



@leca\_novo



@nicollemoritz

e

@lucasklein\_



@fernandaschauren



@gabiorlandi



@mesir\_taki



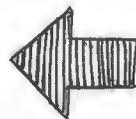
@gabrielaaugusto



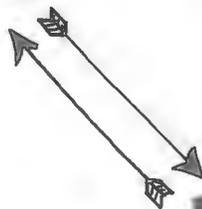
@mikobalint



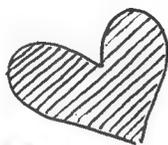
# ALEMANHA 2017



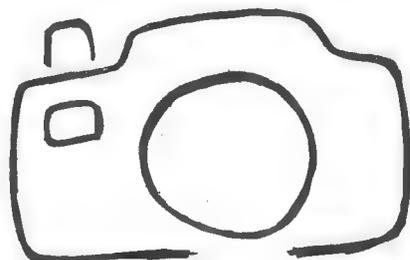
GABI



OUTRA GABI



Nicolle & Lucas



GABRIELA MENDONÇA ORLANDI

## HISTÓRIAS:

Um estudo sobre a efemeridade do registro

Monografia apresentada ao Curso de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina como Trabalho de Conclusão de Curso do Curso como requisito à obtenção do título de Bacharel em Cinema.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Patricia de Oliveira Iuva

FLORIANÓPOLS

2017

## Dedicatória

Dedico esta, bem como todas as minhas demais conquistas, aos meus amados pais Elsa e Cláudio, meus irmãos Vanessa e Guilherme, e às minhas amigas Gabriela, Helena e Fernanda por serem minha família durante esses cinco anos em Florianópolis.

## Agradecimentos

Agradeço a todos os professores do curso de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina, por abrir nossos olhos e mente, por nos incentivar a expor nossas ideias e a explorar a fundo nossa criatividade, e agradeço especialmente a minha orientadora, professora e grande amiga, Patrícia de Oliveira Iuva, pelas suas correções e incentivos e pelo suporte no pouco tempo que lhe coube.

## Resumo

Esta monografia tem como objetivo discutir os novos formatos audiovisuais na Web 2.0, tendo como objeto a função "Stories", que se disseminou entre os aplicativos das redes sociais no ano de 2017. A proposta da pesquisa é problematizar as possíveis relações dos audiovisuais produzidos através da função *Stories* com as práticas cinematográficas documentais. Neste sentido, refletimos acerca da produção e da publicação de materiais documentais autobiográficos do *Stories*, os quais estão programados para desaparecerem num período de 24 horas. A metodologia empregada para o desenvolvimento da pesquisa buscou bibliografias que possibilitassem articulações entre cinema, web, audiovisual e seu público. Além disso, foi empregado um questionário online com 249 usuários da Web 2.0 para uma melhor compreensão do uso do "Stories". Através dos resultados foi possível estabelecer parâmetros para sustentação das considerações analíticas relativas às características desse formato audiovisual que flerta com aspectos da análise fílmica do cinema documental.

Palavras chave: *Stories*, registro, cinema documental, Cinema 2.0, cibercultura.

## Abstract

This thesis aims to discuss the new formats of audiovisual on the Web 2.0, focusing on the "Stories" function which has disseminated among the social media apps in 2017. The purpose of this research is to question the possible connections between the videos produced within the function "Stories" and the documental cinematographic practices. Moreover, we reflect upon the production and the distribution of autobiographical documental content in the "Stories", which are programed to disappear within 24 hours. The methodology applied to the development of the research sought bibliographical references that enabled a dialogue between Cinema, Web, audiovisual and its public. Furthermore, an online questionnaire was filled by 249 users of the Web 2.0 to a better comprehension of the *Stories'* usage. Through the results, it was possible to establish parameters to support the

analytical considerations related to the characteristics of this audiovisual format that communicates with the aspects of the documentary cinema.

Keywords: Stories, ephemerality, Documentary Cinema, Cinema 2.0, Cyberculture.

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>p.7</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>p.12</b>
"My Story is a compilation of Snaps that create a narrative"	
- 1.1 O Cinema na Era Digital.....	p.14
- 1.2 Manipulação da Informação na Web 2.0.....	p.15
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>p.17</b>
Snapchat e a efemeridade do My Story	
- 2.1 Etapa (1). Surgimento da nova tecnologia.....	p.17
- 2.2 Etapa (2). Aperfeiçoamento das técnicas e limitações...p.19	
-     - Questionário.....	p.21
- 2.3 Etapa (3). Curiosidade e Experimentação.....	p.27
- 2.4 Etapa (4). Criatividade e unicidade.....	p.33
- 2.5 Etapa (5). Aproximação do cinema ficcional.....	p.37
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>p.40</b>
Histórias no Cinema Documental	
- 3.1 Histórias de viagem.....	p.41
- 3.2 Os contadores de histórias.....	p.44
- 3.3 Os fazedores de histórias.....	p.47
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>p.50</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>p.52</b>

# INTRODUÇÃO

O cinema documental na sociedade contemporânea vem ganhando espaço desde o início do século, atraindo cada vez mais um público interessado pelo registro de fatos da realidade. A partir do surgimento de câmeras mais leves e gravadores de som portáteis, a prática do cinema documentário não apenas aumenta exponencialmente como também diversifica. Com a criação dos smartphones, podemos ter em nossos bolsos um aparelho capaz de fazer registros de diversos momentos do cotidiano a qualquer hora e em qualquer lugar. Além disso, também carregamos conosco um aparelho que constitui um acervo de memórias gravadas, simples momentos das rotinas diárias cujo acesso é possibilitado de forma ampliada. Tal acessibilidade pode ser considerada como uma grande influência na formação de inúmeros cineastas amadores interessados em registrar sua própria história, como se a mesma fosse uma grande narrativa.

Com a tecnologia da internet, os registros das histórias de cada um ganham visibilidade e podemos constatar a formação de um público atraído por esse tipo de material de registro. O culto às imagens, mais especificamente aos registros de acontecimentos da realidade, desempenha um importante papel na constituição da sociedade, e é válido mencionar que ela se adapta às constantes mudanças tecnológicas oriundas da chamada "Era Digital". Através das redes sociais, por exemplo, o registro deixa de ser privado para se tornar público e, as memórias, antes guardadas, agora estão expostas e podem ser acessadas por qualquer usuário na rede. A transferência de nosso acervo de lembranças/memórias, que antes se conformava de modo privado, agora expande para o espaço das redes sociais, o que terá um impacto comportamental extremamente relevante nas relações sociais, bem como nas esferas que se referem às produções de audiovisuais. Nós produzimos, consumimos e divulgamos vídeos e fotos a cada minuto de nossos dias, e, talvez, um dos fatores que nos impede de tornar público cada um desses registros é a vigente preocupação com nossa imagem pessoal exposta no mundo online; imagem essa que é meticulosamente construída a cada nova publicação. Esse embate entre a vontade que

temos de contar nossa história e a preocupação com a aprovação/aceitação pública nos leva a fazer uma seleção rigorosa do que contar, como contar, bem como o que omitir. Ou seja, é um trabalho que envolve, de certa forma, seleção, ordenamento e edição do conteúdo.

Em 2013, o aplicativo *Snapchat* trouxe uma novidade: a opção de publicar fotos e vídeos de até 10 segundos que desaparecem logo após serem vistos. Esse princípio de postagens efêmeras, que somem após determinado tempo, atraiu um público amplo e levou diversas outras redes sociais a adotarem um sistema similar. Tal ferramenta alavancou, ainda mais, uma série de produções que podemos chamar de "vídeos caseiros". Trata-se, basicamente, de uma coletânea de registros de momentos do nosso cotidiano (algo que pode ser considerado banal) que é visto como um objeto de imenso interesse e atrai a curiosidade de inúmeras pessoas. Com esta monografia pretendo discutir o fenômeno desses registros efêmeros, proporcionados pelo *Snapchat* e, agora, por qualquer outra rede social que também adotou essa mesma função, a qual se denomina "My Story".

Após pesquisar e analisar o surgimento dos "My Story" e seu trajeto de descoberta e experimentação pelos usuários, percebi que se torna inevitável estabelecer um diálogo com o primeiro cinema (ou ainda, o pré-cinema), o cinema de registro dos irmãos Lumière. Observando o processo de transição do cinema a toda vez que uma nova tecnologia desponta e é introduzida no mercado, podemos identificar um dado padrão que se repete ao longo do redescobrimto do audiovisual dentro de novos contextos históricos e tecnológicos. Assim, o ponto de partida, a fim de explorar novas tecnologias empregadas nos usos de smartphones, se encontra no cinema documental, mais especificamente os vídeos de registro caracterizados nos pré-cinemas.

O cinema sempre procura se adaptar à sociedade contemporânea, tornando-se inevitavelmente um reflexo dela. Busco, com essa pesquisa, discutir como a atual sociedade e a nova tendência dos "Stories" reflete no mercado audiovisual; como o interesse pelo comum alavanca uma série de documentários com a temática do cotidiano; e como uma nova forma de uso da linguagem cinematográfica, transformada pelo uso constante dos Smartphones e dos aplicativos de celular, acaba sendo usada também por produções audiovisuais no âmbito comercial.

Todo o trajeto do cinema ao longo da história foi nos levando gradualmente a essa enorme facilidade em produzir uma obra audiovisual no contexto atual, desde aquela máxima de Glauber Rocha que para fazer cinema basta "uma câmera na mão e uma ideia na cabeça". A transição do audiovisual para o âmbito doméstico começou com a invenção da televisão, que possibilitou o consumo de cinema dentro de nossas casas. Posteriormente, em decorrência das câmeras portáteis, a curiosidade pela tecnologia e o fascínio pelo registro que nos acompanha até mesmo antes da invenção da fotografia, acabam sendo responsáveis pela formação de centenas de cineastas amadores e inúmeros vídeos caseiros que seriam guardados como memórias mantidas no fundo de uma gaveta. O interesse cinematográfico pelo cotidiano cresce cada vez mais, refletindo diretamente no mercado cinematográfico quando, no começo dos anos 2000, tem um aumento no número de produção bem como do público espectador. Deve se ressaltar que estes documentários começam a se afastar cada vez mais do estilo jornalístico e de reportagem, dando lugar à temáticas subjetivas do cotidiano, autobiografias, docudramas (documentários em que o cinegrafista também é um dos personagens e interfere na história), e outras diferentes estéticas as quais nos atraem para a sala de cinema a fim de ver um filme não-ficcional. Importante mencionar que a internet também foi responsável por estas transformações, sejam elas comportamentais, sociais, educacionais ou comerciais. Com o processo evolutivo da internet, a tão ansiada Web 2.0 trouxe a possibilidade do intercâmbio de informações em tempo real. Através das redes sociais tudo passa a ser comunicado, documentado, compartilhado e passamos a dar demasiada importância a nossa imagem pública, que será construída por nós ao longo do tempo com fotos, textos, vídeos que serão facilmente acessados por qualquer um. Esse cenário transforma todos usuários em *voyeurs*, pois passamos a acompanhar as vidas alheias em tempo real.

Este fenômeno, muito próximo do reality show, torna o banal não só objeto de interesse cinematográfico como também de entretenimento. Neste contexto, a presente monografia tem como objetivo discutir novos aspectos de abordagem do que se conhece por cinema documental, no âmbito da Web 2.0, uma vez que a tendência de registrar breves momentos do cotidiano, proporcionada inicialmente pelo aplicativo de Smartphones, *Snapchat*, se popularizou dentre as outras redes sociais,

inaugurando a função "Stories" como uma forma de expressão audiovisual que revisita o pré-cinema em tempos das tecnologias da efemeridade. Os cineastas dos smartphones são tentados à registrar seu dia-a-dia, sabendo-se que, antes de mais nada, tais registros desaparecerão em 24 horas ou assim que vistos. Essa premissa gera uma mudança comportamental surpreendente entre os usuários das redes sociais que minimizam a preocupação com sua imagem pública para dar maior importância ao registro dos acontecimentos. Através de um questionário online elaborado por mim, o qual foi essencial para a conclusão desta pesquisa, pude perceber tal mudança e seus efeitos no olhar cinematográfico das pessoas, dependendo para qual rede social se direcionará seu conteúdo. Os vídeos de momentos acabam atraindo o interesse de um público que busca uma maior veracidade, em contraponto com a meticulosa manipulação de imagem encontrada nas outras redes sociais. A espontaneidade do momento e a improvisação diante da câmera voltam a ganhar espaço, levando-nos a um retorno ao *Cinema Verité*.

Assim, é imprescindível o diálogo entre o surgimento da ferramenta "Stories" com a própria história do cinema e, com ele, pretende-se apontar padrões que podem ser identificados ao longo da história e também as diferenças entre os dois contextos. Entretanto, também é substancial discutir os efeitos que os vídeos de momentos provocam no campo e no mercado do cinema documental, com documentários que, além de explorarem novas técnicas e linguagens cinematográficas, usam o interesse pelo cotidiano, pelo humor e pela espontaneidade como uma estratégia criativa para atrair o público do que se chama Cinema 2.0 (NOGUEIRA, 2008).

