-lo a outra que parece incorporá-lo sem contrariedade, porém está pode ser uma aparência do que de fato ocorre, uma vez que ali podem existir “as práticas teimosas, astuciosas, cotidianas que o utilizavam”. (p.91)

Se observarmos ao nosso redor veremos que nada ou quase nada se cria puramente, tudo parte de referências ou melhorias de algo já criado, assim como copiar dinheiro, seja na *Casa da moeda*³⁹ ou não. Pelo menos é essa a ideia do filme *O homem que copiava*⁴⁰, que conta a história de um rapaz chamado André (interpretado pelo ator Lazaro Ramos) que trabalha como operador de máquina copiadora e se apaixona por Sílvia (interpretada pela atriz Leandra Leal) que trabalha como atendente em uma loja. Estes processos, de modo acelerado, vêm ‘invadindo’ nossas vidas e criando ficções cinematográficas variadíssimas das quais fazemos a citação imagética abaixo, citação imagética abaixo, com ‘frames’ extraídos do filme “O homem que copiava” (2003; diretor: Jorge Furtado)

³⁹ É a instituição responsável pela produção distribuição do dinheiro vinculada ao Ministério da Fazenda do Brasil.

⁴⁰ Filme de comédia/drama, dirigido por Jorge Furtado e lançado no ano de 2003. Fonte: Casa Cine Poa, disponível em: <http://www.casacinepoa.com.br/os-filmes/produ%C3%A7%C3%A3o/longas/o-homem-que-copiava>

Figura 6 - Cenas do filme O homem que copiava, composição de cenas criada pela autora.



A trama do filme se desenrola entorno da falta de dinheiro de André e em suas táticas para reverter sua situação com a finalidade de conquistar sua amada. Com usos de uma máquina copiadora, que com ela o rapaz passa a copiar dinheiro de forma ilegal. A princípio essa cópia se destina para compra de um suposto presente para sua mãe, mas que na verdade é outra *tática*, para se aproximar e conquistar Sílvia. O que é interessante entre os tantos dilemas do filme e a maneira criativa com que o personagem principal é colocado em relação ao artefato que ganha outro significado a partir das *redes de conhecimento significações* (ALVES) de André que inventa com a máquina *novos outros* usos, criando assim uma tecnologia de copiar dinheiro.

A ideia de usos diz respeito a maneira como nos apropriamos de dada “produção”, como, por exemplo, podemos imaginar a situação em que uma criança se encontra com um brinquedo, a todo o momento resignificando-o com seus *conhecimentos significações* cotidianos, pega uma panelinha e usa como chapéu, telefone, sapatinho de boneca, o artefato ainda é o mesmo, porém os usos e leituras dele são diversos. Os usos múltiplos que permeiam esse universo infantil em muito se assemelham aos usos que tecemos com diversos artefatos culturais e tecnológicos em nossos cotidianos através de práticas e táticas. Para Certeau

(2012) as táticas representam algo a mais “Aquilo que se chama de “vulgarização” ou “degradação” de uma cultura seria então um aspecto caricaturado e parcial da revanche que as táticas utilizadoras tomam do poder dominador da produção.” (p. 44)

Mas o que vem a ser uma tática? Será algo relacionado ao futebol, xadrez ou outro jogo? Ou será algo sobre guerra? Para Certeau (2012, p.96) “[...] As táticas apontam para uma hábil utilização do tempo, das ocasiões que apresenta e também dos jogos que introduz nas fundações de um poder.” Essas táticas são criadas nos diversos *espaçostempos* em múltiplas redes cotidianas, segundo Certeau (2012) são *maneiras de fazer* “pequenos sucessos, artes de dar golpes, astúcias de caçadores, mobilidades da mão de obra (...)”, os praticantes criam táticas que nascem das ocasiões, poderíamos descrever essas táticas fazendo uso da sabedoria popular: “a ocasião faz o ladrão!”. (p.46)

Nesse jogo que se estabelece entre os *praticantespensantes* e as grandes indústrias ou grupos dominantes as táticas são tecidas em pequenas vitórias, para Certeau (2012) elas dependeram do tempo, devido ao não lugar que a tática ocupa os praticantes a captam no voo, ou seja, criando um modo de agir naquele momento oportuno percebendo nele uma subversão possível criada ao sabor do momento com seus *saberesfazeres* (ALVES, 2008).

Assim como André reconhece o potencial dos usos dos artefatos tecnológicos que tem a sua disposição, criando uma tecnologia para copiar dinheiro, os praticantes que habitam a internet também seguem fazendo cópias e compartilhamentos e criam táticas atuando para além do ato do consumo. Os *saberesfazeres* que foram evidenciados dizem respeito pelas táticas para adquirir um produto que muitas vezes é inacessível financeiramente ou tem seu acesso restrito apenas alguns grupos hegemônicos como é o caso do cinema

As verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre “a” tecnologia (que seria da ordem da causa) e “a” cultura (que sofreria os efeitos), mas sim entre um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas as técnicas. (LÉVY, 1999, p.23).

Ao analisar culturas e tecnologias Lévy (1999) afirma que o papel fundamental nessas relações é o dos “atores humanos”, com sua capacidade de criá-las e de ressignificá-las através de sua intervenção. Os artefatos tecnológicos lançados entre as décadas de 70 e 80 do século XX, como *Walkman*, *Vídeo games*, *fotocopiadoras* e tantos outros permitiam uma série de mudanças nos cotidianos dos *praticantespensantes*, como é o caso do *Walkman* que possibilitou que pudéssemos ouvir música caminhado pela cidade, fosse em sintonia com as rádios (sintonizando AM e FM) ou com usos de *Fitas cassetes*. Para o cinema os aparelhos

de *Vídeo cassete ou VCR* (Vídeo Cassete Recorder) representaram a geração de uma nova cultura cinematográfica nos cotidianos.

Figura 7 - Artefatos culturais da era das mídias.



Fonte: O Buteco da Net. Disponível em:
<http://obutecodanet.ig.com.br/index.php/2010/11/11/as-invencoes-eletronicas-mais-legais-da-decada-de-60-70-e-80/>

São dispositivos capazes de mudar a lógica de consumo e essa lógica pertence a *cultura das mídias* como conceitua Santaella (2003) :

Ao mesmo tempo, novas sementes começaram a brotar no campo das mídias com o surgimento de equipamentos e dispositivos que possibilitaram o aparecimento de uma cultura do disponível e do transitório: fotocopiadoras, videocassetes e aparelhos para gravação de vídeos, equipamentos do tipo walkman e walktalk, acompanhados de uma remarcável indústria de vídeo clips e vídeo games, juntamente com a expansiva indústria de filmes em vídeo para serem alugados nas vídeo locadoras, tudo isso culminando no surgimento da TV a cabo. (p.26)

O panorama traçado por Santella (2003) nos leva de encontro aos artefatos culturais e tecnológicos dessa era, na qual a relação com a imagem começa a se intensificar ganhando uma configuração muito mais voltada para reprodutibilidade técnica proporcionada pelos tantos “vídeos”. Naquela época tudo isso era considerado “novas tecnologias” expandindo nossa capacidade de memorizar/armazenar os filmes gravando-os em fitas, com o *Vídeo Home System – VHS*⁴¹ (Sistema Doméstico de Vídeo).

E as práticas de “assistir” um filme se modificaram com os usos e recursos do *Vídeo Cassete* que permitia assistir um vídeo (comprado ou locado), gravar um filme diretamente da televisão, programar a gravação, pausar (paralisar) o filme, seguir para frente ou para trás as cenas gravadas na fita. A imagem ao lado também pertencia a esse universo, o das vídeo locadoras com pilhas e mais pilhas de filmes.

Figura 8 - O aluguel de fitas de vídeos



Fonte: Fe Castanhari Disponível em:
<https://plus.google.com/+FeCastanhari/posts/KZ2h56kN1YP>

Todas essas inovações foram também às percussoras de práticas que se tornaram tanto domésticas quanto comerciais como as cópias de filmes e vídeos, fazendo surgir variados usos do cinema dando *novasoutras* possibilidades aos *praticantespensantes*.

⁴¹ “Um sistema de gravação de áudio e vídeo criado pela JVC que foi lançado em 1976, ele era composto de fitas de vídeo e de um equipamento de gravação e reprodução que permitia o registro de programas de TV e sua posterior visualização. A facilidade de operação e a uma razoável qualidade fizeram com que o sistema se difundisse, com o tempo foram introduzidos gravadores portáteis alimentados por baterias que acoplados a câmeras permitiam gravações caseiras em vídeo.” Fonte: Wikipédia, disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Vídeo_Home_System

O lançamento das produções cinematográficas no formato de fitas também ampliava o “poder” do consumidor ao oferecer a este “uma nova forma de ver cinema” a partir da compra ou aluguel dos filmes em lojas especializadas ou mesmo por meio de uma rede de amigos. Como se todas essas facilidades não bastassem, o aparelho poderia ainda ser utilizado nas produções pessoais e amadoras se combinado com uma filmadora de uso doméstico. (Bueno, 2009, p.08)

A autora salienta ainda o poder que o “consumidor” adquire em relação ao cinema além do surgimento das produções de vídeos caseiros. Podemos englobar nesse cenário de mudanças a relação com a TV, pois nos cotidianos o papel determinado para os “espectadores do cinema” e os “telespectadores da Televisão” deu lugar às possibilidades criadas com usos e invenções a partir desses artefatos culturais que já indicavam o interesse em ir além de um consumo e de criar novos *espaçostempos* agora com o cinema em sua versão para o acesso doméstico.

O vídeo é atraente, sobretudo porque seu aluguel custa geralmente o mesmo ou menos que uma entrada de cinema. Além disso, cada vídeo costuma ser usado por várias pessoas, e, ao assistir ao filme em casa, alguns inconvenientes são evitados: insegurança urbana, filas, gastos complementares (transporte, comidas) e outros incômodos. Ainda que os espectadores de maior idade, acostumados às salas, lamentem a perda do espetáculo e da qualidade do filme na tela da TV, muitos usuários de vídeo celebram a possibilidade de eles mesmos manejarem a projeção, congelando ou repetindo cenas, mas, principalmente, não sofrendo cortes comerciais. É lógico que amplos setores preferem a projeção em casa a terem que atravessar a cidade. Mas o fato do cinema – tradicional estímulo para sair de casa e usar a cidade, lugar de tematização do urbano – se converter num impulso de recolhimento na privacidade doméstica indica uma mudança radical nas relações entre cinema e vida pública (CANCLINI, 1997: 178; Apud BUENO, 2009, p.08 e 09)

Creio que precisamos lembrar, ainda, graças ao que vamos compreendendo com as pesquisas com os cotidianos, que esses novos artefatos, que o cinema se tornou acessível a um número muito maior de usuários. E a análise de Canclini (1997) nos faz lembrar do mercado de distribuição de filmes criados com sistema de locação e compra das fitas de vídeo, os chamados *homevídeo*⁴² ou *Vídeo Locadoras, como era o exemplo da Blockbuster Inc*⁴³. Havia nesses *espaçostempos* uma semelhança estrutural com o modelo das bibliotecas, as estantes com filmes enfileirados, uma sessão para cada categoria de fílmica, o cadastro dos praticantes, entretanto as práticas que ali ocorriam não necessitavam de silêncio e evocavam a cultura jovem, oferecendo produtos e serviços, como era o caso dos cartuchos de

⁴² Fonte: Wikipédia, disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Home_video

⁴³ As lojas da *Blockbuster* deixaram de existir no Brasil em 2007, mas apesar disso, existem máquinas para aluguel de filmes em aproximadamente 190 Lojas Americanas.
Fonte: <http://www.significados.com.br/blockbuster/>

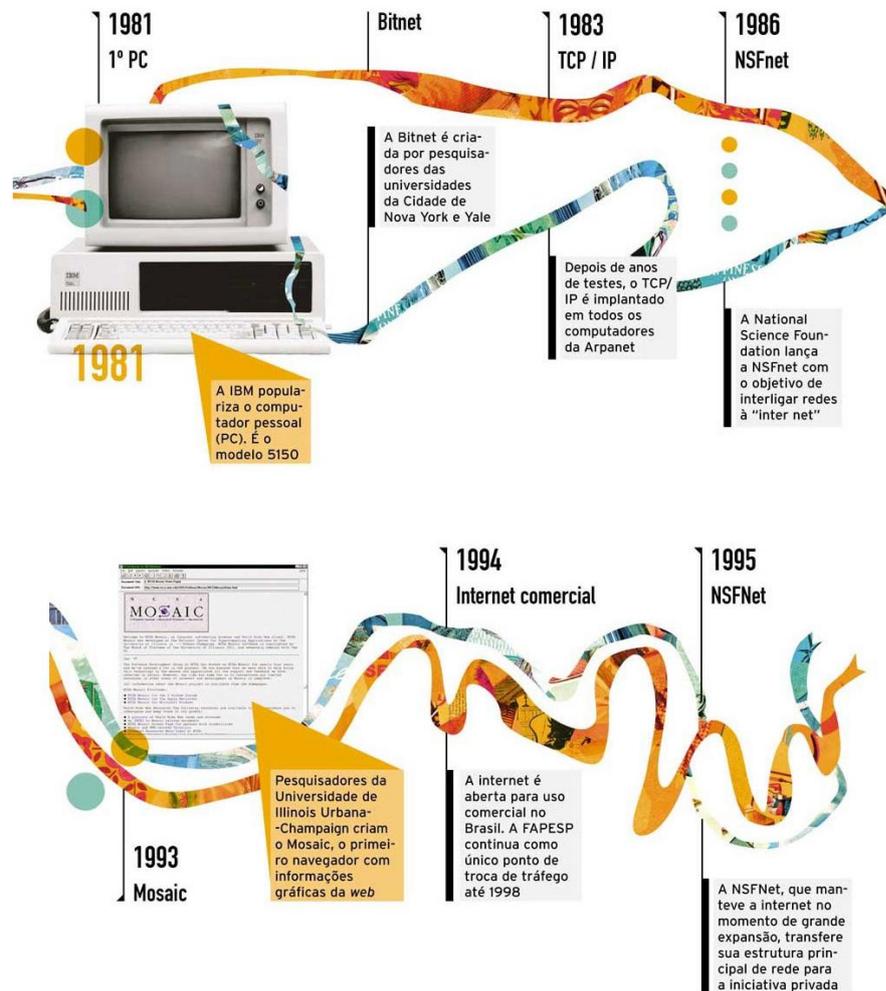
Video Game. E a prática de alugar os filmes acabava por desempenhar dois papéis culturais, a de promover uma forma econômica de entretenimento e a de *point*, ponto de encontro para muitos jovens nos finais de semana.

Os anos 80 viram o prenúncio do horizonte contemporâneo da multimídia. A informática perdeu, pouco a pouco, seus status de técnica e de setor industrial particular para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão. A digitalização penetrou primeiro na produção e gravação de músicas, mas os microprocessadores e as memórias digitais tendiam a tornar-se a infraestrutura de produção de todo domínio da comunicação. Novas formas de mensagens “interativas” apareceram: este decênio viu a invasão dos videogames, o triunfo da informática “amigável” (interfaces gráficas e interações sensório-motoras) e o surgimento dos hiperdocumentos (hipertexto, CD-ROM). (LÉVY, 1999, p. 32).

Além dos *Vídeos Cassetes* havia seu contemporâneo o *Video Game* representa o que Murray (2003, p.36) destaca que com seu o surgimento nas décadas de 70 e 80 do século XX incitou os críticos a sentirem o mesmo medo que foi gerado com a chegada do cinema e da televisão, “começou a se fazer sentir contra os videogames que adicionaram interatividade aos encantamentos sensórias da visão do som e do movimento.” E a princípio comparar as “mídias de massa” (Lévy, 1999) com os *Video Games* é apontar que não se trata de uma tendência passageira propor interatividade nos usos dos artefatos. Mas que está será a realidade para os artefatos tecnológicos que viriam em seguida, é o que se pode constatar com o rápido passar das diversas mídias. Se diferenciando dos anteriores que proporcionavam pouca interação sincrônica com/entre os *praticantespensantes*, esses artefatos passam a exigir contatos deste tipo. Parto, então, dessa questão para adentrar em mais uma página da história do cinema com os *praticantespensantes*, a das *Culturas das mídias*.

1.3 A primeira geração da Web

Figura 9 - Linha do tempo da evolução da internet



Fonte Revista de pesquisa

Disponível em: <http://revistapesquisa.fapesp.br/wp-content/uploads/2012/05/016-025-180.pdf?6bb41e>

Por meio da imagem podemos acompanhar uma linha do tempo partindo da popularização dos computadores pessoais (*PCs* ou *personal computers*⁴⁴) e dos *espaçostempos* acadêmicos para ganhar o mundo e subsequentemente através da internet. A internet foi criada por *J.C.R. Licklider*, do *Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT)* e difundida na década de 60 com a ideia da “rede galáctica”, mas apenas se tornou familiar a tantos grupos sociais no início da década de 90 do século XX.

⁴⁴ Eram computadores do tipo *desktops*. Termo que em português significa em cima da mesa. Tipo de computador que se tornava necessário se manter fixo em uma mesa de trabalho, algo bem diferente dos *laptops* que permitem que os *praticanpensantes* transportem o seu computador para qualquer lugar.

A chegada dos computadores pessoais e da internet representou enormes transformações e revoluções evidenciadas por *novosoutros* usos de artefatos culturais e tecnológicos principalmente em atividades cotidianas, possibilitando a interconexão entre computadores e *praticantespensantes* em nível mundial através das *tecnologias digitais*.

Para abordar as questões sobre cinema e o nosso cenário atual adentraremos primeiramente na conceituação de suas bases, as *tecnologias digitais e a cultura digital*. De acordo com Pierre Lévy (1999, p. 32) essas *tecnologias digitais* “surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento”. Somar a palavra digital à tecnologia consiste em introduzir códigos binários, ou seja, em utilizar linhas de números combinados em 0 e 1.

As características do digital no virtual se dão segundo Lévy (1999, p.49-50) com a “ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca e assíncrona em grupos e entre grupos (...)”. Diversos artefatos culturais ganharam dimensões virtuais através de sua digitalização adquirindo também os traços de interconexão das redes digitais.

E toda essa gama informacional e comunicacional se dá através das redes tecidas no *ciberespaço*, Lévy (1999, p.92) salienta a importância da “codificação digital”, para compreendermos o ciberespaço, “pois ela condiciona o caráter plástico, fluído, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço.”.

Para Santaella (2004, p.40) “o ciberespaço, consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global sustentada por computadores que funcionam como meios de geração de acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação”. O ciberespaço estrutura a internet possibilitando a conexão dos *praticantespensantes* através da navegação nas redes digitais ampliando os usos/criações de artefatos culturais e tecnológicos.

As *tecnologias digitais* e a internet estabeleceram algo inédito até então, a abertura e o acesso para comunicação, reprodução/distribuição doméstica de múltiplas obras em um ritmo acelerado. Branco e Britto (2013, p.63) destacam a realidade da produção de livros antes do digital em rede “Se fossem publicados 1 mil, 10 mil ou 100 mil exemplares, quando o último deles fosse vendido, não seria possível conseguir um exemplar adicional, a menos que o responsável por sua publicação fizesse uma nova leva.” A capacidade plástica do digital rompeu, por exemplo, com os limites em relação a reprodutibilidade de um artefato como o

livro. Hoje em formatos digitais podem ser criados e reproduzidos múltiplas vezes de forma colaborativa ou individual, compartilhados e lido em dispositivos como *Kindle*⁴⁵, *Tablets*⁴⁶, *Smartphones*⁴⁷, entre tantas outras possibilidades.

A arquitetura que se dá no *dentrofora* do *ciberespaço* criou meios que reconfiguraram os cotidianos com “dispositivos de comunicação todos-todos” (LÉVY, p.63,1999). A comunicação *todos-todos* nasce com a criação do ciberespaço, de acordo com Lévy (1999) os dispositivos definem as relações comunicacionais, sendo categorizados por ele da seguinte forma: *um-um* (telefone e carta), *um-todos* (televisão e rádio) e por fim *todos-todos*, através das redes digitais da internet.

Lemos (2004, p.14) destaca como as redes sua abertura a dinâmica social constituem os complexos nós das redes digitais. A ideia da rede também é salientada pelo autor como sendo o principal elemento constituidor e modelador do ciberespaço “A rede não é aqui um dispositivo fechado, mas lugar de passagem e de contato, crescendo em valor de acordo com o crescimento do número de seus utilizadores.” Para Lemos (2004, p.15) “Menos do que uma nova mídia como os *mass media* (jornais, rádio, TV...), devemos pensar o ciberespaço como um ambiente midiático, como uma incubadora midiática onde formas comunicativas surgem a cada dia (*chats*, *ICQ*, *fóruns*, *e-mail*, *Blogs*, *web* etc....).”

Esse contexto de transformações paradigmáticas com a formação de redes digitais na internet acabou por se integrar às práticas cotidianas fazendo surgir uma *novaoutra* cultura, a *cibercultura* ou *cultura digital* (Lévy, 1999; Santaella, 2003, 2004) potencialmente tecida nos cotidianos. A *cibercultura* está para além da relação homem-máquina, acontece na convergência entre o *ciberespaço*, nas cidades, somada aos *praticantespensantes* conectados às redes, criando e cocriando culturas. Segundo Santaella (2003, p.28):

(...) é uma cultura do disponível, é a cibercultura, a cultura do acesso. Mas é a convergência das mídias, na coexistência com a cultura de massas e a cultura das mídias, estas últimas em plena atividade, que tem sido responsável pelo nível de exacerbação que a produção e circulação da informação atingiu nos nossos dias e que é uma das marcas registradas da cultura digital.

⁴⁵ Leitor de livros digital. Leia mais sobre em Vidas em papel. Disponível em: <http://www.vidasempapel.com.br/o-que-e-o-kindle/>

⁴⁶ Dispositivos móvel equivalente a um PC em formato de prancheta. Leia mais sobre em: Mochileiro Digital. Disponível em <http://www.mochileirodigital.com.br/tecnologia/eletronicos/o-que-e-um-tablet/>

⁴⁷ Telefones celulares inteligentes com características de hardware e software. Leia mais sobre em: Zoom. Disponível em <http://www.zoom.com.br/celular/deumzoom/qual-a-diferenca-entre-smartphone-e-celular>

Santaella (2003) destaca como essencial na *cibercultura* o seu papel de convergência de mídias e tecnologias, o que nos ajuda a entender o seu cerne e a sua importância. A *cibercultura* nasce com a *cultura das mídias* (Santaella, 2003) sem romper com ela ou com as mídias de massa, fazendo confluência entre essas e *novasoutras* tecnologias conjuntamente com artefatos culturais e tecnológicos.

Lemos (2005, p. 01) caracteriza a *cibercultura* da seguinte maneira, “por três “leis” fundadoras: a liberação do polo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais.” Com *polo da emissão liberado* significa que as impossibilidades impostas pela mídia de massa onde éramos distanciados da produção para todos agora dão lugar a infinitas possibilidades de criação. E o *princípio de conexão* diz respeito a distribuição dessas criações sem mediadores nas redes, através inicialmente de sites e posteriormente de outras interfaces. E a última lei a *reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais* que tem grande em relação com a reconfiguração das ideias de “consumo” e “produção”, pois é em sua essência que ocorreram as mudanças dos formatos das grandes mídias e a tomada progressiva do papel dos *praticantespensantes* como produtores autônomos de *conhecimentossignificações* reconhecidos também por parte das indústrias culturais e midiáticas.

Contudo na primeira geração da *World Wide Web* (WWW⁴⁸) ou Web 1.0, toda essa potência colocada por Lemos (2005), Lévy (1999) e Santaella (2003, 2004) ainda estava em desenvolvimento, muito diferente da internet e das práticas/ usos que temos na atualidade. Ainda com certa centralidade para os usos das redes digitais que engessava algumas práticas, com características mais voltadas para realização de atividades de leitura, escrita, saque de informações, usos exclusivos do computador pessoal etc.

Criada em 1989, a *web* tornou-se o principal suporte do hipertexto eletrônico. Inicialmente, permitia que seus usuários navegassem por entre as páginas, clicando nos *links* e pulando de um documento a outro. Apenas aqueles que tinham conhecimento da linguagem HTML (*Hypertext Markup Language*) conseguiam construir páginas e publicar conteúdos hipertextuais na Rede. Usuários comuns ficavam presos à navegação e o mais alto nível de interatividade entre os mesmos se dava em *chats* e fóruns de discussão disponíveis nas páginas. (Aquino, 2008, p.304)

⁴⁸ Lévy (1999) conceitua a World Wide Web como “ uma função da internet que junta, em um único e imenso hipertexto ou hiperdocumento (compreendendo imagens e sons etc.), todos os documentos e hipertextos que alimentam.”(p.27)

Segundo Aquino (2008) a primeira geração é caracterizada pelo conhecimento criado pelos especialistas em linguagens computacionais, que apesar do acesso a informação, há poucas possibilidades de comunicação ou de realizar algo cooperativamente. Nessa fase da Web havia a necessidade de grandes *conhecimentossignificações* técnicos sobre programação para colocar qualquer tipo de conteúdos online. Por exemplo, para se editar um Blog⁴⁹ fosse conteúdo ou mesmo sua interface era preciso entender de linguagem *HTML*⁵⁰. Esses *conhecimentossignificações sobre* linguagem de programação eram restritos a uma pequena parcela de *praticantespensantes* que o utilizavam para suas produções individuais e por vezes algumas “coletivas”. Em razão disso a internet parecia se caracterizar apenas por um número crescente de apropriações ilegais e cópias não autorizadas de conteúdos das indústrias do cinema, da música etc.

No final dos anos 80 e início dos anos 90, um novo movimento sócio-cultural originado pelos jovens profissionais das grandes metrópoles e dos campi americanos tomou rapidamente um dimensão mundial. Sem que nenhuma instância dirigisse esse processo, as diferentes redes de computadores que se formaram desde o final dos anos 70 se juntaram umas às outras enquanto o número de pessoas e de computadores conectados à inter-rede começou a crescer de forma exponencial. Como no caso da invenção do computador pessoal, uma corrente cultural espontânea e imprevisível impôs um novo curso ao desenvolvimento tecnoeconômico. As tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento. [...] (LÉVY, 1999, p.32).

Os movimentos socioculturais salientados pelo autor como originadores de *novosoutros* rumos para as tecnologias digitais provocaram o surgimento de uma geração seguinte da Web, a Web 2.0. Porém ela não nasce de uma hora para outra, mais sim de muitas ações criadas por movimentos cotidianos como é o caso do *software livre* (STALLMAN, 2007) que é fundamental para entendermos os fundamentos da *cultura livre* (LESSIG, 2005) na *cibercultura*. Por isso escolho tramar a pesquisa com fios inversos aos usuais em tantas

⁴⁹ Blogs são interfaces online muito similares a um site. Onde praticantespensantes criam conteúdos diversos (jornalística ou pessoal) e compartilham em formatos de texto somados a fotos, vídeos etc. Ou como já tivemos a um tempo atrás os *Fotologs*, feitos com fotográficas e imagens ou como são mais usados atualmente os *Vlogs* feitos através de vídeos e por também dos *Audioblogs* feitos com gravação de áudios.

⁵⁰ “HTML é a abreviação para a expressão inglesa Hyper Text Markup Language, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto). É uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores.” Fonte Wikipédia, disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>

outras que estudam a cultura digital que partem da Web 1.0 para Web 2.0. Assim nos próximos capítulos ingressaremos na *cultura hacker* (SILVEIRA ,2010; LEMOS, 2004; PRETTO, 2010) e no *Movimento Software Livre* (ANTOUN, MALINI, 2013; STALLMAN, 2007)

2 “PUNK QUE É PUNK AFOGA A MÃE NO TANQUE”: CULTURA HARCKER E SOFTWARE LIVRE

Figura 10 - O movimentos Punk, composição de imagens feita pela autora.



Fontes: Desinteração e Pixabay.

Disponível:<http://desinteracao.tumblr.com/post/39954117238/god-save-the-punk>
<https://pixabay.com/pt/anarquia-pol%C3%ADtica-sociais-rebeli%C3%A3o-32917/>

Se eu posso ser,
 Se eu tento muda,
 O seus proibidos de todo lugar,
 Seu grito, meu grito,
 Se eu quero acabar com seus proibidos,
 E se ele grita?
 Cada pessoa é uma fração
 De fúria de nego te vê em emoção
 Dada a pessoa seu feito maior
 Ronco, estouro de ódio!
 Do ar

Vê meu reflexo da proibição
 Do "nazi" castigo
 Da suposição
 Cobri meu espirro do meu coração
 Da força do ralo
 Que pus dentro a mão (...)
 (Banda *Cólera*, música *Grito de ódio*)

A música *Grito de ódio* da banda punk *Cólera* mesclada com as imagens que abrem o texto representam um pouco de toda rebeldia e protestos ante a estrutura social opressora da sociedade. No início da década 70 do século XX, conceitos libertários e contraculturais ganham formas através do revolucionário *movimento punk*⁵¹. Viteck (2007, p.53) destaca as bases políticas do movimento “Sua ideologia, teoricamente marcada pela forte contestação ao sistema capitalista, coloca o *punk* como um dos principais expoentes dos movimentos de contracultura da segunda metade do século XX.” E através de uma *falaescritafala* (ALVES) teço fios com esse movimento por meio das memórias das minhas *redes educativas*.

Parto dos *conhecimentossignificações* vividos na *Passarela do Rock de Mesquita*⁵² e *seus espaçostempos* inventados por jovens da *Baixada Fluminense* na cidade de *Mesquita*, pois foi nesse ambiente que tive meu primeiro contato com a cultura *punk*. Ali onde éramos plurais em tribos roqueiras, habitávamos sob a mesma passarela *Góticos*⁵³, *Grunges*⁵⁴, *Metaleiros*⁵⁵, entre outros, e claro os *punks*. Inconfundíveis com seu cabelo moicano⁵⁶ e

⁵¹ “Em relação ao *punk*, é importante ressaltar que em todas as cidades onde ele apareceu como um movimento, seja em Nova York, em Londres ou em São Paulo, as áreas pobres das cidades sempre foram o seu marco zero. Isso se justifica pelos seguintes fatores: a) o *punk* é um movimento do proletariado; b) é geralmente nos subúrbios que a desilusão da civilização urbana se mostra mais desesperadora; c) a maioria das pessoas que habitam a periferia compartilham as mesmas frustrações e dificuldades.”(VITECK, 2007, p.54 - 55)

⁵² Na *passarela* ou *P Rock* como chamávamos, vivi os melhores momentos *rock and Roll* da minha adolescência. E tudo acontecia ali quase em baixo da passarela que ligava a cidade a estação de trem. Aglomerados e unidos, reconhecíveis a distância era desta forma que todo domingo e às vezes sábado estávamos ali. Do alto do viaduto chegando de ônibus era possível ver o mar de camisas pretas e estilos incomuns. Era a ali que aconteci nossa fusão cultural da baixada, com jovens vindo das cidades de Belford Roxo, Caxias, Nova Iguaçu até mesmo alguns da capital do Estado.

Para saber mais acesse: http://www.passareladorock.blogspot.com.br/2003_10_01_archive.html

⁵³ Estilo de rock mais lento, onde os seguidores do estilo costumam ouvir bandas como Joy Division e The Cure, etc. Para saber mais acesse: <http://estudandorock.blogspot.com.br/p/estilos.html>

⁵⁴ “Grunge: este estilo se assemelha ao punk, mas o grunge tem um cuidado menor na polidez do som (daí o nome do estilo: *grunge* é um adjetivo em inglês que tem um significado próximo a "sujo") e letras relacionadas com depressão e angustia. Grandes nomes desse estilo foram: Nirvana, Pearl Jam, Alice in Chains, Soundgarden, Mudhoney.” Fonte: Estudando Rock, disponível em: <http://estudandorock.blogspot.com.br/p/estilos.html>

⁵⁵ Fonte: Estudando Rock, disponível em: <http://estudandorock.blogspot.com.br/p/estilos.html>

⁵⁶ Moicano é nome dado ao corte de cabelo radical que é uma dos símbolos ideológicos do movimento punk. Os Moicanos eram um povo indígena dos EUA e os punks resgataram essa forma de usar os cabelos dos guerreiros indígenas. Atualmente o corte se tornou popular e bem aceito por ter sido promovido através da figura pública do

discurso radical que para nós eram pseudo anarquistas⁵⁷, pois tomávamos *Coca-Cola*⁵⁸ e comprávamos roupas nas mesmas lojas todos juntos. Sempre havia a dúvida se isso era anárquico, os punks da minha época geravam menos rebeldia e mais piadinhas provocativas como a clássica do mundo do rock, ‘Punk que é punk afoga a mãe no tanque’. Esse era o nosso jeito de dizer me mostre o seu *faça você mesmo* para além do discurso. Apesar de não os consideramos como representantes do movimento punk, entendo hoje que isso era o reflexo da nossa ideia de uma cultura punk imutável. Onde não compreendíamos as *trocias culturais* (LEMOS, 2005) desses grupos, assim como muitos não compreendem os índios⁵⁹ de hoje. Assim as relações evidenciadas através das minhas *redes educativas* tecidas com o *movimento punk* nos cotidianos me instigaram a refletir indo muito além do que os moicanos poderiam revelar.

O movimento punk tem uma parcela fundamental neste capítulo da pesquisa por suas marcas e atitudes contraculturais, primordialmente seu pressuposto de “Do It Yourself” (em português “Faça você mesmo”). O sentido político dessa expressão representa um empoderamento por parte dos *praticantes pensantes* os levando a criarem desde seus artefatos mais básicos até a sua própria música, moda, literatura etc.

O termo cyberpunk aparece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna. O termo passou a ser usado, também, para designar os ciberrebeldes, o underground da informática, com os hackers, crackers, phreakers, cypherpunks, otakus, zippies. Esses seriam os cyberpunks reais. Assim, o termo cyberpunk é, ao mesmo tempo, emblema de uma corrente da ficção científica e marca dos personagens do submundo da informática. (LEMOS, 2004, p.12)

A contracultura tem grande participação na formação da cibercultura porque ela está na origem da construção da própria Internet. O movimento social inspirado pela contracultura, que pregava distribuir o poder e emancipar as pessoas pelo acesso às informações, tem nos *hackers* a sua principal representação. A definição original de *hacker* era a de “um programador de computador talentoso que poderia resolver

jogador de futebol Neymar Junior. Ou seja, a ideologia da contracultura mais uma vez virou cultura. Para saber mais acesse: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/como-surgiu-o-cabelo-estilo-moicano>

⁵⁷ Anarquismo pode ser definido como uma doutrina (conjunto de princípios políticos, sociais e culturais) que defende o fim de qualquer forma de autoridade e dominação (política, econômica, social e religiosa). Em resumo, os anarquistas defendem uma sociedade baseada na liberdade total, porém responsável. Fonte: Sua pesquisa, disponível em: http://www.suapesquisa.com/o_que_e/anarquismo.htm.

⁵⁸ Fonte: Entre séculos, para saber mais acesse: <https://entreseculos.wordpress.com/2012/05/12/coca-cola-a-arma-do-capitalismo/>

⁵⁹ Os índios do século XXI, Fonte: Taquiprati, para saber mais acesse: <http://www.taquiprati.com.br/cronica.php?Ident=981>

qualquer problema muito rapidamente, de modo inovador e utilizando meios não convencionais. (SILVEIRA, 2010, P.34)

Lemos (2004) e Silveira (2010) destacam o papel impar desse movimento para *cibercultura*, pois foi através dele que nascem os *ciberpunks* (conhecidos como hackers, crackers, geeks etc.) e a microinformática. E esse é o contexto da *Cultura Hacker* diferente do que fomos ensinados a associar. A palavra *Hacker* de modo geral a grupos ou indivíduos que fazem usos das tecnologias digitais na internet com atos de pirataria, pois é comum serem associados a tais práticas pelas mídias.

Entretanto estamos falando de *crakers*, a palavra crack significa um programa ou arquivo modificado e o cracker é o praticante que faz essa modificação, são piratas como os dos filmes e da própria história, suas práticas envolvem o roubo de diversos produtos e serviços por meio de invasão de sistemas computacionais através de programação gerando de páginas falsas, vírus, Keygens⁶⁰ para programas etc.

Primeiro, pensar que o acesso aos computadores deveria ser total e ilimitado. Mais do que computadores, deveria ser liberado o acesso a “qualquer coisa que pudesse ensinar a você alguma coisa sobre como o mundo funciona” (LEVY, 2001, p. 40). Segundo, que toda informação deve ser livre (*free*), porque “se você não tem acesso à mesma, não terá como consertar as coisas” (p. 40). Aqui é importante lembrar que, em inglês, a palavra *free* pode tanto significar livre quanto grátis, o que nos permite considerar que toda informação deve ser livre e gratuita. O terceiro princípio indica que se deve sempre desconfiar da autoridade e, assim, estimulam-se procedimentos pouco burocráticos, com liberdade de circulação de informações e acesso a elas por qualquer um. (PRETTO, 2010, p.311-313)

Já os *hackers* vem de uma ideologia cultural colaborativa como nos situa Pretto (2010), que coloca em questão três princípios que os envolve. Os *Hackers* partilham e compartilham um universo político fomentado por debates sobre direitos autorais, são criadores de *táticas* (CERTEAU,2012) para subverter qualquer necessidade de apropriação tecnológica por compreenderem que essas não deveriam circular de forma privada mais sim de maneira pública. Sendo contrários a imposição instituída com a comercialização de softwares (softwares comerciais) que visam somente o lucro empresarial e não as melhorias coletivas. E antes de qualquer conceituação sobre o movimento *software livre*, creio que seja

⁶⁰ “Keygen = Gerador de chaves = Gerador de códigos = Gerador de seriais. Um keygen é um programa que gera e permite ao usuário obter novos números seriais ou códigos de ativação de um programa.” Leia mais em Explorando. Disponível em: <http://www.explorando.com.br/crack-serial-keygen-o-que-sao>

preciso entender a sua necessidade enquanto fomentador de acesso tecnológico feito por *praticantespensantes* e para *praticantespensantes*.

No Colégio⁶¹ que atuo como *docentediscente* usamos *software livre*, o *Libre Office*. Ele faz parte da família do *BrOffice.org*, uma versão nacional do *OpenOffice.org*⁶², que, por conseguinte é uma versão do *Microsoft Office*, contudo *Open source* (em português código aberto).

Figura 11 - Libre Office x Microsoft Office.



Fontes: Techtudo.

Disponível: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/04/libreoffice-ou-microsoft-office-como-escolher-o-melhor-pacote-de-programas.html>

Houve um caso com um *discentedocente* Pedro que em um dado momento da aula me perguntou: “Professora qual motivo da gente usar esse programa de pobre? Ele muito ruim! Por que não usamos o Word?” O *Libre Office* possui um pacote de escritório é o tal pobre era seu editor de texto, o *Write*. Respondi que a escolha do software se dava pelo fato dele ser livre e gratuita, que o da Microsoft é muito caro para comprarmos as licenças para

⁶¹ Atuo como professora de Informática Educativa no ensino fundamental no Colégio Pedro II.

⁶² “Apache OpenOffice é a principal open-source software suíte de escritório para processamento de texto, planilhas, apresentações, gráficos, bancos de dados e muito mais. Ele está disponível em vários idiomas e funciona em todos os computadores comuns.” Fonte OpenOffice, disponível em: <http://www.openoffice.org/why/>

cada computador. Ele prontamente me deu a solução “Professora por que a senhora não me falou isso antes, eu tenho CD da versão nova lá em casa. Vamos instalar aqui logo!” Percebi que na sua falava estava uma questão essencial à ideia que temos liberdade irrestrita para os usos de qualquer software e o desejo que temos de sempre fazer usos da melhor tecnologia disponível. Depois da sua reposta passei um tempo explicando para eles para turma as implicações judiciais da sua boa ideia e rimos um pouco juntos.

É comum os *praticantes pensantes* compram a licença desse software prioritário apenas uma vez, contudo estão sempre atualizando as suas versões sem pagar novas licenças, devido ao consumo de cópias do produto licenciado por outro amigo ou adquirido por algum site na internet. A pirataria e a ciberpirataria representam um grande volume de revenda ilegal de propriedades privadas em todo mundo e o universo cinematográfico é um dos maiores afetados por essa reprodução e distribuição não autorizada. Essa criação de um mercado aparte fosse para fins comerciais ou apenas doméstico, afetou a indústria do cinema e fonográfica.

Figura 12 - Porcentagem de softwares não licenciados

Porcentagem de software não licenciado	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Global 2013: 43%. 2011: 42%. 2009: 43%. 2007: 38%. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Brasil 2013: 50%. 2011: 53%. 2009: 56%. 2007: 59%.
<ul style="list-style-type: none"> ■ EUA 2013: 18%. 2011: 19%. 2009: 20%. 2007: 20%. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ China 2013: 74%. 2011: 77%. 2009: 79%. 2007: 82%.

Fonte: IDC e BSA

Fonte - Tecnologia UOL

Disponível em: <http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2014/06/24/uso-de-software-pirata-cresce-no-mundo-mas-apresenta-queda-no-brasil.htm>

De acordo com a pesquisa divulgada *IDC*⁶³ e *BSA*⁶⁴ no ano de 2014 o Brasil vem reduzindo o consumo de softwares não licenciados, porém ainda é muito comum em uso

⁶³ "A IDC Brasil é provedora de inteligência de mercado, consultoria e serviços estratégicos de marketing para os mercados de Tecnologia da Informação e Telecomunicações." Fonte: IDC, disponível: <http://br.idclatin.com/about/whyidc.aspx>

doméstico a troca de softwares entre praticantes, e na grande maioria das vezes *softwares proprietários*. Interessante ressaltar essa prática/tática, pois consiste em um dos tipos mais comuns de cópias ilegais, *os softwares prioritários* são aqueles com seus direitos exclusivos/privados, por exemplo, *os softwares da Microsoft* ⁶⁵, que são quase sempre consumidos de forma pirata ou por troca entre praticantes. Normalmente os *praticantespensantes* compram a licença desse software prioritário apenas uma vez, contudo estão sempre atualizando as suas versões sem pagar novas licenças, devido ao consumo de cópias do produto licenciado por outro amigo ou adquirido por algum site na internet.

O compartilhamento de softwares entre *praticantespensantes* na grande maioria das vezes se dá com *softwares proprietário*, é interessante ressaltar essa questão a respeito de práticas, pois elas consistem em uns dos tipos mais comuns de circulação de cópias ilegais. E mercado de software também reflete o mercado do cinema principalmente quando falamos de Web e como será abordado no próximo capítulo mais propriamente a respeito da web 2.0⁶⁶ que nasce também do movimento *software livre*.

Todo esse cenário nos mostra o quanto é importante movimentos que fomentem o acesso livres as tecnologias. E o um dos movimentos principais da *cultura livre* criado na década de 80 no século XXI um novo conceito de software que surgiu em oposição ao domínio exclusivo da tecnologia por softwares prioritários, instaurando debates acerca do copyright.

