

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

ANGELA MARIA MEILI

CINEMA NA INTERNET. ESPAÇOS INFORMAIS DE
CIRCULAÇÃO, PIRATARIA E CINEFILIA

Porto Alegre

2015

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

ANGELA MARIA MEILI

CINEMA NA INTERNET. ESPAÇOS INFORMAIS DE
CIRCULAÇÃO, PIRATARIA E CINEFILIA

Prof. Dr. João Guilherme Barone Reis e Silva

Orientador

Tese apresentada como pré-requisito
parcial para a obtenção do título de
Doutor em Comunicação Social, no
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação Social

Data da defesa: 31.03.2015

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

CATALOGAÇÃO NA FONTE

M513c Meili, Angela Maria

Cinema na internet. espaços informais de circulação, pirataria e cinefilia / Angela Maria Meili. – Porto Alegre, 2015.

255 f.

Tese (Doutorado) – Faculdade de Comunicação Social, Pós-Graduação em Comunicação Social. PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. João Guilherme Barone Reis e Silva.

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Pirataria. 4. Internet - Crimes. 5. Cinefilia. 6. BitTorrent – Protocolo. I. Silva, João Guilherme Barone Reis e. II. Título.

Bibliotecária Responsável

Ginamara de Oliveira Lima

CRB 10/1204

ANGELA MARIA MEILI

CINEMA NA INTERNET. ESPAÇOS INFORMAIS DE
CIRCULAÇÃO, PIRATARIA E CINEFILIA

Tese de Doutorado em Comunicação Social

Data de aprovação: 31.03.2015

Banca Examinadora:

Prof. Dr. João Guilherme Barone Reis e Silva
Orientador

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini

Prof. Dr. Roberto Tietzmann

Prof. Dr. Tiago Coelho Ferreto

Prof. Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes

Porto Alegre

2015

À minha família, que apoiou e iluminou esta jornada acadêmica.

Aos amigos que inspiraram e questionaram.

Aos professores e colegas, que apresentaram temas e novos campos de conhecimento na
Comunicação, Letras e Ciências Sociais.

Aos cineastas e artistas brasileiros, que lutam contra as adversidades materiais e políticas, pela
riqueza da expressão cultural humana.

Aos cinéfilos, engajados no desenvolvimento das sensibilidades e do conhecimento sobre a
sétima arte.

Agradecimentos

Agradeço à minha mãe Neuza Meili, meu irmão Lucas Meili e à minha cunhada Patrícia Nagliati pelo apoio incondicional. Ao meu orientador Dr. João Guilherme Barone Reis e Silva por ter se engajado nas minhas ideias e estar aberto ao diálogo, auxiliando na conexão entre todos os pontos com os quais trabalhamos na pesquisa. À minha orientadora de Estágio Sanduíche no Exterior, Dra. Laura Rascaroli (University College of Cork, Irlanda), que acrescentou ideias essenciais para a pesquisa, acreditando na capacidade inovadora do trabalho. Aos docentes da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) e da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) que, através de suas disciplinas, ofereceram conhecimento de grande utilidade para a elaboração desse trabalho. Aos colegas do grupo UBITEC (PPGCom, PUCRS), que proporcionaram excelentes discussões, aprendizado e experiência ao longo dos quatro anos de formação deste doutorado. Agradeço, também, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação e à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul pelo suporte financeiro, elemento fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa.

Resumo

Analisamos o fenômeno da circulação informal de cinema na internet, oferecendo uma orientação sistemática dentro do vasto universo das redes de distribuição que se encontram às margens do mercado oficial. A pirataria é estudada como uma atividade cultural que corresponde a uma gama de interesses coletivos de dimensão global e se relaciona com as políticas normativas, a crítica à propriedade intelectual, a desobediência civil, o mercado, as inovações tecnológicas, a cultura participativa e as economias informais. Fazemos um recorte no universo de circulação informal para analisar, especificamente, a relação entre as redes BitTorrent, a distribuição de cinema e a cibercinefilia, apontando para o caráter híbrido dessas redes, onde meios informais e formais convergem, elementos técnicos combinam-se, nichos e culturas globais dialogam, sensibilidades morais relativizam-se, discursos, práticas cotidianas e ações políticas se desenvolvem e onde mercados se transformam. Demonstramos que, dentro do espaço não autorizado de circulação, podem ser encontrados centros especializados de distribuição com dimensão simbólica própria, que manifestam sentidos sobre o cinema, que se desenvolvem sob a influência de um imaginário cinéfilo e multicultural.

Palavras-chave: Comunicação, Cinema, Circulação Informal, Internet, BitTorrent, Pirataria, Cinefilia.

Abstract

This research analyses the phenomenon of informal film circulation on Internet, building a systematic orientation within the vast universe of distribution networks. Piracy is a cultural activity that corresponds to a range of collective interests of global dimension and relates to regulatory policies, critical intellectual property, civil disobedience, market, technological innovations participatory culture and informal economies. This study explores the relations between BitTorrent networks, cinema distribution and cinephilia, pointing to networks with hybrid nature, where informal and formal media converge, technical elements combine, niches and global cultures dialogue, moral sensibilities-relativize, speeches, daily practices and political actions are developed and where markets are transformed. We have shown that, within the space of unauthorized circulation, specialized distribution hubs have their own symbolic dimension, which manifest particular senses about cinema, under the influence of a movie buff and multicultural imaginary.

Keywords: Communication, Cinema, informal circulation, Internet, BitTorrent, Piracy, Cinephilia

]

Lista de Tabelas

Tabela 1: Filmes mais Baixados da Semana de 19.01.2014	18
Tabela 2: Percentual de Fluxo de Dados para Streaming.....	45
Tabela 3: Indexadores BitTorrent mais Populares	59
Tabela 4: Tipos de Sites Indexadores (elaboração do autor).....	150
Tabela 5: Comunidades Privadas de Torrent	158
Tabela 6: Top 20 filmes mais acessados MKO.....	197
Tabela 7: Top 20 Filmes Mais Comentados no MKO	204
Tabela 8: Top 20 Filmes mais Antigos MKO	224

Lista de Gráficos

Gráfico 1: Diagrama das variáveis da circulação digital (elaboração do autor).....	32
Gráfico 2: Diagrama das variáveis do Netflix (elaboração do autor).....	33
Gráfico 3: Diagrama das variáveis do YouTube (elaboração do autor).....	33
Gráfico 4: Diagrama das variáveis do Crackle (elaboração do autor).....	34
Gráfico 5: Diagrama das variáveis do Popcorn Time (elaboração do autor)	34
Gráfico 6: Diagrama das variáveis dos Bundles BitTorrent (elaboração do autor).....	35
Gráfico 7: Aplicação do Diagrama da Circulação On-line para os GTPs	167
Gráfico 8: Disponibilidade dos Filmes Brasileiros do MKO na Loja Amazon.com.....	196
Gráfico 9: Percentagem das Áreas de Formação dos Usuários do MKO.....	211

Lista de Figuras

Figura 1: Diagrama da apropriação Tecnológica na Circulação Informal de Filmes (elaboração do autor)	41
Figura 2: Logos do Google e do YouTube.....	66
Figura 3: Logos da Apple e iTunes	66
Figura 4: Conjunto de Logos do Complexo Amazon.....	67
Figura 5: Capa de Suzy Q (1999).....	79
Figura 6: Símbolo Sagrado e Slogan do Kopimismo.	129
Figura 7: Página referente às categorias de conteúdo de site de Torrent Aberto Kickass.to.....	151
Figura 8: Página referente às categorias de conteúdo do site de Torrent Aberto Piratebay.se..	152
Figura 9: Interface do Indexador e Buscador de Páginas de Torrent Torrent.to	153
Figura 10: Lista de Sites de Torrent Especializados em TV e Cinema no Indexador Torrents.to	154
Figura 11: Página referente às categorias de filmes disponíveis no site de Torrents Verificados Take.fm	155
Figura 12: Exibição The Pirate Cinema	156
Figura 13: Tópicos do Fórum de Convites Torrent-invites.com	162
Figura 14: Nuvem de Palavras BitTorrent News	163
Figura 15: Página Principal do Site de Convites Torrentinvitez.com	165
Figura 16: Página Principal do Site de Convites Torrentinvitez.com (continuação)	166
Figura 17: Categorias de Conteúdo e de Filmes do GTC KG.....	169
Figura 18 Interface da Página Principal do MKO.....	172
Figura 19: Gerador de Códigos para a Postagem de Filmes no MKO	176
Figura 20: Menu Principal de Tópicos do MKO.....	178
Figura 21: Menu com Categorias de Temas Adicionais MKO	179
Figura 22: Nuvem de Palavras Diário MKO.....	183
Figura 23: Fórum de Pedidos do MKO.....	193
Figura 24: Página do Filme O Som Ao Redor no MKO.....	198
Figura 25: Página do Filme Febre do Rato no MKO	202
Figura 26: Página do Filme Estômago no MKO.....	205
Figura 27: Página do Filme Lavoura Arcaica no MKO	208
Figura 28: Página do Filme Out 1: Spectre no MKO.....	218
Figura 29: Página do Out 1: Noli me Tangere no KG.....	219

Lista de Abreviações

ADSL: *Asymmetric Digital Subscriber Line*. Tecnologia de transmissão de dados através de linhas telefônicas

CD: *Compact Disc* ou Disco Compacto. Mídia para armazenamento de 700 *megabytes* de dado digital.

DivX: Codificador utilizado para a compactação de vídeo digital.

DVD: *Digital Versatile Disc* ou Disco Digital Versátil. Mídia para armazenamento de 5 a 10 *gigabytes* de dado digital.

FTP: *File Transfer Protocol*. Protocolo de comunicação padrão para a transferência de arquivos entre computadores sobre redes TCP.

GTP: Grupo de Torrent Privado

GTC: Grupo de Torrent Cinéfilo

HTTP: *Hypertext Transfer Protocol*. Protocolo para a formação de sistemas de informação hipermediáticos, que cria a ligação entre pontos contendo textos.

IP: *Internet Protocol*. Regras de comunicação de dados e identificação entre máquinas na rede.

IPTV: Televisão sobre IP. Transmissão de *streaming* através da internet diretamente para aparelhos de televisão.

IRC: *Internet Relay Chat*. Protocolo de transmissão de mensagens de texto.

KG: Grupo de torrent cinéfilo húngaro

MP3: Formato de digitalização e compressão de áudio.

MPEG-4: Formato de digitalização e compressão de audiovisual.

MPAA: *Motion Picture Association of America*

MKO: Grupo de torrent cinéfilo brasileiro

P2P: *peer-to-peer*. Qualquer tipo de troca de informação ou processamento ponto a ponto.

P2PTV: Televisão *peer-to-peer*. Método de transmissão *streaming* através de redes *peer-to-peer*.

RIAA: *Recording Industry Association of America*

RSS: Really Simple Syndication. Tecnologia informacional que agrupa e sumariza atualizações de páginas da internet.

TCP: *Transmission Control Protocol* ou Protocolo de Controle de Informação. Um dos protocolos de comunicação estruturantes da internet.

VPN: *Virtual Private Network* ou Rede Privada Virtual. Rede de comunicações privada.

WWW: *World Wide Web*. Sistema de documentos integrados que compõe a rede mundial de computadores.

Glossário

Blog: Tipo de site da internet que permite rápida atualização a partir de artigos, com espaço para comentários.

BitTorrent: Tecnologia de transferência de dados peer-to-peer.

Browser: Programa de computador que permite o acesso a páginas da internet.

Byte: Unidade de medida para referir-se aos volumes de dados digitais (1 megabyte = 10^6 bytes; 1 gigabyte = 10^9 bytes.)

Chat: Qualquer solução ou protocolo de comunicação digital que permita a troca de textos simultânea entre dois ou mais usuários.

Cloud Computing: Computação em nuvem. Serviços de processamento e armazenamento remotos, na internet.

Download/Downstream: Recebimento de dados para um computador local a partir da rede mundial de computadores ou de outro computador.

Embedded Content: Quando o conteúdo ou funcionalidade de uma página da internet é integrada em outra página.

Feed: Formato de dados que se atualizam constantemente em uma página.

Flash (Adobe): Tecnologia que permite executar animações em navegadores da internet, incluindo vídeos.

Fórum: Tipo de site destinado a formação de comunidades e discussão.

Isohunt: Site indexador internacional aberto de BitTorrent, criado em 2003.

Leecher: Participante de uma transmissão BitTorrent que ainda não possui o arquivo completo

Link: Ligação entre páginas da internet.

Media Player: Programa de computador que reproduz de mídia digital.

Proxy: Servidor intermediário na internet, que media a relação entre os computadores e outros servidores.

Ratio: Proporção upload/download de um usuário BitTorrent

Screenshot: Foto retirada de um *frame* de vídeo ou filme a partir do que é exibido na tela.

Seedbox: Espaço utilizado em um servidor para a transferência de arquivos remota.

Seeder: Participante de uma transmissão BitTorrent que já possui o arquivo completo

Set-top-box: Equipamento que conecta o aparelho de televisão a uma fonte externa de sinal digital.

Smart TV: Aparelho de televisão híbrido que integra a televisão à internet e outros dispositivos digitais.

Spam: Envio de informações em massa em qualquer aplicação ou protocolo de comunicação digital.

Spyware: Programa que recolhe sorrateiramente informações de computadores pessoais e as envia pela internet para um servidor.

Swarm: Processo que resulta no conjunto de peers envolvidos em uma transmissão BitTorrent.

The Pirate Bay: Site indexador internacional aberto de BitTorrent, criado na Suécia em 2003.

Tracker (BitTorrent): Servidor que auxilia na comunicação entre os pares na transferência de dados.

Upload/Upstream: Envio de dados de um computador local para a rede mundial de computadores ou diretamente para outro computador.

SUMÁRIO

1.	Introdução.....	16
1.1.	Objetivos.....	20
1.2.	Justificativa.....	21
1.3.	Metodologia.....	24
2.	Ecologia das Janelas de Distribuição de Cinema na Internet.....	31
2.1.	Fundamentos da Tecnologia Digital e Soluções Para Circulação do Audiovisual na Internet..	36
2.1.1.	Streaming.....	44
2.1.2.	Cyberlockers.....	46
2.1.3.	Sites de <i>Link</i>	48
2.1.4.	Peer-to-peer.....	48
2.1.5.	BitTorrent.....	52
2.2.	A Circulação Formal.....	61
2.3.	A Circulação Informal.....	69
2.4.	Convergências entre a Circulação Formal e Informal.....	73
2.5.	Pago vs. Grátis.....	79
2.6.	A dimensão da legalidade.....	86
3.	Piratarias no plural: Discursos e Práticas.....	88
3.1.	Propriedade Intelectual e Pirataria.....	88
3.2.	Pirataria: Discursos e Práticas.....	98
3.2.1.	A Visão Criminalista e a Guerra Contra a Pirataria.....	99
3.2.2.	O Papel da Pirataria no Mercado Informacional.....	111
3.2.3.	A Pirataria e a Liberdade de Expressão.....	114
3.2.4.	Instabilidades da Noção de Autoria e o Impacto da Pirataria.....	116
3.2.5.	Resistência Cultural e Política e a Desobediência Civil.....	118
3.2.6.	Pirataria como Meio de Acesso aos Bens Culturais, Aspectos Pós-Coloniais.....	124
3.2.7.	Pirataria e a Religião do Kopimismo.....	127
3.3.	Geopolítica da Circulação Informal.....	130
3.4.	O Brasil e as Transformações Regulatórias no Cenário de Crescimento da Internet.....	142
4.	Cena BitTorrent e Cinefilia.....	150
4.1.	Os Grupos de Torrent Privados.....	157
4.2.	Os Grupos de Torrent Cinéfilos.....	167
4.3.	Apresentação do GTC Brasileiro MKO.....	171
4.4.	Regras e Curadoria do MKO.....	183
4.5.	O Cinema Nacional no MKO.....	194
4.5.1.	1º Filme brasileiro com maior acesso: O Som Ao Redor (Kleber Mendonça Filho, 2012)	198

4.5.2.	2º Filme brasileiro com maior acesso: Febre do Rato (Claudio Assis, 2011).....	202
4.5.3.	1º Filme brasileiro mais comentado: Estômago (Marcos Jorge, 2007).....	205
4.5.4.	2º Filme brasileiro mais comentado: Lavoura Arcaica (Luiz Fernando de Carvalho, 2001) 208	
4.6.	Formação Intelectual no MKO	210
4.7.	A Produção de Legendas Exclusivas pela Comunidade do MKO	213
4.8.	Os GTCs e a Cibercinefilia	214
4.9.	Os Arquivos e o Espírito Colecionador	224
5.	Considerações Finais	227
	Bibliografia.....	234
	Lista de Filmes e Séries	245
	ANEXO: Página de Regras do MKO	252

1. Introdução

Dentro da trajetória da qual resulta esta pesquisa, desde o mestrado, temos o interesse em explorar e refletir sobre as relações entre as limitações tecnológicas e políticas das mídias, as práticas desobedientes e informais de apropriação das tecnologias e o seu impacto na dimensão cultural e simbólica da sociedade. Na dissertação “Pragmática dos Enunciados Televisivos: Um Estudo da Proibição e da Desobediência Através dos Corpos Midiáticos” (IEL/UNICAMP, 2008), partimos do viés da pragmática linguística para observar os agenciamentos resultantes de uma postura ativa nas práticas de mídia desobediente, analisando especificamente o caso de uma televisão livre, a TV Piolho (2006-2011, Campinas, SP). Notamos que os condicionamentos políticos e tecnológicos interferiam diretamente na elaboração dos enunciados e percebemos que a própria existência da enunciação dependia do domínio dessas ferramentas e de um posicionamento político ativo dos enunciadores. Vimos que uma performance televisiva livre ou pirata resultava em uma ampliação das possibilidades de produção de sentido através da viabilização tecnológica do registro e da transmissão.

Com o desenvolvimento das redes BitTorrent e quase total substituição das mídias analógicas pelas digitais, surgiu o interesse em prestar maior atenção nessas redes e ampliar o nosso conhecimento sobre a pirataria na internet e as práticas midiáticas informais e desobedientes relacionadas ao audiovisual digital. Optamos, então, por abordar o tema da circulação informal do cinema na internet, desenvolvendo um olhar sistemático sobre a ecologia das janelas de distribuição, considerando elementos fundamentais, como tecnologias, regulamentações, instituições, mercado e público.

Exploramos, nesta tese, as dimensões discursivas e práticas da noção da pirataria a partir de uma análise crítica da propriedade intelectual e seus desdobramentos ideológicos. Após um olhar geral sobre o fenômeno da circulação informal, analisamos manifestações específicas, partindo para a investigação das cibercinefilias no âmbito das redes BitTorrent, onde analisamos um *grupo¹ de torrent cinéfilo* (GTC) brasileiro (que será

¹ Optamos por utilizar o termo *grupo* pois ele representa um caráter mais pragmático da organização do que o termo *comunidade*, que tende a um caráter mais amplo. Ainda, o grupo irá corresponder ao próprio *site* que, por sua vez, refere-se ao *tracker*.

denominado MKO), o qual atua como um núcleo informal e especializado de distribuição de cinema.

Notamos que o cenário da circulação informal de cinema é resultado de um conjunto de *ineficiências do mercado de distribuição*, principalmente em países periféricos, onde o número de salas de exibição é restrito e as mídias físicas possuem valor inacessível e com lançamento limitado (BALÁZS e LAKATOS, 2012; CHIANG e ASSANE, 2008; ALMEIDA e BUTCHER, 2003; BARONE, 2011). A circulação informal de cinema e vídeo ocupa uma parte significativa do montante global consumido diariamente, pois a sua resiliência a possibilita atuar como agente massivo de distribuição do cinema, produzindo novas lógicas entre os setores envolvidos com a produção e distribuição desse produto cultural (GALLIO e MARTINA, 2013).

Assim, a informalidade preenche espaços deixados pela distribuição formal, satisfazendo demandas e servindo aos interesses dos consumidores, a partir de soluções que são, muitas vezes, ignoradas pela indústria (PONTE, 2008). A informalidade é um ator competitivo no mercado, pois cria estratégias eficientes de atingir o público (DENT, 2012) e acaba representando uma ruptura de paradigmas na indústria cinematográfica (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012). Mais do que uma prática, ela cria um cenário, um campo de experiência com o vídeo, onde se formam *audiências piratas* (DE SÁ, 2013), estas, além de consumirem, também produzem um sistema paralelo de distribuição.

A presença da pirataria de filmes nas redes digitais tornou-se expressiva somente a partir de meados dos anos 2000, com a superação de limitações técnicas, como a pouca largura de banda², a falta de modelos eficientes de compressão (MP3, MPEG-4, DivX, etc.) e a precariedade da experiência visual (tela, cores, velocidade, armazenamento) (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012). Ocorreu uma intensificação das cópias domésticas a partir da criação das mídias digitais (CDs e DVDs), gravadores caseiros, melhora das tecnologias de compressão de imagem e áudio, seguidos da melhora da internet, dos monitores (que passaram a ser chamados de telas) e da convergência entre a televisão e o computador.

² Quantidade de dados suportada pela rede.

A informalidade está relacionada com o grau de independência em relação às regulações dos governos ou corporações (LOBATO, 2012), em sociedades mediadas por sistemas legais, que conferem direitos e proibições sobre a produção e circulação do audiovisual e também sobre o uso das tecnologias. Operadores informais criam redes complexas de amplo espectro (LEMOS, 2005), que formam agregações em torno de interesses específicos (BODÓ e LAKATOS, 2012) e geram uma distribuição mais volumosa do que a oficial, com maior agilidade e diversidade (CARTER, 2013).

Redes informais resultam da soma de um conhecimento coletivo e evidenciam claramente o que foi idealizado pelos entusiastas da internet e da computação pessoal (SCHÄFER, 2011), um universo com muitas vias e muitos agentes contribuindo com a cultura da participação (JENKINS, 2006). A possibilidade de trocar informação e interagir na internet também abrangeu a mídia audiovisual e o cinema, que apareceram com maior heterogeneidade e conectividade. A diversidade de conteúdos compreende uma série de nichos culturais, que são impulsionados pelas redes interativas (ANDERSON, 2006).

Ao mesmo tempo em que o cinema conquista novos territórios a partir das tecnologias digitais e torna-se mais diversificado, interativo e independente (LIPOVETSKY e SERROY, 2009), as redes digitais também reproduzem e amplificam a voz do mercado do cinema impactadas pelo lançamento oficial dos filmes, por prêmios, festivais e pela disponibilidade em outras mídias.

Certamente, os meios tradicionais de distribuição e os circuitos dominantes do cinema têm um impacto direto nas redes informais, que são dependentes e influenciadas pela indústria. Se observarmos, na Tabela 1, os filmes mais baixados da semana do dia 19 de janeiro de 2014³, logo após a nomeação dos concorrentes ao Oscar 2014, veremos que a lista se divide entre grandes lançamentos recentes e filmes premiados ou indicados para o prêmio da Academia de Cinema (em destaque na tabela). Vê-se a predominância de filmes com maior visibilidade nas *redes abertas* de BitTorrent.

Tabela 1: Filmes mais Baixados da Semana de 19.01.2014

1°	O Lobo de Wallstreet (Martin Scorsese, 2013)
----	--

³ Torrent Freak. “Top 10 Most Pirated Movies of the Week”. 20.01.2014. Disponível em <<https://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-movies-of-the-week-140120/>> Consultado 10.07.2014.

2°	A Vida Secreta de Walter Mitty (Ben Stiller, 2013)
3°	Capitão Phillips (Paul Greengrass, 2013)
4°	Frozen: Uma Aventura Congelante (Chris Buck e Jennifer Lee, 2013)
5°	Última Viagem a Las Vegas (Jon Turteltaub, 2013)
6°	Ender's Game: O Jogo do Exterminador (Gavin Hood, 2013)
7°	12 Anos de Escravidão (Steve McQueen, 2013)
8°	Jogos Vorazes: Em Chamas (Francis Lawrence, 2013)
9°	O Grande Herói (Peter Berg, 2013)
10°	Trapaça (David O. Russell, 2013)

Fonte: *Torrentfreak.com* (consultado em 09.09.2014). Elaboração do autor.

Por outro lado, em escala nem tanto massiva, mas também vasta, grupos de torrent privados compartilham e cultuam cinemas das mais diversas origens e épocas, os quais não estão e, muitas vezes, nunca estiveram sob os holofotes da grande mídia. Dessa forma, mesmo com a permanente desigualdade de forças no ramo cinematográfico, existe a oportunidade de *rearranjo das relações de poder* a partir da hiperconexão, que estimula novos laços e também multiplica os meios de chegada do conteúdo até o consumidor.

Ainda que não ocorra a eliminação dos oligopólios midiáticos (CUNNINGHAM e SILVER, 2013), é possível a entrada de novos competidores que experimentam o espaço emergente de distribuição *on-line* e têm a chance de interferir também nos imaginários culturais contemporâneos. Nesse sentido, a distribuição (formal ou informal) é um setor determinante da cultura cinematográfica, que define quais filmes, quando e onde serão ou não vistos e isso tem um impacto profundo no imaginário cultural e no mercado das atenções, que molda o espaço da recepção.

Devido à dificuldade de adaptação das práticas tradicionais – leis, regulamentações e uma série de modelos de troca comercial – ao desenvolvimento tecnológico, a velocidade de desenvolvimento da distribuição formal *on-line* é relativamente lenta se comparada às práticas informais, que prestam um serviço demandado pelo consumidor: conteúdo digital entregue a qualquer momento, de forma fácil, com baixo custo e variedade.

Na disputa de forças entre o consumidor, com suas demandas, e a eficiência do mercado, as ferramentas tecnológicas passam a satisfazer a necessidade de acesso aos bens culturais, criando e formando público, produzindo imaginários e conhecimento cinematográfico, sem restringir-se à cadeia econômica formal. A demanda do público participa muito mais ativamente após a ruptura causada pelas mídias digitais, forçando a existência de meios mais eficientes de distribuição e engajando-se na informalidade, além de transitar no contexto dado pela indústria.

1.1. Objetivos

A elaboração dos objetivos foi motivada pelos seguintes questionamentos:

- Como é possível definir e caracterizar o compartilhamento informal do cinema na internet?
- Quais os modos de se encarar a questão da pirataria e quais são suas consequências práticas?
- Qual o impacto e a importância das redes BitTorrent para a circulação do cinema? Como ela ocorre?
- Como situar os grupos de torrent cinéfilos dentro de um cenário de circulação informal tão vasto e diversificado?
- Sendo fenômenos culturais, como esses grupos podem ser descritos? Como se organizam e qual conteúdo oferecem?

Essas perguntas nos levaram a perceber a necessidade de, primeiramente, desenvolver uma visão mais geral do problema (a circulação informal do cinema na internet), a qual demanda por uma revisão estruturada acerca dos seus elementos fundamentais. A segunda necessidade, seria observar as manifestações mais particulares do fenômeno (redes BitTorrent e cinema) e as suas correlações com o contexto maior. Seguindo essas necessidades, definimos o objetivo geral:

- Explorar o fenômeno da circulação informal do cinema na internet, desenvolvendo um estudo compreensivo que considere seus elementos estruturantes (tecnologias, culturas, mercados, instituições e ideologias).

Tendo consciência da larga escala do fenômeno, definimos quatro objetivos específicos:

- i) Desenvolver uma sistematização do modo de olhar o universo da circulação informal na internet;
- ii) Oferecer uma abordagem múltipla sobre a pirataria, situando a problemática a partir de uma perspectiva crítica, que considere posicionamentos discursivos e práticos heterogêneos;
- iii) Desvendar um fragmento particular do cenário, a partir da observação e análise da circulação do cinema nas redes BitTorrent, especialmente os grupos de torrent cinéfilos (GTC);
- iv) Compreender de que maneira os espaços informais podem se constituir enquanto plataformas organizadas e especializadas de distribuição de cinema.

1.2. Justificativa

Dado o recente desenvolvimento do fenômeno e a sua expressividade em termos quantitativos (MIZUKAMI, CASTRO, *et al.*, 2011), considerando-se que, no Brasil, cerca de 20 milhões de pessoas estão engajadas em consumo não autorizado de mídia em redes informais (DE SÁ, 2013), há a necessidade de pesquisas com estudos de exemplos particulares, onde possam ser observados, com maior detalhe, os modelos adotados pela circulação informal.

Em 2013, durante o período de bolsa do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (Capes/PDSE) na University College of Cork (Irlanda), tivemos a oportunidade de participar de dois eventos, os quais nos asseguraram sobre a relevância da pesquisa, que se insere em um campo de preocupações relacionadas ao cinema na era digital, o qual ainda requer maior exploração acadêmica, devido ao seu alto impacto na cultura cinematográfica.

Paul McDonald, durante a European Film Cultures: An International Conference (Lund, Suécia, 8 e 9 de novembro de 2013), conferência organizada pela Associação Europeia de Pesquisa e Ensino em Comunicação (ECREA), ressaltou a carência de pesquisa acadêmica sobre o tema. Segundo ele, esse lento desenvolvimento é consequência de uma dicotomia existente nas perspectivas analíticas correntes e modelos de pesquisa:

Pesquisa administrativa: normalmente coordenada pelos donos de conteúdo, com o objetivo de entender o ambiente virtual e o comportamento das pessoas com relação à pirataria e ao compartilhamento digital. A pesquisa, nesse caso,

é uma ferramenta para criar soluções lucrativas de mercado e sistemas eficientes de proteção à propriedade intelectual. Já é uma área com algum desenvolvimento devido aos altos investimentos da indústria do entretenimento.

Pesquisa acadêmica: os estudos sobre a distribuição e recepção de cinema na academia, tradicionalmente, estão presos ao circuito oficial pré-internet, de modo que os estudos sobre circulação digital e informal ainda não estão suficientemente desenvolvidos. Esse campo de estudo é necessário pois encorajaria o entendimento crítico sobre os novos tipos de relação que o consumidor pode criar com o conteúdo cinematográfico.

Nossa pesquisa justifica-se por contribuir para a segunda perspectiva, chamando a atenção para a necessidade de se estudar a circulação informal do cinema e a sua relação com o consumidor em formas variadas de recepção.

Durante o *workshop* World Cinema On Demand: Film Distribution and Education in the Streaming Media Era (Belfast, Irlanda do Norte, 10.11.13), no qual fomos convidados a apresentar nossa pesquisa, tivemos a oportunidade de entrar em contato com outras pesquisas que corroboravam com a nossa abordagem, especialmente no painel “Torrent Distribution and Online Piracy”, com os trabalhos de Valentina Re (Universidade de Veneza) e Virgínia Crisp (Middlesex University). A rede de pesquisas formada pelo WCOD⁴ ressalta a necessidade de investigações mais profundas no vasto território a ser explorado da circulação digital do cinema, que reorganiza os modos de apreciação e sensibilidade cinematográfica, em consequência das apropriações tecnológicas. Essas experiências nos incentivaram a explorar o tema e encontrar, dentro de um recorte específico (as redes cinéfilas BitTorrent), evidências de um fenômeno cultural que é característico das relações entre o cinema e a sociedade da informação.

Autores apontam que as redes de circulação informal contribuem contra a maior ameaça de muitas cinematografias, que é a sua obscuridade (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012). A pesquisa sobre os GTCs acompanha a necessidade apontada por Bodó e Lakatos

⁴ Para maiores informações sobre o *workshop*, consultar relatório de Kapka (2013).

(2012, p. 441) de se analisar o potencial de distribuição das redes *peer-to-peer* (p2p) para cinematografias com menor potencial competitivo no mercado de cinema.

Sugerimos que pensar a circulação informal a partir do dualismo legal vs. ilegal deixa de lado complexidades de relações inerentes ao consumo cultural nos espaços digitais. A pirataria pode ser vista como um mal a ser extirpado ou mesmo como uma bandeira a ser levantada a qualquer custo; todavia, argumentos que somente servem a guerras de interesse reduzem o entendimento de um fenômeno que é bastante revelador da relação do público com o consumo de cinema.

Quanto à lei, nota-se a sua ineficiência em delinear as regras do jogo em uma sociedade desterritorializada (ORTIZ, 1994), pois o crescente interesse pela circulação da informação e a multiplicação da viabilidade técnica tornaram os modos de legislação atuais obsoletos (BENTLY, DAVIS e GINSBURG, 2010; OBERHOLZER-GEE e STRUMPF, 2009). Os estudos que resumem o *download* de bens culturais ao âmbito da criminalidade negligenciam os aspectos macrosociológicos envolvidos no tema, pois apenas consideram como o indivíduo se posiciona perante a lei e não as implicações ou relativização da lei em um contexto histórico.

Já com relação à economia, mesmo que o direito de propriedade intelectual seja necessário para a existência de um mercado, há ainda perspectivas que apontam para novas formas de lidar com a circulação, que poderiam resultar em mercados inovadores (LESSIG, 2004; MASON, 2009; ANDERSON, 2009 e 2006), desafiando modelos tradicionais. Tanto na lei, como na economia, os estudos movem-se no sentido do estabelecimento de agendas para a solução do que é considerado uma crise: a crise do direito autoral.

Para além da dualidade apresentada pelo aspecto da legalidade, nossa pesquisa justifica-se pela necessidade de se analisar uma série de outros fundamentos para o problema, que precisam ser apontados, por exemplo, qual o tipo de conteúdo, onde e como ele circula e como atuam os agentes promotores. É necessário analisar com detalhes essas manifestações culturais e que tipo de práticas desenvolvem, como por exemplo, a cultura de nicho que se apresenta no público de cinematografias nacionais e o acervo que se forma em curadorias colaborativas.

1.3. Metodologia

Grande parte do nosso estudo se desenvolveu via navegação imersiva (SANTAELLA, 2005) nas redes subterrâneas, pelas quais deixamos poucos traços da nossa identidade. Como pesquisadores, de certa maneira, *pirateamos* esses dados e, como princípio ético, aqui formulando a nossa própria ética pirata, preferimos nos referir ao objeto analisado com nomes fictícios ou siglas. A responsabilidade de entrar nas redes de pirataria e coletar os dados ali presentes para o seu estudo também requer princípios éticos, pois nossos informantes são anônimos e assim devem permanecer.

Todavia, não tratamos os personagens analisados como sujeitos individuais, mas como usuários participantes de uma enunciação coletiva (SILVERMAN, 2011), dos quais podemos apreender somente a informação deixada como um rastro, um registro nas redes piratas. Não se trata de construir um perfil etnográfico do sujeito, mas de etnografar a performance dos usuários especificamente no fenômeno/situação que nos interessa observar (ATKINSON e COFFEY, 2011), de onde o pesquisador retira impressões e as ordena a partir de um esquema interpretativo, que é a própria pesquisa.

Certamente, consideramos que os usuários são sujeitos sociais e históricos, sendo a sua participação nas redes piratas um elemento que compõe essa identidade, consequência de determinações contextuais relativas a cada indivíduo. Todavia, por ora, obedecemos à orientação metodológica de considerar os usuários apenas no que deles podemos apreender diretamente na nossa fonte de dados, que são as próprias redes, onde se registram suas performances. Por isso, se consideramos que as redes são espaços de enunciação, o sujeito-enunciador é contextualizado, tomado pragmaticamente na situação de sua ação enunciativa (AUSTIN, 1975; DERRIDA, 1973) e, para isso, nos basta considerarmos o registro dessa performance e desenvolver a análise do que for possível inferir a partir desses elementos.

Teoricamente, temos algumas perspectivas dos estudos de comunicação que devem ser levadas em conta:

- a) A discussão colocada pelos estudos da recepção (ECO, 2010; HALL, 1973; 2006) e suas considerações críticas acerca da passividade do espectador, em que o caráter interpretativo (WHITE, 1998) dos atos de leitura sugere a

possibilidade de escolha, seleção e opinião sobre os conteúdos recebidos da mídia de massa;

b) Os estudos da cibercultura (LEMOS, 2002; LEVY, 1993; SANTAELLA, 2005; 2010) que apontam para a viabilização técnica de emissão por parte do receptor e a emergência de uma cultura colaborativa (JENKINS, 2006; NEGROPONTE, 1999);

c) A crítica cultural (ADORNO e HORKHEIMER, 1985 [1944]; 2002; BENJAMIN, 1984) desenvolvida na apresentação da Indústria da Cultura enquanto elemento atuante na formação da identidade moderna (BOURDIEU, 1984; 1996; DELEUZE e GUATTARI, 1995; FOUCAULT, 1981; 1987);

d) A evidência de uma cultura pós-massiva, que não rompe diretamente com o capitalismo monopolista, mas radicaliza e torna mais complexa a sua lógica (ANDERSON, 2009; 2006; ECO, 2008; LEMOS, 2007; LIPOVETSKY, 2010; MAFFESOLI, 1999; MASON, 2009; SILVA, 2012).

Temos o desafio de encontrar um caminho que não deixe de considerar essas interpretações, pelo fato de que o pirata ainda é um *receptor* (considerado leitor interpretante), por excelência, dos conteúdos da indústria cinematográfica, sofrendo um impacto grande dos mecanismos tradicionais de distribuição (BODÓ e LAKATOS, 2012), mas atua, também, como *emissor* na esfera digital, que é um espaço rizomático (DELEUZE e GUATTARI, 1995) de multiplicidade interativa.

Trata-se de um tema que deve ser entendido como um fenômeno cultural inserido em um contexto social e histórico. O compartilhamento midiático informal é motivado pela ineficiência dos mercados tradicionais centralizados (KOSNIK, 2012), pela insatisfação das demandas, pela desigualdade de acesso aos bens de cultura devido a limitações socioeconômicas (CHIANG e ASSANE, 2008) e, conseqüentemente, são atividades inerentemente sociais, originadas no público (BODÓ e LAKATOS, 2012).