Diante disso, o trabalho está estruturado em 3 partes, a saber: o primeiro capítulo, onde discutirei a introdução do Cinema na Web 2.0 e sua adaptação dentro desse novo espaço; o segundo capítulo, no qual discorro sobre o surgimento da nova ferramenta de postagens efêmeras que nasce com o aplicativo de *smartphone*, *Snapchat*, fazendo também a relação desta com a história do cinema e detalhando suas especificidades. No último capítulo, proponho um diálogo entre o registro de imagens feito por aplicativos de celular e o cinema documental comercial, destacando suas equivalências, diferenças e limitações.

Por fim, gostaria de salientar que também é objetivo do trabalho instigar a comunidade acadêmica a uma maior discussão sobre esse formato de produção cinematográfica na esfera do documentário e sobre como tal fenômeno pode afetar o mercado do audiovisual e como este pode incorporar aspectos estéticos e narrativos nas estratégias de engajamento do público.

# CAPÍTULO I

"STORIES ARE COMPILATIONS OF SNAPS THAT CREATE A NARRATIVE" <sup>1</sup>

Em outubro de 2013, o aplicativo *Snapchat* criou o "Stories", uma opção de compilação de fotos e vídeos que poderia ser vista por seus amigos por um período de 24 horas. A sequência de fotos e vídeos criavam a narrativa de um dia na vida de seu amigo, caracterizando-se, basicamente, como um registro da experiência vivida. O recurso "Stories" passou a ser adotado por diversas outras redes sociais, como *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, tornando-se objeto de entretenimento de milhares de pessoas, principalmente jovens. A curiosidade pela vida do outro e a obsessão com o registro de acontecimentos explica o sucesso do recurso e, novamente na história do audiovisual, observamos um reencantamento pela tecnologia que nos leva ao primeiro cinema: o cinema de registro.

O fascínio pelo cinema como conhecemos surgiu de algo que, até hoje, continua despertando nosso interesse e curiosidade: a tecnologia. Em 1895, os irmãos Lumière não pretendiam exhibir o que foi considerado o primeiro filme, mas sim expor a sua última invenção: o cinematógrafo. O aparato, capaz de registrar e reproduzir diversas fotos capturadas em segundos consecutivos, criando a ilusão de movimento, atraiu inúmeras pessoas que queriam simplesmente ver aquelas imagens ganharem vida. Os primeiros filmes, portanto, eram vídeos curtos de, no máximo, um minuto que registravam um acontecimento, como a chegada de um trem na estação, a saída dos operários de uma fábrica; simples acontecimentos captados pelo ligar e desligar de uma câmera, sem cortes. O cinematógrafo tinha suas limitações, não sendo possível fazer qualquer tipo de movimento de câmera, dando ao cineasta apenas a possibilidade de escolha do

---

<sup>1</sup> "Os *Stories* são compilações de *snaps* que criam uma narrativa". Descrição da função "Stories" divulgada pela empresa *Snapchat*.

enquadramento (do quadro da filmagem). Diante de tais limitações, foram sendo aperfeiçoadas novas técnicas, e, com isso, vai se constituindo uma nova forma de expressão artística: a linguagem cinematográfica. Técnicas que irão conformar um modelo de produção: antes da gravação, um roteiro passa a ser elaborado com intuito de contar uma história pré-estabelecida. Como observamos nos filmes de Georges Méliès, as histórias vão sendo desenvolvidas com aplicação de efeitos especiais possibilitados pelo interrompimento das gravações. A ficção, ou seja, a manipulação da realidade, passa então a ser introduzida no ambiente do documental e registros de acontecimentos, constituindo-se enquanto forma narrativa por excelência do cinema como conhecemos hoje.

A cada nova tecnologia o cinema passa por uma reinvenção e, estudando o surgimento e o processo de transição dentro de cada uma delas é possível identificar o padrão de um ciclo, o qual dividi em cinco etapas: (1) o surgimento de uma nova tecnologia e o encantamento por ela; (2) o aperfeiçoamento das técnicas, dentro de suas limitações; (3) a curiosidade e a experimentação; (4) a exploração da criatividade tornando possível a unicidade da criação; (5) o afastamento do âmbito documental para o âmbito ficcional. Essas etapas servirão de auxílio para o encadeamento das ideias nessa pesquisa, pois possibilitam as devidas relações a propósito da transição do audiovisual para um novo meio de exibição, como por exemplo, do cinema para a televisão, da televisão para o computador e do computador para o celular. Transições que são responsáveis pela criação de novos formatos adaptados aos diferentes públicos espectadores. Nesta monografia, discutirei essas cinco etapas no espaço doméstico do cinema documental, que ganha força no cenário das redes sociais e está constantemente presente em nosso dia a dia.

No âmbito do cinema ficcional, as mudanças causadas pelo surgimento de novas plataformas acabam passando despercebidas por um motivo bem simples: a rapidez com que essas plataformas tomam conta do mercado e o pequeno intervalo de tempo entre o surgimento delas. Das telas do cinema para a televisão, a linguagem audiovisual sofre uma mutação e adaptação para esse novo cenário. Os roteiros, antes planejados para um filme de duração de algumas horas com começo, meio

e fim, passam a ser introduzidos na esfera familiar com o surgimento da televisão. Ou seja, tornam-se algo mais presente no cotidiano do público, passando a explorar narrativas diárias ou semanais (seriados) focadas em histórias mais curtas, porém com sequências e finais que mantenham o espectador interessado até o próximo episódio. As técnicas de filmagem também sofrem uma ampla adaptação, visando uma produção mais rápida e de um custo menor do que a de um longa metragem.

Assim, o cinema foi se adaptando ao seu novo público e ganhando cada vez mais espaço em nosso cotidiano. Com a internet e, principalmente, o uso contínuo dos smartphones, a participação do audiovisual na esfera doméstica está presente em todos os lugares. O Youtube foi, novamente, uma plataforma para qual o cinema se adaptou e se popularizou com seus diferentes formatos. O cinema documental, por exemplo, começa a tomar uma forma pessoal e biográfica com o surgimento dos *Vlogs* e *youtubers*. Os registros desses *vloggers* e a realidade de sua vida particular passam a ser objeto de entretenimento entre os usuários da Web 2.0, o que se dá devido ao fascínio do ser humano pela intimidade da vida alheia, amplamente intensificado pela era digital.

### **1.1 O Cinema na Era Digital**

Antes de introduzir qualquer discussão sobre o *voyeurismo* nas redes sociais, acho importante entender a tamanha influência que o espaço público das redes tem no privado e, conseqüentemente, na construção da identidade, do "eu" nesse cenário.

Como mencionado anteriormente, desde o surgimento do primeiro cinema, a tecnologia vem se reinventando em uma velocidade surpreendente e, a cada mudança, o cinema passa por um processo de adaptação, assim como seu público. Após grandes reviravoltas no âmbito do cinema documental, como o advento do som e a invenção do chamado grupo sincrônico leve, no final de 1950, a invenção do vídeo e da câmera portátil, em meados de 1970, foi responsável por mais uma grande mudança. Em "*Cinema 2.0: O Cinema na Era da Internet*", Luís Nogueira (2008) discute a transição do cinema no espaço doméstico desde o primeiro cinema até a Era da Internet, passando pelo vídeo, televisão,

computadores e telefones celulares. Ao surgimento de cada um desses aparatos o Cinema passa novamente pelas cinco etapas mencionadas anteriormente, havendo também uma transição para uma nova linguagem cinematográfica. O vídeo e as câmeras portáteis introduzem o cinema ao âmbito doméstico, tornando possível o registro do "eu" com documentários sendo feitos em primeira pessoa, com uma imensidade de possibilidades em relação a enquadramento, estética e criatividade viabilizados pela mobilidade da câmera ou filmadora, sem contar com a facilidade em manejá-la.

Tudo isso alavancou uma série de filmes caseiros, familiares ou de viagem que seguem o mesmo princípio do album de fotos, o de manter um registro de memórias as quais é possível acessar e reviver de uma forma mediada. O mesmo princípio pode ser visto em redes sociais como *Facebook* e *Instagram*, onde postamos nossas fotos e criamos álbuns, mas dessa vez deixando o âmbito privado e familiar para dar vez ao meio público: as memórias podem ser acessadas por qualquer um a qualquer momento e, por isso, passam de memórias a objeto de construção da própria imagem. É justamente essa a ideia que influencia qualquer decisão tomada na publicação desse material biográfico nas redes sociais: o impacto que tem sobre a noção de identidade e autorrepresentação.

## **1.2 Manipulação da Informação na Web 2.0**

Oreilly (2005) usou pela primeira vez, em 2004, a nomenclatura de Web 2.0, um conceito proposto para definir a mudança na internet com o surgimento das redes sociais e diversos aplicativos. Nessa perspectiva, o mundo *online* passa a ser uma extensão do mundo *offline* e a internet se torna o meio de comunicação mais significativo em nossas vidas. Assim como aconteceu com qualquer nova tecnologia, o cinema se arriscará a explorá-la e a buscar formas de transformação de sua linguagem frente aos novos domínios do meio e do público.

Para entender melhor a trajetória do Cinema na Web 2.0 até a febre dos "Stories" (o tópico principal desta pesquisa) e poder analisar essa mutação do cinema documental na Era Digital, é preciso primeiro compreender a influência das *redes sociais* na manipulação da

imagem com o fim de construir e promover a própria identidade. No artigo "*Jovens e Processos de Construção de Identidade na Rede: O caso do Facebook*", as autoras discutem a construção e a experimentação da identidade dos jovens (AMANTE, et al. 2014) na era digital, principalmente no Facebook, rede social de maior destaque entre os jovens. O processo de descobrimento do "eu" na adolescência na era digital acontece no âmbito público, onde a autorrepresentação e a consciencialização (ibid p.26) que o jovem tem de si mesmo depende de seus posts, de seu álbum de fotos, das páginas curtidas e, tendo como critério de aprovação social, o número de curtidas recebidas. Quando a auto imagem depende inteiramente da aprovação dentro dessas mídias, desde que não apenas amigos podem vê-las, mas completos desconhecidos são capazes de acessá-las e de tirar suas próprias conclusões sobre sua identidade pública, surge uma preocupação exacerbada em selecionar o que publicar, o que não publicar e como publicar.: "A utilização da Internet nas relações interpessoais permite selecionar as características pessoais mais atrativas e esconder as que podem ter uma conotação negativa" (ibid. p.28)

Tudo o que é postado na internet é um registro de nosso processo de construção de identidade. Cada informação está "guardada" na rede, como um documento que pode ser facilmente acessado por qualquer um. A discussão proposta por Amante (2014) pode abranger também outras redes sociais como o Instagram ou Youtube, ferramentas que se baseiam inteiramente no armazenamento de informações, ou como irei chamar nessa pesquisa de "redes sociais de registro". A partir do momento em que a informação é publicada ela poderá ser visualizada inúmeras vezes, sendo analisada e julgada por seu público, tendo como *feedback* de aprovação (número de curtidas ou comentários) um fator de suma importância no cenário de reafirmação pessoal. É nesse contexto de manipulação da informação pessoal que se criou o conceito de inautenticidade ou falsidade nas redes sociais, onde nada mais parece real o suficiente para suprir a necessidade humana pelo *voyeurismo*. As redes sociais de registro deixam de registrar momentos para registrar cenas montadas e ensaiadas, visando inteiramente a construção de uma certa imagem. Mais uma vez o documental perde espaço para o ficcional, alcançando, novamente, a última etapa dos ciclos históricos do cinema em uma nova plataforma.

# CAPÍTULO II

## SNAPCHAT E A EFEMERIDADE DA HISTÓRIA

### 2.1 Etapa (1): Surgimento da nova tecnologia

O culto ao individualismo e também ao imediatismo na sociedade contemporânea está notoriamente refletido no universo da vida *online*. Os aplicativos de mensagens instantâneas, como por exemplo, o WhatsApp (mais utilizado atualmente), demonstra o uso de redes sociais puramente focadas no agora e no meio privado. São meios de comunicação que, apesar de também armazenarem informação, são utilizados num contexto particular que tem como objetivo a transmissão de informação. Em 2006, o princípio de conversas instantâneas foi deslocado para o espaço público com a criação do *Twitter*. Novamente, com foco no momento, no agora, mesmo que tais informações possam ser acessadas por estranhos, tornando-se também objetos denotativos de formação de caráter. O *Twitter* permite enviar e receber atualizações pessoais em tempo real, sendo um espaço para expor seus pensamentos e informar "O que está acontecendo?" em, no máximo, 140 caracteres. O grande número de usuários e a limitação de caracteres gera uma quantidade gigantesca de conteúdo por minuto, sendo um dos meios de informação mais velozes da Internet. A ideia do registro passa a se tornar menos atrativa para alguns usuários e a efemeridade ganha força no espaço virtual.

Em 2011, um novo aplicativo foi desenvolvido por estudantes da Universidade de Stanford, tendo como base a troca de mensagens entre amigos exclusivamente por fotos que, após serem visualizadas, desapareceriam e não poderiam ser vistas novamente. Em atualizações posteriores, o envio de vídeos foi disponibilizado, porém limitados ao máximo de duração de 10 segundos cada, e o Snapchat passou a ganhar mais e mais usuários. Foi justamente diante deste contexto de restrição de tempo que o cinema nasceu e que o Snapchat vai sendo explorado, da mesma forma que o cinematógrafo no fim do século XIX.

