

ASSISTIR JUNTOS, À DISTÂNCIA: CINECLUBISMO E PLATAFORMAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19

WATCH TOGETHER, FROM A DISTANCE: FILM SOCIETY AND DIGITAL PLATFORMS IN THE CONTEXT OF THE COVID-19 PANDEMIC¹

Lucas Guimarães Blunck Schuina

Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes)

ORCID: 0009-0009-3160-4548

Daniela Zanetti

Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes)

ORCID: 0000-0002-3252-2271

DOI: 10.9771/contemporanea.v22i1.59233

RESUMO:

O artigo apresenta os resultados de uma pesquisa sobre as ações *on-line* de cineclubes do estado do Espírito Santo durante a pandemia de covid-19. Nas primeiras seções, apresentamos alguns trabalhos relacionados à nossa pesquisa, e dissertamos sobre as relações entre cineclubismo, cultura audiovisual em rede e território. Mais à frente, são disponibilizados os dados coletados em pesquisa documental e entrevistas em profundidade com representantes de cinco cineclubes. O estudo conseguiu identificar 117 cineclubes que atuaram no Espírito Santo entre 2003 e 2022, sendo que 29 deles tiveram atividades pela internet durante a pandemia. Por fim, concluímos que a tendência dos cineclubes no pós-pandemia é focar em encontros presenciais, na contramão da conectividade excessiva.

PALAVRAS-CHAVE: Cineclubismo; plataformas digitais; pandemia de covid-19.

ABSTRACT:

The article presents the results of a survey on the *on-line* actions of film clubs in the state of Espírito Santo during the covid-19 pandemic. In the first sections, we present

some work related to our research, and talk about the relationships between film society, networked audiovisual culture and territory. Further on, data collected through documentary research and in-depth interviews with representatives of five film clubs are made available. The study managed to identify 117 film clubs that operated in Espírito Santo between 2003 and 2022, 29 of which had activities *on-line* during the pandemic. Finally, we conclude that the tendency of film clubs in the post-pandemic period is to focus on face-to-face meetings, contrary to excessive connectivity.

KEYWORDS: Film society; digital platforms; covid-19 pandemic.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, apresentamos os resultados de uma pesquisa sobre cineclubismo durante a pandemia de covid-19, período de 2020 a meados de 2022 em que atividades culturais presenciais ficaram inviabilizadas. O objetivo foi identificar como os cineclubes do Espírito Santo utilizaram as plataformas digitais disponíveis para tentar manter suas práticas.

Um dos pontos centrais de nossa pesquisa foi entender como a pandemia de covid-19 afetou o funcionamento dos cineclubes nos territórios e como impactou essa prática audiovisual marcadamente coletiva e presencial, a partir de uma reflexão sobre os dispositivos digitais característicos da *plataformização* contemporânea. Para tanto, foi realizado um estudo focado no ecossistema cineclubista do Espírito Santo, que trouxe informações sobre como os cineclubes se apropriaram das plataformas digitais para manter suas atividades de modo não presencial e manter seu público de alguma forma agregado, a partir de outras configurações territoriais em rede.

Nossa pesquisa se baseou em um estudo de caso, com foco nas organizações cineclubistas do Espírito Santo, um dos quatro estados da região Sudeste do Brasil (IBGE, c2023), e suas atividades durante a pandemia de covid-19. As etapas de pesquisa bibliográfica e documental permitiram mapear o cineclubismo no ES e identificar os nomes de 117 cineclubes que atuaram no estado entre 2003 e 2022, sendo que 29 realizaram algum tipo de atividade *on-line* durante a pandemia. Realizamos, ainda, entrevistas com representantes de cinco cineclubes do estado, de forma a obter informações em profundidade.

Assim, o objetivo de nosso estudo foi o de analisar os impactos das restrições sociais nas práticas cineclubistas, investigando a possibilidade de criação de novas dinâmicas territoriais e a potencialização do consumo de produtos audiovisuais nas plataformas

digitais, marcadas por esforços do público de encontrar alternativas para “assistir juntos, à distância”. A investigação se conduziu pelas seguintes questões: que semelhanças e diferenças poderiam ser encontradas nas ações realizadas pelos cineclubes? Como se deram os processos de reterritorialização dos grupos nas plataformas digitais nesse período? E o que isso pode representar para os modelos de cineclubismo na atualidade, inclusive no período de pós-pandemia de covid-19?

CINECLUBES E CULTURA DIGITAL EM TEMPOS DE PANDEMIA

É possível encontrar diversos estudos de caso sobre cineclubes e utilização de mídias digitais no período da pandemia, entre 2020 e 2022. Uma pesquisa na plataforma Google Acadêmico utilizando os termos “cineclubes” e “pandemia” apresentou 532 resultados, mas, devido ao grande número, não foi possível identificar quantos trabalhos, de fato, se referiam diretamente ao tema. Destacamos, aqui, dois desses textos que apresentam perspectivas distintas.