No debate entre os modos de compreensão das estruturas políticas e econômicas nas mídias e a ênfase nas apropriações culturais (*economia política da comunicação vs. estudos culturais*), a questão principal não está na escolha entre um ou outro, mas no

questionamento de *como os aspectos econômicos e políticos interferem na análise do consumo cultural* (GROSSBERG, 1995). Assim, aproveitamos os aspectos de ambas as abordagens para a formulação da nossa análise, que são fundamentais para interpretar a complexidade do objeto que se apresenta.

A economia política crítica tem no seu mais forte a explicação sobre quem fala para quem e quais formas esses encontros simbólicos assumem nos espaços públicos culturais majoritários. Mas os estudos culturais, no seu melhor, têm valor ao falar como o discurso e a imaginação são organizados em padrões de significados mutantes e complexos e como esses significados são reproduzidos, negociados e defendidos ao longo do fluxo cotidiano.⁵ (MURDOCK, 1995, p. 94)

Nossa pesquisa se insere em um cenário de profundas transformações, de multiplicadas conexões, protocolos, linguagens, interfaces, aparelhos. As produções culturais não mais desembocam em uma via central, mas se ramificam em diversos espectros de circulação: os *bytes* passam por milhões de vias estruturadas e o movimento dos dados depende da imprevisibilidade do usuário. O ruído⁶ não se aplicaria somente a uma falha do canal, mas a um excesso, um paroxismo: fluxos assumem direções inesperadas, as origens e os destinos são muito menos recuperáveis, geram uma circulação entrópica, em escala globalizada e mediada pelos sistemas de informação.

Consideramos que a dinâmica das trocas é apenas relativamente estável e altera-se com o tempo (STIEGLER, 1998), havendo uma interdependência entre as transformações da cultura e da tecnologia. Por isso, quanto à compreensão das redes, foi necessário *situar o objeto de estudo dentro de uma ecologia complexa* (SANTAELLA, 2010; LIPOVETSKY e SERROY, 2009).

A análise tomou uma perspectiva qualitativa⁷, compreendendo o fenômeno enquanto uma materialidade textual a ser interpretada, composta por elementos linguísticos, semióticos

⁵ “*Critical political economy is at its strongest in explaining who gets to speak to whom and what forms these symbolic encounters take in the major spaces of public culture. But cultural studies, at its best, has much of value to say about how discourse and imagery are organized in complex and shifting patterns of meaning and how these meanings are reproduced, negotiated, and struggled over in the flow and flux of everyday life*”. [tradução nossa]

⁶ Na sistematização da Teoria da Informação (SHANNON e WEAVER, 1949), o ruído está presente como manifestação do canal, que distorce a mensagem.

⁷ Ainda assim, não deixamos de incluir uma série de informações quantitativas, mas que não representam nosso foco principal.

e também tecnológicos. Empreendemos uma interpretação das informações encontradas na plataforma, incluindo a sua arquitetura informacional, a interação entre os usuários e a formação do arquivo.

Consideramos que grupos de torrent cinéfilos são uma manifestação, entre outras, da evolução das tecnologias digitais e da sociedade em rede, conectada com a história cultural e os modelos anteriores de representação simbólica, desde o texto escrito, passando pela música, pela fotografia e o cinema (MANOVICH, 2001). Ela também estabelece relação com as outras mídias e modos de distribuição, sendo alimentada por múltiplos canais.

A base de dados dos grupos de BitTorrent é alimentada pelo trabalho humano voluntário, incluindo digitalização ou cópia, seleção, tradução, categorização, organização e um processo constante de formalização do banco de dados e da interface do *website*. São redes humanas, onde cada um, com seu computador, em sua casa ou grupo social, publica comentários, distribui convites, navega pela interface através do banco de dados e o alimenta com filmes adquiridos em canais oficiais e não oficiais de distribuição, em qualquer mídia disponível.

O nosso objeto de análise é, por definição, simbólico; uma agregação de significados passível de observação, cuja interpretação irá associá-la ao seu contexto histórico e suporte tecnológico. A interpretação é feita a partir dos registros dos processos sociointerativos que ocorrem nos sistemas e cuja temporalidade é cumulativa – as interações vão sendo registradas e acumuladas ao longo do tempo em páginas e fóruns.

O papel da pesquisa é identificar, no fenômeno, aspectos que tenham maior relevância para o entendimento da circulação do cinema nas redes digitais. Uma análise qualitativa do objeto requer não apenas considerar o que ele significa, ou seja, tentar desvelar ou descobrir um significado essencial do fenômeno, mas considerar questões de linguagem, representação e organização social (SILVERMAN, 2011) de forma contextualizada.

No caso específico desta pesquisa, adotamos a posição de observadores e também usuários dos grupos. Os pesquisadores, além de navegarem pelos tópicos das páginas, lendo os debates, acessando o acervo e todas as informações que estão abertas para o usuário comum, também utilizam as ferramentas de *download* de torrents, pesquisa de filmes, comentários em tópicos e participam de encontros presenciais com a comunidade.

Não utilizamos a técnica da entrevista pois consideramos a quantidade de material disponível na rede suficiente para uma exaustiva leitura do fenômeno. A opção por não utilizar essa técnica justifica-se por estarmos interessados em tomar o usuário diretamente no seu papel de enunciador nos tópicos específicos no *contexto interativo do site*; ou seja, focamos a análise em temas, questões e processos interativos *que ocorreram através da mediação das páginas*, que é o objeto de principal interesse.

Esta pesquisa de observação constitui uma atividade etnográfica, no momento em que o pesquisador produz um texto interpretativo, cuja origem é a experiência perceptiva com o objeto/fenômeno, o que se formaliza através de processos cognitivos, originados dessa percepção em direção à racionalização sistemática dos dados – *um processamento do olhar*. A etnografia, sendo uma metodologia, não é apenas um instrumento de coleta de dados, mas depende da interpretação do pesquisador, que sempre leva consigo traços de influências culturais (GOBO, 2011), sejam elas “colonizadas” ou “pós-colonizadas”.

Considera-se que todo tipo de observação é participante, pois envolve a percepção e a cognição de quem observa, sendo uma experiência de entrega sensorial (MERLEAU-PONTY, 1999). Mesmo que o pesquisador não interfira diretamente no fenômeno descrito, ele torna essa existência viável como registro histórico e científico a partir do seu texto. A participação do pesquisador está no fato de que este também vive a sistematicidade histórica e conceitual do fenômeno.

Navegamos no espaço da circulação informal do audiovisual, nas redes de pirataria, nas redes cinéfilas, no mundo obscuro dos torrents privados, não somente analisando-os, mas sendo também “usuários-participantes”. O pesquisador observador teve uma participação discreta e direcionada por uma navegação motivada por interesses específicos da pesquisa.

A etnografia da internet está condicionada especialmente por variáveis tecnológicas e processos interativos/semióticos dinâmicos. Os fenômenos digitais são manifestações discursivas, cujas textualidades dependem das condições de consumo e produção e estabelecem uma densa rede referencial (contexto sociossimbólico), além de possuírem aspectos essencialmente formais (ATKINSON e COFFEY, 2011). Essa textualidade é o elemento através do qual a participação ocorre nas comunidades, por onde se manifesta o engajamento do usuário – no sentido de que o texto/discurso é também ato, performance (AUSTIN, 1975). O processo de construção de significado dá-se com base em um

conjunto de atributos culturais inter-relacionados (CASTELLS, 1996); atores que promovem associações, movimentam mediações e constroem sentidos.

A abordagem metodológica para essa leitura enfatiza o aspecto do uso e da função dos enunciados e ferramentas da comunidade, observando como os documentos são recursos utilizados por atores humanos dotados de propósitos, considerando o seu impacto em esquemas de interação e organização social (PRIOR, 2011).

Outra especificidade de uma metodologia de pesquisa da internet é a anonimidade, especialmente no caso do estudo da pirataria. Por isso, os enunciados são considerados apenas quanto à participação do usuário no contexto específico, onde ele adota a identidade virtual. Quanto à comunidade analisada, a anonimidade não é total, no sentido de que há, ocasionalmente, encontros presenciais dos grupos, mas as identidades são preservadas no âmbito dessas subcomunidades (haja visto que a abrangência da comunidade virtual é maior do que os subgrupos que se encontram presencialmente).

Tomamos o objeto de análise enquanto um meio de comunicação e distribuição geograficamente disperso, temporalmente maleável, anônimo, multimodal (tecnologias, recursos e interfaces), além de uma construção social (MARKHAM, 2011).

Por fim, os meios de comunicação, ou as mediações, não são um fenômeno *a mais* na sociedade, um campo adicional nos estudos sociológicos, mas afetam *condições gerais de possibilidade* (GALLOWAY, THACKER e WARK, 2014) da vida humana e alteram a própria forma dos estudos sociais. Os recursos interpretativos precisam lidar com as interações tecnológicas e simbólicas dos *media*, que compõem parte fundamental do fenômeno social (seja nas suas formas estabilizadas ou as constantes revoluções provocadas por inovações, ao longo da história). Por isso, os *media* são objetos conceituais (ibid.), que integram fenômenos de escala maior, mas que podem ser particularmente lidos e objetivamente interpretados.

Levando em consideração essas observações metodológicas, estruturamos o estudo em três partes: i) estabelecimento de um olhar sistemático sobre o cenário da circulação informal, considerando seus elementos estruturantes; ii) discussão sobre o tema da pirataria, a partir de uma análise crítica dos seus discursos e práticas; iii) observação e análise das relações entre as redes BitTorrent e a circulação de cinema, a partir do recorte específico dos grupos de torrent cinéfilos. O que resulta na seguinte estruturação da pesquisa:

- O capítulo *Ecologias das Janelas de Distribuição de Cinema na Internet* oferece estratégias para situar soluções específicas de circulação informal dentro do cenário vasto e diversificado do fenômeno. Para isso, traz pesquisa bibliográfica e empírica sobre a circulação digital e descreve o espaço a partir das variáveis informal/informal, grátis/pago, legal/ilegal e tecnologias.
- O capítulo *Piratarias no Plural: Discursos e Práticas* procura esclarecer as diferenças entre uma série de abordagens relacionadas à pirataria, a partir de uma revisão bibliográfica e histórica da propriedade intelectual, da diversidade de práticas piratas e dos posicionamentos institucionais, políticos e ideológicos. O objetivo é desenvolver uma crítica à visão estritamente criminalista da pirataria, estabelecendo a conexão direta entre discursos e práticas, no sentido de que os discursos têm uma função prática de inaugurar um estado de coisas (AUSTIN, 1975; FAIRCLOUGH, 1995). Nesse capítulo, seguimos a classificação de Ramon Lobato (2012) de faces da pirataria (como *roubo, empresa, liberdade de expressão, autoria, resistência e acesso*), fazendo um aprofundamento das variáveis propostas pelo autor e acrescentando a noção de pirataria como *religião*, além de *especificações geográficas* do tema.
- O capítulo *Cena Torrent e Cinefilia* apresenta a descrição e análise de um GTC específico (MKO), localizando-o no cenário dos GTPs, descrevendo esse modelo de distribuição informal, da comunidade e a estruturação do site. São discutidas as regras de curadoria, a forma de aparecimento do cinema brasileiro, a relação entre o grupo, o fenômeno das cinefilias na internet (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012; ROSENBAUM, 2010), o modelo cineclubista e o acervo.

2. ECOLOGIA DAS JANELAS DE DISTRIBUIÇÃO DE CINEMA NA INTERNET

O cinema, no século XXI, circula pelos mais variados ambientes e tecnologias, desde salas de exibição (modo tradicional), festivais, locação e cópia de mídias físicas, até a transmissão televisiva e o ambiente digital, seja no âmbito oficial (comercial) ou extra oficial. A circulação do cinema é muito mais ampla do que a sua distribuição, que é uma atividade profissional baseada na concessão de direitos sobre a exploração comercial de um produto e corresponde a somente uma parte da complexa rede de circulação e recepção nas diversas telas e mídias.

No ambiente digital, a circulação assume proporções ainda maiores e participa da ecologia das mídias (SANTAELLA, 2005), a qual podemos também nos referir como ecologia das telas (LIPOVETSKY e SERROY, 2009) ou janelas de exibição.

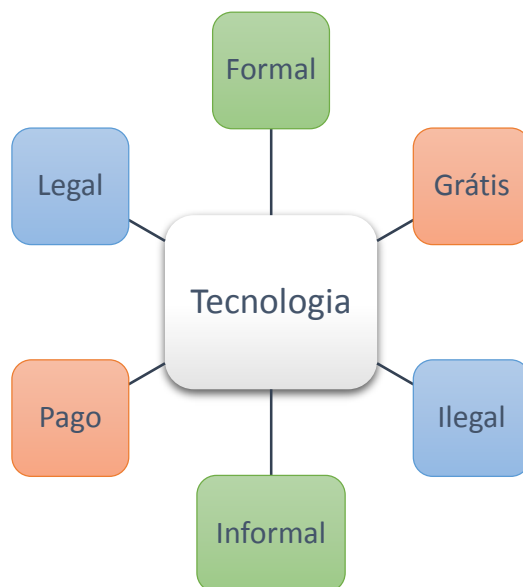
A comunicação digital inclui vários tipos de formatos culturais (MANOVICH, 2001), signos híbridos, ambientes multidimensionais que são redes de interação social via imagem técnica. Esse tipo de interação sugere um modo de ser baseado em pactos estéticos e conexões (MAFFESOLI, 2009), em relações menos institucionalizadas e de contratos éticos fluidos e negociados.

A informalidade e a formalidade coexistem neste cenário complexo, onde circulam volumes gigantescos de dados, por inúmeras vias. Pesquisas vêm sendo feitas com a intenção de mapear os territórios de circulação do cinema na internet, apontando para as complexidades e incertezas do ambiente formal de circulação, em estágio inicial de desenvolvimento enquanto indústria (CUNNINGHAM e SILVER, 2013), e para a abrangência e importância das redes informais que satisfazem eficientemente uma parte considerável da demanda (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012; LOBATO, 2012; IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012).

Não consta, entre nossos objetivos, o mapeamento da circulação do cinema na internet, mas sim a proposição de referências que nos situem sistematicamente no contexto dessa ecologia de circulação. Estabelecemos elementos de orientação que localizam as variadas soluções existentes e revelam aspectos estruturantes da circulação informal. Apresentamos como forma de sistematizar a análise da ecologia da circulação informal, o seguinte diagrama (Gráfico 1), no qual cada tipo de solução para a

circulação/distribuição de vídeo na internet pode ser representado como um arranjo particular dessas variáveis, quais sejam: a) tecnologia, b) dualidade formal e informal, c) dualidade pago e grátis, d) dualismo colocado pelos discursos normativos (legal vs. ilegal).

Gráfico 1: Diagrama das variáveis da circulação digital (elaboração do autor)



O diagrama baseou-se no quadro apresentado por Valentina Re, durante *workshop* World Cinema On Demand: Film Distribution and Education in the Streaming Media Era (Belfast, Irlanda do Norte, 10.11.13), no qual a autora associou as variáveis formal e informal de Lobato (2012) às variáveis grátis e pago. Elaboramos um desenvolvimento desse quadro, ao acrescentarmos a variável tecnológica, que é o elemento aglutinador, e a variável da legalidade.

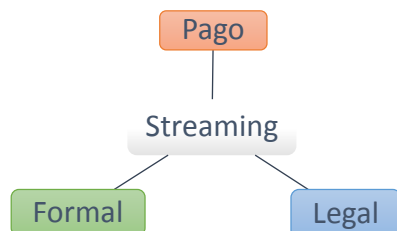
Sugerimos que grande parte das soluções de circulação *on-line* de cinema⁸ possa ser situada entre as variáveis esquematizadas e também incorporar dualidades⁹, agregando, no mesmo serviço, o grátis e o pago, o legal e o ilegal, o formal e o informal.

⁸ Sendo possível estender para outros produtos culturais.

⁹ Trata-se de dualidades não excludentes, pois as plataformas podem adotar estratégias híbridas.

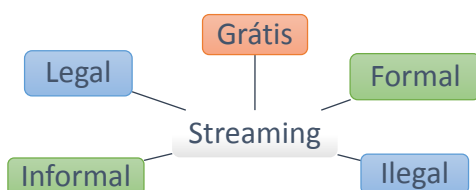
Podemos utilizar o diagrama acima para situar plataformas totalmente formais e pagas, como o Netflix¹⁰.

Gráfico 2: Diagrama das variáveis do Netflix (elaboração do autor)



Ou, para situar empreendimentos híbridos, como o próprio YouTube¹¹, do Google:

Gráfico 3: Diagrama das variáveis do YouTube (elaboração do autor)

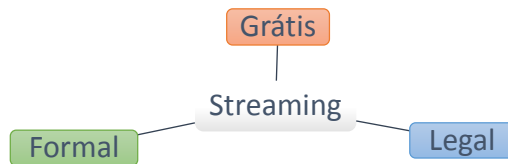


¹⁰ Plataforma de streaming de vídeos (televisão e cinema) desenvolvida em 2010, que, em poucos anos, expandiu mundialmente o seu mercado e alcançou posição de liderança na entrega de audiovisual digital, satisfazendo uma demanda considerável nos múltiplos suportes via internet, vendendo planos mensais para os seus mais de 50 milhões de assinantes em 2014. Fonte: G1, Tecnologia e games. “Netflix alcança 50 milhões de assinantes em todo o mundo”. 21.07.2014 Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/07/netflix-alcanca-50-milhoes-de-assinantes-em-todo-o-mundo.html>> Consultado em 16.08.2014.

¹¹ <http://www.youtube.com> (consultado em 04.05.2015)

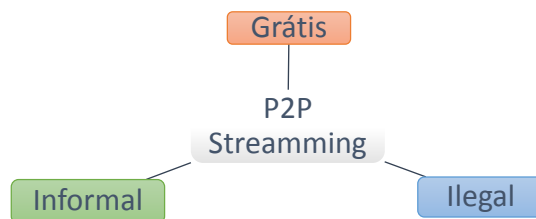
Ainda, aplicamos o diagrama ao Crackle¹², que é um serviço de *streaming* multiplataforma subsidiário da Sony Pictures Entertainment,

Gráfico 4: Diagrama das variáveis do Crackle (elaboração do autor)



Ou ao Popcorn Time¹³, um aplicativo criado colaborativamente em 2014, é baseado em *streaming peer-to-peer*,

Gráfico 5: Diagrama das variáveis do Popcorn Time (elaboração do autor)



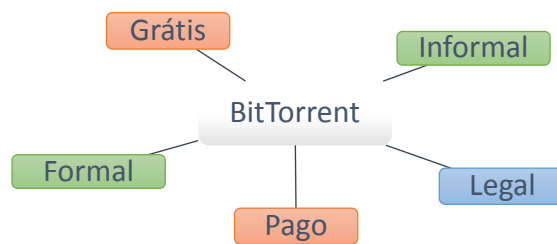
Um outro exemplo, a distribuição que é feita oficialmente no site da empresa BitTorrent, o Bundles¹⁴,

¹² <http://www.crackle.com.br> (consultado em 04.05.2015)

¹³ <http://www.popcorn.time.io> (consultado em 04.05.2015)

¹⁴ <https://bundles.bittorrent.com/> (consultado em 04.05.2015)

Gráfico 6: Diagrama das variáveis dos Bundles BitTorrent (elaboração do autor)



A seguir, nos deteremos a cada uma dessas variáveis para que, ao final, seja possível obter uma perspectiva um pouco mais clara sobre a ecologia da distribuição de vídeo na internet. Foi necessário filtrar os elementos da variável tecnológica, tendo concentrado atenção ao que nos pareceu mais relevante para o contexto desta pesquisa, ou seja, enfatizamos tecnologias de circulação do audiovisual pela internet, especialmente as que são ferramentas no âmbito da informalidade (*streaming, cyberlockers, sites de link, peer-to-peer* e BitTorrent).

A variável da formalidade é aqui trabalhada a partir da apresentação da dicotomia formal e informal e sua posterior desconstrução. Demonstramos que, para cada lado dessa dualidade, existe um âmbito extenso de pesquisa e prática, o que nos levou a concentrar esforços em apenas apresentar os aspectos mais relevantes para a problemática das redes de torrent cinéfilas.

A variável econômica é trabalhada a partir da conceituação de mercado em sua relação com a cultura e a propriedade intelectual. Apresentamos categorias conceituais que são utilizadas para compreender o impacto da pirataria na economia e na cultura, comentamos sobre as variáveis relacionadas à escolha entre o consumo grátis e o pago. Falamos sobre o impacto das novas tecnologias nos modelos econômicos e do papel promocional da pirataria. Ainda, fazemos uma breve apresentação do papel da “cultura do grátis” e o surgimento de novos modelos econômicos na sociedade digital.

A variável da legalidade será trabalhada no terceiro capítulo, onde explicamos as diferentes abordagens possíveis da questão da legalidade e do papel discursivo, e portanto político, da pirataria.

2.1. FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DIGITAL E SOLUÇÕES PARA CIRCULAÇÃO DO AUDIOVISUAL NA INTERNET

Tecnicamente, a circulação de mídia em ambiente digital requer três camadas estruturais: física, lógica e de conteúdo (LEMOS, 2005). Cada camada é controlada por determinados setores do mercado: a primeira, por grupos privados, correspondendo aos servidores, satélites, fibras óticas, torres de transmissão, etc.; a segunda, por empresas de *software*, linguagens e conhecimentos correspondentes à tecnologia da informação; e a terceira é regulada pela proteção à propriedade intelectual e pela indústria da cultura. Os modos e distribuição digital relacionam-se com as três camadas, abrangendo, assim, leis, normas, mercados e estruturas técnicas.

A relação entre essas camadas nem sempre está em equilíbrio, muitas vezes ela depende de setores diferentes da sociedade. O avanço da pirataria é um resultado visível desse desequilíbrio, quando a possibilidade de acesso ao conteúdo de mídia foi, inicialmente, o mote central do desenvolvimento e consumo das tecnologias digitais de armazenamento, exibição e transferência de dados. As pessoas foram estimuladas a consumir tecnologia justamente porque ela permitiria o acesso ao conteúdo informacional. Porém esse desenvolvimento técnico foi muito mais rápido do que a adaptação da indústria do entretenimento às novas plataformas (CHRISTIN, 2010), o que resultou em um espaço rapidamente ocupado pelos agentes informais.

A transformação do contexto tecnológico, nesse caso, promoveu desestabilização de sistemas técnicos e econômicos antecessores, induzindo substituições alternativas para as atividades dominantes (STIEGLER, 1998), ocorrendo a reorganização das relações funcionais entre os componentes físicos, lógicos e simbólicos (SIMONDON, 1980) que são utilizados na replicação do conteúdo.

Sobre a estrutura comunicativa da internet, os modos de circulação do cinema apresentam diferentes lógicas e utilizam diversos tipos de linguagens e interfaces. Por isso, a sua variedade é fundamentalmente uma variedade de programação: é possível transferir conteúdo de cinema a partir de diferentes *softwares* e interfaces interativas.

Software é um termo geral aplicado aos programas de computador, refere-se a um conjunto de códigos que instrui a máquina e dialoga com outros programas para executar uma tarefa. Entre as tarefas que podem ser executadas, temos a computação matemática,

a representação gráfica, o processamento de texto, a organização de dados, entre outras (CROWCROFT, 2010). *Softwares*, em geral, são divididos entre sistemas e aplicações; estas executam as tarefas solicitadas por uma pessoa, enquanto os sistemas os dão suporte, implementando uma série de funções administrativas necessárias à comunicação com o *hardware* (a máquina) e a manutenção de recursos e informações, como a base de dados.

Basicamente, o *software* é formado pelo código-fonte, linguagem utilizada pelos programadores; pela forma binária que é entendida pelo computador; e pela interface gráfica, um conjunto de modelos, interações, palavras, imagens e movimentos que permitem o diálogo entre o usuário e a máquina.

Os *softwares* dialogam entre si, mediados pela rede mundial de computadores, e permitem a circulação da informação utilizando protocolos de comunicação (CROWCROFT, 2010). Como resultado, temos um sistema de comunicação eletrônica global, formado por pessoas e máquinas em interatividade; virtualidade disponível que independe das configurações específicas de um único usuário (SANTAELLA, 2005). No espaço informacional, dados são configurados e acessados por um número cada vez maior de pessoas, formam circuitos informacionais, navegáveis em um ambiente hipermidiático composto por signos, sinais, imagens, gráficos, movimentos e sons, que estão organizados por uma hipersintaxe (ibid., p. 70) complexa e multicultural.

A interatividade envolve ação, cooperação e correlação, pois os dados produzem efeitos uns sobre os outros, havendo mútua influência entre emissores e receptores e também com relação ao sistema. Diálogo, hipertexto, sistema, automatismo, agenciamento, escolha e topografia são termos essenciais para se pensar o ambiente virtual (ibid.). As mensagens não estão situadas nos pontos de emissão ou recepção, mas estão presentes, disponibilizadas pelos sistemas que permitem trânsitos múltiplos da informação. Assim, o mundo digital é intrinsecamente maleável e com alto grau de conexão (NEGROPONTE, 1999).

Ainda que no início, o ciberespaço tenha sido imaginado como paralelo e independente do mundo real, libertado de limitações inerentes às relações formalizadas e geográficas, com o passar dos anos, ele foi percebido em maior conexão com a realidade física (LEMOS, 2002). O ambiente virtual tem características intrínsecas, pois está fundamentado em códigos de programação e interações bastante particulares, mas ele

também viabiliza uma série de funções e interações que fazem parte do corpo social como um todo. Mesmo que se admita que esses espaços estão integrados, não se pode, ainda e talvez nunca será possível, abrir mão da ideia de um ambiente virtual abstrato (SANTAELLA, 2010), pois se trata de uma esfera informacional de grandes proporções que pode ser acessada a partir de qualquer localização geográfica, com o uso de dispositivos móveis. O ciberespaço além de abstrato, ganha, a partir desses dispositivos, um caráter movente, que se desloca e participa da interação física, mas que não se extingue ou dissolve.

O ciberespaço é um “(...) espaço de interação cujo acesso se dá por meio de interfaces dos mais diversos tipos que permitem navegar pela informação midiática (...) meta-hiperdocumento pervasivo que cresce de modo interativo e permeia todas as esferas da vida humana” (ibid., p. 71). Ele é resultado de uma convergência infraestrutural (redes), material (multifuncionalidade dos artefatos) e funcional (rotinas comunicacionais), que disponibiliza qualquer serviço a qualquer momento, em qualquer lugar, em qualquer rede, aparelho ou dispositivo (ibid.). Essa convergência também funde as quatro formas principais da comunicação humana: documento escrito, audiovisual, telecomunicações e informática, cujos suporte e transporte foram digitalizados.

No ambiente virtual, o espaço e o tempo são redefinidos; o tempo não é somente sequencial e as interações podem ser assíncronas; os processos comunicativos passam a acontecer através de protocolos, estes formam diferentes redes simultâneas que podem cruzar entre si ou não; assim, cada rede produz uma geometria própria (CASTELLS, 2009).

Os *nós* são componentes fundamentais da rede, eles são pontos agregadores de informação e podem ser apagados e modificados, formando estruturas comunicantes com variados padrões de contato, por onde passam os fluxos processados pelas ferramentas programadas. A programação define, a partir de instruções, como a rede funcionará, utilizando códigos, parâmetros, procedimentos e metas (ibid.). As redes são flexíveis, reconfiguram seus componentes, podendo expandir-se ou contrair-se e, em geral, não possuem apenas um centro operante.

O ciberespaço é um modelo informatizado estruturado em rede, que constitui um ambiente comunicativo não editado por um centro, mas disseminado transversalmente e

verticalmente “de forma caótica, multidirecional, entrópica, coletiva e, ao mesmo tempo, personalizada” (LEMOS, 2002, p. 85). Trata-se da convergência entre o social e o tecnológico, sem ser um determinismo tecnológico, mas um processo simbiótico.

Os sistemas são ambientes estruturados com determinado fim social; o escopo se manifesta em cada site ou serviço de acordo com a sua política, com os meios que fornece, com a adesão do público e em consequência de uma série de determinações. As soluções tecnológicas para a circulação de conteúdo de cinema, por exemplo, procuram satisfazer expectativas coletivas, demandas de consumo que foram geradas a partir das novas ferramentas de mídia.

As ferramentas digitais auxiliam as pessoas a coordenarem práticas globalmente e localmente, desenvolvendo trocas e interações (RHEINGOLD, 2002); nota-se uma tendência de se formar quantidades cada vez maiores de pequenos grupos que desafiam as formas institucionalizadas de distribuir conteúdo, a partir de um trabalho colaborativo. Ocorrem, assim, reformulações nos sistemas de trabalho, sociabilidade, cultura, consumo e distribuição (MITCHELL, 2000), o que não se deu ao acaso, mas foi diretamente pensado e impulsionou o desenvolvimento da própria computação.

Tanto a computação pessoal, quanto a comunicação digital ponto a ponto foram produtos de imaginários tecnológicos que sonharam com a máquina universal pensada por Alan Turing¹⁵, nos anos 1930. O espaço de interação entre máquina e linguagem abriu-se como um campo de conhecimento a ser explorado, sendo, assim, a cultura colaborativa um agente veterano na construção do arsenal de comunicação digital que hoje temos. A própria evolução do computador foi resultado de um processo integrado de trabalho.

Os computadores foram, inicialmente, vendidos como “máquinas para o conhecimento” (SCHÄFER, 2011) e o seu *design* foi altamente influenciado pela promessa de participação, despertando o imaginário de uma série de entusiastas tecnológicos ao longo das décadas. Ainda na década de 1960, o criador do *mouse*, Douglas Engelbart, já pensava na interação homem-máquina como uma oportunidade de “aumentar o intelecto” e, na década seguinte, o filósofo Ted Nelson com o Projeto Xanadu (uma rede de computadores com interface simples), já visionariamente pensava no que teria sido desenvolvido mais

¹⁵ Modelo abstrato de um proto-computador que resolveria problemas lógicos, publicado em 1936. Basicamente, seria uma máquina que resolveria mecanicamente problemas a partir de uma estrutura de registros em fitas.

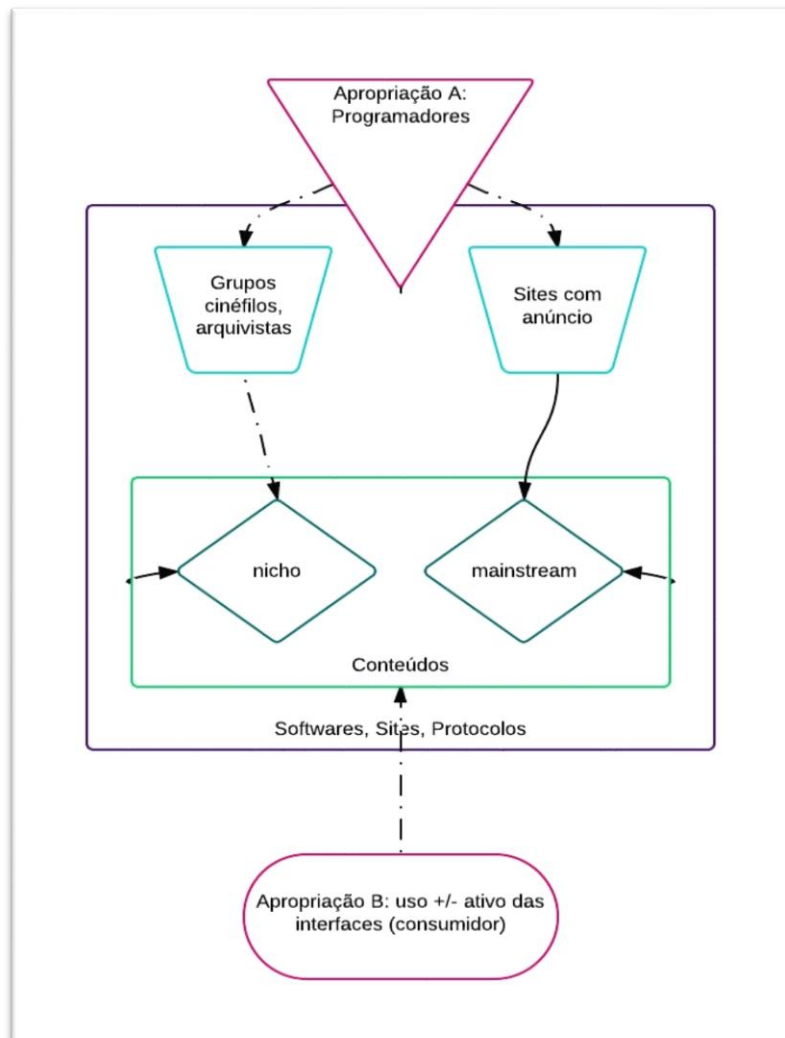
tarde por Tim Berners-Lee, a *world wide web*. Para Ted Nelson, os computadores passariam a ser, ao longo do tempo, um aspecto de tudo o que concerne à vida humana, defendendo ativamente que as pessoas deveriam estar incluídas e integradas no desenvolvimento da computação, que, aos poucos, começa a ser vista como uma tecnologia de comunicação (ibid.). A realidade tecnológica, sendo de natureza tanto simbólica quanto material, apresentou o desenvolvimento da computação pessoal envolto em um imaginário: o da comunicação digital libertadora, incluindo dimensões culturais e políticas.

O ambiente da circulação de vídeo digital, além de já ocorrer sobre uma malha tecnológica construída pelos mais diversos agentes, principalmente nos modos informais de circulação, depende das *apropriações* tecnológicas da cultura participativa. Apropriar, no sentido da palavra, é fazer próprio, fazer seu, fazer do seu jeito. É pegar algo que está pronto e utilizar para uma função específica. Há diversos níveis de apropriação das tecnologias, estes podem ser previstos pelo seu *design* ou podem ser imprevisíveis, inovadores.

A maleabilidade do *software* possibilita com que as tecnologias digitais sejam objetos facilmente apropriáveis e também que um grande debate em torno da propriedade intelectual se estabeleça; ao passo que o campo vai se tornando mais lucrativo, barreiras protetivas vão sendo colocadas e atores passam a desafiar essas mesmas barreiras, insistindo na apropriação ilimitada.

A apropriação, portanto, fala muito da parte social que movimenta o desenvolvimento das tecnologias digitais. No caso da circulação informal de cinema, notamos exatamente um processo de apropriação de uma série de recursos tecnológicos e conteúdo que são arranjados via colaboração. A figura abaixo representa a dinâmica de apropriação no contexto da circulação informal de cinema que observamos em nossa pesquisa:

Figura 1: Diagrama da apropriação Tecnológica na Circulação Informal de Filmes (elaboração do autor)



O diagrama da Figura 1 mostra que, em um contexto de linguagens e protocolos, ocorrem dois tipos de apropriação: a primeira (A) é aquela que produz a estrutura para circulação do conteúdo e a segunda (B) é aquela que disponibiliza e consome o conteúdo. A apropriação A é, muitas vezes, conduzida por um grupo pequeno e altamente engajado, este definirá as características da plataforma de distribuição e, conseqüentemente, do tipo de conteúdo. Certamente, a apropriação do consumidor também influenciará nos conteúdos, todavia, percebe-se, principalmente no universo dos grupos privados de BitTorrent, uma política relativamente centralizada que estabelece territórios para os conteúdos.

A apropriação, portanto, sempre vai gerar arranjos particulares, de modo que toda função

tecnológica tem também um significado contextual (SCHÄFER, 2011). A tecnologia, sendo um nível abstrato de conhecimento, é composta por elementos, níveis também abstratos, de possíveis relações e automatismos entre forças, materiais, componentes e mecanismos lógicos, que unidos funcionalmente, em determinado momento e cadeia relacional, compõem um aparelho, um objeto, uma individuação técnica (SIMONDON, 1980). Assim, o conhecimento técnico e a atividade do operante garantem relativa autonomia no domínio das ferramentas; ao mesmo tempo em que os automatismos encadeados em certos processos e interfaces limitam a sua agência.

Simondon (ibid.) utiliza, para referir-se às relações do homem com as individuações técnicas (especialmente as automações) a dualidade mestre e escravo; o homem é mestre quando tem a liberdade, o domínio de organizar os elementos e produzir processos cada vez mais aperfeiçoados (o que seria o exemplo do usuário BitTorrent mais ativo); mas ele também pode ser escravo, quando não tem conhecimento e responsabilidade direta sobre certas etapas da produção realizada nas individuações técnicas, tornando-se um “alimentador” das máquinas.

As linguagens artificiais, como a cibernética, também são formas de expressão; mas uma expressão que provém da individuação técnica, onde os maquinismos agem como um outro ser, diferente do humano, mas com características humanas. Máquinas e automações são indivíduos que carregam heranças culturais, são resultados de conhecimentos, memória materializada. Nisso consiste a humanidade do objeto: a cultura não está afastada da técnica, os objetos contêm realidade humana.

Máquinas e mecanismos, assim como ferramentas, são "entidades técnicas" (ibid.), que compreendem um corpo de conhecimento e valores e promovem a mediação homem-natureza. Para a sua análise, precisamos diferenciar o sentido de uma entidade da sua função utilitária, pois além de uma objetivação funcional, a entidade possui um significado social e econômico ainda maior do que o tecnológico.