1984 ainda vai ser emblemático por ser o ano quando se é criada a Free Software Foundation, que vai abrir um campo de ativista no terreno da produção e distribuição de *software*, ao ser criado o sistema operacional GNU e a licença pública *copyleft*. A gênese do Movimento do *Software Livre* se remete à figura do seu fundador, o programador norte-americano Richard Stallman. Tudo começou devido a uma impressora matricial, no início da década de 80, quando o Laboratório de Inteligência Artificial do MIT (EUA) – onde Stallman estava empregado – comprou um aparelho que deixou boquiabertos os programadores e funcionários que ali trabalhavam. O então programador Richard Stallman se propôs a acabar com o problema e solicitou à empresa fabricante o código-fonte (a sequência das instruções do programa) da impressora. O objetivo de Stallman era corrigi-lo e melhorá-lo para

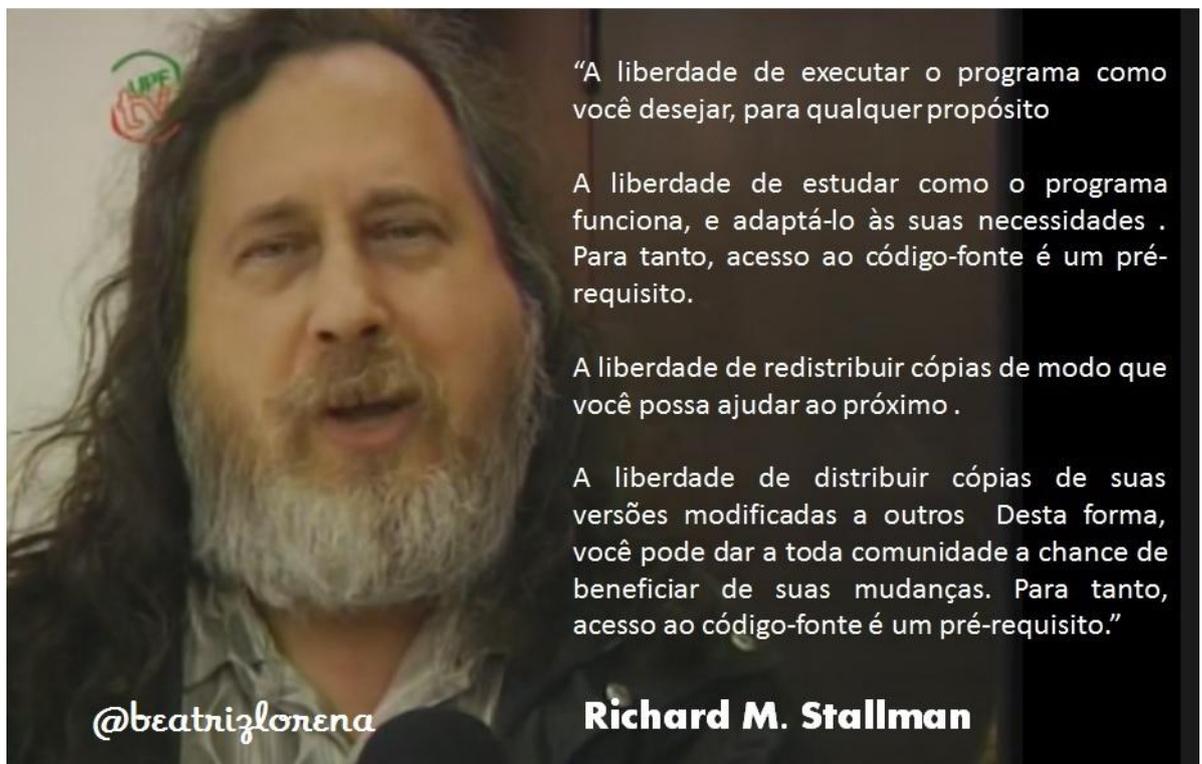
⁶⁴ "A BSA atua como líder mundial no combate à pirataria e como figura respeitada na definição de políticas públicas para a promoção da inovação tecnológica e do crescimento econômico." Fonte: BSA (Software Alliance) disponível em: <http://www.bsa.org/about-bsa>

⁶⁵ "Microsoft Corporation (NASDAQ: MSFT) é uma empresa transnacional estadunidense com sede em Redmond, Washington, que desenvolve, fabrica, licencia, apoia e vende softwares de computador, produtos eletrônicos, computadores e serviços pessoais. Entre seus produtos de software mais conhecidos estão os linha desistemas operacionais Windows, a linha de aplicativos para escritório Office e o navegador Internet Explorer." Fonte Wikipédia, disponível em : <http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft>

⁶⁶ A Web 2.0 Ao entramos no capítulo seguinte retomarei as questões acerca das gerações da Web já devidamente fundamentada, com propósito de apresentar aos leitores uma perspectiva menos romanceada acerca de sua origem e transformações.

evitar os gastos com papel e as consequentes irritações dos usuários. Contudo, a empresa se negou a disponibilizar o código, alegando razões comerciais, e os programadores tiveram que seguir cruzando os dedos para que o diabólico aparelho não triturasse seu trabalho. Este fato fez com que Stallman perdesse a paciência e o empurrou a sonhar com uma nova ordem informática, em que ninguém pudesse se apropriar do código de um programa e que qualquer pessoa pudesse usar e modificar os programas da forma que quisesse. Ele se empenhou, então, na criação de um sistema operacional – por ser este o *software* crucial para que um computador pudesse funcionar. “Com um sistema operacional livre, nós poderíamos ter uma comunidade de *hackers* cooperando novamente – e convidar qualquer um para unir-se a nós” (STALLMAN,1998, p. 4). (ANTOUN E MALINI, 2013, p.41 - 42)

Figura 13 - Os princípios do software livre, composição de imagens e texto feita pela autora.



Fonte: UPFTV Passo Fundo

Disponível: https://www.youtube.com/watch?v=_nBbavpGPRg

Na composição acima estão colocados os quatro princípios do *software livre* elaborados por Stallman, em todos eles percebemos que a intensão não está somente em adquirir o programa de forma gratuita, mas também de ter acesso a sua tecnologia e a seu constante desenvolvimento. Tendo como uma das prioridades o acesso aos códigos-fonte⁶⁷ dos

⁶⁷ “Código fonte (código-fonte, ou até *source code* em inglês) é o conjunto de palavras ou símbolos escritos de forma ordenada, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes, de maneira lógica.”
Fonte Wikipédia, disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fonte

programas, por considerarem um “cimento cultural que estabelece a ligação da comunidade.”, pois é por meio dele que acontecem as modificações. O criador do Movimento Software livre o norte-americano *Richard M. Stallman* juntamente com outros programadores/hackers alavancaram esse movimento em pró de tecnologias que fossem acessíveis para todos.

Quando dizemos que um software é “livre”, queremos dizer que ele respeita as liberdades essenciais dos usuários: a liberdade de rodá-lo, de estudá-lo e mudá-lo, e redistribuir cópias com ou sem mudanças. Isso é uma questão de liberdade, não de preço - pense em “liberdade de expressão”, não em “cerveja grátis” (STALLMAN,2007, sp)

A exemplificação feita por *Stallman* (2007) soa bem cotidianista, pois ele faz uso de elementos cotidianos para nos fazer entender de forma simples a intencionalidade do movimento. E esse é um aspecto crucial do conceito de liberdade que embasa o *software livre* perceber que estamos discutindo por algo além de uma gratuidade de usos.

Em 1984 nós iniciamos o desenvolvimento do sistema operacional livre GNU para que pudéssemos evitar os sistemas operacionais proprietários (não livres) que negam liberdade aos seus usuários. Durante os anos 80, nós desenvolvemos boa parte dos componentes essenciais do sistema e criamos a Licença Pública Geral GNU (GNU GPL) para lançá-los — uma licença especificamente projetada para proteger a liberdade de todos os usuários de um programa. (STALLMAN, 2007, sp)

A *Licença Pública Geral GNU* que *Stallman* (2007) se refere é uma *licença de software livre* Após a licença também criou a *Free Software Foundation – FSF*⁶⁸, tudo com propósito de desenvolver o *copyleft*⁶⁹ em oposição ao *copyright* (licença proprietária), isso representou uma revolução para forma como qualquer produção de artefatos culturais e tecnológicos era “distribuída”. Um *software livre* ou *software de código aberto* (*Free software/open-source software — FS/OSS*) se caracteriza por ter seu código fonte compartilhado, o que admite modificações em sua programação, liberdade aos *praticantespensantes* para fazerem diversos usos coletiva e colaborativamente, principalmente aprimorando-o software mantendo sua circulação gratuita.

Essas liberdades são vitalmente importantes. Elas são essenciais não apenas para os propósitos individuais dos usuários, mas para a sociedade como um todo, pois elas promovem solidariedade social — isto é, compartilhamento e cooperação. Elas se

⁶⁸ Em português, *Fundação para o Software Livre*.

⁶⁹ *Copyleft* é uma forma de licenciamento desenvolvido pela cultura livre em contraposição ao *copyright*. Nos próximos capítulos apresento uma discussão mais abrangente a respeito.

tornam ainda mais importantes à medida que nossa cultura e atividades cotidianas se tornam mais digitalizadas. Num mundo de sons, imagens e palavras digitais, o software livre se torna essencial para a liberdade em geral. (STALLMAN, 2007, sp)

De acordo com informações do próprio site o *Projeto GNU* foi criado em 1983 com a ideia de fazer às limitações impostas pelo modelo de software proprietário, dedicando-se ao desenvolvimento de um sistema operacional completo que seria distribuído como *software livre*. Ao publicar o *Manifesto GNU*, em 1984, Stallman definiu os conceitos de *software livre*, posicionando o código fonte como conhecimento científico, que deve ser disseminado, compartilhado através dos quatro princípios.

Por meio do manifesto convocou a participação de outros programadores/*hackers* para contribuir com esse projeto. Resultando na produção do sistema operacional *GNU/Linux* e posteriormente de softwares editores de textos e várias outras ferramentas e utilitários. A princípio essa foi a maior contribuição desse projeto seja tanto na época como nos dias atuais contribuir para o debate acerca da necessidade que temos de acesso as tecnologias e por suas dimensões cooperativas de abrangência mundial fomentar o fluxo de tecnológico de maneira livre.

Hoje diversos *softwares livres* fazem parte dos nossos cotidianos, como já mencionei a suíte do *Libre Office* ou posso citar exemplos mais populares como o navegador para internet o *Mozilla Firefox*, que é utilizado de forma gratuita por um grande número de *praticantespensantes*. Para educação principalmente em diversas escolas públicas o papel dos *softwares livres* é proporcionar o aporte tecnológico que não seria possível de ser adquirido, devido aos altos custos e restrições das licenças dos softwares proprietários, programas como *AbiWord*⁷⁰, *eMule*⁷¹, *Gimpshop*⁷², *Inkscape*⁷³–*Miro*⁷⁴, *Mediacoder*⁷⁵, *Media Player*

⁷⁰ Software de edição de texto com muitas funcionalidades importantes. Disponível em: abiword.joydownload.com

⁷¹ Software voltado para compartilhamento de arquivos (P2P). Disponível em: www.emule.com

⁷² Software similar ao popular e proprietário Photoshop. Disponível em: sourceforge.net.

⁷³ Software de criação de ilustrações e gráficos. Disponível em: inkscape.org

⁷⁴ O software reproduz praticamente qualquer formato de vídeo. Disponível em: www.getmiro.com

⁷⁵ Software de conversão de arquivos de mídia para qualquer formato. Disponível em: www.mediacoderhq.com

*Classic*⁷⁶, *Audacity*⁷⁷ e tantos outros. No quadro a seguir apresentando outras importantes contribuições do movimento software para estruturação da *cultura livre*.

A amplitude dos *softwares livres* que se estendem as grandes corporações como é o caso da *Google inc*⁷⁸. Uma das maiores empresas no campo das tecnologias digitais que faz usos do *Ubuntun*⁷⁹. Ao colocar empresas que usam *software livre* na busca na internet encontrei em diversos sites/Blogs⁸⁰ falando sobre isso, o que para mim foi uma surpresa, pois é algo contrário do que vejo nos cotidianos, quando há vários *praticantespensantes* com restrições de para fazerem usos domésticos dessas tecnologias. Cabe colocar aqui uma questão essencial referente aos *softwares livres*, por se tratar de uma cultura que prima pelo acesso ao código fonte, nem sempre esses softwares serão de caráter gratuito como muitos dos citados, alguns programadores podem ou não torná-los comerciais, contudo seu código fonte precisa estar sempre acessível livremente por meio de licenças *copyleft*. Todavia a importância do *Movimento Software livre* não se resume aos aspectos já abordados, toda sua veemência “Ubuntun” gerou uma *novaoutra* forma de estar conectado na Web por meio da cooperação e da coletividade, em suas redes foi tecida a Web 2.0.

Há quem considere o sítio Slashdot dos Blogs e do tipo de comunicação coletiva da Web 2.0. Nesse sítio, era proposta alguma discussão sobre algum tema ligado à tecnologia computacional. Para propor a conversa, conectavam-se alguns documentos com alguma notícia atual. O sítio era formado por programadores envolvidos com o movimento ligado ao GNU/ Linux e a programação com fonte aberta (*open source*) à modificação pelos usuários. Embora o sítio tenha começado com uma ação entre uns poucos amigos participantes do movimento *open source*, foi tendo sua leitura e participação ampliada e obrigou seus criadores a inventarem modos de possibilitar essa expansão sem sacrificar seu caráter autônomo informal. Eles criaram então os elementos que vão caracterizar a comunicação coletiva da internet. (ANTOUN, 2008, p. 15)

⁷⁶ Popularmente conhecido o Media Player Classic tem a mesma função que o Windows Media Player. Disponível em: mediaplayerclassic.joydownload.com

⁷⁷ Software de edição de arquivos de áudio, muito usando em escolas. Disponível em: www.audacity.sourceforge.net

⁷⁸ O Google é uma empresa multinacional de serviços *online* e softwares dos Estados Unidos da América. Seu produto mais notório na contemporaneidade é o popular site de buscas o Google Pesquisa uma referência da internet. A empresa também possui diversos outros produtos que fazem partes das nossas práticas e usos cotidianos como: Google tradutor, Google Maps, Google Acadêmico, Youtube, Gmail e tantos outros. Para saber mais acesse: <https://www.google.com.br/about/company/history/>

⁷⁹ De acordo com site *Software livre Brasil a palavra Ubuntun* “é uma antiga palavra africana que significa algo como “Humanidade para os outros” ou ainda “Sou o que sou pelo que nós somos”. A distribuição Ubuntu trás o espírito desta palavra para o mundo do software livre.” Disponível em: <http://softwarelivre.org/ubuntu-df/>

⁸⁰ Tomo como referência o site IoLinux, para saber mais acesse : <http://www.diolinux.com.br/2015/06/google-usa-ubuntu-no-desenvolvimento-de-tecnologia-soli.html>

Segundo Antoun (2008) essas tecnologias inventadas por esses grupos principiam conjuntamente com outras questões as mudanças na forma de comunicação e de acesso a informação. E toda essa lógica *hacker* será notada com maior força e dinamismo nos capítulos seguintes do texto, nos quais discutirei mais intensamente as questões da internet tecida em redes coletivas e colaborativas.

2.1 Web 2.0: a Web contracultural

Web 2.0 (AQUINO, 2008; ANTOUN, 2008) nasce com a *cultura hacker* (SILVEIRA, 2010; LEMOS 2004; PRETTO 2010) e seu veio *contracultural* criado por *praticantespensantes* tornou ainda mais evidente a necessidade de romper com as ideias de um *consumidor-esfinge* (CERTEAU) mesmo sem dizimar a Web 1.0 e as *mídias de massa*. Para Aquino (2008, p. 305) com a *Web 2.0* “Os usuários passam a participar da construção do conteúdo disponível nas páginas e o hipertexto se concretiza como prática de criação coletiva.” A criação *de novos outros* interfaces⁸¹ com pólo da emissão e da transmissão liberadas ampliaram as possibilidades de criação de conteúdos, compartilhamento, ou seja, as publicações feitas pelos próprios *praticantespensantes* e a edição de conteúdos.

Houve também mudanças até mesmo no foco das *mídias de massa*, que passaram a fazer o caminho contrário, vinculando as produções dos *praticantespensantes* que antes eram considerados por ela como meros “espectadores” e “receptores”. Com a *Web 2.0* os *praticantespensantes* hibridizaram a *cultura digital* com suas práticas e usos cotidianos de forma mais intensa, através da convergência de mídias, hipertextualidade, interatividade e no momento atual em *mobilidade conectada* ou como Santaella (2007) as conceitua, *tecnologias da conexão*.

⁸¹ Na *Web 2.0* mesmo sem conhecimentos técnicos é possível se criar um site, um blog etc.

Figura 14 - Charge sobre as redes sociais.



Fonte - Charges Bruno

Disponível em: <http://chargesbruno.Blogspot.com/>

Os usos cotidianos da Web 2.0 e *redes sociais* (RECUERO, 2009; PRIMO, 2008; MALINI, 2008) significavam para muitos o que a charge denota uma rede completamente virtual que distanciava cada vez mais os *praticantes pensantes*. Principalmente para aqueles que não habitam as redes ela era entendida como uma extensão vanguardista das mídias de massa e de seus processos comunicacionais. E nós os *praticantes pensantes* da contemporaneidade éramos considerados uma geração rotulada como despolitizada. Porém ao contrário disso no *dentrofora* da rede articulações culturais, políticas, sociais e históricas acontecem através de relações horizontais. E com intensos e diversos movimentos, porém esse fenômeno só passou a ser compreendido no Brasil através das manifestações de 2013.

Figura 15 – Manifestações nacionais



Fonte: Adrenaline UOL

Disponível em: <http://adrenaline.uol.com.br/2013/06/19/19667/se-o-gigante-acordou-foi-por-causa-das-redes-sociais>

“Vem vamos pra rua, pode vir que a festa é sua. Que o Brasil vai tá gigante grande como nunca se viu. Oh, oh vem pra rua que a rua é a maior arquibancada do Brasil.” Esse é o trecho da música *Vem pra rua* da Banda *O Rappa*⁸², que foi tema da propaganda de uma grande empresa. Que com a música fazia um convite aos brasileiros para torcerem nas ruas pelo Brasil durante a *Copa das Confederações* e já prenunciando a *Copa do mundo em 2014*, mas para, além disso, se tornou o tema das manifestações contra a própria copa e tudo que estava enredado com ela. E ao invés de só torcermos, fomos para ruas e para as redes digitais nos manifestar enquanto cidadãos, ciberativistas.

Afinal a música convidava enfaticamente o torcedor para rua e não para os estádios de futebol (nessa mesma época os ingressos eram cobrados com altos valores pelas concessionárias), enquanto os mesmo eram ocupados por turistas. Entretanto o sucesso da propaganda e da música eclodiu como clamor do povo e nome de movimento fomentando o ativismo/ciberativismo (SILVEIRA, 2010) iniciado em junho de 2013 em todo Brasil. Todos

⁸² O Rappa é uma banda nacional que tem seu estilo musical perpassado por diversos ritmos e que faz das suas letras expressão de exaltação das religiões afro brasileira, da cultura africana, dos cotidianos das periferias, favelas, etc.

gritavam no *dentrofora* da internet: “Vem, vem, vem pra rua Vem!” “O gigante acordou! O gigante acordou!” #protestos, #vemprarua, #ogiganteacordou, #mudabrasil⁸³ etc.

Figura 16 – Cartazes das Manifestação de 2013, composição feita com fotografias pessoais da autora.



Fonte: O Autor, 2013

As fotografias acima foram feitas por mim durante uma das manifestações *#vemprarua* na Avenida Presidente Vargas⁸⁴ na cidade do Rio de Janeiro em junho de 2013.

⁸³Essa forma de escrever faz usos de uma hashtags. Que é a soma de tags, palavras usadas como indexador de busca antecedidas do símbolo # (tralha ou cerquilha), por exemplo, #creativecommons. A hashtag possibilita aos *praticantespensantes* criarem um tipo de associação entre informações etiquetadas iguais, ou seja, com a mesma hashtag uma única informação ou obra pode ser mapeadas por diferentes praticantes nos mecanismo de busca das redes sociais.

⁸⁴ Avenida Presidente Vargas é uma dos mais importantes cenários de mobilização e concentração popular da cidade do Rio de Janeiro, com grande representatividade na história, na política e da cultura nacional. É nesse espaço e tempos que se encontra Estação Central do Brasil (antiga estação Dom Pedro II); Sambódromo da Marquês de Sapucaí e o monumento *Zumbi dos Palmares*.

Essa narrativa digital inventada em um *dispositivo móvel* composta de três fotos de ativistas em momentos diferentes e de grupos distintos durante a manifestação. Nas fotos vemos *praticantespensantes* protestam com cartazes⁸⁵ contra o descaso para saúde a supervalorização das obras públicas para criação/melhoria dos estádios de futebol.

Souty (2002, p.125) ressalta “A fotografia pode ser um instrumento de poder, uma ferramenta de controle e de repressão.” Nas manifestações as fotografias feitas pelos *praticantespensantes* representaram uma luta contra hegemônica feita por imagens/narrativas, na qual todos exibiam seus cartazes e empunhavam ainda mais quando percebiam a presença de alguém fotografando. Essas fotografias circularam em redes e promulgaram a voz do povo criando narrativas coletivas por todo Brasil, narrativas essas criadas, editadas e publicadas pelos coletivos em cooperação através dos usos da *Web.20* e das “tecnologias da conexão” (SANTAELLA, 2010) como elementos fundamentais para articulação desses movimentos. Pois grande parte das comunicações, das informações, das discussões políticas, convocações da população, a cobertura sobre os principais acontecimentos de cada manifestação em tempo real, tudo isso também potencializado na lógica “todos-todos” (LEVY,1999) engendrados nas redes digitais criando assim *novasoutras* formas de fazer/estar no *dentrofora* da internet.

A saúde era um dos tantos motivos das manifestações que se alastraram por todo território nacional o ponto inicial foi o aumento da passagem de ônibus na capital do Estado de São Paulo, por conseguinte em algumas outras capitais brasileiras. E a repercussão do ativismo/ciberativismo eclodiu em movimentos como: *Movimento Passe Livre (MPL)*⁸⁶, *Movimento Ocupa*⁸⁷ e *Movimento vem pra rua*⁸⁸, com diversas reivindicações nas áreas de saúde, educação, direitos humanos, enfim nos problemas da sociedade brasileira. Dando origem a ondas de ativismos expressivas.

Nesse contexto habitar a internet representa ocupar *espaçostempos* de cidadania, ter acesso a tecnologias e as tessituras culturais criadas através das práticas dos *praticantespensantes no dentrofora* das redes digitais. Com a ambiência *online* temos um

⁸⁵ Um desse praticantespensantes é o meu esposo Thiago, que dias antes dessa manifestação perdeu seu avô por não conseguir internação em hospitais públicos da cidade do Rio de Janeiro.

⁸⁶ “O Movimento Passe Livre (MPL) é um movimento social autônomo, apartidário, horizontal e independente, que luta por um *transporte público de verdade*, gratuito para o conjunto da população e fora da iniciativa privada.” Fonte: Tarifa Zero, para saber mais acesse: <http://tarifazero.org/mpl/>

⁸⁷ Fonte: Passar a palavras, para saber mais acesse: <http://passapalavra.info/2011/11/48081>

⁸⁸ Em diversas capitais brasileiras houve inúmeras manifestações contra o aumento das passagens nos transportes públicos, e de certa forma tudo se iniciou por conta do reajuste que era no valor de R\$ 0,20. Para saber mais acesse: <https://www.facebook.com/VemPraRuaBrasil.org> e <http://vempraru.org/>.

novoo outro tipo de ativismo, o *ciberativismo*, de acordo com Silveira (2010) o *ciberativismo* é como nomeamos as diversas práticas em pró das causas sociais, políticas socioambientais, socioculturais e sociotecnológicas realizadas principalmente na internet. Silveira (2010, p.31) ressalta que “o ciberativismo se confunde com a própria expansão da rede mundial de computadores.

Para Antoun e Malini (2013, p.05) é “o conjunto de atos de resistência e de contra insurgência de vidas que não aceitam a captura do controle e reivindicam uma economia da cooperação mantenedora dos bens comuns dentro de um direito e de um espaço público”, os autores o nomeiam o ativismo social de biopolítica afirmando que “para além da noção de que este deva ser regulado e garantido por um estado, portanto, por um agente de força exterior às singularidades anárquicas da multidão.” A biopolítica se forma através das experiência democráticas com a *cultura livre*. Como força oposto a isso, temos o biopoder representado pelos processo de dominação e controle das grandes industrias que regulam por leis de direitos autorais e propriedade.

Sabemos que o urbano não é a cidade, mas a alma da cidade, o conjunto das diversas forças que a compõem. O urbano é o virtual da cidade, aquilo que emerge dos processos de industrialização, de racionalização das instituições, dos meios de comunicação de massa, das diversas redes sociais (técnicas, culturais, políticas, imaginárias). (LEMOS 2007, p.11)

As colocações de Lemos (2007) sobre a urbanidade evidenciam as redes como um todo e suas tessituras entre as cidades e o virtual (ciberespaço) se atualizando simultaneamente. É no cenário da urbanidade diversa e dialógica que a *mobilidade conectada* ganha traços potências *nos/dos/com* (ALVES, 2008) os cotidianos através das narrativas digitais transformando a maneira de pensar, produzir, compartilhar e atualizar as redes algo inimaginável antes da Web2.0 e das tecnologias. Para Lemos (2010) essas diversas tecnologias são também mídias e que vivenciamos na sociedade atual a reconfiguração dos espaços urbanos por meio dessas mídias que autor considera mobilidade e cidade são imanentes.

Todos esses movimentos nasceram de uma longa jornada de mobilizações via redes sociais e nas cidades, que foram ganhando força e tomaram as ruas das principais capitais do território nacional. O que tornou ainda mais notória a potência das redes sociais até mesmo para aqueles que nunca fizeram uso do digital em rede e assistiram todas essas transformações em mídias de massa. As intervenções dos praticantes culturais refletiram um cenário de fortes mudanças na atuação política, principalmente no que diz respeito às mobilizações sociais.

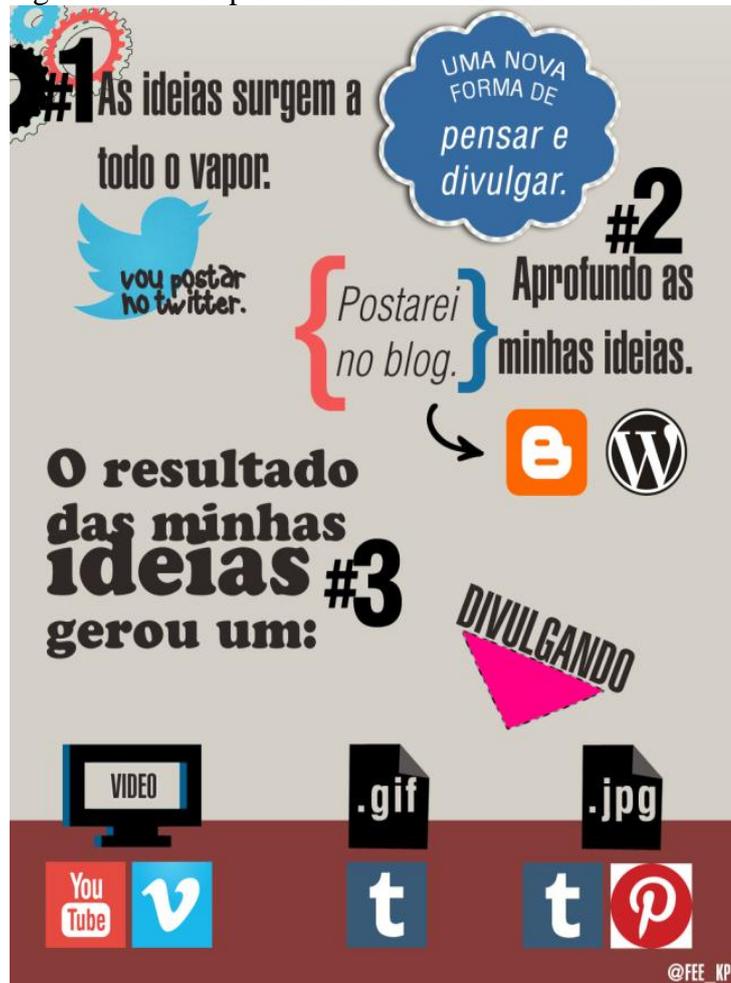
A partir de 2004 passamos a vivenciar uma nova Web que representou uma revolução em diferentes setores da sociedade, é a chamada Web 2.0. O termo foi criado por Tim O’Reilly e pela *Medialive Internacional*, ganhando evidência primeiro no mundo dos negócios modificando a forma como era compreendida Web 1.0, nas características conceituais, paradigmática, técnicas, alterando também os padrões de outras mídias. De acordo com Primo (2008, p.101) “A Web é a segunda geração de serviços online caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para interação dos entre os participantes do processo.”

A arquitetura é edificada sob a cooperação, como chama O’Reilly, uma “arquitetura de participação”, na qual os dados possuem origem remixável e podem ser transformados, o que traduz a ideia de “beta eterno”, onde tudo está sempre sendo construído de forma colaborativa, no intuito de atender as necessidades dos usuários. Com tudo isso, o que se busca é a formação de uma inteligência coletiva e, porque não dizer, uma memória coletiva. (AQUINO, p.06, 2007)

Aquino (2007) salienta a arquitetura da Web 2.0, sobretudo por seu cunho de constante criação colaborativa no ciberespaço, que possibilita os praticantes pensantes a criarem seus próprios conteúdos, a publica-los e editá-los na internet de forma colaborativa. Gradativamente culturas locais dialogam com outras culturas em dimensão global nos diversos cotidianos em diferentes “espaçotempos” com a Web 2.0, e esses movimentos tem repercussões sociais importantes, que potencializando processos coletivos, trocas afetivas, com produções e circulações de informação, comunicação e tessitura de *conhecimentossignificações*.

Nossas ideias nunca tiveram tantas possibilidades de serem compartilhadas em redes digitais conectadas como uma imensa diversidade de culturas como temos hoje com a Web 2.0. Com o advento da nova Web um leque abrangente de atuações que antes eram limitadas, alcançaram o verdadeiro sentido da *comunicação todos-todos* (LÉVY,1999), pois não havia mais mediadores diretos para conexão de *praticantepensante* com outro, dando inicio a uma produção ativa compartilhada nas redes digitais, através das publicações em *softwares sociais* formado redes sociais.

Figura 17 - Guia para entender os softwares sociais.



Fonte: Pinterest. Disponível em:
<https://www.pinterest.com/pin/100134791684813330>

E esses laços são estruturados em *softwares sociais* ou também como são chamados *mídias sociais*, que se tornaram algo comum e necessário quanto a comunicação face-face para aqueles que têm acesso à conexão principalmente com *dispositivos móveis*. *Esse software social* nos aponta as mudanças da Web 1.0 para Web 2.0. Percebemos aqui a sua pulsante arquitetura que faz convergência entre os *praticantespensantes*, os artefatos culturais e tecnológicos com relações em redes.

A imagem acima é um guia propondo uma sequência de usos das redes sociais/software social, embora não exista de fato tal linearidade nos cotidianos onde primeiro usamos uma interface para só então usarmos a outra. Nessa ideia iniciamos com uma postagem no *Twitter*⁸⁹, que segue de forma mais profunda para o *Blogger*⁹⁰ ou *Wordpress*⁹¹, tendo como resultado a produção de vídeos compartilhados no *Youtube*⁹² e *Vimeo*⁹³, e imagens de diferentes formatos compartilhadas no *Pinterest*⁹⁴ e no *Tumblr*⁹⁵. Interessante que aqui foram enfatizados as redes sociais que se forma com usos de imagens (e alguns texto) mais intensamente, que logo estão entre as mais populares do mundo na atualidade.

Os Softwares sociais são interfaces ou conjuntos de interfaces integradas que estruturam a comunicação síncrona e assíncrona entre praticantes geograficamente dispersos. “Interface” é um termo que, na informática e na cibercultura, ganha o sentido de dispositivo para encontro de duas ou mais faces em atitude comunicacional, dialógica ou polifônica. A interface está para a cibercultura como espaço online de encontro e de comunicação entre duas ou mais faces. (SANTOS, 2011, p. 84)

Santos (2011) nos dá clareza sobre o que são esses softwares e a palavra interface expressa os traços de comunicação agregada nesses programas, que tem a sociabilidade como

⁸⁹ O *Twitter* foi criado no ano de 2006 por *Jack Dorsey*, é um software social microbloggin, que possibilita o envio e o recebimento (e a leitura) de mensagens entre os seus usuários por meio de texto e links com até 140 caracteres. Para saber mais acesse: <https://twitter.com/?lang=pt>

⁹⁰ O *Blogger* foi criado pela *Pyra Labs* no ano de 1999 e comprado pela empresa *Google Inc* em 2003, esse software social é um serviço de gerenciamento de Blog, um dos mais populares do mundo. Para saber mais acesse: <https://www.blogger.com/>

⁹¹ “O WordPress foi criado a partir do já desaparecido *b2/cafelog* e é hoje, junto com o *Movable Type*, o mais popular na criação de weblogs. As causas do seu rápido crescimento são, entre outras, seu tipo de licença (de código aberto), sua facilidade de uso e suas características como gerenciador de conteúdos. Criado por *Ryan Boren* e *Matthew Mullenweg*, é distribuído sob a *GNU General Public License* sendo gratuito.” Fonte: *Wordpress*, para saber mais acesse: <https://br.wordpress.org/>

⁹² O *Youtube* é um software social voltado para os usos de vídeos diversos. Mais a frente explicarei melhor o mesmo.

⁹³ O *Vimeo* foi fundado por *Zach Klein* e *Jakob Lodwick* no ano de 2004, é um software social que possibilita aos usuários fazerem upload, download, compartilhar e assistir vídeos online. Para saber mais acesse: <https://vimeo.com>

⁹⁴ O *Pinterest* foi criado no ano de 2010 por *Paul Sciarra*, *Evan Sharp* e *Ben Silbermann*. É um software social, para compartilhamento de imagens (pins), onde os usuários criam álbuns com temas diversos, com grande foco também no *Faça você mesmo* ou *DIY*. Para saber mais: www.pinterest.com

⁹⁵ O *Tumblr* foi criado em 1992 por *Thomas Müller* e disponibilizado comercialmente em 2007, é um software social microbloggin que permite o compartilhamento de textos, imagens, etc. E durante algum tempo era um dos poucos softwares desse tipo que permitia os usos de imagens no formato Gif (imagens animadas ou formato de intercâmbio de gráficos). Para saber mais acesse: <https://www.tumblr.com/>

diferencial, distinguindo-os, por exemplo, de *softwares de autoria/prioritários*, usuais como o *Microsoft Word*⁹⁶. Esse tipo de software não permite nenhuma interação entre *praticantespensantes* ou criação coletiva em rede. Além das limitações em relação às trocas entre os *praticantespensantes*, sem a possibilidade de compartilharem conteúdos, informações e o fundamental de tecerem suas *redes sociais e comunidades virtuais*. Para Recuero (2009) as interações é que irão constituir as redes sociais pois as interfaces em si não são capazes de cumprir esse papel, “ podem apresentá-las, auxiliar a percebê-las, mas é importante salientar que são, em si, apenas sistemas. São os atores sociais, que utilizam essas redes, que constituem essas redes.” (p.103)

Segundo Recuero (2009) Redes sociais online são grupos de atores que se constituem através da interação mediada pelo computador. Essas interações são capazes de estabelecer novas formas sociais de grupos e comunidades. Nessas redes são formadas as comunidades virtuais, também afirma que:

Pode-se dizer, assim, que o conceito de comunidade virtual é uma tentativa de explicar os agrupamentos sociais surgidos no ciberespaço. Trata-se de uma forma de tentar entender a mudança da sociabilidade, caracterizada pela existência de um grupo social que interage através da comunicação mediada pelo computador. (RECUERO, 2009, p.147)

Logo esse conceito de comunidade virtual pode ser compreendido como uma explicação para as mudanças na maneira como nos relacionamos e nos comunicamos através da mediação do digital em redes com a Web 2.0.

Primo (2008) através de seus estudos de *Análise de Redes Sociais* (SNA), afirma que tão importante quanto à questão técnicas informáticas na Web 2.0 são as intenções sociais desenvolvidas com essas tecnologias. O autor destaca as redes sociais como a formação de um processo de interação composto por computadores em rede conectando pessoas e organizações que interagem, no qual os membros desse processo interativo são chamados de “interagentes”.

De acordo com Primo (2008) as interações sociais nessas redes são processos comunicacionais formados por relacionamentos e recursividade entre os interagentes. Essa compreensão das redes sociais, requer uma atenção superior a ideia de quantificação de trocas de mensagem (como, por exemplo, mil curtidas em uma postagem sua no Facebook). Pois nesse conceito de interação há a ideia de relacionamentos compostos por características qualitativas, e Primo (2008, p.106) se baseia nos estudos apresentados por Fisher e Adams (1994) que destacam a reciprocidade, sintonia, recorrência, compromisso etc.

⁹⁶ Microsoft Word é o programa de edição de texto da *Microsoft Corporation*.

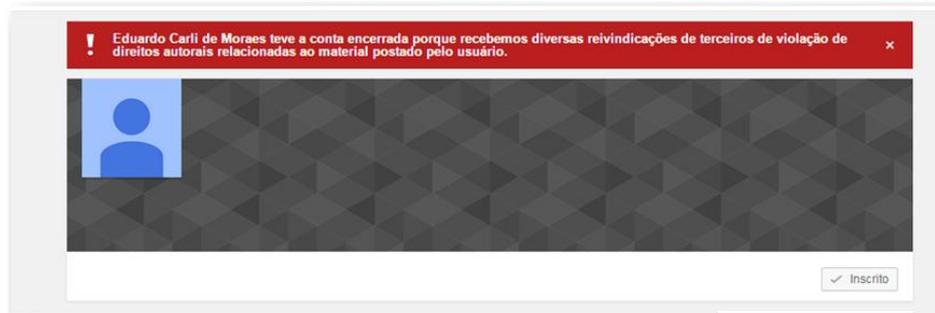
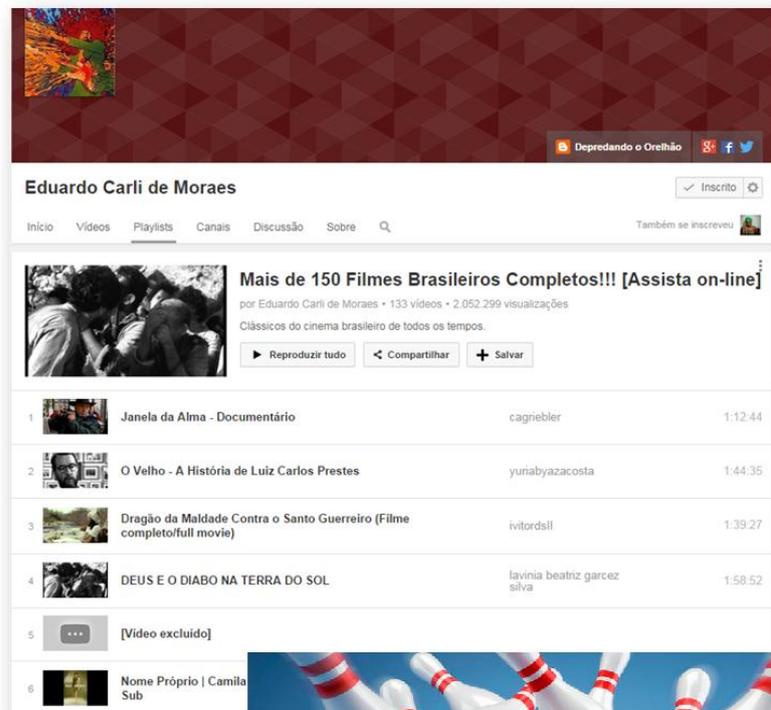
Malini (2008) vai compreender essas redes como meios sociais em baseados na lógica *peer-to-peer* ou *P2P* (em português par a par ou ponto a ponto) que ele conceitua como, “passou a designar múltiplos processos e práticas sociais relacionadas com a livre possibilidade de construção autônoma de novos meios de expressão de cultura (Malini, 2007).” (p.83) Para explicar esse conceito de uma maneira mais e ampla Malini (2008) faz referência aos estudos de Bawes (2005), segundo o autor o sistema *P2P*, vai designar modos de produção social, influenciando uma nova economia embasada na em estruturas. As mesmas são caracterizadas da seguinte forma: pelo acesso aos computadores; os usos de dispositivos de *Webcasting*⁹⁷ permitem a horizontalização de redes em relação a sistema de publicação de conteúdos por parte dos usuários e relacionamento com outros usuários; sistema de softwares com arquitetura para cooperação coletiva; uma infraestrutura legal, que autor salienta as do licenciamento *copyleft* e *Creative Commons*⁹⁸ e por fim a potencialização da participação cidadã criando e compartilhando suas próprias obras nas redes.

2.2 Os cinemas inventados nos cotidianos: pirataria e táticas de *praticantespensantes*

⁹⁷ Também conhecidos como serviços de *Streaming*, mais a frente pretendo ampliar as informações sobre esse serviço.

⁹⁸ O *Creative Commons* é um conjunto de licenças para compartilhamento de obra de maneira livre, *copyleft*, mais a frente pretendo explicar melhor a respeito.

Figura 18 - Canal no *Youtube* Eduardo Carli Moraes, composição de imagens com capturas de tela feitas pela autora.



Fonte: O autor, 2015

Olhando a imagem da página anterior detalhadamente observamos algumas pistas de um instinto canal no *Youtube* com mais de dois milhões de visualizações, tendo mais de cento e cinquenta opções de filmes somente brasileiros, obras de diferentes épocas, todos completos, com boa qualidade audiovisual, disponíveis a qualquer hora do dia ou da noite. E o principal, era um canal de acesso à cultura brasileira de maneira “gratuita” (que nesse caso também era um sinônimo de ilegalidade).

Essa é uma pequena descrição do canal no *Youtube Eduardo Carli Moraes*, um canal que descobri ao acaso. Ousadia que intriga! Defini assim esse canal, cada vez que o acessava sua prática/tática subversiva rasgada me estarrecia. Pois por experiência própria com *Youtube* eu sabia que está prática era considerada uma distribuição ilegal de filmes, algo que costumava não escapar do grande controle que há na interface. Mas mesmo assim o canal desse *praticantepensante* funcionava normalmente sendo amplamente divulgado entre os interessados em cinema brasileiro sem qualquer restrição.

No início da pesquisa por volta do segundo semestre de 2014 esse canal era ativo, contudo ao retornar ao canal em 2015 encontrei-o com um aviso do *Youtube* de encerramento de suas atividades. O *Youtube* tem como prática notificar os *praticantepensantes* usuários da interface que de alguma forma fazem usos de *copyright* sem autorização, dentre elas estão *Strikes* (em português pancada)⁹⁹ e *Flags* (em português bandeiras). Os *Flags* significam que tudo o que for lucrado com material postado no canal será revertido para aqueles que possuem seu direito autoral. Já os *Strikes* são advertências que podem resultar na finalização do canal, algo muito similar a uma fala do beisebol “strike 1, strike 2, strike 3, tá fora”, se o *praticantepensante* receber três strikes seu conteúdo fica automaticamente fora da rede.

E após alguns *strikes* assim se foi o canal do *Eduardo Carli Moraes*, uma das melhores referências de cinemateca *online* do nacional, grande representante da ilegalidade nas redes sociais que proporcionava acesso a esse tipo de cinema aos que tanto desejavam. Cabe ressaltar que não pretendi com a pesquisa dar ênfase aos atos praticados ilegalmente com cinema na internet. Mas julguei necessário apresentar essa fração representativa¹⁰⁰ de apropriação do cinema, uma vez que ela também faz parte dos cotidianos dos *praticantepensantes*. E que também se tornou relevante para pesquisa por sempre surgiu nas buscas referentes ao *cinema livre*, por haver de modo geral (na internet) uma associação entre liberdade e gratuidade.