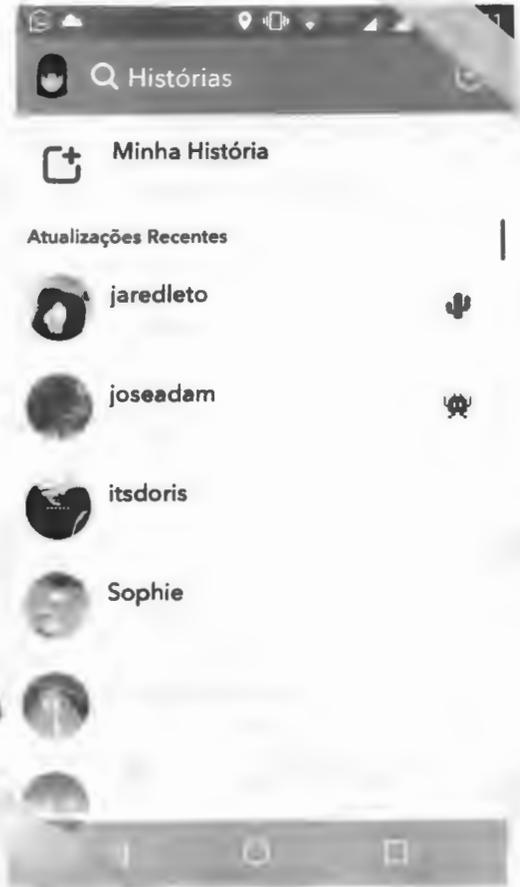
O paralelo com o Primeiro Cinema acaba sendo inevitável. Os 10 segundos disponibilizados pelo Snapchat acabam sendo, numa primeira instância, usados para o registro de um acontecimento: 10 segundos de um show, de uma festa, de um encontro com os amigos ou família; ou qualquer desvio do cotidiano que valha a pena ser documentado, porém desta vez o registro é momentâneo, atuando mais como um relato do que como um documento a ser armazenado.

Assim como no Primeiro Cinema, os vídeos enviados através do aplicativo não poderiam ser editados: o único corte possível se dá pelo "ligar e desligar" da câmera, do início ao fim dos 10 segundos de gravação. Todavia, o aplicativo organiza cada envio em ordem cronológica: a cada nova foto ou vídeo adicionados, o conteúdo é disponibilizado em sequência da ordem enviada, criando inevitavelmente uma linha narrativa dos acontecimentos na vida de cada usuário. A narrativa criada pela justaposição de imagens (que nos remete aos primórdios das teorias da montagem de Lev Kulechov) acontece devido aos "cortes" entre um envio e outro, interligando os diferentes "planos" através de uma estrutura cronológica linear. Assim, o princípio básico da montagem no cinema se concretiza visivelmente e passa a ser utilizado e explorado por qualquer um que disponha do aplicativo em seu *Smartphone*.

O fácil acesso às câmeras devido aos Smartphones possibilita que qualquer um crie seu próprio material audiovisual. Como mencionado no capítulo I, após o surgimento do vídeo houve um processo de domesticação do cinema e a produção de inúmeros documentos pessoais e autobiográficos. O vídeo e a televisão trouxeram o cinema para dentro das nossas casas, porém os *smartphones* levaram-no de casa para todos os lugares. A possibilidade de registrar qualquer momento, em qualquer lugar, com uma câmera é responsável pelo surgimento de milhares de cineastas **amadores**, e a oportunidade de compartilhar o material através da internet é responsável por novos modelos de circulação e pela criação de um novo público. Nesse contexto, a ideia de registrar a experiência passa a ser mais importante, até, do que vivê-la.

Apesar do inevitável paralelo com o cinema dos irmãos Lumière, não posso deixar de mencionar as diferenças que proporcionam um afastamento imprescindível com o primeiro cinema. Em primeiro lugar,

# Stories



# Selfies



a mobilidade da câmera do celular possibilita uma liberdade criativa muito maior do que a câmera fixa dos pré-cinemas. Tal mobilidade é responsável por uma infinidade de opções de ângulos e posições de câmera que acabam contribuindo com a autenticidade e unicidade que irá alcançar a individualidade do autor. Em segundo lugar, temos a significativa diferença entre os dois contextos históricos: no primeiro cinema não havia qualquer embasamento ou fonte a quem se espelhar (a linguagem cinematográfica estava sendo construída a partir de ideias e experimentações). Já o cineasta do smartphone, por mais que nunca tenha manejado uma câmera anteriormente, devido a todo um processo de alfabetização no meio audiovisual, terá enraizado uma bagagem de influências e noções de linguagem audiovisual que serão usadas intuitivamente.

Todo o repertório de filmes, séries, novelas e qualquer obra audiovisual que consumimos desde muito cedo em nossas vidas, acaba se tornando o instrumento inicial para a formação do cineasta amador contemporâneo. Contudo, a tão almejada originalidade de uma obra só será alcançada após a experimentação e a curiosidade insaciável do olho por trás da câmera.

## **2.2 Etapa (2): Aperfeiçoamento das técnicas e limitações**

Desde sua criação, o Snapchat passou a atrair milhares de usuários com seu conceito de efemeridade. Em 2013, mais de 60 milhões de *snaps* eram enviados por dia (CROOK; ESCHER, 2015), e em outubro do mesmo ano foi introduzida a função "*Stories*", em que vídeos e fotos poderiam ser compartilhados em modo público com o prazo de 24 horas para serem visualizados antes de desaparecerem. Em 2016, foi estimado pela própria empresa (CARSON, 2016) que os usuários passavam de 25 a 30 minutos todos os dias no aplicativo, e que pelo menos 60% deles estão criando novos conteúdos, sejam fotos, vídeos ou mensagens de texto. A mesma pesquisa revelou que o Snapchat atinge 41% de todos os jovens e adultos entre 18 a 34 anos, residentes dos Estados Unidos da América, sendo que os 15 canais de TV americanos mais assistidos atingem somente um total de 6% da mesma demografia. O sucesso das histórias diárias temporárias alavancou uma série de outras redes sociais que, por conseguinte, aderiram a ferramenta: o Instagram, em agosto de 2016, e o WhatsApp e o Facebook, ambos em 2017.

É evidente, no contexto contemporâneo, nossa preocupação em registrar tudo com a câmera. Registramos a formatura, o casamento, o nascimento do bebê, o primeiro aninho, as férias na praia, o jantar com os amigos, o segundo aninho do bebê, o primeiro dia de aula, e todos os momentos ao longo de uma vida devem ser registrados e armazenados para que possam ser lembrados. A ideia de perder todas nossas fotos de viagem, por exemplo, nos assusta tanto quando perder a carteira cheia de dinheiro. Em uma sociedade que valoriza tanto o registro do momento com intuito de armazenamento e preservação das memórias, o que poderia explicar o sucesso e o interesse pela função "Stories", onde cada registro desaparecerá inevitavelmente? A resposta pode estar não processo de exaustão pelas máscaras das redes sociais, mencionadas no capítulo anterior e, não menos importante, no interesse pela espontaneidade do cotidiano.

O tempo que passamos para decidir qual foto colocar no perfil do Facebook é a prova do quanto nos importamos com a aprovação pública diante de nossa imagem pessoal. O tempo todo estamos fazendo uma seleção de somente coisas consideradas atrativas e positivas para nossa própria imagem e isso começa a gerar um questionamento sobre o quão realista é a imagem de uma pessoa na Web 2.0 e qual o propósito em dar tanta importância à ela.

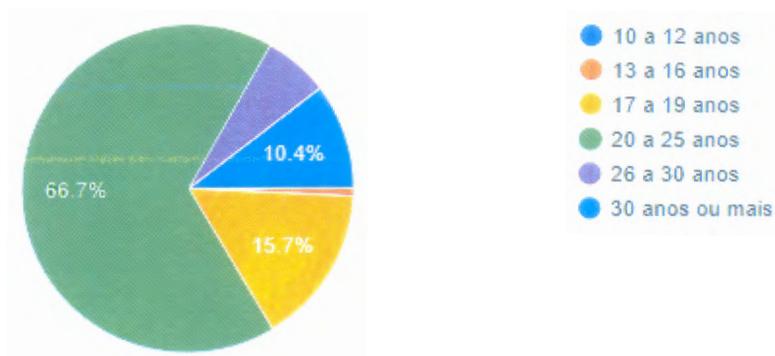
O princípio de fotos e vídeos que desaparecerão depois de vistos criam uma atmosfera de maior espontaneidade devido uma menor preocupação com a imagem e o maior interesse em registrar a experiência vivida. A efemeridade das imagens passa a ser um atrativo e o princípio do cinema documental ressurgiu com força entre os usuários que procuram filmar o real simplesmente registrando momentos, sem a preocupação política em denunciar algo, como acontece no documentário clássico. Assim como as outras redes sociais, o foco acaba sendo registrar e comunicar, caminhando em direção ao cinema de acontecimento dos irmãos Lumière.

### 2.2.1 Questionário

Para este trabalho apliquei um questionário<sup>2</sup> para 249 usuários para compreender melhor o interesse pela função "Stories" e como ela é utilizada no cotidiano. O questionário foi feito online e compartilhado através do Facebook, de modo que grande parte dos participantes são conhecidos meus ou de meus amigos. Fiz algumas perguntas sobre o uso da ferramenta nos aplicativos que foram fundamentais para a compreensão do uso de tal tipo de plataforma. Seguem algumas das perguntas e o resultado obtido:

#### Qual a sua idade?

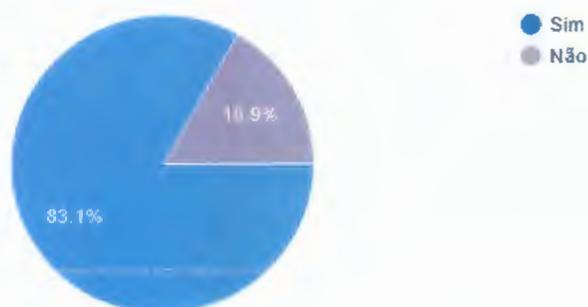
249 responses



<sup>2</sup>Disponível em: <https://goo.gl/forms/makttizTcHJeg4ayz>

### Você utiliza a função "My Story" nas redes sociais? (Instagram, Snapchat, Facebook, WhatsApp)

249 responses



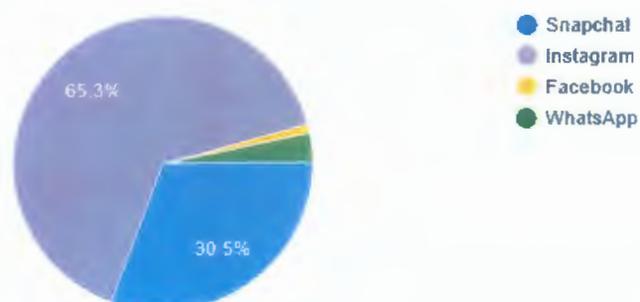
### Sobre essa afirmação: atualmente você publica mais fotos e vídeos na função "My Story" do que nos albums de fotos do Facebook ou Instagram.

249 responses



### Se sim, em qual app você mais utiliza a função?

2 / 3 responses



## Se sim, por que?

04 responses

Por ser temporário (2)

Por ser mais rápido e pelo imediatismo (2)

Praticidade (2)

Mais dinâmico (2)

porque são imagens rápidas e que vão apagar depois de um tempo (2)

Por ser temporário, passo menos tempo selecionando o material que vou publicar

Porque as fotos não são permanentes, elas só serão visualizadas aquela hora, e se tiver alguma descente, aí eu posto

Porque nem todas as fotos eu quero no feed

Porque não tenho que me preocupar muito com o conteúdo já que as fotos vão sumir depois de um tempo.

Porque nem toda foto/vídeo precisa ficar permanentemente em minhas redes sociais.

Pela praticidade e por registrar coisas do momento, não necessariamente algo que valha a pena de ficar registrado em meu face/insta

Com o conhecimento prévio de que qualquer conteúdo postado será temporário, a construção da imagem pública deixa de ser a protagonista neste cenário, para dar vazão à espontaneidade do momento. Como nesta pesquisa meu objeto de interesse é o audiovisual, meu foco estará nos vídeos temporários produzidos e compartilhados em tais redes sociais e o paralelo com o cinema documental, partindo da premissa de que o interesse pelo documentário no contexto contemporâneo vem da linha tênue entre o "documentar" e o "satisfazer o desejo voyeur" presente em nossa sociedade, e também de nossa busca incessante pelo Eu existencial.