A prática pirata, via apropriação tecnológica, portanto, envolve o desenvolvimento de habilidades práticas e de cooperação a partir do uso das ferramentas técnicas e plataformas de mídia; táticas cotidianas, modos particulares de usos, narrações únicas de espaço, de objetos e corpos (DE CERTEAU, 1998), recontextualização e transformação das entidades dadas em formas expressivas de identificação individual e comunal. De

acordo com Mylonas (2012), as práticas de compartilhamento informal são a superação de obstáculos dados pela tecnologia ou pela política, a partir de um uso particular de solução tecnológica, o que potencializa a participação dos indivíduos no espaço público.

Apenas hoje, a internet começa a ser pensada como mecanismo eficiente de distribuição de conteúdo audiovisual, após a circulação informal ter mostrado na prática as potencialidades da distribuição digital. Por isso, o imaginário da participação, pode-se dizer, moldou as bases da cultura digital a qual o cinema passa a se integrar.

Com a Web 2.0, a questão da apropriação ficou muito mais explícita e a internet passou a ser uma feira livre de soluções, serviços, ferramentas: um mercado de utilidades, de objetos apropriáveis. Contudo, ficaram muito mais delimitadas as formas e níveis de apropriação: profissionais e *hackers* apropriam-se de ferramentas especializadas para criar ferramentas para usuários finais, *prosumers* (TOFFLER, 1980) institucionalizam-se como uma nova classe cultural e o grande volume de pessoas interage com as plataformas recorrendo às suas funcionalidades mais simples (*chat*, notícias, blogs, busca, *feeds*, fóruns, etc.) e inserindo informação no sistema.

Um outro aspecto importante da variável tecnológica relaciona-se às limitações técnicas para a transmissão de vídeo na internet que, pode-se dizer, estão em processo de superação, dado o recente melhoramento no acesso à banda larga (ainda longe de ser o ideal, principalmente em regiões menos ricas ou mais isoladas) e o também recente desenvolvimento de telas maiores e melhores, e das tecnologias de compressão de vídeo, *players* e formatos. Tais limitações interferiram diretamente na velocidade da transmissão, na qualidade da imagem e na disponibilidade ou facilidade de acesso ao conteúdo, elementos que dificultaram a consolidação de uma indústria eficiente para a distribuição digital de cinema, fato que apenas muito recentemente vem se revertendo.

Outro fator sobre a tecnologia é a questão da cópia. Se a propriedade intelectual determina regras sobre a cópia de conteúdo, o seu controle torna-se difícil quando a comunicação digital pressupõe, *essencialmente* a cópia. Esta não é uma variável, mas uma *constante tecnológica*, que situa o consumo cultural no centro do desenvolvimento da interação digital, pois um computador, pode-se dizer, é uma máquina de copiar (SCHÄFER, 2011, p. 59), a cópia é um recurso genuíno e inevitável da tecnologia computacional, ela é o princípio básico para a transmissão de dados e aponta para “aspectos centrais da cultura

digital, como o compartilhamento *peer-to-peer*, o compartilhamento de arquivos, o *streaming* de mídia, o acesso ilimitado à informação via *download* e a criação e distribuição de *software*¹⁶ (ibid.).

Seguimos agora com apreciações específicas sobre as tecnologias mais utilizadas para a circulação de cinema na internet.

2.1.1. Streaming

O termo *streaming* tecnicamente define um modo de transmissão de mídia (captado ao vivo ou gravado), que pressupõe a simultaneidade entre a entrega e a recepção (exibição) e pode ocorrer tanto na forma analógica (rádio, televisão) quanto digital, neste caso há uma quantidade diversa de métodos. Apesar de ser um termo aplicado a qualquer tipo de transmissão de conteúdo de mídia, *streaming* passou a ser utilizado mais comumente para referir-se à entrega de *vídeo sob demanda em redes IP (Internet Protocol)*¹⁷.

Dentre as dinâmicas possíveis, pode-se classificar o *streaming* como *streaming* real, no qual o conteúdo é recebido, exibido, mas não é armazenado no aparelho receptor; e como *streaming* sob demanda/progressivo, que consiste no *download* temporário dos dados no aparelho receptor (GRANT e MEADOWS, 2009).

O *streaming* de vídeo em redes digitais apenas pode ser viabilizado ao final dos anos 1990, quando a era multimídia começou a se consolidar via computação pessoal, esta ficou mais eficiente e superou gradativamente as limitações técnicas para processamento e transmissão da informação audiovisual. Os protocolos de comunicação também ficaram padronizados e os *softwares* e soluções de transmissão e recepção se desenvolveram com maior velocidade.

Tanto o *media player* da Microsoft (Windows Media Player 6.4), quanto da Apple (QuickTime 4) e, também o RealAudio Player, já suportavam a transmissão *on-line* em formatos específicos na segunda metade dos 1990¹⁸. Alguns anos mais tarde, a Adobe

¹⁶ “[it] aims at core aspects of digital culture, such as peer-to-peer file sharing, streaming media, unlimited access to information through downloading and the creation and distribution of software”. [tradução nossa]

¹⁷ Protocolo genérico de comunicação entre máquinas.

¹⁸ Para um histórico mais detalhado sobre o desenvolvimento do vídeo digital Cf. (TIETZMANN e ROSSINI, 2012)

Flash desenvolveu o seu próprio formato de vídeo, que podia ser executado em *players* construídos com base Flash para navegadores. Esse foi o início da era *tube*. O formato Flash Vídeo Player (.flv) permitiu que os vídeos fossem carregados temporariamente no navegador, trazendo flexibilidade para a recepção, permitindo que mesmo conexões mais lentas tivessem boa qualidade de experiência de vídeo, para os modelos de entrega que, a partir de então, passaram a ser desenvolvidos¹⁹ por qualquer programador interessado em criar plataformas de vídeo em *browser* (CUNNINGHAM e SILVER, 2013). Assim, começam a se multiplicar as plataformas e um novo mercado aparece, seja de entrega oficial ou pirata.

O YouTube foi o primeiro a consolidar-se como uma plataforma internacional e gratuita para vídeo na internet em navegadores, o que deu-se, principalmente, devido à versatilidade técnica do seu método de publicação. Em 2011, o *streaming* ocupava 26,5% do tráfego *on-line* (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012), o que vem aumentando nos últimos anos com a popularidade de serviços como Netflix e o surgimento de muitas outras plataformas da mesma natureza, inclusive tornando o *streaming* significativo também nos dispositivos móveis. Abaixo, na Tabela 2, temos dados da Sandvine²⁰ para fluxo de entretenimento em tempo real²¹, em 2014:

Tabela 2: Percentual de Fluxo de Dados para Streaming.

Continente	Internet Móvel	Internet Fixa
África	-	24,25%
Ásia-Pacífico	43,87%	47,06%
América Latina	20,33%	40,95%
Europa	32,74%	39,38%
América do Norte	36,07%	59,09%

¹⁹ Torrent Freak. “Buy a Fully Loaded Movie and TV Shows for just \$200”. Disponível em: 27.04.2014. <<http://torrentfreak.com/buy-a-fully-loaded-movie-and-tv-show-piracy-site-for-just-200-140427/>> Consultado em 20.08.2014

²⁰ SANDVINE, 2014

²¹ Aplicações e protocolos sob demanda que é consumido imediatamente à chegada.

Protocolos p2p, por sua vez, também podem ser utilizados para o *streaming* de áudio e vídeo, um exemplo é a P2PTV, na qual cada usuário, ao mesmo tempo em que está baixando o vídeo, também faz o *upload*, contribuindo para a velocidade de transmissão da rede como um todo, a entrega e exibição dão-se em tempo real e podem ser executadas tanto no navegador como em outras plataformas. Um exemplo é o aplicativo Popcorn Time²², plataforma de distribuição informal construída colaborativamente que faz o *streaming* sobre p2p através de um aplicativo que é instalado diretamente na máquina.

Ainda, *Smart TVs* e *Set-top-boxes* são aparelhos desenhados especificamente para receber transmissão digital de conteúdo audiovisual, tornando-a independente dos computadores e integrando a internet com uma experiência televisiva de telas cada vez melhores. Mesmo conectados na internet, esses dispositivos criam ambientes exclusivos que priorizam o acesso direto ao conteúdo audiovisual, através de ambientes de recepção com navegabilidade facilitada e organizada.

2.1.2. Cyberlockers

São serviços de hospedagem de dados que alugam espaço de armazenamento e utilizam, tipicamente, conexão HTTP ou FTP entre os servidores e o usuário, oferecendo acesso *on-line* através do navegador ou aplicações. Podem ser servidores pessoais ou de empresas que oferecem planos de armazenamento, incluindo outras funcionalidades, como a sincronização automática com pastas armazenadas localmente. Não foram, inicialmente, criados para compartilhamento pirata, contudo foi essa a apropriação massivamente feita logo após a sua emergência no mercado da internet.

A tecnologia passou a ser amplamente utilizada para compartilhamento de arquivos e tornou-se bastante popular na circulação informal de filmes e outros conteúdos, como livros, jogos e música. Os *cyberlockers* são normalmente geridos por empresas que lucram com assinaturas e anúncios, prestam um serviço legítimo de hospedagem, mas tornam-se alvo de perseguição legal por serem considerados facilitadores da pirataria.

Devido ao fato de que a tecnologia não permite a busca de arquivos, o uso dos *cyberlockers* para a pirataria massiva requer o trabalho dos sites de *link* e busca,

²² Disponível em <<http://www.time4popcorn.eu/>> Consultado em 23.08.2014

mediadores que direcionam o usuário aos conteúdos específicos. Assim, o *cyberlocker* funciona como uma ferramenta auxiliar da circulação informal, trabalhando em associação com outras técnicas e redes.

Durante a primeira década dos anos 2000, essa tecnologia ocupou parte significativa do tráfego. Entretanto, em 2012, uma série de *cyberlockers* foram fechados, resultando na fragmentação de uma indústria nascente. Mesmo que o seu auge tenha durado pouco tempo, essa tecnologia transformou a organização da ecologia de mídias digitais (LOBATO e TANG, 2014), ocasionando um debate político.

O primeiro *cyberlocker* a popularizar-se foi o RapidShare, que, inicialmente, oferecia espaço de armazenamento de 50 *megabytes* por usuário para transferência de arquivos maiores que os suportados por *e-mail*; possibilidade que, rapidamente, passou a ser utilizada para transferência de filmes, música, programas de TV, livros, etc. Na metade dos anos 2000, a empresa aparecia como um modelo de negócio promissor para novos investidores em tecnologia (*ibid.*). Em seguida apareceram o HotFile e o Megaupload.

O caso de fechamento do Megaupload causou muita repercussão midiática em 2012, sendo seus responsáveis acusados de violação aos direitos autorais, extorsão e lavagem de dinheiro. O site tinha sede em Hong Kong e funcionava desde 2005, oferecendo o serviço de hospedagem de arquivos em 18 idiomas. A empresa investia também no *streaming* de vídeo (MegaVideo, MegaLive, MegaPorn) e música (MegaBox). O fundador da empresa, conhecido como Kim Dotcom chegou a ser preso, mas acabou solto e, em 2013, lançou uma versão melhorada do Megaupload, o Mega, cujo recurso de criptografia foi desenvolvido para dificultar a perseguição pelos direitos autorais.

De acordo com Lobato e Tang (2014), os *cyberlockers* provocaram grande controvérsia na questão dos direitos autorais, ao se tornarem, por um período de tempo, agentes nodais para a distribuição informal. A sua participação na cena do compartilhamento de arquivos revelou o conflito de interesse entre consumidores e proprietários, além de um conflito entre diferentes modelos de negócio no mercado de mídia.

Esse tipo de serviço tende a crescer com a tendência à computação em nuvem (*cloud computing*), um conceito que vem recebendo investimento de uma série de gigantes do mercado, como a Amazon, Google, IBM e Microsoft. Vale ressaltar que a computação em nuvem ultrapassa a função do armazenamento de arquivos e compreende também os

serviços de *software*. Através da internet, os computadores pessoais reduzem-se a dispositivos de entrada e saída e todas as outras funções são executadas em computadores centrais, o que diminui o custo de *hardware* para usuário final e permite que os *softwares* sejam vistos como serviços prestados que são mantidos por administradores centrais remotamente (ARMBRUST e FOX, 2010).

2.1.3. Sites de *Link*

Os sites de *link* não são necessariamente uma tecnologia de distribuição de conteúdo, mas são recursos virtuais que permitem o acesso aos conteúdos distribuídos em outras plataformas, seja de *streaming*, *download* HTTP ou FTP, ou, ainda, via *torrent*. Normalmente, são sites construídos com o intuito de não deixar o conteúdo explicitamente acessível, forçando o usuário a passar por uma série de *links* e anúncios até conseguir o acesso gratuito ao conteúdo que deseja. São sites que fazem a mediação entre a enorme quantidade de material já *on-line*, agregando listas e formando uma espécie de “locadora” virtual.

Pode-se dizer que os sites de *link* sejam o lado mais oportunista da pirataria *on-line*, pois maximizam o lucro através de anúncios que deixam totalmente poluída a navegação, desviando, muitas vezes, o usuário para páginas suspeitas, com risco de vírus e *spywares* e, nem sempre, entregando o conteúdo desejado ou entregando um conteúdo de baixa qualidade. Além disso eles não podem ser acusados diretamente de distribuição ilegal, quando apenas oferecem *links* para os servidores que, de fato, armazenam o conteúdo.

De acordo com Shenkman (2008), esse tipo de site tem popularidade cada vez maior e é uma ferramenta bastante utilizada para o consumo de audiovisual, eles servem de agregadores informacionais para a imensa quantidade de dados disponíveis na rede e, muitas vezes, incorporam, em suas páginas, diretamente o conteúdo de outras plataformas, como, por exemplo, a incorporação de tocadores de *streaming* que pertencem a outros sítios (*embedded content*). De acordo com o autor, quase tudo nessas páginas é copiado ou referido, compondo em sua interface um texto altamente bricolado e hipertextual.

2.1.4. Peer-to-peer

A ideia do *peer-to-peer* (p2p) vai além das tecnologias desenvolvidas especificamente para processamento computacional (distribuído), pois é uma ideia que reside no princípio

fundamental da rede mundial de computadores: a possibilidade de *interação todos para todos*, a conexão ponto a ponto. Por isso, pode-se pensar em sistemas p2p de maneira bastante genérica.

Há aspectos centrais que foram incorporados ao longo de um desenvolvimento desse princípio, a partir das suas potencialidades essenciais: i) a habilidade de distinguir entre colaboradores bons ou ruins; ii) mecanismos de regulação para os recursos computacionais; iii) mecanismos para comunicação de grupo; iv) senso de comunidade (POUWELSE, GARBACKI, *et al.*, 2008). O primeiro site que contemplou o princípio básico p2p foi o Slashdot, inaugurado em 1997, apresentava notícias de tecnologia de uma forma pioneira, em uma comunidade autorregulada de membros ativos (*ibid.*).

As tecnologias p2p evoluem ao longo do tempo para atuar diretamente na distribuição de conteúdo multimídia, que, requerendo uma quantidade maior de banda para transferência, encontrou no processamento distribuído uma estratégia eficiente e barata. Funcionam através da conexão mediada de computadores pessoais, ordenados por protocolos de comunicação que somam as capacidades de processamento em uma atividade comum para armazenar dados, fazer *upload*, *download*, além de outras operações.

O p2p gera modos de conexão entre computadores que não dependem de servidores centrais, mas da conexão direta ou semi-direta entre os pontos. Os computadores trabalham juntos, atuando como nós não identificados que executam uma tarefa comum; esta é dividida entre os vários nós. Tais características proporcionam anonimidade e dificuldade de localização do dado, pois cada ponto pode participar do processo, bem como deixar de fazer parte dele a qualquer momento.

Autores apontam para quatro gerações da arquitetura p2p (MALINI, 2009) e todas elas implicaram em ações coercitivas pela legislação de direito autoral, além de terem se desenvolvido, ao mesmo tempo, como uma evolução reativa a essas perseguições. A primeira geração corresponde a um modelo que ganhou destaque no compartilhamento de música – o Napster. Ele foi fechado em 2001 pela Corte de São Francisco (EUA); foi um modelo distribuído com um servidor central responsável pelo índice de conteúdos. A segunda geração é representada pelo Gnutella, um recurso que funciona de maneira distribuída e descentralizada, dispensando o agregador central. A terceira geração é semicentralizada e funciona na hierarquia entre nós e supernós, que substituem a função

de um servidor central: Kazaa, Edonkey foram as redes mais utilizadas após o fim do Napster. Pela sua popularidade, sofreram larga perseguição, principalmente pela RIAA E MPAA.

Tal como o Napster, aplicações como o Kazaa e o eDonkey2000 perderam espaços para outras redes p2p porque ainda eram vulneráveis a ataques e processos judiciais, que fizeram com que o potencial de circulação cultural dessas redes fosse colocado em segundo plano por conta da existência de usuários que cometiam pirataria *on-line*. (ibid., p. 276).

O BitTorrent representa a quarta geração e é totalmente descentralizado, mas ainda precisa dos *trackers*, que viabilizam a comunicação. Mesmo que, no início, fosse ainda um território desconhecido, com o tempo, o *torrent* deixou de ser totalmente imune à perseguição, dependendo de redes privadas virtuais (VPN) e *seedboxes* para manter a anonimidade dos usuários, além de regras de comunidade bastante restritas.

De acordo com Cox (2012), a troca de arquivos via p2p ocupa mais da metade do tráfego da internet, chegando a mais 90% do tráfego noturno nos Estados Unidos²³, o que demonstra a importância das redes p2p para a circulação de conteúdo. Na prática, tais redes são uma forma de poder social, não mecânico, enraizado em um sentimento entusiástico sobre as suas infinitas possibilidades (RHEINGOLD, 2002): máquinas trabalhando juntas criam uma potência de ação coletiva que abarca muitas pessoas. O processamento distribuído multiplica o poder dos computadores em recursos totalmente coletivos, de modo que quanto mais os piratas baixam arquivos, mais eles beneficiam toda comunidade (KOSNIK, 2012), ou seja, são estruturas que aproveitam o máximo do potencial participativo da internet (CARPENTIER, 2011).

Além da já mencionada P2PTV, o princípio básico do p2p tem sido vislumbrado como um enorme potencial para a distribuição de conteúdo audiovisual, podendo tornar-se ferramenta para uma televisão convergente (BODÓ e LAKATOS, 2012). As redes já existentes poderiam ganhar por méritos a batalha contra as tecnologias clássicas de

²³ Destacamos que dados sobre tráfego de internet ainda tendem a ser bastante imprecisos (LOBATO e TANG, 2014), por isso recomendamos toma-los por um caráter muito mais ilustrativo que descritivo. Essa consideração serve para grande parte dos dados sobre quantidade de tráfego que aparecem nas pesquisas acadêmicas. Além disso, vale ressaltar que, tecnicamente, os dados dividem-se em *upstream* e *downstream*, de maneira que as transações p2p ocupam em maior parte o *upstream*.

distribuição (POUWELSE, GARBACKI, *et al.*, 2008), pois a distribuição colaborativa está provando ser eficiente, popular, barata e promove uma ruptura com os modelos existentes (*ibid.*, p. 5), ela tem tirado vantagem na competição com serviços *on-line* legítimos tanto no aspecto da gratuidade, quanto no aspecto da lógica de distribuição (BODÓ e LAKATOS, 2012).

O baixo custo estrutural para a troca de dados somado à alta disponibilidade de conteúdo vem proporcionando um crescimento dessas redes, desde 2000 (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012) e, mesmo que estejam a serviço da distribuição informal, o seu potencial como ferramenta legítima de distribuição ainda merece ser reconhecido. Por isso mesmo a escolha futura que se apresentará após o *wild west* da circulação *on-line* será entre a proteção de modelos de negócios falhos com leis mais restritivas ou a legalização de práticas existentes e descriminalização de milhões de pessoas (POUWELSE, GARBACKI, *et al.*, 2008, p. 19).

Em abril de 2014, o gigante do *streaming* Netflix começou a investir na integração do p2p ao seu sistema de *streaming*²⁴, para justamente melhorar a velocidade de transmissão de conteúdo e reduzir os seus custos. Conhecido como maior competidor contra a pirataria no cenário digital, o Netflix pretende apropriar-se das tecnologias e estratégias que já foram desenvolvidas no seio da circulação informal.

A distribuição formal de audiovisual via redes p2p também é utilizada por redes públicas de televisão, como a norueguesa NRK que, desde 2009, distribui torrents a partir do seu próprio *tracker*, economizando nos custos de distribuição e atraindo público no meio da comunidade BitTorrent em geral²⁵.

Esses fatos confirmam o que, já em 2006, Rodriguez, Tan e Gkantsidis apontavam: a distribuição p2p emergia com potencial de resolver o problema de distribuição comercial massiva de conteúdo digital, devido a diversos benefícios que reduzem os custos de

²⁴ Torrent Freak. “Netflix Considers P2P-Powered Streaming Technology”. 26.04. 2014. Disponível em <<http://torrentfreak.com/netflix-considers-p2p-powered-streaming-technology-140426/>> Consultado em 03.09.2014

²⁵ The Guardian. “Norwegian broadcaster NRK embraces P2P, sets up own torrent tracker”. 10.03.2009. Disponível em <<http://www.theguardian.com/media/pda/2009/mar/10/p2p-pirate-bay>> Consultado em 05.09.2014

distribuição, como a escalabilidade da distribuição, a menor demanda de servidores centrais e a maior velocidade de transferência.

2.1.5. BitTorrent

O programador Bram Cohen criou o protocolo do BitTorrent, em 2001, com o objetivo declarado de “acabar com a televisão” (SILVA, 2012) e resolver o problema da distribuição massiva de audiovisual²⁶ na internet. Ao longo de uma década de criação, provou ser eficaz tanto para o pirata, quanto para o distribuidor de conteúdo, devido à sua capacidade de viabilizar alta velocidade em compartilhamento, descentralização, potencial de organização, flexibilidade, agregação e formação de comunidades de nicho. Comentadores apontam²⁷ que é a tecnologia que mais transporta dados na internet e a mais utilizada na nova era do vídeo digital, esquentando ainda mais os debates sobre o *copyright* e a neutralidade da rede.

A tecnologia BitTorrent foi desenvolvida para solucionar problemas lógicos e estruturais de sistemas p2p preexistentes, com o foco principal no aproveitamento de banda para arquivos grandes. Trata-se, basicamente, de um protocolo de comunicação ponto a ponto que permite o compartilhamento não linear de arquivos; estes são fragmentados e trocados em pedaços (normalmente, de $\frac{1}{4}$ de *megabyte*), de acordo com a disponibilidade dos *peers*. Os dados estão armazenados e distribuídos em computadores pessoais de cada ponto que está participando da troca coletiva ou *swarm*²⁸. Cohen (2003) explica que enquanto o *peer* descarrega o arquivo, ele simultaneamente faz o *upload* das partes que já tem, o que redistribui o custo de *upload* entre os *peers*.

Uma série de estratégias são utilizadas pelo protocolo para otimizar o uso de banda, como por exemplo, fazer com que a taxa de *download* seja sempre proporcional à taxa de *upload* (*ratio*), o que serve de estímulo ao *peer* para contribuir com a rede, quanto maior a velocidade de *upload* liberada pelo *peer*, mais rápido ele também pode obter o conteúdo

²⁶ Torrent Freak. “Interview with Bram Cohen, the inventor of BitTorrent” 17.01.2007. Disponível em <<http://torrentfreak.com/interview-with-bram-cohen-the-inventor-of-bittorrent/>> Consultado em 05.09.2014

²⁷ Financial Post. Matt Hartley. “BitTorrent Turns Ten” 01.06.2011. Disponível em <business.financialpost.com/2011/07/01/bittorrent-turns-ten/?__lsa=4e83-11cd> Consultado em 05.09.2014

²⁸ Termo utilizado para definir a situação de conexão entre todos os *peers* no processo de troca conectados em um torrent específico.

que deseja. Isso é denominado “esquema *tit for tat*”, ele encoraja uma troca justa (ibid.). Esse modelo reúne agilidade e independência e permite que se troquem arquivos mais pesados, o que vem a ser especialmente bom para os audiovisuais ou jogos, que ocupam a casa dos *gigabytes*.

O arquivo visado (...) é dividido pelo *torrent* em uma série de partes pequenas de igual tamanho. Os *peers* trocam esses pedaços de arquivo com a maior quantidade possível de outros *peers*. Os arquivos requisitados são, ao final, combinados a partir desses pequenos pedaços, de modo que a imagem final resulta de um quebra-cabeças de todos esses pedaços desmembrados. Isso permite que o usuário baixe arquivos completos de forma muito mais rápida do que a partir de um só ponto. (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012, p. 800)²⁹

A não sequencialidade do *download* somada à priorização automática que o protocolo dá a dados com menor disponibilidade (*rarest first*) otimizam muito o aproveitamento de banda, aumentando a velocidade e disponibilidade da informação. Ainda, o usuário não precisa baixar todo o arquivo de uma vez, podendo pausar a conexão e continuar posteriormente quando quiser, isso faz com que arquivos muito grandes possam ser compartilhados com maior segurança, mesmo se a conexão da internet não for muito boa. Assim, ao invés de funcionar como um *download* clássico via conexão TCP³⁰ para uma única máquina, o BitTorrent permite que os dados sejam provenientes de várias conexões IP³¹ simultâneas com diversas máquinas. Quanto mais *peers* conectados, mais rápida tende a ser a troca, o que potencialmente barateia o custo da distribuição. Protocolos de transmissão distribuída de dados, como o BitTorrent, em geral, promovem a redundância da informação, o que é garantia de confiabilidade e disponibilidade, e reduzem a dependência de distribuidores centrais.

²⁹ “The target file is (...) divided by the torrent into a series of equally sized small pieces. Peers swap these pieces of files with as many other peers as possible. The requested files are, in the end, combined from all these little pieces, just like the final image resulting from all the disjointed parts of a puzzle. This enables users to download complete files much faster than the connection speed of any single peer”. [tradução nossa]

³⁰ *Transmission Control Protocol*. Protocolo de controle de transmissão que consiste no núcleo comunicativo da internet, conectando e transmitindo dados entre máquinas.

³¹ *Internet Protocol*. Protocolo de internet que permite a identificação de qualquer dispositivo conectado a uma rede, é a identidade virtual das máquinas.

Há uma série de termos e especificações técnicas do BitTorrent, as quais apresentaremos aqui rapidamente. Trata-se de uma tecnologia potencialmente complexa, mas com princípios fundamentais que podem ser facilmente compreendidos.

O processo de compartilhamento se inicia quando um arquivo no formato torrent é colocado em um servidor da internet, ele contém informações sobre o arquivo (filme, música, jogo, etc.), duração, tamanho, a informação criptográfica (que é responsável pela sua fragmentação e posterior “recolagem”)³² e endereço do *tracker* (COHEN, 2003). O torrent é um arquivo feito para as máquinas se comunicarem, que contém as informações básicas sobre os arquivos compartilhados e um código único que define a sua identidade

Os *trackers* podem ser públicos ou privados (ANDERSSON, 2012) e são responsáveis por fazer os *peers* se encontrarem e conectarem, mantendo a busca de *peers* ativos; eles promovem interações automáticas entre os usuários, são basicamente computadores que coordenam a distribuição, dizendo para cada *peer* onde está cada pedaço que deve ser descarregado primeiro. Apesar de o mais comum ser cada *torrent* utilizar um *tracker*, pode acontecer de cada *torrent* ter mais de um *tracker* (*multitracking*) e, ainda, há casos de *torrents* sem um *tracker* central, estando essa função também distribuída entre os *peers*, em sistemas ainda mais descentralizados (*Distributed Hash Table*).

Normalmente, um *tracker* está vinculado a um indexador, mas não necessariamente. A indexação dos arquivos de torrent (busca, ordenação e armazenamento) ocorre de maneira independente ao *tracker*. A busca por torrents pode ser feita em sites que oferecem o arquivo, em sites que promovem apenas a busca entre os indexadores (*metasearch*), em alguns Clientes BitTorrent, como o Tribler e o BitComet e, ainda, via RSS Feed (*broadcatching*). A própria empresa BitTorrent Inc. lançou a sua própria ferramenta de busca, incluindo diversos indexadores (*metasearch*) e dando preferência para conteúdos autorizados.

Quer dizer que os arquivos de torrent podem ser compartilhados e disponibilizados de inúmeras formas, sendo o mais comum através de sites que podem ser abertos ou formar comunidades bastante fechadas. É onde se desenvolve o aspecto comunitário do

³² Cada pequena parte é protegida por um “*hash* criptográfico” descrito no arquivo de torrent que garante qualquer tipo de modificação nas partes que possa ser identificada, seja ela acidental ou maliciosa. Esse tipo de codificação também serve para garantir a autenticidade do arquivo.

compartilhamento, pois esses sites são feitos especificamente em função dos conteúdos e dos usuários.

Outro elemento importante é o Cliente BitTorrent, ele é parte fundamental do processo pois é o programa de computador responsável por executar o torrent e ativar o processo de transmissão. O Cliente é responsável por contatar o *tracker*, contatar os *peers*, fornecer informações técnicas sobre a troca, regular a proporcionalidade *download/upload*, fragmentar e reordenar as peças dos arquivos, além de poder também executar os arquivos em sua interface (*media player*). Assim, para que o usuário possa utilizar o protocolo, ele precisa de um Cliente BitTorrent para executar os *torrents* que foram encontrados nos indexadores da *web*. Há uma grande quantidade de Clientes BitTorrent, sendo os mais famosos o próprio BitTorrent e o uTorrent.

O usuário pode assumir duas posições na rede. Ao iniciar o seu *download* ele é um *leecher*, que ainda não tem o arquivo completo em seu computador, mas já começa a enviar para a rede; assim que ele tiver todo o arquivo em seu computador e continuar enviando, torna-se um *seeder*. O primeiro *seeder* é aquele que insere o arquivo original na rede e precisa ser mantido até o momento em que um número considerável de *peers* já tenha se tornado *seeder*, para o torrent então continuar vivo.

Além de a tecnologia BitTorrent já ter automaticamente um mecanismo que regula a taxa de *ratio*, para dificultar a dominação de *peers* parasitas e desperdício de banda, há algoritmos que permitem ao *peer* bloquear (*to choke*) o envio de dados para usuários específicos, que não estejam cooperando com os padrões de certas comunidades (estas podem ser mais ou menos exigentes quanto à *ratio*). Devido ao fato de que esse controle, muitas vezes, dificulta a entrada de novos *peers* que ainda não tenham alcançado uma *ratio* interessante, mas que poderiam atingi-la ao longo do tempo, existe a estratégia chamada de *optimistic unchoking*, que cria esse estado de exceção para uma quantidade pequena de novos *peers* (COHEN, 2003).

Um usuário ativo de torrent pode acumular, ao longo do tempo, o que é denominado de crédito *ratio*. Isso faz parte de um sistema econômico utilizado em uma série de *trackers* privados, com o intuito de melhorar a qualidade das transmissões, estimulando os *peers* a compartilharem mais. Assim, da mesma forma que um usuário pode acumular créditos,

também pode ficar em dívida com o grupo, correndo o risco de ser banido, em muitos casos.

A identificação do usuário é possível pois sempre o seu endereço de IP estará acessível pelo *tracker*, o que, naturalmente, não garante total anonimidade dos usuários e pode expor o sistema a ataques. Há, contudo, uma série de estratégias utilizadas pelos usuários para preservar a privacidade³³: i) acesso via redes privadas virtuais (VPN), que são serviços de servidores que fazem o roteamento da transmissão, ou seja, o acesso ao torrent é feito via endereço de IP do servidor que faz a mediação com o usuário; ii) utilização de serviços de *proxy* (BTGuard, Torrentprivacy) moldados especificamente para mascarar o endereço de IP do usuário; iii) utilização de servidores dedicados exclusivamente para a transferência, chamados de *seedboxes*, através dos quais o usuário obtém alta taxa de *download*, sem expor seu endereço de IP; iv) utilização de Clientes de BitTorrent que tenham sido desenhados especificamente para proteger a anonimidade, como o OneSwarm, ou que utilizem protocolos de criptografia, como BitComet, BitTornado, uTorrent, etc.;v) finalmente, para proteger a sua anonimidade, o usuário pode ainda conectar-se via Usenet (Unix User Network³⁴), uma das redes de servidores mais antigas que funciona de forma independente da World Wide Web, e pode ser acessada via mediadores pagos.

Apesar de, quando o seu funcionamento envolver uma série de procedimentos complexos e detalhados, para o usuário final, na prática, ela é relativamente simples (basta instalar o cliente, baixar o torrent e executá-lo), o que, de acordo com o criador da tecnologia (COHEN, 2003), contribui para a sua adoção mundo afora. Outro fator que influencia na sua popularidade é a flexibilidade, pois trata-se de uma ferramenta construída em código aberto, que pode ser adaptada a uma série de diferentes soluções tecnológicas quando combinada a outras funcionalidades.

Mesmo sendo muito popular, pode-se dizer, porém, que o BitTorrent ainda está reservado a um público específico, com certo domínio da computação pessoal, pois mesmo se tratando de um procedimento relativamente fácil para um usuário relativamente

³³ Torrent Freak. “5 Ways to Download Torrents Anonymously” 19.12.2012. Disponível em <<http://torrentfreak.com/5-ways-to-download-torrents-anonymously/>> Consultado em 10.09.2014

³⁴ Torrent Freak. “How to Use Usenet”. s.d. Disponível em <<http://torrentfreak.com/how-to-use-usenet/>> Consultado em 10.09.2014

experiente, ele ainda é difícil para a população, em geral, se comparado a serviços de *streaming* com interface amigável, como por exemplo o YouTube, Netflix ou as formas convencionais de experiência audiovisual (Cinema, TV, DVD). Dados apontam que a maioria dos usuários BitTorrent são homens, jovens, de regiões desenvolvidas e a razão é muito simples: a inclusão tecnológica que oferece a determinados grupos maior oportunidade de experiência tecnológica e banda larga (OBERHOLZER-GEE e STRUMPF, 2009).

O BitTorrent é responsável por grande quantidade do tráfego da internet. Sabe-se que pesquisas sobre quantidade de tráfego podem ser muito imprecisas, variando bastante de acordo com as fontes, mas todas elas mostram que o trânsito em BitTorrent vem ocupando percentagem significativa do tráfego da rede há algum tempo. Em 2004, a Cachelogic³⁵ afirmou em pesquisa que 62% de todo o tráfego da internet era via p2p e que 52% deste ocorria em BitTorrent, havendo obviamente variações geográficas. Em 2006, a mesma empresa publicou estudo afirmando que o tráfego p2p continuava a crescer, e o BitTorrent dividia espaço com o eDonkey³⁶. Em 2010, o tráfego p2p³⁷ continuava em expansão, ocupando 47,55% do *upstream*³⁸ nos Estados Unidos, sendo o trânsito BitTorrent dominante em todas as regiões geográficas³⁹; o estudo afirmou que, na América Latina, 73,3% do *upstream* era feito via p2p naquele período. Em 2011, encontramos dois dados com bastante discrepância: segundo relatório da Envisional, o BitTorrent ocupava 17,9% de todo o tráfego da rede, sendo o protocolo mais utilizado, com mais de 8 milhões de usuários simultâneos e 100 milhões de usuários regulares, tendo o conteúdo dividido em: 35 % filmes, 14,5% televisão, 6,7% jogos, 2,9% música, 4,5% software, 0,2% livros, 35,8% pornografia (ENVISIONAL, 2011). Já o artigo de Cardoso et al (2012) anunciou que em 2011 o tráfego de BitTorrent ocupava cerca 37% do tráfego *on-line*. Quanto ao

³⁵ WANG, CHEN, *et al.*, 2014

³⁶ Torrent Freak. BitTorrent: The “One Third of all Internet Traffic” Myth. 17.09. 2006. Disponível em <<http://torrentfreak.com/bittorrent-the-one-third-of-all-internet-traffic-myth/>> Consultado em 03.05.2014

³⁷ SANDVINE, 2011

³⁸ Envio de dados

³⁹ Torrent Freak. “BitTorrent Still Dominates Global Internet Traffic”. 26.10.2010. Disponível em <<http://torrentfreak.com/bittorrent-still-dominates-global-internet-traffic-101026/>> Consultado em 30.10.2014

número de usuários ativos, em 2011, dados oficiais da empresa BitTorrent⁴⁰ apontavam para 100 milhões ao mês, o que superava a soma de usuários do Hulu (30 milhões) e Netflix (16,9 milhões), naquele ano⁴¹, alcançando uma audiência massiva.

A primazia do BitTorrent, contudo, está sendo ameaçada nos anos mais recentes. Em 2014, a Sandvine lançou relatório⁴² indicando que, o BitTorrent perdeu espaço, nos Estados Unidos, ocupando apenas 6% do tráfego total em períodos de pico, o que se deve ao crescimento de plataformas de *streaming* como o Netflix e a Twitch.TV.

Isso significa que os distribuidores estão encontrando formas competitivas de entregar o entretenimento pela internet (CUNNINGHAM e SILVER, 2013), o que não significa necessariamente a exclusão do BitTorrent do mercado, já que este também pode ser utilizado para além da circulação informal. A questão é que o engajamento no consumo de conteúdo via torrent requer um certo investimento do usuário, como já mencionamos, devido à necessidade de um relativo conhecimento técnico, investimento de tempo para conquistar créditos em *ratio*, engajamento social nas comunidades, investimento em *hardware*, *seedboxes*, VPNs, etc. (KOSNIK, 2012), além de, ainda, correr-se o risco de um processo legal. Isso faz com que, para muitos, seja mais atraente o acesso ao conteúdo com uma interface amigável, mesmo que pago.