Apresentei a narrativa desse caso como uma introdução possível para principiar os diálogos a respeito dos usos do cinema *nos/dos/com* (ALVES) cotidianos enredado com a *cibercultura*, *Web 2.0*, somados as *tecnologias móveis*. As questões levantadas com o caso provocaram indagações para pesquisa, por isso procurei entender alguns usos feitos nas redes

⁹⁹ O strike é um termo usado em dois esportes muito populares em alguns países. Temos o boliche e nele o significado é derrubar todos os pinos e já no beisebol o significado é de eliminar a tacada do adversário.

¹⁰⁰ Acabei por conhecer mais de sessenta sites diferentes, todos piratas e nacionais em sua maioria. Os encontrei em buscas simples no Google enquanto eu pesquisava filmes, livres. Algo que no início da pesquisa me fez listar inúmeros sites erroneamente, por pensar que poderiam compor o catálogo da pesquisa.

digitais criados com *práticas/táticas* pelos *praticantes/pensantes* com audiovisual e o cinema. Portanto nesse capítulo evidenciarei a partir dessas perspectivas os fenômenos¹⁰¹ percebidos pela pesquisa que se apresentam com maior intensidade nos cotidianos, como é o caso da ideia de um cinema com rótulo de “cinema gratuito *online*” que se faz com usos ilegais de *copyright*.

Figura 19 - Infográfico do Youtube, composição de imagens feita pela autora com captura de tela.



Fonte: Pinterest

Disponível: <https://www.pinterest.com/pin/213146994838081>

Na internet de redes sociais para o compartilhamento audiovisual enorme, entre os *softwares sociais* temos: *Hulu*¹⁰², *Dailymotion*¹⁰³, *Vine*¹⁰⁴, entre tanto outros, porém o

¹⁰¹ Embora o *cinema livre* se faça presente nessas mesmas redes da internet ele não possui o mesmo caráter que outras práticas com cinema, devido a isto nesse momento da pesquisa ele não aparecerá. No entanto estará presente mais a frente.

¹⁰² “Hulu é um site gratuito de vídeo sob demanda que também oferece serviços de hospedagem de arquivos.”
Fonte: Wikipédia, disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hulu>

¹⁰³ Dailymotion é um site criado no ano de 2005 na França, que disponibiliza vídeos dos mais variados conteúdos aos seus usuários. Para saber mais acesse: <http://www.dailymotion.com/br>

¹⁰⁴ “Vine é um serviço de armazenamento de vídeos em formato curto. Fundado em junho de 2012, foi adquirido pelo site em *microblogging*, Twitter em outubro de 2012, antes de seu lançamento oficial. O serviço permite aos usuários gravar e editar seus cliques de vídeo em sequência de seis segundos e revinar.” Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Vine_\(servi%C3%A7o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Vine_(servi%C3%A7o))

software social como maior visibilidade é o *Youtube*. Um dos *softwares sociais* (SANTOS, 2011) mais importantes quando mencionamos os usos de audiovisual e do cinema pelos *praticantespensantes*. Na imagem da página anterior um infográfico sobre ele nos revela um pouco de sua dimensão. Em algumas fontes na internet a definição do que venha ser o *Youtube* está associada fortemente a palavra repositório, contudo defini-lo na qualidade de repositório é limitá-lo ao que ele não é. Mas essa definição não surge a esmo, tem sua origem na ideia inicial de seus criadores *Your Digital Video Repository* (Seu Repositório de Vídeos Digitais), fazendo referência ao *Broadcast yourself*, algo como transmitir-se.

O *Youtube* também pode ser compreendido por seu caráter revolucionário em relação à produção audiovisual, que dispensa a necessidade de medição midiática, o que interferiu diretamente na produção da indústria de cultural, ou seja, influenciado na reconfiguração da lógica de produção, “distribuição” e “consumo” cultural, que antes era predominantemente feito pelas *mídias de massa*. Entender como esse *software social* se tornou *espaçostempos* de práticas culturais, também nos instiga reflexões acerca de quem são e o que fazem os *praticantespensantes* que habitam a interface.

Assim como os demais softwares sociais ele é feito de forma *interativa*, a comunicação interativa como nos apresenta Santaella (2004, p.160) “pressupõe que haja necessariamente intercâmbio e mútua influência do emissor e receptor na produção das mensagens transmitidas.” Para Lévy (1999, p.79) o termo está ligado a ideia de participação ativa, destacando que para que exista interatividade A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto.”

No *Youtube* há como em muitas redes sociais diferentes “usuários”, que vão desde grandes empresas (com suas estratégias de marketing) até aqueles *praticantespensantes* (com seus usos e narrativas digitais), todos os grupos criam e habitam os mesmos *espaçostempos* digitais de forma *interativa* em um patamar comunicacional de igualdade por meio da neutralidade da rede. O que significa que mesmo havendo uma diferença no *Layout* da interface ou na qualidade das produções, tal fator não interfere no acesso dos *praticantespensantes* para publicação e edição de conteúdos, nem mesmo na “audiência” de seus vídeos.

Compreendo as narrativas digitais por aquelas tecidas de forma hipermidiática, que combinam imagens, textos, sons, vídeos etc, segundo Santaella a hipermídia (2004, p.48) “é a mescla de vários setores tecnológicos e várias mídias anteriormente separadas e agora convergentes em um único aparelho, o computador, que é comumente referida como a

convergência das mídias.” Murray (2003, p. 19) salienta que “A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira, até a comunidade global reunida diante do aparelho televisivo”. Murray (2003) sintetiza a dimensão da narrativa enquanto prática humana essencial, mostrando como de uma interface a outra criamos não só narrativas, mas também comunidades e *novasoutras* linguagens.

A televisão assim como outras mídias frequentemente apresentam o *Youtube* e outros softwares sociais como sites de entretenimento. O *Youtube* é vinculado por essas mídias como um site onde os praticantes se relacionam e compartilham seus flagras dos cotidianos, gravação de programas de TV, produções caseiras etc. Contudo para as mídias de massa as narrativas dos *praticantespensantes* compartilhadas e tecidas na interface se resumiam a puro divertimento, sem representar qualquer valor cultural, político ou social.

É interessante observar como os vídeos postados no YouTube (aliás, como de resto, as outras mídias audiovisuais) podem exibir uma visão da realidade através de um espelho invertido: por aí, enfrentamos a simulação do real no YouTube através da alteridade da cultura, da sua parte imprevisível e perturbadora, ou seja, através do riso, que tanto pode ser bem humorado, auto-crítico e libertário, quanto grotesco, perverso e preconceituoso. (PAIVA, s.d, p.6)

Paiva (2008) ressalta o caráter “divertido” é um retrato social não apenas a divulgação de um singelo humor. Fazendo uso da própria metáfora de Paiva, podemos compreender o *Youtube* como um espelho nos/dos/com cotidianos, refletindo aquilo que os *praticantespensantes* inventam e narram. Os canais, os vídeos e seus produtores possuem um apelo tão intenso nos cotidianos que a apropriação de outras mídias em relação às produções são cada vez mais recorrentes. Nesse mesmo contexto também encontramos outras formas de apropriação intensas, como é o caso da pirataria de filmes disseminadas no Youtube e em tantas outras redes online.

1. Pessoa que cruza os mares para roubar os navios. = CORSÁRIO2. Navio de pirata s. = CORSÁRIO3. Pessoa que rouba bens de outrem. = LADRÃO4. [Figurado] Pessoa que enriquece à custa de outrem por .exações violentas.(...).10. Que corresponde a uma reprodução ilegal de .objetos ou conteúdos protegidos por direitos autorais (e x.: filme pirata, jogo pirata).Pessoa que, devido aos seus conhecimentos de informática, .notadamente de programação, consegue ludibriar a segurança de sistemas informáticos, acedendo de forma ilegal ao seu conteúdo. = CIBERPIRATA (DICIONÁRIO PRIBERAM, 2008)

A extensa lista de significados da palavra pirata no *Dicionário Priberam*¹⁰⁵ ultrapassam os mares físicos e se estendem a navegação no *dentrofora* do *ciberespaço* com seu conceito contemporâneo a *ciberpirataria*. A pirataria e a ciberpirataria representam uma desestabilização do controle desse sistema “legalmente instituído”, uma das indústrias mais afetadas é a cinematográfico, que sofreu grandes abalos com essas mudanças paradigmáticas na atualidade.

Essa avalanche de filmes compartilhados *online* me impressionou e gerou em mim grande inquietação me levando a uma breve investigação para entender como e onde estão os filmes “distribuídos” *online*. Eu queria entender, qual o caminho percorrido pelos piratas para que telinhas caseiras se tornem telonas de cinema? Qual o papel das redes sociais nesse contexto?

Para exemplificar essa questão fiz usos de um entre os tanto sites de filmes *online* que encontrei ao longo da pesquisa, o *Compartilhei seu filme Brother*¹⁰⁶. Para assistirem filmes nesse site era preciso certa expertise por parte dos *praticantespensantes*, era preciso ser entendido em práticas/táticas da internet, ou seja, ter sagacidade para descobrir como realmente ver um filme e não navegar em várias propagandas/vírus.

O site possui uma excelente cinemateca em relação à variedade e a quantidade, com filmes para baixar e assistir *online* até mesmo em *Blue-ray*. Nele tem sessões bem diferentes e interessantes como, por exemplo, a categoria coleção, que tem coleções de filmes clássicos do cinema brasileiro. Nele tem também uma vasta coletânea de séries, shows, documentários nacionais e internacionais e outras tantas categorias que o diferem muito dos demais sites que encontrei na internet.

¹⁰⁵ Fonte: Dicionário Priberam, disponível: <http://www.priberam.pt/DLPO/pirata>

¹⁰⁶ Criei esse pseudônimo para esse site, pois não pretendi com a pesquisa divulgar qualquer conteúdo ilegal.

Figura 20 - Vk e Compartilhei seu Filme Brother, composição de imagens com a captura de tela feitas pela autora



Fonte: O Autor, 2015

A imagem acima é da página do filme *Django Livre*¹⁰⁷ na interface do *Compartilhei seu filme Brother* nesse mesmo ambiente há o link abrir o filme, acessando esse link segui para a página onde o filme estava de fato, a rede social *Vkontakte*¹⁰⁸. O VK como é comumente chamado, é uma rede social Russa muito similar ao *Facebook*¹⁰⁹, nele há as

¹⁰⁷ “Django (Jamie Foxx) é um escravo liberto cujo passado brutal com seus antigos proprietários leva-o ao encontro do caçador de recompensas alemão Dr. King Schultz (Christoph Waltz). Schultz está em busca dos irmãos assassinos Brittle, e somente Django pode levá-lo a eles. O pouco ortodoxo Schultz compra Django com a promessa de libertá-lo quando tiver capturado os irmãos Brittle, vivos ou mortos.” Fonte Adoro Cinema, para saber mais acesse: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-190918/>

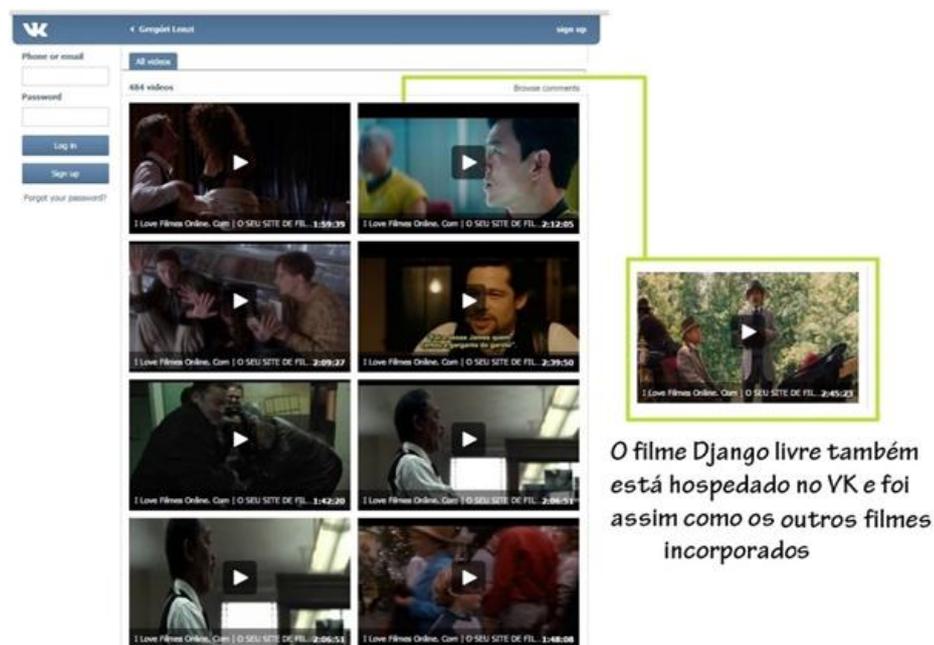
¹⁰⁸ Seu nome russo é ВКонтакте.

¹⁰⁹ O *Facebook* foi criado por Mark Zuckerberg no ano de 2004, é um software social, onde os usuários se comunicam/informam através da interface por meio de seus perfis e a postagem de conteúdos diversos em seus murais, com mensagens, criações de eventos etc. E um de seus maiores diferenciais é a convergência com outros softwares sociais. Para saber mais acesse: <https://pt-br.facebook.com/>

comunidades, os usuários publicam e baixar fotos, vídeos, documentos etc. Atualmente é uma das interfaces mais usadas no Brasil para hospedar¹¹⁰ filmes e todo tipo de vídeo principalmente os ilegais.

Quase todos os filmes do *Compartilhei seu filme Brother* estão carregados no *Vk* e em outras redes semelhantes, o que aponta a função do site de ser um ambiente hipertextual para disponibilizar os filmes e informações sobre eles. Percebi com isso que mesmo que o acesso aos filmes e vídeos na internet seja feito predominantemente pela mediação dos sites, as redes sociais são fundamentais para hospedar esses conteúdos. Existe nesse ato de hospedar astuciosas tessituras de redes de *conhecimentossignificações* reveladas por diversas táticas de *praticantespensantes* para compartilhar esses filmes.

Figura 21 - *Vk*, captura de tela.



Fonte: VK, 2015

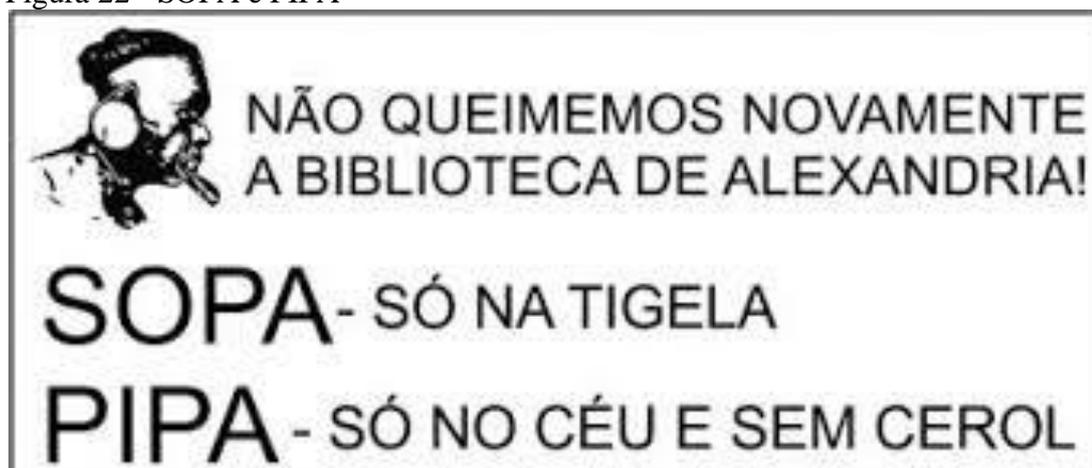
Dentre essas *táticas* que existem hoje escolher hospedar em ambientes distantes do cenário popular do *ciberespaço* (é uma ação comum para sites desse tipo), as redes sociais pouco conhecidas e que não se concentram nos *EUA*. Uma vez que diferente das redes que

¹¹⁰ O termo hospedagem é comumente usado por praticantes online para nomear o ato de carregar (fazer upload) e manter online algum tipo de arquivo. Fazem o *upload* dos filmes e mantem eles para o compartilhamento com os praticantes.

alcançam uma suposta maioria não pertencem, por exemplo, aos grupos como *Facebook* e *Google inc.* não é possível hospedar os filmes sem sofrer nenhum tipo de bloqueio da própria rede social como, acontece com usuários que carregam filmes de grandes produtoras na rede social Youtube que perdem seus canais. O próprio site *Compartilhei seu filme Brother* em seu início passou por essa experiência de publicar filmes no *Youtube* e perdeu a conta por violação e assim usando uma base de dados Russo para escapar da vigilância e punição das grandes indústrias e da lei.

A criação de um “mercado” de cinema aparte, fosse para fins comerciais ou apenas doméstico, gerou reações no *dentrofora* da internet modificando por um longo tempo as maneiras de habitar e fazer usos de obras pelos *praticantespensantes*. Pois a revanche das grandes indústrias veio com serias repercussões para toda rede em nível global.

Figura 22 - SOPA e PIPA



Fonte - Site Over mundo

Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overBlog/sopa-so-na-tigela-e-pipa-so-no-ceu-e-sem-cerol>

A campanha acima circulou no ano de 2012 na internet juntamente com outras, protestando contra os projetos de lei *Stop Online Piracy Act* (pare com a pirataria on-line, em tradução para o português), conhecido como *Sopa* e o "*Protect IP Act*" (ato para proteção da propriedade intelectual), chamado de *Pipa*, são marcos da pressão gerada pelas grandes indústrias contra a “pirataria” principalmente contra grandes sites desse tipo como foi o caso do *Megaupload*¹¹¹ que foi fechado pelo *FBI* (Agência Federal de Investigação - EUA). A ideia dos dois projetos era de impedir em todo território dos nos Estados Unidos da América -

¹¹¹ Fonte: Tecmundo, para saber mais acesse: <http://www.tecmundo.com.br/megaupload/66519-kim-dotcom-estou-oficialmente-quebrado-diz-fundador-megaupload.htm>

EUA o acesso a produtos e obras de forma ilegal, o que acabou gerando uma grande migração de sites que antes tinham sua base dados nos país, além de muitos manifestos contrários. Contudo isso afetou todos os *praticantepensantes* a nível mundial, pois a maioria dos *softwares sociais* como já evidenciei ao longo da pesquisa, são de origem norte-americana e tem sua base de dados também no país.

Diversos grupos se mobilizaram na internet sendo contrários a interdição dos sites e a prisão de seus criadores/gerenciadores, entre eles haviam hackers, mas principalmente crackers. Na época ocorreram várias operações, ataques e manifestações contra grandes indústrias (gravadoras, estúdios e editoras) e até mesmo aos governos envolvidos no caso, uma vez que houve uma repercussão internacional.

Pois (1) como na Hollywood original, o compartilhamento via P2P escapa de uma indústria extremamente controladora, e (2) como as gravadoras em seu princípio, ela simplesmente explora uma nova forma de distribuir-se conteúdo. Porém (3) diferentemente da TV a cabo, ninguém está vendendo o conteúdo que está sendo compartilhado por serviços de P2P. Essas são as diferenças que distinguem o compartilhamento em P2P da pirataria pura e simples. Elas podem nos ajudar a encontrar uma forma de proteger os artistas ao mesmo tempo em que permitamos que esse compartilhamento sobreviva. (LESSIG, 2005, p.60)

Lessig (2005) nos coloca algo que é possível de ser realizado, muitos criadores de diversas vertentes artísticas¹¹² já fazem usos dessa lógica em nossos cotidianos, por entenderem que digitalizar e colocar uma obra na rede em rede é ato comum nos cotidianos da *cultura digital*. O acesso em redes potencializou o princípio de *novasoutras* relações culturais, de acordo com Lemos (2004, p.18) a *cibercultura* se encontra na passagem de uma “lógica da acumulação individualista, proprietária e privada, para outra que incentiva a despesa improdutivo, o excesso viral das trocas, a circulação frenética de objetos e informações.”

Contudo a rede segue mesmo com pressões e prisões como uma hospedaria gigante a nível mundial e tem como hóspedes múltiplas narrativas e criações em formatos de

¹¹² Dois cantores brasileiros de Hip Hop, Criolo e Emicida, (com quem dialogarei no próximo capítulo), compartilham suas obras de formas variadas: gratuitamente, possibilitando que qualquer *praticantepensante* faça o *download*; pela compra online, por um preço baixo em relação aos padrões de mercado e também aceitam colaborações. Para saber mais acesse: disponível em: <http://www.dvdcrioloemicida.com/>

multimídias e hipermídia, fiz essa afirmativa como metáfora para ressaltar sua dimensão e uma das principais características que a tornaram tão atraente, hospedar/carregar conteúdos diversos a nível mundial. Fica evidente para as grandes empresas que existe nessas ações a possibilidade de criar mais um mercado cinematográfico na internet.

Figura 23 - Sílvio Santos e *Reed Hastings* o dono do Netflix, composição de imagens com capturas de tela feitas pela autora.



Fonte: Canal William Andrade e Netflix Brasil
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1evRupzwlM> e
<https://www.youtube.com/watch?v=5OvZjfMPHS8>

Com a imagem acima trago outro caso dos cotidianos. Essa narrativa começa quando o apresentador de Televisão *Sílvio Santos*¹¹³ após ser perguntado em seu programa dominical se assistia Televisão responde que não. Se justificando que por já trabalhar na TV prefere acompanhar filmes e séries no *Netflix*¹¹⁴, declarando em tom de propaganda que recomendava

¹¹³ Sílvio Santos é uma das maiores personalidades da televisão brasileira e o dono do canal de Televisão aberta e o dono do Sistema Brasileiro de Televisão – SBT. Fonte: Portal Terra, Para saber mais acesse: <http://economia.terra.com.br/vida-de-empresario/de-camelo-a-bilionario-conheca-trajetoria-de-silvio-santos,f79e6b9dcf37a410VgnVCM4000009bceeb0aRCRD.html>

¹¹⁴ Empresa norte-americana criado no ano de 1997 que oferece serviço de streaming. Quando assunto é cinema através do serviço de *streaming*¹¹⁴ a *Netflix* é uma das maiores referências de cinema em quase todo mundo, mas principalmente no Brasil.

aos seus “telespectadores” adquirirem o serviço, “A mensalidade é de apenas R\$ 18,90, assine e coloque em casa. Os donos devem estar me vendo nos *Estados Unidos* e têm que me mandar um mês de graça.” Contudo um ano antes dessa declaração pública de acordo com a reportagem do *Notícias da TV* do Portal Uol, *Sílvio Santos* havia declarado também que percebeu que enquanto sua empresa pagava milhões para adquirir exclusividade com as distribuidoras de cinema, os “usuários” por um preço modico poderiam assistir os mesmos filmes (ou a outros mais modernos) usando os serviços da *Netflix*, assim como de qualquer outra empresa do mesmo segmento.

E após a declaração em seu programa logo sua fala foi disseminada nas redes e através do *Youtube Reed Hastings* o dono do *Netflix* mandou um vídeo resposta¹¹⁵ para o *Sílvio Santos* oferecendo-lhe uma assinatura gratuita vitalícia. A fala do apresentador para os *praticantespensantes* brasileiros que gostam de seriados e filmes não é nenhuma novidade, era preciso avisá-lo que nos descobrimos esses serviços por nós mesmos e entre nós. Além desse caso existe outro mais curioso com essa empresa, o *Olhar Digital* em sua página publicou a reportagem¹¹⁶ “*Netflix fará estreias de filmes junto com os cinemas*”, anunciando que a empresa fará a estreia do filme *O Tigre e o Dragão 2: A Lenda Verde*¹¹⁷, juntamente com os cinemas uma experiência prevista para o dia 28 de agosto de 2015.

O que é interessante nesse caso todo é a dimensão das mudanças do cinema na/com a *cibercultura* em meio a *Web 2.0*, dado que antes as referências eram as salas de cinema e, por conseguinte a televisão. E outro aspecto também importante é o uso de *streaming*. A palavra que em português significa fluxo contínuo, representa a comunicação que se dá sem que haja a necessidade de fazer o *download* dos dados. Assim você faz usos *online* sem de fato possuir o arquivo¹¹⁸. É a mesma lógica de compartilhamento usada pelo *Youtube*, por exemplo.

Também faço usos do exemplo com a *Netflix* para abordar outros pontos pertinentes ao cinema na contemporaneidade. A empresa funciona como os serviços de televisão a cabo, no qual os *praticantespensantes* realizam uma assinatura para ter acesso aos filmes seja por

¹¹⁵ Destaco também outro ponto interessante, como a comunicação entre eles se dá no *dentrofora* da internet e circula em redes através das intervenções dos *praticantespensantes*. Além disso vídeo resposta é uma prática comum no *Youtube* muito usada para comunicação entre *Vloguieros* (quem posta vídeos) entre si e com seus seguidores.

¹¹⁶ Fonte: *Olhar Digital*, disponível: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/44383/44383>

¹¹⁷ Para saber mais acesse: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-217977/>

¹¹⁸ O que nos remete mais uma vez a condição de espectadores somente. O interessante é que uma ideologia não comercial mais uma vez se torna comercial.

dispositivos móveis, televisor, aparelhos de *DVD* e de *Blu-ray*¹¹⁹, *HDTVs*¹²⁰, decodificadores ou até mesmo em Vídeo Games. E para inúmeros *praticantespensantes* essa variedade de dispositivos e tecnologias para assistir filmes é o maior diferencial, assim muitos seguem a tendência de trocarem as telonas por telas múltiplas, o cinema hoje ainda proprietário também requer *mobilidade conectada*. Assim é possível assistir filmes a qualquer momento e lugar.

A mobilidade conectada nos *espaçostempos* das cidades e do *ciberespaço* se dá por meio dos usos de “artefatos digitais móveis” (LEMOS, 2007) ou *dispositivos móveis* que estão propiciando *novasoutras* relações com os *conhecimentossignificações* entre os *praticantespensantes* no *dentrofora* da internet. Em mobilidade conectada, isto é, estamos conectados ao *ciberespaço* com *dispositivos móveis* criando nas/com as cidades em outra lógica social, cultural, econômica, histórica e política. Lemos (2007) vai chamar de “Mídias locativas (*locatives medias*)” são “como um conjunto de tecnologias e processos informacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico.” A relação entre cidade, ciberespaço e praticantes conectados com *artefatos digitais móveis* ou *dispositivos móveis* (*Smartphones*¹²¹, *Tablets*¹²², entre outros).

Enquanto Santaella (2010) traz uma ênfase nas mídias como tecnologias, as classificando em cinco gerações: a primeira, *Tecnologias do reprodutível*, que representam o jornal, a foto e o cinema; a segunda, *Tecnologias da difusão*, que representam as mídias de massa (rádio, televisão etc.); a terceira, a *Tecnologia do disponível*, como aquela que dá origem as cultura das mídias, representando tecnologias de pequeno porte como vídeo cassete, máquinas de xérox, walkman etc; a quarta, *Tecnologia do acesso*, representando programas, alguns dispositivos etc. Já a quinta geração das tecnologias é conceituada como *tecnologia da conexão*, a mesma é formada por redes

¹¹⁹ “A tecnologia Blu-ray é o padrão de disco óptico que veio com a proposta de substituir o DVD, tanto em reprodutores de vídeo quanto em computadores. As medidas de um disco Blu-ray (ou *BD*, de *Blu-ray Disc*) são as mesmas que as dos CDs ou DVDs, no entanto, essa mídia é capaz de armazenar volumes muito maiores de informação, permitindo que a indústria ofereça filmes com imagens em alta definição e recursos extras bastante interessantes.” Fonte *Infowester*, Disponível em: <http://www.infowester.com/blu-ray.php>

¹²⁰ “HDTV, é a abreviação de “*high definition television*”, que quer dizer, televisão de alta definição em inglês.” Fonte *Techtudo*, Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/12/o-que-e-hdTV.html>

¹²¹ “Um *smartphone* é um telemóvel com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional (OS), vulgarmente chamados de apps (diminutivo de “Applications”). Os sistemas operacionais dos *smartphones* permitem que desenvolvedores criem milhares de programas adicionais, com diversas utilidades, agregados em lojas online como o Google Play, Windows Store e a App Store.” Fonte: Wikipédia, Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Smartphone>

¹²² “Um *tablet*, também conhecido como *tablet PC* ou simplesmente tablete, é um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à *Internet*, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos. Apresenta uma tela sensível ao toque (*touchscreen*) que é o dispositivo de entrada principal.” Fonte: Wikipédia, disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tablet>

móveis de pessoas e de tecnologias nômades, agindo geograficamente dispersas. Santaella (2010, p.19) define ainda que “para fazer parte desse espaço, um nó (ou seja, uma pessoa) não precisa compartilhar o mesmo espaço geográfico com outros nós da rede móvel, pois trata-se de um espaço que Souza e Silva [2] chama de espaço híbrido.”

Hoje, as tecnologias sem fio estão transformando as relações entre pessoas, espaços urbanos, criando novas formas de mobilidade. As cibercidades passam a ser *unwired cities* (TOWSEND, 2003). Estas entram na era da computação ubíqua, intrusiva (*pervasive computing*) a partir de dispositivos e redes como os celulares 3G, GPS, palms, etiquetas RFID, e as redes Wi-Fi, Wi-Max, bluetooth. Essas metrópoles estão se tornando cidades “desplugadas”, um “ambiente” generalizado de conexão, envolvendo o usuário em plena mobilidade, interligando máquinas, pessoas e objetos urbanos. (LEMOS, p. 157-156,)

Essas interligações criadas com a tecnologia móvel que Lemos (2007) explicita também afetam a relação com o cinema e amplia as possibilidades de usos dos filmes, seja de armazenarmos, compartilharmos etc. Antes com os artefatos que tínhamos disponíveis, era preciso fazer copiar em mídias físicas. Nas “pequenas” ou até mesmo em grandes telas que cabem na palma da nossa mão, temos acesso aos filmes, séries de TV entre tanto outros. Entre dados textos, imagens e sons, o ato de narrar se modifica com a plasticidade do digital e as linguagens disponíveis no *ciberespaço*.

Posso dizer que mesmo tendo nascido no século passado, acompanho as mudanças no que antes era “distribuição” de filmes e que agora é compartilhamento, como, por exemplo, os usos do *P2P*. Até mesmo o que antes carecia de grandes “suportes” agora requer também algum dispositivo móvel e tudo isso representa *novasoutras* forma de nos relacionarmos com o cinema, pois na atualidade independe o tamanho da tela ou a maneira com que o filme chega até nós o que queremos é ter acesso a esse artefato cultural.

Com advento da *cultura digital* fomos além do ato de copiar filmes e músicas para usos próprios ou para compartilhá-los com amigos, ganhamos dimensões planetárias com as publicações em *redes sociais*. Um importante aspecto dessas práticas em relação aos *praticantespensantes* é a disponibilização gratuita de filmes em redes como algo comum e legitimado pelas próprias práticas tecidas na rede. Pois diferente do universo das cópias vendidas por ambulantes nas ruas, por exemplo, o compartilhamento pelo sistema *P2P* nem sempre é comercial, mas quase sempre é para promover acesso.

E algumas tecnologias possibilitaram essas mudanças cabais nas emissões de dados por meio do paradigma *todos-todos* (nesse caso de artefatos culturais digitais), como é o caso

dos protocolos de transferência de dados conhecido popularmente por *P2P*¹²³, onde os *praticantespensantes* através de conexão em rede mundial se tornam fornecedores e receptor de dados anônimos.

O sistema de *P2P* teve sua repercussão por meio do caso de distribuição no ano 2000, representando uma reestruturação nos mercados cinematográficos e fonográficos, fazendo surgir programas como *Soulseek* (compartilhamento de música) e o *Torrent*¹²⁴ (compartilhamento de filmes). Segundo Lemos (2005, p.06) entre as possibilidades para equacionar os problemas de compartilhamentos de obras *copyright*¹²⁵ estão sistemas como “iTunes” da *Apple*¹²⁶ com a venda *online* de músicas, mudanças que reconfiguraram a indústria cultural.

Lemos (2004, p.16) ressalta a divulgação cultural massiva anterior a cibercultura, controlada pelos meios de comunicação “fonte de poder político, de prestígio e de influência sobre o que é ou não dito às massas. Controlar os *mass media* é controlar a opinião das massas, barrar a diversidade cultural e forjar uma identidade essencialista, purista e imutável.” Para dar conta desse contexto retomo a questão da *interação social*, abordada anteriormente no texto, pois segundo Primo (2008) a interação social e os relacionamentos se constituem coletivamente no processo entre os interagentes.

Quando eu faz download de um arquivo da rede P2P, quando encontra um texto no Wikipédia ou um bookmark que lhes são relevantes em um serviço de social bookmarking, pode-se perguntar: quem fez tais oferta? Com quem ele interage? A resposta para essa questão é a *coletividade*. Invertendo-se a situação: quando eu oferece um arquivo na rede, quando edita um verbete ou sua página de webpages favoritas no del.icio.us, com ele contribui? Mais uma vez, com a *coletividade*. (PRIMO,2008, p.112)

O sistema de *P2P* tem uma relevância fundamental nas mudanças políticas geradas pela cibercultura na contemporaneidade, todo esse cenário tão fecundo para cultura livre também se tornou cenário de disputas tecnológicas e políticas intensas.

¹²³Fonte: Tecnologia Uol, disponível em: <http://m.tecnologia.uol.com.br/nyt/ultimas-noticias/2005/08/01/compartilhadores-de-arquivo-anonimos-criando-uma-rede-privada.htm>

¹²⁴ “BitTorrent, ou simplesmente torrent, é um protocolo de conexão que acelerou e simplificou a tarefa de baixar arquivos grandes via Internet. Diferente do download comum, que depende do tráfego no servidor; ou do P2P, que é menos eficiente e mais suscetível a spywares, o torrent permite obter arquivos pesados em partes, criando uma rede de computadores conectados que otimiza o tempo.” Fonte: Techtudo, disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/06/o-que-e-torrent-e-como-funciona.html>

¹²⁵ É a licença de direito autoral, contudo explicarei melhor sobre conceito nos capítulos mais a frente.

¹²⁶ É um das maiores empresas de inovações tecnológicas privadas, do mundo. Para saber mais acesse: <http://www.tecmundo.com.br/apple/2114-a-historia-da-apple-a-marca-da-maca.htm>

2.3 Por outra liberdade tecemos nossa Cultura Livre

Figura 24 - A liberdade, composição de imagens feita pela autora.



@beatrizlonena

“Di Cavalcanti, Oiticica e Frida Kahlo
Têm o mesmo valor que a benzedeira do bairro.
Disse que não, ali o recém formado entende,
Vou esperar você fica doente.”

Sucrilhos, Criolo

Fonte: O Autor, 2015

Na imagem acima teci ideias de liberdade com uma cena do clipe da música *Boa esperança*¹²⁷ do rapper¹²⁸ *Emicida*¹²⁹; a cocriação da pintura a *Liberdade Guiando o Povo* do

¹²⁷ Fonte: Canal Emicida, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AauVal4ODbE>

¹²⁸ Rappers são cantores do Hip Hop, “ Hip hop é um gênero musical, com uma subcultura iniciada durante a década de 1970, nas áreas centrais de comunidades jamaicanas, latinas e afro-americanas da cidade de Nova Iorque.¹ Afrika Bambaataa, reconhecido como o criador oficial do movimento, estabeleceu quatro pilares

pintor *Eugène Delacroix*¹³⁰ modificada na perspectiva da *cultura livre*¹³¹ e um trecho da letra da música¹³² do rapper *Criolo*¹³³, criando assim uma narrativa imagética/sonora (ALVES) para dizer que continuamos em busca de liberdade nos cotidianos.

A pintura é a comemoração do povo pela conquista da *Revolução Francesa*¹³⁴ e também representa seus pressupostos Iluministas de *Liberdade, igualdade e fraternidade* que ainda ecoam como inspiração para diversos movimentos libertários mundo a fora, como foi o caso da cocriação com CC outro símbolo de liberdade na atualidade. E o clipe da música *Boa esperança* também mescla revolução e comemoração, onde empregadas domésticas se rebelam contra os seus patrões e as sucessivas humilhações e comemoram em um clima quase anárquico. Todo contexto do clipe evidencia questões para além de uma relação pontual, denuncia o racismo ainda presente na nossa sociedade contemporânea que define muitas vezes o “lugar” de negros e os “lugares” de brancos pela sua condição social e financeira nos cotidianos.

Porém o link que faço com a letra da música é para evocar um sentido de completude. Pois para mim o que essas imagens me falam é que em todos os nossos movimentos cotidianos de lutas, conflitos etc, tivemos em essência a necessidade de termos nossos *saberesfazeres* reconhecidos, de termos condições democráticas de acesso onde nosso *conhecimentossignificações* se encontrem como pares na cultura e não somente na contra cultura. Assim como o saber da benzedeira é destacado na música, representando os *saberesfazeres* ordinários tão importantes quanto outros valorizados na sociedade e pela

essenciais na cultura hip hop: o rap, o *DJing*, a *breakdance* e o graffiti.² Outros elementos incluem a moda hip hop e as gírias. Fonte: Wikipédia, disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hip_hop

¹²⁹Fonte: Página do Facebook Emicida, para saber mais acesse: <https://www.facebook.com/EmicidaOficial?fref=ts>

¹³⁰ “Ferdinand Victor Eugène Delacroix foi um importante pintor francês do século XIX. Nasceu na cidade francesa de Charenton Saint Maurice em 26 de abril de 1798 e faleceu em 13 de agosto de 1863 em Paris. É considerado um dos mais importantes artistas plásticos da fase do romantismo francês.” Fonte: Sua Pesquisa, para saber mais acesse: <http://www.suapesquisa.com/biografias/delacroix.htm>

¹³¹ Em uma versão contemporânea a bandeira da França foi substituída por uma com símbolo do *Creative Commons* – CC.

¹³² Di Cavalcanti, Oiticica e Frida Kahlo são renomados artistas conhecidos e reconhecidos por seu valor e contribuição a arte mundial.

¹³³ Fonte: Criolo, para saber mais acesse: disponível em: <http://www.criolo.net/convoqueseubuda/>

¹³⁴ “A Revolução Francesa marcou o fim da Idade Moderna e foi um movimento social e político que ocorreu na França em 1789 e derrubou o Antigo Regime, abrindo o caminho para uma sociedade moderna com a criação do Estado democrático. Além disso, acabou influenciando diversos lugares no mundo, com os seus ideais de “Liberdade, Igualdade, Fraternidade” (Liberté, Egalité, Fraternité). Fonte: Revolução Francesa, disponível: <http://revolucao-francesa.info/>

ciência moderna. Pois a nossa *cultura* se tece na *teoria das práticas* (CERTEAU, 2012) através da hibridização e no enlaçamento de culturas de diferentes grupos em liberdade. O que tentei expressar com essas narrativas é o que nos propõem Oliveira e Geraldi (2010) “para compreender a complexidade do mundo e dizê-la, precisamos de mais, precisamos de romances, contos, imagens, músicas, filmes...” (p.20)

Para explicar a *teoria das práticas* Certeau (2012, p.123) nos apresenta os estudos de *Bourdieu* e *Foucault* sobre o que ele chama de “práticas não discursivas” e nos situará sobre sua diferença em relação à ciência moderna. A respeito da ciência moderna o autor chama atenção para sua necessidade de verbalização de seu próprio campo, estabelecido em um contexto determinado por modelos e hipóteses também próprias.

Para Certeau (2012, p.123) esse é um “aparelho investigador, como uma armadilha de caçador, transforma seu mutismo em “respostas”, portanto em linguagem: é a experimentação.” E o que é excluí desse campo verbalizado pela ciência moderna é “a Figura das práticas ordinárias”, memórias daquilo que é considerado como resto para ciência moderna. Certeau (2012, p.124) salienta que entre os campos de pesquisa de *Bourdieu* e *Foucault* embora distintos convergem entre si em seu “processo de fabricação”, onde ambos teorizam sobre as práticas considerando as *maneiras de fazer* como produtoras de teorias. O autor ainda destaca que essa ciência não se constitui apenas com diálogo entre discursos científicos, mas com que habitual com as *práticas ordinárias*.

Percebemos então que a liberdade é uma questão fundamental para conquista de uma *teoria das práticas*, sendo deflagrados pela necessidade de revoluções e transformações sociais, políticas e culturais. E essa associação entre bandeiras ideológicas apresentada aqui nos remete a constante necessidade que temos enquanto criadores de *conhecimentossignificações* da necessidade de sempre torná-los livres para todos os *praticantespensantes*. E neste capítulo abordo enfaticamente essas questões através dos fundamentos da *cultura livre* seguidos por uma discussão com alguns apontamentos sobre *copyleft e copyright* principalmente no Brasil, também ressaltando a suma importância dessas ideias/ações para trama da pesquisa e para criação do catálogo.

Retomando a discussão sobre a liberdade nos voltamos para o direito a ela, porque embora as questões de liberdade sejam quase oriundas dos primórdios da humanidade, somente no ano de 1948 em Paris na França na assembléia geral da *Organização das Nações*

*Unidas (ONU)*¹³⁵ – foi proclamada e adotada a *Declaração Universal dos Direitos Humanos* (DUDH)¹³⁶, com 30 artigos como normas comuns a serem alcançadas por todos os povos e nações do mundo, estabelecendo pela primeira vez a proteção universal dos direitos humanos.

Segundo o artigo XIX da DUDH, “Todo ser humano tem direito à liberdade de opinião e expressão; este direito inclui a liberdade de, sem interferência, ter opiniões e de procurar, receber e transmitir informações e ideias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras.” As determinações desse artigo são imprescindíveis para nos situar o quanto são essenciais os movimentos cotidianos contínuos que buscam explorar as diversas dimensões de liberdade. Onde aqui cremos que *conhecimentossignificações* e tecnologias devem ser compartilhados livremente com essa mesma perceptiva sem restrições, sobretudo quando essas são meramente por questões comerciais. E a propriedade intelectual nesse contexto passa a ser um elemento básico para discutirmos a *cultura livre*.

Segundo Lemos (2005, p.02) as noções de autoria e propriedade intelectual aparecem a partir do século XVIII com capitalismo e a imprensa, tendo a figura do autor como um ser “iluminado” e único proprietário da obra. Somente na pós-modernidade que esse paradigma passa a ser tencionado, pois a recombinação de obras se torna cada vez mais presente, Lemos (2005) nomeia esse cenário para de a “crise da criação pós-moderna”.

A autoria está ligada a propriedade intelectual, pela lei o autor de uma obra (filme, livro, software, fotografia etc.) é aquele que a registra, isto é, caso a obra criada por você seja registrada por outra pessoa ela deterá sua *propriedade Intelectual*¹³⁷, por conseguinte tem seus direitos sobre a mesma. Por isso a autoria não se resume apenas a criar algum artefato cultural e tecnológico/informacional, no Brasil desde 1988 com a *Constituição Federal*¹³⁸ temos a regulamentação da propriedade intelectual, contudo sua ênfase se dá através da *Lei 9.610*¹³⁹ que protege e reserva o direito há reprodução das obras apenas por parte do autor.