Acredito ser possível dizer que o fenômeno dos "Stories" tem uma ligação intrínseca com o fenômeno do *reality show*. Lipovetsky e Serroy (2009) discutem esse desejo humano pela autenticidade como algo inerente à busca pela representatividade. Acaba sendo muito mais satisfatório ver do outro lado da tela alguém comum e "real" como a si mesmo do que ver um astro de Hollywood perfeito e intocável:

Assim, sob a influência da cultura individualista e psi, toda pessoa e toda a realidade psicológica se mostram dignas de interesse cinematográfico, acabando com as hierarquias de outrora que distinguiam assuntos nobres e assuntos inferiores. Miniheroização do banal que coincide,

em certos aspectos, com o fenômeno do reality show. Agora a estrela está perto de mim, não é mais o outro intocável e dessemelhante como eram os astros quase divinizados de Hollywood... (ibid p.148)

A discussão que Lipovetsky e Serroy trazem sobre o comportamento da sociedade na era "hipermoderna" problematiza o porquê do cinema documental ter ganhado tanta popularidade no começo do século, após seu novo formato ao qual o autor se refere como neodocumentário. O interesse cinematográfico pelo banal, pelo cotidiano e a ânsia por um sentimento de identificação, também chamado de efeito-espelho (ibid p.154), são justamente os dois fatores que podemos observar como marcas do sucesso dos "Stories", apesar de qualquer aversão à efemeridade que foi construída socialmente. Entretanto, somando a interatividade proporcionada pela internet, as pessoas não querem mais apenas se ver ou se identificar com os personagens: elas querem ser vistas. Por conseguinte, nesse mesmo contexto, a ideia de ter sua própria história compartilhada, juntamente com a promessa de um público, torna-se absolutamente sedutora.

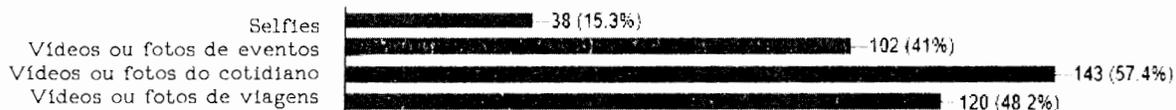
Partindo desta perspectiva de que onde há o interesse cinematográfico, há um público e um dispositivo capaz de providenciar o produto final, resta somente a pró-atividade do "cineasta" a fim de produzir tal obra. Com um tempo ilimitado de gravação, o cinegrafista documental tem uma preocupação menor com o tipo de conteúdo e a quantidade de "ação" ou *misé en scene* no quadro, já que, eventualmente, algo de interessante pode acontecer. Caso contrário, tal material simplesmente não chegará à edição final. Com a limitação de 10 segundos, sendo justamente essa a edição final, é exigido do cinegrafista um outro tipo de preocupação: o que vale a pena registrar em 10 segundos? Como registrar tal momento?

Para adentrar nessa discussão, é preciso voltar às perguntas respondidas por esses usuários da Web 2.0. Dentre as 249 pessoas que responderam ao questionário, em uma pergunta de múltipla escolha, 143 afirmaram que o conteúdo de maior interesse publicado na função "Stories" são vídeos e fotos de viagens; 120 se interessam por vídeos ou fotos do cotidiano (trabalho, escola, faculdade) e 102 se interessam por vídeos e fotos de eventos, como shows e festas. Entre as três

opções, a que ganha maior interesse do público é de vídeos e fotos de viagens, sendo também um registro do cotidiano, porém com um pequeno desvio que a afasta do banal do dia a dia para algo mais incomum, como conhecer a cultura de um outro país, por exemplo. Em uma próxima pergunta sobre qual tipo de conteúdo os usuários costumam publicar em seu próprio Story, 67,1% do total afirmou ser vídeos e fotos do cotidiano (trabalho, escola, faculdade). Ou seja, há um enorme interesse cinematográfico em registrar a banalidade do dia-a-dia, porém o interesse enquanto público espectador se volta ao que foge do comum. Tendo a aprovação pública em mente, começa-se a pensar quais momentos do dia-a-dia valem a pena registrar.

### O que é mais interessante para você no "My Story" de seus amigos?

249 responses



Após decidir o que registrar, resta escolher como registrar. Tratam-se de decisões muito rápidas e intuitivas que são completamente influenciadas pela nossa "alfabetização audiovisual", ou seja, toda a bagagem de filmes, séries, comerciais, novelas e programas que consumimos durante a vida nos proporcionam bases para noções de: enquadramento, movimento de câmera, diferentes usos de sons diegéticos e não-diegéticos, e especialmente de montagem. Com essa mínima noção de linguagem audiovisual, as escolhas do cinegrafista em como manipular a câmera definirão o estilo do autor e do seu olhar por trás da câmera. A câmera do Smartphone proporciona ampla liberdade por sua facilidade de manuseio. Contudo, essa liberdade para movimentação está definida por apenas 2 possibilidades no que se refere ao olhar do cineasta contemporâneo: o uso da câmera traseira ou o uso da câmera frontal.

A câmera traseira é o olhar do *voyeur*, do observador por trás da câmera que registra os acontecimentos ao seu redor, procurando não interferir na ação, assim como em qualquer documentário característico

do cinema direto<sup>3</sup>. Contudo, o princípio do voyeur é o de observar por um único ponto de vista, o dele, sendo esse o registro de sua realidade. Lipovetsky e Serroy (2009), discutindo sobre a complexidade de representar o real e o ficcional no cinema, dizem:

*[...] Pois o cineasta filma os cenários, as pessoas, as situações da realidade com que se depara o olho da sua câmera, tudo numa narrativa concebida previamente sobre um filme sendo feito e que os próprios acontecimentos reais se encarregam de conduzir e de modificar. Impressionante jogo de espelhos que é exatamente o contrário de um exercício formal, na medida em que, para o cineasta, a realidade é a vida, sua vida, sua visão de vida. (ibid. p.155)*

Assim, os vídeos gravados pela câmera traseira do Smartphone não são meros registros imparciais; eles são o olhar daquele que manipula a câmera, que induz seu público a enxergar pelo seu ponto de vista, sem se expor, conduzindo tudo por trás da câmera.

A novidade cinematográfica trazida pelo Smartphone é a possibilidade da câmera frontal, sendo ela, ao contrário da câmera traseira, a exposição do Eu. Com ela, o cineasta torna o olhar da câmera para si mesmo, colocando-se em cena, intervindo diretamente no espaço da ação. Esse estilo tem uma equivalência ao documentário autobiográfico, intimista, cujo tema é próprio indivíduo:

*Uma outra forma de documentário, que poderíamos chamar de intimista, toma por tema o indivíduo. A infinidade do eu, a infinidade dos eus, oferece um campo ilimitado. Retratos de personalidades, de artistas, de pessoas comuns ou de celebridades: o documentário é então investigação, análise ou mesmo psicanálise, voltada, pelo efeito-espelho que oferece, tanto para o indivíduo filmado quanto para o realizador que o filma. (ibid. p.154)*

A câmera frontal nos dá a possibilidade de exposição, de fazermos parte da história contada, colocando o cineasta também na posição de personagem. Porém, a partir do momento que nos colocamos como personagem, este personagem será investigado, analisado e então julgado, caindo no escrutínio da tão perturbadora opinião pública.

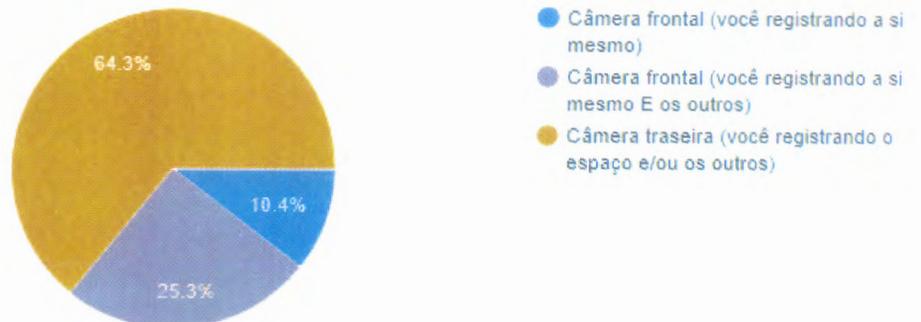
---

<sup>3</sup> DEFINIÇÃO DO CINEMA DIRETO (NICHOLS, 2005)

Esse medo da exposição leva a uma preferência pelo uso da câmera traseira para capturar os momentos do dia-a-dia:

### Nessas publicações, como você costuma manipular a câmera?

249 responses



É interessante como a maioria das pessoas optam por não expor sua imagem propriamente dita, preferem contar suas histórias por trás da câmera, em contraponto com as outras redes sociais, nas quais o objetivo é, além do registro, a exposição do eu. No entanto, é válido ressaltar que, independentemente do modo como a câmera é manipulada, o conteúdo postado no "My Story" tem relação direta com o próprio indivíduo. Ao clicarmos na história do amigo, estaremos assistindo a história dele, sendo ele autor do próprio filme e, em certa medida, personagem.

### 2.3 Etapa (3) Curiosidade e Experimentação

Após um longo processo de treinamento, entendendo e aperfeiçoando as técnicas dessa nova tecnologia, intuitivamente, o usuário começa a explorar suas opções. Surge então a pergunta: o que pode ser feito com aquilo que se tem em mãos? Mais uma vez, voltando à história do cinema, temos todo um período de experimentação constituído por diversas fases que, em seu contexto histórico e social, trazem novas ideias e técnicas para o meio cinematográfico. Após o cinematógrafo ser substituído por câmeras mais leves na década de 20, essa nova mobilidade da câmera

Camara Frontal

Camara Dorsal



Castelo de São Jorge



Lisboa



Dezembro

2016

trouxe vastas possibilidades e o cineasta agora ganha espectro de estilos e autoria através das escolhas de o que mostrar e como mostrar.

Ao longo da história do cinema essas possibilidades passam a ser exploradas, não somente relativas à câmera, mas também à montagem, a fim de contar uma história e transmitir a ideia desejada ao seu público. No cinema mudo, por exemplo, o uso dos intertítulos foram importantíssimos para complementar as informações e passar a mensagem do filme. Com o advento do som, o áudio também passa a ser explorado como uma dessas ferramentas contadoras de história, não somente com o uso da trilha sonora, mas também com o uso de sons diegéticos fora do quadro, ultrapassando o limite de espaço dado pela tela do cinema. A voz over, um instrumento para conduzir a narrativa muito utilizado nos filmes do Cinema Noir e da Nouvelle Vague, traz também uma aproximação com o personagem, desde que somos permitidos a ouvir seus pensamentos e acabamos sendo conduzidos na história pelo seu ponto de vista. Outros aspectos explorados principalmente durante as vanguardas cinematográficas, como a montagem do Construtivismo Russo, a câmera na mão e a improvisação do Neo-Realismo italiano, a não-linearidade ou a fragmentação da Nouvelle Vague, entre muitos outros, foram essenciais para a construção do Cinema como sétima arte e, até hoje, os cineastas se inspiram em tais aspectos, explorando a estética das vanguardas nos filmes atuais.

Como mencionado anteriormente, o cineasta do Cinema 2.0 tem, intuitivamente, conhecimento das técnicas e estéticas cinematográficas. Os aplicativos com a função "Stories" oferecem certas opções que o autor poderá utilizar para complementar as informações que não conseguem ser passadas pela limitação de tempo. Da mesma forma que os intertítulos eram utilizados no cinema mudo, a opção de escrever um texto em cima da foto ou vídeo do "Stories" oferecem a oportunidade do usuário complementar a informação, usando-a como explicação ou então com o intuito de dar um outro sentido ao conteúdo, utilizando ironia, por exemplo. Além da ferramenta 'texto', há a ferramenta 'desenhar', que tem o mesmo propósito da anterior, porém agora com uma maior liberdade artística, sendo possível o desenho livre em cima de qualquer foto ou vídeo.

O tempo limitado de 10 segundos por postagem restringe a criatividade do cinegrafista. Porém, o número de postagens não é



Ferramenta  
horas



Ferramenta texto



Ferramenta  
Desenho



limitado, possibilitando a justaposição de vários vídeos e fotos com duração de até 10 segundos cada, criando então uma narrativa para as postagens. A passagem entre uma postagem e outra acabam assumindo a mesma função do corte cinematográfico, que proporciona a transição entre um plano e outro. Assim, a função "Stories" cumpre a promessa de contar uma história, emulando o princípio básico da linguagem cinematográfica: a montagem.

Outra ferramenta disponibilizada pelos aplicativos que auxiliam ao contar tais histórias são as opções de informar a localização e/ou o horário da foto ou vídeo publicados. Ora, é um recurso também muito utilizado em filmes, sejam documentais ou ficcionais, que complementa a cena e situa o público em um certo espaço e tempo. Mais uma vez, tem-se a oportunidade de passar ao público uma informação de difícil inclusão num vídeo de 10 segundos.