A diferença é que os *filesharers* não são apenas pessoas interessadas em consumir conteúdo, mas são muitas vezes arquivistas, colecionadores, interessados em material muito mais especializado. Esse é um aspecto cultural de apropriação dessas tecnologias, um processo de cultura participativa que trata a circulação de conteúdo de uma forma menos passiva e mais engajada. As comunidades BitTorrent apresentam uma diversidade cultural grande, desde agregadores abertos, até comunidades fechadas pequenas e específicas ou maiores e de conteúdo mais genérico.

⁴⁰ Beta News. Joe Wilcox. “BitTorrent Reaches 100 Million Subscribers monthly, 400k downloads daily”. 2011. Disponível em <<http://www.betanews.com/joewilcox/article/BitTorrent-reaches-100-million-subscribers-monthly-400k-downloads-daily/1294077467>> Consultado em 30.10.2014

⁴¹ Fast Company. Austin Carr. “BitTorrent Has More Users Than Netflix And Hulu Combined – And Doubled”. 04.01.2011. Disponível em <<http://www.fastcompany.com/1714001/bittorrent-has-more-users-netflix-and-hulu-combined-and-doubled>> Consultado em 30.10.2014

⁴² SANDVINE, 2014

GTPs (Grupos de Torrent Privados) possuem catálogo extenso e variado de filmografias específicas. São células de distribuição altamente organizadas e orientadas para o conhecimento, expandindo a experiência com o cinema e contribuindo para as *novas cinefilias da era digital* (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012; BETZ, 2010). Essa evolução dos modos de cultivar o prazer cinematográfico é uma consequência do desenvolvimento das tecnologias da informação (JULLIER e LEVERATTO, 2012), o que reorganizou tanto os ambientes de conhecimento quanto os canais de distribuição.

No universo dos indexadores torrent, há uma gama de desenvolvimentos em termos de conteúdo e modos de organização. Enquanto os sites *privados*, normalmente, priorizam tipos de conteúdo ou formato, os sites *abertos* são mais permissivos quanto à diversidade. O cinema é conteúdo prioritário nos sites mais acessados (Janeiro, 2014); que, em geral, são abertos e oferecem filmes com maior popularidade. Na lista, apenas um site é especializado em televisão, o EZTV e apenas um é privado, o 1337x.

Tabela 3: Indexadores BitTorrent mais Populares

Site	Natureza	Especializado
1°. The Pirate Bay	Aberto	Não
2°. KickassTorrents	Aberto	Não
3°. Torrentz	Aberto	Não
4°. ExtraTorrent	Aberto	Não
5°. YIFY-Torrents	Aberto	Não
6°. EZTV	Aberto	Sim
7°. 1337X	Privado	Não
8°. Isohunt.to	Aberto	Não
9°. BitSnoop	Aberto	Não
10. RARBG	Aberto	Não

Fonte: Torrentfreak.com⁴³

O BitTorrent é comumente associado ao compartilhamento informal de arquivos e, por muitos, visto como uma forma marginal de acessar conteúdos. É uma tecnologia que

⁴³ Torrent Freak. “Top 10 Most Popular Sites of 2014”. 04.01.2014. Disponível em <<https://torrentfreak.com/top-10-popular-torrent-sites-2014-140104/>> Consultado em 10.01.2014

continua sendo alvo de monitoramento e fiscalização pelos interessados no *copyright*. Mesmo que a transitoriedade da fonte de conteúdo dada pelo BitTorrent dificulte a detenção pela polícia, os *trackers* permanecem vulneráveis juridicamente, pois são considerados facilitadores da pirataria. Uma série de sites já foram fechados por ordem judicial, como o Supernova.org, TorrentSpy, LokiTorrent, BTJunkie, Mininova, Demonoid, Oink's Pink Palace e o próprio The Pirate Bay.

A empresa BitTorrent, por sua vez, continua a trabalhar para desfazer a conexão da sua imagem com a pirataria, tentando estabelecer-se como um agente legítimo de entrega de conteúdo digital⁴⁴, cujo serviço já é utilizado por companhias como o Facebook⁴⁵, o Twitter⁴⁶ e a empresa de videogames Activision Blizzard, que utiliza uma versão da tecnologia para distribuir as atualizações do consagrado *game* World of Warcraft.

Esses dados nos levam a constatar o potencial econômico da tecnologia. Podemos citar um exemplo de plataforma que utiliza o potencial das redes p2p para a distribuição de cinema – o VODO. Além de filmes, o site oferece livros, jogos e música e utiliza a estratégia do ‘pague o quanto quiser’, oferecendo pacotes⁴⁷ com temas, diretores, festivais, gêneros, etc. Os produtos são licenciados sob Creative Commons e distribuídos via protocolo BitTorrent. O modelo desenvolvido pelo VODO é comentado⁴⁸ como um uma referência de modelo para o mercado de distribuição *on-line*, com ênfase em conteúdo independente. Esse particular modelo de negócio soma-se à veiculação de conteúdo original, como a série que o site ajudou a produzir e distribuir, *Pioneer One*⁴⁹.

⁴⁴ Financial Post. Matt Hartley. “BitTorrent Turns Ten” 01.06.2011. Disponível em <http://business.financialpost.com/2011/07/01/bittorrent-turns-ten/?__lsa=4e83-11cd> Consultado em 05.09.2014

⁴⁵ Torrent Freak. “Facebook Uses BitTorrent and They Love It” 25.06.2010. Disponível em <<http://torrentfreak.com/facebook-uses-bittorrent-and-they-love-it-100625/>> Consultado em 05.09.2010

⁴⁶ Torrent Freak. “Twitter Uses BitTorrent for Server Deployment” 10.02.2010. Disponível em <<http://torrentfreak.com/twitter-uses-bittorrent-for-server-deployment-100210/>> Consultado em 05.09.2010

⁴⁷ Disponível em <<http://vodo.net/otherworlds>> Consultado em 04.10.2014

⁴⁸ Gigaom. Janko Roettgers. “Netflix, Hulu and The Golden Age of Content” 16.01.2012. Disponível em <<http://gigaom.com/2012/01/16/netflix-hulu-exclusive-content/>> Consultado em 04.10.2014

⁴⁹ Torrent Freak. “Massive P2P Conglomerate Backs New TV Series” 16.06.2010. Disponível em <<http://torrentfreak.com/massive-p2p-conglomerate-backs-new-tv-series-100616/>> Consultado em 05.10.2014

O VODO também fez associações com o site The Pirate Bay⁵⁰, cuja base de usuários era extensa, para popularizar certos torrents e manter uma taxa alta de transferência.

Outro exemplo de uso do BitTorrent para distribuição que merece ser mencionado é o BitTorrent Bundle, um indexador oficial do BitTorrent que vem distribuindo conteúdo gratuito e também pago de artistas famosos como Moby, Counting Crows e Madonna. Matt Mason⁵¹, vice-presidente de marketing na empresa e também autor do livro *Pirate Dilemma*, diz que a empresa está investindo em soluções tecnológicas para torrent, no intuito de desenvolver sistemas de cobrança flexíveis, permitindo aos produtores escolherem o quanto querem distribuir gratuitamente e o quanto desejam cobrar. A ideia é obter vantagem do grande número de usuários que, de piratas, podem passar a ser consumidores; além de oferecerem potencial de divulgação (popularidade), as redes ponto a ponto tornam a distribuição mais barata e rápida. Para Mason, o valor de um conteúdo na nova era digital está em sua viralidade e nos movimentos de suas apropriações, ideia que se mostrou bastante forte em 2013, quando mais de 448 títulos foram oficialmente distribuídos pelo Torrent Bundle, ultrapassando os 60 milhões de *downloads*. O próximo passo da empresa para consolidar-se como rede de distribuição é o investimento em tecnologias de *streaming* e transmissão ao vivo, cujo desenvolvimento pode ser acompanhado na página de laboratório do BitTorrent⁵².

2.2. A Circulação Formal

O cinema é um tipo de imagem técnica cujos textos resultam de procedimentos complexos: tecnologia, trabalho, negócio; ele é uma indústria originada tanto da iniciativa privada, quanto da pública. *Indústria* significa, nesse caso, um trabalho especializado e coordenado, envolvendo força humana e material, normalmente organizado hierarquicamente e comprometido com uma ideia ou direção (BRITZ, BRAGA e LUCA, 2010).

⁵⁰ Torrent Freak. “How to Make Pirate Bay Users Pay For Content” 27.04.2014. Disponível em <<http://torrentfreak.com/make-pirate-bay-users-pay-content-140427/>> Consultado em 05.10.2014

⁵¹ BitTorrent. Matt Mason. “The BitTorrent Report, 2013 Edition”. 16.01.2014. Disponível em <<http://blog.bittorrent.com/2014/01/16/the-bittorrent-report-2013-edition/>> Consultado em 15.10.2014

⁵² Disponível em <<http://labs.bittorrent.com/>> Consultado em 19.10.2014

O cinema inaugurou a tela mágica e emprestou muito da própria semiótica aos seus descendentes: televisão, interface gráfica, telas de todos os tipos cujo princípio comunicativo e estético é a imagem em movimento (MANOVICH, 2001). Na *ecranosfera*, um sistema cultural complexo e integrado, o cinema interage com outras telas e continua sendo (mesmo após tantas vezes anunciada a sua morte) uma força cultural com poderoso dinamismo, inventividade e vitalidade (LIPOVETSKY e SERROY, 2009). O contexto do desenvolvimento tecnológico potencializa a força do cinema, principalmente quando ele passa a circular com mais velocidade, menor controle e maior qualidade de recepção. A sua força simbólica e material deriva tanto de um processo criativo (a produção), quanto da infraestrutura de distribuição.

A circulação informal intensifica a experiência com o cinema, em variedade e facilidade de acesso, mas não ocupa o centro dessa cultura, afetando mais diretamente a distribuição. A circulação informal é uma irradiação derivada dos eixos centrais da indústria cinematográfica, mesmo que independente. Obviamente, o conteúdo amador (*user generated content*) está na internet e tem força⁵³, mas os âmbitos formais do cinema, em nosso campo específico de análise, compõem um eixo central e legitimado de produção de conteúdo.

Certamente, ele divide com a televisão o espaço legitimado, mas ainda se mantém como linguagem e projeto, ainda que cada vez mais dialogue com linguagens próprias das outras mídias. Originalmente, o cinema é convergência (MACHADO, 2007; LIPOVETSKY e SERROY, 2009), pois traz em si a música, o *design*, a arquitetura, a fotografia, a literatura, a moda e o teatro; assim, ao longo do tempo associa-se às outras mídias, emprestando-as soluções e incorporando estruturas narrativas, modelos estéticos ou linguagens de cada época.

Permanecendo uma arte industrial (SADOUL, 1983), o cinema possui especificidades organizacionais que envolvem fatores complexos, dependendo dos modos de produção, distribuição e exibição. Essas complexidades criam um espaço audiovisual que envolve a tecnologia, as instituições, o mercado, a propriedade intelectual, conhecimentos e práticas especializadas (BARONE, 2011). As atividades de produção audiovisual

⁵³ Cf. Meili (2011)

funcionam a partir da divisão do trabalho da produção e precisam de investimento em infraestrutura e pessoal.

A indústria não se restringe ao âmbito da produção, mas envolve todos os segmentos da distribuição: salas de exibição, venda e aluguel de mídias físicas, venda digital, aluguel digital, vídeo sob demanda, venda de pacotes para televisão e transmissão aberta. A exibição nas salas de cinema não é exatamente o epicentro da cultura cinematográfica (LOBATO, 2012), pois ela divide espaço com todas as outras fatias oficiais e também informais; além disso, há uma grande quantidade de filmes lançados diretamente em vídeo, sem passar pelas salas de cinema, por exemplo, os circuitos alternativos de vídeos caseiros, a cena pornográfica, ou cinematografias de volume significativo, como é o caso de Nollywood⁵⁴.

Tradicionalmente, o cinema explora cada janela de lançamento sob uma ordem determinada, isso estabelece uma cadeia de exploração do conteúdo que depende diretamente de contratos e regulamentação. Até os anos 2000, a maioria dos filmes de Hollywood⁵⁵ era lançada em três estágios: 1. *Premier* em 2 a 3 mil salas, permanência por cinco ou seis semanas e subsequente expansão para circuitos laterais e salas menores ou mais baratas, por mais algumas semanas; 2. Após quatro meses do lançamento, o filme é lançado em DVD para vendas e locação e também em serviços sob demanda; 3. Os direitos são concedidos às redes de televisão, primeiramente serviços *premium* e depois em canais mais baratos ou abertos. (FERRI, 2012, p. 2). Assim, em média, existe uma lacuna de cerca de 18 semanas entre a bilheteria e o lançamento do DVD, mas ela vem diminuindo nos anos recentes, devido ao impacto da velocidade da circulação informal.

O rápido espalhamento do conteúdo nas redes digitais forçou os estúdios a criarem novas estratégias de lançamento (PONTE, 2008), como por exemplo, o lançamento simultâneo (*street date*), que já foi adotado por alguns realizadores. Trata-se de uma prática que se tornou relativamente frequente na última década. Temos alguns exemplos: i) o lançamento do filme *Menos que Nada*, de Carlos Gerbase, que aconteceu em 20 de junho de 2012 simultaneamente em salas de cinema, na televisão (Canal Brasil), internet (Portal

⁵⁴ As produções locais na Nigéria são distribuídas massivamente em VHS e DVDs para serem assistidas em aparelhos de televisão analógica.

⁵⁵ Disney, Fox, Paramount, Sony, Warner Brothers e Universal controlam a distribuição de cerca de 80% dos filmes lançados a cada ano (FERRI, 2012)

Terra) e DVD e também do seu filme anterior *3efes*, de 2007, que foi lançado simultaneamente nos cinemas, televisão, cinema e internet; ii) o filme *Bubble*, de Steven Soderbergh, que foi lançado simultaneamente, em 27 de janeiro de 2006, em 32 salas nos Estados Unidos e no canal de TV a cabo e satélite HDNet Movies, o lançamento em DVD foi poucos dias depois (devido à inovação do modo de lançamento, muitas salas boicotaram o filme); iii) ainda, *Waterbone* de Ben Rekhi, que foi lançado, em 2005, exclusivamente no Google Video e logo em seguida em DVD.

Entre as plataformas de lançamento de cinema estão os sites pagos de *streaming* na internet (Netflix, Amazon, etc.), os serviços sob demanda via televisão (cabo, satélite, fibra, ADSL, etc.) e a venda de mídias físicas. Nesse caso, mesmo que o lançamento simultâneo reduza um pouco as vendas de bilheteria, ele aumenta o consumo em outras janelas; e, se há declínio das vendas de DVD, ele é compensado por um aumento na entrega sob demanda (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012).

A indústria do cinema precisa empreender mais experimentação para prover o consumidor com um acesso rápido e de bom custo-benefício a uma seleção ampla de filmes. Como a demanda do consumidor por conteúdo continua evoluindo e como as expectativas do consumidor por exibição sob demanda aumentam, o desenvolvimento de um acesso criativo e legalizado aos filmes vai ajudar a beneficiar tanto a indústria cinematográfica, quanto os consumidores, além de deter a pirataria⁵⁶ (PONTE, 2008)

Assim, a disposição dos produtores em tolerar as práticas informais e usá-las a seu favor serão peças chave na evolução do vídeo nas plataformas digitais. Notamos, por isso, uma reorganização das forças na indústria do audiovisual, que visivelmente vem abrindo espaço à cinematografia independente, ampliando também o senso estético do público que tende a ser mais crítico quanto ao conteúdo de massa.

O mercado na internet tornou-se lucrativo para a distribuição de cinema, televisão e *webseries* apenas a partir da segunda década dos 2000. Cunningham e Silver (2013) fazem uma descrição extensa sobre a formação desse mercado que, basicamente, produz renda a partir de anúncios, do *streaming* sob demanda, aluguel *on-line* e pacotes de

⁵⁶ “The movie industry needs to undertake more experimentation to provide consumers with quick and cost-effective access to a broad selection of films. As consumer demand for content continues to evolve and as consumer expectations for on-demand viewing increase, the development of creative and legal access to films will help benefit both the movie industry and consumers and deter movie piracy” (tradução nossa)

assinatura mensal, além de outros tipos mais flexíveis de pacote, dependendo da plataforma de entrega. De 1997 a 2013 (período compreendido pela pesquisa dos autores), os grandes distribuidores de conteúdo audiovisual, que dependiam de tecnologias anteriores (exibição em salas, televisão e venda de mídia física) tiveram que adaptar os seus modelos estabelecidos para competir com a circulação informal e com outras empresas inovadoras, nativas da era digital. Durante esse desenvolvimento, o ambiente de distribuição digital foi ficando mais variado e competitivo, graças ao aumento de oferta de banda-larga e novas tecnologias, como transmissão via satélite, serviços de cabo e serviços de IPTV⁵⁷, entre outros.

O desenvolvimento da indústria de vídeo na internet pode ser entendido a partir de fases progressivas de desenvolvimento. De 1997 a 2002 (ibid.), ela ainda não podia contar com a tecnologia disponível para uma distribuição em larga escala: as telas digitais e os *softwares* de compressão não eram muito bem desenvolvidos, o que não trazia uma experiência audiovisual satisfatória, além das limitações no acesso à internet. Companhias pioneiras desse período, como IFilm, Atom Films, Intertainer, SightSound e CinemaNow não tiveram uma carreira bem sucedida, pois estavam um pouco à frente do seu tempo, atuando em um mercado embrionário que ainda não estava pronto.

Entre 2003 e 2006 (ibid.), as *majors* começaram a investir na entrega *on-line* como uma resposta à pirataria e começaram a notar o potencial que esse mercado teria a longo prazo. Todavia esse tipo de comércio não soube encontrar seus clientes, já que a maioria do público que consumia mídia via internet naquele período o fazia em redes de pirataria, especialmente em redes p2p, e não encontrou vantagem na oferta das grandes distribuidoras.

Depois de 2006 (ibid.), uma série de empresas cuja especialidade é a tecnologia da informação começaram a experimentar com a distribuição do audiovisual. Esse período foi decisivo para definir a forma da nova indústria, na medida em que a demanda vai crescendo progressivamente. Tanto o iTunes quanto o YouTube foram forças de ruptura neste cenário, sugerindo transformações fundamentais na dinâmica do mercado; suas estruturas industriais vão aos poucos se consolidando e crescendo, incorporando uma teia

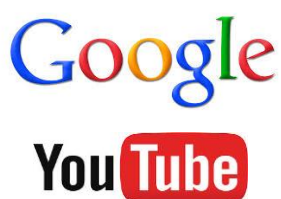
⁵⁷ Transmissão audiovisual utilizando a infraestrutura da internet diretamente através de caixas acopladas à televisão.

grande de serviços e iniciativas. Google e Apple consolidam-se como as novas *majors* da mídia *on-line*, juntamente com a Amazon, o Netflix, o Hulu e o Yahoo!. São empresas que utilizaram o seu conhecimento especializado e estratégico em tecnologia da informação para investir na distribuição do audiovisual.

Cunningham e Silver (2013) denominam esses corpos midiáticos de “*post-Hollywood Majors*”, que entraram no mercado para oferecer plataformas de distribuição de conteúdo em várias frentes: gerado pelo usuário, iniciativas independentes, circuitos de nicho, de países diversos e também conteúdo de Hollywood. Além disso, essas empresas oferecem serviços de rede social, de informação em outras mídias, música, videogames, etc. Mesmo que o mercado ainda esteja em um estágio flexível, essas companhias estão chegando a um estágio inicial de maturidade (ibid.) tornando-se forças dominantes que produzem o futuro da distribuição formal pela internet.

O YouTube, juntamente com o Google, tem um grande potencial em liderar as *majors* pós-Hollywood, cobrindo todas as frentes, possuindo a maior plataforma global de anúncios, a maior plataforma de vídeo e base de usuários, investindo em conteúdo profissional e amador, transmissão ao vivo, conteúdo *premium* sob demanda e catálogo alternativo (ibid.). A Apple é outra figura dominante, oferecendo uma tecnologia desenhada para facilitar o acesso ao conteúdo legalizado, dominando o mercado de tecnologias móveis e estando comprometida em apoiar a indústria do entretenimento.

Figura 2: Logos do Google e do YouTube



Fonte: Google.com e Youtube.com (consultado em 22.09.2014)

Figura 3: Logos da Apple e iTunes



Fonte: Apple.com (consultado em 22.09.2014)

A Amazon também investe pesado na distribuição de conteúdo audiovisual. Ela possui um sistema integrado, que inclui produção (Amazon Studios), distribuição (Loja de DVD, serviços de armazenamento em nuvem e bases de informação⁵⁸) e exibição (Amazon Instant Video, Love Film, CreateSpace, KindleFire, etc.).

Figura 4: Conjunto de Logos do Complexo Amazon



Fonte: Amazon.com (consultado em 22.09.2014)

Em menor escala, temos o Yahoo! que produz conteúdo original e vende entretenimento de outros produtores; o Netflix e o Hulu que inovaram no mercado de *streaming* na internet, mostrando que uma interface amigável e um sistema de inscrições baratas podem ser ferramentas eficientes para atrair clientes que desejam um acesso fácil a filmes e séries pela internet.

Em termos globais, o mercado ainda é dominado por essas empresas americanas, todavia pode-se notar o desenvolvimento de outros mercados no resto do mundo, que podem atingir mais diretamente o seu consumidor a partir das ferramentas digitais. Na Europa,

⁵⁸ Internet Movie Database

por exemplo, mesmo que as empresas dominantes (Hollywood e pós-Hollywood, além de *majors* locais) participem intensamente da distribuição, ainda podem ser encontrados outros tipos de iniciativa, que priorizam conteúdo local, independente e artístico, sendo menos orientadas ao lucro e mais preocupadas com o aspecto da cultura do cinema. Temos, por exemplo, o UniversCine (França), um modelo aberto e colaborativo para incentivar a distribuição do cinema independente europeu; o Movieeurope.com (Dinamarca), uma companhia colaborativa criada para otimizar a distribuição do cinema independente; o European Film Treasures, que transmite via internet filmes europeus produzidos desde século XIX à década de 1970, que são selecionados por curadoria especializada.

Seguindo a análise dos autores, na China, a circulação informal é predominante, mas há um mercado em crescimento para a distribuição formal, especialmente de produções locais, que ficam cada vez mais populares em plataformas de distribuição abertas. Já na Índia, onde o acesso à internet ainda é restrito, o consumo de produções locais é tradicionalmente alto através de outras mídias; todavia há muita circulação *on-line* de conteúdo produzido na Índia que é assistido pela população em diáspora via plataformas informais (portais, redes sociais, blogs de filme e sites de torrent) e canais oficiais de distribuição (Rajshri.com, ErosEntertainment.com, Bitflix.com, etc.).

Em um ambiente bastante complexo e inseguro para os investidores, a distribuição formal pela internet pertence a um contexto de desenvolvimento tecnológico que demanda por inovações que satisfaçam tanto o consumidor quanto o produtor. Enquanto essa fase de maturidade inicial se consolida e os jogadores encontram seus lugares e definem as regras do jogo, o sistema vai formando redes integradas e convergindo com as tecnologias televisivas e também do cinema. Esse fenômeno tem sido compreendido como a reinvenção da televisão (CUNNINGHAM e SILVER, 2013), onde um híbrido se forma a partir das características mais essenciais da televisão que conhecemos (abrangência, programação, patrocínio, anúncios, *branding*, produção e aquisição de conteúdo), adaptadas aos múltiplos suportes tecnológicos, à transnacionalidade das redes digitais, à interatividade e à variedade de público e conteúdo.

Certamente as corporações midiáticas tradicionais ainda exercem domínio, mas devem competir com as novas *majors*, que oferecem redes e ambientes midiáticos especializados, incluindo dispositivos, conteúdo e redes sociais, que se comunicam entre

si. Cada companhia, nesse sentido, tende a criar a sua própria rede, oferecendo entretenimento, informação, experiência de comunidade e mobilidade. São empresas que nasceram na era digital e impactaram profundamente os modelos anteriores; enquanto os últimos correm para adaptar antigas estruturas ao novo mundo, as primeiras já estabelecem os fundamentos para o futuro da distribuição audiovisual.

Neste cenário de reorganização das tecnologias e modos de exploração do audiovisual, a possibilidade de lucro continuará existindo, já que o consumo de conteúdo audiovisual desempenha um papel central na sociedade contemporânea, e será bem sucedido nessa empresa aquela que souber entregar o conteúdo certo, para o cliente certo e da maneira certa. Além disso uma gama mais variada de produtores encontra possibilidades mais flexíveis de encontrar o seu público.

2.3. A CIRCULAÇÃO INFORMAL

Compreende-se por circulação informal a cópia e transferência de dados, via internet ou mídia física, que não depende das infraestruturas e mediadores convencionais, mas está presente em ambientes de interação físicos ou digitais. Essas interações não ocupam posição marginal na sociedade, ao contrário, pode-se afirmar que estão ubiquamente presentes, preenchendo os espaços deixados pela distribuição tradicional.

No cinema, especificamente, um filme pode entrar nas redes de pirataria, a partir da gravação de uma exibição, de uma transmissão ou da cópia de um original em mídia física. Depois passa a circular via cópia e troca de mídia⁵⁹, exibição em diversas telas e nas redes digitais (a partir de uma série de tecnologias, conforme apresentamos anteriormente). Ele pode ser vendido, alugado, simplesmente doado, pode ser disponibilizado em ambientes abertos ou fechados. Pode atingir públicos maiores ou públicos mais específicos, o que depende de uma série de fatores contextuais (ANDERSEN e FRENZ, 2008).

A audiência já é uma distribuidora eficiente de mídia, a massa crítica molda a presença do vídeo na internet e sugere as formas de consumo que o cinema irá encontrar nas próximas décadas. Mesmo que a pirataria continue desempenhando uma função

⁵⁹ Cópias em CDs ou fitas que podem ser trocados ou vendidos; cópias diretas entre HDs e outros dispositivos móveis de armazenamento.

importante, algumas alternativas, que hoje são informais, poderão se tornar eixos centrais de futuras economias. Por isso, é importante olhar mais atentamente para o panorama informal de circulação e compreendê-lo como parte integrante da economia audiovisual contemporânea. Esse tipo de circulação informal é sintomática: a) das demandas sociais; b) do modelo de produção e distribuição de cinema; c) do papel da indústria do entretenimento, d) da heterogeneidade cultural.

Trata-se de um processo com função econômica e política central na sociedade da informação (LOBATO, 2012) e não apenas um setor discreto da economia. As redes informais são órgãos componentes das indústrias midiáticas e não exceções; a sua natureza é bastante diversa, e não, necessariamente, nociva para o contexto do cinema.

A distribuição informal esteve presente durante todas as fases de desenvolvimento da indústria cinematográfica, acentuando-se conforme o progresso das tecnologias reprodutivas de vídeo: nos anos 1920, o cenário dos filmes de 16mm era desorganizado, descentralizado e difícil de controlar, dependendo de núcleos informais, como galerias, grupos, cineclubes, comunidades, organizações políticas, entre outros, para circular. Também o cinema pornográfico, desde o seu início dependeu dos circuitos alternativos, tanto quanto o cinema amador. Nos anos 1980, o volume da circulação informal aumentou exponencialmente com a criação do VHS, processo que, naturalmente, se acentuou com a digitalização e a internet.

Uma palavra que sintetiza o papel da circulação informal é *acesso*. Nunca a indústria cinematográfica pode, ao longo da história, satisfazer completamente a demanda por audiovisual, incluindo a televisão – uma camada significativa da população ainda não tem acesso significativo aos conteúdos, principalmente devido ao seu alto custo. Nesse sentido, de acordo com Karaganis (2011), o alto preço dos bens midiáticos, a baixa renda de grande parte da população mundial e o fácil acesso às tecnologias são ingredientes fundamentais para a ocorrência da circulação informal ou pirataria.

Além do aspecto da precificação, há ainda a questão da ineficiência do mercado de distribuição – o cinema tradicionalmente movimenta-se na escassez da exibição, mesmo em seus momentos mais profícuos. Os filmes chegam a poucos e, muitas vezes, saem rapidamente de circulação, sendo mais raros quanto menor for a abrangência de sua distribuição, o que ocorre com a maioria dos lançamentos, principalmente, fora do

mainstream. Assim, poucos filmes tornam-se facilmente acessíveis, ao passo que a maior parte some rapidamente dos circuitos oficiais, uma falta que é preenchida por iniciativas informais. Como apontam os autores,

Os amantes de cinema mundo afora podem encontrar filmes em redes P2P que são improváveis de ser encontrados em salas de cinema ou em DVD, o que é tipicamente o caso do cinema europeu. O cinema europeu pode se beneficiar no sistema emergente de distribuição alternativa⁶⁰. (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012, p. 819)

As atividades desses negócios levaram à situação em que mais e mais filmes internacionais anteriormente não vistos agora estão se tornando disponíveis na internet para assistir, alugar ou comprar (...) mais importante, os filmes estão disponíveis para um público em localidades que antes estavam além do alcance desse material, devido ao isolamento geográfico.⁶¹ (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012)

O mercado de cinema na maioria dos países, bem como o acesso aos catálogos do cinema mundial é ainda bastante limitado (BODÓ, 2013) e as novas audiências formadas no compartilhamento informal são, usualmente, extensões de consumos midiáticos tradicionais; sejam elas consumidoras de filmes mais populares ou de público mais selecionado. Dessa forma, o cenário informal é complexo e, em alguns contextos, predominante (COX, 2012), abrangendo uma diversidade de plataformas de visualizações que integram as comunidades independentes, o mercado negro, a distribuição informal autorizada e o mercado formal de distribuição.

Há grande dificuldade em se mensurar as transformações dos padrões de compartilhamento ilegal ao longo do tempo, devido ao ritmo intenso da transformação tecnológica, desenhada, ao menos parcialmente, para proteger a anonimidade do agente. O cenário se desenvolve em uma corrida de gato e rato (COX, 2012, p. 10), onde os

⁶⁰ “*Cinema lovers the world over can find films on P2P networks that are unlikely to find in theatres or on DVD, which is typically the case with European Cinema. European Cinema may benefit from the emerging alternative distribution systems*”. [tradução nossa]

⁶¹ “*The activities of these business have led to a situation where more and more previously unseen international films are becoming available for on-line viewing, rental or purchase (...) more importantly the films have become available to viewers based in locations that were previously beyond the reach of such material, by virtue of their geographical remoteness*”. [tradução nossa]

agentes informais desempenham um papel tão importante a ponto de desestabilizar indústrias antigamente estabelecidas, modelos de negócio predominantes, sistemas jurídicos e componentes culturais, simbólicos e linguísticos. Tudo isso também interfere na produção de novos modelos econômicos, estabelecendo relações entre o formal e o informal.

A informalidade tem sucesso justamente devido à sua proximidade com os consumidores (CHÉNEAU-LOQUAY, 2011), pois além de tornar o consumo viável/acessível, também consegue se adaptar mais facilmente às suas necessidades, tendendo a uma especialização maior dos conteúdos em relação aos consumidores e às circunstâncias de consumo.

As vias de circulação informal explicitam as rotas da globalização cultural, de acordo com Mattelart (2012) esse é um tipo de globalização que ocorre de baixo para cima (*globalization from below*), uma forma de globalização que se molda a partir das falhas, dos espaços deixados pela globalização que vem de cima (*globalization from above*), que é estruturada pelos estados, pelas instituições internacionais e as companhias globais. Segundo o autor, se a pirataria é, em muitos casos, a única maneira de ter acesso aos bens culturais em países do Sul e do Oeste, isso sem dúvida gera um grande desafio para as indústrias culturais que, de fato, acabam por demonstrar a sua fragilidade.

Andersson (2012) chama a atenção para o caráter abrangente e massivo da circulação informal, especificamente os sites abertos de torrent, os quais funcionam como utilidades genéricas de compartilhamento, repositórios de informação bastante vastos, altamente conectados e ubíquos. Para além de uma perspectiva comunal, é possível perceber a circulação informal como uma infraestrutura de larga escala, uma ferramenta massiva, o que resulta no que o autor denomina de *superabundância de dados*.

Assim, a circulação informal aponta como um fenômeno de alta complexidade, volume e variedade; ela pode se desenvolver através de relacionamentos interpessoais e colaborativos, ela pode estar atrelada a especificidades geográficas, especificidades econômicas ou tecnológicas, além de também assumir um caráter ubíquo e massivo, dentro de um contexto globalizado. Cada um desses fatores resultará em manifestações específicas da circulação informal, que está presente no cotidiano de tantas pessoas mundo afora.

Notamos que a investigação específica dentro dessa área é de infinitas possibilidades, havendo uma demanda crescente por estudos de caso específicos das tantas manifestações e modos da circulação informal, sendo este um espaço significativo onde ocorrem fenômenos culturais que revelam nuances ricas do consumo de cultura e das estruturas que o viabilizam.

2.4. CONVERGÊNCIAS ENTRE A CIRCULAÇÃO FORMAL E INFORMAL

A circulação informal apresenta diversos níveis de formalização. Estabelecemos dois sentidos para a ideia de *forma*. O primeiro tem a ver com a relação com as instituições e o segundo tem a ver com um caráter mais conceitual do que se entende por *forma*.

Na primeira perspectiva, pode-se concordar que *a circulação informal é propriamente informal*, ou seja, ocorre paralelamente às instituições, estando fora dos seus processos burocráticos e estruturas, mesmo que isso signifique desconsiderar uma série dependências mais amplas, como a relação com a indústria do entretenimento, que é principal fornecedora de conteúdo, o impacto do *marketing*, a dependência dos provedores de internet, fabricante de *software*, *hardware*, mídia, etc. Ainda assim, conforme mencionamos anteriormente, a circulação informal ocorre num espaço de livre apropriação desse contexto ainda institucionalizado.

Quanto à segunda perspectiva, da *forma* enquanto uma *propriedade conceitual*, nota-se a necessidade de entender a estruturação técnica das redes informais em relação ao seu fundo sociossimbólico. Compostas em fluidez de difícil retenção, as redes informais estabelecem temporariamente acordos simbólicos que resultam em formas fundamentais, as quais permitem o surgimento desses sistemas comunicativos, por onde transita a cinematografia.

As regras bastante fechadas dos GTPs são exemplos de acordos simbólicos, formalidades criadas com o intuito de fixar diretrizes para um *projeto coletivo*, guiando o usuário para as formas possíveis de contribuição, ou seja, estabelecendo delimitações e oferecendo recursos para a participação. Trata-se do estabelecimento de uma estrutura participativa que, de certa maneira, institucionaliza o espaço informal, estabelecendo as regras básicas para o seu funcionamento.

Um exemplo do que seria um *projeto coletivo formalizante* (em Grupos de Torrent Cinéfilos), foi mencionado por Carter (2013), ao descrever o site Cinetorrent, onde são constantes os projetos temáticos, nos quais o usuário pode submeter o conteúdo sob regras específicas (o filme deve ser difícil de encontrar, obscuro com temas cujo espírito combinaria com os administradores das comunidades). Tal *projeto coletivo* resulta na formalização de uma atividade participativa, a partir de um acordo simbólico.

Dentro desse processo de formalização, há sistemas de caráter estritamente organizacional, como a bonificação em *crédito ratio* para melhores contribuições, por exemplo. Nesse sentido, conforme menciona Carter (ibid.), os membros do site não estão simplesmente compartilhando conteúdo mas atuando como trabalhadores que investem tempo e conhecimento em apropriação de conteúdo midiático.

Trata-se de um esforço coletivo para manter e controlar os recursos da circulação informal. Diversas pessoas trabalham conjuntamente, dedicando seu tempo e, na maioria das vezes, também recursos econômicos para sustentar o compartilhamento informal, o que, de certa maneira, o faz não ser perfeitamente/totalmente grátis (KOSNIK, 2012).

Grande parte das regras, em comunidades fechadas de compartilhamento, referem-se a como os usuários deveriam se comportar, o quanto deveriam contribuir, a padronização e o tipo do conteúdo, diversas especificidades técnicas, entre outros tipos de situações. Algumas delas, porém, são de caráter simbólico, o que aparece nas interações culturais dos ambientes virtuais de compartilhamento.

O aspecto da formalização também atinge os canais abertos de compartilhamento, todavia de uma maneira diferente. Apesar de não exigir dos usuários uma participação tão ativa e engajada, ao qual se destina um consumo mais fácil e descomprometido (ANDERSSON, 2012), é a grande extensão e a sistematicidade dessas estruturas que apresentam um alto grau de formalidade, chegando à sua institucionalização, onde uma entidade despersonalizada é estabelecida e funciona a partir de um ritual maquínico de participação, cujo comportamento é quase automático e se baseia na crença de eficácia nesse sistema.

Tanto o alto nível de formalização das redes de torrent privadas, quanto das redes abertas, mesmo que de gêneros diferentes, aproxima muito os canais informais do que é esperado das plataformas formais de distribuição; Cardoso (2012, p. 820) sugere que grupos de

torrent especializados, por exemplo, podem ser pensados como protótipos para a distribuição do cinema não-Hollywodiano na era digital. Esse tipo de distribuição, de acordo com Bodo (2012, p. 443), deu origem a uma lógica de programação que relaciona o popular/*mainstream* com uma demanda fragmentada de nicho, tudo dentro da mesma plataforma, que reserva algum espaço para os *gatekeepers* tradicionais, mas também dá aos usuários uma liberdade de escolha sem precedentes.

Ainda, as extensas e organizadas redes de pirataria de CDs e DVDs no leste e no sul do globo também evidenciam uma relação direta entre a economia formal e informal. Mesmo que o comércio ilegal de mídia varie entre os países, em geral está dominado por programação norte-americana, sendo um especial atrativo para essa prática o fato de os produtos demorarem para serem lançados oficialmente em regiões periféricas. O acesso pirata, para muitos consumidores de países do Hemisfério Sul e do Oriente, é a única forma de participar com maior sincronia do consumo cultural dos países dominantes, o que, por sua vez, não deixa de coexistir com o comércio de produções locais (MATTELART, 2012).