¹³⁵ “A Organização das Nações Unidas, também conhecida pela sigla ONU, é uma organização internacional formada por países que se reuniram voluntariamente para trabalhar pela paz e o desenvolvimento mundiais.” Fonte ONU. Para saber mais acesse: <http://nacoesunidas.org/conheca/>

¹³⁶ Fonte: *Declaração Universal dos Direitos Humano*, disponível em: <http://www.dudh.org.br/wp-content/uploads/2014/12/dudh.pdf>

¹³⁷ No artigo 2.º da Convenção de Estocolmo de 1967, estabelecida pela *Organização Mundial da Propriedade Intelectual*. Disponível em: <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/WIPO-World-Intellectual-Property-Organization-Organiza%C3%A7%C3%A3o-Mundial-de-Propriedade-Intelectual/convencao-que-institui-a-organizacao-mundial-da-propriedade-intelectual.html>

¹³⁸ Fonte: Planalto, disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

¹³⁹ Fonte: Planalto, disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm

Art. 40. Tratando-se de obra anônima ou pseudônima, caberá a quem publicá-la o exercício dos direitos patrimoniais do autor. Parágrafo único. O autor que se der a conhecer assumirá o exercício dos direitos patrimoniais, ressalvados os direitos adquiridos por terceiros. (PLANALTO, 1998)

Compreender a lei a respeito dos direitos autorais é elementar para distinguirmos os limites que são impostos para os usos de artefatos culturais *dentrofora* da internet, na própria lei encontrei algumas definições importantes para a pesquisa, em suas disposições preliminares no artigo 5º.

V - comunicação ao público - ato mediante o qual a obra é colocada ao alcance do público, por qualquer meio ou procedimento e que não consista na distribuição de exemplares; VIII - g) derivada - a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária; h) coletiva - a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma; (PLANALTO, 1998)

Segundo a lei fica claro que tornar uma obra pública, divulgá-la no caso, não confere direitos de usos sobre ela, o que significa que mesmo que seja compartilhada em redes, ainda sim é uma obra proprietária. E todas essas restrições para os cotidianos passam tão despercebidas que me lembra das recomendações que são faladas no final dos comerciais de remédio, “Este medicamento é contra indicado em caso de suspeita de dengue, leia bula...”, tão pouco significativo que nem mesmo lembro o restante do texto. Pensei nesse exemplo não para desqualificar a lei, mas para refletir sobre qual a relação estabelecida com a cultura que criamos em nossas redes educativas. Ao analisarmos a internet constataremos que a ideia de “comunicação ao público” foi substituída por práticas onde os usos acabaram por se transformar e a preocupação com o que é proprietário se dá de formas diversas.

De acordo com Silveira (2013) a relação entre as práticas, liberdade, cultura e da propriedade, são noções sociologicamente estabelecidas por meio de uma alternância entre ações e instituições em diferentes períodos históricos, que no “mundo industrial” são regidas pela ênfase dominante da propriedade sobre as demais. Silveira (2013) data o século XIX como o princípio das práticas discursivas a respeito da propriedade para a criação, ou seja, uma legislação determinando os direitos autorais, conhecidos como *copyright*, nesse contexto o autor também coloca em questão o poder exercido pelos “intermediários da indústria cultural” sobre o direito do criador.

A ideia dominante do capitalismo industrial era de que a propriedade da criação deveria ser protegida da liberdade de uso pelo público tomado consumidor de produtos culturais. A proteção da propriedade seria a fonte ou base maior da criação. Todavia, existia um mal-estar com a proposição de tratar os bens culturais como coisas plenamente e irrestritamente privatizáveis. É bem conhecida a comparação que Thomas Jefferson fez, no início do século XIX, das ideias com a chama de uma vela¹. Ao permitir que outra vela se ilumine com o mesmo fogo, a chama da primeira vela não se apaga. (SILVEIRA 2013, p.01)

Nessa mesma compreensão Silveira (2013) exemplificada através das ideias de *Thomas Jefferson*¹⁴⁰ onde a “troca cultural” é mais importante do que o domínio sobre a cultura. Lemos (p.11, 2004) ao nos apresentar sua tese a respeito da cibercultura e de sua dinâmica cultural pautada no compartilhamento, na cooperação, distribuição, bem como as apropriações simbólicas, afirma que “não existe propriedade privada no campo da cultura já que esta se constitui por intercruzamentos e mútuas influências.” A ideia de propriedade intelectual em si acaba por se tornar um instrumento de oposição por não dialogar com a cultura ordinária (CERTEAU).

Ao discutir sobre direitos autorais e a *propriedade intelectual* principalmente no âmbito da internet evocamos dois termos *copyleft*¹⁴¹ e *copyright*¹⁴². O *copyleft* para cultura livre surge como um processo característico dos usos das tecnologias digitais em rede, contrário a ideologia proprietária denominada de *copyright*. Para Lemos (2005, p.5) “a cibercultura pode ser (em alguns setores já é) um fator de enriquecimento baseado na troca de conhecimentos, na apropriação criativa, no desenvolvimento de uma forma de trabalho coletiva compartilhada. É isso que se chama hoje de “cultura *copyleft*”.

Lemos (2005, p.11) defende que a ideologia do qual o *copyleft* está imbuído é mais do que um conceito, “é o que estrutura qualquer dinâmica indenitária e cultural: a troca, as influências mútuas, a cooperação.” O autor ressalta a transição cultural pela qual estamos passando, da cultura iniciada com a sociedade industrial do século XX com os produtos culturais (o rádio, TV, artes plásticas, literatura etc.) e seus modos centralizadores, massivos e

¹⁴⁰ “ Thomas Jefferson, estadista, diplomata e pensador político norte-americano, nasceu em Shadwell, em 1743, e faleceu em Monticello, em 1826. Foi um dos maiores presidentes dos EUA e o redator da Declaração de Independência do país. Eleito presidente em 1800, foi reeleito em 1804. Ao término do segundo mandato em 1809 retirou-se da vida pública.” Fonte: Educacional, Disponível em: http://www.educacional.com.br/professor_inesquecivel/pi034_tjeferson.htm

¹⁴¹ Em português significa copia esquerda.

¹⁴² Em português significa copia direita.

fechados, para maneiras abertas e colaborativas, uma cultura *copyleft*, ou seja, estamos falando de *cultura livre* ou *cultura remix*.

Ao conceituar a *cultura do remix ou ciber-cultura-remix*, Lemos (2005) diferencia os processos que nelas são criados, ao invés de “uma simples apropriação ou empréstimo, da produção, do produto ou da audiência, mas uma cultura da participação e essa participação se dá pelo uso e livre circulação de obras.” (p.03) Apontado como incabíveis a essa lógica as ideias de “audiência”, “gravação” e “produto”.

Não há mais autor, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres. A tecnologia digital vai reforçar essas características da arte do pós-modernismo já que “*digital technology has made copyright – and the conventional notion of authorship – obsolete*” (Murphie e Potts, 2003, p.71). Na cibercultura, novos critérios de criação, criatividade e obra emergem consolidando, a partir das últimas décadas do século XX, essa cultura *remix*. (LEMOS, 2005, p. 02)

As concepções da *cultura remix* cunhada por Lemos (2005) se integra aos conceitos da *cultura livre* na ideia daquilo que vivenciamos nos cotidianos no *dentrofora* da internet e de outros múltiplos *espaçostempos*. E a cultura digital na atualidade é tecida por essas redes cotidianas de *conhecimentossignificações* coletivos e cooperativos tecida em dimensões planetárias, tecendo uma cultura *copyleft* ou *cultura livre* (LESSIG, 2005).

Uma cultura livre apoia e protege os criadores e inovadores. Ela faz isso diretamente garantindo direitos sobre a propriedade intelectual. Mas ela o faz também indiretamente limitando o alcance de tais direitos, garantindo que os futuros criadores e inovadores mantenham-se o mais livre possível dos controles do passado. Uma cultura livre não é uma cultura sem propriedade, da mesma forma que um mercado livre não é um mercado aonde tudo é liberado. O oposto de uma cultura livre é uma “cultura da permissão” — uma cultura na qual os criadores podem criar apenas com a permissão dos poderosos ou dos criadores do passado. (LESSIG, 2005, p8.)

Trago a ideia de *cultura livre* principalmente a partir da conceituação de Lessig (2005), afirmando que o surgimento dessa cultura é em decorrência das relações da internet com à vida cotidiana, ultrapassando qualquer limite entre elas, afetando a maneira como fazemos cultura como um todo. Para autor a compreensão da *cultura livre* está presente também nas mudanças promovidas com a internet na forma como nos comunicamos e criamos “conhecimentos”, Lessig (2005) nos propõe atentarmos para a cultura fazendo uma categorização entre a “cultura comercial e a cultura não-comercial”. (p.8)

Por “cultura comercial” entenda-se aquela parte de nossa cultura que é produzida e vendida ou, mais longe, é produzida para ser vendida. Por “cultura não-comercial” entenda-se todo o resto. Quando os velhos sentam-se nos parques ou esquinas para contar histórias aos jovens e eles as ouvem, isso é cultura não-comercial. Quando Paulo Coelho publica sua “Brida”, ou Cecília Meirelles sua poesia, isso é cultura comercial. (LESSIG, 2005, p.8)

Para o autor essa “cultura comercial” diz respeito a tudo aquilo que é produzido com finalidade de algum lucro e que se difere da “cultura não comercial”, pois essa não tem tal finalidade, contudo a distinção chave se encontra-se em sua regulamentação, isto é, em tornar o que é comercial como uma propriedade intelectual afim de garantir os direitos de quem a produz. Lessig (2005) destaca o quanto antes no “cotidiano” a cultura circulava livremente como, por exemplo, o compartilhamento de músicas, gravadas em fitas cassetes, destacando o que de fato importava para lei, que era a “criatividade comercial”, a palavra criatividade para ele representa “obra intelectual ou produção cultural, seja comercial ou não.”

É nesse contexto que no ano de 2002 Lawrence Lessig¹⁴³ nos Estados Unidos da América - EUA criou a primeira versão da licença *Creative Commons*, inspirada nos modelos de licenciamento livre da *Free Software Foundation* ou *Fundação para Software Livre* (BRANCO, BRITTO, 2013). A concepção presente no projeto *Creative Commons* foi principiada nos anos 80 do século XX, em meio aos movimentos que desejavam a participação política e democrática representada por uma cultura colaborativa na internet como já abordei anteriormente na pesquisa.

O projeto *Creative Commons* é também uma entidade sem fins lucrativos, destinada a criar um extenso leque de usos para os *praticantespensantes*, como cópia, modificação, distribuição integral ou parcial, exploração econômica, além de assegurar a autoria por meio da livre escolha de como licenciar sua obra online, que eles chamam de “conjunto livre de licenças”. Ele nasce juntamente com o processo de informatização e as discussões acerca da garantia da propriedade intelectual e dos direitos autorais na internet, tencionando ainda mais as questões referentes aos usos de obras com todos os direitos reservados.

A difusão do Creative Commons permite que, em vez de o autor se valer do “todos os direitos reservados”, possa o autor se valer de “alguns direitos reservados”, autorizando-se, assim, toda a sociedade a usar sua obra dentro dos termos das licenças públicas por ele adotadas. Essa solução protege os direitos do autor, que os tem respeitados, ao mesmo tempo que permite, por meio de instrumento

¹⁴³ Lawrence Lessig é professor de direito da Faculdade John A. Wilson da Escola de Direito de Stanford. É fundador do Centro de Internet e Sociedade de Stanford e presidente da *Creative Commons*. Fonte: Lessig.org disponível em: <http://www.lessig.org>

juridicamente válido, o acesso à cultura e o exercício da criatividade dos interessados em usarem a obra licenciada. O Creative Commons busca efetivar a vontade de disseminação dos trabalhos dos mais diversos tipos de artistas, criadores e detentores de direitos. Por esse motivo, um determinado autor pode optar por licenciar seu trabalho sob uma licença específica, que atenda melhor seus interesses, podendo escolher entre as diversas opções existentes. (BRANCO, BRITTO, 2013, p.60)

A ideia de licenciamento do *Creative Commons* é manter a autoria, contudo também permitindo as trocas culturais de acordo com a forma de licenciamento escolhida pelo autor da obra, que pode ser de qualquer formato e em qualquer tipo de mídia sem sua restrição completa, como é o caso das licenciadas em copyright. Assim considerando não somente a perspectiva dos diretos comerciais, mas também a *cultura livre*.

2.4 A tessitura do Marco Civil da Internet

Nós sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. Além disso, as tecnologias de comunicação e informação são particularmente sensíveis aos efeitos dos usos sociais da própria tecnologia. A história da Internet fornece-nos amplas evidências de que os utilizadores, particularmente os primeiros milhares, foram, em grande medida, os produtores dessa tecnologia. (CASTELLS, 2005, p.17)

Os estudos de Castells (2005) compreendem as transformações da sociedade em rede através das mudanças nos paradigmas tecnológicos que são determinados pela própria sociedade. Os percursos que tracei com a pesquisa até o presente capítulo destacam questões que Castells (2005) salienta, os *praticantespensantes* foram criando e reconfigurando tecnologias com intuito de moldá-la enquanto fenômeno concernente as nossas características sociais, culturais, históricas e políticas. Entretanto para o autor precisamos de mais elementos que só a tecnologia, pois ela somente se faz insuficiente para desenvolvermos o que ele chama de “uma nova forma de organização social baseada em redes, ou seja, na difusão de redes em todos os aspectos da atividade na base das redes de comunicação digital.” (p.17) O autor destaca que essas “redes de comunicação digital” possibilitam que ultrapassemos as fronteiras históricas por nos permitir estabelecer “redes globais” (CASTELLS, 2005, p.18).

Castells (2005, p. 25) ressalta também que a “sociedade em rede” por meio das mudanças fundamentais constituídas pela forma diferente de fazer política que havia no “estados-nação da Era Industrial” temos hoje a necessidade de *novasoutras* articulações em *redes globais*, “Isto está relacionado com a globalização, ou seja, com a formação de uma

rede de redes globais que ligam seletivamente, em todo o planeta, todas as dimensões funcionais da sociedade.”

Em seus estudos a respeito da *globalização* e das ideologias que a constitui Milton Santos (2009, p.18) destaca também os grandiosos avanços da “técnica e da ciência” resultando em “matérias artificiais”, compreende-os como dados físicos fabricados pelo homem. Santos (2009, p. 23) considera as questões matérias como insatisfatórias, para compreendermos a história humana. Para o autor “A globalização é, de certa, forma, o ápice do processo de internalização do mundo capitalista. Para entendê-la, como, de resto, a qualquer fase da história, há dois elementos fundamentais a levar em conta: o estado das técnicas e o estado da política.” Santos (2009, p. 23) nos explica que de forma tendenciosa costumam separar esses dois elementos, contudo eles são indissociáveis, pois “As técnicas são oferecidas como um sistema e realizadas combinadamente através do trabalho e das formas de escolha dos momentos e dos lugares de seu uso. É isso que fez a história.” Entendendo essas relações e tensões com as tecnologias em nossos cotidianos acerca desse contexto nesse capítulo refleti sobre a tessitura coletiva e colaborativa da *Lei 12.965/14*¹⁴⁴ popularmente conhecida como *Marco Civil da Internet*. Uma vez que os processos de sua elaboração e por fim sua conquista representa da garantia ao acesso e usos livres das *tecnologias digitais* contemporâneas.

Ausência de legislação para regulamentar da internet durante muito tempo foi o que costumamos dizer nos cotidianos uma ‘pedra no sapato’, essa era uma pedra partilhada pelos *praticantespensantes* enquanto criadores da *cultura livre*, desejosos por garantirem seus direitos também na internet. Por outro lado as empresas (provedores de internet) desejavam se apropriar desse bem comum limitando-o aos seus padrões hegemônicos. Contudo a partir do projeto de Lei (PL 5403/2001) proposto por intuições governamentais e movimentos sociais houve mudanças significativas nesse panorama.

Em 23 de Abril de 2014 a então presidenta da República *Dilma Rousseff* sancionou a *Lei 12.965/14*¹⁴⁵, a lei vigente regulamenta os princípios, deveres e direitos dos cidadãos e das empresas acerca dos usos da internet no Brasil. Essa lei corresponde a mobilizações articuladas *dentrofora* da internet por *ciberativistas* (SILVEIRA, 2010), entidades da sociedade civil organizada, representantes das Universidades (acadêmicos), entidades governamentais e demais *praticantespensantes*.

¹⁴⁴ Fonte: Planalto, disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm

¹⁴⁵ Fonte: Planalto, disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm

Cabe aqui um destaque para participação dos movimentos sociais do século XXI, que Castells (2003, p.115) salienta que cada vez mais ocorrem através da internet por seu caráter enquanto “meio de comunicação [...] e a infraestrutura material de uma determinada forma organizacional: em rede”. Para o autor vivemos em uma “sociedade em rede” (CASTELLS, 2003; 2005) tramada por movimentos sociais. Ele os coloca como movimentos culturais que precisam de comunicação em rede, com foco na sociedade em si e não no embate contra o Estado, pois sua perspectiva se dá na mobilização social modificando as maneiras com que dialogamos com poder público.

Anterior a toda discussão sobre a elaboração do *Marco civil da internet* tivemos outra uma proposta de regulamentá-la, vinha a tona a PL 84/99 de autoria do senador *Eduardo Azevedo*, uma a lei era direcionada para os crimes cibernéticos. Mais conhecida como AI-5 da internet essa proposta que mais tarde, quase dez anos depois veio a se transformar na Lei ordinária 12.735/2012¹⁴⁶. Enquanto ainda era uma PL no ano de 2009, diversos grupos de *ciberativistas* por todo país se mobilizaram contrariamente as suas propostas, e um dos movimentos foi o “Mega Não”¹⁴⁷. Na imagem acima vemos uns dos seus chamados para um ato público no Rio de Janeiro contra esse projeto de lei.

¹⁴⁶A lei embora aprovada foi após sua regulamentação revogada e teve alguns artigos vetados . Para saber mais acesse: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12735.htm

¹⁴⁷Fonte: Blog do movimento Mega Não, disponível em <https://meganao.wordpress.com/o-mega-nao/o-que-combatemos/>

Figura 25 - Convocação de Ato Público

ATO PÚBLICO
CONTRA O AI-5 DIGITAL NO RJ

Contra o Projeto do Senador Azeredo
Em defesa da liberdade e privacidade na Internet
Pelo livre compartilhamento e troca de arquivos

O Rio vai dizer um
MEGA
NÃO!

Dia 01 de Julho - 18 horas
Auditório da Associação Brasileira de Imprensa - ABI
R. Araújo Porto Alegre, 71 - Centro - Rio de Janeiro - RJ

Apoio:
Deputado Estadual Alessandro Molon
Deputado Federal Jorge Bittar (licenciado)
Deputado Federal Paulo Teixeira

Convocatória:
Assoc. Bras. de Centros de Inclusão Digital - ABCID
Associação Brasileira de Imprensa - ABI
Central Única dos Trabalhadores - CUT
Centro de Ação e Comunic. Comunitária - CENACOC
Coletivo Ciberativismo
Coletivo Digital
Coletivo Intervozes

Cons. Regional de Engenharia do RJ - CREA-RJ
MegaNão!
Projeto Software Livre - Brasil
Setorial de TI do PT do RJ
Sindicato dos Bancários do Rio de Janeiro
Sind. dos Trab. em Educação da UFRJ - SintufRJ
Sind. dos Servidores das Justiças Federais no Estado do RJ - Sisejufe
União Estadual dos Estudantes - UEE - RJ
União Nacional dos Estudantes - UNE

Fonte: <https://ocaroco.wordpress.com/tag/uso-livre-da-internet/>

O AI-5 da internet tinha como pressupostos o oposto de todos os principais conceitos e conquistas de diversos movimentos da *cultura livre*, uma vez que defendia a vigilância na Web, ameaçava a liberdade e pretendia colocar um fim na neutralidade da rede. Em seu Blog¹⁴⁸ o movimento *Mega Não* destaca o que a lei ameaçava, “políticas de ampliação das redes abertas de banda larga; liberdade de compartilhamento; liberdade de expressão; a liberdade de criação; liberdade de acesso; privacidade e o anonimato.” De forma geral todos temiam a criminalização dos usos mais comuns da internet, além de sua transformação em algo constituído da lógica das mídias massivas.

¹⁴⁸ Fonte: Blog do movimento Mega Não, Disponível em: <https://meganao.wordpress.com/2014/08/25/mudamos/>

Figura 26 - Campanha do Movimento Mega Não, composição de imagens feitas pela autora.



Fonte: Movimento Mega Não

Disponível em: <https://meganao.wordpress.com/tag/direito-digital/>

Essas imagens produzidas pelo *Mega Não* alertavam os *praticantespensantes* sobre o quanto cada prática cotidiana online seria afetada, os usos da internet seriam modificados e não existiria mais a rede como conhecemos. Um dos pontos do manifesto é a respeito da vigilância na Web, que passou a representar um grande problema para a liberdade e a privacidade dos *praticantespensantes*, pois passamos a conviver com os “Dispositivos de Vigilância digital” (BRUNO, 2008, p.168). Esses dispositivos são a capacidade dos *softwares sociais* (as grandes corporações como *Facebook* e *Google*, entre outras) de criarem meios para monitorar e classificar as ações em suas interfaces.

É através dos perfis criados por eles nas diversas redes que a vigilância se instaura, Bruno (2008, p. 177) em seu estudo evidência que o “principal objetivo não é produzir um saber sobre o indivíduo identificável, e sim usar um conjunto de informações pessoais para agir sobre similares”. Esse tipo de monitoramento e coleta de dados na prática representa uma invasão de privacidade não só dos dados emitidos e recebidos pelos praticantes, como também colocava em situação vulnerável a soberania nacional, uma vez que todos esses dados se encontravam fisicamente em outra nação. Para uma sociedade em rede em tempos de

cibercultura ter as redes digitais vigiadas e restritas representa um verdadeiro golpe contra toas as experiências culturais tecidas dentro fora da internet.

Figura 27 - Perfil no *Twitter* do Marco civil, captura de tela.



Fonte: Marco Civil da Internet
Disponível em: <https://twitter.com/marcocivil>

Foi nesse veio de debates sobre internet, liberdade, neutralidade e privacidade que surgiram os primeiros debates sobre o *Marco civil*. Em outubro de 2009 teve início oficial no Rio de Janeiro à consulta pública¹⁴⁹ online para criação colaborativa do *Marco Civil da Internet* brasileira (Cultura digital, 2009), contando com texto elaborado por acadêmicos (ativistas advindos das universidades) e a participação de diversos representantes governamentais. A importância do Marco civil se deu principalmente para embarreira a vigilância digital.

O ineditismo dessa ação se dava por ser essa a primeira feita pela internet fazendo usos da plataforma *Cultura Digital*, Blog, *Tiwtter* e canais de *RSS*¹⁵⁰. Esta foi umas das

¹⁴⁹ Fonte : Cultura Digital, disponível em: <http://culturadigital.br/blog/2009/10/29/lancamento-do-marco-civil-sera-transmitido-ao-vivo-pela-web/>

¹⁵⁰ “RSS é um padrão desenvolvido em linguagem XML que permite aos responsáveis por sites e blogs divulgarem notícias ou novidades destes. Para isso, o link e o resumo daquela notícia (ou a notícia na íntegra) é armazenado em um arquivo de extensão .xml, .rss ou .rdf (é possível utilizar outras extensões). Este arquivo é conhecido como *feed* ou *feed RSS*.” Fonte Infowester, disponível em: <http://www.infowester.com/rss.php>

primeiras leis brasileiras amplamente debatida em ambientes *online* de discussão tendo softwares de rede social como interfaces escolhidas para esse diálogo político.

Figura 28 - Cultura Digital - Captura de tela.



Fonte: Marco Civil da Internet
Disponível em: <http://culturadigital.br/marcocivil/>

A plataforma *Cultura digital* é um ambiente *online* de mobilização e *ciberativismo*. Como já mencionei em outro momento da pesquisa foi um dos cenários de elaboração coletiva e cooperativa do Marco Civil da Internet. O ambiente do *Cultura Digital*¹⁵¹ nasceu através de iniciativa do *Ministério da Cultura*¹⁵² em 2009 como um *Fórum da Cultura Digital Brasileira*. A proposta que permanece ativa até hoje era de criar uma plataforma a moda da cibercultura que pudesse articular e tecer políticas públicas e principalmente o Marco Civil da internet. Segundo dados do próprio *Cultura Digital* através de sua criação mais de sete mil *praticantespensantes* constituem a rede “criaram quase 2 mil Blogs, 400 grupos de discussão e 500 fóruns, até julho de 2012.”

¹⁵¹ Disponível em: <http://culturadigital.br/marcocivil/consulta>

¹⁵² Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/>

Outro elemento importante desse processo político foi o *Comitê Gestor da Internet no Brasil*¹⁵³, que no mesmo ano de início do debate do Marco civil contribuiu para ampliar as garantias de liberdade com suas ações e decisões, segundo dez princípios para a Internet brasileira, são eles Liberdade, privacidade e direitos humanos; Governança democrática e colaborativa; Universalidade; Diversidade; Inovação; Neutralidade da rede; Inimputabilidade da rede; Funcionalidade, segurança e estabilidade; Padronização e interoperabilidade e Ambiente legal e regulatório.

A primeira, com duração de 29 de outubro a 17 de dezembro de 2009, consistiu em uma consulta pública sobre um conjunto de princípios normativos considerados de relevância pelo governo para serem apreciados e debatidos publicamente. O documento inicial dividia-se em três eixos: 1) direitos individuais e coletivos: identificar direitos relacionados ao uso da internet que ainda não estivessem previstos no arcabouço jurídico nacional; 2) responsabilidade dos atores: responsabilidades dos diversos atores que disponibilizam conteúdo na web (como provedores de acesso e de conteúdo) e a questão da neutralidade da rede; 3) diretrizes governamentais: referências para a elaboração de políticas públicas relacionadas à internet, como a abertura (interoperabilidade, padrões e formatos abertos e acesso a dados e informações públicos), a infraestrutura (conectividade, funcionamento das aplicações e circulação de conteúdo) e a capacitação (diretrizes relacionadas a políticas públicas de cultura, ciência e educação relacionadas à internet). No total, foram 686 mensagens na primeira fase. (NICOLÁS, BRAGATTO, SAMPAIO; 2013, p.5)

De acordo com Sampaio, Bragatto e Nicolás (2013, p.05) a criação do *Marco Civil da Internet* foi realizada em duas fases, a primeira com relação a inexistência de legislação. E o documento tratou de questões como neutralidade da rede, direito de acesso a internet, liberdade de expressão na internet, inviolabilidade de sigilo da correspondência e comunicações, cultura digital para desenvolvimentos social, conectividade, ausência de legislação específica, acesso aos dados de informação pública, entre outras se tornaram reivindicações dos mais variados coletivos *dentrofora* da internet.

Em 2009 foi à primeira fase de consultas públicas do *Marco Civil da Internet*, já em 2010 teve início a sua segunda fase, que perdurou até o ano de 2012. Segundo informações da plataforma *Cultura Digital* na segunda fase todo processo foi desenvolvido por meio de leitura e comentário na *Minuta de anteprojeto*¹⁵⁴ da lei. Nesse mesmo ano aconteceu a

¹⁵³ “O Comitê Gestor da Internet no Brasil tem a atribuição de estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil e diretrizes para a execução do registro de Nomes de Domínio, alocação de Endereço IP (Internet Protocol) e administração pertinente ao Domínio de Primeiro Nível “.br”.” Para saber mais acesse: <http://cgi.br/sobre/>

¹⁵⁴ Disponível em: <http://culturadigital.br/marcocivil/debate/>

primeira audiência pública a respeito do *Marco Civil da internet* e foi lançado o ambiente online o portal *E-democracia*¹⁵⁵.

Figura 29 - Plataforma do E-democracia, captura de tela.



Fonte: E-democracia, 2015

Criado com intuito de ampliar os ambientes para participação popular *online*, a interface conta com fóruns, bate-papos, Wiki e biblioteca Virtual. O portal foi desenvolvido pela *Câmara dos Deputados* e articulado em dois eixos para participação: um é o *Comunidades legislativas*, no qual os praticantes pensantes é possível participar dos temas em debate já proposto, o outro é o *Espaço livre*, permite que todos proponham livremente algum tema para ser debatido. A participação coletiva e colaborativa foi pulsante nessas em outras diversas redes. Plataformas de petição *online*, abaixo-assinados a moda da cibercultura também foram táticas (CERTEAU, 2012), ciberativistas/ativistas e um dos maiores destaque coube ao *Avaaz*.

¹⁵⁵ Disponível em: <http://edemocracia.camara.gov.br/como-posso-participar#.Vaf4xflVhHw>

Figura 30 - Petição no Avaaz, captura de tela

AVAAZ.ORG
O MUNDO EM AÇÃO

ENGLISH العربية DEUTSCH ПУССКНИН FRANÇAIS ESPAÑOL 繁體中文 简体中文 繁體中文 繁體中文 QUEM SOMOS
日本語 NEDERLANDS ITALIANO עברית TÜRKÇE POLSKI ROMÂNĂ

Por uma internet livre e democrática!

ASSINE A PETIÇÃO

Aos deputados e senadores:

Exigimos que o Marco Civil da Internet no Brasil seja votado de forma integral, preservando os conceitos de neutralidade da rede, liberdade de expressão e a privacidade do usuário de internet brasileiro. Nós exigimos que V. Exas se mantenham firme contra o lobby das empresas de telecomunicações e garantam que nenhum usuário perca seus direitos por causa do lucro de empresas privadas. A internet é livre e precisa continuar dessa forma.

Você já é um apoiador da Avaaz? só precisa preencher seu email e clicar "Assine!"

email **ENVIAR ▶**

Primeira vez aqui? Por favor preencha o formulário.

nome completo

email

Brasil CEP

Avaaz.org vai proteger sua privacidade e lhe manter atualizado sobre essa e outras campanhas semelhantes. **ENVIAR ▶**

ASSINATURAS RECENTES

4 semanas atrás Marcos Salete Fernandes, Brasil, Estado do Paraná

4 semanas atrás mana das merces, Brasil, Minas Gerais

mais de um mês atrás Gloria Cicco, Brasil, Minas Gerais

347.020 assinaram. Vamos chegar a 400.000

Atualização -- 22 de abril de 2014: Vencemos! Após uma intensa campanha com mais de 350 mil assinaturas, milhares de telefonemas e uma dura batalha em Brasília, a voz do povo falou mais alto que os interesses das telecoms e nossos senadores fizeram história ao aprovar o Marco Civil da Internet! Vamos celebrar essa vitória agora!

Em poucos dias, o Senado vai votar um novo projeto de lei que poderá garantir a liberdade e criatividade na rede. Depois de 3 anos parado, finalmente conseguimos que os deputados votassem o Marco Civil da Internet e agora temos a chance de fazer história e evitar que o Senado coloque tudo a perder.

Já nos anos em que fui Ministro da Cultura discutíamos formas de garantir o caráter democrático e aberto da internet – dessa construção coletiva, nasceu o Marco Civil. Mas, agora, o poderoso lobby das empresas de telecomunicações está influenciando nossos políticos para derrotar o Marco Civil e transformar a internet em uma espécie de TV a cabo, em que se poderia cobrar a mais para podermos assistir a vídeos, ouvir música ou acessar

Fonte: Avaaz. Disponível em: http://www.avaaz.org/po/o_fim_da_internet_livre_senado/

Atualização -- 22 de abril de 2014: Vencemos! Após uma intensa campanha com mais de 350 mil assinaturas, milhares de telefonemas e uma dura batalha em Brasília, a voz do povo falou mais alto que os interesses das telecoms e nossos senadores fizeram história ao aprovar o Marco Civil da Internet! Vamos celebrar essa vitória agora! (AVAAZ, 2014, sp)

O Avaaz¹⁵⁶ comemora em seu site o sucesso da mobilização *online* com a petição realizada em sua plataforma com mais de trezentas mil assinaturas virtuais em defesa do Marco Civil da Internet. De acordo com a reportagem¹⁵⁷ da agência de notícias *G1*, a ONG *Avaaz* entregou em 27 de maio de 2014 na *Câmara dos Deputados*, objetivo dessa ação era intensificar os processos de pressão popular na câmara, expresso através dessas assinaturas.

¹⁵⁶ “Avaaz que significa "voz" em várias línguas europeias, do oriente médio e asiáticas, foi lançada em 2007 com uma simples missão democrática: mobilizar pessoas de todos os países para construir uma ponte entre o mundo em que vivemos e o mundo que a maioria das pessoas querem.” Fonte Avaaz, disponível em: <http://www.avaaz.org/po/about.php>

¹⁵⁷ Fonte: *G1*, disponível: <http://g1.globo.com/politica/noticia/2014/03/ong-entrega-340-mil-assinaturas-de-apoio-votacao-do-marco-civil.html>

Todo processo de tessitura da lei foi tão amplo que as reflexões acerca da lei se garantia de direitos na internet também se estenderam para outros países. Conforme informações do projeto *Pensando o direito*¹⁵⁸ do *Ministério da Justiça*, a fim de estender as contribuições sobre para elaboração do *Marco Civil da Internet* nacional, por meio do *Mistério das Relações Exteriores* o *Brasil* consultou suas embaixadas para saber a respeito das normas e da proteção de dados desses países na internet, entre eles: *Peru*¹⁵⁹, *África do Sul*¹⁶⁰, *Noruega*¹⁶¹ etc. A soberania nacional também passou a integrar as questões do *Marco Civil da internet*. Sobre a soberania nacional Santos (2009, p.76) afirma que com a globalização no Brasil, "o que temos é um território, nacional de economia internacional, isto é, o território continua existindo , as normas públicas que o regem são da alçada nacional, ainda que forças mais ativas do seu dinamismo atual tenham força externa." Um dos principais fatores que provocaram o surgimento dessa questão como importante para regulamentação da internet foi o caso Snowden¹⁶².

O escândalo de espionagem revelado pelo ex-funcionário da CIA Edward Snowden fez o governo brasileiro reforçar a necessidade de proteger os usuários do país. Snowden revelou que os EUA monitoravam sistematicamente brasileiros por meio do Prism, programa da agência de espionagem dos EUA que tem a colaboração de empresas como Facebook, Google e Microsoft. O governo americano poderia espionar o que fazem os cidadãos que usam qualquer um desses serviços — sem nenhum tipo de autorização, nem dos cidadãos nem do governo brasileiro. (revista GALILEU, sd,sp)

A respeito do caso dos casos de espionagem no Brasil a presidenta da república declarou em entrevista ao Blog do Planalto que:

¹⁵⁸ “O Projeto Pensando o Direito é uma iniciativa da Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça (SAL/MJ), e foi criado em 2007 para promover a democratização do processo de elaboração legislativa no Brasil.” Fonte Pensando o direito, Para saber mais acesse: <https://participacao.mj.gov.br/pensandoodireito/o-que-e/>

¹⁵⁹ Fonte: Pensando o direito, para saber mais acesse: <https://participacao.mj.gov.br/marcocivil/wp-content/uploads/sites/2/2015/04/5-Peru.pdf>

¹⁶⁰ Fonte: Pensando o direito, para saber mais acesse: <https://participacao.mj.gov.br/marcocivil/wp-content/uploads/sites/2/2015/04/7-%C3%81frica-do-Sul.pdf>

¹⁶¹ Fonte: Pensando o direito, para saber mais acesse: <https://participacao.mj.gov.br/marcocivil/wp-content/uploads/sites/2/2015/04/Noruega-Anexos.pdf>

¹⁶² Fonte: Observatório da Imprensa, disponível em: http://observatoriodaimprensa.com.br/caderno-da-cidadania/o_caso_snowden_e_a_espionagem_que_chegou_ao_brasil/

O que nós não aceitamos e continuamos não aceitando é o fato de que o governo brasileiro, empresas brasileiras e cidadãos brasileiros fossem espionados, porque isso atinge diretamente os direitos humanos brasileiros, principalmente o direito à privacidade e à liberdade de expressão. Então nós manifestamos essa questão para o governo Obama porque, no momento, o que nós dissemos a eles é que cada ato recíproco entre o Brasil e os Estados Unidos, que são grandes parceiros estratégicos, seria comprometido por revelações que nós não tínhamos controle, não sabíamos que existiam, e que queríamos duas coisas: uma garantia que não aconteceria mais e o fato de que alguém tinha de se responsabilizar e falar para nós que não aconteceria. Naquele momento o governo Obama estava em processo de equacionar esse problema... essa questão da espionagem internacional, e não tinha condições de responder para nós. Como não tinha condição de responder para nós, nós não tivemos nenhuma outra ação... por exemplo, eu ia fazer uma visita e não fiz por isso. Isso não implicou em nenhuma ruptura com o governo Obama. Implicou simplesmente em colocar as cartas na mesa e dizer “olha, isso é impossível”. Hoje eu acredito que eles deram vários passos. (BLOG DO PLANALTO, 2014, sp)

Mas as ações nacionais prosseguiram ainda mais intensas em contexto global, com articulações políticas compreendidas a nível internacional o *Brasil* na vanguarda dos direitos da Internet juntamente com a *Alemanha* propôs as *Organização das Nações Unidas* (ONU). Segundo o portal de notícias *Visão Nacional*¹⁶³ essa proposta nomeada como “direito à privacidade na era digital”, foi adotada em consenso, pela *Terceira Comissão da Assembléia Geral das Nações Unidas* (ONU), contado com copatrocinio de setenta e quatro países.

Após todos esses anos, como mencionei no início do capítulo, no ano de 2014 foi sancionada a lei que regulamenta a internet no Brasil, o *Marco civil da Internet* que para os *praticantespensantes* e para o Estado, se configura na defesa de três direitos principais: neutralidade da rede, liberdade e privacidade. Grande de parte do que foi discutido *dentrofora* da internet através de consultas públicas gerou um documento final após cinco anos de discussões e pressões por parte das empresas e dos movimentos envolvidos, cada qual a favor de suas questões. Resultando em um documento que terminou por favorecer aos *praticantespensantes* garantido princípios básicos de liberdade.

Diversos direitos reivindicados pelos movimentos ao longo do processo de formulação coletiva e colaborativa do *Marco Civil da internet* foram garantidos na forma da lei, como: a finalidade social da rede; preservação e garantia da neutralidade de rede; preservação da natureza participativa da rede; reconhecimento da escala mundial da rede; os direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais; a pluralidade e a diversidade; etc.

¹⁶³Fonte Visão Nacional, disponível em: <http://visaonacional.com.br/onu-adota-proposta-feita-por-brasil-e-alemanha-de-privacidade-na-internet/>

Em seu capítulo terceiro, na segunda seção a Lei nº12.965, das provisões a respeito da neutralidade da rede, definido no artigo no que: "O responsável pela transmissão, comutação ou roteamento tem o dever de tratar de forma isonômica quaisquer pacotes de dados, sem distinção por conteúdo, origem e destino, serviço, terminal ou aplicação." Essa era uma das principais questões defendidas pelos movimentos que se articulavam para aprovação de uma lei para regulamentar a internet brasileira. A neutralidade da rede corresponde às questões de acesso de forma igual para todo e qualquer praticante. As empresas defendia a ideia de que era preciso regular o acesso livre da internet, através do controle dos usuários representado pela implementação de um sistema pautado em pacotes de conteúdo. Na prática a liberdade que temos na internet seria agora determinada por questões meramente comerciais, e o entendimento das tecnologias enquanto processos culturais cidadania seria posto completamente fora das questões de usos da internet.

Para exemplificar essas questões, suponhamos um contexto onde não haja a neutralidade da rede, um determinado provedor pode disponibilizar diferentes pacotes de conteúdo, onde o mais básico daria acesso a apenas algumas interfaces como Wikipédia, Facebook e a pesquisa simplificada no *Google*, restringindo também o tráfego desses conteúdos através de um limite diário ou mensal; Já em seu pacote especial permite um acesso para mais de mil sites e a esses mesmos *softwares sociais* e em seu melhor pacote a empresa disponibilizaria o acesso liberado a qualquer conteúdo da rede. Esse exemplo nos remete a lógica que já conhecemos em nossos cotidianos, seria o mesmo que transformarmos a internet em um sistema de *Televisão por assinatura*, porém não estamos falando do mesmo processo comunicacional e cultural.

Na segunda seção da Lei, são definidas as condições que garantem a Proteção aos Registros, aos dados pessoais e às comunicações privadas. Em relação à privacidade diz respeito ao sigilo das informações por parte dos provedores e não permitir o armazenamento e monitoramento dos *praticante* através de seu (IP endereço de protocolo de internet ou dos dados de acesso à rede). Os dados deverão ser guardados no período de um ano. Antes as empresas faziam usos dos dados sem qualquer restrição das fornecedoras de conexão a internet. Para ter acesso aos dados, a partir da sanção da lei, é preciso ter autorização judicial. Isso garante a privacidade na comunicação nas redes digitais. Outro aspecto fundamental foi posto no artigo 11º que trata do armazenamento de dados. O que muda é a determinação de que os dados trafegados (coletados) na rede estejam armazenados em território brasileiro, pelo menos um dos seus terminais (servidores onde armazenam os dados).

3 TRAMANDO CIÊNCIA NOS COTIDIANOS

Figura 31 - O caso das formigas voadoras, composição de imagens criada pela autora com fotografias pessoais da autora.



Fonte: O Autor, 2015

É a partir de uma das minhas memórias de infância favorita teço a narrativa que intitulei de *O caso das formigas voadoras e os saberes/fazeres científicos* para iniciar a conversa sobre “ciência”, tendo como fios motivadores as inquietações acerca de com e para quem pesquisamos, como e com o que pesquisamos. Cresci em uma casa com grande quintal e nada era igual a se esbaldar nele em meio a terra, na água, subindo nas árvores, inventando brincadeiras etc. Fazíamos travessuras ou “arte” como minhas avós gostam de dizer, sempre juntos Saulo meu irmão e Diogo meu primo, uma das artes favoritas arquitetadas pelo meu irmão era a brincar de cientistas. Que se resumia basicamente a usurpar componentes químicos (perfume, óleo, temperos, cloro...) de dentro de casa, além da roupa de cientista, mais conhecido por avental da mãe, tudo para reproduzir ambiência científica feita a nossa moda.

Misturávamos os tais componentes com o que havia na natureza, nosso maior interesse eram os experimentos com insetos, frequentemente com as formigas como cobaias. Um belo dia surgiu formigas voadoras no quintal! Cismamos que fomos nós que inventamos as tais formigas, finalmente nosso labor científico tinha gerado frutos, ficamos fascinados e passamos a fazer “ainda mais o que um cientista faria” criamos nosso “laboratório”, observamos e anotamos os comportamentos delas, até escondemos essa criação revolucionária do mundo. Porém dias depois contamos para os nossos pais sobre o invento, contudo fomos avisados por eles que os Deuses chegaram antes, já haviam patenteado essa criação e tudo isso sem laboratório, foi uma decepção coletiva que seria capaz de fazer *Thomas Edsion*¹⁶⁴ desistir na primeira tentativa para criação de suas inúmeras invenções.

Essa narrativa da minha infância compõe esse capítulo da pesquisa me ajudando a intensificar o que principiei por meio do movimento *Narra a vida e literaturizar a ciência* (Alves) para ampliar as questões acerca das metodologias da pesquisa. Ao narrar essas memórias lancei um foco a partir dos cotidianos criados pelas nossas *maneiras de fazer* (CERTEAU) nossos *conhecimentossignificações* a respeito da ciência moderna. E com nossas *táticas de praticantespensantes* inventamos um laboratório mirim em um quintal a céu aberto, fizemos usos do que Certeau (2012, p. 44) nomeia como *dispositivos de produção*. Tudo que fizemos pode ser entendido como usos desses dispositivos que para o autor são o capital fornecido pelos fabricantes as “elites produtoras de linguagem” nos quais adquirimos o direito de fazer “operações” sobre eles. A ciência moderna foi nosso plano de fundo para fazermos nossas artes, sobre ela tecemos uma prática outra de cientistas *nos/dos/com* (ALVES) os cotidianos.