Silva (2021) aborda o processo de implantação de cineclubes escolares no Distrito Federal, por meio de ambientes virtuais, durante a pandemia. Trata-se do projeto IncubaCINE, relacionado a uma proposta da Secretaria de Educação daquele Estado visando a promoção da educação audiovisual. O autor destaca pressupostos da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) para a defesa do projeto, como a necessidade de ampliação do repertório cultural dos estudantes e o “letramento” audiovisual, bem como a importância de se trabalhar atividades em ambientes digitais durante e no pós-pandemia. As atividades do projeto foram desenvolvidas por meio do serviço *on-line* G-Suite, desde ações de divulgação por *e-mail* até exibição de filmes e videoconferências para debates.

O autor promoveu oficinas para educadores sobre as ferramentas do G-Suite, encontrando alguma resistência às tecnologias por parte de alguns deles, e também sobre linguagem audiovisual, utilizando a série *No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais*, transmitida pelo Canal Futura entre 2006 e 2008. Esse primeiro momento serviu como um esboço do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) desenvolvido, direcionado ao aprendizado de linguagem audiovisual, tendo como público principal os estudantes.

Já Oliveira e demais autores (2020) relatam o projeto de extensão Cine GEASur, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio). Surgido em 2019, como forma de divulgação de temáticas ambientais, o grupo cineclubista decidiu migrar para o

ambiente *on-line* a partir da pandemia, com a realização de *lives* de discussão no YouTube sobre filmes já disponibilizados gratuitamente na plataforma. Esse movimento também implicou em maior inserção nas redes digitais, com a criação de páginas em plataformas e ações de divulgação. Os autores citam o grande interesse do público, mas também relatam dificuldades para se lidar com as tecnologias, problemas de conexão com a internet durante as atividades e um relativo desconhecimento prévio das plataformas.

Importante citar ainda outros dois trabalhos lançados no final de 2022. O e-book *Cineclubismo à distância: Descentramentos no Cinema Brasileiro Contemporâneo* (2022) surgiu a partir do projeto CINE UEM, que durante a pandemia realizou *lives* com cineastas brasileiros contemporâneos, através de uma parceria entre os cursos de Comunicação e Mídias da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). No prefácio, Patrícia Moran (2022, p. 7) destaca que o ecossistema cinematográfico passava então por mudanças profundas:

O público e os filmes têm sofrido alterações, as formas de ver e estar junto também. A própria noção de presença foi abalada, notadamente a partir do isolamento demandado pela pandemia. Há uma copresença, presença de imagens simultaneamente exibidas, ou conforme o jargão, copresença de imagens síncronas. A dimensão física cedeu à imagem e nos transformamos, não sem prejuízo da corporeidade. Os corpos foram mutilados, *talking heads*, rostos em baixa resolução, e, dependendo do sinal, as imagens em movimento se sucedem soluçando como um gago. A presença à distância desorganiza as referências espaçotemporais. Sem espaço percorrido, acaba o intervalo, uma dimensão do tempo importante para a memória, uma marcação de momentos auxiliando o tempo e seus eventos com a dimensão espacial.

Na dissertação *Os públicos no digital: As interações em práticas cineclubistas universitárias no contexto da pandemia do COVID-19*, Rabello (2022, p. 37) analisa as atividades de quatro cineclubes universitários das cidades do Rio de Janeiro e Niterói durante a pandemia, e analisa a sociabilidade dos públicos das sessões, levando em conta as modificações nos rituais cineclubistas, o que diz respeito a uma série de convenções implícitas e explícitas sobre o formato de uma sessão cineclubista: a exibição e o debate, o posicionamento espacial dos debatedores etc:

Nesse sentido, o contexto da pandemia traz uma modificação radical nos rituais cineclubistas, posto que o espaço presencial, que por muito tempo foi pré-condição para as sessões, é substituído por um espaço digital repleto de especificidades. Nem mesmo atos enraizados nas práticas das exibições, como a ação de cumprimentar outros participantes presentes na reunião, acontecem da mesma forma em um ambiente digital, o que exemplifica esta alteração ritualística.

Isso não implica delimitar, segundo o autor, o presencial e o digital como duas realidades diferentes, havendo, ao contrário, uma continuidade a partir de ambos. Rabello (2022) também nota a presença de referentes territoriais nas interações do público, o que poderia ser observado no esforço dos participantes em se localizarem geograficamente durante as interações.