Assim, se pensarmos na formalidade da circulação informal sob o segundo prisma apresentado (do caráter conceitual do que se entende por forma), observaremos que se trata de um agenciamento dos suportes e estruturas da informação. É o que Schäfer (2011) aponta como o *material-digital*, ou seja, uma relação dependente entre discursos, apropriação social e *design* tecnológico, um caso em que as linhas que separam objetos, ações e atores é difícil de desenhar, pois estão hibridizadas em recursos tecnológicos, configuração de *software* e interface de usuário.

Sabe-se que produtos culturais necessitam de suportes, em outras palavras, as representações simbólicas/formas comunicativas dependem de técnicas e tecnologias específicas, além de recursos materiais (DERRIDA, 1973; 2004). A origem do cinema enquanto fenômeno cultural, por exemplo, coincide com a emergência da própria tecnologia. Trata-se da constante experimentação com os materiais disponíveis e com o ambiente que se forma tanto na produção, quanto na distribuição e exibição que o cinema é moldado como um fenômeno cultural e linguagens específicas.

Os formalistas russos (BAKHTIN, 2010; JAKOBSON, 1963) observaram, em trabalhos literários, a presença de modelos de expressão que estruturavam a narrativa e também

serviam como estruturas comunicativas. Essa categoria denominada de “forma” é o agente linguístico responsável por trazer a expressão para um contexto social, tornando-a uma expressão que ultrapassa o subjetivo. *Formas são conhecimentos e trabalham como estruturas, dispositivos comunicativos.*

Se pensarmos para além do sistema linguístico e admitirmos estruturas semióticas e também tecnológicas (linguagens de programação) para um pensamento da forma, observaremos, na circulação informal, uma série de aspectos formalizantes que correspondem, justamente, ao caráter social do fenômeno.

Para Bourdieu (1984), a cultura é sempre uma questão de interação simbólica e se estabelece a partir de relações de poder; nesse sentido, a cultura ou o objeto cultural não possuem um valor em si mesmos, mas são consequências de interações e das condições materiais concernentes a eles. Na era digital, os desenvolvimentos tecnológicos deram condições materiais para a produção e distribuição de qualquer forma cultural para o público em geral, o que, de certa maneira, alterou um pouco essa balança de poder apresentada por Bourdieu, introduzindo novas medidas.

A multiplicação de vozes (produtores, criadores, críticos e curadores) e a multiplicação de canais de circulação, junto com outros fenômenos, como a facilitação da mobilidade física entre continentes, a globalização da política e da economia, tornaram as referências para os processos de formalização bastante fluidas, todavia não as abandonaram.

Dessa forma, a imaterialização dos suportes, com a criação das plataformas digitais, produziu perspectivas híbridas da relação entre informação e forma. Essa hibridização manifesta-se tanto na interface quanto na base de dados de um serviço *on-line*.

A interface é uma linguagem simbólica que permite controlar o computador, navegar pela internet e utilizar diversos tipos de ferramentas; trata-se de uma mistura de gráficos, janelas, textos, sons e movimentos, que cria, no espaço da tela, uma arquitetura dentro da qual nos movemos. O conhecimento dessa linguagem permite ao usuário controlar a máquina. A interface gráfica é um código complexo que vem sendo desenvolvido desde os anos sessenta, a partir do trabalho de uma série de entusiastas tecnológicos.

Atualmente, é difícil imaginar o uso da computação sem a interface gráfica, que foi essencial para transformá-lo em um aparelho multimídia. Com a Web 2.0, essa ideia

ganha potencialidades infinitas, pois a interação via *browser* em sistemas remotos ajuda a multiplicar os ambientes virtuais possíveis. As características da interface são constantemente comentadas e valorizadas, sendo vista como um dos agentes mais importantes da revolução dos computadores.

Tal qual a interface, o banco de dados, por sua vez, também possui importância fundamental para a internet, já que contém *toda* a informação digitalizada. É o arquivo, a razão pela qual estamos conectados – para receber ou produzir conteúdo. Este é, essencialmente, texto, fotografia, gráficos, vídeo e áudio, o que corresponde à grande parte da dimensão cultural simbólica.

Mesmo que os grandes núcleos produtores de cultura midiática ainda tenham bastante poder e tenham consolidado seus formatos, tanto de produção de conteúdo quanto de distribuição e *marketing*, na sopa informacional *on-line*, uma variedade cada vez maior de *formas* e *códigos* pode ser encontrada.

Quando a sociedade se conecta em redes interativas rizomáticas (DELEUZE e GUATTARI, 1995), que não são redes centralizadas, quando cada ponto conecta o outro, e pode tanto emitir quanto receber a informação, ao mesmo tempo, o contexto social, mesmo que virtualizado, tem uma influência mais heterogênea na dinâmica de circulação de mensagens, de elaboração de formas e códigos. Através da interface, o banco de dados é alimentado por cada ponto da interação e assume um número variado de *formas*. *É justamente o diálogo entre as formas que permite com que tanto as redes de circulação informal quanto as redes formais misturem-se a ponto de, progressivamente, terem difícil distinção.*

Sobre a relação entre formalidade e informalidade no âmbito das instituições sociais, as redes de pirataria têm trabalhado a serviço da divulgação da indústria do entretenimento, gerando um novo mercado de celebridades e também reforçando a popularidade dos conglomerados midiáticos (um exemplo foi a popularização do seriado House of Cards na Índia, graças aos circuitos piratas⁶²). Além disso, novas plataformas de distribuição

⁶² Série produzida e lançada pelo Netflix não é exibida oficialmente na Índia. Torrent Freak. “House of Cards Popular in India ‘Thanks’ To Piracy”. 28.04.2014. Disponível em <<http://torrentfreak.com/house-of-cards-popular-in-india-thanks-to-piracy-140428/>> Consultado em 03.08.2014

on-line divulgam seus serviços em anúncios de sites piratas, sendo, portanto, patrocinadores dessas práticas.

Os mercados negros de circulação dependem diretamente do circuito de produção que tende a ser mais profissionalizado e institucionalizado. Além disso, o pirata é também grande consumidor de conteúdo pago⁶³. O Google AdSense tem utilizado as buscas que as pessoas fazem associadas a determinadas palavras-chave (*torrent, download, free, watch*) para sugerir *links* para o Google Play, Netflix, Hulu e outras plataformas pagas; essa iniciativa teve o intuito comercial de promover conteúdo licenciado, uma pressão direta da MPAA (Motion Picture Associations of America)⁶⁴.

O PirateBay também associa-se à distribuição formal de conteúdo licenciado, servindo de plataforma de anúncios para criadores independentes. Um exemplo foi o lançamento, em associação ao site VODO, do pacote de ficção científica Otherworlds⁶⁵, incluindo livros, jogos, música, quadrinhos e vídeos. O site PirateBay anunciou, através de um grande *banner*, em sua página principal, um acesso à amostra grátis do pacote, e depois ofereceu níveis de “destravamento” de conteúdo, no esquema “pague o quanto quiser” (via VODO). A promoção pelo PirateBay gerou mais de cem mil visitas.

Um exemplo de intersecção entre os campos formais e informais foi o do diretor holandês Martin Koolhoven, que solicitou publicamente (via Twitter), em 2014⁶⁶, que o seu filme *Suzy Q* (1999) fosse compartilhado no The Pirate Bay, pois problemas com o *copyright* da trilha sonora⁶⁷ fizeram com que ele fosse retirado totalmente de circulação nos canais formais. Poucas horas após o pedido, a primeira cópia já estava *on-line* e muitas outras foram adicionadas nos dias seguintes. O fato ganhou repercussão e, então, o diretor

⁶³ Torrent Freak. “RIAA: Pirates Are Bigger Music Fans Than Average Consumers”. 13.11.2012. Disponível em <<http://torrentfreak.com/riaa-pirates-are-bigger-music-fans-than-average-consumers-121113/>> Consultado em 03.08.2014

⁶⁴ Torrent Freak. “Google Targets ‘Pirate’ to Promote Legal Content”. 21.06.2014. Disponível em <<https://torrentfreak.com/google-targets-pirate-searches-promote-legal-content-140721/>> Consultado em 30.08.2014

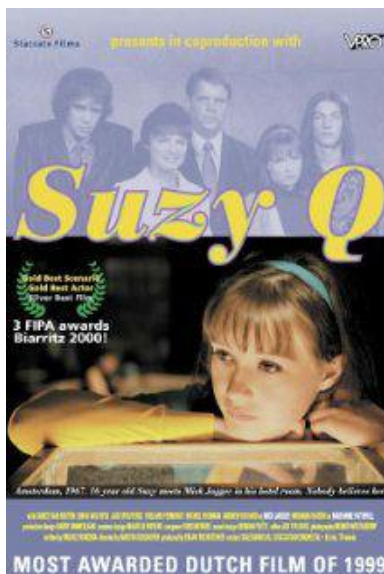
⁶⁵ Disponível em <<http://vodo.net/otherworlds>> Consultado em 30.08.2014

⁶⁶ Torrent Freak. “Director Wants His Film on The Pirate Bay, Pirates Deliver...” 24.07.2014. Disponível em <<https://torrentfreak.com/director-wants-film-pirate-bay-pirates-deliver-140724/>> Consultado em 30.08.2014

⁶⁷ Os direitos de uma parte da trilha sonora expiraram e não foram renovados.

decidiu colocar uma cópia no site YouTube que, ao invés de retirar o filme, fez um acordo com o diretor e relicenciou aquela exibição, repassando os direitos musicais para os seus proprietários, a partir da renda dos anúncios. Esse é um exemplo da *transitoriedade entre os polos da formalidade e da informalidade e como essas aparentes oposições funcionam/relacionam-se na circulação on-line*.

Figura 5: Capa de *Suzy Q* (1999)



Como aponta Mattelart (2012), quando se se pensa que grande parte do conteúdo midiático (principalmente cinema e televisão) que circula nas ruas das partes leste e sul do globo⁶⁸, também pensa-se em redes subterrâneas, todavia as atividades econômicas informais, mesmo que fora dos circuitos oficiais, desenvolvem-se abertamente em economias que se conectam com as economias formais. Assim, a ideia de subterrâneo ou informal não deveria levar diretamente à conclusão de que se trata de uma circulação marginal, pois, em volume, impacto e importância para essas economias ela é central.

2.5. PAGO VS. GRÁTIS

Para a economia, o mercado é fundamentalmente um dispositivo que representa a interação social, é relativo tanto aos mecanismos institucionalizados, quanto às trocas não

⁶⁸ A sua pesquisa inclui a África Subsaariana e Maghreb, a Rússia, a América Latina, Coreia do Sul, Bulgária, etc.

institucionalizadas. O mercado é um espaço conceitual onde atores são representados por: i) suas demandas; ii) pelo cálculo dos recursos disponíveis para realizar as demandas; iii) pela identificação das possibilidades de cooperação entre os agentes; iv) pela troca de bens e valores responsável pela mútua satisfação de interesses (BARRON, 2010). No que concerne os estudos de lei e economia do direito autoral, duas linhas de pensamento aparecem: a proteção absoluta e o modelo de incentivo ao acesso. Cada visão defende uma postura legal, que está fundamentada em argumentos econômicos (*ibidem*):

- a. *Proteção absoluta*: o desrespeito ou a inexistência de proteção para o autor gera custos sociais, pois prejudica as chances de obtenção de renda sobre o conteúdo produzido;
- b. *Incentivo ao acesso*: há custos sociais gerados pela falta de acesso à informação. Maiores oportunidades de consumo cultural proporcionam maior capacidade produtiva, de modo que o protecionismo esteriliza o mercado de novas produções.

Essa dualidade, porém, é problemática, pois a primeira visão enfatiza somente a produção de valor após a produção e a segunda fundamenta-se apenas no valor social da economia criativa, ou seja, na fase inicial da produção. Sabe-se que ambos os caminhos são interdependentes. O valor gerado pelos bens de consumo culturais nem sempre pode ser refletido na precificação, pois a troca comunicativa entre autores e audiência não se reduz à troca monetária.

As interpretações sobre o direito autoral podem falhar, ao se apoiarem estritamente nos modelos econômicos já conhecidos, por ser um problema que ultrapassa as questões econômicas: “(...) a teoria econômica, mesmo em seus próprios termos, falha ao levar em conta os benefícios da expressão humana e da comunicação, e não explica porque ‘como sociedade... nós reconhecemos’ esses benefícios e encorajamos as atividades que os despertam⁶⁹ (*ibidem*, p. 121)”.

⁶⁹ “*Economic theory, even on its own terms, fails to take account of the social benefits of human expression and communication, and cannot explain why ‘as society... we recognize’ these benefits and encourage the activities that give rise to them*” [tradução nossa].

Não é necessário, contudo, abandonar as teorias econômicas para tratar do problema vigente dos direitos autorais em todo mundo, pois, mesmo que o custo da reprodução seja reduzido ou inexistente, o custo de produção desses bens ainda existe (ALDRED, 2010).

Não fossem os piratas, essa lógica permaneceria sustentada, pois muitos preferem pagar pelo acesso facilitado a um conteúdo de qualidade; ainda assim, outros preferem driblar qualquer tipo de barreira colocada na distribuição para não ter que pagar. Nesse ponto, é importante trazer uma categoria conceitual que é utilizada em uma série de estudos sobre a pirataria na internet: *willingness to pay* (WTP) ou vontade de pagar. Essa categoria permite que seja identificado o grupo de consumidores que, de fato, estará engajado em gastar dinheiro para ter acesso ao conteúdo.

Tal categoria não está livre de problematização, pois, além da vontade ou interesse em comprar, há casos em que existe a falta de recurso para consumir (pessoas com baixa renda), existem as limitações do mercado distribuidor (que não oferece o produto de forma eficiente), além de uma maior ou menor desenvoltura com os mecanismos tecnológicos que facilitam a pirataria, tornando-a mais ou menos conveniente. Este é, portanto, um conjunto de variáveis que levam o consumidor a gastar dinheiro com a aquisição de conteúdo: i) disposição para pagar (WTP); ii) ter ou não recursos para pagar; iii) apropriação tecnológica; iv) eficiência na distribuição (formal ou informal)/facilidade de acesso.

A relevância da segunda variável (ter ou não recursos para pagar) é apontada por Karaganis (2011), ao demonstrar que a ubiquidade da pirataria nos países em desenvolvimento é consequência da inadequação entre os preços cobrados pelos distribuidores e os recursos dos consumidores. As multinacionais precificam seus produtos a partir da média dos países desenvolvidos, para proteger esses mercados e manter posição de dominação, atrapalhando o crescimento de mercados menores. Estes foram beneficiados com o barateamento das tecnologias de reprodução e transferência de dados, que se tornaram ferramentas para obtenção de conteúdo a preço acessível.

A terceira variável (apropriação tecnológica) é muito importante, pois quanto mais as pessoas têm autonomia e conhecimento para apropriação das tecnologias, muito mais elas tendem a se engajar na pirataria, desafiando as barreiras colocadas pelos distribuidores; ao passo que pessoas com menor desenvoltura com as ferramentas, acabam preferindo

pagar por um acesso mais fácil ou uma interface mais amigável que dê acesso ao conteúdo. Quanto à segunda variável, ela é bastante ilustrativa, já que em países em desenvolvimento, a pirataria encontra índices bastante elevados.

Outra categoria de análise econômica muito utilizada nos estudos da circulação informal é o *product displacement* ou a substituição de produto. Segundo a sua lógica, um filme baixado é menos um filme/bilhete/mídia vendido, o que resulta em cálculos exorbitantes de um possível prejuízo da indústria cultural devido à grande quantidade de circulação informal⁷⁰. As análises fundamentadas nessa categoria, contudo, têm sido bastante criticadas, primeiro porque os cálculos sobre a perda de vendas acabam por se contradizer a um crescimento geral do mercado (OBERHOLZER-GEE e STRUMPF, 2009), segundo porque os *downloaders*, na verdade, são os principais consumidores de cultura⁷¹: o *download* tem um impacto pequeno na frequência às salas de cinema; quarenta e três por cento dos frequentadores de redes p2p continua indo ao cinema da mesma maneira (PONTE, 2008), além disso, a circulação informal não tem um impacto direto nas audiências das salas em países pequenos, justamente porque ela já é pequena devido a questões socioeconômicas maiores (BODÓ e LAKATOS, 2012).

Ainda, pode-se fazer um paralelo com o surgimento das mídias cassete e VHS, que inicialmente eram vistas como ameaça, pois facilitavam a pirataria e que, posteriormente, se tornaram um novo ramo de distribuição, que passou a ser explorado pela indústria do entretenimento, o que aumentou, de maneira geral, o seu lucro (FERRI, 2013)

A circulação informal pode ser revertida em aumento de expectadores, como explica Croxon (2007), ao apresentar a ideia da pirataria promocional. A internet, com seus blogs, salas de bate-papo e outros ambientes viabiliza, que a fofoca entre os consumidores se espalhe globalmente, gerando o *buzz*, o *hype*, o *marketing* viral, o boca-a-boca. Economistas têm ignorado amplamente essa comunicação informal, que apenas

⁷⁰ A Motion Pictures Association of America (MPAA) afirma que as majors americanas perdem 6,1 bilhões por ano e, globalmente, a economia audiovisual perde 18,2 bilhões por ano (2005) somente devido à pirataria de filme, o que teria resultado na perda de 141.030 empregos e 8,7 milhões em impostos para o governo norte-americano (PONTE, 2008, p. 332)

⁷¹ Entre 2002 e 2007, período correspondente ao boom da internet, a venda de livros cresceu 66% e a produção cinematográfica 30%. Ver também: Torrent Freak. “RIAA: Pirates Are Bigger Music Fans Than Average Consumers”. 13.11.2012. Disponível em <<http://torrentfreak.com/riaa-pirates-are-bigger-music-fans-than-average-consumers-121113/>> Consultado em 03.08.2014; Torrent Freak. “‘Worst’ File-sharing Pirates Spend 300% More on Content Than ‘Honest’ Consumers”. 10.05.2013. Disponível em <<http://torrentfreak.com/0-more-on-content-than-honest-consumers-130510/>> Consultado em 05.09.2014.

recentemente começa a ser considerada pelos especialistas. Segundo o autor, o boca-a-boca é um veiculador importante do sucesso de vendas, especialmente na indústria do entretenimento.

Pode ser que a existência de uma circulação informal não prejudique diretamente a indústria, se ela encontrar modos de satisfazer os consumidores em um cenário onde a cultura do livre se instaura. A *free culture* possui dois sentidos que se manifestam na tradução para o português da palavra *free*: *grátis* (receber algo sem pagar) e *livre* (autonomia dos sujeitos em se apropriar dos bens culturais, ideologia da desconstrução da propriedade intelectual) (ANDERSON, 2009). A dualidade não é apenas uma coincidência lexical, mas um fato que se observa na sociedade e sua relação com conhecimento, os bens simbólicos e as tecnologias. Por um lado, temos o espalhamento de um comportamento de massa, que consiste em consumir e replicar conteúdos culturais, apesar das restrições teoricamente colocadas pelas regulamentações de direito autoral (a cultura do grátis). Por outro lado, temos atitudes de apropriação tecnológica motivadas ideologicamente pelo discurso da liberdade de acesso ao conhecimento (cultura livre). Ambas têm implicações econômicas e nem por isso destroem o sistema, mas o obrigam a encontrar uma nova configuração.

A circulação grátis de produtos é uma lição antiga do *marketing* promocional (CROXON, 2007), ela serve para influenciar psicologicamente o consumidor, mexendo com a sua percepção e, conseqüentemente, produzindo demandas ao tornar os produtos mais atraentes. Por exemplo, em 2008, o grupo de comédia Monthy Python distribuiu vídeos pelo YouTube e, como resultado, teve a multiplicação das vendas de DVDs na Amazon.com, chegando à segunda colocação na lista dos mais vendidos.

O caso do filme *Tropa de Elite* (José Padilha, 2007) também é emblemático do poder promocional da pirataria. Tendo o lançamento previsto para novembro de 2007, a cópia pirata começou a circular nas ruas em agosto, o que fez com que a estreia fosse antecipada em um mês, acontecendo no dia 12 de outubro. Estima-se que 12 milhões de pessoas tenham assistido às cópias piratas (LOBATO, 2012), tendo sido o filme mais pirateado da cinematografia nacional e, apesar do pouco investimento em *marketing*, foi o sétimo filme mais assistido no Brasil em 2007, alcançando um público de quase 2,5 milhões de espectadores (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012).

O grátis não necessariamente estraga o lucro, havendo um trajeto indireto entre os produtos e a receita (subsídio cruzado). Trata-se de estratégias bastante conhecidas do público: “Dar o telefone de graça, vendendo o plano mensal; fazer o console do videogame barato e vender jogos caros; instalar cafeteiras sofisticadas nos escritórios a nenhum custo para vender, aos administradores, sachês caros de café”⁷² (ANDERSON, 2009, p. 11). O livre compartilhamento dá visibilidades a obras de fontes heterogêneas, visibilidade que, sem a internet seria praticamente nula, o que, pode-se dizer, funciona como um agente cultural “pedagógico” que ocasionaria em um público mais crítico.

Hoje em dia, o grátis encontra, ainda, proporções mais amplas e diversas: ele está relacionado à imaterialidade dos bens culturais e suas novas formas de circulação no espaço digital. É um novo sistema econômico resultante da sociedade da informação, dos *bits* ao invés de átomos (NEGROPONTE, 1999).

As gratuidades podem ser categorizadas (ANDERSON, 2009) em:

- i) Subsídio cruzado direto: as empresas dispõem de produtos com preço muito barato ou quase de graça para tornar outros produtos mais atraentes, através dos quais podem obter o lucro (um produto paga pelo outro).
- ii) Mercado terceirizado: conteúdos, serviços de comunicação, *softwares*, entre outros, são fornecidos gratuitamente. É o exemplo tradicional da mídia, em que se oferece um produto gratuitamente, que é pago pelos anunciantes.
- iii) Freemium: produtos que oferecem gratuitamente o pacote básico e convidam o consumidor a comprar o pacote “Premium”. Em um site típico, cinco por cento dos usuários sustentam o serviço.
- iv) Mercados não monetários: qualquer coisa que seja dada gratuitamente, sem a intenção de obter receita. Por exemplo, o compartilhamento de ideias e informações pessoais, imagens, vídeos caseiros ou mesmo cópia é um tipo de doação, em que as pessoas fornecem seu capital cognitivo para o sistema. Ainda, doar roupas e alimentos promove a circulação de bens e riqueza. A pirataria se insere nessa categoria.

⁷² “Give away the cell phone, sell the monthly plan; make the video game console cheap and sell expensive games; install fancy coffeemakers in offices at no charge so you can sell managers expensive coffee sachets” [tradução nossa].

De acordo com a análise de Anderson,

Nada descreve tão bem isso como a música on-line. Entre a reprodução digital e a distribuição peer-to-peer, o custo real de distribuir a música caiu lá embaixo. Este é o caso em que o produto se tornou gratuito por conta da pura gravidade econômica, com ou sem um modelo econômico. Essa força é tão poderosa que leis, proteção às cópias, culpabilizações, ou qualquer barreira para a pirataria que os selos pensaram falou (e continuam falhando)⁷³. (ibidem, p. 21)

O aumento da oferta, sem aumento da demanda, a imaterialização do suporte, a facilidade de acesso, o estímulo da indústria informática, que obtém vantagens com a gratuidade e o aparecimento de uma nova geração que compartilha livremente o conteúdo, sem restrições morais, são os principais fatores que fizeram com que os conteúdos midiáticos fossem diretamente influenciados pelo conceito *free*.

Assim, o modelo econômico que se destaca na internet é aquele baseado em anúncios, ele tem sustentado grande parte da economia virtual. Além dos anúncios, há outras formas de monetização: venda de itens virtuais, assinaturas, amostras, que ajudam a divulgar nomes e criar gostos.

O modelo da cauda longa (ANDERSON, 2006) pode ser aplicável para a compreensão de uma nova economia informacional; há uma reconfiguração ampla das economias informacionais, o que aponta para um hipercapitalismo com traços anárquicos, “sustentado pela publicidade e pela rentabilidade de novas relações” (SILVA, 2012).

As próprias plataformas de distribuição, portanto, determinam a heterogeneidade ou não do mercado, de modo que as redes informais participativas contribuem para o combate ao desconhecimento de conteúdos com menor espaço nos canais majoritários.

Os sistemas alternativos e descentralizados de distribuição da informação contribuem para o surgimento de mercados inovadores, revelando públicos e culturas. Quanto mais diversa a distribuição de uma arte ou produto, maior a possibilidade de surgirem novos mercados. As rádios piratas dos anos 1960, na Inglaterra, chamaram a atenção para o

⁷³ “This describes nothing so well as the online music. Between digital reproduction and peer-to-peer distribution, the real cost of distributing music has truly hit bottom. This is a case where the product has become free because of sheer economic gravity, with or without a business model. That force is so powerful that laws, copy protection, guilt trips, and every other barrier to piracy the labels could think of failed (and continues to do so)”. [tradução nossa]

público do rock, o que, posteriormente tornou-se uma das maiores indústrias do entretenimento do século XX; a rádio Kiss FM é um exemplo de rádio que saiu da garagem para dominar um nicho do mercado, justamente por ter desvendado um segmento novo, de uma cultura emergente (MASON, 2009). Quanto mais disseminadas as práticas descentralizadas de comunicação, maior a possibilidade de inovação. No sistema capitalista, o lucro vem da inovação. Principal mote da ideologia de “como ganhar dinheiro”, inovar é o movimento constante das trocas.

A circulação informal também envolve enriquecimento ilícito, fábricas de disco geram centenas de milhares de dólares manufaturando cópias ilegais de filmes e *bootlegs*; as fábricas russas produzem de cinquenta a oito milhões de DVDs piratas anualmente para a exportação (PONTE, 2008, p. 338). Sendo organizações eficientes e com grande penetração no mercado, estas economias excedem em tamanho, escala e abrangência a distribuição formal (LOBATO, 2012).

A resposta econômica das iniciativas piratas se dá em sua própria necessidade; seja satisfazendo consumidores pobres e criando trabalho informal na América Latina (DENT, 2012), seja abrindo brechas para uma distribuição controlada pelo Estado, como na China (CUNNINGHAM e SILVER, 2013), ou sendo a única forma de distribuição possível devido à falta de regulamentações do mercado, como em Nollywood (HUGO, 2009, BARROT, 2009); ou, ainda, para satisfazer demandas específicas, como a distribuição de Cinema Bollywoodiano via internet para a população indiana em diáspora (LIANG e SUNDARAM, 2011).

2.6. A DIMENSÃO DA LEGALIDADE

A última de nossas variáveis é dualidade legal e ilegal que é posta pelo discurso criminalista. Essa dualidade será explorada com detalhes no próximo capítulo *Piratarias no Plural: Discursos e Práticas*

No capítulo, situamos a ideia de criminalidade com relação a uma série de discursos e práticas que relativizam e contextualizam o que se entende por pirataria, promovendo assim uma crítica ao reducionismo criminalista corrente em grande parte dos estudos da área (MATTELART, 2012). Partimos de um histórico da Propriedade Intelectual e a da sua relação intrínseca com a circulação informal, para então desenvolver a discussão

sobre a pirataria enquanto um fenômeno cujas interpretações e usos político, cultural e econômico deram-se a partir de diferentes perspectivas.

3. PIRATARIAS NO PLURAL: DISCURSOS E PRÁTICAS.

3.1. PROPRIEDADE INTELECTUAL E PIRATARIA

O tema da pirataria é tão amplo que o sentido do termo transborda o seu próprio limite, ou seja, “pirataria” é uma palavra-conceito com grande densidade semântica (PANG, 2006). Um pirata pode ser um falsificador de produtos, medicamentos, um ladrão em alto-mar, um anônimo, uma célula transmissora, um pirata pode copiar uma tecnologia ou uma informação e lucrar com ela. Mas ele pode também não lucrar no sentido monetário da palavra e procurar outras formas de recompensa. Todas essas piratarias possíveis voltam-se contra o que é considerado um direito fundamental: o direito à propriedade.

O termo “pirata” é anterior ao estabelecimento da propriedade intelectual e, originariamente, refere-se ao roubo de posses materiais⁷⁴. Ações por barcos piratas nos mares ainda existem, mas a palavra adquiriu, ao longo do tempo, um espectro de significado muito mais amplo. Transformou-se, entre os séculos XVI e XVII, em um nome para as violações do direito autoral, propriedade intelectual, plágio ou impressão e venda não autorizada de cópias de livros.

Ocorreu o que se entende por *deslizamento semântico* (SPAZIANI, 2007), fenômeno linguístico que consiste em um processo metafórico que transfere um termo com sentido específico para outro referente. Nesse caso, a metáfora pirata passa, de uma agressão à propriedade material, para uma agressão à propriedade imaterial/intelectual. Transição que acompanha a mudança na ideia de propriedade, que se expandiu do campo dos bens materiais para os bens simbólicos (síntese *propriedade + intelectual*).

O aspecto material é antecessor, pois as mudanças não vieram somente do florescimento intelectual, mas também de mudanças resultantes das invenções mecânicas. O livro, originalmente, não era visto de forma distinta a qualquer outro produto industrial, ele era acima de tudo um objeto comercializável (CHARTIER, 1998).

(...) ao solicitar privilégios, os primeiros autores não estavam necessariamente fazendo qualquer solicitação estética ou moral com

⁷⁴ Na antiguidade, saqueadores gregos atacavam mercadores fenícios e assírios: “Gerênio cavaleiro os interroga: /’Donde vindes cortando as salsas vagas? Traficais? Ou piratas sois errantes, /Que para dano alheio a vida expondes?’ /’Quem sois vós outros? / Navegais por negócio, ou ruins piratas/ Os mares infestais, expondo as vidas/ para infortúnio e dano de estrangeiros?’ (HOMERO, 2002[VIII A.C.]).

relação aos seus trabalhos, mas estavam, ao invés disso, simplesmente dispondo de uma perspicácia empreendedora no intuito de capitalizar dentro do emergente mercado livreiro. (KOSTYLO, 2010, p. 30)⁷⁵

Historicamente, a noção de pirataria variou muito, ao longo do estabelecimento das legislações autorais e dos mercados culturais internos e externos, ela ganhou diferentes conotações, tornando-se mais manifestadamente moral conforme o debate se intensificou (JOHNS, 2010).

Na Europa renascentista (séculos XIV a XVII), quando os inventos e o desenvolvimento de conhecimentos aplicáveis ao domínio da natureza (incluindo as publicações desses conhecimentos) passam a trazer poder e enriquecimento, o valor do intelecto adquire uma dimensão política e econômica e promove ampla transformação dos modos de vida. Assim,

(...) pode-se dizer que a prática de garantir privilégios no início da modernidade italiana constituiu uma arena importante em que novas atitudes e modelos relacionados à autoria e propriedade desenvolveram-se. Esses desenvolvimentos moldaram as definições sociais e filosóficas da propriedade intelectual que prefiguraram a sua definição e aplicação legal na tradição posterior do copyright. Essas visões tornaram-se evidentes com a cultura do capitalismo industrial artesanal. Mas também foram influenciadas pelas teorias estéticas do humanismo renascentista. (KOSTYLO, 2010, p. 49)⁷⁶

O direito autoral surge nessa época, juntamente com a própria imprensa e a noção de autoria; regulamentações do século XVII (Paris Guild, 1618) confirmaram a obtenção de privilégios estendidos e ilimitados (sobre a cópia) de um livro autoral (ibid.).

A metáfora pirata é possível a partir do momento em que a ideia, o conhecimento e a sua reprodução ganham valor econômico. Esta é uma nova condição externa para o termo “pirata”, que transforma o contexto semântico no qual se adapta. Enquanto a relação entre conhecimento e riqueza material fica mais complexa, a metáfora pirata coaduna com uma

⁷⁵ “(...) in applying for privileges, early authors were not necessarily making any aesthetic or moral claims in relation to their works, but were instead simply displaying entrepreneurial acumen in seeking to capitalize on the emerging book market”. [tradução nossa]

⁷⁶ “(...) it can be said that the practice of granting industrial privileges in early modern Italy constituted an important arena in which new attitudes and models relating to authorship and property developed. These developments shaped the social and philosophical definitions of intellectual property that prefigured its legal definition and application in the copyright tradition of later periods. These views were first evident within the culture of industrial capitalism and craftsmanship. But they were also influenced by the aesthetic theories of the Renaissance”. [tradução nossa]

série de contextos históricos, dialogando, sobretudo, com as dimensões legais, econômicas e culturais. Pode-se dizer que

O período da Renascença é um momento particularmente interessante para a história da propriedade intelectual, pois muitos desenvolvimentos (...) convergiram nesse período para produzir um ambiente único em que novas atitudes com relação à autoria, produção intelectual e propriedade iriam evoluir. (BENTLY, DAVIS e GINSBURG, 2010, p. 22)⁷⁷

Tanto a organização social dada, quanto as apropriações transformadoras no seio da criatividade formulam o contexto de discussão dos direitos de autor. Se a Renascença foi uma era propícia para a consolidação da propriedade intelectual e do autor, o tema entra em crise na contemporaneidade por razões contextuais, pode-se dizer, da mesma natureza, motivadas por variáveis de ordem tecnológica, econômica e cultural. Principalmente, a tecnológica tem um peso importante, tanto na Renascença, com as invenções mecânicas, quanto na atualidade, com as invenções eletrônicas.

Assim, ao longo dos séculos, o direito do autor apresenta uma genealogia que deriva de uma origem institucional positiva, onde se produzem as leis, os mecanismos burocráticos de privilégios que protegem a competição, e uma origem ideológica que resulta dos desenvolvimentos culturais em um contexto social que sofre diversos impactos, inclusive tecnológicos (NIMUS, 2006).

Hoje, a violação de algumas das dimensões do direito autoral é comum, não sendo moralmente condenada por grande parte da sociedade (BARRON, 2010; DENT, 2012), ainda que com frequentes campanhas por respeito à lei (PONTE, 2008) e maior rigor na fiscalização e punição. Ocorre um acordo moral resultante da força conquistada pela circulação informal, quando esta atende às necessidades de consumo. O direito do autor é desafiado, pois o critério de valoração dado ao conhecimento e o seu registro nem sempre é estável e depende de uma série de apropriações culturais.

Desde antes da internet, a questão moral em casos de pirataria desperta interesse acadêmico (COX, 2012), principalmente no que se refere à sua influência sobre o consumo de produtos (WOOD e GLASS, 1996; LYSONSKY e DURVASULA, 2008).

⁷⁷ “The Renaissance period (...) is particularly interesting moment in the history of intellectual property, since many developments (...) had converged in this period to produce a unique environment in which new attitudes towards authorship, intellectual production and ownership would evolve”. [tradução nossa]

Alguns estudos concluem que a transgressão depende diretamente das vantagens em relação aos prejuízos que podem ser obtidos e também do contexto cultural dos sujeitos, que pode ser mais ou menos tolerante/vigilante (KINI, ROMINGER e VIJAYARAMAN, 2000). Freestone e Mitchell (2004) apontam que apenas cinco por cento da chamada Geração Y (nascidos a partir do final da década de 1970 até meados da década de 1990) considera que o *download* ilegal é eticamente errado. Ainda, de acordo com Cox (2012, p. 9), pesquisas da *Human Capital's Youth and Music Survey* (2009) indicam que 70% das pessoas entre 16 e 19 anos (naquele ano) não sentem qualquer culpa por baixarem músicas ilegalmente e 61% acham que não deveriam ter que pagar por música. Apesar do conhecimento público de que a cópia ilegal é um ato criminoso, a maioria das pessoas não está preocupada com a consequência dos seus atos, pois considera que a atividade é muito difícil de ser detectada.

A relação entre as estruturas normativas e a sociedade não é estável ou homogênea (LEMOS, 2005). Especialmente em termos de políticas da tecnologia; é comum haver disparidade entre a norma, de caráter ideal, e a constante transformação social; as normas jurídicas se enfraquecem diante da importância factual das comunidades de conhecimento (ibid.). Problemas dessa natureza revelam uma crise na ciência jurídica, quando problemas de ordem social desestabilizam instâncias reguladoras. Ciência jurídica que se desenvolveu em torno de uma lei positiva, que tenta estabelecer padrões fundamentais, estruturados coerentemente em um sistema que garante princípios básicos de direito e dever.

Apesar da aparente universalidade da lei positiva, entre as bases que pautam a proibição e as práticas, vemos uma distância muito grande. Este é um campo aberto para a exploração investigativa das dinâmicas culturais, que revelam as instabilidades da relação entre as instituições de poder e o movimento das trocas informacionais, que são, por sua vez, mediadas por tecnologias de inteligência cada vez mais complexas (CASTELLS, 1996).

Há um grande volume de literatura internacional sobre as leis de direito autoral, no âmbito da política e da teoria e, apesar de sua aparente diversidade, muitos desses comentadores estão motivados por uma assunção não questionada: a de que a eficiência econômica é o crucial, senão único, critério de avaliação, tanto do sistema de *copyright*, quanto dos campos que o regulam (BARRON, 2010). Há muita disparidade entre os estudos sobre

como custos e benefícios deveriam ser medidos, ou como custos e benefícios privados poderiam corresponder, harmonicamente, aos custos e benefícios sociais; entretanto é esta a balança utilizada amplamente e raramente desafiada.