E adversa a essa perspectiva a ciência moderna estabelece para nós um sistema como um jogo de perguntas sobre o universo científico: O que pesquisar? Quem pesquisar? Quem é o cientista? Para que e para quem pesquisar? Como pesquisar? E nesse jogo por fim responder com respostas já fixadas nas raízes da ciência (faço aqui uma referência a sua estrutura em árvore, contrária a nossa que é rizomática) de forma ainda mais fechada do que as perguntas que foram feitas, excluindo o que já abordei em um capítulo anterior a *teoria das*

¹⁶⁴“Na sua vida, Thomas Edison registrou 2.332 patentes.¹O fonógrafo foi uma de suas principais invenções. Outra foi o cinematógrafo, a primeira câmera cinematográfica bem-sucedida, com o equipamento para mostrar os filmes que fazia. Edison também aperfeiçoou o telefone, inventado por Antonio Meucci, em um aparelho que funcionava muito melhor. Fez o mesmo com a máquina de escrever.³ Trabalhou em projetos variados, como alimentos empacotados a vácuo, um aparelho de raios X e um sistema de construções mais baratas feitas de concreto.(...)” Fonte: Wikipédia, disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Thomas_Edison

práticas (CERTEAU). E esse entendimento disseminado como comum se configura no conceito de que há somente uma ciência, com uma única forma de fazê-la, expressá-la e compreendê-la.

Oliveira e Geraldi (2010, p.15) enfatizam “Precisamos superar os conhecimentos sem sujeito (sintaticamente) e sem sujeitos produtores”. Para os autores a ciência moderna inválida os sentidos principalmente aqueles que se originam dos *praticantespensantes* e de suas expressões, porque prescreve um discurso científico. Sobre o mesmo Oliveira e Geraldi (2010, p.15) destacam sua imposição “(...) como norma e como forma exclusiva de pensar sem sentir nem se situar.”, pois compreendem nele um limite linear ditado como regras que não representam os *praticantespensantes* e seus cotidianos.

O que nos faz retomar o sentido da narrativa para as pesquisas cotidianistas, Oliveira e Geraldi (2010, p.16) conceituam o narrar como “introduzir a seta do tempo, os espaços dos acontecimentos e as personagens com que aprendemos sabendo que a vida não será resultado apenas da aplicação do já aprendido.” As narrativas enquanto forma de expressões, indo além dos limites da ciência moderna, considerando a cultura popular, ou seja, aquela que os praticantes criam com seus *saberesfazeres* nos cotidianos, que segundo os autores são expressões plurais de conhecimentos. Assim compreendo que narra é tecer confluências entre *praticantespensantes*, experiências, culturas, *saberesfazeres* (ALVES), memórias, imagens e invenções como criação/cocriação/recriação nos permitindo uma *narrativização das práticas* como nos propõe Certeau (2012):

A narrativização das práticas seria um fazer textual, com seus procedimentos e táticas próprios. A partir de Max e Freud (para não retornar mais acima), não faltam exemplos autorizados. Foucault declara, aliás, que está escrevendo apenas histórias ou “relatos”. Por seu lado Bourdieu toma relatos como a vanguarda e a referência de sistemas. Em muitos trabalhos, a narratividade se insinua no discurso erudito como o seu indicativo geral (o título), como uma de suas partes (análise de “casos”, “histórias de vida” ou de grupos etc.), ou como seu contraponto (fragmentos citados, entrevistas, “ditos” etc.). (p141)

E que desta forma pretendo apresentar o s achados da pesquisa narrando minhas práticas apontando algumas trajetórias e percursos que teci no dentrofora da internet.

A esses pesquisadores é preciso estar onde ninguém espera, captando no vôo as possibilidades oferecidas por um instante (Certeau, 1994). Isso porque não contam com a segurança que o estabelecido fornece e que está neles próprios encarnados. Assim, a luta não é contra alguém, especificamente, já que, como lembra Santos (1995, 107), o pior inimigo está dentro de nós. Mas devem ter presente, também, a todo o momento, que a tática é a arte do fraco e que as artes se colocam para além da racionalidade dominante, jogando com as emoções, que são criadas, permanentemente, combinando possibilidades, e fazendo surgir inúmeras alternativas, em trajetórias que não podem ser previamente determinadas porque serão sempre diferentes e diversificadas e cuja beleza da tessitura é preciso aprender. (ALVES, 2010, p. 1202)

Na pesquisa que desenvolvi, enquanto “usuária” assídua da internet, *praticantepensante* de seus incontáveis *espaçostempos*, curiosa de suas possibilidades, articulando-me com as preocupações desenvolvidas no grupo de pesquisa, fui buscar aquelas criações já presentes deste veículo que permitiam usos de filmes: sites de uso livre, em especial. Em tudo o que foi feito, ressalto o uso que fiz, permanentemente, dos *espaçostempos* da internet. A cada momento de pesquisa, esse recurso estava sempre presente: permitindo acesso a aspectos que não conhecia; mostrando possibilidades de compreender as relações cinema-usuários-internet; permitindo ‘conversas’ com ideias e *conhecimentossignificações* em torno das questões que me interessavam. Essa é, talvez, uma trajetória de pesquisa caótica, mas inteiramente relacionada com o lócus da pesquisa que desenvolvi.

Alguns pequenos desvios foram necessários, pois os processos de pesquisa e os usos da internet nos levam a isto nos permitem. Mas em todo o movimento, a curiosidade, presente da história lembrada no início deste item, com as formigas, esteve sempre presente. Pois como nos orienta o mestre *Paulo Freire* (1996) a curiosidade é como uma catapulta para descobertas, “Quanto mais à curiosidade espontânea se intensificar, mas, sobretudo, se “rigorosa”, tanto mais epistemológico ela vai se tornando.” A curiosidade é um estímulo à pesquisa, nos move para além do que temos diante de nós. “o exercício da curiosidade a faz mais criticamente curiosa, mais metodicamente “perseguidora” do seu objeto.”(FREIRE, 1996, p.97)

3.1 Mergulhando em cinemas livres

Enfim adentramos no universo cinematográfico *copyleft*, aqui se fez presente em *prácticateoriaprática* os diversos elementos que compõe o contexto da pesquisa desde seu primeiro capítulo, e todas as reflexões tecidas até então foram às bases fundamentais para o desenvolvimento de *teorias das práticas* (CERTEAU, 2012) para que eu pudesse entender o cinema livre. Enquanto pesquisadora *mergulhei com todos os sentidos* nas realidades pesquisadas para estudá-las, movida pela curiosidade e enquanto navegava na internet descobri/conheci diversas interfaces voltada para *cultura livre*.

Todo percursos foi tecido sem nenhuma receita, manual de instruções a ser seguido ou qualquer predeterminação, pois como Alves (2008) enfatiza há a necessidade de tecermos “múltiplas redes de relações” com os cotidianos pesquisados e suas problemáticas. Portanto nesse capítulo procurei evidenciar os achados da pesquisa que considerei imprescindíveis¹⁶⁵ alguns sites/projetos/redes sociais voltados para cinema livre, e para explicitá-los fiz usos da *narrativização das práticas* (CERTEAU, 2012).

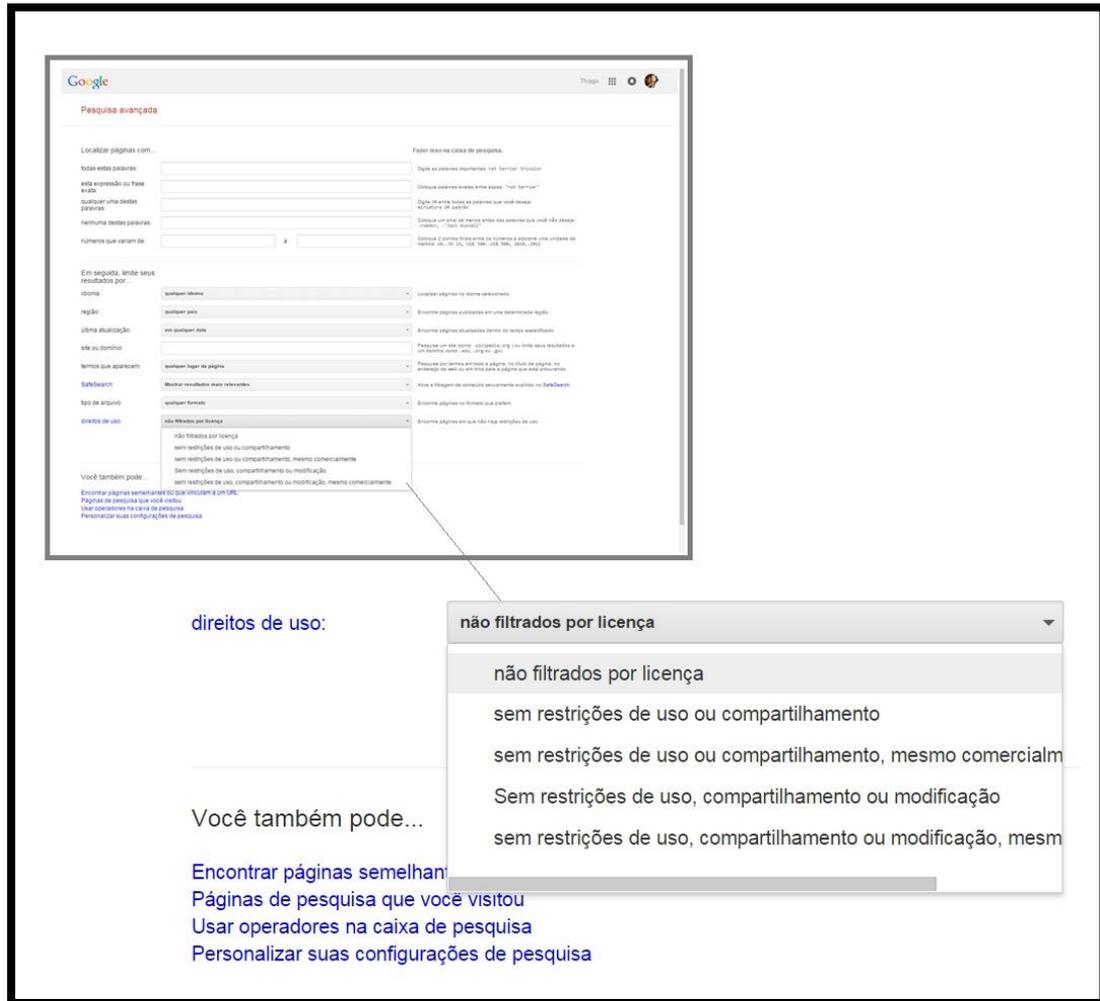
Iniciei a investigação fazendo algo dos meus cotidianos, uma busca simplificada pelo *Google* para ter um panorama geral usando apenas duas palavras chaves “cinema livre” e “cinema Creative Commons”. No entanto para minha surpresa o que foi apresentado pelo buscador foram resultados relacionados com festivais de cinema e eventos do gênero ao ar livre e/ou gratuitos. Ignorei essas indicações, mas percebi que precisava de uma busca mais refinada, então me recordei de outro recurso do próprio *Google*, a *Pesquisa avançada*¹⁶⁶. Diferente da pesquisa simples ela requer entrar em uma página específica que permite aos *praticantespensantes* um leque de opções (filtros de busca) que a torna a pesquisa mais específica e melhor.

O interessante desse tipo de pesquisa avançada são seus filtros de *Direito*, que conta com as seguintes categorias: “sem restrições de uso ou compartilhamento”, “sem restrições de uso ou compartilhamento, mesmo comercialmente”, “sem restrições de uso, compartilhamento ou modificação” e “sem restrições de uso, compartilhamento ou modificação, mesmo comercialmente”. Na *Pesquisa Avançada do Google* a categoria *Direito* é o que *Creative Commons* usa como atribuição para o licenciamento de obras, por essa razão fiz uma imediata associação entre ambos.

¹⁶⁵ Quanto para compor o catálogo *Redes de Cinema Livre - RCL* apresentarei o catálogo mais a frente no texto.

¹⁶⁶ http://www.google.com.br/advanced_search

Figura 32 - Google pesquisa avançada, captura de tela.



Fonte: Google, 2015

Figura 33 - Licenciamento Creative Commons.

 **LICENCIAMENTO CREATIVE COMMONS**

 **ATRIBUIÇÃO (BY)**
 PERMITE EDIÇÃO, USO COMERCIAL E SEM FINS COMERCIAIS. É NECESSÁRIO DAR CRÉDITOS AO AUTOR ORIGINAL. É A LICENÇA MENOS RESTRITIVA.

 **ATRIBUIÇÃO - COMPARTILHAMENTO PELA MESMA LICENÇA (BY-SA)**
 PERMITE EDIÇÃO, CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS AINDA QUE PARA FINS COMERCIAIS, O CRÉDITO DEVE SER ATRIBUÍDO AO AUTOR. AS OBRAS DEVEM SER LICENCIADAS SOB OS MESMOS TERMOS. DESTA FORMA, AS OBRAS DERIVADAS TAMBÉM PODERÃO SER USADAS PARA FINS COMERCIAIS.

 **ATRIBUIÇÃO - NÃO A OBRAS DERIVADAS (BY-ND)**
PROIBIDA A EDIÇÃO. PERMITE A REDISTRIBUIÇÃO E O USO PARA FINS COMERCIAIS E NÃO COMERCIAIS, CONTANTO QUE A OBRA SEJA REDISTRIBUÍDA SEM MODIFICAÇÕES E COMPLETA, E QUE OS CRÉDITOS SEJAM ATRIBUÍDOS AO AUTOR.

 **ATRIBUIÇÃO - Ñ COMERCIAL (BY-NC)**
 PERMITE EDIÇÃO E CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS SOBRE A OBRA LICENCIADA. **PROIBIDO** O USO COMERCIAL. OS CRÉDITO AO AUTOR É OBRIGATÓRIO. AS OBRAS DERIVADAS NÃO PRECISAM SER LICENCIADAS SOB OS MESMOS TERMOS DESTA LICENÇA.

 **ATRIBUIÇÃO - Ñ COMERCIAL - COMPARTILHAMENTO PELA MESMA LICENÇA (BY-NC-SA)**
 PERMITE EDIÇÃO, ADAPTAÇÃO E CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS. **PROIBIDO** USO COMERCIAL. DEVE SER DADO CRÉDITO AO AUTOR ORIGINAL E AS NOVAS OBRAS DEVEM SER LICENCIADAS SOB OS MESMOS PARÂMETROS.

 **ATRIBUIÇÃO - Ñ COMERCIAL - NÃO A OBRAS DERIVADAS (BY-NC-ND)**
PROIBIDA A EDIÇÃO. **PROIBIDO** USO COMERCIAL. PERMITE SOMENTE REDISTRIBUIÇÃO. É LICENÇA É A MAIS RESTRITIVA. COMUMENTE CHAMADA "PROPAGANDA GRÁTIS" POIS PERMITE DOWNLOAD E COMPARTILHAMENTO, CONTANTO QUE O AUTOR SEJA MENCIONADO E A OBRA INALTERADA.

Fonte: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/01/direito-autoral-nas-redes-sociais-como-protoger-fotos-e-arte-digital.html>

Na imagem acima o quadro demonstrativo explica o que é cada atribuição, essas atribuições nos ajudam a entender de que maneiras fazer usos das obras já licenciadas ou como queremos licenciar nossas próprias obras. No Brasil também temos o nosso *Creative Commons* – CC seu papel é impar para publicação de conteúdos com diferentes atribuições e também permite aos praticantes pensantes a pesquisa de diversos tipos de obras independente de serem licenciadas pelo mesmo.

E foi com esses *conhecimentossignificações* que migrei do *Google pesquisa avançada* direto para o recurso de busca do *Creative Commons*, essa mudança de rumos foi importante para ampliação dos campos da pesquisa, proporcionando acesso as outras interfaces, alguns das quais eram desconhecidas por mim até então, exemplos: *Europeana*¹⁶⁷ e *Wikimedia Commons*¹⁶⁸, no entanto observei que as buscas feitas nelas eram direcionadas para qualquer tipo de filme sem o critério do licenciamento Livre.

Mesmo não tendo o papel esperado ao usar o *CC*, alguns pontos também ficaram evidentes durante a pesquisa, como foi o caso da necessidade de usar a palavra filme ao invés de cinema nas buscas e o uso de alguns termos em outros idiomas como espanhol e inglês. Troquei a palavra cinema por filmes, por perceber que na própria busca do *CC* a temática do cinema era filtrada através dos filmes que eram listados, pois o cinema em si é pouco abordado nos sites, mas os filmes não, já que essa *cultura livre* no cinema ainda é mais uma iniciativa de alguns grupos.

Ao invés de somente procurar sites específicos para disponibilizar filmes livres, passei a investir na busca através de palavras chaves em alguns sites populares, com imagens e vídeos, é o caso do *Youtube*, *Vimeo* etc. Mesmo assim não obtive uma busca exitosa e por mais decepcionante que fosse percebi que era necessário compreender esses resultados de outra forma. A primeira foi à mudança nos usos das palavras chaves que eram de fato limitadas, entendi que precisava de *novasoutras* palavras chaves/termos e usar um mecanismo de busca mais ciberculturais e a segunda foi dar maior atenção ao direito de uso, o que logo me fez perceber que facilitaria buscar os sites usando os termos do licenciamento do *CC* como referência.

¹⁶⁷ “Europeana, a biblioteca multimídia em linha da Europa abre hoje ao público. Em www.europeana.eu, os utilizadores da Internet de todo o mundo podem agora aceder a mais de dois milhões de livros, mapas, gravações, fotografias, documentos de arquivo, pinturas e filmes do acervo das bibliotecas nacionais e instituições culturais dos 27 Estados-Membros da UE.” Fonte: Europa. Eu, disponível em: http://europa.eu/rapid/press-release_IP-08-1747_pt.htm

¹⁶⁸ “O Wikimedia Commons (também conhecido como *Commons* ou Wikicommons) é um projeto mantido pela *Wikimedia Foundation* com o objetivo de servir de repositório para imagens e outros tipo de multimídia livre. Proposto em Março de 2004 e lançado em 7 de Setembro do mesmo ano.” Fonte: Wikipédia, disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikimedia_Commons

Figura 34 - Nuvem com as principais palavras chave/termos da pesquisa, criada pela autora.



Fonte: O Autor, 2015

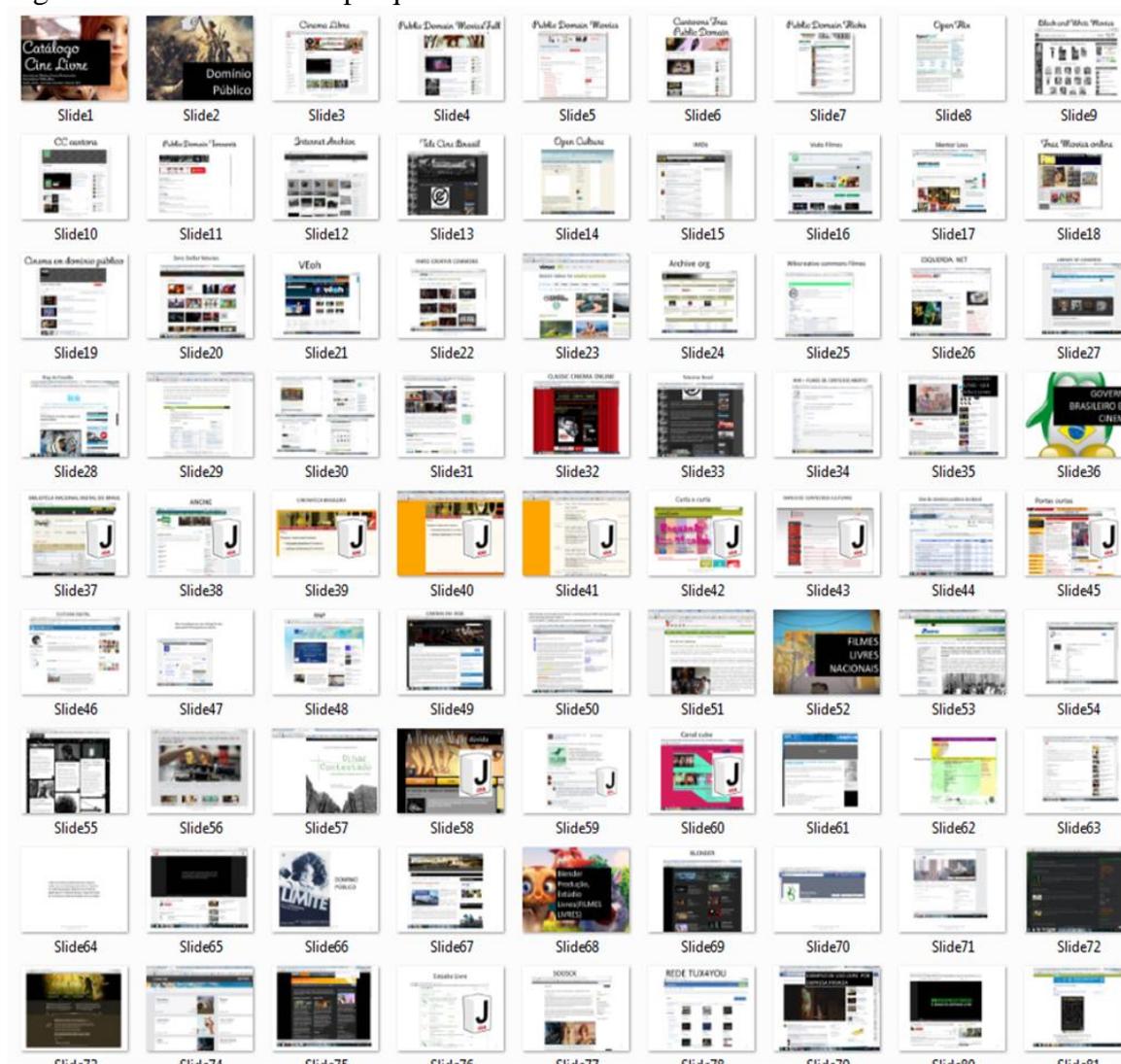
Usei algumas palavras chaves/termos durante a pesquisa principalmente: open movie, cinema aberto, conteúdo livre, open source movie, código aberto, licença livre, cinema copyleft, cinema, Creative Commons, software livre and cine, cine libre, cine open, filme livre, movie open etc. Conforme fui encontrando os sites, surgiu outra necessidade em relação à pesquisa, a organização dos achados. Pensei em usar diversos softwares sociais para isso, contudo acabei recorrendo a uma alternativa *off line* mesmo. Contei com um recurso que já havia feito usos em outros momentos da pesquisa, mas nesse ele teve uma maior ênfase, a captura de tela¹⁶⁹ através da *ferramenta captura*, algo semelhante à tecla *printscreen* que comumente existe nos teclados de computadores etc.

Todos os achados da pesquisa foram agrupados sem que inicialmente eu soubesse como organizá-los, e tudo foi sendo feito através de imagens que era a melhor forma que encontrei para memorizar os sites. Já que acessei cada um pelo menos oito vezes em períodos diferentes. Para dar conta de saber se de fato eram sites com filmes livres fui colocando tudo em uma apresentação no *Impress*¹⁷⁰, fazendo captura de tela de cada site.

¹⁶⁹ Uma fotografia da tela do computador feita pelo próprio recurso do computador.

¹⁷⁰ Editor de apresentação da suíte do LibreOffice.

Figura 35 - Os achados da pesquisa.



Conforme fui organizando também comecei a atentar para outras questões mais inquietantes da pesquisa, saber se os filmes eram livres ou não. Pois sites com filmes como já vimos alguns capítulos atrás na própria pesquisa, temos aos montes, contudo a moda da *cultura livre* era algo muito diferente.

A princípio não houve critério de escolha dos sites considerei qualquer interface que contivesse em seu contexto a palavra livre ou algo relacionado à cultura livre, e procurei verificar se de fato eram filmes livres. O volume de sites inicialmente era enorme com a confusão entre sites com filmes gratuitos misturados aos sites com filmes livres e em domínio público era quase impossível de compreender o que de fato se tornaria a pesquisa. Para analisar os sites/redes digitais Com os achados fiz novamente usos das ideias de composição

com fotografias, nesse momento da pesquisa também usei a composição de imagens, principalmente com textos, algo que é muito comum com os usos de *infográficos*¹⁷¹.

Mas de acordo com acesso contínuo a interfaces ao longo da pesquisa fui conhecendo e entendendo melhor o que era a cultura livre principalmente na contemporaneidade, com esses aportes epistemológico e metodológico *prácticateoriaprática* detectei quatro características que julguei como principais acerca dos filmes livres/ do cinema livre:

- São produzidos com *software livre*, *hardware livre* e licenciados da mesma forma.
- São produzidos com software proprietários e licenciados livres.
- São produzidos apenas com software livre e licenciados livres.
- São filmes em domínio público.

Essas características foram às referências que usei para entender o cinema livre. Passei a compreender o cinema livre como redes de cinemas inventados na cibercultura tecidos pelo compartilhamento e produção de filmes por meio da cultura livre. Filmes esses realizados com *softwares livres e hardwares livres, ou por filmes* licenciados de forma livre e/ou em domínio.

Outra questão importante e norteadora da pesquisa foi proveniente do próprio campo, os três eixos que desenvolvi, que na verdade são os pontos de maior intensidade que percebi na minha implicação com os achados e com a necessidade de compreender *novosoutros* na pesquisa. São eles: cinemas em domínio público, cinemas internacionais livres e cinemas nacionais livres. Faço usos aqui de cinemas no plural, pois percebi diferentes formas de se fazer cinemas livres inventados por cada grupo a sua própria moda e essa reflexão está embasada baseada também na ideia da escrita dos termos no plural nos estudos nos/dos/com os cotidianos se dá pela compreensão da multiplicidade de soluções presentes neles.

Cabe também ressaltar que esses eixos tecidos por mim com a pesquisa foram às bases para composição e arquitetura do catálogo *Redes de cinema livre*. Assim nos próximos

¹⁷¹ “Um infográfico, ou a arte da infografia, é caracterizado por ilustrações explicativas sobre um tema ou assunto. Infográfico é a junção das palavras info (*informação*) e gráfico (*desenho, imagem, representação visual*), ou seja, um infográfico é um desenho ou imagem que, com o auxílio de um texto, explica ou informa sobre um assunto que não seria muito bem compreendido somente com um texto.” Fonte: *Oficina da Net*, disponível em: <http://www.oficinadanet.com.br/post/12736-o-que-e-um-infografico>

capítulos apresento a pesquisa será voltada para *cultura livre* e apresento na seguir esses eixos com os quais a pesquisa foi desenvolvida.

Figura 36 – Os Eixos da pesquisa.



@beatrizlorena

3.2 Cinemas em domínio público

Para de fato chegar a adentrar nesse *novoutro* cinema, é preciso tecer redes de *conhecimentossignificações*, beber em muitas fontes e criar/fazer usos de *prácticasteoriaspráticas*(ALVES). Comecei as buscas com termos somente em português e os primeiros sites que encontrei não eram propriamente os que eu procurava. Com o termo *cinema livre*, por exemplo, encontrei diversas referências para festivais de cinema ao ar livre. Até mesmo na busca por imagens¹⁷² com intuito de achar alguns cartazes de filme ou festival de cinema livre, surgiram novamente as imagens de exposições de cinema ao ar livre e com *praticantespensantes* em *espaçostempos* públicos. Mas já em um segundo momento, comecei a encontrar sites com filmes gratuitos somados a ideia de domínio público, por todo contexto já vivido com a pesquisa isso me gerou desconfiança.

Figura 37 - Símbolo do domínio público



E por isso me ative as questões com o conceito de domínio público já no princípio, esse era para mim um universo tão novo quanto o da *cultura livre*. Pois a respeito dele eu só sabia que os filmes eram gratuitos. Dado isso surgiram algumas dúvidas. Será que é permitido remixar os filmes? Domínio público pode ser considerado *cultura livre*?

¹⁷² Na interface do Google é possível selecionar a pesquisa por diferentes categorias, web, imagens, mapas, vídeo, etc. Quando procuramos por imagens, o buscador relaciona somente as imagens de sites e redes sociais referentes ao tema.

Foi através das colocações de Lessig (2005) a respeito do domínio público que comecei a entender mais, o autor destaca “ao final do período de copyright, uma obra passa para o domínio público. Nenhuma permissão era mais necessária para tomar partes ou usar aquela obra.” (p.196) Suas colocações esclarecerem sobre os usos possíveis como uma obra em domínio público, logo percebi que era possível fazer usos livres.

O que me remeteu novamente *Lei 9.610*, que em seu capítulo quinto define a duração dos *direitos conexos*, estabelecendo setenta anos de proteção aos direitos, após o falecimento do criador tornando a obra que antes era privada em um bem cultural comum.

“Art. 44. O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais e fotográficas será de setenta anos, a contar de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação.

Art. 45. Além das obras em relação às quais decorreu o prazo de proteção aos direitos patrimoniais, pertencem ao domínio público: I - as de autores falecidos que não tenham deixado sucessores; II - as de autor desconhecido, ressalvada a proteção legal aos conhecimentos étnicos e tradicionais.” (PLANALTO, 1998)

É interessante percebemos que a lei prima por tornar possível as *trocas culturais*, mesmo que por um longo período as obras sejam mantidas como proprietárias, ou seja, existe então o entendimento da relevância de uma circulação livre e coletiva dessas obras como patrimônios da humanidade. Já compreendendo melhor sua conceituação foquei naquilo que era importante encontrar, analisar e selecionar os sites apenas tivessem todos os filmes livres. Acessei mais de trinta sites nessa etapa e em quase todos foi preciso retornar diversas para conferir seus conteúdos e propostas, para de fato poder confirmar que eram livres. Outro ponto foi à necessidade de ampliação do leque de palavras chaves e termos da pesquisa, uma vez que percebi que não avançava nas buscas em português. Pois detectei logo de início o aparecimento recorrente de sites em inglês e percebi que seria essa também uma opção viável para pesquisa.

Figura 38 - Sites e redes sociais em domínio público, composição de imagens criada pela autora.



E foi assim que comecei a usar termos em dois idiomas, inglês e espanhol, tive uma grata surpresa. Que diferentemente das poucas possibilidades encontradas em português com essas outras línguas havia um volume maior de sites principalmente os centrados na questão do domínio público. Ainda mantive certa resistência com os sites e redes sociais encontrados por um único motivo o "assistir", esse era um uso estava acima de quaisquer outros usos nesses ambientes, e o que evidenciava a ausência de opção de download na maioria deles. A possibilidade mesmo que remota de não haver como baixar os filmes limitaria seus usos no conceito da cultura livre e os meios solucionar minimamente essa questão veio através da interação com um dos sites.

Full, Cine Libre e Internet Archive. Esse site foi criado por um *praticantepensante* apaixonado por cinema que reuniu diversos filmes em domínio público. E porque entre tantos escolher apenas três? Como a proposta era compor o catálogo e não avaliar os sites, fiz uma análise de alguns pontos dos sites que selecionados e para isso escolhi três sites, *Public*

Domain Movies E foi assim que entre os achados da pesquisa escolhi os seguintes sites/redes sociais para compor o catálogo: 1)*Public Domain Movies Full*, 2)*Cinema Libre*,3) *Public Domain Movies*, 4)*Cartoons Free Public Domain*, 5) *Public Domain Flicks*, 6)*Black and White Movies*,7) *CC cartons*, 8)*Public Domain Torrents*, 9)*Internet Archive*,10)*Free movies online*, 11)*Tele cine Brasil*, 12) *Classic cinema online*.

Faço aqui uma *narrativização das práticas (CETEAU)* que teci ao navegar em alguns sites, Oliveira e Geraldí (2010) destaca o sentido a prática da narrativa como uma forma de aprendermos nos/dos/com os cotidianos e o ato de criar para além dele no jogo que se estabelece entre narrador, interlocutora e a própria narrativa em constante modificação.

Uma dessas fontes, utilizada crescentemente nos mais diversos contextos sociais, são obras artísticas imagéticas – pinturas e fotografias – entendidas como um meio de evitar as armadilhas dos textos escritos e suas verdades “neutras objetivas”. Os romances, os contos populares, “causos” e mesmo piadas comuns são outras tantas formas. (OLIVEIRA, 2010, p.23)

Oliveira (2010) também faz críticas a predominância dos textos escritos e sua hegemonia quando se trata de narrativa. Ao longo da história que antes se preocupava apenas com textos oficiais, passa a levar em consideração a produção de pessoas comuns.” É na perspectiva de valorizar “procedimentos e táticas” tecidos por esse projeto principalmente a respeito do cinema nacional.

Figura 39 - Composição de imagens feita com a captura de tela.



Na imagem acima vemos alguns filmes que talvez sejam familiares para muitos, como é o caso do *Pinóquio*¹⁷³ (em inglês *Pinocchio*) uma produção do *Walt Disney*¹⁷⁴ do ano 1940. Esse e muitos outros filmes em domínio público são compartilhados no site e no canal no Youtube *Cinema Livre*. A primeira vista pensei estar acessando um site internacional, pois no início da pesquisa seu nome era *Cinema Livre*, devido ao título. Fiquei impressionada com a interface, toda sua arquitetura tão interessante e me aprofundado um pouco mais nas pesquisas sobre o site encontrei uma reportagem a respeito dele na internet.

¹⁷³ “Gepeto (Christian Rub) é um carpinteiro solitário que, um dia, resolve fazer um boneco de madeira para lhe fazer companhia. Durante a noite, a Fada Azul (Evelyn Venable) dá vida ao boneco, que passa a se chamar Pinóquio (Dickie Jones). Ansioso para se tornar um menino de verdade, Pinóquio se mete em várias confusões, apesar dos constantes avisos de seu amigo Grilo Falante (Cliff Edwards).(...)” Fonte: Adoro Cinema, para saber mais sobre o filme acesse: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-26626/>

¹⁷⁴ Produtora de cinema, fonte: Disney Filmes, para saber mais acesse: <http://filmes.disney.com.br/>

O título da reportagem é “De Disney a Chaplin, clássicos são exibidos com legendas na web”¹⁷⁵, caso eu não tivéssemos acompanhado as diversas invenções dos *praticantespensantes* com cinema até então, eu faria uma nova suposição agora somando o título da reportagem a primeira impressão que tive do site. Que ele só poderia ser um projeto de iniciativa cinematográfica de uma produtora/distribuidora de cinema internacional.

Mas o atraente projeto é de um *praticantepensante* brasileiro, *Lucas Bombonatti*. Que nessa mesma reportagem sobre o site declarou em entrevista que: “A pirataria hoje em dia é muito difundida. Acho que faltava um lugar para encontrar esses filmes de maneira organizada e sob a legislação”. Sua fala sintetiza tanto os usos do *copyright* quanto *copyleft* nos cotidianos, sua ação criando o site é uma tática sensacional para tornar o cinema acessível e ainda nos provoca a refletir que cinema que temos hoje.

O Cinema Livre é um projeto que tem como objetivo disponibilizar online, em versões completas e legendadas, todos os filmes que se encontram sob domínio público em território brasileiro. O site também possui páginas especiais para os grandes artistas do cinema e também para os países que mais influenciaram e ainda influenciam a sétima arte. Através de parceria com o Watchonline, OperaTV e Sony, o Cinema Libre também está disponível nas Smart TVs e aparelhos Blu-Ray da Sony, Samsung, Sharp, Swisscom, TCL, TiVo, Amino, Hisense, Humax, MediaTek, Changhong e Konka. Há quem se interessar em ajudar, pode-se pagar qualquer valor pelos ingressos dos filmes ou adquirir as camisetas do cinema libre. Desejamos a todos uma boa sessão! (CINEMA LIVRE)

A sua proposta de ser mais do que um site mais sim um projeto, fez com ele tivesse particularidades diferenciadas, e sua ideia de apenas disponibilizar filmes ganhou uma configuração que oscila entre o comercial e o não comercial por conta de suas parceiras. Porém ao mesmo tempo faz usos de práticas *ciberculturais/cultura livre* oferecendo a opção de financiamento individual de seus usuários¹⁷⁶. E antes o acesso era liberado, do tipo entre e assista.

Agora é preciso fazer um cadastro simples, talvez devido ao seu grande número de parceiros. Por isso fiz meu cadastro que também me permitiu fazer usos de outros elementos do canal como a possibilidade de criar sua lista própria de favorito, que pretende assistir no

¹⁷⁵ Fonte *Portal Uol*. Disponível em <http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2014/06/27/de-disney-a-chaplin-classicos-ganham-legendas-e-entram-em-cartaz-na-web.htm> Acesso em mai.2015

¹⁷⁶ Essa prática na atualidade é muito comum principalmente quando falamos de *cultura livre* e *cinema livre*, por termos projetos independentes que muitas vezes que precisam de recursos e optam por *financiamento coletivo* também conhecido como *crowdfunding*, onde o patrocínio é coletivo ou individual provindo de diferentes grupos.

futuro e de financiar o site. O projeto também tem diversas redes sociais, *Twitter*¹⁷⁷, *Facebook*¹⁷⁸ entre outras, das quais destaco seu canal no *Youtube*¹⁷⁹. Seu canal conta com mais de cinco mil inscritos e novecentos mil visualizações desde 2013 o ano que foi criado. Navegar em seu canal é navegar no mar de variedades. Existe todo um cuidado na criação dos *playlist*¹⁸⁰, seu canal, quase uma formação de cinéfilos online. Entretanto os filmes nacionais se dividem entre os que foram compartilhados completos e outros apenas fragmentos. Entre os filmes brasileiros do *Cinema Livre* que conheci destaco os filmes: *Um Apólogo*¹⁸¹ do ano de 1939 e *Exemplo Regenerador* do ano de 1919.

¹⁷⁷ Disponível em: https://twitter.com/Cinema_Livre

¹⁷⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/portalcinemalivre>

¹⁷⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/user/canalcinemalibre?sub_confirmation=1

¹⁸⁰ Termo em inglês muito usado para designar a criação de algum tipo de lista de reprodução seja de áudio ou vídeo.

¹⁸¹ Fonte Cinemateca Nacional, disponível em: <http://cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=P&nextAction=search&exprSearch=ID=009185&format=detailed.pft>

Figura 40 - Cinema Libre, composição de imagens feita com a captura de tela do seu canal no Youtube.

The screenshot shows the Cinema Libre YouTube channel page. At the top is a banner with the channel name 'CINEMA LIBRE' and a collage of movie posters. Below the banner, the channel name 'Cinema Libre' is displayed with a subscriber count of 3.558. The search bar contains 'cinema libre'. The main content area is divided into two sections: 'Gêneros' (Genres) and 'Países' (Countries). The 'Gêneros' section includes: Comédias (28 vídeos), Florestas (10 vídeos), Terror (8 vídeos), and Suspense (6 vídeos). The 'Países' section includes: Cinema Brasileiro (6 vídeos), Cinema Francês (26 vídeos), Cinema Alemão (4 vídeos), and Cinema Russo (1 vídeo). A callout box on the right contains the text: 'O canal possui algumas sessões separadas por nacionalidade, onde há também uma para o cinema Brasileiro.' A second screenshot below shows a detailed view of the 'Cinema Brasileiro' playlist, listing three videos: 'Um Apólogo - Humberto Mauro, 1939 - Cinema Nacional' (14:01), 'O Despertar da Redentora - Humberto Mauro, 1942 (Cinema Nacional)' (18:18), and 'Exemplo Regenerador - José Medina, 1919' (7:01).

Fonte: Youtube, 2015

Figura 41 - Cinema Libre, composição de imagens feita com a captura de tela do seu canal no Youtube.



Fonte: Youtube, 2015

Em seu playlist também encontrei uma organização muito específica, nomeada de artista. Nela há uma pequena coleção de filmes de importantes atores e diretores de cinema, em sua maioria norte-americanos e todos do cinema internacional.

Figura 42 - Site Public Domain Movies, captura de tela do site.

The screenshot shows the homepage of the website 'Public Domain Movies'. The header features the site name and the tagline 'Full Movies ready to stream for free'. Navigation links include 'HOME', 'MOVIES FOR ANDROID', 'ALL THE MOVIES', and 'RANDOM MOVIE'. A breadcrumb trail indicates 'You are here: Home'.

The main content area displays two movie listings:

- Carnival of Souls (1962)**: Published by PublicDomainMovies on February 7, 2015. The synopsis describes it as a 1962 independent horror film starring Candace Hilligoss, produced and directed by Herk Harvey. It mentions the film's budget of \$33,000 and its status as a cult classic with an organ score by Gene Moore.
- The Ghoul (1933), with Boris Karloff**: Published by PublicDomainMovies on January 29, 2015. The synopsis identifies it as a British horror film starring Boris Karloff, Cedric Hardwicke, Ernest Thesiger, and Ralph Richardson. It includes a YouTube URL and credits for the director (T. Hayes Hunter) and producer (Michael Balcon).

Additional features include social sharing buttons for Twitter, Facebook, Google+, and StumbleUpon; an email subscription section with a 'Subscribe via Email' heading and a list of 313 fans; and a 'Latest movies' section listing several titles with circular icons.

Fonte: Site Public Domain Movies, 2015

Fui pesquisando e descobrindo cada vez mais sites e foi assim, que encontrei o site *Public Domain Movies* através das buscas no *Google pesquisa* com as palavras chaves, em inglês. Ao entrar no site percebi o óbvio, ele era todo em língua inglesa, inicialmente isso se configurava em uma questão de acesso para mim. Pois para compreender todas as informações fornecidas pelo site desde seu *menu* (em português cardápio) até a sinopse dos filmes era preciso entender inglês e como muitos brasileiros pouco conheço de outros idiomas.

E essa questão não se limitava a mim somente, como eu outros *praticantespensantes* para quem proponho catálogo estariam diante da mesma dificuldade em relação ao site por não estar em língua portuguesa. E ao mesmo tempo é preciso também pensar naqueles que tem domínio da língua e querem ter acesso aos filmes. Para solucionar essa questão inicial com a

língua, procurei na internet algo que fosse bem simples uma interface ou dispositivo para traduzir a página e encontrei algo simples.

Figura 43 - composição de imagens (captura de telas) em inglês e português.

Tarzan's Revenge (1938)
Published by PublicDomainMovies on January 2, 2015
★★★★☆ 1 vote, 4.00 avg rating (79% score)

Tarzan's Revenge (1938) is an [adventure film](#) starring Glenn Morris as Tarzan. Eleanor Holm, a popular swimming star, only outing as Tarzan. Eleanor Reed. [The movie](#) was produced by Sol Lesser, written by R. Jay Vann (based on the character created by Edgar Rice Burroughs) and Ross Lederman. Sol Lesser cast two Olympic athletes in Tarzan's Revenge: 1936 champion decaathlete Glenn Morris as Tarzan and aquatic medal-winner Eleanor Holm as "Eleanor".

Info. Download.