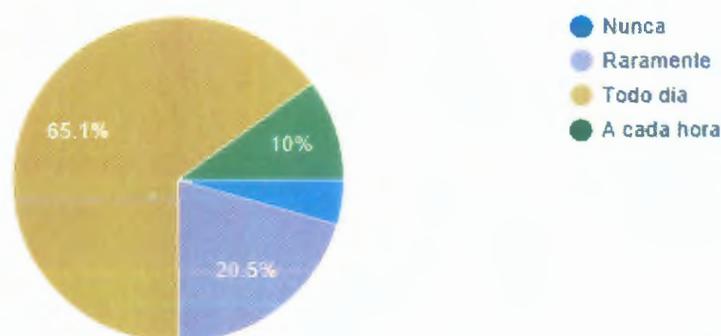
Além dessas opções disponibilizadas pelos aplicativos, há diversas ferramentas cinematográficas que podem ser utilizadas pelo operador da câmera para contar a história a sua própria maneira. A voz em off da pessoa que opera a câmera, por exemplo, pode substituir o texto e trazer um aspecto mais intimista ao vídeo, uma vez que o diretor se torna personagem/narrador e a câmera se torna subjetiva. Com relação à câmera subjetiva, esta se deve ao uso da câmera traseira do celular que se move junto com o cineasta, interagindo com o espaço ao seu redor. Contudo, a câmera traseira também pode ser utilizada de outra forma: pela visão do voyeur, observando tudo ao seu redor, porém sem interferir no ambiente e na ação. A novidade do novo aspecto do cinema documental na Web 2.0 é o uso da câmera frontal, trazendo um aspecto intimista causado pela exposição do cineasta na posição de personagem. A câmera frontal é deliberadamente mais invasiva, tornando o indivíduo o personagem principal da história e forçando-o a interagir com a cena a sua volta. Com todas essas ferramentas à disposição do cineasta, começa-se um período de experimentação de diferentes estilos cinematográficos que construirão, aos poucos, a unicidade do artista.

Um item muito relevante da função "Stories", que funciona como estratégia para manter seu público engajado é justamente o tempo de 24 horas que se tem para assistir o dia do outro. Após 24 horas, todo o conteúdo publicado desaparece, e quem não visualizou durante esse

tempo simplesmente perdeu um episódio da vida do amigo. Digo episódio pois, apesar da óbvia associação com o formato da narrativa de novelas, em que um capítulo é liberado por dia, o conteúdo diário publicado no "My Story", no contexto em que é utilizado como rede social, não é, necessariamente, dependente entre si. Em outras palavras, a narrativa dos dias não está necessariamente conectada, dependendo do dia anterior para fazer sentido. Este formato se aproxima mais de seriados de televisão, principalmente os *sitcoms* (comédia de situação), cuja estrutura é formada por episódios de curta duração. Apesar de estarmos acostumados a esse tipo de formato, a diferença está na impossibilidade de assistir o *Story* de seu amigo 'a outra hora'. Atualmente, estamos acostumados com a lógica do on-demand em que colocamos episódio da série favorita para gravar e podemos assisti-lo mais tarde, ou então com a plataforma Netflix em que podemos dar "play" e "stop" a qualquer momento. Com a função "Stories" isso não é possível. O medo constante de perder momentos faz com que os usuários abram o aplicativo pelo menos uma vez por dia a fim de acompanhar as histórias de seus amigos.

### Com que frequência você checa o "My Story" de seus amigos?

249 responses



Um formato similar pode ser encontrado nos *reality shows*. Em muitos deles, principalmente aqueles que tem como tema principal a exposição da vida íntima dos famosos como *Keeping Up with the Kardashians* (2007 - atualmente), *Simple Life* (2003 - 2007) ou o brasileiro *Mulheres Ricas* (2012-2013, Band), os episódios são

independentes entre si, tendo cada um deles uma história que se fecha. Essa estrutura favorece o aparecimento de um novo público ao longo do *reality show*, que não precisa necessariamente ter assistido as outras temporadas para acompanhar a série. Além do formato, o tema de *reality shows* como esses acaba atraindo alta audiência pelo interesse do público pela vida íntima das pessoas, principalmente das celebridades, o que causa um efeito de humanização e identificação com o ídolo:

Os *reality shows* se caracterizam pela autenticidade, pela intimidade e pela transmissão ao vivo, em vez do "grande espetáculo" e da ficção cinematográfica. Não mais uma "ficcionalização", mas "pessoas de verdade vivendo histórias verdadeiras" (LIPOVETSKY; SERROY, 2009. p.220)

Em 1973, foi exibido na televisão estadunidense o documentário "*An American Family*" (*Uma família americana*). O documentário foi planejado no formato de série de TV, tendo apenas uma temporada de 12 episódios, exibidos todas as quintas-feiras à noite. A família em questão, os Louds, teve seu dia-a-dia filmado, resultando em 300 horas de material bruto que foram editados para a exibição na televisão dando vida a uma série semanal sobre as intrigas e o drama familiar da separação. A série teve uma audiência de 10 milhões de espectadores, atraídos pela vida de uma família comum de classe média alta na Califórnia.

Eis que assim se percebe, de forma contundente, a ideia do *cinema vérité*, cujo conceito encontra no fenômeno dos *reality shows* a grande representação. O *cinema vérité* propõe sair às ruas, ir em direção às pessoas e registrar este encontro entre elas e a câmera. A espontaneidade de ações e diálogos que compõem o comum do dia-a-dia é capturada pelo cineasta, e é apresentada ao público aquela verdade diante das câmeras. O movimento, que surgiu na França na década de 60 e tinha como lema "*Whatever happens, happens*" (o que acontecer, aconteceu), inicialmente não foi bem aceito pela indústria cinematográfica, acusado de uma ausência de expressão artística no novo formato. Contudo, foi responsável por uma grande mudança no meio audiovisual e por ser a semente do *Reality Show*.

Outro grande atrativo do formato *Reality Show* é a ideia de transmissão em tempo real. Essa é a ideia que alimenta não somente

nossa curiosidade por saber o que está acontecendo nesse momento em lugares onde não estamos, mas também nossa ambição pela tão cobiçada onipresença. A função "Stories" coloca em nossas mãos o poder de observar várias vidas, vários lugares diferentes em quase tempo real, tudo isso com apenas um *click*.

Aproveitando esse fascínio dos usuários pela exibição em tempo real, em 2015 o canal de TV britânico BBC utilizou o aplicativo Snapchat para documentar o dia a dia do jornalista John Sweeney, que estava cobrindo a crise de refugiados pela Europa. Inúmeros vídeos e fotos deram vida a um documentário de cerca de 9 minutos sobre a situação dos refugiados que agora está disponível no canal oficial do Youtube da emissora de TV. O documentário, filmado todo em posição vertical através do aplicativo de celular, utilizou os recursos de texto, desenho e localização disponibilizados pelo Snapchat como informação extra para complementar os vídeos curtos. O documentário, pouquíssimo divulgado, teve em torno de 9000 espectadores por dia e aproximadamente 80.000 durante o total de 9 dias<sup>4</sup>. O objetivo de lançar o conteúdo pelo Snapchat foi alcançar a audiência dos jovens adultos que utilizam o aplicativo, uma vez que os jornais televisivos têm dificuldades em alcançar as novas gerações. Contudo, o intuito da produção de causar um maior impacto não se torna possível pela efemeridade da "Story". Após 'desaparecer', o documentário foi publicado de forma permanente em redes sociais como Facebook e Youtube, ganhando cada vez mais espectadores ao longo do tempo.

Outro experimento com narrativas através do Snapchat aconteceu em outubro de 2016, com o lançamento de dois documentários inteiramente produzidos para o aplicativo. A divulgação de ambas produções foi toda planejada e executada em torno da disponibilidade temporária de 24 horas. Os documentários "We'll still be here", de Lizzie Jacobs, e "The way it should be", de Terence Nance e Chanelle Aponte Pearson, ambos lançados em um domingo, por motivos estratégicos, e produzidos pela POV (famosa produtora de documentários independentes televisivos, ativa desde 1988), obtiveram mais de 4,7 milhões de visualizações durante o período das 24 horas, com auxílio das ferramentas de

---

<sup>4</sup> Informações disponíveis em: <http://shortyawards.com/8th/panorama-snapchat-documentary-john-sweeney-on-the-migrant-trail-3>

- Documentário  
sobre a  
Crise de Refugiados

BBC (2015)



compartilhar e de enviar mensagem pelo Snapchat. Apesar do sucesso do experimento, a exclusividade do material para o Snapchat não permitiu a publicação das produções em qualquer outro lugar e, atualmente, elas não estão mais disponíveis.

Os dois experimentos com *storytelling* através do Snapchat provam que há o interesse do público e que a plataforma é um meio de alcançá-lo e de explorar esse novo meio e formato audiovisual. No entanto, em termos de mercado é necessário o questionamento: vale a pena planejar, produzir e divulgar toda uma produção cinematográfica com a incerteza de atingir o público pretendido, por conta do pouco tempo de disponibilidade, e que irá 'desaparecer' para sempre? Percebe-se, mais uma vez, a proeminência do embate entre "compartilhar/informar" e o "documentar", trazido pela web 2.0.

#### **2.4 Etapa (4) Criatividade e unicidade**

O cinema narrativo como conhecemos ainda vem tentando se adaptar ao novo formato efêmero dos "Stories", mas já é possível constatar personalidades artísticas sendo formadas em tais aplicativos, usando a criatividade para construção de um estilo próprio que irá servir como meio de expressão artística. De acordo com menções anteriores, a intuição da linguagem cinematográfica do cineasta contemporâneo o leva a explorar as técnicas de manipulação da câmera, como a seleção de enquadramentos, de movimentos, do uso da câmera frontal ou traseira ou de qualquer ferramenta que o ajude a construir um estilo específico, sendo então estas ferramentas responsáveis pela criação da unicidade e pela formação do indivíduo como um personagem de quem a história será contada. O estilo usado definirá sua personalidade, dando novamente início ao processo de construção da imagem pública, da noção de autorrepresentação.

A busca por um estilo próprio é uma preocupação muito comum entre qualquer aspirante a artista. É esta unicidade que leva o artista ao reconhecimento e faz com que seu nome seja maior que sua própria obra. Ao citarmos Monet, Mozart, Shakespeare, Tarkovsky, Kubrick, seus nomes

tornam-se referência de estilo e de expressão artística, tornando-se inspiração para artistas em processo de aprendizagem.

Essa busca acontece também entre os cinegrafistas dos *smartphones*, que constroem, pelo modo como escolhem documentar os momentos de suas vidas, sua imagem na Web 2.0. Todo repertório de linguagem audiovisual que temos agora é aplicado na captura de momentos pela câmera do celular. A câmera é nosso olhar e os enquadramentos, movimentos e cada escolha estética são usados para representar como enxergamos aquele instante. No âmbito do cinema documental temos nomes como Jean Rouch, D.A. Pennebaker, Robert Drew, Frederick Wiseman, Eduardo Coutinho, que são grandes referências de estilos no cinema documentário. Suas escolhas em como filmar, o que filmar e como interagir com o ambiente ou com os personagens em questão tornaram-se marcas de estilo e autoria, levando novos diretores a se identificarem e se espelharem através de tais técnicas. Dentro do contexto dos cinegrafistas dos *smartphones*, o rápido manuseio da câmera a fim de capturar breves momentos impede um planejamento mais elaborado de escolhas estilísticas. Contudo, nossa intuição cinematográfica funciona como guia para a tomada de decisões estéticas rápidas, prática muito utilizada por diretores como Ingmar Bergman, François Truffaut, Jean Luc Godard, Glauber Rocha, provenientes dos cinemas de vanguarda.

*"Isso não é improvisação, isso é a tomada de decisão no último minuto"*<sup>5</sup> - **Jean Luc Godard sobre as gravações do filme "Acochado" (1960)**

Por conta das limitações técnicas e principalmente do contexto em que se encontram os usuários do "Stories", há um menor planejamento, se não ínfimo, em relação a tais diretores cujos filmes em questão tinham como tema uma história ficcional pré-definida, e também no que se refere ao processo de pós-produção. Os vídeos dos "Stories", por outro lado, tem como tema o indivíduo e sua vida, nos situando nessa linha tênue entre a expressão artística (através das escolhas estéticas) e a construção pessoal (a criação do Eu) que já se tornou

---

<sup>5</sup> Do original: "Ce n'est pas de l'improvisation, c'est de la mise au point de dernière minute". CAHIERS DU CINÉMA N°138, DÉCEMBRE 1962

tão comum na web 2.0. Nessas circunstâncias, o nome do autor como mera referência estilística é sobreposto pela própria persona que, exposta no mundo virtual, está sujeita a qualquer momento à qualificação de celebridade.

A web 2.0. se tornou um espaço de ampla promoção pessoal. A partir do YouTube, por exemplo, começa um novo tipo de *star system* com a "criação" de celebridades, principalmente adolescentes, que conquistaram um vasto público com seus canais na rede social trazendo temas do cotidiano. O interesse do público por esse tipo de conteúdo pode ser observado, como mencionado anteriormente, através do sucesso de audiência dos *Reality Shows*, nos quais pessoas 'comuns' (participantes dos programas) acabam atingindo a fama, conquistando ou não o público com seu carisma e sua personalidade. O objetivo em alcançar o estrelato provoca então o efeito contrário daquele proposto pelo cinema verité: a pessoa capturada pela câmera se torna um personagem, construindo uma certa imagem a fim de conquistar seu público. "O essencial ou o desafio não é mostrar o real, é fazê-lo parecer um filme, um filme com seus dramas e seu suspense, suas lágrimas e seu happy end" (LIPOVETSKY; SERROY, 2009. p.221)

Após o sucesso do "*Stories*", inúmeras celebridades passaram a usar a função, dando a oportunidade aos fãs de fazerem parte de seu dia-a-dia ao terem acesso a sua vida "privada". Celebridades brasileiras como Anitta, Neymar Jr, Thaila Ayala, Gisele Bündchen, até mesmo o Padre Fábio de Melo, expandiram seu público devido aos vídeos postados nos "*Stories*", divulgando seu trabalho e, principalmente, construindo a imagem de "gente como a gente" que provoca no público a identificação e aproximação com o ídolo. Vários *YouTubers* também aproveitaram a ferramenta como meio de divulgação, dando chance ao público de ver também seu lado "não-roteirizado", atraindo o espectador pela promessa de mostrar o "real", de contar a história da pessoa por trás dos bastidores.