CINECLUBISMO E PRÁTICAS AUDIOVISUAIS EM REDE

Os cineclubes existem desde o início do século XX, podendo ser definidos como espaços de auto-organização e autoformação dos públicos de cinema e audiovisual (Macedo, 2010). Em geral, constituem-se como instituições sem fins lucrativos ou coletivos informais que desenvolvem ações diversas ligadas ao campo audiovisual, a exemplo de sessões de filmes seguidas de debates em espaços públicos e privados e atividades correlatas. Muitos cineclubes também se organizam coletivamente em torno do “movimento cineclubista”, que luta por direitos relacionados ao cinema e às mídias audiovisuais, tais como o acesso a filmes mais difíceis de serem encontrados no circuito comercial e o fim da censura a produções audiovisuais durante a vigência de regimes de exceção (Costa Júnior, 2015). O movimento cineclubista é formado por instituições de representação, como o Conselho Nacional de Cineclubes (CNC), a Federação Internacional de Cineclubes (FICC) e entidades de alcance regional e municipal. Historicamente, o cineclubismo se apresenta como um ambiente de exercício da coletividade em atividades diversas ligadas e/ou mediadas pelo cinema.

As transformações nas mídias audiovisuais e nas formas de consumo cultural tiveram impacto direto na atividade cineclubista no Brasil e no mundo, especificamente o surgimento das tecnologias digitais e, posteriormente, a internet e suas comunidades virtuais. Com o advento da *Web 2.0* (Jenkins; Ford; Green, 2014) a cultura da colaboração e do compartilhamento se estabelece, favorecendo a prática da multiplicação da reprodutibilidade de conteúdos nas redes digitais. É nesse contexto que emergem, por exemplo, práticas cineclubistas que incluíam *downloads* de filmes e organização de fóruns e grupos de discussão *on-line* (Bamba, 2005).

O advento das mídias digitais e da cibercultura promoveram o surgimento de novos processos comunicacionais e formas distintas de consumo e fruição de conteúdos audiovisuais, considerando principalmente o aprimoramento de recursos de interatividade,

a convergência tecnológica e midiática, a pluralidade de janelas de exibição - multiplataforma - e ampliação das narrativas transmídia (Cannito, 2010; Jenkins, 2008).

A efetivação da cultura do *streaming*, seja em plataformas gratuitas ou pagas, e a forte articulação dessas plataformas com a lógica dos algoritmos e dos bancos de dados (Manovich, 2015) foram essenciais para configurar o que hoje compreendemos que seja o audiovisual em rede. Outro aspecto relevante nesse ecossistema são as práticas de curadoria digital (Arantes, 2019), que também afetam as possibilidades de seleção, organização e compartilhamento de conteúdos audiovisuais, inclusive para participantes e organizadores de cineclubes.

Bamba (2005) se dedicou a analisar novas territorialidades digitais dos cineclubes a partir do que chama de cibercineclubismo. Para o autor, as condições do ciberespaço, baseada na imersão e na interação, permitiram novas formas de organização cineclubista em rede. Ferreira (2010) aponta também que fóruns de compartilhamento de arquivos *torrent* de filmes se mostraram como comunidades de troca de conteúdos e interação entre usuários, com regras semelhantes aos estatutos dos cineclubes tradicionais. Essas vivências em rede, em sua visão, atuam em convergência com as experiências em ambientes físicos.

Ferreira enxerga na cibercinefilia uma nova perspectiva para o consumo cinéfilo de raridades, por meio de uma errância pela *Web* à procura de novos filmes, novas cinematografias, uma vontade colecionista que alimenta a paixão pelo cinema. A *flanerie* virtual e o *do it yourself* tecnológico levam os consumidores de raridades à formação de cineclubes para o compartilhamento de seus gostos estéticos. Trata-se de uma nova forma de se relacionar com os produtos audiovisuais - por extensão, com a paixão intensa pela imagem em movimento -, condicionada pelo desenvolvimento tecnológico (Ferreira, 2010, p. 12-30).

Nas palavras de Bamba (2005, p. 6), o cineclubismo “morreu e foi ressuscitar na internet” - o que faz referência a um declínio da atividade cineclubista a partir da década de 1980. Ele classifica a cibercinefilia e o cibercineclubismo como duas práticas de recepção que se retroalimentam nas redes digitais, por meio da proliferação de *sites*, *blogs* e fóruns de discussão em que o público encontra espaço para partilhar sua paixão pelo cinema.

Este estar junto num cineclube se acompanha também de uma vontade de participar de uma relação de inter-subjetividade. Talvez seja neste aspecto que o cineclubismo marque toda a sua diferença com relação à cinefilia dentre as práticas esportivas. Enquanto o termo

de cinefilia é usado em geral para se referir tanto à relação de tipo passional e individual com o cinema, o cineclubismo (pelo menos no Brasil) é, antes de tudo, um conceito e, ao mesmo tempo, uma maneira particular de se relacionar com o cinema. O termo neste caso passa a recobrir toda uma ideologia que vai além de uma simples atitude de consumo compulsivo dos filmes. Dentro desta lógica, os cineclubes se estruturam como espaços para a manifestação espontânea de uma forma de comunicação estética compartilhada e pública sobre os filmes. (Bamba, 2005, p. 5)

Além de trabalhos específicos sobre o cineclubismo, também identificamos publicações que tratam de assuntos correlatos ao da nossa pesquisa. No campo do consumo de filmes e séries, por exemplo, outra prática midiática impulsionada pela pandemia foi a da *watch party*, a reunião de pessoas de diferentes locais físicos em uma mesma sala virtual para assistir a um filme ou vídeo de forma sincronizada, utilizando a transmissão ao vivo. Inclusive, algumas das plataformas de Vídeo Sob Demanda - em inglês, Video on Demand (VoD) - disponibilizam a funcionalidade de “assistir juntos” em seus sites e aplicativos, como é o caso do *Watch Party*, do Prime Video.