Subscribe via Email
Subscribe and receive all new movies by email.
We are already 313 fans.
Join 313 other subscribers

- Last Woman On Earth (1960)
- Tarzan and the Green Goddess (1938)
- The Iron Mask (1929)

A Vingança de Tarzan (1938)
Publicado por PublicDomainMovies sobre 02 de janeiro de 2015
★★★★☆ 1 voto, 4.00 avg rating (79 % score)

Tarzan da [Vingança](#) (1938) é um [filme de aventura](#) estrelado por Glenn Morris em seu único outing como Tarzan. Eleanor Holm, uma estrela popular da natação, co-estrelou como Eleanor Reed. [O filme](#) foi produzido por Sol Lesser, escrita por R. Lee Johnson e Jay Vann (baseado no personagem criado por Edgar Rice Burroughs) e dirigido por D. Ross Lederman. Sol Lesser lançou dois atletas olímpicos em Tarzan Revenge: 1936 campeão de decatlo Glenn Morris como Tarzan e aquática da medalha de vencedor Eleanor Holm como "Eleanor".

Informações . Baixar .

Assine via e-mail
Assine e receba todos os novos filmes por e-mail. Já somos 313 fãs.
Junte-se a 313 outros assinantes

Email Address

Subscrever

Últimos filmes

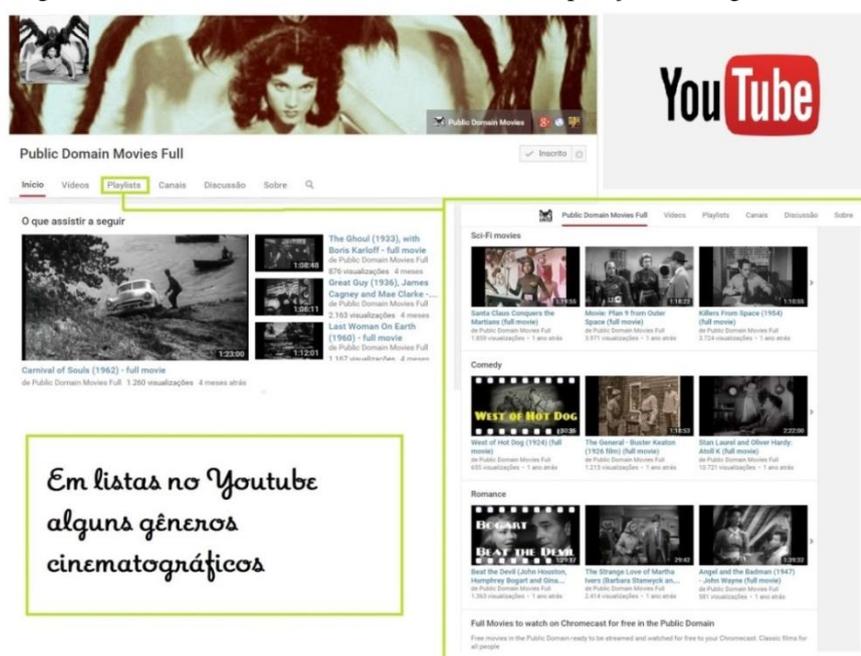
- Carnival of Souls (1962)
- O Ghoul (1933), com Boris Karloff
- Grande Guy (1936), James Cagney e Mae Clarke
- Last Woman On Earth (1960)
- Tarzan ea Deusa Verde (1938)

Ao clicar com botão direito do mouse na tela surge a opção "Traduzir para o português".

Fonte: Site Public Domain Movies, 2015

Após encontrar a solução através da indicação de outros *praticantespensantes* na internet que nada mais era do que usar botão direito do *mouse*. Porém sobre esse recurso percebi uma questão após algumas idas e vindas ao site, para comprovar se ele era de fato uma interface de cinema livre, e comprovei que sim. Uma inquietação surgiu comecei a me questionar isso só era possível por estar usando o navegador do *Google Chrome*¹⁸² e testei no *Mozilla Firefox*¹⁸³ que um software livre e não encontrei essas possibilidades.

Figura 45 - Canal Public Domain MoviesFull, composição de imagens feita com a captura de tela.



Pude enfim navegar pelo site e conhecer o que é compartilhado com os *praticantespensantes*, descobri diversos filmes clássicos do cinema que já estão em domínio público. Todos os filmes compartilhados na íntegra, ou seja, sem cortes. Contudo havia outro aspecto que também me interessava a possibilidade de fazer o *download* dos filmes, e ao acessar alguns filmes detectei que nem todos permitiam esse tipo de acesso. Pois alguns dos filmes da interface estão hospedados em seu canal no *Youtube* o *Public Domain Movies Full*, logo é impossível de forma legal fazer *download*, como já mencionei através do *Youtube* isso não é permitido.

¹⁸² “Google Chrome é um dos principais navegadores do mercado, desenvolvido pelo Google para competir com os populares Internet Explorer e Firefox. Além de rápido, seguro e estável, o browser possui versões para Windows, Mac OS, Linux, Android e iOS. Na sua versão atual, o Chrome melhorou ainda mais e trouxe muitas novidades.” Fonte *Techtudo*, disponível em: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-chrome.html>

¹⁸³ É um navegador livre desenvolvido pela *Fundação Mozilla*, para saber mais acesse: <http://br.mozdev.org/>

Quando entrei no site percebi que ele usava uma lógica que é muito comum em Blogs, incorporar publicações. Isso significa que ao invés do arquivo ser colocado na interface o que estará nela é apenas seu código, que no caso é o código HTML do filme gerado quando ele é hospedado na internet. Nesse caso não há a necessidade hospedar o arquivo na interface o que estará nela é apenas seu código. Segundo Malini e Antoun (2013) esse simples ato de incorporar um código se constitui em uma “cultura da incorporação (*embled*) e a da classificação (*tagging*) trazidas pelas mídias sociais da Internet (da Web 2.0) marcam cada vez mais nosso período.” (p.195) Vários softwares disponibilizam esse recurso como mais uma forma de compartilhamento e comunicação a moda da *cibercultura*, como é o caso do *Youtube* que é usado pelo *Public Domain Movies Full*.

Ao me inscrever no canal e encontrei alguns dos filmes do site organizados em listas, separados por gênero e no *Youtube* essas listas se chamam *playlits*. Todos os filmes do site estão em inglês ou em sua língua original, algo muito semelhante aos demais. Essa limitação no acesso aos filmes por conta do download mais uma vez me incomodou, por isso decidi investigar mais alguns filmes para me certificar desse limite. Contudo mesmo que a ideia inicial fosse encontrar nesses sites somente os filmes livres e nada mais, entretanto ao navegar mais vezes pelo site acabei descobrindo uma importante fonte, o que até então para mim seria um “novo site”, o *Internet Archive*¹⁸⁴.

Na realidade segundo dados de seu próprio site o *Internet Archive* é uma organização sem fins lucrativos - ONG, norte-americana fundada no ano de 1996 que se mantém através de doações e parcerias. Em um primeiro momento investigando o site a minha compreensão foi que se tratava de algo para permitir o acesso *online* de variados conteúdos históricos para fins de pesquisa e entretenimento. Mas o site me pareceu mais, ao acessar os filmes percebi todo um cuidado presente na arquitetura da interface e toda uma tessitura de elementos da cultura livre.

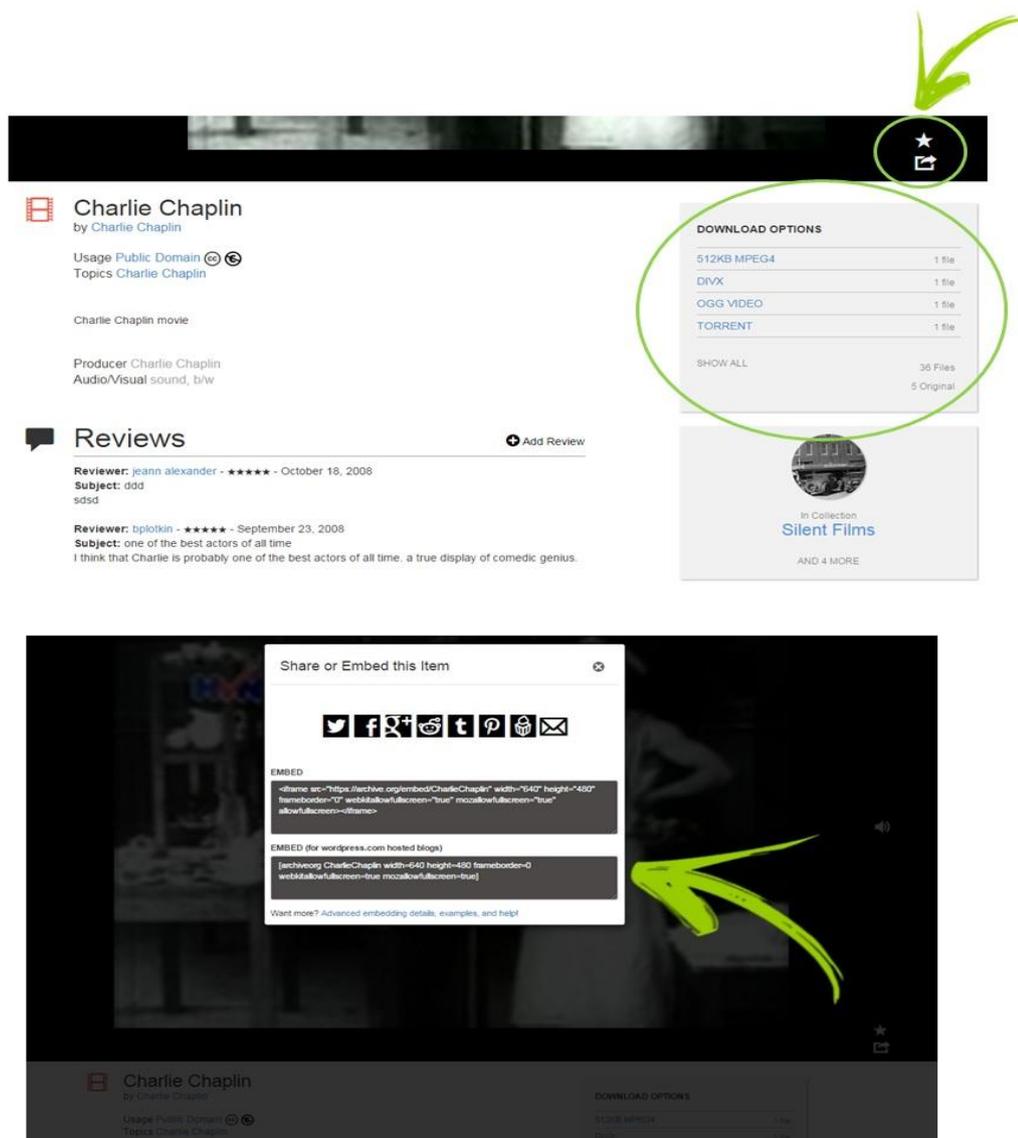
O *Internet Archive* é uma biblioteca virtual e que em sua própria especificação faz menção a *biblioteca de Alexandria*¹⁸⁵ um de seus focos está no sentido de criar uma biblioteca

¹⁸⁴ O interessante de pesquisa de forma complexa em redes digitais é que tudo acontece de forma alinear e após esse primeiro contato com *Internet Archive* passei a encontrar indicações de seu site em vários outros através de busca simplificada no *Google pesquisa*.

¹⁸⁵ “A Biblioteca de Alexandria nasceu em 283 a.C. Famosa nas aulas de história como aquela que foi queimada e, junto com o fogo, teve manuscritos de valor inestimável já no mundo antigo (imagina hoje!) destruídos, ela

multimídia com filmes/vídeos, áudios, textos, softwares, imagens e seus acervos estão disponíveis. Realizei meu cadastro no *Internet Archive* e outro fato que me considerei interessante é a possibilidade de contribuição que qualquer um pode realizar fazendo seu cadastro.

Figura 46 - Captura de tela do Internet Archive – ênfase no compartilhamento de filmes.



Fonte: Internet Archive, 2015

ficava em Alexandria, cidade helênica fundada no Egito por Alexandre, o Grande. O imperador seguinte ele, Sotero Ptolomeu II, quis construir um museu de estilo grego que atraísse estudiosos do mundo todo.” Fonte Revista Galileu, Para saber mais acesse: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI343729-17770,00->

BIBLIOTECA+DE+ALEXANDRIA+ACABOU+POR+FALTA+DE+VERBA+DIZEM+HISTORIADORES.ht
ml

Os filmes foram meu contato com a interface, e no contato inicial tudo era surpreendente. A plataforma não tão intuitiva com os sites que já citei, pois a sua organização em coleção possui muitos critérios. Mas é possível procurar os filmes usando como critério gênero do filme, diretor, atores etc. Na ficha técnica de cada filme está a especificação da sua licença *copyleft*, a usada pelo projeto é a licença *Creative Commons*, essa informação presente com a obra é um elemento importante para quem tem interesse e fazer remix da mesma.

Outro aspecto importante no *Internet Archive* é como as questões de acesso está para além da possibilidade de todas as possibilidades que já narrei. Explorando sua interface descobri que há leitura adaptada a disposição dos *praticantespensantes* cegos, desde o ano de 1999 além de possibilitar o acesso, o site também passou a contar com recursos para acessibilidade em seu acervo.

A lógica livre presente em sua plataforma não para por ai, a questão do *download e compartilhamento também integram sua arquitetura*, esses foram um dos elementos que mais me chamaram a atenção ao navegar no ambiente. Pois enquanto em outros sites/projetos tive que procurar onde estava essa opção para compartilhamento e *download* no *Internet Archive* ela elas se encontram em destaque. Sua convergência com softwares sociais populares da internet permite *novos* usos. E a questão com *download* se dá igualmente, todos os filmes que estão em *domínio público* tem essa questão de acesso bem definida, e contando com mais de uma opção diferente desde os formatos (como por exemplo, MP4¹⁸⁶) até a forma de *download*, como por exemplo, uso do *Torrent*.

O tipo de compartilhamento de diversas Lessig (2005, p.63) “Finalmente, há muitos que usam as redes de compartilhamento de arquivos para terem acesso a conteúdos que não estão sob *copyright* ou cujo dono do *copyright* os disponibilizou gratuitamente.” Seu sistema *P2P* também garante que qualquer um que tenha sua conta disponibilize arquivos por meio de *upload*. Isso me fez refletir sobre algo que até então eu não havia atentado, tão importante quanto fazer o *download* das obras em geral é a necessidade que temos em também disponibilizá-las pela mesma lógica e os usos do sistema de *P2P* arquitetados na interface do *Internet Archive* garantem que isso se consolide de modo livre e *cibercultural*.

3.3 Cinemas internacionais livres

¹⁸⁶ “um padrão destinado a permitir a codificação de dados multimídia sob formas de objetos numéricas, para obter maior interatividade, o que torna o seu uso particularmente adaptado à Web e aos periféricos móveis.”
Fonte: CCM, disponível em: <http://br.ccm.net/contents/722-formato-mpeg>

Figura 47 - Filme Big Buck Bunny e outros elementos da cultura livre, composição de imagens feita pela autora.



Fonte: O Autor, 2015

A imagem que abre esse capítulo foi intencionalmente criada com elementos da cultura livre para adentrarmos no universo Blender¹⁸⁷, que é composta por importantes elementos “contraculturais”, como é o do *software livre* (não proprietário), do *Blender* e do *Creative Commons*. Para principiar a conversa sobre produções de filmes a moda da cultura livre trago o curta-metragem de animação 3D¹⁸⁸, *Big Buck Bunny*¹⁸⁹. O filme foi produzido pela *Blender Foundation* em 2008 e dirigido por Goedegebure, Aka “Sago”. Sua produção

¹⁸⁷ Optei por apresentar os cinemas livres internacionais através dos filmes/projetos da Fundação Blender não que sejam esses os únicos filmes do gênero, mas por serem os que possuem maior importância também para produções desenvolvidas por outros grupos em todo mundo.

¹⁸⁸ Realidade em terceira dimensão. Para saber mais acesse: <http://www.tecmundo.com.br/video/2469-como-funciona-a-tecnologia-3d-.htm>

¹⁸⁹ “A animação relata o dia na vida de um grande coelho quando ele conhece três roedores que praticam o chamado bullying - Frank, Rinky e Gamera. Depois da morte de duas das borboletas favoritas do coelho, e um ofensivo ataque a ele, Bunny deixa de lado sua natureza gentil e orquestra um complexo plano de vingança.”
Fonte: Filmow, disponível em: <http://filmow.com/big-buck-bunny-t10212/ficha-tecnica/>

contou com profissionais de diferentes nacionalidades da comunidade *Blender*¹⁹⁰. Por sua alta qualidade visual, sonora e narrativa o filme nos transportar para uma experiência cinematográfica quase que genuinamente hollywoodiana, no entanto inverso a lógica dessa indústria cultural foi inteiramente desenvolvido nas concepções da *cultura livre* (LESSIG, 2005).

Figura 48 - Filmes da Blender: Sintel Kajimba, Caminandes, Project London e Elephants Dream, composição de imagens feita pela autora.



Fonte: O Autor, 2015

A escolha pelo *Big Buck Bunny* se deu pelo seu notório legado deixado por ele para o cinema livre/aberto mesmo nos dias atuais. A realização do curta surgiu com *Projeto Peach*

¹⁹⁰ Um grupo de desenvolvedores do software que estão espalhados por todo mundo, inclusive no Brasil. Para saber mais acesse: <http://www.blender.com.br/>

(Pêssego), a ideia principal do filme era estimular mais produções através do aprimoramento do software em seu processo de criação, tudo isso representou para comunidade *Blender* na internet um marco principalmente tecnológico, que perdura ainda hoje por meio das possibilidades de trocas e co-criações tecidas pelos *praticantespensantes*. A *Blender Foundation* (em português *Fundação do Blender*) é uma organização sem fins lucrativos, que tem sua sede na Holanda. Seu próprio nome faz referência ao responsável pelo desenvolvimento do *software livre* o *Blender*. Desde o ano de 1995 a *Blender Foundation* realiza algumas produções como: *Sowreel* de 1995; *Chincken Chair* de 2004; *SoftBoy* e *Plumíferos* de 2005; *Man in Man* de 2006; *Meicheid*, 2007; *Elephants Dream / Orange Project*¹⁹¹ etc. Todos os projetos e filmes estão disponíveis para download alguns em seus próprios sites e outros em canais no *Vimeo* e no *Youtube*.

Essa circulação nas redes é um ponto importante o cinema livre/aberto, o seu compartilhamento e licenciamento gratuito/livre/aberto em seu próprio site já disponibilizado em diferentes formatos torna-se convidativo para múltiplos usos legais sem saquei ou pirateie o filme. Essa ideia vai de encontro com que Malini (2008) conceitua sobre as produções que fazemos enredados pelas ideias da cultura digital/livre “No lugar de uma criação que resulta em objeto pronto, com as novas tecnologias da informação e da comunicação, verificamos a emergência do processo colaborativo entre grupos para criar um trabalho, performance, evento ou projeto.”(p.86) E todo esse contexto nos remete aos usos e criações de softwares livre, além de uma concepção criativa colaborativa em seus diferentes aspectos.

A campanha “Free Blender” teria que reunir €100,000 para que a Fundação pudesse comprar os direitos sobre o código fonte e propriedade intelectual aos investidores da NaN e conseqüentemente libertar o Blender para a comunidade open source. Com um grupo de voluntários entusiástico, entre os quais diversos ex-empregados da NaN, foi lançada uma campanha de angariação de fundos para o efeito. Para a surpresa e deleite de todos, a campanha atingiu o seu objectivo de 100,000€ em apenas sete curtas semanas. No Domingo, dia 13 de Outubro de 2002, o Blender foi libertado para o mundo sobre a licença GNU General Public License (GPL). O desenvolvimento do Blender continua até aos dias de hoje conduzida por uma equipe de dedicados voluntários, de todo o mundo, liderados pelo seu criador original, Ton Roosendaal (BLENDER TOTAL, 2008, sp)¹⁹²

Para licenciar suas produções em geral a Fundação usa a licença *GNU General Public*, Contudo seu software o *Blender* possui uma licença dupla *Blender License* (BL) e *GNU*

¹⁹¹Disponível em: <http://www.elephantsdream.org/>

¹⁹² Fonte: Blender total. Disponível: <https://blendertotal.wordpress.com/o-que-e-blender/>

General Public License (GPL)¹⁹³ que permite até mesmo fins comerciais independente de sua aquisição ser livre. Assim como me referi ao *Cinema Livre* a fundação usa o mesmo tipo de financiamento além do recebimento de doações. Sua principal tecnologia está centrada no desenvolvimento do *software livre Blender*, uma suíte de referência quando assunto é modelagem tridimensional (3D), criada também por *Ton Roosendaa*, originalmente desenvolvido pela empresa ‘Not a Number’ (NaN).

As *redes educativas* tecidas com esses filmes/projetos representam um universo de *saberesfazeres* que ganham diferentes *espaçostempos*. Essas trocas expressam as *maneiras de fazer, nos/dos/com os* cotidianos, onde não há neutralidade ou passividade, mas sim *usos e táticas* (Certeau, 2012) criados pelos *praticantespensantes*. O que os faz ir além de qualquer restrição de acesso às tecnologias e *conhecimentossignificações* para tessitura de suas próprias animações digitais. Nesse sentido criar é reunir fios das redes para atribuindo *novasoutras* ideias e assim tecê-los de maneira coletiva/colaboartiva.

Entre as recentes produções de música instrumental podemos notar algumas composições assinaladas por uma característica comum: a peculiar, a autonomia executiva concedida ao intérprete, no qual não só dispõe da liberdade de interpretar as indicações do compositor conforme sua sensibilidade pessoal (como se dá no caso da música tradicional), mas também deve intervir na forma da composição, não raro estabelecendo a duração das notas ou a sucessão dos sons, num ato de improvisação criadora. (ECO, 2013, p.37)

No fundo, a forma torna-se esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas, manifestando riqueza de aspectos e ressonâncias, sem jamais de ser ela própria (um sinal de trânsito, ao invés, só pode ser encarado deforma única e inequívoca, e se for transfigurado por alguma interpretação fantasiosa deixa de ser aquele sinal com aquele significado específico). (ECO, 2013, p.40)

A cultura livre está ligada também a abertura como nos apresenta Eco (2013), não temos no contexto da pesquisa música propriamente, mas como no caso dos filmes da *Blender* a ideia é sempre permitir a fruição, dando sempre as obras uma possibilidade de estarem inacabadas, mesmo que ali já exista um fim. Nesse sentido de criações coletivas não há forma acabada em si, pois a criação requer que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como foi produzida. Assim cada *fruidor* traz uma situação as suas *redes educativas* com

¹⁹³ "A Licença Pública Geral GNU é frequentemente chamada abreviadamente de GNU GPL e é utilizada pela maioria dos programas do GNU assim como muitos outros programas de software livre que não são parte do Projeto GNU. A versão mais recente é versão 3. Conta com mais outras três licenças, A Licença Pública Geral Menor GNU, A Licença Pública Geral Affero GNU e a A Licença de Documentação Livre GNU." Fonte: Site do Sistema Operacional GNU, disponível em: <http://www.gnu.org/licenses/licenses.pt-br.html>

gostos, tendências, sensibilidades, particularidades ligadas aos seus modos próprios de fazer, conferindo a obra/filme uma perspectiva sempre fluída.

Esse contexto do cinema na contemporaneidade evidência como cada vez mais convergimos para produções colaborativas de artefatos culturais e tecnológicos, principalmente desenvolvendo tecnologias compartilhadas *dentrofora* da internet. Cabe a esse cenário a invenção do futuro cinematográfico nos cotidianos caminhando por meio dos usos feitos pelos *praticantespensantes* como os inventores de *novasoutras* relações mais democráticas abertas/livres com cinema em diversas redes.

3.4 Cinemas Nacionais Livres

Com os usos de palavras chaves em outro idioma dentre elas o inglês, encontrei uma variedade significativa de projetos, sites e redes sociais com *cinema livre*. Por isso decidi dar ênfase na pesquisa também no campo do cinema brasileiro livre/aberto, por perceber que meus achados eram todos internacionais. Isso me fez refletir sobre o quanto a cultura nacional seria pouco explorada por *docentesdicentes* e *discentesdocentes* nos usos do catálogo, além do fato de que assim como eu grande parte dos *praticantespensantes* brasileiros não dominam outros idiomas.

O que geraria restrições em relação aos usos do catálogo, por conta do distanciamento linguístico e de certa forma cultural. Algo contraditória a nossa proposta de ampliar os múltiplos usos do cinema. Mesmo sabendo que é comum vermos no cinema nacional contemporâneo filmes com o apoio cultura e patrocínios de instituições públicas brasileiras (com verbas de fomento a cultura), mas que dificilmente esses filmes se tornam acessíveis de forma livre ou gratuita.

Esse ponto pertinente da pesquisa dialoga com a Lei 13.006¹⁹⁴ sancionada em 27 de junho de 2014 (integrada a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB*), estabelecendo a obrigatoria da exibição de filmes nacionais por no mínimo duas horas mensais como componentes curriculares complementares. A LDB regulamenta o sistema educacional brasileiro seja ele público ou privado, por essa dimensão a implementação da Lei 13.006 é um

¹⁹⁴ Sua formulação é de autoria do senador Cristovam Buarque através da PL 7507/2010. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm

marco para ações de cinema e educação destacando a importância desse *artefato cultural* nos processos formativos de *ensinoaprendizagem*.

Existe uma consonância entre o que proponho na pesquisa em relação aos usos de filmes para *docentesdocentes/discentesdocentes* e também com que o nosso grupo de pesquisa desenvolve. Como já mencionei no início essa pesquisa faz parte de uma maior, que em seus múltiplos fios tece *prácticasteoriaspráticas* diretamente nos *espaçostempos* de escolas do Rio de Janeiro.

Um ponto em especial me chamou atenção na Lei 13.006, é o fato de não mencionar como, e nem de que forma esses filmes chegarão para as escolas, isso me trouxe algumas reflexões¹⁹⁵. Tomo como exemplo o *Laboratório de Educação e Imagem* possui uma cinemateca própria composta por filmes nacionais e internacionais todos adquiridos de forma legal. Esses filmes como já mencionei lá no início são um dos principais artefatos culturais que fazemos usos, tanto nos projetos do GRPesq, na formação de *docentesdocentes* na Graduação e na Pós-Graduação. Para nós que fazemos usos do cinema com *prácticateoriaprática*, ter acesso as obras fílmicas em um acervo próprio é fundamental.

Porém, compreendemos que essa realidade não se estende a outros *espaçostempos* formativos, principalmente no *dentrofora* da escola. Uma vez que comprar estes artefatos culturais é quase como adquirir um artigo de luxo, quando estamos diante da realidade formativa que muitas vezes nem mesmo dispõe de condições básicas de ensinoaprendizagem. Contudo em contra partida a estas questões nos cotidianos é possível encontrar táticas de *docentesdiscentes* fazendo uso do cinema com ou sem estruturas previamente estabelecidas para isso.

Para dar conta dessa etapa busquei alguns acervos nacionais de cinema institucionais para iniciar, pois possuem seus próprios catálogos, dentre os sites estão todas as buscas somente na internet. Essa investigação fomentou com que fosse de encontro exclusivamente a *novasoutras* fontes dedicadas propriamente a temática do audiovisual e do cinema nacional igualmente digitais. Assim recomencei a busca com uma ideia do início da pesquisa onde já pensava no catálogo sem necessariamente me voltar para as questões de liberdade e abertura, procurar nos meus materiais pedagógicos algo referente ao cinema.

O interesse nesses sites consiste em dois aspectos, ter acesso a arquivos e produções que são liberados para fins educacionais e culturais sem as restrições de um material privado o que é muito interessante para prática de docentes e discentes. E segundo conhecer como as

¹⁹⁵ Contudo não por pretender discutir sobre a relevância ou qualquer outro aspecto mais profundo.

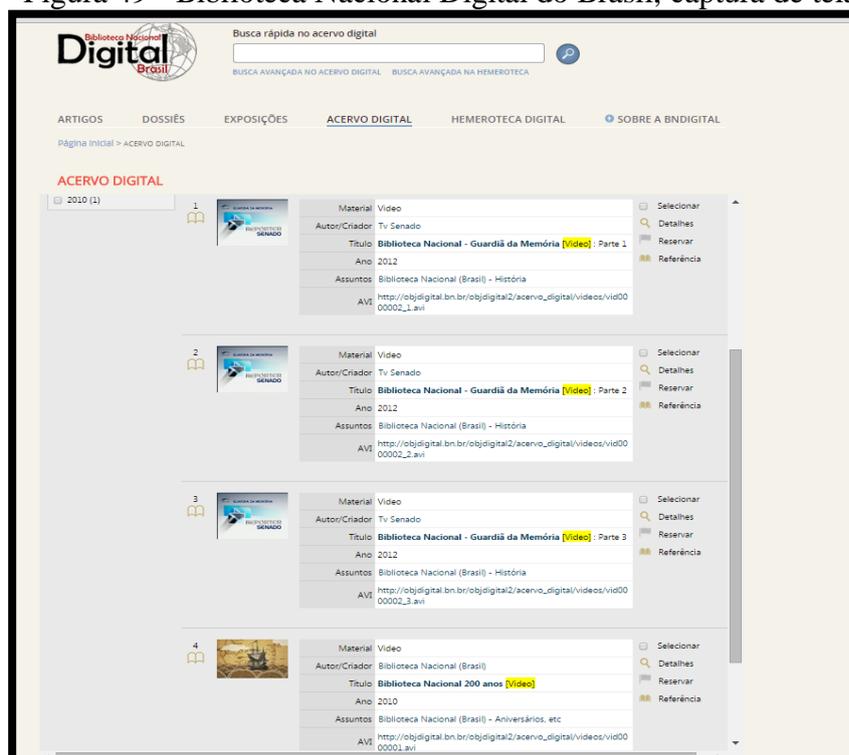
políticas públicas estão se relacionando com o cinema e o vídeo de modo geral. em redes sociais e em sites de instituições governamentais ligadas a cultura e ao audiovisual nacional

É nessa perspectiva do acesso ao cinema nos cotidianos (ALVES, 2008) da educação *dentrofora*¹⁹⁶ da escola que apresento alguns achados referentes ao cinema nacional através de dois importantes filmes produzidos inteiramente nas concepções da *cultura livre* (LESSIG , 2005). Para os cotidianos da educação o *Cinema Livre/aberto* propõe uma mudança no cenário cinematográfico dominado exclusivamente por filmes proprietários pertencentes à indústria cultura do cinema. O alto custo para fazer um acervo cinematográfico somado às restrições de usos desses artefatos impossibilitam que eles sejam amplamente explorados pelos *praticantespensantes*, esses são fatores que implicam no engessamento de políticas públicas para ampliar as práticas pedagógicas com a linguagem cinematográfica na sala de aula.

Um dos percursos/métodos desenvolvidos na investigação foram às explorações dos acervos digitais públicos de importantes instituições governamentais brasileiras como fontes de pesquisa. Optei por pesquisar a *Biblioteca Nacional Digital do Brasil (BNDigital)*, *Cinemateca Brasileira*, *Banco de Conteúdos Culturais*, *Centro Técnico Audiovisual (CTAv)*, a escolha não foi a esmo, pois entre elas estão as principais bases de dados do *Ministério da Cultura (MinC)* voltadas para o campo do audiovisual. Outra chave de pesquisa de suma importância são os sites institucionais pertencentes ao Governo Federal, do *Ministério da cultura* e do *Ministério da educação*.

¹⁹⁶ Esse modo de escrever este e outros termos foram “ensinadosaprendidos” com Alves (2001), como “espaçostempos”, “novosoutros”, etc. – deve-se a compreensão de que na modernidade a ciência foi criada por dicotomias é imprescindível a superação de tais concepções por entendermos a indissociabilidade dos mesmos.

Figura 49 - Biblioteca Nacional Digital do Brasil, captura de tela.



Fonte: Biblioteca Nacional Digital do Brasil, 2015

A ideia de explorar o acervo *Biblioteca Nacional Digital do Brasil*¹⁹⁷, surgiu a partir do meu acesso a sua proposta na internet, que compreende as mudanças tecnológicas do nosso tempo disponibilizando um acervo digitalizado de bens culturais distintos. Classificada como dispositivo informacional digital que compõe o acervo *online* da *Fundação Biblioteca Nacional*¹⁹⁸, um dos elementos interessante de sua base de dados são os formatos diversos, separados por categorias de matérias como desenhos, mapas, partituras, periódicos, discos, entre tantas outras.

Encontrar conteúdo aberto e livre de cinema/ vídeo era uma hipótese remota não descartada. No entanto o resultado não foi nem mesmo satisfatório para cinema proprietário, seu acervo de vídeo composto apenas por quatro vídeos que fazem menção exclusiva a *Biblioteca Nacional*, tendo como único aspecto favorável e promissor a facilidade para fazer download desses vídeos, algo que para o reúso e remixagem é fundamental.

¹⁹⁷ Disponível em: <http://bndigital.bn.br/acervodigital/>

¹⁹⁸ “A Biblioteca do Arquivo Nacional foi criada pelo regulamento do Arquivo do Império, anexo ao decreto 6164 de 24 de março de 1876.” Fonte: Arquivo Nacional, disponível em: “<http://www.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=169>”

Figura 50 - Cinemateca Brasileira, captura de tela.



Fonte: Cinemateca Brasileira, 2015

Relendo meus materiais encontrei a revista do filme *Castelo Rá - Tim- Bum*¹⁹⁹ criada pela *Revista Nova Escola*²⁰⁰ e o *Programa Cine – Educação*. Logo pesquisei sobre o programa e dessa forma descobri a *Cinemateca Nacional*, segundo informações de seu próprio site a *Cinemateca Brasileira* surgiu a partir da criação do clube de cinema de São Paulo e foi fundada por estudantes do curso de Filosofia da *Universidade de São Paulo (USP)* em 1940. Em 1984 foi incorporada ao Governo Federal como um Órgão do *Ministério da Educação (MEC)* e hoje está ligada a Secretária de Audiovisual do *Ministério da Cultura (MinC)*. Segundo informações contidas em seu site pertence à instituição o maior acervo de toda América Latina relativos ao cinema, com filmes, livros, revistas, catálogos, cartazes, fotos e documentos, por esse motivo insisti na busca em seu acervo por filmes do circuito de cinema livre/aberto.

¹⁹⁹ O filme foi criado com base no popular seriado brasileiro da década de 90 dedicado ao público infantil, que tem o mesmo nome.

²⁰⁰ A Revista Nova Escola é um dos suplementos da editora Abril, voltada para o campo da educação escolar tanto no ensino público quanto privado no Brasil e é utilizada como referência pedagógica por muitos educadores de todo país.

Figura 51 - Acervo da Cinemateca Brasileira, captura de tela

The screenshot shows the website interface for the Cinemateca Brasileira. At the top, there are logos for 'cinemateca brasileira', 'Secretaria do Audiovisual/Minc', 'PETROBRAS', and 'MINISTÉRIO DA CULTURA'. A navigation bar includes 'sua seleção', 'enviar resultado', 'nova pesquisa', and 'fim da página'. The main content area displays search results for 'ACERVO DOCUMENTAÇÃO' with the following details:

- Base de dados : ACERVO
- Pesquisa : Creative and Commons []
- Referências encontradas : 8 [refinar]
- Mostrando: 1..8 no formato [Simples]
- página 1 de 1

Three results are visible, each with a selection checkbox and a 'seleciona' label:

- 1 / 8**
[28808] - CRESPO, Sílvio. Reforma agrária no audiovisual : Creative commons, difusão de obras, memória e produção colaborativa.
Acesso: RC(S) - Sinopse, v. 6, n. 10, p. 60-63, dez. 2004
Informações Complementares:
Área Temática: CINEMA
Temas principais: Lemos, Ronaldo; Internet; Direito autoral; Sistema Creative Commons
Temas geográficos: BRASIL
Forma de tratamento: ENTREVISTA
- 2 / 8**
[33749] - CURTA O CURTA. Até onde seu curta pode ir. Rio de Janeiro, 2004. 4 p. il.
Acesso: Fol 2269
Informações Complementares:
Área Temática: CINEMA
Temas principais: Curta o Curta - Sistema Creative Commons; Sistema Creative Commons; Distribuição
Temas secundários: Filme que Nunca Existiu; Automusic; Última Noite, A
Temas geográficos: BRASIL
Forma de tratamento: MATERIAL PUBLICITARIO
Doador(es): Associação Cultural Kinoforum
- 3 / 8**
[39580] - CURTA O CURTA. Até onde seu curta pode ir. Rio de Janeiro, 2008. 8 p. il.
Acesso: Fol 2626
Informações Complementares:
Área Temática: CINEMA
Temas principais: Curta o Curta - Sistema Creative Commons; Sistema Creative Commons; Distribuição
Temas secundários: Saba; Última fábrica, A; Nosso amor é tão bonito, O
Temas geográficos: BRASIL
Forma de tratamento: MATERIAL PUBLICITARIO

.Fonte: O Autor, 2015

Figura 52 - Projeto Curta o Curta, captura de tela.

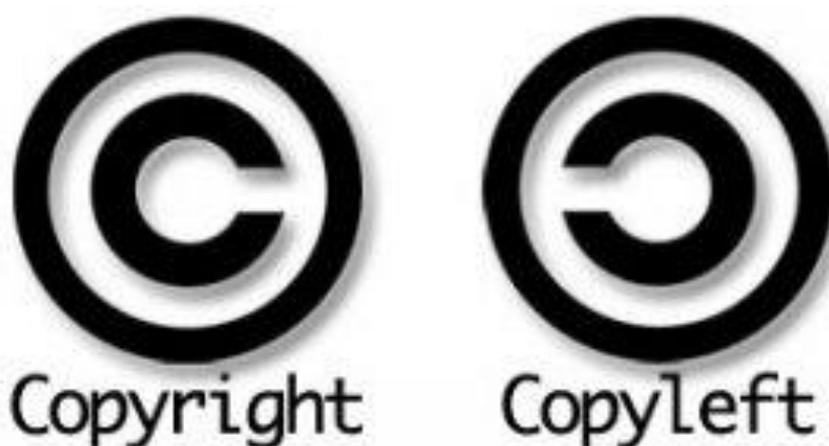
The screenshot shows the Curta o Curta website interface. At the top, there are navigation links: 'Canal', 'Jornal do Curta', 'Como Funciona', and 'Participe'. There are also social media icons for 'Login', 'f', and 't', and a search bar labeled 'Buscar por...'. The main content area features a large banner for the video 'Enquanto Faço as Unhas' by Cristiano Requião. The banner includes a portrait of Cristiano Requião and the text 'Enquanto Faço as Unhas' in large pink letters. Below the banner, there is a blue 'Assista' button and the text 'Filme de Cristiano Requião'. At the bottom, there is a section for 'Jornal do Curta' with 3317 notícias and a question 'Qual perfil tem mais a ver com você?'. There are also three icons: a clapperboard, a copyright symbol, and a megaphone.

Fonte: O Autor, 2015

Busquei no Catálogo da biblioteca e na Filmografia, ambos disponíveis *online* em seu site, o intuito principal era encontrar a ficha técnica de algum filme livre/aberto, pois no site informam que a base de dados é voltada apenas para disponibilização de informação e não dos arquivos de filmes em si. Fazendo usos de palavras chaves, as mesmas que já havia utilizado como palavra chave em outras bases de dados, tentei por diversas vezes, porém somente com “Creative Commons” obtive resultado. Contudo ao invés de filmes surgiram publicações e fichas técnicas do projeto *Curta o curta*²⁰¹, algo que considerei relevante.

Ao acessar o site do *Projeto Curta o Curta*²⁰² uma imagem me chamou atenção por razões peculiares a pesquisa, a logomarca é escrita com a letra C que parece semelhante ao símbolo do *Creative Commons*. Outro ponto que parecia indicar um forte sinal de que estava diante de uma plataforma de cinema com possibilidades para *cultura livre*, porém ao ler o símbolo com mais calma percebi que o tal “c” era o *de copyright, embora* a proposta do projeto seja tornar os filmes de curta-metragem acessíveis por meio de acervo e catálogo *online*.

Figura 53 - Símbolo do copyright e copyleft.



Entrei em contato com o projeto através de sua página no Facebook²⁰³ deixando uma mensagem *inbox* (na caixa de mensagem) e outra mensagem no canal de contato que é

²⁰¹ “Ajudar no desenvolvimento de mercados exibidores de curta-metragem brasileiro, por meio da promoção e distribuição de filmes e da publicação de notícias relacionadas ao setor, contribuindo, assim, para a formação de um público cada vez maior e melhor informado.” Fonte disponível em <http://curtaocurta.com.br/>

²⁰² Disponível em: <http://curtaocurta.com.br/>

²⁰³ Fonte Página *Curta o Curta*, disponível em: <https://www.facebook.com/curtaocurta>

disponibilizado em seu site, mas não obtive resposta. Devido a esse panorama por um algum tempo descartei a chance de encontrar algo na *Cinemateca Brasileira*, mas por sempre me questionar se a pesquisa estava mesmo diante de um cenário escasso, decidi encaminhar um e-mail para setores da *Cinemateca* me apresentando e também a pesquisa, solicitando informações de sua base de dados que por ventura foram inalcançados pela pesquisa.

Encaminhei o e-mail me apresentando e também a pesquisa, entretanto não nutri grandes expectativas em relação à resposta por parte da instituição. A minha descrença se deu por imaginar que não havia um canal direto de comunicação da população com um órgão dessa dimensão. Essa troca de e-mails acabou por ter duas importâncias, a primeira me informar oficialmente se havia ou não registro desse tipo. E a segunda como uma tática para chamar atenção da biblioteca a respeito deste tipo de produção do cinema nacional. Seguindo as informações dadas na troca de e-mails com representante da *Cinemateca Brasileira*, pude então conhecer o *Banco de Conteúdos Culturais*²⁰⁴ que até então a pesquisa não havia alcançado.

²⁰⁴Fonte disponível em <http://www.bcc.org.br/>

Figura 54 - Troca de e-mail com a Cinemateca Brasileira

Informações sobre os filmes da base de dados da Cinema Entrada x

 **Beatriz Lorena** <beatrizlpedagoga@gmail.com> 17 de abr ☆

para biblioteca ▾

Prezada Cinemateca Brasileira,

Primeiramente gostaria de me apresentar, me chamo Beatriz Lorena sou aluna de mestrado do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ da Faculdade de Educação e membro do Grupo de Pesquisa Currículos, redes educativas e imagens (CNPq).

Estou entrando em contato, para pedir uma ajuda/informação a respeito do acervo fílmico da cinemateca. Desenvolvo uma pesquisa sobre filmes produzidos com software livre e/ou licenciados de forma livre/aberta como, por exemplo, pelas licenças Creative Commons, para que possam ser compartilhados e tenham usos pedagógicos e culturais múltiplos.

Por saber que a Cinemateca possui o maior acervo da América Latina, pesquisei em seu site filmes com essas características e ainda não encontrei. Por esse motivo tenho interesse em saber se há algum registro na base de dados de vocês que por ventura a minha pesquisa não tenha abarcado.

Desde já obrigada!

Cordialmente,

...

 **Biblioteca** <biblioteca@cinemateca.org.br> 4 de mai ☆

para mim ▾

Prezada Beatriz,

Perdoe-me pela demora na resposta de sua solicitação.

Atualmente a Cinemateca disponibiliza em seu repositório digital, apenas filmes no qual é detentora de direitos e está disponível em: www.bcc.org.br

Quanto ao CC, ele provavelmente iria entrar em pauta, mas antes que isso fosse possível a instituição por uma crise em 2013.