Bens informacionais são caros para produzir, mas, assim que produzidos, tornam-se bens potencialmente públicos, não rivais em seu consumo. Pelo fato de a informação multiplicar-se facilmente e ser pervasiva, as leis de direito autoral são mais vulneráveis à resistência do que a maioria dos regimes legais (*ibid.*), suas violações são relativamente difíceis de policiar e o policiamento efetivo, inevitavelmente, conflita com direitos fundamentais de privacidade e liberdade individual. Assim, mesmo nos lugares onde a lei classifica a pirataria como um crime, as proibições têm sido amplamente desrespeitadas, sem atrair a condenação moral.

Levando em conta o sentido histórico aplicado ao termo “pirataria” e a transformação das bases tecnológicas e econômicas da sociedade, atribuir (i)moralidade ao seu sentido passa a ser um tema polêmico e impreciso. A atribuição de agressão ao direito da propriedade intelectual pode ser mais ou menos flexível, dependendo de situações específicas.

Comentadores das leis anglo-americanas do século dezenove, e por tal razão expositores correntes da lei positiva, chamam de infração a violação dos direitos de autor. No século dezenove, parece que o termo foi usado indistintamente ao de pirataria (...). Hoje, pirataria implica a reprodução comercial (como na pirataria de discos) e, portanto, traz uma nódoa de vergonha moral. Por isso, retoricamente carregada e, para muitos, de um caráter altamente contestável chamar o *file-sharing* de pirataria⁷⁸. (GINSBURG, 2010, p. 83)

O surgimento ou acentuação de situações específicas, no andar da carruagem, vai alterando a apreciação moral. Um exemplo desse movimento foi a ampla discussão, em 1887, sobre a pirataria de livros, quando um mercado e uma mentalidade fora de regulamentação das obras pirateadas já estava há muito estabelecido nas Américas e passa a ser questionado pela evidência de uma necessidade de lei ou acordo internacional que revertesse benefício aos autores, em sua maioria britânicos. Na época, W. G. Cvendish Bentnick, secretário britânico de relações internacionais, afirma que

⁷⁸ “Nineteenth-century Anglo-American legal commentators, and for that matter current expositors of positive law, call the violation of authors’ rights ‘infringement’. In the nineteenth century, it seems that this term was used interchangeably with ‘piracy’. (...) Today, ‘piracy’ implies commercial reproduction (as in ‘record piracy’) and accordingly carries a taint of moral opprobrium. Hence the rhetorically charged and, to many, highly contestable character of calling *file-sharing* ‘piracy’” [tradução nossa]

A dificuldade fundamental é moral. O sistema da pirataria tem sido há tanto tempo protegido por suas leis, e muitos interesses fortaleceram sobre ele, e a crença de que ela abastece o mercado de literatura barata é tão difundida, que não parece possível conquistar nada sem uma mudança radical de opinião no país e suas mentalidades, por isso devemos confiar em uma longa e contínua discussão⁷⁹. (SEVILLE, 2010, p. 38)

As reimpressões e a distribuição de obras entre a América e o Reino Unido, desde o século XVIII, gerou discordância de interesses; relação de instabilidade entre os dois países em que a acusação de pirataria, muitas vezes, trocou de figuração ao longo dos anos, até a consolidação de um aparato regulatório (ibid.). Somente após a Guerra Civil, passou-se a empreender esforços no estabelecimento de um *copyright* internacional (amenizar as dissimetrias entre legislações nacionais, foi justamente o objetivo das convenções internacionais, que passaram a servir de base para as legislações locais, tal como a Convenção de Berna⁸⁰) (ibid.). As disputas culminaram com uma atribuição moral do termo *pirataria*. Esse aspecto não é explicitado em nenhuma legislação de direito autoral, mas aparece em muitos discursos de defesa desse direito.

Sendo a aplicação do direito autoral dada a partir propósitos estritamente econômicos, sabe-se que a pirataria conecta-se fundamentalmente ao espírito capitalista, conforme Adam Smith (1904[1776]) chamara a atenção um século antes:

Nem muitas pessoas são escrupulosas quanto ao contrabando, quando, sem perjúrio, podem encontrar uma oportunidade fácil e segura para fazê-lo. Fingir ter escrúpulos quanto a bens contrabandeados... seria na maioria dos países considerado como uma hipocrisia pedante.⁸¹

⁷⁹ “*The fundamental difficulty is a moral one. The system of piracy has been so long protected by their laws, and so many interests have strengthened under it, and the belief that it fosters cheap literature is so widespread, that it does not seem possible to accomplish anything without radical change in the opinion of the country on these heads, and for this we must probably trust to long-continued discussion*”. [tradução nossa]

⁸⁰ Convenção utilizada oficialmente pela maioria dos países signatários da Organização mundial do comércio (OMC). Seu princípio básico é o de que o autor tem pleno controle sobre o valor da sua obra. Já passou por uma série de revisões, desde a sua criação em 1886 – completada em Paris em 4 de maio de 1896, revista em Berlim, em 13 de novembro de 1908, completada em Berna, em 20 de março de 1914 e revista em Roma, em 2 de junho de 1928, em Bruxelas, em 26 de junho de 1948, em Estocolmo, em 14 de Julho de 1967 e em Paris em 24 de julho de 1971. (BERNA, 1971)

⁸¹ “*Not many people are scrupulous about smuggling when, without perjury, they can find any safe and easy opportunity of doing so. To pretend to have any scruple about buying smuggled goods... would in most countries be regarded as one of those pedantic pieces of hypocrisy*”. [tradução nossa]

O que está implícito na afirmação é que o comércio ilegal sempre foi uma prática recorrente, com objetivos utilitaristas de proveito próprio e que, conseqüentemente, poderia beneficiar, com o enriquecimento, grupos ou nações. Dentro do clássico impasse sobre quem veio antes, o ovo ou a galinha, pode-se dizer que a pirataria é tão antiga quanto a própria cultura (ALFRORD, 1995), justamente porque a definição de propriedade intelectual é posterior ao surgimento dos instrumentos de representação e produção de objetos culturais. A pirataria é tão antiga quanto o próprio cinema⁸² e tem sido um condutor fundamental de distribuição desde o início do século XX.

O clássico filme de George Méliés, *A trip to the Moon* (1902) foi amplamente copiado, especialmente nos Estados Unidos, onde o diretor não conseguiu ter qualquer lucro pela sua exibição. Há, ainda, registros históricos de práticas como *bycicling*⁸³, *remake*⁸⁴ e *duping*⁸⁵, que contrariavam direitos autorais e acordos de distribuição (LOBATO, 2012; GAINES, 2006). No período pós-guerra, todo um mercado de *bootlegs*⁸⁶ de projeções privadas de 16mm se formou e foi considerado, logo de início, um problema para o mercado formal.

A distribuição não autorizada assumiu diferentes formas e abrangências, dependendo da tecnologia emergente e foi epidêmica nas décadas iniciais do cinema. Isso nos sugere uma nova perspectiva para pensar o conceito estabelecido de que a pirataria impede a criatividade pois reduziria os lucros, já que o cinema se desenvolveu, desde sempre, em convivência com a pirataria.

⁸² Logo no início, os filmes não eram protegidos, mas sim os equipamentos que tinham patentes rígidas. Essa restrição de uso da invenção do cinema (aplicada inicialmente por Thomas Edison) ainda não enxergava os filmes enquanto obras intelectuais. A produção de direitos autorais nos filmes foi se desenvolvendo com o tempo, na medida da consolidação das obras como produto cultural e do cinema dentro de um modelo de indústria.

⁸³ Era uma prática comum na década de 1920. Um exibidor que alugou o filme por um período específico tentava exibir o filme por um ou dois dias a mais do que o especificado pelo contrato, ou ainda tentava exibi-lo em outro cinema pertencente à sua rede. (SEAGRAVE, 2003)

⁸⁴ A mesma ideia era filmada inúmeras vezes, um exemplo é *Pillow Fight* (1897) de T. Edison que foi refilmada pelos irmãos Lumière, no mesmo ano, sob o título francês de *Bataille d'oreillers*.

⁸⁵ Comprava-se o original e dele eram feitas cópias destinadas a abastecer um mercado de salas crescente e com pouca opção de programação.

⁸⁶ Gravação de uma apresentação, exibição ou transmissão de filme, show musical, peça de teatro ou programa de TV.

Apesar das regulações legais (eficientes ou não para o mercado), a circulação que ocorre, efetivamente, funciona em desobediência às determinações abstratas de um estado racionalizado e corresponde a outras demandas, sejam elas de cunho estritamente econômico ou de amplo espectro social; muitas vezes, fundamentam sua moral a partir de referentes outros que o discurso legislador. Tanto o aspecto pragmático quanto o aspecto moral devem estar em sintonia para que um indivíduo possa aderir à determinada prática.

Assim, a pirataria é dependente das liberdades individuais e dos processos de identidade, que conformam posicionamentos subjetivos. As identidades projetam-se no espaço globalizado, originado por transformações tecnológicas, que desafiam definições geopolíticas fixas. Os espaços transnacionais incluem diversas práticas comunitárias e movimentos caracterizados pelo hibridismo cultural. Nesse contexto, a identidade não é mais vista como uma categoria em si, mas como resultado de projeções produzidas como efeito de um jogo mais profundo (DELEUZE, 1988); a sua representação enquanto tal é ilusória e passageira. O processo de identificação social não presume uma inerência, mas parte da constante diferenciação, a qual não permite substancializar um ser ou categoria.

Praticar ou não pirataria é escolha de um indivíduo exposto e integrado, que negocia com diversos níveis de identificação. Manuel Castells (1996) apresenta uma tripla visão das identidades que resulta útil, em nossa análise, para a compreensão da identidade pirata:

- a) *Identidade legitimadora*: relativa às instituições dominantes na sociedade civil (cidadania, democracia, politização da transformação social, confinamento do poder ao Estado, etc.);
- b) *Identidade de resistência*: atores em posição marginalizada constroem trincheiras de resistência e sobrevivência, com base em princípios diferentes dos que permeiam as instituições da sociedade;
- c) *Identidade de projeto*: utilizando qualquer tipo de material cultural ao seu alcance, os atores constroem uma nova identidade, capaz de redefinir posições sociais.

As três instâncias trabalham como orientadoras das práticas piratas: ou o ator enquadra-se à lei, consumindo apenas o que está dentro dos padrões (*identidade legitimadora*); ou passa a consumir pirataria devido a uma situação de exclusão (*identidade de resistência*);

ou o faz a partir da conveniência de acesso, incorporando a pirataria a uma atitude prática, pelo interesse objetivo de consumir (*identidade de projeto*).

Fundamentalmente, o problema ético da pirataria é uma questão de liberdade não só em relação à indústria do entretenimento, à cultura e ao aparato legal, mas também em relação à tecnologia. Mas o que é ser livre? Na sociedade liberal, a questão se coloca a partir de uma humanidade possível, que se torna ainda mais complexa na pós-modernidade, movimento articulado com a evolução tecnológica.

O pensamento humanista do século XX nos fornece intuições importantes sobre o tema da liberdade.

- i) O pensamento marxista indica a instrumentalidade da técnica e como ela funciona para a exploração entre as pessoas, a liberdade consistiria numa reversão ideológica no uso das ferramentas (ADORNO e HORKHEIMER, 1985 [1944]; 2002);
- ii) O pensamento foucaultiano revela a articulação entre sentidos e materialidades, em sistemas de biopoder, que gera, ao longo do tempo, verdades, identificações com relativa estabilidade, que permitem um diálogo do homem com os sistemas que o produzem (máquinas simbólicas), ainda restando a possibilidade de ação. Liberdade possível somente com o conhecimento da própria genealogia. As ferramentas simbólicas inserem coações no indivíduo, que se transformam em autocoações. Por isso, apenas o autoconhecimento poderia trazer alguma garantia de liberdade (FOUCAULT, 1981; 1987; 2010).
- iii) A liberdade deleuzeana é exercida em camadas de potência, numa realidade em que poderes se dissolvem em microestruturas de ação, que podem ou não ser contaminadas pela vontade (DELEUZE, 1988; DELEUZE e GUATTARI, 1995).
- iv) A liberdade heideggeriana estaria na desconstrução da metafísica e no “deixar o ser falar”, que seria o único modo de desvencilhar-se da submissão ao sistema (HEIDEGGER, 2003; 2007).
- v) Para pensadores pós-modernos ou hipermodernos, como Gilles Lipovetsky (2009; 2010), Vilém Flusser (2007) e Michel Maffesoli (1999), o indivíduo encontra-se em completa imersão no sistema de trocas, de uma sociedade

baseada na comunicação via imagem e, portanto, submetida a tecnologias do imaginário. A liberdade estaria comprometida quando as possibilidades de escolha e identificação colocam-se num cenário saturado por imagens e conexões; ela residiria nas escolhas e na possibilidade de se criar novas interpretações para esses imaginários.

Conceitos de liberdade podem servir para interesses distintos. Existe, ainda, a ideia de liberdade econômica do liberalismo, que inclui a ideia de livre-iniciativa e competição no mercado (SMITH, 1904 [1776]; HARVEY, 2010); a liberdade libertária do discurso anárquico, dos indivíduos contra as estruturas de poder que limitam suas ações (WOODCOCK, 2002). Há a liberdade de opinião e expressão, um direito fundamental, teoricamente garantido nas constituições democráticas, mas que se relativiza de acordo com o suporte ou meio de difusão, quando notamos a regulação política da circulação dos signos (THOMPSON, 1995).

A questão das liberdades dadas pela internet não é nova e tem a ver com uma liberdade possível em relação à técnica. Na era do Rádio, as possibilidades dialógicas do *broadcasting* já eram sugeridas e experimentadas (ENZENSBERGER, 2003), a partir da ideia de que, tecnicamente, todo aparelho receptor é potencialmente transmissor. O bloqueio funcional de funções técnicas é resultado de escolhas tecnológicas, *discursos sobre a técnica*, incluindo regulamentações. Por isso, a liberdade nos meios de comunicação tem bases tecnológicas e também políticas. O conhecimento tecnológico, potencialmente aplicável em infinitas combinações entre elementos e funções, que geram qualquer sorte de aparelhos, é integrado a um processo social e simbólico que elege prioridades e escolhas em função do projeto cultural de cada grupo e do repertório científico e intelectual das sociedades humanas (SIMONDON, 1980; SCHÄFER, 2011).

A pirataria e também a contracultura têm, ao longo do tempo, se apoiado utopicamente na ideia de autonomia intelectual e material. Ao colocar em uso soluções técnicas de formas menos previsíveis, o “faça você mesmo” manifesta, na prática, a consciência e o conhecimento de uma coletividade e também de indivíduos isolados (MASON, 2009). O autodidatismo dos *hackers* e programadores foi a semente para a efetiva produção de espaços, ambientes de liberdade na internet, demonstrando que um uso livre da tecnologia requer mais do que a interação reativa, ela requer conhecimento tecnológico. A liberdade

na rede não é uma consequência natural da digitalização, mas resultado de construções coletivas.

Seria a pirataria evidência de uma sociedade cada vez mais livre ou ao contrário, uma afirmação direta da necessidade desenfreada de consumo cultural? Trata-se de uma libertação anárquica das possibilidades de troca ou o sintoma de um domínio cada vez maior da indústria do entretenimento e dos *media*? Apesar da multiplicação da capacidade enunciativa, a pirataria, ao mesmo tempo em que desafia as regras impostas pela lei do mercado, também é dele dependente.

Por um viés dialético, para cada dominação, haverá adaptação e também resistência. Todavia, para além da ideia dominadores *versus* dominados, podemos apontar para aspectos mais fragmentários de agência subjetiva. Nesse caso, ocorre a negociação da liberdade a partir de referências moventes, sendo muito mais do que a luta direta ante uma opressão homogênea. É possível observar, na conectividade multiforme da rede, a configuração de campos simbólicos nodais que funcionam como agregadores de identidade para a liberdade subjetiva.

3.2. PIRATARIA: DISCURSOS E PRÁTICAS

É notável a importância de uma diferenciação sobre as práticas piratas, da necessidade de análises mais apuradas dos seus meios e formatos, de modo que um discurso criminalista preso às leis autorais, elaboradas no início do século passado, não dá conta da complexidade do *file-sharing* na internet, bem como de outros âmbitos da circulação informal e suas implicações econômicas e culturais, mais especificamente, o seu impacto na distribuição do produto cinematográfico.

Lobato (2012) sugere que a pirataria pode assumir *seis* diferentes faces. São estas interpretações possíveis, que arranjam, de maneira diversa, as dimensões envolvidas: *pirataria como roubo, como empresa, como liberdade de expressão, como autoria, como resistência e como acesso.*

Elaboramos uma apreciação estendida sobre as seis faces propostas pelo autor, resultando em um aprofundamento de sua reflexão em cada categoria, onde discutimos aspectos centrais do problema. A classificação de Lobato servirá como estrutura para o desenvolvimento de nossa análise dos discursos e práticas relacionados à pirataria, a qual

acrescentamos, ainda, a face da *pirataria como religião* e também uma apreciação das *especificidades geográficas* encontradas na literatura sobre o tema.

Acrescentamos que as faces da pirataria são também uma interface entre discurso e ação. Entre os quais pode-se considerar uma equivalência ontológica (AUSTIN, 1975; FAIRCLOUGH, 1995): *i*) o discurso é prática; *ii*) a prática fundamenta-se em discurso (os significados atuam dentro de sistematicidades que envolvem aspectos materiais). Tal fenômeno se dá no espaço político da sociedade, que é um espaço de formulação de consensos e dissensos, estabilidades e instabilidades simbólicas.

Os discursos têm uma função prática de inaugurar um estado de coisas, de relações, fazem acontecer, dependendo de uma série de condições a serem satisfeitas, atores, locais ou rituais. Identificar as faces da pirataria é identificar as complexidades discursivas que são multissemióticas e multissistêmicas e indicam processos, relações e mudanças socioculturais. Há fronteiras, formações discursivas (FOUCAULT, 1987), que podem ser mais ou menos demarcadas e que também modificam-se juntamente com a sociedade, além de haver redes de conexão entre esses discursos.

As faces da pirataria negociam contradições socioculturais que aparecem em situações específicas, constituindo formas onde as lutas sociais ocorrem; há a negociação das relações sociais em circunstâncias de dúvida e contestação. Os discursos sobre a propriedade intelectual, em constante movimento, participam das mudanças concretas na sociedade, havendo um impacto direto da ontologia social sobre eles; discursos que, por sua vez, movimentam as proibições e as desobediências.

3.2.1. A Visão Criminalista e a Guerra Contra a Pirataria

A primeira face da pirataria (LOBATO, 2012) é a de que ela é um roubo. Trata-se de um discurso que tende à aplicação das leis e reforço do controle da circulação da informação. Nesse contexto, o termo ou rótulo “pirata” tem uma função retórico-discursiva (BENTLY, DAVIS e GINSBURG, 2010) e “a linguagem do roubo pode ser caracterizada como uma estratégia retórica utilizada por partes interessadas, particularmente as grandes detentoras e exploradoras do *copyright*, procurando alargar os seus direitos de

propriedade⁸⁷” (ALEXANDER, 2010, p. 15). Como resultado, instituições com maior poder passam a decidir quem está autorizado ou não a competir no mercado informacional (DENT, 2012, p. 31).

Grande parte das pesquisas e discursos relacionados à pirataria estão fundamentados nessa perspectiva (NOBRE, 2012), justamente porque resultam de investimentos para o desenvolvimento de um corpo de conhecimento que contribua para a criação de estratégias contra esse tipo de prática.

Joe Karaganis (2011) critica essas perspectivas de estudo, considerando-as contraproducentes para todas as partes: governos, consumidores e proprietários. O autor afirma que a falha em fazer perguntas mais abrangentes acerca das estruturas determinantes da pirataria e o fortalecimento das regras de controle da circulação dos bens culturais geram custos intelectuais políticos e, sobretudo, sociais.

Mattelart (2012) também faz observações nesse sentido, afirmando que o campo de estudo sobre a pirataria está saturado por conhecimentos produzidos a partir do investimento de empresas da indústria da cultura ou outras organizações que publicam relatórios, com o objetivo de criminalizar a pirataria e reduzir o fenômeno à sua dimensão criminal, tentando convencer a opinião pública e os governos de que a pirataria representa uma grande ameaça que deve ser combatida, para isso, muitas vezes enfatizam conexões existentes entre a pirataria e organizações criminosas ou terroristas⁸⁸. Certamente que, em alguns segmentos, tal ligação pode existir, mas as avaliações presentes em tais relatórios procuram muito mais rotular a pirataria como um todo do que analisar uma realidade empírica, com o objetivo de tentar condená-la e legitimar a implementação de um arsenal punitivo (ibid.).

⁸⁷ “*The language of theft can be cynically characterized as a rhetorical strategy used by interested parties, particularly large copyright-owning and exploiting corporations, seeking to enlarge their proprietary claims*”. [tradução nossa]

⁸⁸ Em 2009, a organização de pesquisa Rand Corporation, com o apoio da MPA (*Motion Picture Association*), lançou um relatório, no qual apontava o envolvimento da pirataria de filmes com o crime organizado, incluindo estudos de caso no qual afirmava que tais organizações estariam também financiando grupos terroristas. Segundo o texto do documento, a pirataria de DVDs estaria contribuindo para financiar organizações islâmicas terroristas, como o Hezbollah, o que elevaria a pirataria ao patamar de um problema de segurança nacional (TREVERTON, MATTHIES, *et al.*, 2009).

Na maioria dos países, especialmente nos Estados Unidos, a discussão sobre mídia pirata é polarizada, sendo um debate que repete posicionamentos com dois pontos de vista dominantes simetricamente opostos. Para sair dessa dualidade, que atrapalha uma visão mais aprofundada do tema, é importante situar esse tipo de discurso específico (antipirataria) no contexto de nosso objeto de estudo.

Representado pelos produtores de conteúdo (emblematicamente a *Motion Pictures Association of America* – MPAA e a *Recording Industry Association of America* – RIAA), tal discurso serve de base para a crescente *guerra contra a pirataria*: um exercício de relações públicas, que objetiva forçar o respeito ao direito autoral e revela, pela sua própria existência, o lado vulnerável de uma indústria tão poderosa.

Ele tem um caráter explicitamente moralizante, definindo como roubo qualquer tipo de troca não autorizada, responsabilizando o consumidor e incentivando as pessoas a denunciarem transgressores. As campanhas afirmam que a pirataria é uma pandemia e resulta de relações criminosas escusas, clamando por um maior rigor da propriedade intelectual. Tal “guerra” é uma manifestação discursiva de contradições inerentes ao cenário das comunicações no início do século XXI e tem ocupado posição alta na agenda política internacional (BENTLY, DAVIS e GINSBURG, 2010; MASON, 2009).

A guerra contra a pirataria é uma empreitada vigorosa e recebe muitos investimentos, chegando a produzir uma indústria especializada, que inclui novas profissionalizações (LOBATO e THOMAS, 2012), tais como analistas de tráfico de rede (p2p), investigadores especializados em tecnologia informacional, especialistas em proteção de conteúdo, litígios em propriedade intelectual, inteligência de mercado, soluções técnicas contra a pirataria e outros produtos e serviços que os proprietários utilizam em campanhas e *lobby* político (ibid.). Pode-se dizer que o dinheiro gerado pelos processos legais tem criado uma nova economia, que compensaria as perdas em venda; indústria que atrai até mesmo pessoas que costumavam atuar em redes piratas e passam a prestar serviços a empresas interessadas em desmontar essas mesmas redes.

(...) tanto a pirataria, quanto a antipirataria geram uma gama diversa de atividades secundárias. Se localizarmos esses efeitos generativos encontraremos uma gama de outras trajetórias econômicas que abrem para negócios fora do setor da mídia dominante, conduzindo a especializações técnicas inovadoras, novas linhas de negócio e serviços

que tem muito pouco a ver com a produção e distribuição de mídia *per se*. (LOBATO e THOMAS, 2012, p. 607)⁸⁹

Ao associar a pirataria à perda de lucros, as indústrias e profissionais liberais encontram formas de obter proveitos econômicos da situação através de meios lícitos. Essa economia contemporânea da propriedade intelectual, que surgiu no lastro da guerra contra a pirataria, produz empreendimentos antipirataria e abrange quatro setores (ibidem): i) *prevenção tecnológica*: interfere no mercado tecnológico, criando soluções e ferramentas que dificultem tecnicamente a pirataria; ii) *captação de receitas*: empresas aproveitam o espaço das plataformas piratas para criar plataformas de anúncios, que retornam o lucro para os proprietários de conteúdo; iii) *produção de conhecimento*: formam-se grupos de estudo para a investigação do fenômeno da pirataria que vendem esse conhecimento para as indústrias ou influenciam a opinião pública e os debates políticos; iv) *policiamento e aplicação da lei*: grupos de advocacia, investigadores e grupos de mídia trabalham na detecção das infrações e execução de processos legais (ibidem).

Apesar da aparente universalidade da noção “pirataria é roubo”, a sua aplicação não está longe de conflitos. Como dito anteriormente, o direito autoral não tem um valor absoluto, mas deriva de uma organização discursiva histórica e social e está sujeito à força dos mais variados interesses. Quando se fala no crescimento das campanhas contra a pirataria, o que se está chamando a atenção é para um contexto específico deste período histórico.

No século XXI, o controle e a expansão da propriedade intelectual, a ênfase no consumidor individual, o crescimento da economia informal e as ansiedades acerca do *copyright*, fizeram da pirataria um solo referencial para a legitimidade circulatória. Os proponentes da propriedade intelectual – advogados, companhias farmacêuticas, empresas de filme e música, etc. – lutam para aplicar a PI a um maior espectro possível de práticas humanas, clamando que este é um direito fundamental e trans-histórico. Entretanto, nós vemos que a PI define-se localmente em resposta à pirataria, formando uma ética de acumulação – um esquema moral que decide quem maximiza seu potencial econômico e quem não. Atualmente, a PI distingue o formal (legítimo)

⁸⁹ “(...) both piracy and anti-piracy generate a diverse range of secondary activities. If we track these generative effects, we find a range of other economic trajectories opening up for businesses outside the mainstream media sector, leading to innovative technical specializations, new lines of business, and bespoke services that have little to do with media production and distribution *per se*”. [tradução nossa]

do informal (ilegítimo) e provê o suporte discursivo e lógico para manter essa distinção. (DENT, 2012, p. 44)⁹⁰

O reforço do *copyright* resulta em controle de mercado e ameaça iniciativas mais abertas e soluções digitais de circulação de filmes; ele visa vantagens competitivas para atores autorizados e determina, a partir de instâncias reguladoras, se os agentes ocupam uma posição central ou marginalizada.

Há uma série de medidas estratégicas de fortalecimento do direito autoral, mas que até agora não resultaram eficientes para reduzir a pirataria. O primeiro desafio encontra-se no próprio monitoramento da circulação dos conteúdos, que é difícil nas redes digitais, devido a estratégias de invisibilidade e de uma série de direitos individuais, como privacidade e liberdade de expressão, que dificultam o controle. Outro desafio, não restrito apenas ao âmbito digital, mas que também ocorre nas redes informais de circulação de DVDs, é a presença massiva da pirataria no mundo. A quantidade de circulação é tão pervasiva que monitorá-la acaba saindo muito mais caro do que o aparente prejuízo dado pela circulação informal (PONTE, 2008)⁹¹. Ainda, tanto as tecnologias quanto as relações informais são deveras flexíveis, de modo que, em muitos casos, os processos legais acabam estimulando a criação de novas soluções tecnológicas por parte dos piratas (COX, 2012).

A pressão norte-americana é um elemento fundamental desse cenário, com uma política de insistência na mudança das legislações para o fortalecimento do *copyright*. Donos das maiores empresas de produção cinematográfica do mundo, os Estados Unidos, estabeleceram, nas últimas décadas, uma postura rígida quanto ao controle do *copyright*, especialmente com a participação ativa da MPAA e da RIAA. O principal modo de ação desses grupos, além de promoverem campanhas de conscientização do público e da

⁹⁰ “*In the 21st century, IP policing and expansion, an emphasis on individual consumer, the rise of economic informality, and anxieties over digital copying have made piracy the indexical ground on which circulatory legitimacy rests. IP’s proponents – property lawyers, pharmaceutical companies, music and film companies, and so forth – strive to apply IP to as broad a range of human practices as possible, claiming that it is a fundamental and transhistorical right. However, we see here that IP defines itself locally in response to piracy, fashioning an ethics of accumulation – a moral scheme for deciding who gets to maximize economic potential and who does not. These days IP proscriptively distinguishes the formal (legitimate) from the informal (pirated) and provides both discursive and logistical supports for maintaining that distinction*”. [tradução nossa]

⁹¹ Uma série de pesquisas indica que a pirataria é uma norma social (AKELOF, 1980; GERVAIS, 2003; LIMAYEM, KHALIFA e CHIN, 2004; MORTON e KOUFTEROS, 2008).

fiscalização da circulação de seu material, é iniciar processos civis e criminais e pressionar o sistema judiciário local e global para modificações nas leis, para tornar mais rígidas as punições e ampliem as possibilidades de monitoramento do material que circula na internet.

Desde o início dos anos 1980, o governo norte-americano é o mais comprometido em promover internacionalmente a defesa da propriedade intelectual, colocando-a no centro da sua diplomacia. Tal posicionamento é uma consequência direta da pressão colocada pelas indústrias, que clamam a sua importância para a criação de empregos e o crescimento econômico do país e do seu poder de competição na economia internacional. Em 1994, por exemplo, os EUA conseguiram que os países participantes da WTO (*World Trade Organization*) assinassem as TRIPs (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*), acordos comerciais que padronizaram em escala internacional as regulações sobre a propriedade intelectual. Desde então, uma série de novas regulações e acordos multilaterais têm sido feito para reforçar ainda mais o regime.

Essa campanha não atua somente no campo legislativo, mas também político, sendo observada a presença de campanhas globais levadas por essas empresas. De um país a outro, abrem escritórios para orientar os governos sobre suas políticas de propriedade intelectual, pressionando-os a contribuir na criação de organizações locais para a defesa do *copyright* (MATTELART, 2012). Trata-se da associação entre agentes (governo norte-americano, grupos de comunicação e organizações multilaterais) que constituem espaços transnacionais de poder no contexto da globalização, onde instituições locais precisam cooperar para evitar sanções comerciais (GOMES-MEJIA, 2011).

A alteração de regimes legais, contudo, não é um processo simples e suas implicações são bastante intrincadas e também polêmicas, fazendo confrontar uma série de direitos fundamentais. Enquanto muitas instâncias do *Copyright Act* (texto que fundamenta a legislação autoral norte-americana) relacionadas aos direitos exclusivos (de caráter privado) podem ser também inclusivas (de caráter público), a articulação da lei em exceções incrivelmente detalhadas desagrega o regime de direitos exclusivos em uma série de subregimes excessivamente complexos e incompreensíveis que desafiam uma racionalidade unificadora (BENTLY, DAVIS e GINSBURG, 2010).

Desde a instituição da lei (*Copyright Act*), em 1976, o problema da tecnologia tornava complexa a questão do *copyright*, justamente por prever um espectro muito amplo de possibilidades de distribuição; com o passar do tempo, a aplicação de novas exceções para o âmbito digital apenas aumentou a complexidade do discurso legal e não resolveu efetivamente o problema.

O que se observa é que a lei americana caminha num sentido de responsabilizar cada vez mais o usuário final e tem passado por muitas reformulações, desde a década de 1980, sendo as mais recentes:

- *Emenda de 28.10.1992*: atribuiu penalizações criminais para violação do *copyright*;
- *No Electronic Theft (NET) de 16.12.1997*: impôs penas criminais para ampliar a responsabilidade de agentes não comerciais que intencionalmente reproduzem e distribuem material, incluindo meios eletrônicos;
- *Digital Millennium Copyright Act de 28.10.1998*: incluiu quatro emendas, a *Copyright and Performances and Phonograms Treaties Implementation*, que proibiu a circunvenção dos sistemas de proteção do *copyright* na internet e proveu proteção dos direitos na gestão da informação; além do *Online Copyright Infringement Liability Limitation Act*; *Computer Maintenance Competition Assurance Act* e *Vessel Hull Design Protection Act*;
- *Digital Theft Deterrence and Copyright Damages Improvement de 09.12.1999*: aumentou os danos legais para violação de direitos autorais;
- *Artists' Rights and Theft Prevention Act de 27.04.2005*: autorizou sanções penais para gravação não autorizada de filmes e orientou a Comissão Penal para estabelecer políticas e diretrizes para crimes contra a propriedade intelectual.

O *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA) foi uma das legislações que mais impactaram o ambiente virtual; mesmo sendo uma lei norte-americana, ela afeta a internet como um todo pois grande parte dos serviços e empresas da internet estão localizados nos EUA e submetidos às suas legislações; a lei também influencia outras legislações mundo afora que seguem tendências parecidas. Além de criminalizar a infração em si, essa lei

também criminaliza as tecnologias que viabilizam a circulação não autorizada e tem sido considerada uma lei demasiado protetiva e conservadora (LOHMANN, 2010).

As principais críticas à DMCA estão com relação a consequências da lei que prejudicam uma série de atividades legítimas, como a liberdade de expressão, a pesquisa científica, o uso justo, a competição e a inovação (ibid.). A controvérsia está no fato de que a lei, além de proibir a desobediência ao *copyright*, também proíbe o uso de ferramentas que possibilitariam o ato, o que, por exemplo, tornaria criminal a utilização de qualquer tecnologia de cópia ou criptografia, mesmo com propósitos legítimos. Como aponta Lohmann (ibid.), essa aplicação da lei resultou em uma série de processos criminais contra pesquisadores e desenvolvedores, o que claramente traz insegurança para o ambiente de desenvolvimento da pesquisa científica. A proibição do uso de ferramentas também afeta o *uso justo* (*fair use*⁹²), que, mesmo sendo um direito, não pode ser realizado, já que a sua própria realização dependeria do uso dessas ferramentas proibidas (ibid.). Ainda, a DMCA permite a criação de bloqueios cada vez mais restritos de *hardware* que limitam o acesso aos conteúdos midiáticos, gerando espaços de competição demasiadamente protetivos, o que pode não ser saudável para a competição e inovação no mercado.

O investimento no âmbito legislativo é prova do impacto que a transformação do contexto tecnológico trouxe para as velhas legislações, que tinham asseguradas a predominância do regime de propriedade intelectual mundo afora. O aparecimento da violação pelo usuário final em larga escala põe em questão se as normas atuais do *copyright* podem responder ao comportamento geral. Ainda assim, as regulamentações não eximem a circulação informal do compartilhamento sem fins lucrativos, mesmo que haja uma tendência em se reduzir os danos legais para esse tipo de prática (GINSBURG, 2010).

A emergência do consumidor como um violador de massa é muito mais um sintoma do que a causa da desagregação do *copyright* (ibid.). A causa deriva de uma técnica legislativa ineficiente, que responde, ponto a ponto, aos desafios tecnológicos, preenchendo buracos ou resolvendo ambiguidades, ao mesmo tempo em que, frequentemente, criando novas; adiciona-se ainda a pressão de grupos de poder e as leis feitas sob encomenda que respondem muito mais a interesses privados do que a aplicações

⁹² Espectro de usos específicos autorizados pela legislação norte-americana, que inclui circunstâncias de uso educacional, pesquisa, crítica, comentário ou notícia.

públicas. Esses textos legislativos são tão remendados e complexos que acabam deixando de beneficiar até mesmo os seus “patrocinadores” (ibid.). De um modo geral, recorrer a mudanças na legislação toda vez que uma nova tecnologia ameaçar o balanço econômico entre detentores de direito e usuários leva ao risco de produzir leis excessivamente complexas e que não duram muito tempo.

As coalisões políticas em torno da propriedade intelectual também participam da guerra contra a pirataria e têm sido o alvo principal das mobilizações pela liberdade da internet ao redor do globo. Projetos de lei norte-americanos como o SOPA (*Stop Online Piracy Act*) e o PIPA (*Protect Intellectual Property Act*) foram emblemáticos do impacto que o maior controle da propriedade intelectual e da rede teria nas liberdades individuais e na neutralidade da internet. Esses projetos representavam claramente o interesse das grandes empresas de telecomunicação, mas sofreram um ataque direto dos atores principais da economia digital, da cultura livre e da opinião pública, tendo sido, por isso, engavetados.

Até agora, algumas estratégias jurídicas têm sido levadas a cabo para a execução da propriedade intelectual mundo afora, tais como:

Responsabilização dos provedores de internet

No Brasil, nos últimos dois anos, começa a haver uma nova visão jurídica sobre a responsabilização dos provedores. O Superior Tribunal de Justiça reconheceu a responsabilidade do provedor em retirar qualquer conteúdo por solicitação da parte lesada e viabilizar a identificação de usuários. Se, após a denúncia, os servidores mantiverem aquela informação no ar, serão então responsabilizados (NETO e AZEVEDO, 2012).

Trata-se de uma tendência mundial. Em 2010, no Reino Unido, o *UK Digital Economy Act* responsabilizou os provedores a receber as reclamações dos proprietários lesados e repassá-las ao usuário do serviço, a fazer uma lista de usuários que recorrem à pirataria repetidas vezes. O Ato estabeleceu uma série de regras aos provedores de internet, no sentido de tê-los como aliados ao combate à pirataria.

Nos Estados Unidos, foi criado um sistema altamente estruturado para a vigilância de tráfego denominado *Copyright Alert System* (CAS) que, em

parceria com uma série de empresas de telecomunicação e provedores de internet, monitora principalmente o tráfego em BitTorrent e recolhe essa informação, associando-a aos usuários específicos que, de acordo com a quantidade de ofensas praticadas, recebe uma série de punições, que vão desde um programa educativo sobre direito autoral, passando pela redução de banda e chegando a processos jurídicos (KRAVETS, 2013).