Fazendo uma análise de *watch parties* promovidas na Twitch, plataforma direcionada a *streaming* de vídeo, sobretudo de games, Gutiérrez-Manjón, Álvarez-García E Mena-Muñoz (2022) notam que o consumo audiovisual nesses espaços envolve diferentes interfaces nas quais os participantes interagem e assistem aos conteúdos audiovisuais, e a comunicação entre os usuários ganha importância maior do que a do conteúdo em si.

Relth-Miller (2021) também analisa a utilização da Twitch no contexto dos Estados Unidos, mas com foco na apropriação da plataforma por coletivos de curadores e projetos artísticos independentes. Os representantes dos quatro grupos analisados pelo autor destacaram em entrevistas como um dos pontos mais relevantes o engajamento e o senso de comunidade conquistado junto à audiência por meio do *chat*. Assistir a filmes juntos, ainda que à distância, era uma forma de encontrar conforto em uma situação difícil como a da crise sanitária. A isso se soma o fato de a internet permitir interações com pessoas de locais mais distantes, ampliando a rede de conexões. O autor aponta, nesse contexto, para a mudança na noção de lugar, de compartilhamento de espaço para compartilhamento de tempo e interesses - o compartilhamento de um mesmo “espaço mental” (Relth-Miller, 2021, p. 220).

No que se refere à hegemonia das plataformas como territórios dominantes, van Dijck (2013) destaca que os negócios das *big tech* - grandes corporações de mídia digital,

como Google, Amazon e Facebook (Meta) - têm interferido em regramentos locais de múltiplas formas. Segundo a autora, passamos de uma cultura participativa, que marcou os primeiros anos de entusiasmo com a nascente internet, para uma cultura da conectividade. Nesse cenário de onipresença de telas e das plataformas, as “mídias conectivas” são moldadas pela interação entre as estratégias das grandes empresas e a forma como os usuários as utilizam, e as “companhias frequentemente se mostram menos interessadas em comunidades de usuários do que em seus dados” (van Dijck, 2013, p. 13, tradução nossa). A internet, então, torna-se menos um terreno para o desenvolvimento da participação e da sociabilidade do que para a construção de uma forma de sociabilidade interessante o suficiente para fins comerciais. Da “mídia social”, passamos, então, para a “mídia conectiva”, pois sua característica mais inovadora é ser conectável, e não social.

Assim, a ubiquidade das plataformas - sobretudo daquelas ligadas às grandes empresas de tecnologia - potencializa um processo de plataformização, “a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais de plataformas em diferentes setores econômicos e esferas da vida”, tendo como consequência a “reorganização de práticas e imaginações culturais em torno de plataformas” (Poell; Nieborg; van Dijck, 2020, p. 5).

Ao se colocarem nas plataformas digitais, portanto, os cineclubes estão sujeitos a essa sobreposição de “autoridades territoriais”, sejam aquelas ligadas aos seus locais de origem ou aos principais atores globais.

MULTITERRITORIALIDADES CINECLUBISTAS

Os conceitos de “espaço mental” e de ambiente virtual compartilhado também se relacionam à noção de território, foco de nossa contribuição para os estudos sobre cineclubismo e práticas audiovisuais em rede no contexto da pandemia.

Para Haesbaert (2020), a globalização e as novas formas de comunicação em rede não implicam um processo de apagamento dos territórios. Na contemporaneidade, impera, ao contrário, a explosão de territorialidades, a partir do surgimento de territórios-rede, mais fluidos e descontínuos, que se sobrepõem aos modernos territórios-zona representados pelos Estados nacionais e outras formas tradicionais de identificação geográfica.

Haesbaert (2020) argumenta que território diz respeito às modulações de poder no interior dos espaços, e não ao espaço em si mesmo, e defende uma visão relacional de território, que não o restrinja à ocupação de espaços materiais, considerando a importância de se exercer controle sobre fluxos, redes e conexões. Territorializar-se significaria, então, criar mediações espaciais que possibilitem “efetivo ‘poder’ sobre nossa reprodução” enquanto grupos sociais ou indivíduos, “poder este que é sempre multiescalar e multi-dimensional, material e imaterial, de ‘dominação’ e ‘apropriação’ ao mesmo tempo” (Haesbaert, 2020, p. 97). Assim, a existência não seria possível sem território: todo processo de desterritorialização em um lugar pressupõe reterritorialização em outro.