Esta curiosidade pela vida íntima do ídolo é refletida também no mercado cinematográfico com as inúmeras produções de documentários biográficos que expõem a vida privada do artista, utilizando vídeos caseiros de família, relatos de amigos, cartas, áudios, telefonemas e qualquer tipo de material que provoque o deslocamento do artista que

antes se encontrava na posição de ídolo para o mais perto possível de seus fãs. Somente nos últimos dois anos entraram no circuito de exibição documentários como: "Cobain: Montage of Heck" (2015), "Amy" (2015), "A Verdade sobre Marlon Brando" (2015), "Steve McQueen: O homem e a velocidade" (2015), "Janis Joplin: Little Girl Blue" (2015), "Cássia" (Paulo Henrique Fontenelle, 2015), "David Lynch: A Vida de um Artista" (2016), "Oasis: Supersonic" (2016), "The Beatles: Eight Days a Week" (2016) e os aguardados "I Am Heath Ledger" (2017) e "Whitney: Can I Be Me" (2017). Todos eles tendo como tema a vida íntima do ídolo, aquela que, supostamente, a câmera não mostra. Poder ver o ídolo numa posição mais humanizada provoca o efeito da satisfação pela identificação, causada pela sedutora ideia de que o fã e o ídolo não são tão diferentes assim.

A rapidez e a facilidade com que as informações se dispersam na web é um dos principais fatores responsáveis pela criação de novas celebridades. Cada vez mais pessoas "comuns" ganham visibilidade considerável nas redes sociais que acarreta, subitamente, ao status de celebridade. Esse novo *star system* tornou-se muito comum entre os jovens das redes sociais, especialmente do YouTube e Instagram, as redes sociais de registro nas quais é possível construir sua imagem pública e deixá-la exposta, como já foi discutido anteriormente.

Em 2015, Thaynara Gomes, uma brasileira de 22 anos natural do Maranhão, ganhou visibilidade através do aplicativo Snapchat com seus vídeos autobiográficos, após decidir tornar seu perfil público. Seus vídeos conquistaram a curiosidade de milhares de pessoas, por sua personalidade, seu sotaque proveniente do Maranhão, e principalmente por sua técnica de filmagem tão singular a característica: o uso caricato do zoom com a câmera frontal. Tal técnica conquistou o interesse de inúmeras pessoas, inclusive de celebridades que passaram a divulgar o perfil de Thaynara em suas contas públicas, resultando em mais de 700.000 visualizações no período de 24 horas. O caso de Thaynara prova o reconhecimento alcançado pela unicidade que os artistas sempre buscam ao explorar um novo terreno. Contudo, como vimos também com os documentários liberados no mesmo aplicativo, tal reconhecimento e visibilidade ainda não conseguem ser alcançados através do uso dos "Stories" sem o auxílio de outras redes sociais,

seja como meio de divulgação ou como outra plataforma de exibição. Nesse caso, o maior inimigo do artista é a própria essência/natureza do meio: a efemeridade da obra.

## **2.5 Etapa (5) Aproximação do cinema ficcional**

É sabido que uma única história pode ter várias verdades. Sendo assim, o que é o cinema se não um meio de contar uma verdade? Tudo depende de quem vai contá-la e como contará. A história então será construída a partir de uma série de elementos e escolhas proporcionados pela sétima arte, tais como movimentos de câmera, enquadramentos, cores, cenários, ambientação, sons, música, edição, personagens, uso de *flashbacks*, *flashforwards*, linearidade ou não linearidade da história; cada combinação de elementos, cada uma das escolhas, dá vida a "uma verdade" da história. O espectador então, ao ir ao cinema, estará assistindo a verdade do cineasta. Desta forma, o cinema documental também não mostrará a verdade absoluta; a história também estará sendo contada através de uma câmera manipulada por uma pessoa que decidirá o que mostrar e o que não mostrar. É nesse contexto de entrelaçamento da realidade e ficção em que nasce o cinema: "Onde é realidade, onde é ficção? Eterno problema metafísico, mas que não está mais no centro do que acontece com esse cinema "super-realista" (LIPOVETSKY; SERROY, 2009. p.156).

O realismo no cinema sempre foi o grande atrativo para o público de todas as idades. A curiosidade em assistir um filme "baseado em fatos reais", ou o deslumbramento causado pela simulação 3D atrai inúmeras pessoas para as salas de cinema. Contudo, ao longo da história do cinema podemos ver que o realismo depende completamente da sociedade e contexto histórico vigentes. O trem que se movia em direção ao público agora não causa o mesmo efeito provocado naquela sala há mais de 100 anos. Isso porque a verdade do cineasta depende também da interpretação do espectador, criando uma nova verdade, a do público.

Há mais de um século os irmãos Lumière encantavam as pessoas por suas imagens em movimento, que resultaram vídeos curtos de registros de acontecimentos do cotidiano. Os vídeos, apesar de terem menos de um minuto de duração e de não terem cortes, sendo um plano único,

tinham sua própria narrativa formada pelos elementos em quadro. "Os trabalhadores saindo da fábrica", "O trem chegando na estação" e "O almoço do bebê" são algumas das narrativas contadas pelos Lumière em poucos segundos. Este primórdio da narrativa é conhecido principalmente por estudantes de cinema como *Minuto Lumière*, um exercício básico de narrativa cinematográfica. Ao longo dos anos, as técnicas usadas na criação de uma narrativa foram se aprimorando e se distanciando dos vídeos de registro dos irmãos Lumière para explorar uma nova forma de "*storytelling*", como a de Georges Méliès. Um roteiro passa a ser criado e, agora, cada elemento em cena é manipulado para dar origem à narrativa. Desta forma o cineasta ganha maior autoria em contar sua verdade ao público:

O problema aqui não é mais a expressão e a adequação à realidade, mas uma dinâmica de produção e renovação da criação artística. Pois, ao multiplicar o campo de investigação do real, o documentário de hoje inventa cada vez mais combinações inéditas de "real ficção": ele relança e revitaliza a problemática da fricção pela da própria realidade. Reciprocamente, o apelo e formas mais sofisticadas e inventivas de ficção tende a produzir também documentários mais complexos, mais ambiciosos, com o valor artístico sempre mais claramente afirmado (LIPOVETSKY; SERROY, 2009. P.156-157).

Voltando ao âmbito do cinema documental, apesar de também haver uma roteirização antes das filmagens, tal autoria só é alcançada na etapa de pós-produção. A seleção do material bruto, os cortes, a trilha sonora são alguns dos elementos que constroem a narrativa e, conseqüentemente, manipulam a verdade que se quer contar. O mesmo processo de aprimoramento da narrativa ao longo da história do cinema também pode ser visto entre os usuários dos "*Stories*". A função é, em uma primeira instância, explorada da mesma forma que os irmãos Lumière exploraram o cinematógrafo com seus vídeos de registro. Após um período de aprendizado, o cinegrafista passa a ansiar por uma maior autoria, surgindo a necessidade de roteirização por trás das câmeras. É muito comum, por exemplo, ouvirmos alguém dizer "faz de novo que vou filmar", ou simplesmente ter alguém por trás da câmera do *smartphone* dirigindo a cena, criando situações e narrativas para que sejam registradas e expostas ao público.

O cinegrafista do *smartphone* é então o novo cineasta, o novo contador de histórias. A ferramenta "*Stories*", inclusive por suas

limitações, é apenas um meio mais acessível de criar uma narrativa, neste caso com a proposta de contar a história de um dia em sua vida. A facilidade e rapidez no uso de tais aplicativos , o interesse cinematográfico de cada um e a existência de um público levaram à ampliação do meio cinematográfico que passa a explorar este novo formato. Assim, estamos rodeados, a todo momento, por inúmeras histórias e, por conseguinte, inúmeras verdades.

# CAPÍTULO III

## HISTÓRIAS NO CINEMA DOCUMENTAL

A arte de contar histórias através do cinema narrativo vem se adaptando, ao longo dos anos, a cada sociedade e contexto histórico onde está inserida. As narrativas se manifestam nas obras cinematográficas com novos formatos e estéticas que refletem a sociedade em suas diferentes épocas. A cada época passamos por mudanças de crenças, valores, estilos, padrões, e vivenciamos inúmeras descobertas científicas e invenções tecnológicas. Porém, apesar de tantas transformações, o fascínio por contar e ouvir histórias sempre persiste.

O surgimento dos "Stories" na era digital renovou o interesse das pessoas em registrar momentos do cotidiano com breves vídeos caseiros, hábito que foi esquecido durante um tempo, principalmente ao longo do estabelecimento da web 2.0 na sociedade. Os *smartphones* foram um dos responsáveis por despertar o interesse cinematográfico das novas gerações por sua acessibilidade. Mas o tipo de registro resultado desses novos cinegrafistas inclina-se à, quase sempre, capturas de momentos mais especiais ou desvios do cotidiano como eventos, shows, festas de aniversário, casamentos; basicamente registros com os quais poderíamos comprovar nossa presença no momento e que possibilitam a imortalização da lembrança.

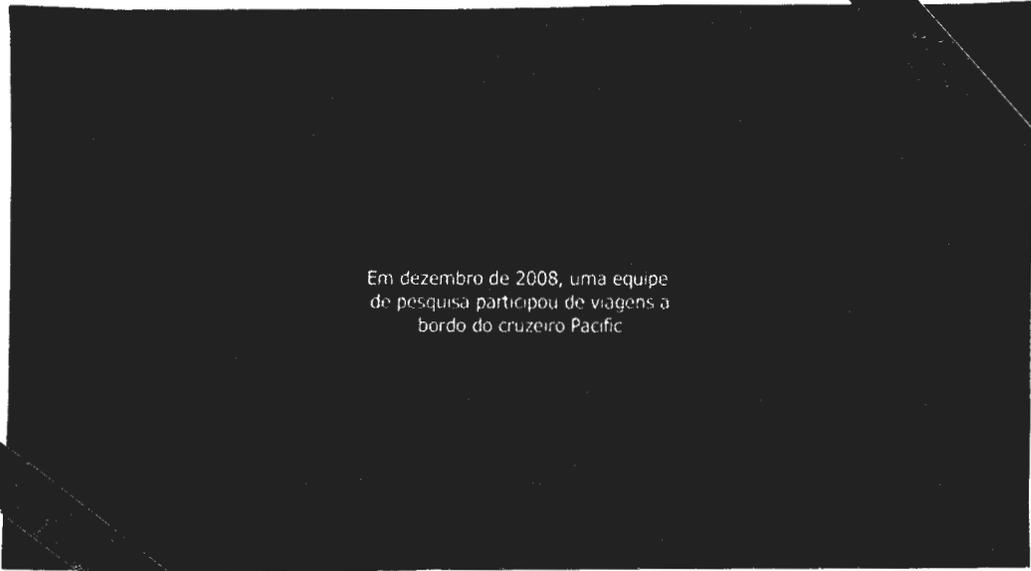
Em virtude de uma ferramenta acessível que oferece a possibilidade de capturar momentos com facilidade, de publicá-los quase que instantaneamente, e que não tem como proposta a exposição de um portfólio que será responsável por sua imagem pública, os cineastas dos *smartphones* passaram a se interessar pelo registro de situações mais espontâneas e momentos banais e, com eles, acontece uma redescoberta da narrativa autobiográfica cotidiana. No presente capítulo pretendo discutir esse tipo de narrativa no circuito do cinema

documental e analisar as influências da sociedade atual na indústria cinematográfica, e vice-versa.