Você conhece o trabalho desenvolvido na Unesp de Marília? Eles possuem um grupo na área de Ciência de Informação com discussões em metadados e outras questões da área da descrição de conteúdos digitais, inclusive uma discente deste grupo defendeu um mestrado em 2009 sobre esse tema: http://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/arava_erm_me_mar.pdf

Atenciosamente,

Alexandre Miyazato

...

Fonte: O Autor, 2015

Figura 55 - Banco de Conteúdos Culturais, captura de tela.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais, 2015

Este acervo audiovisual da TV e do cinema nacional surgiu através da ação conjunta interministerial do *Ministério da Cultura* e do *Ministério da Ciência e Tecnologia* somadas a parceria da *Cinemateca Brasileira* e do *Centro Técnico Audiovisual* também ligados a *Rede Nacional de Ensino e Pesquisa*²⁰⁵. A criação desse acervo também está ligada a circulação científica desses artefatos culturais. O acervo do *Banco de Conteúdos Culturais* funciona em conexão de dados com o da *Cinemateca Brasileira*, mas ao contrário da mesma possui um vasto arquivo imagético e de filmes onde é possível assistir os filmes *online*. É possível que devido ao tempo alguns filmes do acervo já se enquadrem em domínio público por conta da lei de direitos autorais brasileiras, porém esse tipo de informação não é priorizado na ficha

²⁰⁵“A Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) provê a integração global e a colaboração apoiada em tecnologias de informação e comunicação para a geração do conhecimento e a excelência da educação e da pesquisa. Desde 2002, é uma Organização Social (OS) vinculada ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI) e mantida por esse em conjunto com os ministérios da Educação (MEC), Cultura (MinC) e Saúde (MS).” Fonte: Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, disponível em <http://www.rnp.br/>

técnica dos filmes o que dificulta o acesso para possíveis usos e reusos. Outro ponto importante é que não existe nenhum tipo de link que disponibilize o download, o que acaba por torná-lo limitado. Para pesquisa seria uma interface, significativa por ter produções que são parte da história do país, mas infelizmente o acervo se configura como um canal voltado para a prática de exibição de filmes.

Dei continuidade a pesquisa pelos órgãos de referência em cinema do Governo brasileiro, assim acessei o site do O CTAV²⁰⁶ nasceu a partir de uma parceria entre a *EMBRAFILME* e o *National Film Board (NFB)*, do Canadá. Um acordo de cooperação técnica, assinado no ano de 1985, possibilitou a criação do *Centro Técnico Audiovisual*, que na época era vinculado à Diretoria de Operações Não-Comerciais da Embrafilme (DONAC). O Decine-CTAV realizava diversas atividades, como a promoção de mostras de curtas-metragens, distribuição de produtos audiovisuais, pesquisa e, principalmente, apoio ao desenvolvimento da produção audiovisual brasileira, priorizando filmes de curta e média-metragem. Pesquisei em seu site sem obter nenhum sucesso novamente.

Figura 56 - Porta curtas, captura de tela.



Fonte: O Autor, 2015

²⁰⁶Disponível em <http://www.ctav.gov.br/>

O *Porta curtas*²⁰⁷ é um projeto com mais de dez anos de existência que disponibiliza através de sua plataforma filmes de Curta-metragem nacionais online gratuitamente todos na íntegra. Outro aspecto importante do site era suas propostas voltadas para educação tanto para docentes quanto para discentes. Hoje com mais de 1.500 filmes com diversas temáticas é possível conhecer um pouco do cenário cinematográfico de Curta-metragem nacional.

Esse ponto o torna importante uma vez que esses filmes circulam quase sempre em pequenos festivais ou em centros culturais, e não são conhecidos por muitos *praticantes pensantes*. Faço essa afirmação por experiência própria, pois por meio dele que assisti a maioria dos curtas que já vi. Busquei em sua plataforma filmes livres e único resultado relevante foi novamente com *Creative Commons* como palavra chave o que me levou ao filme *A pequena vendedora de fósforos*, dirigido por *Kyoko Yamashita* filme nacional produzido no ano de 2014 entre os seus apoiadores o *Creative Commons* e patrocinado pelo *Ministério da Cultura* e pela *Petrobrás*.

Figura 57 - Ficha técnica do filme *A pequena vendedora de fósforos* no *Porta curtas*.

The screenshot displays the website interface for the film 'A Pequena Vendedora de Fósforos'. The top navigation bar includes the user's name 'Olá, beatriz ramos', a 'Logout' button, and social media links for Facebook and Twitter. A status bar indicates '17k' likes and a list of user statistics: 169 people connected in the last 20 minutes, 2 professors, 0 bloggers, 0 professional site editors, and 3 users with public collections.

The main content area is divided into three columns:

- Left Column (Navigation):** 'Meu Porta Curtas' with options to update profile, view film history, comments, cinema, public/private channels, and access. Below is a list of 'Estreias Recentes' (Recent Premieres) with 10 items, including 'Master Blaster - Uma Aventura de Hans Lucas na Nebulosa 2907n' and 'Céu, Inferno e Outras Partes do Corpo'.
- Center Column (Film Details):**
 - Title:** A Pequena Vendedora de Fósforos
 - Genre:** Animação, Experimental, Ficção
 - Subgenre:** Adaptação Literária, Gde Prêmio 2015
 - Director:** Kyoko Yamashita
 - Duration:** 9 min | **Year:** 2014 | **Format:** Digital
 - Country:** Brasil | **Production:** RS
 - Color:** Colorido
 - Sinopse:** Ela é apenas uma criança lutando para sobreviver na selva de concreto. Nasceu indesejada, sobrevive de maneira infame e morrerá rejeitada pelo que é. Pobre, suja e sem instrução. Não se trata de crime e castigo, nem sobre vencedores e perdedores. E nem tampouco de vilões e sua pequena vítima. É sobre a natureza humana e sua fraqueza. É sobre todos nós. Esta versão moderna do clássico conto de Andersen mostra alguns males persistentes nas sociedades modernas em vias de desenvolvimento econômico: a infância negligenciada em meio à coexistência brutal de riqueza e pobreza.
 - Tags:** (None listed)
 - Ficha Técnica:**
 - Roteiro:** Kyoko Yamashita
 - Direção de Arte:** Pilar Prado
 - Empresa(s) produtora(s):** Otto Desenhos Animados Ltda
 - Produção Executiva:** Marta Machado
 - Assistente de Produção:** Raissa Kellermann
 - Apoio:** Creative Commons, Dub Studio
 - Patrocínio:** Ministério da Cultura, Petrobras
 - Montagem:** Kyoko Yamashita, Marco Arruda
 - Adaptação de obra de:** Hans Christian Andersen
 - Coordenador de produção:** Fabiano Pandolfi, Fernanda Severo, José Maia, Juliane Fossati
- Right Column (User Interaction):**
 - Image:** A still from the film showing a young girl in a red coat standing by a car. A red error message overlay reads: 'Este filme não está disponível.'
 - Vote!** A 5-star rating system with all stars highlighted.
 - Sem visualizações** (No views)
 - Like:** 32 people like this. Be the first of your friends.
 - Participe (Participate):** Options for 'COMENTE', 'PUBLIQUE', and 'ADICIONE À CINEMATECA'. A text box prompts the user to 'Envie o seu comentário (até 1000 caracteres)'. Below the box, it states: 'Após aprovação, seu comentário será publicado e enviado para o diretor do filme | Normas para publicação'. An 'OK' button is visible.
 - Leia os comentários (0)** (Read comments (0))

Por todos os dados descritos na ficha técnica do filme no *Porta Curtas*, principalmente pela menção de apoio do *CC* decidi pesquisa-lo. Acessei o *Youtube* e no *Vimeo* e não o

²⁰⁷ Disponível em: <http://portacurtas.org.br/Especial/>

encontrei como minha ideia inicial era adiciona-lo ao canal do *Cine Livre* precisava também saber se de fato era um filme livre. Através do Google descobri seu site²⁰⁸ e nele sua página no *Facebook*²⁰⁹, em ambos havia algumas informações. Contudo usei uma postagem na página do Facebook para perguntar sobre e com a resposta descobri que o filme fez uso da lógica livre fazendo usos em sua trilha sonora (com música de réuso licenciada pelo CC).

Figura 58 - Comunicação através da página do Facebook do filme A pequena vendedora de fósforos.



Fonte: Facebook, 2015

Esse filme me causou grande incomodo e algumas reflexões sobre o fato dele ser patrocinado com financiamento público através de uma empresa estatal e do governo, por ser

²⁰⁸Disponível em <http://fosforos.wix.com/shortmovie>

²⁰⁹ Fonte: página no Facebook, disponível em <https://www.facebook.com/vendedora.de.fosforos>

apoiado pelo *Creative Commons* que é de ideologia de *copyleft*. Por todas essas questões o filme me provocou o interesse, pesquisando mais sobre ele na internet acabei descobrindo que na verdade se trata ainda mais de cultura livre do que a minha análise inicial me fez crer. O filme foi recriado a partir da história original, um conto escrito por *Hans Christian Anderson*²¹⁰ em 1845, intitulado *A pequena vendedora de fósforos* (The Little Matchgirl), essa obra está em domínio público, portanto é possível remixá-la. Essa história também foi recontada pela Walt Disney no formato de um Curta-metragem²¹¹ com mesmo título do conto no ano de 2005.

De acordo com Lessig (2005) Walt Disney no ano de 1928 criou seu personagem de desenho animado o famoso Mickey Mouse, nessa época ela criou novos padrões para o cinema. De acordo com o autor a “Disney criou algo completamente novo, baseado em algo relativamente novo. O som sincronizado trouxe vida a uma forma de criatividade que raramente — exceto quando Disney estava no comando — era qualquer coisa além de um recheio para os filmes.” (LESSIG, 2005, p.22) Lessig (2005) destaca que essa já era a primeira das muitas cópias engendradas pela *Walt Disney*, pois usar o som em sincronia com a Figura já havia sido iniciada com o filme *The Jazz Singer* um ano antes.

A Branca de Neve e os sete anões (1937) se inspirou num dos inúmeros contos infantis dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, os famosos Irmãos Grimm; *Pinocchio* (1940) é baseado em um personagem do escritor italiano Carlo Collodi, que apareceu pela primeira vez em “*Storia di un burattino*”, livro publicado em 1883; “*Fantasia*” (1940) mistura trechos de temas musicais eruditos (a sinfonia pastoral de Beethoven, a Sagração da Primavera de Stravinsky, dentre outros) com poemas clássicos (de escritores alemães como Goethe, em *O Aprendiz de Feiticeiro*, ou Hoffman, em *O Quebra-Nozes*, musicado por Tchaikovsky em um conhecido balé). *Cinderela* (1950) é um dos contos de fadas mais conhecidos (e antigos) de todos os tempos. A animação da Disney foi baseada na história escrita pelo francês Charles Perrault, publicado em 1697. *Alice no País das Maravilhas* (1951) é baseado no livro do escritor inglês Lewis Carroll, publicado pela primeira vez em 1865; *Peter Pan* (1953) na peça infantil *Peter and Wendy*, que originou um livro homônimo publicado em 1911, ambos de autoria do também inglês J. M. Barrie; *A Bela Adormecida* (1959) é outro conto de fadas conhecido, também publicado por Charles Perrault em 1697 no livro “*Contos da Mãe Gansa*; (BAIXA CULTURAL, 2010, sp)

²¹⁰ “Hans Christian Andersen (1805-1875) foi escritor dinamarquês. Autor de “Soldadinho de Chumbo”, “O Patinho Feio”, “A Pequena Sereia”, entre outros contos infantis, que percorreram o mundo.” Para saber mais acesse: http://www.e-biografias.net/hans_christian_andersen/

²¹¹ Fonte: Tag Disney, para saber mais acesse: <http://www.tagsdisney.com.br/2010/05/curta-pequena-vendedora-de-fosforos.html>

A lista de contos recriados pela Disney é extensa investigando mais profundamente na internet, encontrei o texto, *A armadilha Disney*²¹² publicado pelo site de cultura livre, *Baixa cultural*. Em sua reportagem ele realizou esse mapeamento que destaquei acima relacionando cada obra ao seu respectivo criador, é interessante, percebermos esses são os maiores sucessos da companhia e todos eles são *copyleft*. Lessig (2005) arte da *Disney* consiste em recontar histórias dando a elas um ar lúdico que não existia em suas versões originais e ele cita como exemplo as histórias dos *irmãos Grim*. Segundo Lessig (2005, p.28) “Ele animava as histórias, tanto com personagens quanto com luz. Sem remover os elementos de perigo e de medo contidos nas histórias, ele tornou divertido o que era escuro e injetou uma bela dose de compaixão aonde antes havia pavor .”O que o autor coloca em questão é apropriação feita pela Disney, “pegavam a cultura que estava ao seu redor, misturavam-na com o seu próprio talento, e então colocavam essa mistura no âmago da sua cultura. Pegar, misturar e disponibilizar.” Já em o reportagem da Revista Fórum²¹³, *Uma hipocrisia chamada Walt Disney*, ela destaca o seguinte caso:

As leis que protegem os direitos autorais nos Estados Unidos passaram por numerosas ampliações nos últimos tempos. A princípio eram 28 anos, depois o prazo se ampliou para 56, depois foi a cinquenta anos depois da morte do autor, e finalmente, os grandes sucessos de Hollywood se estenderam até os 75 anos pós *mortum*. Para entender o que o Mickey Mouse tem a ver com tudo isso, tem que se lembrar de outubro de 1998, quando o presidente Bill Clinton salvou o roedor de seu inescapável destino. Naquele outono, o Congresso dos Estados Unidos revisou o sistema e aprovou “A Lei de Extensão do Prazo de Sonny Bono”, popularmente conhecida como a lei de proteção ao Mickey Mouse, porque a Disney pagou US\$ 6,3 milhões em forma de doações para a campanha de Clinton. Se não fosse por isso, Mickey teria entrado no domínio público em 2003. (REVISTA FORÚM, 2015)

Esses exemplos de reúsos históricos como o da *Disney* só evidenciam como a cultura livre é uma necessidade tanto para produções do próprio *copyleft* quanto de *copyright*, pois como nos coloca o movimento *software livre* deveríamos devolver livremente aquilo usamos livremente. Por enquanto em relação a essas grandes empresas o domínio público ainda é a nossa maior opção de acesso cinematográfico e como já vimos anteriormente no texto, aos poucos faremos usos de filmes como *Pinóquio* que já está em *copyleft*, assim daqui a 70 anos teremos acesso completo a produções nacional do filme *A pequena vendedora de fósforos*.

²¹² Fonte: Baixa Cultural, disponível em: <http://baixacultura.org/a-armadilha-disney/>

²¹³ Fonte: Revista Fóru, disponível em: <http://revistaforum.com.br/digital/133/um-hipocrita-chamado-walt-disney/>

Nessa perceptiva a medida que fui compondo o catálogo as incertezas em relação ao conhecer sites e redes sociais com uma cinemateca licenciada que fosse nacional e nas concepções da *cultura livre* pareciam maiores que as certezas.

Figura 59 - Estúdio Livre, captura de tela



Fonte: Estúdio Livre, 2015

Imersa até então fortemente na esfera do domínio público, passei a intensificar a investigação retomando o caminho pelo qual havia começado em buscas pelo Google e nas redes sociais, com apenas um único acréscimo pesquisar também no site do *Cultura Digital*, a intenção era tecer fios que me permitissem estabelecer contato com *novosoutros* cenários.

Mas o que de fato aconteceu foi a redescoberta do já conhecido, *Estúdio Livre*. Apesar de surgir como um *novoooutro* achado na pesquisa ele era antigo nas minhas práticas cotidianas. Uma das minhas lembranças do *Estúdio Livre* era disponibilização de softwares livres quase sempre ao pesquisar no *Google* encontrava a rede entre os primeiros na busca.

O Estúdio Livre é pioneiro da cultura digital brasileira. Além de ter oferecido transmissão de vídeo online (streaming) antes mesmo do surgimento do Youtube, a plataforma inovou com o Acervo Livre, um repositório online com arquivos multimídia de todos os Encontros de Conhecimentos Livres realizados nos primeiros Pontos de Cultura a partir de 2005. A equipe de mantenedor*s agora está empenhada em encontrar outra interface web para que todos continuem a ter acesso a atualizações de conteúdos livres na formação de seus próprios estúdios livres. (...) (ESTÚDIO LIVRE, 2014)

Essa é a apresentação atual que se encontra na página principal do ambiente do *Estúdio Livre*, revelando pontos importantes da sua história, representatividade e das suas contribuições para a *cultura livre*. Seu ambiente online colaborativo referência em *mídia e softwares livre* inteiramente criado mais de dez anos na/para *cultura livre*. Segundo essas informações do próprio ambiente ele já ofereceu transmissão de vídeos online os famosos, *streamings* antes mesmo da existência do *Youtube*.

Uma das minhas lembranças do *Estúdio Livre* era disponibilização de *softwares livres*, além de disponibilizá-lo também havia o compartilhamento de tutorias para os usos e fóruns de discussão a respeito desses softwares. Nessa época por volta do ano de 2012 ao pesquisar no *Google* sobre *softwares livres*, ele era um dos primeiros na busca, contudo o que antes era uma grande representação da *cibercultura* e da *cultura livre* hoje possui um caráter diferente.

O *Estúdio Livre* possuía grupos de trabalho colaborativos, listas de discussões, Blogs pessoais, contava com diferentes ações *ciberativistas etc.* Um ponto interessante era a sua atuação nas articulações com os *Pontos de cultura*²¹⁴. A tessitura criada nesse ambiente *online* era uma formação constante de *redes educativas (ALVES)* potentes, os *conhecimentossignificações* inventados ali pelos *praticantespensantes* estavam fazendo emergir um cenário inédito. Não havia até então no Brasil essa *maneira de fazer (CERTEAU)* *trocas culturais (LEMOS)* tecida a moda da *cibercultura* e da *cultura livre* no *dentrofora* da internet.

Um bom exemplo disso é o que vemos na plataforma do *Cultura Digital* que em muitos aspectos se assemelha ao *Estúdio Livre* dando a ideia de que é seu sucessor. Hoje em um ritmo menor, esse ambiente de referência perdeu sua efervescência com a extinção de seu antigo endereço, o que há agora é um ambiente com mais características de um repositório diferente das redes que havia. Mesmo com esse cunho restrito o que procurei no ambiente seu acervo multimídia dando ênfase naquilo que interessa para pesquisa os vídeos.

²¹⁴ “É a entidade cultural ou coletivo cultural certificado pelo Ministério da Cultura. É fundamental que o Estado promova uma agenda de diálogos e de participação. Neste sentido os Pontos de Cultura são uma base social capilarizada e com poder de penetração nas comunidades e territórios, em especial nos segmentos sociais mais vulneráveis. Trata-se de uma política cultural que, ao ganhar escala e articulação com programas sociais do governo e de outros ministérios, pode partir da Cultura para fazer a disputa simbólica e econômica na base da sociedade.” Fonte *Ministério da Cultura*, disponível em: <http://www.cultura.gov.br/pontos-de-cultural>

Figura 60 - Acervo Livre do Estúdio Livre, captura de tela.

The screenshot shows the 'estúdio livre' website interface. At the top, there is a search bar and navigation links for 'wiki', 'sobre', 'faq', 'contato', 'fóruns', and 'blogs'. Below this, there are icons for 'áudio', 'gráfico', 'vídeo', and 'acervo'. The main content area displays a list of items:

- Toolkit Nesta Empreendedorismo Criativo**: Versão pdf traduzida para português do kit de Empreendedorismo Criativo do Nesta. Autor: Nesta. Enviado por: drica em: 10/03/14. Tipo: Texto. Licença: CC BY-NC-SA.
- Descobertos e (re)misturados**: Como o fluxo de informações das cartas documentais escritas a época dos descobrimentos ajuda a questionar a forma como atualmente funcionam os direitos autorais. Artigo feito sob encomenda para a [http://abcdesign.com.br/noticias/n%C2%BA-45|edição n.45 da...]. Autor: Fabiane Balvedi. Enviado por: fabis em: 28/11/13. Tipo: Texto. Licença: CC BY-NC-SA.
- Cantinho do Poeta Feliz**: Faixa a Faixa 01 - Derrepente Eu Poeta: Esse é meu cartão de visita, acho que é um dos meus poemas mais importantes. 02 - A boneca, O Tronco E O Monge (Feat Dranois 7) 03 - Mostre Quem Tem E Quando (Feat Dranois 7) 04 - Poética Profetizando a Ziquizira Der... Autor: Tiago Malta. Enviado por: OTiagom em: 14/11/13. Tipo: Outro. Licença: CC BY-NC-SA.
- Derrepente eu poea**: Autor: Tiago Malta. Enviado por: OTiagom. Tipo: Audio. Licença: CC BY-NC-SA.

On the right side, there is a login section with fields for 'usuário@' and 'senha', and a sidebar with language options (English, Español, Français, Italiano) and 'Últimas Alterações' (paperEL, Estúdio Livre, Free Studio, acervo, MIJAN, Fako, Vídeo, Usuário_elegbaraguine, LIVES, CineIerra).

Fonte: Estúdio Livre, 2015

Esse acervo existe desde 2005, chamado de *acervo livre*, possui um amplo repertório na categoria de vídeos com diversas temáticas, já de início vemos a forma como o vídeo foi licenciado, além da facilidade para fazer o download em sua página. Os *praticantespensantes* também podem saber qual uso é possível ser feito desse vídeo, uma vez que seu licenciamento está através da licença *Creative Commons* está especificado junto. Um aspecto que *aprendindoensinado* com a pesquisa foi a diferença de quando o site é de cultura livre e quando é de domínio público. Todos que tem a ideia do remix como fundamento disponibilizam o download do filme diretamente de sua interface ou colocam algum tipo de *link* em outra também para *download* como é o caso do *Estúdio Livre*.

Ao mesmo tempo em que o ambiente era para mim como possibilidade, em outros momentos ao ver toda essa mudança drástica em relação ao que ele foi isso parecia incoerente, esses foram um dos motivos que me levaram a me questionar se o usuário no catálogo. Outros pontos também me levaram a refletir se deveria ou não considerá-lo como uma fonte de filmes livres, já que ele não era feito propriamente de filmes por ser voltado para o audiovisual diferente dos demais encontrados, seus vídeos ora curtas-metragens, ora

documentários tinham características quase que caseiras com todo tipo de produção misturada no acervo.

Figura 61 - Vídeo compartilhado no Estúdio Livre, captura de tela.



The screenshot shows a video sharing interface. On the left is a small thumbnail image of children in a field. To the right of the thumbnail is the title 'awê pataxó infantil'. Below the title, there are several metadata fields: 'autor: eas#', 'enviado por: relou em: 06/05/10', and 'tipo: Vídeo'. Below these is a 'baixar' button and a description: 'awê puxado pelas crianças pataxós da comunidade Agricultura, durante o espalha a semente'. At the bottom, there are fields for 'baixado: vezes', 'comentários: 0', 'licença: CC BY-NC-SA', and 'tags: agricultura, crinaças, awe, pataxós'.

E a resposta para essas perguntas veio com a *prácticateoriaprática* (ALVES), após acessá-lo algumas vezes e assisti alguns de seus vídeos percebi nele o seu maior diferencial em relação a todas as outras interfaces investigadas e que comporiam o catálogo. A produção e a representação dos cotidianos dos praticantespensantes brasileiros de diversas culturais, como é o caso do vídeo acima que é uma narrativa audiovisual de um ritual indígena do ano de 2010.

E por conta disso até me arrisco a fazer uma rima. Não é uma super produção 3D, mas é filme pra gente se ver. Havia ali o que Certeau (2012) coloca em relação às “massas” e as questões culturais “A massa quase nunca circula pelos jardins da arte. Mas vê-se capturada e reunida nas redes da mídia, da televisão (...)”. (p.263) A minha criação do catálogo até então estava direcionada para as produções dos *praticantespensantes* que dominassem o código do cinema tal como eu compreendia, foi então que me questionei em que lugar estava colocando seus *saberesfazeres* ordinários e seus cotidianos.

Entendi que era preciso mais uma vez *aprenderensinar* com os cotidianos, reconhecer o potencial dessas narrativas, não em comparação com o cinema produzido pela indústria cinematográfica ou de grandes grupos de cultura livre, mas naquilo que nos propõe Oliveira e Geraldí (2010, p.19) procurar formas outras de conhecer e expressar os *conhecimentossignificações* “requer descobrir inventar novos modos de ver/ ler/ ouvir/ sentir o mundo narrá-lo e aos diferentes fazeres/ saberes/ valores e emoções que nele circula em dialogam.” E embora o ambiente não fosse uma novidade, passei a percebê-lo agora com as concepções de suas *teorias das práticas* (CERTEAU, 2012) que me fez dar uma atenção

maior para seu repositório multimídia assim considerando-o um dos achados significativos para pesquisa e tornando-o parte do catálogo.

Figura 62 - O CUBO, captura de tela.



Fonte: O Cubo, 2015

Ainda no veio das propostas intimistas de sites que na realidade são projetos encontrei *O CUBO*, um projeto carioca²¹⁵ voltadas totalmente para o compartilhamento de filmes livres, formação cultural com cinema/audiovisual e disseminação de cinema livre. De acordo com informações na plataforma uma das suas primeiras iniciativas foi a criação da sua plataforma em 2013 que funciona como um canal cultural aberto com todos seus filmes licenciados com atribuição do *Creative Commons*. No seu próprio site destacam o pioneirismo da plataforma em relação a promoção de audiovisual inteiramente nacional.

O projeto de criação da plataforma foi selecionado no edital Pró-Artes Visuais 2012 da Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, e viabilizou o primeiro ano de existência da ideia. O canal, lançado em março de 2013, recebe, através de chamada pública, vídeos em cinco diferentes categorias (_ANIMAÇÃO: curtas e longas metragens em animação; _FICÇÃO: curtas e longas metragens de ficção; _ENTRETENIMENTO: webséries, programas de entrevistas e clipes musicais, e temas diversos ligados à cultura e ao entretenimento; _DOCUMENTÁRIOS:

²¹⁵ Referente a quem ou que é de origem da cidade do Rio de Janeiro.

documentários de duração variados produzidos no Brasil, por brasileiros e estrangeiros; _VÍDEOARTE+FOTOGRAFIA: produção de arte e fotografia em formato audiovisual – tema livre). Após um processo de curadoria, as produções são organizadas para publicação no canal cultural, com lançamentos semanais. (O CUBO, sp.)

Figura 62 - Canal do O CUBO no Vimeo, composição de imagens feita com captura de tela.



Fonte: Vimeo, 2015

Quando comecei a navegar na plataforma fiquei surpresa com a qualidade dos filmes e com todo contexto de *cultura livre* tecido pelo projeto, que felizmente a contrária de outros como o que apresentei anteriormente está em pleno funcionamento. Outro elemento que

detectei é o fato do projeto atualmente contar com patrocínio institucional da *Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro*, o que faz com que ele ao contrário dos outros projetos tenha suas atividades sem solicitar em sua página qualquer tipo de apoio tecnológico ou financeiro, e funcione sem maiores embargos.

Ao acessá-lo a ideia inicial que tive foi como se estivesse diante de algo pouco dinâmico, isso é, devido a sua atuação ser tecida principalmente em suas redes sociais em alguns nos *softwares sociais Facebook, Vimeo, Twitter* etc. Vários elementos do site me chamaram atenção e um desses era os usos de redes sociais de forma diferente das que havia conhecido com as demais interfaces já pesquisadas, como foi o caso dos usos do *Vimeo*, como apresentei na composição de imagens da página anterior. Ao acessar as categorias da plataforma temos os filmes organizados e incorporados na página, além disso, *O CUBO* coloca todas as fichas técnicas dos filmes em seu canal no *Vimeo*, ao invés de colocar em sua própria plataforma.

Os usos da incorporação de filmes é algo que já destaquei anteriormente no texto quando narrei as minhas práticas com o *Public Domain Movies*. Cabe ressaltar aqui que embora seja o mesmo recurso, o fato de escolherem o *Vimeo* ao invés do *Youtube* muda inteiramente a lógica para hospedar os filmes. E o fator dessa diferenciação se dá, uma vez que o *Vimeo* permite o *download* dos filmes, ao contrário disso como já sabemos, *Youtube* não permite. *O cubo* lança mão dessa arquitetura criando uma lógica pautada na *cultura livre*, hospedando filmes, indicando reúsos através do licenciamento dos mesmos.

Segundo Malini (2008, p.90) “o conhecimento hospedado nessas redes sociais torna-se insumo para que haja criações e recriações, que, depois de produzidas retornam em parte para as mesmas redes de onde saíram suas bases e referências.”. E o que poder dessas ações é produzir mais dinâmicas contraculturais engendrando meios para que elas se teçam nos cotidianos.

Figura 63 - Página do O CUBO no Facebook.

O CUBO
Canal de TV

2.436 pessoas curtiram isso

Convidar amigos para curtir esta Página

SOBRE

<http://www.canalocubo.com/>

FOTOS

O CUBO
13 h · 🌐

Revelam-se cada vez mais intensas e preocupantes as tensões entre Israel e a Palestina. Um governo mal intencionado, um grande genocídio que assola a história e quem sofre sempre são seus povos. O curta metragem "Juntos pela paz" retrata uma leve brisa de paz entre judeus e muçulmanos. Fruto de uma reunião ocorrida em Curitiba, muçulmanos, judeus e simpatizantes se encontraram no Memorial Árabe, em solidariedade às vítimas da guerra de Israel e da Palestina.

"Juntos Pela Paz" é o destaque da semana no canal O Cubo: canalocubo.com É só dar play! #creativecommons

Novos outros compartimentos de filmes livre

O CUBO
5 de maio · 🌐

Você pode sentir o sal permeiar sua pele? Pedro está diante de uma relação nunca vivenciada. Johnny veio de longe e segue o ciclo de sua vida. Partir, ficar, voltar. SAILOR narra um encontro inesperado, inspirado na canção "Surabaya Johnny" de Bertolt Brecht e Kurt Weill.

"Sailor" um curta metragem de Victor Ciniaco / Cabore Audiovisual e Manguê Filmes (RN) Mostra inimicohomofobia 17 de maio, Dia internacional de Combate a Homofobia Exibições: 17/05, domingo, às 17h30 e 22/05, sexta, às 20h Cine Centro Cultural Justiça Federal @cubonocinema Av. Rio Branco, 241 - Centro - Rio de Janeiro / RJ Entrada Franca. senhas 01h antes de cada sessão

O CUBO compartilhou um link.
12 de julho às 20:57 · 🌐

Cineclubes são opção para quem não quer só blockbuster - O Dia Baixada - O Dia

No Baixada Fluminense, 12 salas oferecem alternativas que vão de produções próprias a clássicos do cinema O DIA IG.COM.BR

Formação cinematográfica dos praticantes pensantes

Fonte: Facebook, 2015

Para o autor existe então algo que se dá em uma dimensão de conhecimento quando colocamos conteúdos/obras nas redes, há uma intencionalidade de torná-las colaborativas, “assim, a colaboração dos usuários em rede resulta uma produção do comum. E, por isso, o dilema dessa colaboração então resulta em resistir à apropriação privada ou à desaceleração desse comum (os conhecimentos que na rede são depositados, criados e/ou distribuídos.)”.

As imagens da página anterior aponta o ambiente onde à ‘mágica acontece’, foi somente em sua página no *Facebook*²¹⁶ que pude de fato conhecer o projeto *O CUBO* com seu caráter coletivo, conta com publicações diárias de diferentes conteúdos ligados ao cinema e seus diferentes movimentos cotidiano, desde cineclubes até mostras de cinema. Talvez por pelo meu pertencimento enquanto *praticantepensante* ativa nas redes sociais apenas acessar um site se configure em ato de estranhamento em relação ao processo comunicacional e as formas de ensinoaprendizagem que teço no dentro fora da internet. Por isso para mim foi preciso reconhecer *O CUBO* em suas interfaces que evidenciam suas redes sociais.

O projeto também conta com seu próprio festival, *Festival de cinema O CUBO 2015*, que está em sua segunda edição e conta com filmes nacionais, reunindo em sua proposta produções inéditas de curtas e longa metragens em diferentes categorias, em uma mostra competitiva de cinema. Com todas essas frentes de atuação cultural/ativistas, o que mais marca na sua forma propositiva de cinema é a democratização do cinema através de propostas online que não se restringe a disponibilizar filmes. A esse respeito Malini (2008) salienta:

Nesse sentido no âmbito da cibercultura, produzir obras em rede depende do capital humano de indivíduos e grupos. O fato de se possuírem mais relações não significa, a priori, obtenção de mais capital humano, que para autores como Manovich (2004), ainda estaria ligado ao investimento pessoal em livros, filmes e artes visuais (“nossos *softwares* culturais”). (p.89)

Quando tratamos das questões acerca do cinema livre acabamos por reunir todos esses elementos culturais evidenciados por Malini (2008), pois com projetos como do O CUBO existe uma trama de investimentos e invenções em diferentes aspectos nas diversas redes educativas tecidas *praticantepensantes*.

3.5 O catálogo Redes de Cinema Livre

²¹⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/canalocubo?fref=ts>

“Se a própria arte de dizer é uma arte de fazer e uma arte de pensar, pode ser ao mesmo tempo a prática e a teoria dessa prática.” (CERTEAU, 2012, p.140)

Apresentei no capítulo anterior alguns dos principais achados da pesquisa a partir da *narrativização das práticas* (CERTEAU, 2012), das minhas *práticas teóricas* e dessas artes de dizer/fazer/teorizar cotidianas fiz inúmeras reflexões, desenvolvi também *maneiras de fazer* por meio das *trocas culturais* (LEMOS, 2005) e de *saberes-fazer* de cada interface que naveguei. Teci com esses *conhecimentos* o catálogo Redes de Cinema Livre - RCL e seus canais no *Youtube* e no *Vimeo*, arquitetados com os princípios cotidianistas e da *cultura livre* (LESSIG, 2005). Criei o catálogo para compartilhar os achados da pesquisa da mesma forma como os encontrei, livres na internet, com finalidade de torná-lo um artefato cultural livre não só para educadores como para todo e qualquer *praticante pensante*.

Figura 64 - Logo do catálogo, criada pela autora.



Fonte: O Autor, 2015

Segui também tecendo minha “obra aberta”, capaz de dar conta das novidades do caminhar, e nesse meio havia muitas indagações, da mais simples de como fazer o catálogo,

porém fui movida por algumas outras indagações. Quais os critérios de escolha dos sites e redes sociais para compor o catálogo? Qual tipo de interface usar para disponibilizá-lo? Como tornar acessível e interessante esse catálogo no contexto da cultura livre? Deveria tecê-lo em um formato comum como os em pdf?

Meu conceito de catálogo me remetia a algo mais comercial ou muito técnico, distante daquilo que os *saberesfazer*s cotidianos foram me apresentando. Busquei então vários modelos de catálogos diferentes na internet, mas tudo que encontrei foi o mesmo padrão que já conhecia ou algo que não possui a representação necessária para todo potencial da *cultura livre* nas redes digitais. Os que possuíam o formato em pdf²¹⁷ imperavam, por conta disso decidi avaliar a importância de um “pdf ou um “odf”²¹⁸, isso me fez retornar ao ponto de partida, pois eu queria algo a mais, algo além desse formato/mídia. Com essa questão em mente procurei no campo da pesquisa a resposta, e foi assim que a encontrei na *Plataforma do Cultura Digital*.

Julgo como um dos passos mais importante para elaboração do catálogo *Redes de cinema livre* a criação do meu perfil na *Plataforma do Cultura Digital*. Foi um ato de insistência, tentei diversas vezes até que enfim consegui realizar. Minha ideia inicial era fazer um perfil somente para investigar melhor as possibilidades da plataforma, por ser ela uma grande referência na tessitura do *Marco Civil da Internet*.

²¹⁷ “Portable Document Format (PDF) é um formato de arquivo usado para exibir e compartilhar documentos de maneira compatível, independentemente de software, hardware ou sistema operacional. Inventado pela Adobe, o PDF agora é um padrão aberto mantido pela International Organization for Standardization (ISO). PDFs podem conter links e botões, campos de formulário, áudio, vídeo e lógica de negócios. Eles também podem ser assinados eletronicamente e são facilmente exibidos com o software gratuito Acrobat Reader DC*.” Fonte: Acrobat, disponível em: <https://acrobat.adobe.com/br/pt/products/about-adobe-pdf.html>

²¹⁸ “O formato Open Document (ou *Open Document Format* – ODF, no original em inglês), constitui um padrão aberto para o armazenamento de documentos. Um padrão aberto deve ser entendido como uma especificação disponível a qualquer desenvolvimento, com o objetivo de garantir a longevidade do conteúdo do documento, a interoperabilidade entre aplicativos e a independência de fornecedores.” Fonte: Open Document, disponível em: <http://www.opendocument.com.br/project-definition>

Figura 65 - Meu perfil no Cultura Digital.

Plataforma Pública de Blogs e Conversas | Pannel | Meu Perfil | Meus Blogs ▾ | Sair

CULTURA DIGITAL | Sobre ▾ | Membros | Atividades | Comunidade ▾

Beatriz Lorena Protomartire

Pessoal | Menções | Favoritos | Amigos | Grupos

Mostrar: — Tudo — ▾

@2015beatrizlorena
ativo 18 segundos atrás
Rio de Janeiro - Rio de Janeiro

O que há de novo, Beatriz?

Beatriz Lorena Protomartire mudou sua imagem de perfil 1 dia, 7 horas atrás

Beatriz Lorena Protomartire e **Laboratório de Etnomusicologia, Antropologia e Audiovisual** agora são amigos 2 dias, 10 horas atrás

Beatriz Lorena Protomartire e **Ednaldo da Silva** agora são amigos 2 dias, 11 horas atrás

AMIGOS DE BEATRIZ LORENA PROTOMARTIRE

Novos | Ativos | Popular

GRUPOS

Novos | Ativos | Popular

Atividade

- Perfil
- Blogs 1
- Notificações
- Mensagens
- Amigos 15
- Grupos 8
- Fóruns
- Configurações

Fonte: Cultura Digital, 2015

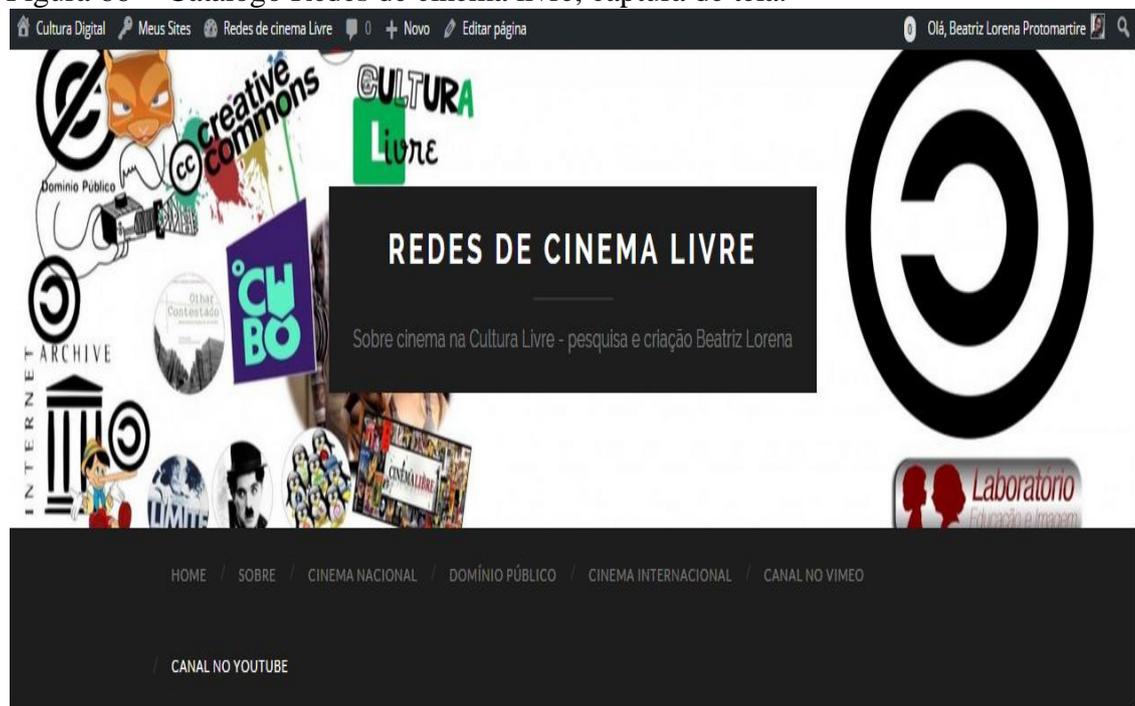
Uma das minhas primeiras atividades foi explorar seu ambiente intuitivo, que lembra as redes sociais de nossos cotidianos, em outro momento ingressei em alguns grupos, dentre eles o de *Política Nacional para Conteúdos Digitais*, *Cinema Digital – Democratização da sétima arte*, *Cultura (em uso) do Digital e Educação* etc. Os grupos não têm atividades intensas no momento atual, entretanto investigando seus membros e atividades anteriores, a atuação desses *praticantespensantes* me chamou atenção, o uso que eles faziam de *Blogs*.

Alguns tinham mais de um Blog com a articulação de temas diversos. Foi então que percebi que essa era uma proposição da própria arquitetura da plataforma, pois no perfil de cada “usuário” existe a opção para sua criação. Ao navegar nos Blogs desses *praticantespensantes* fui notando que havia neles algo potencial para elaboração do catálogo e que me fez repensar minhas ideias iniciais. Percebi que eu não havia atentado para elementos fundamentais da *cibercultura*, como a hipertextualidade e a convergência algo presente também nos ambientes da plataforma.

Segundo Lévy (1999, p.56) “o hipertexto é constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, sequências musicais etc.) e por link entre esses nós, referências, notas, ponteiros e “botões” indicando a passagem de um nó a outro.”. Diferente de um texto produzido em um livro impresso, por exemplo, o hipertexto é alinear e tem uma

plasticidade muito maior tanto para criação quanto para cocriação e recriação seja ela feita coletivamente ou individualmente. Para Lévy (1999, p.56) “é um texto móvel, caleidoscópio, que apresenta suas faces, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade do leitor”.

Figura 66 - Catálogo Redes de cinema livre, captura de tela.