Partindo dessa perspectiva, procuramos analisar as questões territoriais dos cineclubes a partir de “dimensões” ou “escalas” do território. Uma delas diz respeito aos espaços de exposições audiovisuais e encontros como organizadores de “territórios cineclubistas”. Um cineclube é, antes de mais nada, uma organização que escolhe um determinado lugar para realizar suas atividades - seja esse lugar uma escola, um centro cultural, uma praça pública, uma sala de cinema no circuito alternativo ou a casa de algum cineclubista.

Muitas vezes, os espaços ocupados são as plataformas digitais, mas o caráter locativo - de georreferenciamento indexado a um local específico - dos dispositivos digitais, como os telefones celulares e os aparelhos do tipo *smart*, utilizados para controle e monitoramento personalizado, contradiz a suposta desterritorialização inerente ao ciberespaço. Esse aspecto locativo cria novas dinâmicas entre território e mobilidade e novos valores atribuídos aos recursos materiais de que dispomos. As redes digitais criam novas intersecções entre os espaços físico e digital, sem nunca apagar o fato de que “nossa experiência é fundada em lugares e por mais que as novas tecnologias sejam sofisticadas e permitam ações à distância, nossa experiência é sempre locativa” (Lemos, 2009, p. 31).

Já a dimensão tradicional, jurídico-política de território, continua muito cara ao cineclubismo. A localização de um cineclube no mapa pode ser determinante para o acesso a recursos e ações do poder público destinada ao setor, por meio de editais específicos, por exemplo. Não à toa, o movimento cineclubista sempre operou na intersecção entre Estado e formulação e reformulação de ações em comunidades, ou seja, com foco nos territórios. Nessa perspectiva, território não se restringe a espaços concretos, pois incorpora relações de poder mais abrangentes no interior dos territórios.

Abordaremos, a seguir, como essas questões teóricas tratadas até aqui se apresentam no contexto específico do cineclubismo do estado do Espírito Santo.

CINECLUBISMO NO ESPÍRITO SANTO DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19

O Espírito Santo tem um histórico de cineclubismo que remonta à década de 1950 (Tatagiba, 1988), passando por uma grande efervescência no período entre 1974 e o final dos anos 1980. Mas foi no início do século XXI que o estado vivenciou uma proliferação de diversos cineclubes. Nossa pesquisa identificou 117 grupos que atuaram no território capixaba entre 2003 e 2022, em sua grande maioria projetos efêmeros, que funcionaram por menos de dois anos (Schuina, 2023).

A primeira década dos anos 2000 foi marcada pelo surgimento dos cineclubes digitais, com uso de cópias ilegais dos filmes. A digitalização possibilitou que arquivos de produções audiovisuais se tornassem acessíveis a partir de um computador pessoal com acesso à internet. Num contexto anterior ao surgimento das plataformas de *streaming*, essas novas práticas de *downloads* ilegais, ao mesmo tempo em que barateavam o acesso a produtos culturais para boa parte do público, também se tornaram um problema para a indústria cinematográfica, que tentava lidar com baixas cada vez maiores em formas tradicionais de consumo, como a venda de DVDs.

Podemos identificar, no contexto geográfico específico do Espírito Santo, os reflexos do que Bamba (2005) chamou de cibercineclubismo, como uma geração de jovens entusiasmados com as novas mídias, as quais eram utilizadas para potencializar os contatos offline. Foi o caso do Cine Falcatrua, projeto de extensão do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo, do início dos anos 2000, bastante marcado pelo ativismo contra as formas tradicionais de propriedade intelectual e exibições de filmes ao ar livre com grande público. Conforme o depoimento de Fabrício Noronha, um dos integrantes do Cine Falcatrua, um dos atrativos nas sessões do grupo com filmes baixados da internet era a simples possibilidade de “ver e ser visto”, confraternizar com outros jovens como ele (Correia, 2013).

Junto à facilidade proporcionada pelas novas mídias, o surgimento dos editais públicos do Fundo de Estado da Cultura do ES (Funcultura), em 2009, foi o principal potencializador dessa expansão do cineclubismo capixaba, tendo em vista que o Estado passou a investir

recursos em uma linha de financiamento específica para cineclubes. No último edital lançado, no início de 2024, foram oferecidos 20 prêmios com valor individual de R\$ 30 mil para projetos de criação ou manutenção de cineclubes no Estado (Espírito Santo, 2023).

Nesse contexto, foi criada também, em 2011, a Organização dos Cineclubes Capixabas (OCCa), entidade que assumiu a missão de representar a atividade cineclubista no Espírito Santo. Trata-se de uma associação com Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ), que busca fortalecer os pleitos dos cineclubistas junto ao Estado. Com isso, a atividade cineclubista no Espírito Santo a partir da segunda década do século XXI ganhou mais corpo institucional, distanciando-se, em parte, do espírito informal que marcou o início da Era Digital - ainda que esse ganho institucional não tenha se traduzido em conquistas materiais mais amplas, uma vez que muitos cineclubes continuam atuando de forma precária.