A responsabilização dos provedores se deu claramente devido a uma pressão das grandes empresas de mídia, já que o tráfego pirata não é necessariamente prejudicial aos provedores, pois aumenta a quantidade de informação circulada e, conseqüentemente, os lucros dessas empresas.

Resposta gradual

É uma prática associada à anterior e já é utilizada em vários países. As ofensas feitas pelo usuário são registradas pelo provedor que, conforme observa a prática ilegal, vai enviando uma série de notificações para o usuário, orientando-o a não cometer aquela atividade. Caso a prática continue repetidamente, há algumas punições que podem ser utilizadas, como redução de banda, bloqueio de pacotes ou protocolos e suspensão da conta.

A resposta gradual já aparece em legislações na França, Nova Zelândia, Coréia do Sul e Reino Unido (KOSNIK, 2012), mas também ocorre voluntariamente em outros locais como na Irlanda e nos Estados Unidos. Cada país responde de uma maneira diferente e formula suas próprias estratégias, que vão depender do contexto das legislações locais. Em geral, o processo ocorre da seguinte maneira: proprietários de conteúdo monitoram as redes de compartilhamento em busca de provas que incriminem IPs específicos e as entregam para os provedores de conteúdo, que enviam notificações informativo-educacionais e tomam providências cada vez mais radicais, enquanto a infração for se repetindo (SOOKMAN e GLOVER, 2010).

Esse tipo de medida tem como objetivo inserir o direito do autor de uma forma menos impactante e mais eficiente, pois ela trata o indivíduo como um cidadão que precisa ter conhecimento das leis para que possa ser responsabilizado em caso de descumprimento, o que é feito sem uma ofensiva direta mas em

punições proporcionais. Nesse sentido, ela é uma ação política normativa que conta com o aparato legal do Estado e também com a ação de corporações e agentes especializados.

Punições exemplares para indivíduos

As punições podem ir muito além de notificações ou restrições no serviço de internet e chegar a processos legais financeiramente custosos ou até à prisão. Cientes da impossibilidade de se controlar a epidemia da circulação informal, muitos processos legais foram feitos no intuito de intimidar a sociedade (COX, 2012).

Entre 2003 e 2008, a indústria da música já tinha ameaçado ou levado a cabo ações contra mais de 30 mil pessoas (KOSNIK, 2012); foi emblemática a radicalidade de alguns processos na primeira década do milênio, especialmente nos Estados Unidos, como o USA BMG vs. Ceclília Gonzales (2005), que cobrou 22 mil e quinhentos dólares por 31 músicas, o Capitol vs. Jammie Thomas-Passet (2008), que rendeu 54 mil dólares pelo compartilhamento de 24 músicas e o Sony vs. Joel Tenenbaum (2009) que rendeu 670 mil dólares por apenas 31 músicas (ibidem).

Fechamento ou bloqueio de sites facilitadores

Houve já muitos casos de fechamento ou bloqueio de sites facilitadores da pirataria ou mesmo fornecedores de conteúdo. Tal medida, normalmente, causa muita repercussão, dependendo da importância e do número de acessos nas páginas e, muitas vezes, é acompanhada de medidas legais mais extremas, como a prisão de administradores e proprietários de servidores.

Ao longo da história de fechamentos, punições, desobediência e militância do site The Pirate Bay, muitos protestos e manifestações políticas ocorreram na Suécia (PONTE, 2008; ANDERSSON, 2011), o que evidencia o potencial agregador de certas vias de circulação informal. Estas acabam sendo um alvo bastante claro para quem quer atacar a pirataria, mas também um alvo que pode gerar reações ainda mais radicais por parte, principalmente, do ativismo *hacker*

(por exemplo, as reações de grupos como o *Anonymous*⁹³) e provocar um debate político mais amplo.

Um outro fechamento que alcançou bastante repercussão midiática foi o caso do Megaupload, um *cyberlocker* que alcançou muita popularidade durante os seus sete anos de existência, de 2005 a 2012 (ver capítulo 1). Seus dois fundadores foram presos, sendo acusados de vincular 500 milhões de dólares em pirataria, encorajar financeiramente as pessoas a colocarem informações no servidor e esconder os conteúdos piratas das ferramentas de busca. O processo também causou reação do ativismo *hacker*, que atacou os sites da Sony, do Departamento de Justiça dos Estados Unidos e da MPAA, além de outros sites conectados a essas organizações e fazer cair completamente a rede do Playstation (COX, 2012).

Se por um lado, esse tipo de medida é o mais fácil no sentido de identificar os réus e provar os seus crimes, por outro lado é uma ação politicamente muito mais complicada, devido ao impacto social que ela pode ter.

Sobre o tratamento criminalista da pirataria, ressaltamos que se trata de uma questão principalmente política, no que concerne a disputa por poder e recursos. Mesmo com a ubiquidade da circulação informal, não se pode dizer que as grandes empresas desistiram do regime de propriedade intelectual e de seus antigos modelos de negócio. Até 2014, a Casa Branca continuava mandando ordens bastante específicas quanto ao combate da pirataria, ameaçando perseguir sites de *streaming* e dar continuidade à luta a favor do *copyright*, que se iniciou no século XIX⁹⁴.

Sendo de conhecimento comum o poder que os grandes conglomerados midiáticos ainda têm sobre as estruturas de poder e a sua política de maximização da propriedade intelectual, nota-se, ainda assim, a existência de poderosos debatedores que consideram tal maximização muito desfavorável aos seus interesses: trata-se dos gigantes

⁹³ Rede de ativismo *hacker*, baseada em conceitos como anonimidade, descentralização e ação direta, que começou a agir por volta de 2003.

⁹⁴ Torrent Report. “US Wants to Criminalize Movie and Music Streaming” 25.07.2014. <<https://torrentfreak.com/obama-administration-wants-criminalize-movie-streaming-140725/>> Consultado em 22.09.2014.

tecnológicos da nova economia (CUNNINGHAM e SILVER, 2013; LOBATO e TANG, 2014⁹⁵), representados principalmente pelo Google e o Facebook. O modelo de negócio dessas empresas está justamente baseado no acesso rápido e fácil à informação, na possibilidade infinita de trocas e compartilhamento, o que não necessariamente se harmoniza com o rigor restrito da distribuição desejado pelos donos de conteúdo.

3.2.2. O Papel da Pirataria no Mercado Informacional

A economia pirata encontra uma circulação legítima de bens de consumo, no mercado neoliberal da livre iniciativa, são práticas que emergem na centralidade das relações econômicas e revelam transformações sociais, novas formas de subjetividade, de produtores, distribuidores e consumidores (DENT, 2012).

A ideia da pirataria como uma força de negócio, ao longo da história, ora aparece e ora torna a ser reprimida dentro das malhas retóricas da lei, conduzido os movimentos contrários à propriedade intelectual. No imaginário liberal, a pirataria preenche os espaços deixados pela ineficiência do mercado, aproveitando-se da demanda que não é suprida pelos negócios legítimos.

No caso da exploração econômica e florescimento da cultura digital, o seu fundamento pode ser encontrado na *ideologia californiana*, um movimento⁹⁶ que articulou a utopia tecnológica e contracultural boêmia de São Francisco (CA, EUA) com o empreendedorismo liberal da Sillicon Valley (CA, EUA), conceitos de uma utopia social, do livre fluxo da informação, um ideal de acesso aos recursos e compartilhamento de informação (SCHÄFER, 2011). A semente dessa ideologia desenvolveu-se a partir do espírito anárquico dos anos sessenta e do empreendedorismo enraizado em grupos entusiastas da computação e da eletrônica. De acordo com Schäfer, esses empreendedores contraculturais acreditavam que os computadores deveriam ser ferramentas pessoais, utilizadas por todos, o que, conseqüentemente, estimulou a adaptação dessas tecnologias ao usuário comum que também passou a ser visto como um consumidor.

Grande parte dos discursos sobre a cultura da internet, como o da liberdade de expressão e circulação, estão associados à ideia de mercado livre, à lógica do capitalismo neoliberal

⁹⁵ Os autores fazem uma análise atenta e estruturada sobre a geração de um mercado que se retroalimenta, a pirataria e a antipirataria funcionariam como indústrias de dinâmicas codependentes.

⁹⁶ Ideologia popularizada pela revista *Wired Magazine*.

da livre-iniciativa. Na circulação de conteúdo cultural, a pirataria é uma atividade que encontra diretamente as necessidades do mercado, satisfazendo-o e concorrendo com outros agentes de distribuição, pois consegue ser altamente competitiva. Essa lógica é uma herança histórica do desenvolvimento do capitalismo.

Ressaltamos, a partir de uma observação sociológica, que a cultura emergiu como uma categoria importante no processo civilizatório (EAGLETON, 2000; ELIAS, 1993) e passou, ao longo do tempo, a ser regulada pelo mercado e por instituições, culminando no desenvolvimento de uma sociedade liberal, cuja estruturação depende da racionalização dos processos (WEBER, 1994). Assim, o conhecimento adquire padrões de circulação que são regulamentados pelas instâncias mediadoras oficiais das trocas, tanto econômicas, quanto informacionais. Para uma ideia gerar riqueza, ela precisa estar encaixada nos espaços deixados pelo sistema de trocas que a legitimam, permitindo que se efetive: seja vendida, aplicada, divulgada. Um produto ou uma tecnologia, dessa forma, tornam-se *bens* passíveis de exploração.

As iniciativas informais de distribuição e/ou a pirataria não estão fora desse sistema, elas ocupam espaços racionalizados e funcionam economicamente, por isso, obedecem à lógica da iniciativa e da livre concorrência. A economia informal tem suas próprias regras, mas dialoga com o mercado, inserindo-se na escala do consumo.

A informalidade está ligada a uma ideia do “faça você mesmo”, da independência das pessoas com relação a uma indústria centralizadora. Seguindo Mason (2009), quanto mais independentes enquanto sociedade, mais as indústrias podem se tornar descentralizadas e um mercado pode surgir que não seja controlado por grandes jogadores; essa descentralização já vem ocorrendo em alguns espaços indústria musical e pode começar a ocorrer com qualquer tipo de conteúdo transmitido eletronicamente. Para o autor, os piratas têm sido arquitetos de novas sociedades por séculos e operado transformações culturais e econômicas: estabeleceram novos gêneros de filmes e música e criaram novas formas de mídia, frequentemente operando anonimamente e fora da lei – ao menos inicialmente, como foi o caso do nascimento de Hollywood ou o uso pirata de tecnologias que impulsionaram o desenvolvimento do cinema.

No caso da distribuição de cinema, observamos que o caminho ilegal promove uma circulação de conteúdo muito mais eficiente quando pensamos em demanda, pois esta não

está mediada por aparatos institucionais e ocorre de uma relação direta das pessoas com a tecnologia, cujo objetivo primordial é a fruição do conteúdo.

O diretor de cinema Steven Soderberg, em entrevista à revista *Wired*, em 2005, admitiu que o lançamento simultâneo, muito mais do que um projeto possivelmente inovador da indústria, já ocorre há algum tempo e independe dos controles exercidos pelo direito autoral, citando o exemplo da Canal Street, em Nova York, uma área da Chinatown, em Manhattan, que é um dos maiores pivôs da pirataria mundial, onde uma infinidade de produtos é trocada diariamente e grande maioria dos filmes de Hollywood já está disponível nas ruas no dia do seu lançamento (XENI, 2005). Vê-se, nesse caso, que os empreendimentos piratas satisfazem demandas de consumo, concorrendo com a indústria e, inclusive, influenciando na criação de novos modelos de distribuição.

Os direitos de autor têm sido historicamente colocados como necessários à inovação, mas essa é uma afirmação repetida e jamais questionada: não estaria, ao contrário, a propriedade intelectual funcionando como um mecanismo de prevenção da inovação? Nota-se que a maioria dos argumentos tanto a favor, quanto contra a liberação dos direitos do autor fundamentam-se, sobretudo, na economia e na cultura. Economicamente, a pergunta sobre se o protecionismo ajuda ou atrapalha permanece: o direito do autor funciona e está adaptado à economia vigente e a sua transformação influenciaria nesse modelo econômico ou somente um novo modelo econômico poderia harmonizar-se com tal liberação?

Na lógica do modelo econômico neoliberal, baseado na concorrência e na satisfação de demandas, se a perseguição de consumidores informais é preocupação central de uma indústria, isso quer dizer que ela está deixando de ser competitiva dentro do seu ramo de negócios. A pirataria, nesse modelo, entra, justamente, na satisfação de demandas de consumo e torna-se uma concorrente no mercado.

Isso aumenta as tensões entre os setores criativos da sociedade e as indústrias, já que leis de propriedade intelectual muito restritas também podem atrapalhar o desenvolvimento da criatividade e da inovação. Por isso, a ideologia do livre mercado precisa coexistir com os usos cotidianos das tecnologias da informação, incluindo seus desvios, já que são, em grande parte, esses usos uma condição para o desenvolvimento de projetos de inovação tecnológica (MYLONAS, 2012). Para Schwarz (2013), canais centrais de circulação

informal são empresas sociais que provocam as noções já estabelecidas sobre o que deveria ser viabilidade econômica e evidenciam parâmetros diferentes sobre os efeitos sociais e políticos das inovações.

3.2.3. A Pirataria e a Liberdade de Expressão

As posturas desobedientes colocam-se em posição conflitante com a homogeneização e passividade do cenário cultural que foram denunciadas pela Escola de Frankfurt (ADORNO e HORKHEIMER, 1985 [1944]); isso quer dizer que os usos não previstos das técnicas de reprodução e produção geram formas de poder que tornam mais complexa a relação das pessoas com a cultura de massa. A própria cultura *punk*, muito antes do pleno desenvolvimento de uma sociedade digital, já mostrava que a combinação tecnologia e liberdade podia gerar uma forma única de expressão e tornar aqueles que estavam silenciados em atores culturais, produzindo um novo cenário estético, com sua própria linguagem e também contaminando o corpo social de uma forma ampla. O barateamento tecnológico potencializou essa postura e espalhou a possibilidade do “faça você mesmo” para além da cultura *punk*. A mentalidade pirata coadunou perfeitamente com o ambiente virtual, tornando-se, neste, uma força dominante.

A tecnologia está ajudando a mentalidade do “faça você mesmo” a realizar-se com todo o seu potencial. Em todo continente, amadores estão agora armados com fáceis (e às vezes grátis) *hardwares* e *softwares* inovadores, sem mencionar o canal de distribuição global e aberto que é a internet. Fazer por você mesmo nunca foi tão fácil. (MASON, 2009, p. 26)⁹⁷

Para o autor, as ações piratas levantam questões e, quando alguma delas se mostra pertinente à sociedade, promovem-se discussões que, muitas vezes, conduzem a transformações nas leis, o que pode resultar em progresso social ou econômico; isso coloca a pirataria como catalisadora de um processo democrático.

O movimento tecnolibertário da cultura e *software* livre, representado emblematicamente pela EFF (*Electronic Frontier Foundation*), inseriu, nos últimos anos, um debate político intenso sobre a reforma das leis de direito autoral e a liberdade (neutralidade) da internet,

⁹⁷ “Technology is helping the D.I.Y. mentality realize its full potential. On every continent, amateurs are now armed with easily (and sometimes freely) accessible state-of-the-art hardware and software, not to mention the open, global distribution channel that is the Internet. Doing it yourself has never been easier”. [tradução nossa]

defendendo uma liberdade informacional e pessoal que é oprimida pelo controle dos meios de informação. O *ethos hacker*, o ativismo cultural, a cultura do *remix* e as iniciativas de se desenvolver novas formas de licenciamento de obras, como o Creative Commons⁹⁸ e a GPL⁹⁹, questionaram a propriedade intelectual.

Essa visão afirma o potencial civil das novas tecnologias informacionais em permitir apropriações práticas que ampliariam a democracia e a cidadania, que estariam ameaçadas pela falha da sociedade do consumo em desenvolver a autonomia individual. De acordo com Mylonas (2012), a autonomia pessoal é crucial para o desenvolvimento da responsabilidade em participar das atividades públicas e beneficiar a sociedade, sendo este um tipo de pensamento presente em grande parte dos estudos sobre cultura popular, mídia e tecnologia, que enxergam o grande potencial na utilização das novas tecnologias para a cidadania, participação política e autonomia dos indivíduos. Segundo o autor (ibid.), a mídia participativa permite a formação de novas esferas públicas e de uma base de engajamento que funciona aparte das instituições.

A emergência da cultura do compartilhamento não se deu sem controvérsias e os *hackers* foram agentes estruturais dessa transformação, que ocuparam uma posição estigmatizada durante o processo, devido ao seu espírito libertário (ANDERSSON, 2011). O *hacker*, por natureza, foi uma figura dúbia que podia ser símbolo de um comportamento social desviante, anárquico ou um herói do novo milênio (SCHWARZ, 2013) que, via tecnologia, abalaria estruturas econômicas e de pensamento por tanto tempo implantadas. Assim, o p2p e o *software* livre representariam uma potencial mudança nas formas de atuação no mundo do trabalho, tornando-o mais comunitário e orgânico, o que, consequentemente criaria formas de produção mais democráticas.

Desde o início dos anos 2000, uma série de políticas a favor do *software* livre começam a ganhar repercussão mundo afora. No Brasil, durante o seu mandato como ministro da cultura, o músico Gilberto Gil celebrava o surgimento de uma cultura de

⁹⁸ Conjunto de licenças flexíveis para bens culturais, softwares e documentações em geral, criada em 2002, pela organização governamental de mesmo nome, localizada nos Estados Unidos. Disponível em <<http://creativecommons.org/>> Consultado em 22.09.2014.

⁹⁹ General Public License. Um tipo de licença alternativa para bens autorais, que foi idealizada por Richard Stallman e pela Free Software Foundation para facilitar o desenvolvimento de softwares e outros bens culturais, a partir de uma lógica com proteções mais flexíveis <<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>> Consultado em 22.09.2014.

compartilhamento, em suas palavras, uma cultura da *peeracy* (DE SÁ, 2013), um fenômeno social, uma força revolucionária que transformaria o modo de se lidar com a informação. Esse movimento que começava a se divulgar naquela época tomou corpo, ao longo dos anos e culminou com uma legislação sobre a internet com grande potencial democrático, o Marco Civil da Internet (que será apresentado mais adiante neste capítulo).

A ideia de criar estratégias políticas e jurídicas para que o direito básico da liberdade de expressão se faça valer originou-se de um movimento ativista a favor de uma internet livre. Essa linha discursiva sugere que princípios básicos como neutralidade da rede e privacidade devem ser garantidos para que seja possível um uso livre da rede e dos bens informacionais, que estariam prejudicados se o direito à propriedade intelectual for priorizado a qualquer custo.

3.2.4. Instabilidades da Noção de Autoria e o Impacto da Pirataria

Não é exagero dizer que a ênfase na criatividade individual que emergiu no final do século XVIII para definir o Romantismo não teria se desenvolvido da mesma maneira sem as décadas de debate acerca do plágio e as ansiedades sociais em torno da autoria (NIMUS, 2006). Conforme aponta Groom (2010, p. 274), a própria conceitualização do plágio formou as bases de definição da originalidade literária. Assim, as noções do artista como um produtor de bem e a sua representação surgiram concomitantemente (DEAZLEY, 2010).

A partir do século XX, uma série de pensamentos filosóficos e trabalhos literários e artísticos passam a questionar a estabilidade dessa categoria, na medida que uma visão mais social e contextualizada da linguagem começa a ser trabalhada. O momento é interpretado como o de uma virada linguística, a qual influenciou e desestabilizou uma série de categorias de pensamento anteriormente estáveis.

Os efeitos do pós-estruturalismo na filosofia e nos estudos da linguagem reorganizaram o que se compreende como texto, conteúdo, referente, autor e significação. De Roland Barthes a Jacques Derrida, passando por Michel Foucault, Gilles Deleuze, J. L. Austin, Judith Butler, Julia Kristeva, Homi Bhabha e tantos outros, a desconstrução de categorias do pensamento com relação à linguagem e o seu papel na formulação do conhecimento e da cultura desafiou diretamente a ideia de autoria.

Além dessa virada no pensamento contemporâneo, o próprio desenvolvimento da tecnologia e das práticas relacionadas solicitaram a interrogação sobre as noções legais de *autoria*, *originalidade* e *trabalho* e levantaram dúvidas sobre a adequação dos modelos proprietários de regulação (BENTLY, DAVIS e GINSBURG, 2010). Assim, a ideia de pirataria enquanto autoria é um argumento para, de certa maneira, desestabilizar conceitos de propriedade e controle da informação, o que, conseqüentemente, traz à tona o questionamento de princípios fundamentais das leis de direito autoral e propriedade intelectual. Contextualmente,

Nós vivemos em um ambiente saturado de mídia, em que quase todo mundo está não somente consciente, mas inconscientemente influenciado por livros, filmes, imagens em pôsteres, *tunes*, programas de computador e telas de videogame. Tipicamente, nós desenhamos/produzimos a partir de um reservatório mental de imagens convencionais, idiomas, estilos e citações cuja proveniência exata é normalmente desconhecida e, em alguns casos, provavelmente impossível de conhecer. Produzir ativamente a partir desse material é comunicar (...) uma parte integrante do seu repertório comunicativo diário. (DURANT, 2010, p. 151)¹⁰⁰

A imitação, a alusão e a citação são todas formas de cópia aceitas culturalmente; isso ocorre pela sobreposição entre formas legítimas e ilegítimas de cópia. Parte-se da distinção entre ideia e expressão que está presente, sobretudo, em uma série de tratados e organizações internacionais (i.e., TRIPS, 1994¹⁰¹, art. 9; WIPO Copyright Treaty¹⁰², 1996).

A distinção básica entre “ideias” e “expressão” pode ser afirmada de maneira simples: ideias não são protegidas (e, portanto, não podem ser monopolizadas pelo detentor do direito autoral, permanecendo disponíveis para todos usarem), mas a expressão específica de uma ideia é. Esse é um conceito da lei de copyright Anglo-Americana (...) Devido aos diferentes tipos existentes de cópias derivadas de textos que são similares, mas não idênticas ao original, um espectro ou escala da cópia é necessário: da cópia direta, copiar-colar, imitação fiel,

¹⁰⁰ “*We live in a media-saturated environment, in which nearly everyone has not only conscious but also subliminal awareness of particular books, films, poster images, tunes, computer software and game screens. We typically draw on a mental reservoir of conventional images, idioms, styles and quotations whose exact provenance is often unknown and in some cases probably unknowable. Actively drawing on such material is communicating (...) an integral part of their day-to-day communicative repertoire.*” [tradução nossa]

¹⁰¹ Cf. pg. 104

¹⁰² Tratado sobre direitos autorais oficialmente adotado pela Organização Mundial do Comércio, assinado em 2006 em Genebra.

reprodução, passando por vários tipos de adaptação ou imitação, até a influência legítima e inspiradora¹⁰³. (DURANT, 2010, p. 148-150)

Um estudo específico de linguagem apontaria precisamente as relações entre ideia e expressão, no caso de contendas judiciais sobre algum tipo de cópia não literal.

Ainda, a dissolução da figura do autor para o desenvolvimento de formas criativas é amplamente descrita por Jenkins (2006) e pode dar-se não apenas no nível da ideia, mas diretamente no nível da expressão. Os autores apontam, como formas originadas da cultura da internet, o *remix*, os *mashups*, as paródias, *fan fictions*, entre outros, que são tipos de textos que utilizam diretamente tanto a cópia literal, quanto a não literal.

3.2.5. Resistência Cultural e Política e a Desobediência Civil

O *pirata*, além de tudo, é um indivíduo que pode carregar concepções racionalizadas de conduta ou seguir um propósito ideológico, uma utopia. Ele também pode ser alguém cuja ação é motivada pela necessidade de sobrevivência ou superação de limitações contextuais. Por isso, a prática pirata pertence ao âmbito das relações do indivíduo com o seu contexto e está permeada, assim, por um posicionamento ético.

Em contextos sociais complexos, a legitimidade moral da circulação da cultura é difícil de ser medida ou determinada. No jogo do indivíduo com o sistema, que determina as condições de sua existência, canais subterrâneos são formados, onde os piratas movem textos através do tempo e do espaço, negociando e desviando-se da interferência da lei, dos impostos e da censura. No caso da circulação informal, uma relação de poder com as indústrias midiáticas.

Os estudos culturais oferecem um enquadramento intelectual que nos permite observar o ato de consumo midiático como uma articulação de poderes, a qual, mesmo havendo subordinação, também há a possibilidade de uma postura ativa do público (GROSSBERG, 1995). A partir do momento em que se conhece as suas estruturas, é

¹⁰³ “The basic distinction between ‘ideas’ and ‘expression’ can be simply stated: ideas are not protected (and cannot be monopolized by a copyright holder, remaining available for everyone to use) but the specific expression of an idea is. This is an established concept of the Anglo-American copyright law. (...) Because of different kinds of copying exist in which the derived text is similar but not identical to an original, a spectrum or scale of copying is needed: from direct, copy and paste, ‘slavish’, reproduction, through various kinds of adaptation or imitation, to legitimate influence and inspiration”. [tradução nossa]

possível agenciar as interferências, de modo que a pirataria é, por excelência, uma atuação direta do consumidor nas próprias estruturas de circulação.

Os atos resistentes, desobedientes ou marginais não são de importância menor, mas exercem influência significativa nos processos históricos,

Negar que uma soma de pequenos fatos, produtos de iniciativa humana possam modificar a natureza de um Sistema, significa negar a própria possibilidade das alternativas revolucionárias, que se manifestam apenas num dado momento, em seguida à pressão de fatos infinitesimais, cuja agregação (embora puramente quantitativa) explodiu numa modificação qualitativa. (ECO, 2008, p. 51)

Sendo a pirataria uma prática que parte diretamente do público, seja em qualquer nível de participação, trata-se, além de tudo, de um processo cívico originado na base da sociedade, a partir do desenvolvimento de uma consciência social (MYLONAS, 2012, p. 711) sobre classe, historicidade, política global e poder, além da percepção clara acerca contextos particulares. Conseqüentemente, o ato da pirataria pode ser uma manifestação direta do engajamento civil que envolve valores (legitimidade), confiança (coletividade), conhecimento (tecnologia), práticas (táticas), identidade e espaço (ibid.). A participação em redes de compartilhamento pode ser vista, assim, como um hábito popular positivo, que se desenvolveu a partir de tecnologias acessíveis para produzir um bem comum para as necessidades sociais.

A desobediência à lei pode ou não ser vista como uma atividade criminosa, isso vai depender se restringimos a análise no âmbito de uma lei específica ou se pensamos em aspectos mais gerais da lei e da democracia. Defensores da liberdade de circulação da informação e revisão das leis de *copyright* assumem um discurso e prática explicitamente desobedientes, como, por exemplo o ativista de internet Aaron Schwartz, que cometeu suicídio em Janeiro de 2013, após ter sido condenado a 35 anos de prisão por fazer um *download* em massa dos arquivos da JSTOR (portal de periódicos científicos), a partir de computadores do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*).

A desobediência civil é prevista em muitos sistemas democráticos e tem a ver com a possibilidade de questionamento da lei a favor de uma causa política. Para isso, ela precisa ser um ato público e consciente quanto às punições previstas. No caso de Aaron, apesar

de não ter sido um ato público, ele foi claramente político e adquiriu uma dimensão trágica devido à proporção das consequências punitivas¹⁰⁴.

Muitos mártires desobedeceram a lei ao longo da história, por conta de seus princípios ideológicos, como Martin Luther King ou Mahatma Gandhi. Suas causas foram legítimas para um grande número de pessoas e lutavam pela igualdade e pelo fim da violência. O que se pergunta é sobre a legitimidade da desobediência civil no âmbito do direito autoral. Aaron Schwartz certamente estava agindo conforme uma ideologia, motivado por pensadores como Richard Stallman e Lawrence Lessig; todavia, o seu ato foi encarado como um roubo e a legislação mostrou-se inflexível.

A desobediência civil aparece, embrionariamente, como um direito à resistência. Desde as primeiras discussões sobre o direito, a resistência aparece como condição básica para garantir a proteção contra a tirania. Vejamos, com base em Costa (1990), rapidamente, um caminho histórico das visões sobre o direito à resistência que influenciaram, ao longo do tempo, legislações e instituições democráticas:

Século XIII (São Tomás de Aquino): as pessoas deveriam obedecer às leis, mas podiam julgá-las segundo o critério da justiça. A teoria tomista, embasada no racionalismo aristotélico, defendia o fortalecimento do domínio, mas permitia ao sujeito um julgamento moral que fosse baseado na lei natural.

Século XVII (John Locke): a sociedade estabelece um pacto para formar um estado, mas permanece o direito inalienável de resistir aos governos que não respeitarem os princípios acordados. Para o jurista inglês, a comunidade que forma o pacto político da sociedade é dotada de faculdades racionais. Os governos deveriam respeitar as liberdades individuais, garantindo o direito de resistência contra os que demonstrassem tendências arbitrárias. Por exemplo: i) em caso de conquista do território por um estado estrangeiro; ii) em caso de tirania; iii) em caso de dissolução do governo; iv) em caso de abandono do poder. A resistência necessitaria de três requisitos: i) que o poder arbitrário expusesse os indivíduos a efetivos maus-tratos; ii) que fosse em consequência

¹⁰⁴ Aula de Lawrence Lessig na escola de direito de Harvard em 20 de fevereiro de 2013, sobre a lei e justiça na era digital. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=9HAW1i4qOU4>> Consultado em 20.04.2013.

de uma série de infrações anteriores; iii) que não houvesse uso da força pelos resistentes, sob o risco de serem considerados rebeldes. Nesse caso, a resistência aparece como um instrumento político para o aperfeiçoamento de um Estado de cunho contratual, ou seja, baseado nos direitos e obrigações mútuas entre contratantes: um modelo liberal.

Final do Século XVIII (Thomas Jefferson): para o idealizador e fundador da democracia norte-americana, o povo tem o direito e o dever de abolir governos déspotas. O princípio básico da política era a liberdade que representava a exteriorização de direitos naturais, como a vida e a felicidade. Os indivíduos possuem autonomia civil e política e teriam o direito de pleitear suas reivindicações através de órgãos institucionais. Entretanto, se agissem conjuntamente, poderiam modificar a própria legislação. A resistência é vista como algo positivo para a sociedade, sendo as rebeliões necessárias para a transformação do estado e para advertir os governantes de que os indivíduos manteriam autonomia civil e política. Nesse caso, até mesmo a propriedade não se apresenta como um direito intrínseco, mas como produto de uma sociedade civil não natural e o direito à resistência se coloca como um instrumento para fazer frente a um governo arbitrário.

O direito à resistência aparece, portanto, na literatura, desde a Idade Média, de forma rara e não ordenada, em decorrência de situações políticas específicas. Ela está ligada à ideia de maioria, ou seja, a resistência só tem valor quando associada a maiorias em cada sociedade.

O termo *desobediência civil*, propriamente, aparece nos textos do crítico norte-americano Henry David Thoreau (1817-1862), que o aplica ao âmbito individual, questionando tanto a legitimidade dos governos, quanto a racionalidade das maiorias. Seu pensamento influenciou as ideias de Mahatma Gandhi, Martin Luther King, dos movimentos reivindicatórios dos anos 1960 (COSTA, 1990) e dos novos ativismos do século XXI (OLIVEIRA, 2006).

Seu lema é a negação do dever de obedecer às leis. Thoreau apontava para o caráter individual e pluralista da sociedade, criticando o estado democrático baseado em maiorias, por considera-lo muito mais conveniente do que justo (THOREAU, 2002). A

democracia deveria ser participativa e consciente: o voto apenas possuiria significado quando fundamentado na consciência. Thoreau denunciava a corrupção e parcialidade das instituições públicas e da imprensa. Esta desempenharia a função de sustentar os governos, utilizando quaisquer meios para garantir seu intento. Por isso, a obediência à lei deveria levar em consideração a consciência individual.

Estrategicamente, a prisão/punição pelos atos desobedientes, ofereceria a possibilidade de

(...) atrair outros homens para a mesma atitude, que provocaria uma revolução política sem ferir a integridade moral do praticante. (...) Os desobedientes deveriam sempre contar com a possibilidade de serem aprisionados pelos seus atos, mas quando os governos agiam injustamente, faziam com que o único lugar digno para um homem justo fosse a prisão. (COSTA, 1990, p. 30-31)

Por isso, a resistência é localizada, tática e relativa a reivindicações específicas. Em termos gerais, ainda seguindo Costa (1990), um ato de desobediência civil seria caracterizado por: ser um ato público; um ato político; o último recurso de negociação possível; não ser violento; podendo violentar o direito à propriedade; sujeito a sanções; um ato ilícito; um ato de publicidade; e, finalmente, por propor modificações normativas e tentar justificar-se como lícito

Hannah Arendt (1973) desenvolve uma argumentação crítica com relação a uma série de aspectos normativos trazidos pela tradição jurídica sobre o que vem a ser a desobediência civil. Para ela, a questão é, sobretudo, política e relaciona-se ao problema da legitimidade dos estados democráticos. A desobediência civil não se apresenta num âmbito meramente argumentativo, mas está relacionada à ação, sendo esta a substância de que é feita a política.

A primeira crítica está em colocar a desobediência em confronto direto com as leis, com base no aparato constitucional e na aceitação da punição. De acordo com a filósofa, esse tipo de interpretação é cômodo para os juristas, pois a desobediência à lei apenas se justificaria se o transgressor estiver disposto a aceitar a punição. Essa aparente boa vontade facilita a compatibilidade entre a desobediência civil e o sistema legal, pois está amparada nos critérios da constitucionalidade e coloca o desobediente no plano de um contestador civil descolado de sua realidade social:

Sempre que os juristas procuram justificar a desobediência civil em termos de moral e legalidade, interpretam sua causa à imagem do objetor de consciência ou do homem que testa a constitucionalidade de um estatuto. O problema é que a condição de contestador civil não tem qualquer analogia com nenhum dos casos, pela simples razão de que ele nunca existe como um único indivíduo; ele só pode funcionar e sobreviver como membro de um grupo. (...) Ele será encarado como um excêntrico mais interessante de observar do que de suprimir. (ARENDR, 1973, p. 54-55)

Esse questionamento vai contra à concepção de Thoreau, que aliava a desobediência a um problema de consciência. A crítica de Arendt afirma que “as deliberações e consciência não são somente apolíticas; são sempre expressas de maneira subjetiva” (ibidem, p. 59). Para ela, a evidência histórica de grupos desobedientes não é uma questão de objeção de consciência, mas de contestação civil. Os contestadores são minorias organizadas, delimitadas por uma opinião comum, baseada no compromisso mútuo e na decisão de tomar posições contra a política do governo, mesmo que isso vá de encontro à maioria.

Ainda assim, a decisão de opor-se à lei é subjetiva e individual, mas não se baseia apenas em um ato de consciência, está também relacionada à esfera social.

(...) a consciência, quando definida em termos seculares, pressupõe não somente que o homem possui inata a faculdade de discernir o certo do errado, mas também que o homem está interessado em si mesmo, pois o compromisso surge tão somente desse interesse. (ibidem, p. 61)

Por isso, a força da opinião não dependeria somente da consciência, mas do grupo social ao qual está associada. Quando Arendt escreve essas análises, ao final da década de 1960, a desobediência à lei apresentava-se como um fenômeno importante e representava o desprezo pelas autoridades estabelecidas, sejam elas religiosas, sociais ou políticas.

Sendo um fenômeno de implicações políticas, a desobediência civil diferiria essencialmente dos atos puramente criminosos:

(...) a desobediência civil pode ser considerada como uma indicação de perda significativa da autoridade da lei (ainda que dificilmente possa ser vista como a sua causa), a desobediência criminosa não é mais do que a consequência inevitável da desastrosa erosão da competência e do poder policial. (...) A desobediência civil aparece quando um número significativo de cidadãos se convence de que, ou os canais normais para mudanças já não funcionam, e que as queixas não serão ouvidas nem terão qualquer efeito, ou então, pelo contrário, o governo está em vias

de efetuar mudanças e se envolve e persiste em modos de agir cuja legalidade e constitucionalidade estão expostas a graves dúvidas. (ibidem, p. 68)

Ela serve, portanto, para mudanças necessárias e desejadas, preservação de direitos constitucionais, restauração de equilíbrio de poderes, entre outras causas políticas. Mesmo que um desobediente questione a legitimidade de um sistema representativo como um todo, a autoridade legal ou política, ele ainda assim não fará uso da violência. A ideia é propor mudanças no *status quo* e nos modos de organização.

Para Arendt, na relação constante entre movimento e estabilidade durante a história e na adequação dos sistemas legais à sociedade, as atitudes fora-da-lei tenderam a impulsionar a transformação da própria lei. A obediência às leis pressupõe aceitação do cidadão sobre o caráter do legislador do estado que o representa; ou seja, ela depende da legitimidade do estado. Arendt chama a atenção para a crise dos governos representativos, por terem perdido, ao longo dos anos, os modos que permitiam a real participação dos cidadãos, principalmente devido à burocratização e às máquinas partidárias que se preocupam apenas com sua própria sustentação. Os contestadores civis seriam, assim, a derradeira forma de ação voluntária. Essa possibilidade de associar-se é o que garante o aumento da igualdade de condições.

Muitas posturas piratas, hoje, que justificam suas ações como atos de resistência, herdaram muito dos movimentos contraculturais dos anos 1960, motivados, principalmente, pelo imaginário que foi sendo construído pela cultura do *software* livre. Um fator complicador é que a desobediência digital ocorre em um ambiente virtual, desterritorializado, em que os estados encontram ainda menor legitimidade e controle.