### 3.1 Histórias de viagem

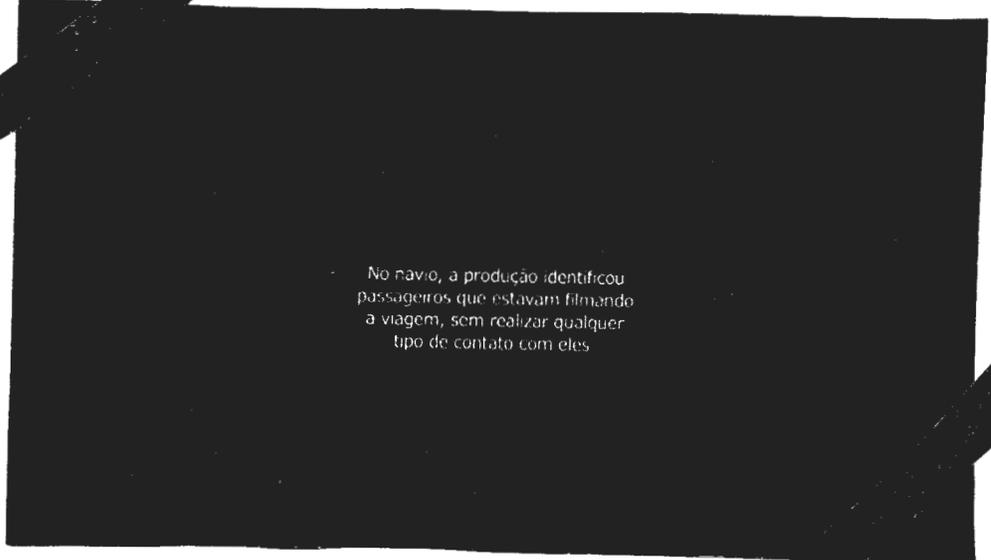
Dos documentários que elenquei para trazer nesta discussão, o que mais se assemelha ao formato da narrativa proporcionada pelos "Stories" é o brasileiro "Pacific", de Marcelo Pedroso, lançado em 2009. É curioso que, mesmo sendo feito quatro anos antes da criação da ferramenta *stories*, a produção documental é caracterizada por vídeos curtos de diversos momentos do cotidiano de um grupo de turistas que passa alguns dias em um cruzeiro rumo a Fernando de Noronha. Este é um documentário essencialmente de pós-produção: uma equipe de pesquisa, que estava à bordo do navio Pacific, notou que um grupo de turistas estava registrando a viagem com uma filmadora e pediram para que estas famílias lhe dessem acesso ao material, com o qual foi montado todo o documentário. Os vídeos, fabricados com o propósito do uso privado, são então expostos ao público por intermédio do filme que, neste contexto, executa o mesmo papel da função "Stories", funcionando como um meio de tornar público o conteúdo gravado em âmbito privado. Assisti-lo pode causar a sensação de estar vendo algo secreto, algo que não deveríamos estar assistindo, porém também é algo que nos desperta o interesse tal como o incômodo.

As primeiras cenas do documentário são registros genéricos de viagem, primeiramente mostrando o mar e, logo após, alguns turistas tirando fotos, fazendo comentários e, aos poucos, o cenário do cruzeiro vai sendo construído, situando-nos no Pacific. Marcelo Pedroso escolheu contar ao espectador as circunstâncias com as quais o documentário foi feito: com o uso da tela preta e texto, assim como os intertítulos eram utilizados no cinema mudo, o diretor começa o filme nos informando que este documentário foi feito com o material de um grupo de turistas que, deliberadamente, produziram-no para o uso privado. Esta informação determina como será o nosso olhar ao longo do filme, em relação às situações e aos personagens os quais nos são apresentados.



Em dezembro de 2008, uma equipe de pesquisa participou de viagens a bordo do cruzeiro Pacific

Intertítulos no começo de Pacific (2009)



No navio, a produção identificou passageiros que estavam filmando a viagem, sem realizar qualquer tipo de contato com eles

A intenção de produzir um material exclusivamente para o âmbito doméstico, geralmente nos leva a uma maior espontaneidade e autenticidade diante das câmeras. Contudo, o contexto de se estar diante de uma câmera provoca uma mudança de percepção que o indivíduo tem de si mesmo. No livro "O Sujeito na tela", Arlindo Machado (2007) discute este caso do indivíduo na tela citando o conto "William Wilson", de Edgar Allan Poe, quando o personagem se vê num grande espelho:

Confrontado com a imagem de si mesmo, o "eu" objetivado, jogado para fora de si, William Wilson experimenta aquela ambiguidade fundamental que traça em todo o ser a relação entre percipere (perceber) e percipi (ser percebido), ambiguidade que aflora naqueles instantes de maior intensidade em que o "eu" se pensa, se mede, conversa consigo mesmo. Pois são nesses momentos em que o sujeito se vê que ele se vê outro, exilado de si como um estranho (MACHADO, 2007. p.40).

Esta mudança de percepção torna-se mais evidente principalmente quando há a exposição do próprio cinegrafista em quadro. Em Pacific, somos apresentados aos diferentes personagens desse cruzeiro e suas diversas personalidades, que refletem diretamente no modo como a câmera é manipulada. A exteriorização do indivíduo é provocada, em quadro, pelo auto retrato capturado pela câmera, popularizado atualmente como "selfie". Um dos turistas que mais chama atenção dentro da narrativa é justamente aquele que expõe sua imagem diante da câmera, porém também é ele o que mais facilmente julgamos por estar "atuando" em cena. Ele, o personagem mais extrovertido é, conseqüentemente, o mais expositivo. Sua abordagem, ao falar com o público, olhando para a câmera, tem uma grande influência da linguagem televisiva, também discutida por Machado (2007): "como na televisão não-narrativa, o espectador sente-se diretamente interpelado enquanto o tal, donde a sensação de estranheza e de desconforto por já não conseguir, numa situação narrativa, identificar-se com uma personagem" (p.36).

No caso dos passageiros do "Pacific" o espectador seria, inicialmente, eles próprios. Desta forma, toda sua exposição diante da câmera não busca, em nenhum momento, a identificação ou a aprovação do público. Além do personagem expositivo, "Pacific" também conta com o personagem mais introvertido, que tem sua personalidade refletida pelo uso da câmera voyeur. Este indivíduo prefere não aparecer diante

da câmera e escolhe filmar o ambiente ao seu redor mas, ao mesmo tempo, não é uma câmera completamente sem autoria: há a intervenção do indivíduo na ação pela voz em off ou pela sua interação com as pessoas ao seu redor. Pacific assemelha-se, em vários aspectos, aos "Stories" utilizados nas redes sociais. Ambos constroem uma narrativa a partir da justaposição de vídeos caseiros que se conectam através de lapsos temporais; ambos abrem espaço para a auto exposição e para a representação de diferentes personalidades com o uso da câmera; ambos usam recursos simples como textos, voz em off que narram ou explicam a situação; ambas narrativas são construídas por um terceiro que não fez parte, em momento algum, da produção do material. Porém, a narrativa construída pelos "Stories" se dá através de uma programação de números binários que define uma edição em ordem cronológica. Esta edição já prevista pelo cinegrafista lhe dá uma maior autoria em relação ao produto final. O resultado final de Pacific fugiu completamente da autoria de seus cinegrafistas. Marcelo Pedroso montou o material de modo que a ordem cronológica não precisou ser seguida. Além disso, não temos nenhum conhecimento prévio de cada um dos turistas do cruzeiro, sendo todos completos desconhecidos para nós, o público.

Ao observamos as "Stories" nas redes sociais, estamos assistindo à vida de conhecidos, sejam amigos, colegas, familiares ou celebridades. Estes, por sua vez, sabem que estão sendo observados, que seus vídeos e fotos serão expostos ao público. Nós, como público, julgamos sua autenticidade pelo conhecimento prévio que temos desses usuários. Esse julgamento é impossível de ser feito em Pacific. Não há como saber se os passageiros a quem estamos assistindo estão agindo de forma espontânea e genuína já que não há a intenção de expor o material a um público, ou se tais passageiros estão interpretando um personagem diante das câmeras, pela autoconsciência de estarem sendo filmados. O documentário Pacific é responsável pela exposição de memórias íntimas ao mundo público, como se, por acidente, encontrássemos um álbum de fotos de um completo desconhecido e nos tornássemos invasores de sua privacidade ao abri-lo.

### 3.2 Os contadores de histórias

Os vídeos registrados no Pacific construíram o documentário aos olhos de Marcelo Pedroso. Caso o material bruto fosse selecionado e editado pelos próprios turistas, o resultado final seria indiscutivelmente diferente. Ter a chance de contar sua própria história a um público disposto a ouvi-la é uma raríssima oportunidade que pode ser possibilitada através do Cinema, mas que exige do artista um alto grau de exposição. Em 2003, com o uso de seus inúmeros vídeos caseiros, Jonathan Caouette constrói a narrativa de sua própria história em "Tarnation". O documentário, composto por vídeos e fotos íntimas de Jonathan e sua família, oferece-nos algo a que não estamos acostumados a ver todos os dias: os bastidores das dores e das tristezas da vida de um indivíduo. O uso que fazemos das redes sociais no contexto atual torna terminantemente proibida a exposição de nossas fraquezas, nossas inseguranças ou qualquer coisa que atrele a nossa imagem a qualquer tipo de negatividade. No caso de "Tarnation" esse lado humano é exposto por escolha do próprio autor.

Apesar de também ser formado por diversos vídeos caseiros e registros de uma vida privada, *Tarnation* difere de *Pacific* principalmente por seu formato narrativo, utilizando fotos, efeitos e, principalmente, sons e música não diegéticos que são importantíssimos para a caracterização deste filme. A narrativa construída por Caouette não necessariamente é contada em ordem cronológica. O filme começa com alguns vídeos de sua mãe sendo espontânea em seu espaço privado, seguindo de Jonathan, já na vida adulta, dizendo ao seu companheiro que teve um sonho estranho com a mãe. Ele então, na sequência, pesquisa sobre "overdose de lítio" na internet e depois aparece chorando, em uma situação de completa fragilidade. A câmera, que geralmente está desligada em nossos momentos de tristeza e dificuldades, mantém-se capturando cada momento à escolha do autor. Após esse jogo de imagens, o espectador, situado no contexto dado pelo diretor, pode agora acompanhar a história de Jonathan e sua mãe. Com o uso de vários intertítulos e *voice over*, a narrativa construída somente por registros consegue ser mantida. Este formato escolhido pelo autor resulta em uma maior aproximação da linguagem cinematográfica ficcional a que estamos acostumados,

explorando o princípio básico de "storytelling" com direito aos três atos e contrastando com a estrutura casual criada por Marcelo Pedroso em "Pacific".

"Tarnation" é o tipo de documentário que qualquer um poderia ter feito, com fotos de família e vídeos caseiros. Contudo, o documentário autobiográfico exige do diretor uma exposição que nem todos estão dispostos a experimentar. Jonathan Caouette ainda adotou o recurso de contar sua própria história em terceira pessoa, justificado por seu transtorno de despersonalização, mas que também funciona como uma máscara para a autoria de seu próprio filme. A narração em terceira pessoa funciona muito bem para a imersão do espectador, que aceita a história sem muitos questionamentos e consente, mais facilmente, a veracidade da narração.

Jonathan Caouette, através de seu filme, conta sua própria história a sua maneira. Porém, Caouette não tem controle algum de como sua história será vista aos olhos do público e, principalmente, como ele mesmo será visto, analisado e julgado por terceiros. A partir do momento que seu material pessoal invade o espaço público, conseqüentemente o autor perde o domínio de sua fala.

O mais recente documentário a utilizar vídeos caseiros que, aliás, teve toda sua campanha de divulgação baseada no uso deste material íntimo a fim de atrair o público, é o documentário biográfico da vida de Heath Ledger ("I am Heath Ledger"), lançado no começo deste ano, 2017. O ator, falecido em 2008, costumava registrar sua vida pessoal com filmadoras e máquinas fotográficas, material que foi utilizado para contar a história de sua vida através de um documentário. Outros filmes não-ficcionais biográficos já exploraram o mesmo recurso, atraindo um público amplo para as salas de cinema seduzidos pela ideia de ver a vida íntima do ídolo e de ouvir a história, já conhecida pela maioria dos espectadores, sendo contada pelo ponto de vista dele. Os trailers e toda a divulgação de "I am Heath Ledger" focaram nessa promessa de contar um outro ponto de vista da história, porém, as imagens gravadas pelo próprio Heath Ledger não conduzem a narrativa, funcionando apenas como plano de fundo para a história de sua vida ser contada por seus amigos, familiares e pessoas que estavam ao seu redor. "I am Heath Ledger" é o exemplo de o que

acontece após vídeos privados e/ou autobiográficos serem expostos para o âmbito público.

O documentário sobre a vida de Heath Ledger é composto por seus vídeos e fotos caseiros, áudios de citações do ator e, principalmente, por entrevistas de seus amigos e familiares que narram e conduzem toda a história. Diferente de *"Tarnation"*, em *"I am Heath Ledger"* não há qualquer interferência do indivíduo em questão: aqui nos deparamos com a morte literal do autor. Contudo, a ausência do indivíduo não é absoluta graças a todo o material produzido por ele próprio. Diria até mesmo que, tais registros são responsáveis por uma falsa, porém forte presença do ator, como se ele ainda estivesse vivo. Temos então uma estrutura formada pela presença de Heath Ledger e pelas pessoas que fizeram parte de sua vida, funcionando basicamente como o campo e contracampo da linguagem cinematográfica, sendo que, em um deles, haverá a ausência do sujeito: "O sujeito é, portanto, o objeto separado de si, anulado, excluído do discurso que ele produz. Para a psicanálise moderna, ele é justamente o que toma o lugar do objeto excluído, sutura a sua ausência." (MACHADO, 2007. p.75)

Para a construção da narrativa clássica a que estamos acostumados, é necessário o uso de outros artifícios e elementos senão os vídeos e fotos pessoais do ator. As entrevistas e os áudios usados no documentário, neste caso, funcionam como os intertítulos usados em *"Tarnation"*, ligando todos os elementos da narrativa e conduzindo-nos ao decorrer da história. Uma das características deste documentário é sua natureza tanto de pré-produção quanto de pós-produção. *"Pacific"* e *"Tarnation"* são filmes cujo planejamento e edição foram feitos completamente através do material bruto já existente. Em *"I am Heath Ledger"*, o planejamento não gira em torno exclusivamente da edição do material bruto: há também o planejamento das entrevistas que são uma significativa parte de toda a produção.