A partir do cruzamento de dados entre um mapeamento realizado pela OCCa e as informações fornecidas pelos grupos capixabas nas redes sociais, localizamos 29 cineclubes que atuaram de forma *on-line* durante a pandemia de covid-19 com atividades diversas: Eco Social, da cidade de Águia Branca; CinemaAqui, de Baixo Guandu; Jece Valadão e Rota dos Parques, do município de Cachoeiro de Itapemirim; Ambiental e Colorado, de Cariacica; Montanha Sagrada, de Divino de São Lourenço; Clube do Cinema de Domingos Martins, em Domingos Martins; Badaró, em Guaçuí; Seu Manoelzinho, em Mantenópolis; Cine Muqui, em Muqui; Muniz Freire, da cidade de Muniz Freire; Empreender, de São Mateus; Baú Cultural, Cine Por Elas, Cine Rabisco e Panela Audiovisual, de Vila Velha; Afoxé, Aldeia, Animazul, Cine Arte Clã, Cine Teatro Ribalta, El Caracol, ES Cineclubes Diversidade, Projeto Cultural Rubem Braga, Quadro-a-Quadro, São Jorge, Tio Anísio e Valente, de Vitória.

Em relação às atividades realizadas durante a pandemia de covid-19, todos os cineclubes fizeram algum tipo de sessão *on-line*. Em vários casos, foram feitas sessões por videoconferência, em plataformas que permitem o compartilhamento de tela e interação por imagem e som - emulando as *watch parties* e, em parte, os rituais das sessões presenciais, com participantes assistindo aos filmes de uma forma síncrona e realizando debates logo em seguida.

Devido às dificuldades de se passar os filmes com qualidade mínima - e também para reter a atenção dos participantes - alguns grupos optaram por fazer atividades em formatos de *lives*, com o compartilhamento dos filmes e debates em seguida. Festivais e

mostras com curadorias específicas também se mostraram como ações para que os cineclubes se mantivessem em atividade. Ações de formação também foram constantes: oficinas, *workshops*, palestras, seminários e minicursos. Em algumas ocasiões, isso se deu em parceria com outros grupos. A naturalização dos encontros virtuais parece ter feito com que muitos cineclubes organizassem ações conjuntas sem a preocupação com o deslocamento físico.

Com o intuito de compreender em profundidade como se deram as ações dos cineclubes em plataformas digitais durante a pandemia, realizamos entrevistas padronizadas por videoconferência com representantes de cinco cineclubes do Espírito Santo, levando em conta a diversidade regional do estado. Os entrevistados foram: Giandro Gomes, do Cineclube Muniz Freire; Venus Olyvier, do CinemAqui; Luciano Guimarães de Freitas, do Eco Social; Luciana de Paula, do El Caracol; e Fabíola Magnago, do Cine Por Elas.

Em primeiro lugar, questionados sobre os desafios de se lidar com as tecnologias digitais e as soluções encontradas nesse período da pandemia, a principal dificuldade relatada pelos entrevistados diz respeito ao acesso aos dispositivos, tendo em vista que os públicos-alvo da maioria dos cineclubes estão localizados em áreas rurais e/ou zonas periféricas das grandes cidades. Conforme o depoimento do representante do Cineclube Muniz Freire, “A gente imaginava que todo mundo tinha internet, todo mundo tinha celular, e na realidade não é assim” (Schuina, 2023). Segundo ele, para ter acesso ao conhecimento por meio das tecnologias digitais, os estudantes da zona rural que eram o público-alvo do cineclube, “dependiam do pai que *tava* na roça colhendo café de manhã, dependiam do pai chegar em casa à noite com o celular [...]” (Idem).

Sobre as relações mantidas com públicos e comunidades nas ações *on-line*, todos os entrevistados relataram dificuldades em alcançar pessoas nos territórios em que geralmente desenvolvem as atividades. Para o CinemAqui e o Cineclube El Caracol, que são itinerantes, a impossibilidade de acessar os espaços de localidades periféricas foi um desafio muito difícil de superar, tendo em vista que o aspecto itinerante já representa, em si, uma forma de promover acesso a bens culturais a quem não consegue por outros meios. Na contramão desse movimento, os cineclubes também formaram novas redes territoriais - ou novos territórios-rede - com grupos e pessoas de outros estados e países. No caso do El Caracol, o cineclube ficou “mais global e menos local”, e as trocas se deram com pessoas de diferentes nações da América Latina - ou seja, de um grupo que promovia um ideário latino-americano em um contexto geográfico específico - estado do

Espírito Santo -, passou a se encontrar virtualmente com habitantes latino-americanos em seus países de origem. O Cineclube Eco Social também fez parcerias com outros grupos e dialogou com pessoas de diferentes cidades da região norte do Espírito Santo.