Fonte: Redes de Cinema Livre, 2015

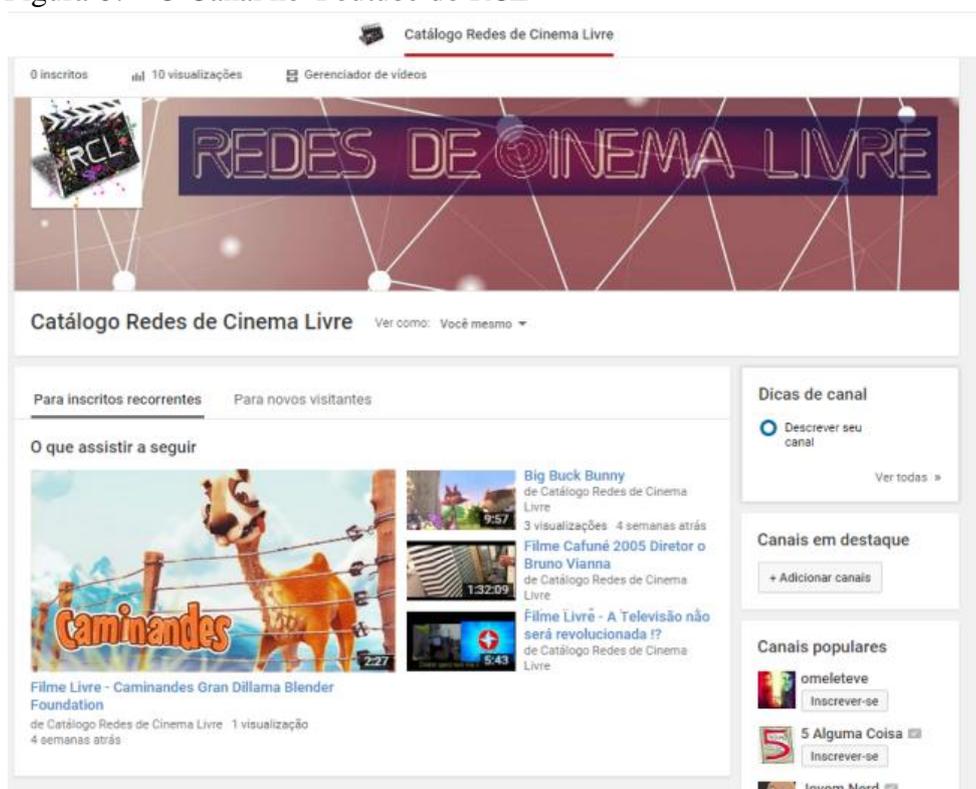
Indo um pouco além dessa conceituação de hipertexto Primo e Recuero (2005) destacam tipologias, o “hipertexto cooperativo” e o “hipertexto colagem”. De acordo o “hipertexto cooperativo”, é uma invenção coletiva do grupo onde todos criam juntos, influenciando uns aos outros e principalmente a criação. Já o “hipertexto colagem” a produção individual tem um peso maior, a escrita colaborativa fica por conta da colagem das partes.

O hipertexto é um dos pontos chaves desse trabalho, pois o mesmo nasce como uma necessidade para criação e o processo do catálogo, dando sentido às ideias de cinema e vídeo contemporâneas. O catálogo no Blog²¹⁹ se define na *intenção social* (PRIMO, 2008) com seriam os *saberesfazeres* da pesquisa, deixando rastros na internet independente dos *espaçostempos*.

²¹⁹ Para acessar o catálogo não é preciso nenhum cadastro na plataforma do Cultura Digital.

A *Plataforma do Cultura Digital* para propiciar a criação de Blogs possuía convergência com o *WordPress*²²⁰, uma das interfaces mais populares do mundo quando o assunto é site comercial, Blogs, revistas, portfólios etc. Outro aspecto fundamental dela é o fato de ser um *software livre*, isso foi decisivo para escolha de usá-la ou não na pesquisa. Por todo esse contexto propiciado pelas duas interfaces e pelas minhas *prácticasteoriapráticas* (ALVES) na pesquisa optei por organizar os achados de sites/redes sociais com filmes livres como um catálogo online na interface Blog.

Figura 67 - O Canal no Youtube do RCL



Fonte: Redes de Cinema Livre – RCL.

Disponível: <https://www.youtube.com/channel/UCvcRRhgw7SmHi8FW4CLeHsw>

²²⁰ “O WordPress foi criado a partir do já desaparecido b2/cafelog e é hoje, junto com o Movable Type, o mais popular na criação de weblogs. As causas do seu rápido crescimento são, entre outras, seu tipo de licença (de código aberto), sua facilidade de uso e suas características como gerenciador de conteúdos. Criado por Ryan Boren e Matthew Mullenweg, é distribuído sob a GNU General Public License sendo gratuito. Fonte: Qualiinfo, disponível em: <http://qualinfo.qualifonet.com.br/conteudo/not-conteudo.php?cont=noticias&cod=51> Para saber mais acesse: <https://br.wordpress.org/>

O canal do Youtube surge também como uma forma de imprimir essa hipertextualidade ao trabalho, pois os conhecimentos significados aprendidos ensinados com as formas diferentes de compartilhar os filmes. Me levaram a refletir sobre os filmes nacionais que estavam dispersos e quanto ser uma forma de reuni-los. Foi com essa perspectiva que criei um canal nos softwares sociais Vimeo para o Redes de Cinema livre. Por que usar duas interfaces semelhantes e não apenas uma? Mais uma vez foi por conta do acesso. De modo geral a popularidade do YouTube o torna mais familiar para os *praticantes pensantes* do que o Vimeo. Contudo o YouTube não possui uma característica extremamente relevante para *cultura livre* retornamos novamente a possibilidade de obter o filme através do *download*. Como os filmes estão livres não pedi autorização dos autores e os compartilhei com os devidos créditos e referências. Colocando os filmes sobre uma licença livre no caso dessas duas interfaces é sempre o Creative Commons. Mas essas reflexões foram em diálogos com a pesquisa, pois ao fazer um catálogo livre de alguma forma propomos ir além de assistir e ir além de um monopólio de qual tipo de cinema valorizar ou excluir, por isso também insisto nas possibilidades de *download*, para que os remix sejam feitos pelos praticantes pensantes façam usos da obra po

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tento então finalizar a pesquisa me voltando novamente para exclamação presente no título dessa dissertação. “Esse filme é livre sim!”, pois para chegar a entender a ideia de liberdade que seria sintetizada pelo artefato cultural filme, teçi idas e vindas, no *dentrofora* da internet, *bebi em todas as fontes* (Alves) de *conhecimentossignificações* das diversas *redes educativas* que habitei em diferentes *espaçostempos*.

No primeiro capítulo a pesquisa também evidenciou as mudanças na relação estabelecida pelas próprias *mídias de massa*, onde havia antes uma concepção de percurso fixo e predominante. No entanto aos poucos com as culturas das mídias e a possibilidade de gravar seu próprio filme. Com a pesquisa compreendi que a relação dos *praticantespensantes* é uma relação que nunca esteve restrita ao ato de assistir filmes somente, pois desde o início a pesquisa apontou agrupamentos e movimentos distintos através das *redes educativas* tecidas e de práticas com o cinema.

No segundo capítulo aponto como a relação com o cinema e a *TV* se tornou espaçada, e logo fomos estabelecendo dinâmicas, tecnologias e processo culturais que conectavam o cinema a internet. Através dos grupos de *cultura livre/ hacker* dos movimentos *software livre* e de políticas vitais para o acesso aos artefatos culturais e as tecnologias tendo como princípio a liberdade. E o papel da mediação feita na lógica *um-todos* (Levy, 1999) foi se voltando para lógica *todos-todos* através dos sistemas de *P2P* usado pelo cinema e os *praticantespensantes*.

No terceiro capítulo por meio dos achados da pesquisa pude compreender como a ideia de cinema livre não se concentra apenas em criar interfaces para o compartilhamento de filmes *online*, mas que principalmente se articula em projetos embasados em todas as dimensões da *cultura livre*. E ao conhecer alguns desses diversos projetos de cinema livre ao longo da pesquisa, percebi que há neles características diferentes e comuns. Em relação as suas interfaces considerei essa distinção principalmente por perceber que alguns foram elaborados com perspectivas livres mais abrangentes no que diz respeito aos usos e remixagens desse cinema, por arquitetarem ou incluírem nelas meios para *download* e até mesmo *upload* de filmes.

Destaco a relevância dessas questões, pois foi perceptível o entendimento de que mesmo havendo o acesso ao filme, ainda sim é interessante também possuir o arquivo do filme digitalizado, para possibilitar criações próprias, invenções com/a partir dessas obras. Do contrário nos voltamos para ideia de “recepção” de “audiência” questões das quais desde o

primeiro capítulo foram crucialmente discutidas na pesquisa. Cabe também ressaltar que ao longo da pesquisa encontrei alguns projetos se concentrados na ideia de instigar mais produções não só com reúsos mais desenvolvendo tecnologias para fazer filmes tão bons quanto o da cena industrial de cinema. Já outros se dedicaram a busca cuidadosa por produções e as organizam também propondo um conhecimento sobre figuras importantes do cinema mundial, como diretores e atores. Considerei como relevante nesse contexto as ideias de *copyleft* e *copyright*. Identifiquei que algumas produções, projetos e grandes indústrias cinematográficas estritamente *copyright* se apropriam das culturais nos cotidianos de tecnologias desenvolvidas nas concepções *copyleft*. Aponto também nesse contexto importância dos financiamentos/doações tanto os coletivos feitos pelos praticantes para os projetos para que eles possam se manter e evoluir constantemente, quanto os proporcionados pelo poder público. Pois principalmente em relação aos cinemas livres nacionais foi perceptível que para continuidade dos projetos se faz necessário apoios diversos.

Creio que tudo que a pesquisa compreendeu em relação ao cinema na contemporaneidade fosse ele livre ou não, sem alguns pilares básicos de liberdade na internet como a neutralidade da rede e o direito a privacidade agora regulamentadas por lei não seria possível, nada do que fazemos enquanto *praticantes* no *dentrofora* da internet existiria ainda. Por isso posso afirmar o *Marco civil da internet* foi uma das conquistas da sociedade em rede mais que necessária.

Por isso aponto que um dos *conhecimentos* *significações* da *cultura livre* é a ideia de *trocãs culturais* e ao tentar compreender com/sobre a mesma nos percursos da pesquisa passei a percebê-las como um multiverso de infinitas possibilidades. É refletindo, sobretudo acerca dos *Cinemas Livres* que cito o dito popular como uma excelente expressão da ideia de narrativas na atualidade ‘quem conta um conto aumenta um ponto’. Esse dito nos permite pensar que ao fazer esses cinemas aumentamos mais que pontos, compartilhamentos culturais, co-criações, colaborações, enfim tecemos *redes educativas*. Assim por meio dessas redes constituiremos *novas* ideias de *cibercultura* para cidadania como condição essencial política/cultural/social/histórica para invenção dos cotidianos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Nilda. Decifrando o pergaminho: o cotidiano das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa de; ALVES, Nilda (Org.). *Pesquisa no/do cotidiano das escolas: sobre redes de saberes*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. p.13-37.
- _____. *Criar currículo no cotidiano*. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- _____. *Currículo: conhecimento e cultura*. Disponível em: <http://salto.acerp.org.br/saltoparaofuturo/entrevista.asp?cod_Entrevista=54>. Acesso em: nov. 2014.
- _____. Currículo e pesquisas com os cotidianos. In: Carlos Eduardo Ferrazo e Janete Magalhães Carvalho (orgs.). *Currículos, pesquisas, conhecimentos e produção de subjetividades*. Petrópolis: DP et Alli, 2012: 35-46.
- _____. "Dois fotografos e imagens de crianças e seus professores: as possibilidades de contribuição de fotografias e narrativas na compreensão de espaçotempos de processos curriculares." *Narrativas: outros conhecimentos, outras formas de expressão*. Petrópolis: DP et alii (2010): 185-206.
- _____. Sobre novos e velhos artefatos curriculares: suas relações com docentes, discentes e muitos outros. In: Carlos Eduardo Ferrazo. (Org.). *Currículo e Educação básica: por entre redes de conhecimentos, imagens, narrativas, experiências e devires*. Rio de Janeiro: Rovellet, 2011a, p. 71-84.
- ANTOUN, H; MALINI, F. Ontologia da liberdade na rede: a guerra das narrativas na internet e a luta social na democracia. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v. 17, n.3, p. 286-294, set./dez. 2010. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/8196/5885>>. Acesso em: mai. 2015.
- _____. MALINI, F. A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais – Porto Alegre: Sulina, 2013. 278 p.; (Coleção Cibercultura) Disponível em< <http://www.liinc.ufjf.br/pt/attachments/316_A-internet-e-a-rua-.online.pdf>. Acesso em: mai. 2015.
- _____. Perspectiva histórica - de uma teoria à outra: explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa. In: WEB 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Msuad X, 2008. p.11-28.

AQUINO, Maria Clara. Hipertexto 2.0, folksonomia e memória coletiva: um estudo das tags na organização da web. *Revista E-compós*. Paraná: COMPÓS, 2007. v. 18, n. 18. Disponível em < <http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/165/166>>. Acesso em: jun.2013.

_____. A folksonomia como hipertexto potencializador de memória coletiva: um estudo dos links e das tags no de. licio. us e no Flickr|. *Laboratório Interdisciplinar em Informação e Conhecimento - LIINC em Revista*, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 4, n. 2, 2008. Disponível em <<http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/view/263/175>> . Acesso em: nov. 2014.

BRUNO, Fernanda. Monitoramento, classificação e controle nos dispositivos de vigilância digital. In.: Antoun, Henrique (org). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Msuad X, 2008. p.167-182.

BRANCO, Sérgio; BRITTO, Walter. O que é Creative Commons?: novos modelos de direito autoral em um mundo mais criativo. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013. 176 p. (Coleção FGV de bolso. Direito & Sociedade). Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/11461/O%20que%20%C3%A9%20Creative%20Commons.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> . Acesso em: jan. 2015.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988. 140 p. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: mai.2015.

BRASIL. Lei 9.6101 de 19 de fevereiro de 1998. Que dispõe, altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 20 fev.1998, p.3. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm>. Acesso em: abr. 2015.

_____.Lei 12.735/2012 de 30 de Novembro de 2012. Altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, o Decreto-Lei nº 1.001, de 21 de outubro de 1969 - Código Penal Militar, e a Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para tipificar condutas realizadas mediante uso de sistema eletrônico, digital ou similares, que sejam praticadas contra sistemas informatizados e similares; e dá outras providências. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 03 Dez.2012, p.1 Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12735.htm>. Acesso em: abr.2015.

_____. Lei 12.965 de 23 de Abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 24 Abr.2014, p.1. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: abr.2015.

_____.Lei 13.006 26 de junho de 2014. Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 27.jun.2014,p.1.
<Disponível:http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm>
Acesso em: mai.2015.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social. *Blog do Planalto*. Brasília, DF, [2014].
Disponível em: <<http://Blog.planalto.gov.br/assunto/edward-snowden/>>. Acesso em: nov. 2014.

BUENO, Zuleika de Paula. Anotações sobre a consolidação do mercado de videocassete no Brasil. *Economia Política das Tecnologias da Informação e da Comunicação*. Revista Eptic. Universidade Federal de Sergipe, 2009. Disponível em
<<http://www.seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/95/67>>. Acesso em: nov. 2014.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

_____.GERHARDT, Klauss Brandini. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e terra, 2005.
Disponível em: <http://150.162.138.5/portal/sites/default/files/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf>. Acesso em: abr. 2015.

CERTEAU, Michel. Alves, Ephraim Ferreira (trad.). *A Invenção do Cotidiano: 1 artes de fazer*. 18.ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2012.

DINIZ, Ross. *Tags Disney*. São Paulo, SP, [2015]. Disponível em:
<<http://www.tagsdisney.com.br/2010/05/curta-pequena-vendedora-de-fosforos.html>>. Acesso em: abr. 2015.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DUARTE, Rosália. *Cinema & educação*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2002, 128p.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1997.

LEFEBVRE, Henri. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo: Ática, 1992.

_____. *Lógica formal – lógica dialética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

LEITE, Sidney Ferreira; CINTRA, André. A guerra nas telas do cinema: a experiência de Hollywood. *Revista do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero*, v. 6, n. 11, 2007. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/view/3912/3672>> Acesso em jul.2015.

LE MOS, André. Ciber-cultura-remix. Seminário “Sentidos e Processos”, Mostra Cinético Digital, Centro Itaú Cultural. São Paulo, agosto/2005. Disponível em

<<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso: ago. 2014.

_____. Celulares, funções pós-midiáticas, cidade e mobilidade. *Urb: Revista Brasileira de Gestão Urbana*. Curitiba: PUCPR, v. 2, n. 2, p. 155-166, 2010. Disponível em:

<<http://www2.pucpr.br/reol/index.php/URBE?dd1=4469&dd99=pdf>>. Acesso em: ago.2014.

_____. Cibercultura, cultura e identidade: Em direção a uma “Cultura Copyleft”? *Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura*, Bahia: UFBA, v. 2, n. 2, 2004. Disponível em

<<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/viewFile/3416/2486>> . Acesso em: mar. 2015.

_____. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. *Conexão-Comunicação e Cultura*, v. 3, n. 06, 2004. Disponível em

<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/71/61>> . Acesso em: março de 2015.

_____. "Mídia locativa e territórios informacionais." *Information media* (2007). Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf>. Acesso em: jul.2014.

LESSIG, Lawrence. *Cultura livre*. Minas Gerais: UFMG, 2005. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/proex/cpinfo/educacao/docs/10d.pdf>>. Acesso em fev.2015.

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

MALINI, Fábio. Modelos de colaboração nos meios sociais da internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo. In: Antoun, Henrique (org). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Msuad X, 2008. p. 83-100.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP, 2003.

OLIVEIRA, Inês Barbosa de. Currículos e pesquisas com os cotidianos: o caráter emancipatório dos currículos ‘pensados/praticados’ pelos ‘praticantes/pensantes’ dos cotidianos das escolas. In: Ferraço, Carlos Eduardo; Carvalho, Janete Magalhães (orgs.). *Currículos, pesquisas, conhecimentos e produção de subjetividades*. Petrópolis: DP et Alii, 2012. p. 47-70.

_____. Geraldi, Wanderley Geraldi. Narrativas: outros conhecimentos, outras formas de expressão/Inês Barbosa Petrópolis, RJ: DP et Alii, Rio de Janeiro: FAPERJ, 2010:13-28.

Organização Mundial da Propriedade Intelectual. *Convenção de Estocolmo de 1967*. Disponível em: <<http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/WIPO-World-Intellectual-Property-Organization-Organiza%C3%A7%C3%A3o-Mundial-de-Propriedade-Intelectual/convencao-que-institui-a-organizacao-mundial-da-propriedade-intelectual.html>>. Acesso em: fev.2015.

ONU. Declaração Universal dos Direitos Humanos, 10 de dezembro de 1948. Disponível em : <<http://www.dudh.org.br/wp-content/uploads/2014/12/dudh.pdf>> . Acesso em: fev.2015.

PAIVA, Cláudio Cardoso de. *Youtube como vetor de modernização tecnológica e desenvolvimento social: Um Estudo de Hipermídia, Cultura Audiovisual e Tecnológica*. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2008. Disponível em <<http://www.cencib.com.br/simposioabciber/PDFs/CC/Claudio%20Cardoso%20de%20Paiva.pdf>> . Acesso em: mar. 2013.

PIVA, Ítalo. *Revista Fórum*. São Paulo, SP, [2015]. Disponível em: <<http://revistaforum.com.br/digital/133/um-hipocrita-chamado-walt-disney/>>. Acesso em: abr. 2015.

PRETTO, Nelson. Redes colaborativas, ética hacker e educação. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 26, n. 03, p. 305-316, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300015>. Acesso em: fev. 2015.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In.: Antoun, Henrique (org). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Msuad X, 2008. p.101-122.

_____. RECUERO, Raquel da Cunha. Hipertexto cooperativo: uma análise da escrita coletiva a partir dos blogs e da Wikipédia. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, v. 1, n. 22, 2005. Disponível em: <<http://penta3.ufrgs.br/PEAD/Semana01/hipertextocooperativo.pdf>>. Acesso em: set. 2014.

RANCIÈRE, Jacques. *As distâncias do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. Small, Daniele Avila (trad.). O espectador emancipado. *ArtForum*. Março de 2007. Disponível em: <<http://www.questaodecritica.com.br/2008/05/o-espectador-emancipado/>> Acesso em: set. 2014.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura). 191 p.

SAMPAIO, R.; BRAGATTO, R.; NICOLÁS, M. Inovadora e democrática. Mas e aí? Uma análise da primeira fase da consulta online sobre o Marco Civil da Internet. In: *V Congresso da Compolítica*. Curitiba: UFPR, 2013. p. 01-31. Disponível em:<<http://www.compolitica.org/home/wp-content/uploads/2013/05/GT04-Internet-e-politica-RafaelCardosoSampaio.pdf>>. Acesso em: jul.2014.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre: PUCRS, n. 22, p. 23-32. Dez. 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/229/174>>. Acesso em: jun.2013.

_____.A aprendizagem ubíqua substitui a aprendizagem formal? *Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP*, São Paulo, v.2, n.1, 2010. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/view/3852>>. Acesso em: set. 2013.

_____. Lucia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, p. 151-171, 2004.

SANTOS, Edméa. A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos. *Práticas pedagógicas, linguagem, mídias: desafios à pós-graduação em educação em suas múltiplas dimensões*. Rio de Janeiro: ANPED Nacional, p.

75-98, 2011. Disponível em: <<http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/ebook1.pdf>>. Acesso em: jun. 2013.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*.- 18º ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Liberdade, propriedade e cultura na sociedade informacional. *ComCiência*, São Paulo: UNICAMP, n. 146, p. 0-0, 2013. Disponível em: <http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542013000200011&lng=en&nrm=iso&tlng=en>. Acesso em: fev.2015.

_____. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. *Revista USP*, n. 86, p. 28-39, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13811/15629>> Acesso em: fev.2015.

_____. Redes de relacionamento e sociedade de controle. *V!RUS*. São Carlos, n. 4, dez. 2010, Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=3&item=2&lang=pt>>. Acesso em: jul.2014

SOUTY, Jérôme. *Pierre Fatumbi Verger: do olhar livre ao conhecimento iniciático*. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

STALLMAN, Richard. Por que o Código Aberto não compartilha dos objetivos do Software Livre. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.pt-br.html>>. Acesso em: fev. 2015.

VITECK, Cristiano Marlon. Punk: anarquia, neotribalismo e consumismo no rock'n'roll. *Espaço Plural*, v. 3, n. 16, 2007. Disponível em:<<http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/13147/5061/punk.PDF>>. Acesso em: mai. 2014.

ANEXO - LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014

LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014.

Vigência

Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil.

A PRESIDENTA DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

**CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º Esta Lei estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil e determina as diretrizes para atuação da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios em relação à matéria.

Art. 2º A disciplina do uso da internet no Brasil tem como fundamento o respeito à liberdade de expressão, bem como:

I - o reconhecimento da escala mundial da rede;

II - os direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais;

III - a pluralidade e a diversidade;

IV - a abertura e a colaboração;

V - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e

VI - a finalidade social da rede.

Art. 3º A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:

I - garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal;

II - proteção da privacidade;

III - proteção dos dados pessoais, na forma da lei;

IV - preservação e garantia da neutralidade de rede;

V - preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas;

VI - responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei;

VII - preservação da natureza participativa da rede;

VIII - liberdade dos modelos de negócios promovidos na internet, desde que não conflitem com os demais princípios estabelecidos nesta Lei.

Parágrafo único. Os princípios expressos nesta Lei não excluem outros previstos no ordenamento jurídico pátrio relacionados à matéria ou nos tratados internacionais em que a República Federativa do Brasil seja parte.

Art. 4º A disciplina do uso da internet no Brasil tem por objetivo a promoção:

I - do direito de acesso à internet a todos;

II - do acesso à informação, ao conhecimento e à participação na vida cultural e na condução dos assuntos públicos;

III - da inovação e do fomento à ampla difusão de novas tecnologias e modelos de uso e acesso; e

IV - da adesão a padrões tecnológicos abertos que permitam a comunicação, a acessibilidade e a interoperabilidade entre aplicações e bases de dados.

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - internet: o sistema constituído do conjunto de protocolos lógicos, estruturado em escala mundial para uso público e irrestrito, com a finalidade de possibilitar a comunicação de dados entre terminais por meio de diferentes redes;

II - terminal: o computador ou qualquer dispositivo que se conecte à internet;

III - endereço de protocolo de internet (endereço IP): o código atribuído a um terminal de uma rede para permitir sua identificação, definido segundo parâmetros internacionais;

IV - administrador de sistema autônomo: a pessoa física ou jurídica que administra blocos de endereço IP específicos e o respectivo sistema autônomo de roteamento, devidamente cadastrada no ente nacional responsável pelo registro e distribuição de endereços IP geograficamente referentes ao País;

V - conexão à internet: a habilitação de um terminal para envio e recebimento de pacotes de dados pela internet, mediante a atribuição ou autenticação de um endereço IP;

VI - registro de conexão: o conjunto de informações referentes à data e hora de início e término de uma conexão à internet, sua duração e o endereço IP utilizado pelo terminal para o envio e recebimento de pacotes de dados;

VII - aplicações de internet: o conjunto de funcionalidades que podem ser acessadas por meio de um terminal conectado à internet; e

VIII - registros de acesso a aplicações de internet: o conjunto de informações referentes à data e hora de uso de uma determinada aplicação de internet a partir de um determinado endereço IP.

Art. 6º Na interpretação desta Lei serão levados em conta, além dos fundamentos, princípios e objetivos previstos, a natureza da internet, seus usos e costumes particulares e sua importância para a promoção do desenvolvimento humano, econômico, social e cultural.

CAPÍTULO II DOS DIREITOS E GARANTIAS DOS USUÁRIOS

Art. 7º O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos:

I - inviolabilidade da intimidade e da vida privada, sua proteção e indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

II - inviolabilidade e sigilo do fluxo de suas comunicações pela internet, salvo por ordem judicial, na forma da lei;

III - inviolabilidade e sigilo de suas comunicações privadas armazenadas, salvo por ordem judicial;

IV - não suspensão da conexão à internet, salvo por débito diretamente decorrente de sua utilização;

V - manutenção da qualidade contratada da conexão à internet;

VI - informações claras e completas constantes dos contratos de prestação de serviços, com detalhamento sobre o regime de proteção aos registros de conexão e aos registros de acesso a aplicações de internet, bem como sobre práticas de gerenciamento da rede que possam afetar sua qualidade;

VII - não fornecimento a terceiros de seus dados pessoais, inclusive registros de conexão, e de acesso a aplicações de internet, salvo mediante consentimento livre, expresso e informado ou nas hipóteses previstas em lei;

VIII - informações claras e completas sobre coleta, uso, armazenamento, tratamento e proteção de seus dados pessoais, que somente poderão ser utilizados para finalidades que:

a) justifiquem sua coleta;

b) não sejam vedadas pela legislação; e

c) estejam especificadas nos contratos de prestação de serviços ou em termos de uso de aplicações de internet;

IX - consentimento expresso sobre coleta, uso, armazenamento e tratamento de dados pessoais, que deverá ocorrer de forma destacada das demais cláusulas contratuais;

X - exclusão definitiva dos dados pessoais que tiver fornecido a determinada aplicação de internet, a seu requerimento, ao término da relação entre as partes, ressalvadas as hipóteses de guarda obrigatória de registros previstas nesta Lei;

XI - publicidade e clareza de eventuais políticas de uso dos provedores de conexão à internet e de aplicações de internet;

XII - acessibilidade, consideradas as características físico-motoras, perceptivas, sensoriais, intelectuais e mentais do usuário, nos termos da lei; e

XIII - aplicação das normas de proteção e defesa do consumidor nas relações de consumo realizadas na internet.

Art. 8º A garantia do direito à privacidade e à liberdade de expressão nas comunicações é condição para o pleno exercício do direito de acesso à internet.

Parágrafo único. São nulas de pleno direito as cláusulas contratuais que violem o disposto no **caput**, tais como aquelas que:

I - impliquem ofensa à inviolabilidade e ao sigilo das comunicações privadas, pela internet; ou

II - em contrato de adesão, não ofereçam como alternativa ao contratante a adoção do foro brasileiro para solução de controvérsias decorrentes de serviços prestados no Brasil.

CAPÍTULO III DA PROVISÃO DE CONEXÃO E DE APLICAÇÕES DE INTERNET

Seção I Da Neutralidade de Rede

Art. 9º O responsável pela transmissão, comutação ou roteamento tem o dever de tratar de forma isonômica quaisquer pacotes de dados, sem distinção por conteúdo, origem e destino, serviço, terminal ou aplicação.

§ 1º A discriminação ou degradação do tráfego será regulamentada nos termos das atribuições privativas do Presidente da República previstas no inciso IV do art. 84 da Constituição Federal, para a fiel execução desta Lei, ouvidos o Comitê Gestor da Internet e a Agência Nacional de Telecomunicações, e somente poderá decorrer de:

I - requisitos técnicos indispensáveis à prestação adequada dos serviços e aplicações; e

II - priorização de serviços de emergência.

§ 2º Na hipótese de discriminação ou degradação do tráfego prevista no § 1º, o responsável mencionado no **caput** deve:

I - abster-se de causar dano aos usuários, na forma do art. 927 da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 - Código Civil;

II - agir com proporcionalidade, transparência e isonomia;

III - informar previamente de modo transparente, claro e suficientemente descritivo aos seus usuários sobre as práticas de gerenciamento e mitigação de tráfego adotadas, inclusive as relacionadas à segurança da rede; e

IV - oferecer serviços em condições comerciais não discriminatórias e abster-se de praticar condutas anticoncorrenciais.

§ 3º Na provisão de conexão à internet, onerosa ou gratuita, bem como na transmissão, comutação ou roteamento, é vedado bloquear, monitorar, filtrar ou analisar o conteúdo dos pacotes de dados, respeitado o disposto neste artigo.

Seção II

Da Proteção aos Registros, aos Dados Pessoais e às Comunicações Privadas

Art. 10. A guarda e a disponibilização dos registros de conexão e de acesso a aplicações de internet de que trata esta Lei, bem como de dados pessoais e do conteúdo de comunicações privadas, devem atender à preservação da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das partes direta ou indiretamente envolvidas.

§ 1º O provedor responsável pela guarda somente será obrigado a disponibilizar os registros mencionados no **caput**, de forma autônoma ou associados a dados pessoais ou a outras informações que possam contribuir para a identificação do usuário ou do terminal, mediante ordem judicial, na forma do disposto na Seção IV deste Capítulo, respeitado o disposto no art. 7º.

§ 2º O conteúdo das comunicações privadas somente poderá ser disponibilizado mediante ordem judicial, nas hipóteses e na forma que a lei estabelecer, respeitado o disposto nos incisos II e III do art. 7º.

§ 3º O disposto no **caput** não impede o acesso aos dados cadastrais que informem qualificação pessoal, filiação e endereço, na forma da lei, pelas autoridades administrativas que detenham competência legal para a sua requisição.

§ 4º As medidas e os procedimentos de segurança e de sigilo devem ser informados pelo responsável pela provisão de serviços de forma clara e atender a padrões definidos em regulamento, respeitado seu direito de confidencialidade quanto a segredos empresariais.

Art. 11. Em qualquer operação de coleta, armazenamento, guarda e tratamento de registros, de dados pessoais ou de comunicações por provedores de conexão e de aplicações de internet em que pelo menos um desses atos ocorra em território nacional, deverão ser obrigatoriamente respeitados a legislação brasileira e os direitos à privacidade, à proteção dos dados pessoais e ao sigilo das comunicações privadas e dos registros.

§ 1º O disposto no **caput** aplica-se aos dados coletados em território nacional e ao conteúdo das comunicações, desde que pelo menos um dos terminais esteja localizado no Brasil.

§ 2º O disposto no **caput** aplica-se mesmo que as atividades sejam realizadas por pessoa jurídica sediada no exterior, desde que ofereça serviço ao público brasileiro ou pelo menos uma integrante do mesmo grupo econômico possua estabelecimento no Brasil.

§ 3º Os provedores de conexão e de aplicações de internet deverão prestar, na forma da regulamentação, informações que permitam a verificação quanto ao cumprimento da legislação brasileira referente à coleta, à guarda, ao armazenamento ou ao tratamento de dados, bem como quanto ao respeito à privacidade e ao sigilo de comunicações.

§ 4º Decreto regulamentará o procedimento para apuração de infrações ao disposto neste artigo.

Art. 12. Sem prejuízo das demais sanções cíveis, criminais ou administrativas, as infrações às normas previstas nos arts. 10 e 11 ficam sujeitas, conforme o caso, às seguintes sanções, aplicadas de forma isolada ou cumulativa:

I - advertência, com indicação de prazo para adoção de medidas corretivas;

II - multa de até 10% (dez por cento) do faturamento do grupo econômico no Brasil no seu último exercício, excluídos os tributos, considerados a condição econômica do infrator e o princípio da proporcionalidade entre a gravidade da falta e a intensidade da sanção;

III - suspensão temporária das atividades que envolvam os atos previstos no art. 11; ou

IV - proibição de exercício das atividades que envolvam os atos previstos no art. 11.

Parágrafo único. Tratando-se de empresa estrangeira, responde solidariamente pelo pagamento da multa de que trata o **caput** sua filial, sucursal, escritório ou estabelecimento situado no País.

Subseção I Da Guarda de Registros de Conexão

Art. 13. Na provisão de conexão à internet, cabe ao administrador de sistema autônomo respectivo o dever de manter os registros de conexão, sob sigilo, em ambiente controlado e de segurança, pelo prazo de 1 (um) ano, nos termos do regulamento.

§ 1º A responsabilidade pela manutenção dos registros de conexão não poderá ser transferida a terceiros.

§ 2º A autoridade policial ou administrativa ou o Ministério Público poderá requerer cautelarmente que os registros de conexão sejam guardados por prazo superior ao previsto no **caput**.

§ 3º Na hipótese do § 2º, a autoridade requerente terá o prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir do requerimento, para ingressar com o pedido de autorização judicial de acesso aos registros previstos no **caput**.

§ 4º O provedor responsável pela guarda dos registros deverá manter sigilo em relação ao requerimento previsto no § 2º, que perderá sua eficácia caso o pedido de autorização judicial seja indeferido ou não tenha sido protocolado no prazo previsto no § 3º.

§ 5º Em qualquer hipótese, a disponibilização ao requerente dos registros de que trata este artigo deverá ser precedida de autorização judicial, conforme disposto na Seção IV deste Capítulo.

§ 6º Na aplicação de sanções pelo descumprimento ao disposto neste artigo, serão considerados a natureza e a gravidade da infração, os danos dela resultantes, eventual vantagem auferida pelo infrator, as circunstâncias agravantes, os antecedentes do infrator e a reincidência.

Subseção II

Da Guarda de Registros de Acesso a Aplicações de Internet na Provisão de Conexão

Art. 14. Na provisão de conexão, onerosa ou gratuita, é vedado guardar os registros de acesso a aplicações de internet.

Subseção III

Da Guarda de Registros de Acesso a Aplicações de Internet na Provisão de Aplicações

Art. 15. O provedor de aplicações de internet constituído na forma de pessoa jurídica e que exerça essa atividade de forma organizada, profissionalmente e com fins econômicos deverá manter os respectivos registros de acesso a aplicações de internet, sob sigilo, em ambiente controlado e de segurança, pelo prazo de 6 (seis) meses, nos termos do regulamento.

§ 1º Ordem judicial poderá obrigar, por tempo certo, os provedores de aplicações de internet que não estão sujeitos ao disposto no **caput** a guardarem registros de acesso a aplicações de internet, desde que se trate de registros relativos a fatos específicos em período determinado.

§ 2º A autoridade policial ou administrativa ou o Ministério Público poderão requerer cautelarmente a qualquer provedor de aplicações de internet que os registros de acesso a aplicações de internet sejam guardados, inclusive por prazo superior ao previsto no **caput**, observado o disposto nos §§ 3º e 4º do art. 13.

§ 3º Em qualquer hipótese, a disponibilização ao requerente dos registros de que trata este artigo deverá ser precedida de autorização judicial, conforme disposto na Seção IV deste Capítulo.

§ 4º Na aplicação de sanções pelo descumprimento ao disposto neste artigo, serão considerados a natureza e a gravidade da infração, os danos dela resultantes, eventual vantagem auferida pelo infrator, as circunstâncias agravantes, os antecedentes do infrator e a reincidência.

Art. 16. Na provisão de aplicações de internet, onerosa ou gratuita, é vedada a guarda:

I - dos registros de acesso a outras aplicações de internet sem que o titular dos dados tenha consentido previamente, respeitado o disposto no art. 7º; ou

II - de dados pessoais que sejam excessivos em relação à finalidade para a qual foi dado consentimento pelo seu titular.

Art. 17. Ressalvadas as hipóteses previstas nesta Lei, a opção por não guardar os registros de acesso a aplicações de internet não implica responsabilidade sobre danos decorrentes do uso desses serviços por terceiros.

Seção III

Da Responsabilidade por Danos Decorrentes de Conteúdo Gerado por Terceiros

Art. 18. O provedor de conexão à internet não será responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros.

Art. 19. Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário.

§ 1º A ordem judicial de que trata o **caput** deverá conter, sob pena de nulidade, identificação clara e específica do conteúdo apontado como infringente, que permita a localização inequívoca do material.

§ 2º A aplicação do disposto neste artigo para infrações a direitos de autor ou a direitos conexos depende de previsão legal específica, que deverá respeitar a liberdade de expressão e demais garantias previstas no art. 5º da Constituição Federal.

§ 3º As causas que versem sobre ressarcimento por danos decorrentes de conteúdos disponibilizados na internet relacionados à honra, à reputação ou a direitos de personalidade, bem como sobre a indisponibilização desses conteúdos por provedores de aplicações de internet, poderão ser apresentadas perante os juizados especiais.

§ 4º O juiz, inclusive no procedimento previsto no § 3º, poderá antecipar, total ou parcialmente, os efeitos da tutela pretendida no pedido inicial, existindo prova inequívoca do fato e considerado o interesse da coletividade na disponibilização do conteúdo na internet, desde que presentes os requisitos de verossimilhança da alegação do autor e de fundado receio de dano irreparável ou de difícil reparação.

Art. 20. Sempre que tiver informações de contato do usuário diretamente responsável pelo conteúdo a que se refere o art. 19, caberá ao provedor de aplicações de internet comunicar-lhe os motivos e informações relativos à indisponibilização de conteúdo, com informações que permitam o contraditório e a ampla defesa em juízo, salvo expressa previsão legal ou expressa determinação judicial fundamentada em contrário.

Parágrafo único. Quando solicitado pelo usuário que disponibilizou o conteúdo tornado indisponível, o provedor de aplicações de internet que exerce essa atividade de forma organizada, profissionalmente e com fins econômicos substituirá o conteúdo tornado indisponível pela motivação ou pela ordem judicial que deu fundamento à indisponibilização.

Art. 21. O provedor de aplicações de internet que disponibilize conteúdo gerado por terceiros será responsabilizado subsidiariamente pela violação da intimidade decorrente da divulgação, sem autorização de seus participantes, de imagens, de vídeos ou de outros materiais contendo cenas de nudez ou de atos sexuais de caráter privado quando, após o recebimento de notificação pelo participante ou seu representante legal, deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.

Parágrafo único. A notificação prevista no **caput** deverá conter, sob pena de nulidade, elementos que permitam a identificação específica do material apontado como violador da intimidade do participante e a verificação da legitimidade para apresentação do pedido.

Seção IV **Da Requisição Judicial de Registros**

Art. 22. A parte interessada poderá, com o propósito de formar conjunto probatório em processo judicial cível ou penal, em caráter incidental ou autônomo, requerer ao juiz que ordene ao responsável pela guarda o fornecimento de registros de conexão ou de registros de acesso a aplicações de internet.

Parágrafo único. Sem prejuízo dos demais requisitos legais, o requerimento deverá conter, sob pena de inadmissibilidade:

I - fundados indícios da ocorrência do ilícito;

II - justificativa motivada da utilidade dos registros solicitados para fins de investigação ou instrução probatória; e

III - período ao qual se referem os registros.

Art. 23. Cabe ao juiz tomar as providências necessárias à garantia do sigilo das informações recebidas e à preservação da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem do usuário, podendo determinar segredo de justiça, inclusive quanto aos pedidos de guarda de registro.

CAPÍTULO IV **DA ATUAÇÃO DO PODER PÚBLICO**

Art. 24. Constituem diretrizes para a atuação da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios no desenvolvimento da internet no Brasil:

I - estabelecimento de mecanismos de governança multiparticipativa, transparente, colaborativa e democrática, com a participação do governo, do setor empresarial, da sociedade civil e da comunidade acadêmica;

II - promoção da racionalização da gestão, expansão e uso da internet, com participação do Comitê Gestor da internet no Brasil;

III - promoção da racionalização e da interoperabilidade tecnológica dos serviços de governo eletrônico, entre os diferentes Poderes e âmbitos da Federação, para permitir o intercâmbio de informações e a celeridade de procedimentos;

IV - promoção da interoperabilidade entre sistemas e terminais diversos, inclusive entre os diferentes âmbitos federativos e diversos setores da sociedade;

V - adoção preferencial de tecnologias, padrões e formatos abertos e livres;

VI - publicidade e disseminação de dados e informações públicos, de forma aberta e estruturada;

VII - otimização da infraestrutura das redes e estímulo à implantação de centros de armazenamento, gerenciamento e disseminação de dados no País, promovendo a qualidade técnica, a inovação e a difusão das aplicações de internet, sem prejuízo à abertura, à neutralidade e à natureza participativa;

VIII - desenvolvimento de ações e programas de capacitação para uso da internet;

IX - promoção da cultura e da cidadania; e

X - prestação de serviços públicos de atendimento ao cidadão de forma integrada, eficiente, simplificada e por múltiplos canais de acesso, inclusive remotos.

Art. 25. As aplicações de internet de entes do poder público devem buscar:

I - compatibilidade dos serviços de governo eletrônico com diversos terminais, sistemas operacionais e aplicativos para seu acesso;

II - acessibilidade a todos os interessados, independentemente de suas capacidades físico-motoras, perceptivas, sensoriais, intelectuais, mentais, culturais e sociais, resguardados os aspectos de sigilo e restrições administrativas e legais;

III - compatibilidade tanto com a leitura humana quanto com o tratamento automatizado das informações;

IV - facilidade de uso dos serviços de governo eletrônico; e

V - fortalecimento da participação social nas políticas públicas.

Art. 26. O cumprimento do dever constitucional do Estado na prestação da educação, em todos os níveis de ensino, inclui a capacitação, integrada a outras práticas educacionais, para o uso seguro, consciente e responsável da internet como ferramenta para o exercício da cidadania, a promoção da cultura e o desenvolvimento tecnológico.

Art. 27. As iniciativas públicas de fomento à cultura digital e de promoção da internet como ferramenta social devem:

I - promover a inclusão digital;

II - buscar reduzir as desigualdades, sobretudo entre as diferentes regiões do País, no acesso às tecnologias da informação e comunicação e no seu uso; e

III - fomentar a produção e circulação de conteúdo nacional.

Art. 28. O Estado deve, periodicamente, formular e fomentar estudos, bem como fixar metas, estratégias, planos e cronogramas, referentes ao uso e desenvolvimento da internet no País.

CAPÍTULO V DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 29. O usuário terá a opção de livre escolha na utilização de programa de computador em seu terminal para exercício do controle parental de conteúdo entendido por ele como impróprio a seus filhos menores, desde que respeitados os princípios desta Lei e da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente.

Parágrafo único. Cabe ao poder público, em conjunto com os provedores de conexão e de aplicações de internet e a sociedade civil, promover a educação e fornecer informações sobre o uso dos programas de computador previstos no **caput**, bem como para a definição de boas práticas para a inclusão digital de crianças e adolescentes.

Art. 30. A defesa dos interesses e dos direitos estabelecidos nesta Lei poderá ser exercida em juízo, individual ou coletivamente, na forma da lei.

Art. 31. Até a entrada em vigor da lei específica prevista no § 2º do art. 19, a responsabilidade do provedor de aplicações de internet por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros, quando se tratar de infração a direitos de autor ou a direitos conexos, continuará a ser disciplinada pela legislação autoral vigente aplicável na data da entrada em vigor desta Lei.

Art. 32. Esta Lei entra em vigor após decorridos 60 (sessenta) dias de sua publicação oficial.

Brasília, 23 de abril de 2014; 193º da Independência e 126º da República.

DILMA ROUSSEFF

José Eduardo Cardozo

Miriam Belchior

Paulo Bernardo Silva

Clélio Campolina Diniz