O título do filme em primeira pessoa, "Eu sou Heath Ledger", direciona intencionalmente o público à expectativa de conhecer a vida íntima de seu ídolo. Os documentários biográficos póstumos de celebridades, além de tudo, são responsáveis por nos contar uma história a qual já sabemos o fim, o que inevitavelmente provoca a antecipação no espectador ao decorrer do filme, mas agora temos a

promessa de ouvir a história através de outro ponto de vista, a história por trás das câmeras e do glamour da celebridade. Como discutido no capítulo anterior, o uso de vídeos caseiros cotidianos da vida pessoal do ídolo ocasiona sua humanização e, conseqüentemente, o estreitamento da barreira ídolo/fã. Neste contexto, as gravações pessoais de Heath Ledger funcionaram como uma ótima estratégia nas mãos dos diretores Derik Murray e Adrian Buitenhuis. Ironicamente, um dos amigos de Heath Ledger, entrevistado no documentário diz: "Isso é o que as pessoas fazem, elas criam sua própria versão disso (a situação) que a torne conveniente e metódica e que também conte uma boa história"<sup>6</sup>. Este é, basicamente, o objetivo de todo cineasta.

### 3.3 Os fazedores de histórias

A exposição da vida íntima de cada um através de vídeos caseiros e fotos de família é, para nossa sociedade, objeto de imenso interesse. Agora, através das redes sociais, temos acesso ilimitado a esse tipo de conteúdo, atuando como ampla fonte de entretenimento. Além de tudo, as redes sociais também nos oferecem a oportunidade de planejar como contar nossa própria história. Seleccionamos o que contar, o que não contar e planejamos o modo como nossa história será contada. Dos documentários discutidos anteriormente neste capítulo, temos dois cuja estrutura foi inteiramente planejada em torno de um material já existente; temos um em que novas imagens foram feitas para complementar os vídeos caseiros e fotos pessoais, e agora trago para a discussão um filme cujas filmagens foram feitas em torno da ideia já pré-estabelecida de se fazer um documentário: "*Meet the Patels*", de 2014, segue a vida de Ravi Patel, um indiano de quase 30 anos radicado nos Estados Unidos que tenta superar o término de um relacionamento com uma norte-americana branca. Os pais, preocupados com a "idade avançada" do filho, resolvem interferir e propõem a missão de encontrar uma esposa indiana para Ravi, seguindo a tradição de família do casamento arranjado. Ravi roteirizou, dirigiu, produziu e editou o

---

<sup>6</sup> Original: "That's what people do, they come up with their version of it that makes it convenient and tidy, and also tells a good story"

documentário ao lado de sua irmã, Geeta, que trabalhou também como a cinegrafista do filme.

A história de "Meet the Patels" é contada por Ravi, em primeira pessoa, através, principalmente, do recurso narrativo "voz over" que conduz toda a trama. Ravi expõe, em frente a câmera, sua imagem e também um dos lados mais íntimos da vida de um indivíduo: sua vida amorosa. Desta forma, o documentário engloba alguns dos fatores mais atrativos para o público contemporâneo, sendo eles o humor, a exposição do Eu e a exposição cultural, fugindo da rotineira cultura ocidental e alimentando nossa curiosidade pelo desconhecido.

Apesar de todo o controle que Ravi tem sobre sua obra, "Meet the Patels" é praticamente contado pelo ponto de vista de sua irmã, Geeta. Ela, como cinegrafista, acompanha seu irmão nas mais diversas situações capturando-o ao seu próprio modo. Logo no começo do filme, Ravi informa o espectador dos possíveis problemas técnicos que poderão ser vistos ao longo do documentário, desde péssimos enquadramentos à cenas em que o microfone pode ser visto no canto da tela. Com tal informação dada, nós como público aceitamos a visão de Geeta como o olhar do cinegrafista amador, ou seja, o olhar de praticamente todos nós.

A identificação e empatia pela história de Ravi e sua família é causada, em grande parte, pelo carisma do protagonista que dá o tom de humor ao filme todo. Contudo, um fator tão influente quanto é o formato dado ao filme, aproximando-o do formato cinematográfico do cinema 2.0. Ravi Patel escolhe usar uma série de elementos como animações, entrevistas, textos sobre a tela, uso de setas, trechos de filmes indianos, músicas populares, referências a outros filmes e menções à cultura pop. Essa composição de "Meet the Patels" não poderia melhor representar o cenário da web 2.0 ao qual já estamos tão acostumados. A variedade de elementos e ferramentas utilizados para complementar a narrativa, juntamente com o uso de planos curtos, montagem acelerada e câmera na mão, é justamente o que caracteriza um dos novos formatos do cinema no âmbito da web 2.0 e que agora amplia seu espaço com o novo terreno dos "Stories" nas redes sociais.

Além disso temos, mais uma vez, a câmera que segue a vida privada como um *reality show* e o uso da dramatização ou espetacularização da

história, o que em "Meet the Patels" só reforça ainda mais o tom bem-humorado do filme. Este estilo e linguagem adotados por Ravi Patel nunca estiveram tão atuais, sendo esta uma estética já bem familiarizada pelo público e sendo este filme um ótimo exemplo do alcance da influência da Web 2.0 no âmbito cinematográfico.

Ravi e Geeta Patel criam uma narrativa bem estruturada, com direito aos três atos e *turning points* da narrativa clássica cinematográfica, explorando aspectos da linguagem da web 2.0 e incorporando este novo modo de contar histórias adotado também pelo seu próprio público. Aqui não vemos uma história sendo contada através de imagens de arquivo, mas sim uma história sendo feita, pouco a pouco, por situações do cotidiano, por pessoas de culturas e personalidades completamente diferentes, e pela exposição intencional da vida privada. Esses são alguns dos elementos aos quais o documentário se assemelha à narrativa possibilitada pelos "Stories". O cinegrafista do *smartphone* com acesso a tal ferramenta pode, a partir dela, explorar, experimentar e criar sua própria forma de contar uma história. Deste modo, os momentos capturados através da ferramenta "Stories" passam a ser parte de uma grande narrativa: a da história de cada um.

USO DE ANIMAÇÃO



"Falhas" técnicas ↗

Fotos Pessoais



Selfies

imagens diversas (Internet)



Meet the Patels (2014)



intertextualidade



Um filme de Ravi Patel

## Considerações Finais

A efemeridade do registro trazida pela função *Stories* nas redes sociais foi responsável por uma renovação do interesse cinematográfico na sociedade contemporânea. A facilidade em capturar breves momentos do dia-a-dia em função do rápido e simples manuseio da câmera possibilitado pelos *smartphones*, juntamente ao longo alcance público proporcionado pela Web 2.0, tornou possível uma maior acessibilidade à arte de fazer cinema. Esses novos cineastas podem então explorar e criar novas produções audiovisuais a todo momento e, mesmo com o baixo custo de produção, podem atingir um grande número de espectadores. Mesmo assim, o registro ainda sobrepõe a efemeridade, desde que continuamos a 'salvar' momentos significativos impedindo, conseqüentemente, a morte definitiva dos acervos e álbuns. A efemeridade foi também responsável por trazer de volta a espontaneidade na frente e por trás das câmeras, como vimos na história do cinema e sua formação com os vídeos de acontecimentos dos irmãos Lumière e a experimentação e curiosidade do cinema de vanguarda.

O surgimento de uma nova tecnologia no âmbito do audiovisual desperta a curiosidade humana pela cinematografia. Essa curiosidade é, a uma primeira instância, movida pela ânsia ao registro, capturando aquilo que nossos olhos veem e do modo como eles veem. Deste momento em diante, experimentamos e descobrimos, através dela, novos modos de contar a história que queremos contar. Os *Stories* possibilitam que cada um conte a sua própria história através de uma narrativa de um dia de sua própria realidade. Cientes da existência de um público, os usuários da Web 2.0 tendem a fazer uma seleção rígida de qualquer material a ser publicado. Todavia, a efemeridade do *Stories* permite aos usuários uma maior espontaneidade ao divulgar seus vídeos e fotos, e, o que era registro, passa então a ganhar um caráter informativo, com foco no agora. Esta despreocupação com a imagem pública e outros aspectos no uso da ferramenta *Stories* pôde ser observada através do questionário online no qual grande maioria dos usuários afirma que sua preferência pela ferramenta se deve justamente à efemeridade.

Com a disseminação dos "Stories", aspectos narrativos e técnicas trazidos em sua grande maioria, do cinema 2.0, passam a dar forma a uma nova fisionomia do audiovisual. Mais uma vez vemos, não apenas um reencantamento cinematográfico, mas também uma reformatação da linguagem audiovisual devido ao surgimento de novas possibilidades tecnológicas. Não obstante, o audiovisual ainda se encontra no início do processo de verticalização da tela e a sétima arte, no contexto de reconhecimento, ainda não consegue sobreviver à efemeridade de modo independente e autossuficiente.

Sherlock



FRANÇA 2016

U  
S  
A  
C



FOZ DO IGUAÇU 2017



MINHA

HISTÓRIA

EUROPA 2016

## Referências Bibliográficas

AMANTE, Lucia et al. Jovens e processos de construção de identidade na rede: O caso do Facebook. **Educação, Formação & Tecnologias**, Portugal, v. 7, n. 2, p.26-38, set. 2014. Disponível em: <<http://eft.educom.pt./index.php/eft/article/view/414/202>>. Acesso em: 14 dez. 2014.

ANAMERICAN Family. Produção de Craig Gilbert. Coordenação de Jacqueline Donnet. Usa: Wnet New York, 1973. Son., color.

BAYER, Joseph B. et al. Sharing the small moments: ephemeral social interaction on Snapchat. **Information, Communication & Society**, [usa], v. 19, n. 7, p.956-977, 18 set. 2015. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/1369118x.2015.1084349>.

CARSON, Biz. **Snapchat users now spend 25 to 30 minutes every day on the app**. Disponível em: <<http://www.businessinsider.in/Snapchat-users-now-spend-25-to-30-minutes-every-day-on-the-app/articleshow/51557346.cms>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

CROOK, Jordan; ESCHER, Anna. **A brief history of snapchat**. Disponível em: <<https://techcrunch.com/gallery/a-brief-history-of-snapchat/slide/1/>>. Acesso em: 15 out. 2015.

I Am Heath Ledger. Direção de Adrian Buitenhuis, Derik Murray. Canada: Spike Tv, 2017. (90 min.), son., color.

KUSUMOTO, Meire. **Quem é Thaynara OG, a primeira estrela nacional do Snapchat**. 2016. Publicada no site da Veja.com. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/entretenimento/quem-e-thaynara-og-a-primeira-estrela-nacional-do-snapchat/>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009. 326 p. Tradução de Paulo Neves.

MEET the Patels. Direção de Geeta Patel, Ravi Patel. Roteiro: Matthew Hamachek, Billy Mcmillin. Usa: Alchemy, 2014. (88 min.), son., color.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.

NOGUEIRA, Luís. Cinema 2.0: O cinema doméstico na era da internet. **Doc Online: Revista Digital de Cinema Documentário**, Portugal, v. 5, n. 3, p.4-23, dez. 2008. Universidade da Beira Interior. <http://dx.doi.org/10.20287/doc>.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software**. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 30 set. 2005.

OLIVEIRA, William. **Tudo sobre o Snapchat: A rede social dos millennials.** 2015. Disponível em: <<http://www.agenciamestre.com/redes-sociais/tudo-sobre-o-snapchat-a-rede-social-dos-millennials/>>. Acesso em: 22 out. 2015.

PACIFIC. Direção de Marcelo Pedroso. 2009. (73 min.), son., color.

PAPP, Anna Carolina. **Publicou; 3; 2; 1... sumiu!** Publicada pelo O Estado de São Paulo. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,publicou-3-2-1-sumiu,10000034303>>. Acesso em: 13 jan. 2013.

PATITUNDA, Rupak. **Aumenta uso de Snapchat e Instagram, inclusive entre público mais velho.** Disponível em: <<http://br.kantar.com/tecnologia/comportamento/2016/dezembro-aumenta-uso-de-snapchat-e-instagram,-inclusive-entre-publico-mais-velho/>>. Acesso em: 01 dez. 2016.

REFUGEE Crisis: A Snapchat documentary - BBC News. Realização de John Sweeney. Europe: Bbc News, 2015. (9 min.), Snapchat, son., P&B. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MS5vwNKUb94&t=1s>>. Acesso em: 29 set. 2015.

ROBERTS, Jonathan. **What is Cinema Verite.** Publicado pelo Indie Film Hustel. Disponível em: <<https://indiefilmhustle.com/cinema-verite/>>. Acesso em: 16 maio 2017.

SANTOS, Josecler Rodrigues dos. **O eu como conteúdo:** Uma observação pelo snapchat. 2015. 23 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2015.

SUCIU, Peter. **Short form for Social Media:** POV and Snapchat present expiring video documentaries. 2016. Disponível em: <<http://www.creativeplanetnetwork.com/news/distribute/short-form-social-media-pov-and-snapchat-present-expiring-video-documentaries/616592>>. Acesso em: 29 nov. 2016.

TARNATION. Direção de Jonathan Caouette. Roteiro: Jonathan Caouette. Usa: Wellspring Media, 2003. (91 min.), son., color.