Outra questão posta foi em relação às interações entre os participantes das atividades *on-line* dos cineclubes: os gestos, as falas, o “ver juntos” e as possibilidades de comunicação nos ambientes digitais. Esse foi um aspecto bastante prejudicado, de acordo com os entrevistados, e grupos como o Cine Por Elas, por exemplo, decidiram focar em *lives* temáticas em vez de exibições de filmes para se assistir juntos. Em contraponto, para o Cineclube CinemAqui, o grande atrativo das ações *on-line* era a oportunidade de interagir com outras pessoas, ver filmes juntos e trocar experiências, inclusive, com a produção de filmes amadores, caseiros, compartilhados pelos próprios participantes

Quando solicitados a fazer uma avaliação sobre a experiência *on-line* durante a pandemia e o formato pretendido de ações futuras, a grande maioria se mostrou mais disposta à realização de ações presenciais, por facilitarem o contato interpessoal. Mas há casos como o do Eco Social e do CinemAqui, que passaram a desenvolver atividades de formação de forma híbrida, com parte do público presencial e outra parte *on-line*.

CONCLUSÕES

A pandemia representou um momento em que os cineclubes tiveram que se readequar a partir de novos formatos, em uma tentativa de sobrevivência, mas também de manutenção de uma sociabilidade que permeia a cinefilia e o cineclubismo. Porém, superado o período de isolamento social, os cineclubes capixabas tenderam a retomar as ações presenciais, numa espécie de “combate” à *plataformização* e valorização dos encontros face a face. As dificuldades de acesso às redes digitais e de interação entre telas se mostraram como obstáculos difíceis de serem superados.

Para a maior parte dos cineclubes, a reterritorialização nas redes digitais se revelou uma forma precária de fazer exibições, mas que de alguma forma manteve algum tipo de atividade audiovisual coletiva como alternativa ao isolamento social. Boa parte do público, vivendo na zona rural ou nas periferias das grandes cidades, nem sequer conseguiu acesso qualificado às redes digitais. Esse aspecto também ressaltou a questão da exclusão digital, ou seja, o fato de que ainda há boa parte da população que tem acesso precário à Internet. No Brasil, apesar de haver um crescimento no acesso à Internet,

chegando a 87,2% dos lares brasileiros em 2022, aparelhos de telefonia celular são o principal dispositivo utilizado para se acessar à Internet. Apenas 35,5% dos domicílios utilizavam microcomputador para se conectar (IBGE, 2023).

Também foi um período em que a ideia de comunidade, para os cineclubes, se deslocou do local para o global. Isso, contudo, não significou um apagamento total dos territórios tradicionais, havendo também a constituição de novas redes regionais.

Quanto ao uso das plataformas digitais, foi possível aferir que a maior parte dos cineclubes se guiou pelas referências mais comuns das grandes empresas de tecnologia, mesmo que existam plataformas de código aberto. Ou seja, além de precário, o acesso às mídias digitais é dominado pelas estratégias das grandes empresas de tecnologia, como Microsoft, Google e Meta.

A maior parte dos cineclubes manifestou preferência por retomar as ações presenciais no período pós-pandemia. Porém, acreditamos que o grande desafio para os cineclubes com a retomada das atividades nos territórios físicos é a criação de estratégias tanto para reagregar os participantes dos cineclubes em torno dos eventos presenciais, quanto para formar novos públicos, considerando a grande oferta e variedade de conteúdos audiovisuais em diversas plataformas, a conectividade ubíqua que constitui nosso cotidiano, entre outros fatores.

Por outro lado, acompanhando a reflexão de Bamba (2005), deve-se apostar na *cibercinefilia* como forma de retroalimentar o *cibercineclubismo*: aproveitar as plataformas digitais, os dispositivos tecnológicos e os bancos de dados para favorecer as práticas do cineclubismo, pensando-o não somente como uma atividade social, mas sobretudo de formação política e cultural nos territórios. Nesse sentido, o formato “híbrido”, adotado em muitas atividades laborais e sociais na contemporaneidade também se firma como uma possibilidade de garantir a sobrevivência dos cineclubes.

REFERÊNCIAS

ARANTES, P. Memória, Arquivo e Curadoria na Cultura Digital. *Aurora*: revista de arte, mídia e política, São Paulo, v. 12, n. 34, p. 94-108, fev./maio 2019.

BAMBA, M. Ciber-cinefilia e outras práticas espectatoriais mediadas pela internet. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos* [...].

São Paulo: Intercom, 2005. Disponível em: <http://mahomedbamba.com/site/wp-content/uploads/2017/12/011-1.pdf>. Acesso em: 19 set. 2024.

CANNITO, N. *A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócios*. São Paulo: Summus, 2010.

CORREIA, F. Cine Falcatrua completa 10 anos de criação. *Universitária FM*, Vitória, 24 jan. 2013. Disponível em: <https://universitariafm.ufes.br/noticias/cine-falcatrua-completa-10-anos-de-criacao>. Acesso em: 19 set. 2024.

COSTA JÚNIOR, H. M. *O onírico desacorrentado: o movimento cineclubista brasileiro (do engajamento estético à resistência política nos anos de chumbo – 1928 - 1988)*. 2015. Tese (Doutorado em História) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de História, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-31072015-153224/pt-br.php>. Acesso em: 18 dez. 2022.

ESPÍRITO SANTO. Governo do Estado; Secretaria de Estado da Cultura. *Editais de seleção de projetos nº 14/2023*. Vitória: Governo do Estado, 2023. Disponível em: <https://secult.es.gov.br/Media/Secult/PDF/2023/Editais-2023/EDITAL%2014%20-%20DIFUSAO%20AUDIOVISUAL.pdf>. Acesso em: 20 maio 2024.

FERREIRA, R. A. *Consumo cinéfilo e o prazer da raridade*. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/2871>. Acesso em: 21 mar. 2022.

GUTIÉRREZ-MANJÓN, S.; ÁLVAREZ-GARCÍA, S.; MENA-MUÑOZ, S. Visionado colectivo de cine en la red social Twitch por parte de ‘centennials’: estudio de caso. *index.comunicación*, Madrid, v. 12, n. 1, p. 205-234, 2022. Disponível em: <https://indexcomunicacion.es/index.php/index-comunicacion/article/view/893>. Acesso em: 19 set. 2024.

HAESBAERT, R. *O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade*. 12. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020.

IBGE. Coordenação de Pesquisas por Amostra de Domicílios. *Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2022*. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2102040>. Acesso em: 4 fev. 2024.

IBGE. Espírito Santo: Panorama. *Cidades*. Rio de Janeiro: IBGE, c2023. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/es/panorama>. Acesso em: 17 jul. 2023.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014.

LEMOS, A. Cultura da mobilidade. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 16, n. 40, p. 28-35, dez. 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2009.40.6314>. Acesso em: 4 fev. 2024.

MACEDO, F. Cineclube e autoformação do público. In: ALVES, G.; MACEDO, F. (org.). *Cineclube, cinema & educação*. Londrina: Praxis; Bauru: Canal 6, 2010. p. 27-54.

MANOVICH, L. O banco de dados. *Revista Eco Pós*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/2366/2024. Acesso em: 20 maio 2024.

MORAN, P. Encontros à distância com o objeto do desejo: o amor pelo cinema. In: BASTOS, M.; GONTIJO, R. (org.). *Cineclubismo à distância: descentramentos no cinema brasileiro contemporâneo*. São Paulo: EDUC, 2022. p. 7-10.

OLIVEIRA, S. T. *et al.* Cine GEASur: a experiência de um cineclube ambiental no formato online. *Raízes e Rumos*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 191-200, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://seer.unirio.br/raizeserumos/article/view/10307/9123>. Acesso em: 19 set. 2024.

POELL, T.; NIEBORG, D.; VAN DIJCK, J. Plataformização. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>. Acesso em: 19 set. 2024.

RABELLO, G. B. *Os públicos no digital: as interações em práticas cineclubistas universitárias no contexto da pandemia do COVID-19*. 2022. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/27241>. Acesso em: 17 jul. 2023.

RELTH-MILLER, K. J. How not to disappear completely: the unlikely emergence of underground moving-image curation on Twitch. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, Detroit, v. 62, n. 2, p. 210-222, Fall 2021. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/839453>. Acesso em: 20 maio 2024.

SCHUINA, L. G. B. *Cineclubismo e territórios digitais: pesquisa sobre cineclubes do Espírito Santo no contexto da pandemia de Covid-19*. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Territorialidades) - Centro de Artes, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2023. Disponível em: <https://comunicacaosocial.ufes.br/pt-br/pos-graduacao/POSCOM/detalhes-da-tese?id=20816>. Acesso em: 20 maio 2024.

SILVA, N. S. *Incubacine: alfabetização audiovisual: projeto de incubação e formação de cineclubes escolares no ambiente da Secretaria de Educação do Distrito Federal*. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa) - Escola de Educação, Tecnologia e Comunicação, Universidade Católica de Brasília, Brasília, DF, 2021. Disponível em: <https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/tede/2852>. Acesso em: 20 maio 2024.

TATAGIBA, Fernando. *História do cinema capixaba*. Prefeitura Municipal de Vitória, Secretaria de Cultura e Esporte, 1988.

VAN DIJCK, J. *The culture of connectivity: a critical history of social media*. New York: Oxford University Press, 2013.

NOTAS

1. Pesquisa parcialmente realizada com bolsa da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes).

SOBRE OS AUTORES

LUCAS GUIMARÃES BLUNCK SCHUINA Mestre em Comunicação e Territorialidades (Ufes, 2023), com pesquisa sobre os impactos da pandemia de Covid-19 nos cineclubes do Espírito Santo, e graduado em Comunicação Social – Jornalismo (Ufes, 2013). lucas.schuina@gmail.com

DANIELA ZANETTI Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA), é professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), onde coordena o grupo de pesquisas Cultura Audiovisual e Tecnologia (CAT). daniela.zanetti@ufes.br

Recebido em: 20/02/2024

Aceito em: 27/05/2024