3.2.6. Pirataria como Meio de Acesso aos Bens Culturais, Aspectos Pós-Coloniais

A ideia de pirataria pode ser associada a uma crítica pós-colonial (BHABHA, 1990) à propriedade intelectual, no sentido de que há lugares (geográficos ou sociais) onde o acesso legal à mídia não é uma opção, de modo que, se não é feito informalmente, ele não é feito de forma alguma. Assim, a pirataria torna-se uma atividade cotidiana praticada em contextos onde alternativas legais não existem. De acordo com Lobato (2012), a pirataria, nesses casos, não é uma questão de moralidade ou com implicações ideológicas, mas simplesmente de acesso para quem é deixado de fora do imaginário moderno das

comunicações, das tecnologias e da economia. Assim, a pirataria tem capacidade de disseminar cultura, conhecimento e capital

Segundo Ponte (2008), culturas marginalizadas ou em desenvolvimento, tendem a ver o fortalecimento do *copyright* como uma chance para as nações desenvolvidas imporem, ainda mais, os seus valores sobre os países mais pobres e, ao mesmo tempo, preservar a riqueza das elites. Além disso, as limitações da distribuição, o atraso nos lançamentos e o controle dos mercados acabam levando a um questionamento da própria moralidade da dominação, já que as novas mídias e a circulação informal tendem a ser úteis para o desenvolvimento cultural de regiões localizadas além dos eixos centrais.

Pode-se pensar que, se a exclusão é generalizada, conseqüentemente, a pirataria será generalizada, como é o caso do Brasil. De acordo com Dent (2012), as práticas informais tornam-se antídotos ao desemprego e o alto preço de acesso aos produtos culturais, resultante de um regime de propriedade intelectual cujas regulações encorajam tendências monopolistas no mercado de bens intelectuais. A causa é a desigualdade de poder econômico entre as partes interessadas, além de uma desigualdade entre países centrais e periféricos (ou semiperiféricos) no cenário capitalista.

A propriedade intelectual é um terreno de antagonismos sociais entre interesses públicos e privados, de modo que a popularização da internet e do compartilhamento de arquivos é uma fonte de ansiedade para as indústrias culturais (MYLONAS, 2012), pois a tecnologia digital que foi desenhada, inicialmente, para minimizar custos de produção, oferece a possibilidade da reprodução sem custos, de maneira que as pessoas apropriam-se dessas tecnologias para satisfazer seus interesses ou necessidades pessoais e superar as limitações sociais em que estão inseridas.

De acordo com Karaganis (2011), os altos preços dos bens culturais, a baixa renda da maioria da população e o barateamento das tecnologias digitais são ingredientes essenciais para a pirataria global de mídia. Como aponta o autor, os valores cobrados pelos conglomerados midiáticos para os seus produtos são muito caros se comparados às rendas da população local de países que estão fora da América do Norte e da Europa Ocidental. Na maior parte do mundo, comprar produtos midiáticos lícitos é um luxo, os mercados locais para esses bens acabam sendo muito pequenos se comparados com o mercado ilegal que, por exemplo, ocupa 68% das vendas de *software* na Rússia, 82% das

vendas de música no México e 90% das vendas de filmes na Índia (ibidem). Mesmo que a pirataria tenha uma série de custos para produtores e distribuidores, tanto locais quanto internacionais, ela ainda oferece a principal forma de acesso aos bens culturais nos países em desenvolvimento.

Dentro dessa perspectiva, pode-se pensar no acesso aos bens culturais como um problema da relação entre tecnologia e cidadania, no sentido de que as tecnologias se tornaram um aspecto central da sociedade e exigem que o indivíduo, para estar integrado, necessita manipular os aparatos tecnológicos. Dessa forma, em uma sociedade tecnológica, a possibilidade de engajamento cívico requer conhecimento especializado (SCHWARZ, 2013), sendo um movimento notado como um caminho ativo dos indivíduos na busca e cópia de produtos culturais. Um fenômeno de natureza paradoxal, na qual o compartilhamento de arquivos age em oposição aos diversos centros estabelecidos, ao mesmo tempo em que os reforça, multiplicando o poder simbólico de uma série de agentes dominantes (a espalhar o acesso e incluir público), ainda que, ao mesmo tempo, produza uma multiplicidade muito maior de centros.

Notamos o rápido crescimento de formas de apropriação das tecnologias que, ao mesmo tempo em que continuam alimentando uma economia de bens informacionais e tecnológicos, também desestabilizam antigos regimes de propriedade intelectual. Em consequência, nascem economias marginais e dificilmente compreendidas, muitas vezes ilegais, que, ao satisfazerem demandas, vão forçando o sistema econômico a incorporá-las e torna-las legítimas. Esse é o caso tanto das economias marginais piratas nas ruas de países em desenvolvimento, como também é o caso de uma série de novos tipos de empreendimento *on-line*. A apropriação tecnológica e ativa dos cidadãos os coloca numa posição de reivindicação pela legitimidade de certas práticas e por direitos não contemplados.

O acesso e compartilhamento ativo de bens culturais é um fenômeno com implicações diretas na questão da *cidadania cultural e política* (URICCHIO, 2004), que promovem uma reorganização profunda da consciência social, já que a fragmentação dos polos enunciadores e das vias comunicativas entra em confronto justamente com uma tendência à monopolização e convergência de atores midiáticos que, desde antes dos anos 1980, ocupa de forma dominante o imaginário simbólico da sociedade global e coaduna com uma série de interesses políticos representados pelos Estados.

A cidadania cultural aparece quando as fronteiras entre as autoridades políticas e culturais são difíceis de reconhecer, bem como a interferência dos estados nacionais precisa conviver com uma série de micro e macro influências da ordem cultural, que acabam por determinar aspectos significativos da sociedade, interferindo, por exemplo, no discurso legislativo, como é o caso do direito autoral e da cultura da pirataria (ibid.).

Assim, o aspecto cultural aparece como um fator determinante das identidades e da participação política. De acordo com Uricchio (ibid.), a cidadania cultural difere da cidadania política pois ela não é uma atribuição dada pelo Estado somente, mas um direito adquirido a partir da participação ativa nas esferas culturais; esta dialoga com a cidadania política, no sentido de expandir direitos e representações e, por consequência, superar os monopólios culturais.

3.2.7. Pirataria e a Religião do Kopimismo

Vale a pena introduzir aqui, rapidamente, um discurso que é visivelmente radical e provocador: a ideia de pirataria como religião, o Kopimismo (*Det Missionerande Kopimistsamfundet*).

Criado em 2010, foi reconhecido oficialmente como uma religião na Suécia, em 2012¹⁰⁵, onde a constituição prevê liberdade absoluta de crença. A religião emergiu em meio às perseguições ao The Pirate Bay, em 2010, quando vários membros do coletivo foram processados e também presos; na mesma época, houve o fortalecimento do Partido Pirata que, desde 2006, já vinha conquistando uma série de postos nas Eleições Europeias (SINNREICH, 2014).

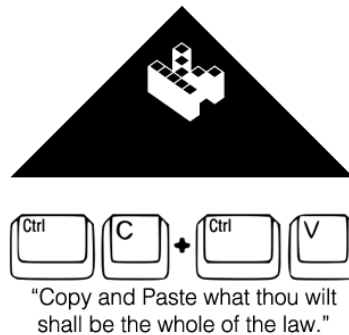
As origens ideológicas do Partido Pirata são as mesmas do The Pirate Bay e também do fundador do Kopimismo, Isak Gerson: estão no *Piratbyrån*, ou escritório pirata, que foi criado em 2005, com o objetivo de estudar a questão da pirataria e promover uma reflexão filosófica. Pode-se dizer que *Piratbyrån* prestou um espaço para o debate aberto acerca da pirataria cultural e liberdade de conhecimento, o que influenciou em uma série de

¹⁰⁵ Torrent Freak. "File-sharing Recognized As Official Religion in Sweden" 04.01.2012. Disponível em <<http://torrentfreak.com/file-sharing-recognized-as-official-religion-in-sweden-120104/>> Consultado em 20.01.2014.

atividades que foram desenvolvidas por grupos independentes, mas ideologicamente relacionados.

O Kopimismo tem como símbolo sagrado o “CTRL+C e CTRL+V” (Figura 6) e como mote principal a desconstrução do estigma moral que é colocado acerca da cópia não autorizada, transformando-a em um ato sagrado. A igreja já conta com mais de 3 mil membros e tem como objetivo principal estimular, encorajar as pessoas a continuar compartilhando, apesar dos riscos.

Figura 6: Símbolo Sagrado e Slogan do Kopimismo.



Fonte: <https://www.encrypteverything.ca> (consultado em 20.10.2014)

Nota-se, sobretudo, a ironia dessa religião, que tem uma função muito mais estratégica dentro do movimento pirata, valendo-se de direitos específicos que facilitariam a articulação dos atores em um estado de proibição. O direito à confissão privada facilita o diálogo sigiloso entre membros do movimento em casos de prisão, por exemplo, como o ocorrido em 2014, quando da prisão do fundador do *The Pirate Bay*, Peter Sunde¹⁰⁶. Essa estratégia parte de um uso da religião como uma categoria que autoriza a produção de legitimidade para posições subjetivas, o que tem um efeito direto nas estruturas ideológicas e de poder (NILSSON, 2014).

Mesmo sendo apenas reconhecido oficialmente na Suécia, o Kopimismo tem os seus representantes em alguns países mundo afora: Rússia, Canadá, Estados Unidos, Dinamarca, França, Romênia, Itália, Japão, Nova Zelândia, entre outros¹⁰⁷. A igreja se autodefine como missionária, ou seja, tem um aspecto ideológico de espalhamento da mensagem, e como uma comunidade fundamentada na fé (*trossamfund*). Tal mensagem carrega uma retórica de oposição à propriedade intelectual enquanto conceito e crença, sendo esta denunciada também como uma religião que é cegamente seguida. Os fiéis do Kopimismo acreditam que todo o conhecimento deve ser acessível a todos, que a busca,

¹⁰⁶ Torrent Freak. "Pirate Bay Founder's Religious Rights Spark New Complaint" 26.06.2014 <<https://torrentfreak.com/pirate-bay-founders-religious-rights-spark-new-complaint-140726/>> Consultado em 18.08.2014.

¹⁰⁷ Disponível em <<http://kopimistsamfundet.se/join-the-movement/>> Consultado em 03.09.2014.

circulação e cópia da informação são atos sagrados e que a comunicação e a privacidade devem ser respeitadas.

Assim, além de sua função estratégica, retórica e ideológica, o *kopimismo* representa a cristalização de um sistema de valores emergente, consequência da proliferação das redes digitais, ou seja, uma perspectiva epistemológica que procura reconciliar as demandas regulatórias sobre a propriedade intelectual e o espalhamento de uma estrutura comunicativa global sem controles (SINNREICH, 2014).

O Kopimismo oferece os rudimentos de um sistema de crença adequado unicamente para as qualidades epistemológicas de uma organização social e informacional da idade da rede (sic.). (...) apesar da novidade superficial, o Kopimismo faz ecoar tanto temas cristãos quanto pagãos, no sentido de que se afirma estrategicamente enquanto uma linhagem doutrinal enquanto subverte o domínio hegemônico da lei do direito autoral reinterpretando-a como apenas uma religião competidora com valores diametricamente opostos¹⁰⁸. (ibidem)

O Kopimismo é um exemplo das proporções simbólicas que a questão da pirataria pode atingir quando esta se relaciona diretamente com o cotidiano e com questões fundamentais da sociedade, como liberdade, imaterialidade do conhecimento e privacidade. Ou seja, ele transporta a causa para o nível existencial, procurando abranger todos os aspectos da sociedade e transforma essas reflexões para um discurso de caráter teológico.

3.3. GEOPOLÍTICA DA CIRCULAÇÃO INFORMAL

Tanto o fenômeno da pirataria é globalmente espalhado, quanto são as suas implicações políticas e econômicas. O tema da propriedade intelectual e o debate relativo à legislações e acordos, bem como sobre os direitos e deveres relacionados ao mundo digital são evidência de uma geopolítica transnacional e tecnológica (SCHWARZ, 2013). Nesse cenário, temos agentes poderosos que dominam o mercado cultural e tecnológico, companhias multinacionais aliadas a interesses, em uma economia abstrata e flutuante,

¹⁰⁸ “Kopimism offers the rudiments of a belief system uniquely suited to epistemological qualities of information and social organization in the networked age. (...) despite its superficial novelty, Kopimist thought echoes both Christian and pagan themes in ways that strategically affirm its doctrinal lineage while subverting the hegemonic dominance of copyright law by recasting it as a merely competing religion with diametrically opposed values”. [tradução nossa]

que estabelecem domínio em grande parte dos setores midiáticos e da tecnologia da informação, controlando o mercado cultural.

Nesse espaço de disputa, interesses e discursos entram em conflito, exigindo um esforço transnacional no estabelecimento de regulamentações e estratégias de mercado que precisam lidar com condições inerentes a cada contexto geográfico. Em termos jurídicos, as referências dominantes são as legislações ocidentais, classificadas em dois eixos principais: a linha anglofônica, orientada a uma retórica de interesse público e utilitarismo e as linhas francófona e germânica que são centradas nos direitos do autor. Independente dos fatores específicos, é sabido que o desenvolvimento comercial e estético e as circunstâncias práticas (incluindo a mudança tecnológica) interferiram diretamente na interpretação das legislações autorais. A relação comercial entre as nações provocou a interferência entre os regimes legais dos estados – essa pressão exógena do social sobre um sistema simbólico tão hermético quanto o texto legal demonstra que há outras normas imperando na sociedade além da norma-lei.

Ao longo do desenvolvimento da internet e da globalização, uma grande quantidade de acordos vem sendo feita entre países no intuito de encontrar medidas que protejam a indústria da propriedade intelectual diante das crescentes trocas informacionais que resultaram do desenvolvimento tecnológico. Como apontam Burkart e Schwarz (2013), os debates contemporâneos em torno da propriedade intelectual e do acesso à mídia são feitos, muitas vezes, no âmbito de acordos internacionais de comércio, que tendem a enfatizar a dimensão tecnológica, a censura e as políticas informacionais autoritárias. Esses acordos, normalmente, são discutidos a portas fechadas sem o conhecimento ou participação do público (por exemplo, o ACTA¹⁰⁹). Ainda, os Estados Unidos têm levado a cabo uma série de acordos bilaterais, com o intuito de fazer pressão direta nos países para o acirramento da propriedade intelectual (ibid.). Conforme os autores, esses acordos defendem somente um lado da questão, deixando de fora as discussões sobre liberdades na internet e direitos civis, e defendendo explicitamente o interesse das empresas norte-americanas e grandes multinacionais. A quantidade extensa de acordos multilaterais, plurilaterais, bilaterais e, muitas vezes, unilaterais revela uma geopolítica complexa, mas

¹⁰⁹ Anti-Counterfeiting Trade Agreement, foi assinado em 2011 por 10 países e pela União Europeia, mas não entrou em vigor pois não passou no Parlamento Europeu.

claramente marcada por uma balança de poder desigual, na qual os Estados Unidos exercem claramente o domínio ativo (ibid.).

Exploramos neste subcapítulo de que modo a pirataria e o direito autoral se apresentam em diferentes contextos geográficos; pois, apesar de a circulação informal ter um caráter globalizado, ela vai assumir diferentes formas, dependendo das relações econômicas e a lei em cada país.

Em termos gerais pode-se dizer que a prática da pirataria vai depender tanto das condições materiais de cada lugar, quanto das políticas públicas e modos de tratar a legislação. Ainda, vai depender diretamente de uma economia política da comunicação globalizada, que envolve empreendimentos, publicidade, apropriação das tecnologias e mercados informais. Assim, as ocorrências locais dos fenômenos, vale ressaltar, não deixam de participar de espaços transnacionais que incluem variedades de práticas comunitárias e movimentos políticos híbridos.

Conforme abordado anteriormente, ocorre uma discrepância na balança de poder no que se refere à produção e distribuição de conteúdo, sendo predominante a força das megacorporações midiáticas norte-americanas que sufocam mercados locais do leste e do sul do globo, incapazes de sustentarem economicamente suas indústrias culturais (KARAGANIS, 2011a). Tal opressão ou apagamento também é verificada na Europa que, apesar de alguns países conseguirem sustentar economicamente suas produções cinematográficas via incentivo dos estados, encontra um cenário de concorrência perversa quando o assunto é distribuição e exibição dos seus próprios cinemas (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012).

A manifestação das práticas de circulação informal também varia, de acordo com a economia e as estruturas administrativas de um país. No eixo correspondente aos países mais ricos, por exemplo, a circulação informal ocorre prioritariamente na internet, já nos países em desenvolvimento, além de haver um tráfego informacional *on-line* ilegal significativo, ocorre também uma extensa circulação informal de mídias físicas.

O relatório do *Media Piracy Project* elaborado por Karaganis *et al* (2011) sobre a pirataria em economias emergentes abrangeu um mapeamento na África do Sul, Rússia, México, Brasil, Bolívia e Índia e teve a contribuição de diversos autores. Nessas regiões o consumo de mídia é ainda um luxo, de modo que a pirataria representa um modo central

de acesso, fato que é observado em quase todas as economias emergentes ou subdesenvolvidas. Segundo Karaganis (ibid.), a bem sucedida globalização da cultura midiática não foi acompanhada de uma democratização do acesso às mídias, ao menos por vias legais, especialmente porque a precificação dos produtos acompanha uma lógica de máximo lucro que se torna incompatível com a inequidades econômicas entre os países. Assim, uma cultura da propriedade intelectual não se faz presente nesses locais, apesar dos investimentos altos para a conscientização das populações, já que a possibilidade de acesso trazida com o barateamento tecnológico aparece como uma força muito mais poderosa.

Fatores globais moldaram muitas de nossas respostas [sobre o fenômeno da pirataria], desde as estratégias multinacionais de precificação, aos acordos de comércio internacionais, às ondas de difusão tecnológicas que transformaram as economias culturais. Mas a organização da pirataria e as políticas de regulação também estão fortemente marcadas por fatores locais, desde o poder das indústrias locais de propriedade intelectual, até a estrutura e o papel da economia informal e as diferentes tradições de jurisprudência e policiamento¹¹⁰. (KARAGANIS, 2011b, p. 1-2)

A crise na distribuição é presente em todos os países em desenvolvimento, onde os centros distribuidores, seja de exibição ou mídia física, estão concentrados nas maiores cidades e nas regiões de população de maior renda. Como aponta o autor, no Brasil, quase a metade das salas de cinema estão concentradas no Rio de Janeiro e São Paulo; na Rússia, Moscou e São Petesburgo representam 11% da população, mas têm dois terços de todas as salas do país. Enquanto nos Estados Unidos, a densidade de salas de cinema para cada 100 mil habitantes está entre 12 e 15, no México ela fica entre três e cinco e na África do Sul, Brasil e Índia não passa de duas salas.

Nota-se que, sendo o mercado de bens culturais um mercado de luxo para os países mais pobres, os produtos legais acabam circulando em espaços bastante restritos. Segundo o autor, a distribuição pirata (especialmente no que se refere às mídias físicas) demonstra

¹¹⁰ “Global factors shape many of our answers, from multinational pricing strategies, to international trade agreements, to the waves of technological diffusion that are transforming cultural economies. But the organization of piracy and the politics of enforcement are also strongly marked by local factors, from the power of domestic copyright industries, to the structure and role of the informal economy, to differing traditions of jurisprudence and policing”. [tradução nossa]

maior eficiência em chegar às pessoas, o que tem servido de lição de negócio para muitos distribuidores autorizados.

Como é o caso da Índia, onde, desde os anos 1980, os distribuidores legalizados convivem com os distribuidores informais nas mesmas regiões de comércio urbano, particularmente, feiras e ruas. O mesmo é notado na África do Sul, no Brasil, na Rússia e na Bolívia, onde distribuidores legais adotam as mesmas estratégias dos piratas, vendendo CDs e DVDs nos mesmos locais de agregação da economia informal, adaptando os preços ou cooptando agentes de vendas nessas redes para repassarem os produtos legalizados (ibid.). Em Nigéria, a indústria de vídeos domésticos, que é uma das maiores do mundo em número de lançamentos, originou seu ciclo de distribuição informalmente, chegando diretamente ao público sem mediações burocráticas. Assim,

No último degrau da cadeia socioeconômica, onde as falhas de distribuição são comuns, a pirataria é muitas vezes simplesmente o mercado. A noção de escolha moral entre bens piratas e legais – a base das campanhas contra a pirataria – é simplesmente inoperante nesses contextos, uma narrativa de autonegação impraticável ¹¹¹. (KARAGANIS, 2011b, p. 65)

Ainda, um outro relatório que deve ser mencionado é o projeto *Underground Economy of Communication*, liderado por Mattelart (2012), que abrangeu países da América Latina, Ásia, Oriente Médio e Europa Oriental. Os produtos piratas demonstram uma alternativa acessível de consumo, de maneira que a pirataria está condicionada a fatores sociais, econômicos e políticos. Em todos os países estudados, a circulação informal não é algo que se originou com a cultura digital, mas se desenvolveu desde os anos 1980, com o videocassete, gerando um mercado que serviu de base para a atual circulação de DVDs e CDs. Nossas apreciações específicas, a partir de agora, levam em consideração ambos relatórios, além de outras fontes bibliográficas.

Especificamente na África do Sul, além das condições já mencionadas, ocorre um contexto político que resulta de uma história de repressão, contestação política e tensão diplomática, devido ao *apartheid* (PRIMO e LLOYD, 2011). Durante esse regime, a economia da cultura se desenvolveu a partir de fluxos ilícitos, o que se apresentou como

¹¹¹ “At the low end of the socioeconomic ladder where such distribution gaps are common, piracy often simply is the market. The notion of a moral choice between pirated and licit goods—the basis of anti-piracy campaigns – is simply inoperative in such contexts, an impractical narrative of self-denial”. [tradução nossa].

uma forma direta de resistência política dentro de um ambiente altamente censurado e no qual toda a população negra não tinha qualquer acesso legal aos mercados culturais. Mesmo após duas décadas do fim de um regime tão violento, a população negra continua marginalizada socialmente e economicamente, não tendo acesso aos bens culturais, apesar do aumento considerável da circulação de mídia legalizada. A predominância da circulação ilegal fez da África do Sul um dos alvos das campanhas pelo reforço do direito autoral. Primo e Lloyd (2011) apontam, todavia, os fatores contextuais que resultam na pirataria ainda possuem uma força maior do que as políticas de direito autoral até agora desenvolvidas.

Ainda no continente africano, em Marrocos, a maioria do consumo de mídia é pirata (especialmente em mídia física) e a assinatura de acordos comerciais com os Estados Unidos, desde 2004, forçou políticas punitivas contra a circulação informal. Ainda assim, o circuito pirata prevalece, tornando-se altamente especializado, figurando, entre as preferências de conteúdo, as produções americanas, filmes árabes (maioria egípcios), filmes asiáticos (Índia e Hong Kong), além de programas religiosos do Golfo Pérsico, Líbano e Egito (MATTELART, 2012). Em Marrakech, o mercado de rua de CDs e DVDs é especializado também em termos de localização, sendo os lançamentos de Hollywood vendidos nas áreas mais turísticas, os filmes de autor e documentários vendidos nas áreas próximas às universidades, e filmes egípcios, indianos, filmes B e programas religiosos vendidos nas regiões mais pobres (ibid.).

Na Tunísia, a circulação informal de mídia tem as mesmas origens subterrâneas de outros países com história de governos autoritários. A prática envolve

Desde o comércio paralelo de videocassetes até o mercado negro de DVDs, de antenas faça-você-mesmo (sic.) para assistir canais terrestres italianos, até sofisticados decodificadores piratas para receber televisão digital via satélite, todos os meios possíveis foram usados para tentar escapar da hegemonia política e cultural da televisão estatal. (MATTELART, 2012)¹¹²

Atualmente, as fronteiras entre a circulação formal e informal na Tunísia são dificilmente discerníveis. Mesmo sendo signatário das TRIPs, aparentemente o governo não age de

¹¹² “From the parallel commerce of videocassetes to the black market of DVDs, from the do-it-yourself antennas for watching terrestrial Italian channels to the sophisticated pirated decoders for receiving digital satellite television, all possible means were used to try to escape the cultural and political hegemony of state television”. [tradução nossa]

acordo com a regulação, a administração pública atua, na verdade, na organização da economia informal de mídias, oferecendo e regulando o espaço urbano para essas atividades. Como apontam os autores (ibid.), o governo acredita que facilitar o acesso a conteúdo midiático do ocidente é uma prática política de modernização.

Na Argélia, é massiva a circulação de VHS, DVDs e decodificadores contrabandeados, sendo o entretenimento de conteúdo estrangeiro vivido como uma forma de catarse, de fuga da vida cotidiana. Também na África Subsaariana a economia informal de comunicação é fortemente presente, não sendo marginal ou *underground*, mas um setor crescente, que, todavia, muitas vezes, depende de uma fabricação quase artesanal, como é o caso da Costa do Marfim (ibid.).

Partindo para o leste europeu, na Rússia, até o fim da URSS, a circulação de bens informacionais estava bastante controlada, o que permitiu o surgimento de redes subterrâneas altamente organizadas. Durante aquele período, a circulação informal não chamava a atenção de quem estava do outro lado da “cortina de ferro”, todavia, após a abertura, o país começou a sofrer pressão direta da indústria da propriedade intelectual norte-americana (MATTELART, 2012). Desde essa época, o governo russo assume uma política dual, aplicando, por um lado, punições severas para agradar os parceiros internacionais, mas, por outro, consciente do papel da pirataria em oferecer acesso aos bens culturais e, por isso, tolerando alguns mercados piratas desde estes se mantenham, de certa forma, invisíveis. O *lobby* americano pelo *copyright* trouxe muitas tensões para a relação entre os dois países na última década, muitas vezes trazendo a discussão diplomática para temas como o da segurança global (SEZNEVA e KARAGANIS, 2011).

A pirataria na Rússia não é um fenômeno anormal, que vai sumir com a transição econômica, mas é um componente central da economia e, muitas vezes, de difícil identificação, já que está normalmente associado a uma economia formalizada, na qual a obtenção de licenças comerciais é, de certa maneira, facilitada (ibid.). As mesmas empresas que manufaturam CDs e DVDs legais, por exemplo, são, em muitos casos, as mesmas empresas que manufaturam para os mercados piratas (MATTELART, 2012), sendo estas, inclusive, protegidas diretamente por policiamento estatal (SEZNEVA e KARAGANIS, 2011).

Nesse país, os agentes principais da produção de mídia física pirata não se alteraram com a economia digital. Isso quer dizer que os agentes na mídia física não ocuparam as redes que foram dominadas pelo compartilhamento *peer-to-peer*. Há, todavia, certas continuidades entre modos de pirataria, como por exemplo os muitos provedores de internet de Moscou, cuja cobertura atinge áreas pequenas, que oferecem milhares de arquivos para seus clientes fazerem *download*.

A Bulgária apresenta uma situação muito parecida com a Rússia, ambos os países tiveram décadas de práticas clandestinas que se desenvolveram no regime soviético, quando as pessoas trocavam cópias de vídeos e músicas ocidentais. Depois da queda, essas redes subterrâneas expandiram-se. Após os anos 1990, a pirataria continuou atuando, no sentido de preencher as falhas do mercado (MATTELART, 2012). A Bulgária é o maior produtor de DVDs piratas na Europa, cuja fabricação é feita pelo grupo industrial mais poderoso do país (*ibid.*). Por ter uma presença tão endêmica da circulação informal, o país também é alvo de pressão americana e já assinou uma série de acordos bilaterais com os Estados Unidos, desde os anos 1990. O crescimento da internet, por sua vez, deu uma certa freada na pirataria de mídias físicas, pois muitas pessoas acabaram migrando para o *download* (*ibid.*).

Partindo para a América Latina. O México está entre os países com maior volume de circulação informal; por estar próximo aos EUA, é, normalmente, o primeiro país por onde adentram ao mercado informal os lançamentos de Hollywood (CROSS, 2011). A circulação informal, todavia, não se dá através de redes criminosas complexas, mas está normalmente associada a organizações familiares e pequenas iniciativas (*ibid.*). Assim como em outros países, o mercado de mídia física nas ruas ocorre de forma massiva, o que é indiretamente aceito pelo Estado que, na maioria dos casos, toma medidas apenas paliativas contra esse tipo de economia, que luta ativamente pela sua legitimidade, dentro de um contexto com restritas oportunidades de trabalho e renda para a população (*ibid.*).

A Bolívia é um dos países com maior desigualdade social na América do Sul, onde as economias informais ocupam dois terços de toda a atividade econômica (STOBART, 2011). As mídias piratas, todavia não são produzidas no país, mas importadas principalmente do Peru, que tem uma base industrial e um setor de mídia mais desenvolvidos. A Bolívia tem mostrado apenas recentemente o interesse em cooperar com as políticas de propriedade intelectual forçadas pelos Estados Unidos, todavia a população

local, objetivamente, não demonstra confiança ou respeito com relação às corporações de mídia global, não havendo uma postura reflexiva sobre os impactos que a pirataria poderia ter nessas indústrias (ibid.). A revolução bolivariana e as políticas que se seguiram ainda mostram resistentes quanto às políticas imperialistas norte-americanas. Nota-se, após a difusão das tecnologias digitais, uma emergência da distribuição de produções locais, especialmente no setor musical popular. Os circuitos informais não são reprimidos pelo Estado, o que, mesmo alimentando a circulação não autorizada de produtos estrangeiros, também estimula, mesmo que informalmente, a circulação autorizada de produções locais (ibid.).

Na Colômbia, a legitimação da circulação informal nos espaços urbanos também é visível, um fenômeno unificado no qual CDs e DVDs piratas são vendidos em lugares formalizados. Além disso, a circulação também ocorre nas ruas e por vias clandestinas. A especialização é semelhante à encontrada em Marrocos, na qual a localidade das bancas de venda irá refletir o tipo de conteúdo. Em Bogotá, vendedores ambulantes não são vistos como ladrões ou criminosos pela população em geral, mas são identificados como “traficantes cinéfilos”, “contrabandistas de cultura cinematográfica” (MATTELART, 2012). O caso colombiano é ilustrativo das consequências de uma relação desigual entre poderes de espaço transnacionais e autoridades locais, ocorrendo, como na maioria dos países signatários de acordos comerciais transnacionais, a obrigação de exercer políticas de controle da pirataria e reforço da propriedade intelectual, que não correspondem a uma necessidade local de controle de um problema com dimensões econômicas. Ao contrário, economicamente, na prática, a pirataria pode ser benéfica, pois preenche espaços de insuficiência deixados pelas estruturas oficiais.

Assim, são notadas ambiguidades nessas políticas locais, já que as redes de economia informal têm um relacionamento íntimo com as sociedades locais, sua política e economia, o que obriga os governos a serem cautelosos ao aplicarem políticas antipirataria.

A Ásia é uma grande produtora e consumidora de conteúdo, de maneira que a circulação informal abrange, quase na mesma proporção, o conteúdo ocidental e o conteúdo asiático. Na Índia, desde os 1980, a pirataria de bens culturais é conhecida e afeta diretamente as indústrias locais, que desde então faziam o país emergir como um importante agente tecnológico, de entretenimento cultural e conhecimento (LIANG e SUNDARAM, 2011).

As indústrias cinematográficas que compõem o eixo conhecido como Bollywood (dominantes no mercado indiano) foram os principais agentes do desenvolvimento de políticas de propriedade intelectual, que resultaram em progressivo fortalecimento dos seus aparatos legais (ibid.). Ainda assim, as condições gerais para o desenvolvimento das redes informais são semelhantes às de outros países em desenvolvimento, como o Brasil, onde a pirataria invade as ruas e também as redes digitais, em geral satisfazendo uma demanda que não têm condições econômicas de acesso via distribuição formal (ibid.).

Na Coreia do Sul, as décadas de ditadura militar contribuíram para o surgimento de práticas de consumo subterrâneas, sendo mais um local onde a pirataria é ubíqua (MATTELART, 2012). Além de acordos comerciais com Estados Unidos terem implicado em políticas mais severas quanto à violação da propriedade intelectual, a própria indústria local de entretenimento também demonstra interesse em reprimir a pirataria; esta tem uma significativa produção de entretenimento que encontra público por toda a Ásia, sendo que a maior parte circula por redes informais (ibid.).

Na China, a pirataria também é bastante presente, mas ocorre sobretudo nas redes digitais, já que o país tem um alto nível de penetração da internet (CUNNINGHAM e SILVER, 2013); as práticas piratas nas redes chinesas, todavia, precisam enfrentar um aparato bem estruturado de regulação e censura e, por isso, acabam se tornando canais alternativos de informação que desviam o controle do Estado, tendo um caráter quase sempre subversivo (LI, 2012). De acordo com Li (ibid.), o cinema apresenta uma estrutura viral de circulação que permite a criação de um espaço alternativo para a organização da produção, circulação e consumo da informação e sentidos para fora do controle do Estado. O autor chama a atenção para a existência de uma *cinéfilia subcultural pirata* que emergiu mais intensamente durante o apogeu da pirataria de DVDs, são os chamados *D-buffs*, personagens de uma cultura urbana vibrante e entusiastas do cinema, tomado como um instrumento simbólico de liberdade e criatividade (ibid.).

A questão da pirataria é presente em toda a Ásia, variando em especificidades conforme o lugar. Infelizmente, precisamos deixar de fora uma grande quantidade de países desse e dos outros continentes. Nosso objetivo é, antes de tudo, situar o leitor no cenário internacional da pirataria, levando-o a vislumbrar a extensão e a complexidade do fenômeno, bem como as condições para a manifestação de cada caso.

Nos países em desenvolvimento ou fora de eixos econômicos centrais, podemos ver uma série de condições similares: a) ineficiência da distribuição oficial; b) disparidade entre o preço dos bens culturais e as condições de vida da maioria da população; c) políticas de reforço da propriedade intelectual por parte das indústrias tanto locais quanto internacionais; d) ocorrência massiva do fenômeno.

Quanto aos Estados Unidos e Europa Ocidental, destacamos que não serão abordados com maiores detalhes, no sentido de que a intenção principal foi localizar o Brasil comparativamente às economias em desenvolvimento. Nas economias desenvolvidas, a presença da pirataria é mais massiva na internet do que nas ruas, já que a internet é muito mais acessível à maioria da população. Levando em consideração o fato de que a pirataria *on-line* requer conhecimento técnico por parte dos usuários, esta torna-se uma pirataria de vanguarda tecnológica em países com maior grau de escolaridade, como, é o caso da Suécia, onde o movimento a favor do *file sharing* tem se apresentado altamente organizado e com fortes influências sobre o resto do mundo (ANDERSSON, 2011).

O acesso ao consumo midiático legalizado é melhor em países desenvolvidos, não havendo tanta disparidade entre o preço dos produtos e a renda média da população, ainda assim, não se pode negar a presença de uma ineficiência na distribuição de produtos culturais não norte-americanos, que têm um espaço proporcionalmente muito menor nas janelas de exibição. Como aponta Elsaesser (2005), o cinema europeu representa, na Europa, uma importância pequena na opinião pública, se comparado à televisão, já que um número relativamente pequeno de pessoas tem acesso aos filmes de outros países, havendo uma falha de distribuição de cinemas nacionais entre os próprios países do continente.

Na Suécia, especialmente, o fenômeno do compartilhamento de arquivos, que se desenrola como um movimento ativo, representa uma transformação política maior nas éticas coletivas contemporâneas, que já não separam a lógica de mercado, as comunidades (digitais ou não) e a motivação política, notando-se a busca por um equilíbrio entre o utilitarismo, o nacionalismo, a autonomia individual e o coletivismo (ANDERSSON, 2011). O fenômeno sueco estabelece novos fundamentos para as políticas digitais do novo milênio, fazendo confluir a produção intelectual (*Piratbyrå*), o ativismo tecnológico (*The Pirate Bay*) e o discurso político-institucional (*Pirate Party*). A repercussão dessas instituições suecas no resto do mundo significa uma transformação social mais ampla

(ibid.), todavia há características específicas do país que permitiram o florescimento de tais *instituições piratas*. A Suécia constitui-se de uma sociedade onde a liberdade de expressão e a racionalização dos debates sociais já têm uma tradição secular, além do legado de uma ideologia igualitária, com grande confiança no Estado, que incentiva formas diversas de autonomia (ibid.). A rápida expansão do compartilhamento de arquivos na internet, enquanto prática, deu-se, ainda, por outras razões, como a boa estrutura de fibra ótica que tornou a internet acessível a praticamente toda a população, a sofisticação do debate sobre o *copyright* e os usos sociais da internet, além da presença forte de valores como participação política, liberdade de expressão, qualidade de vida, autorrealização, entre outros valores relacionados ao que se pode chamar de *individualismo ativo*. Como explica Andersson (ibid.),

Essas recentes formas de individualismo mais ativas tentam compensar atitudes potencialmente egoístas ou oportunistas do modo de vida individualista, ao se esforçarem por uma autonomia reflexiva, no sentido de um comportamento que respeita e ainda aumenta a estima por opiniões diferentes e interesses de outros cidadãos que voluntariamente buscam por contratos civis com os outros. (ibid., p. 2)¹¹³

Constatamos a natureza paradoxal do *file sharing* na Suécia: a autonomia individualista depende de infraestruturas técnicas que são formas essencialmente coletivas (ibid.), não marginais às instituições públicas, que as utilizam ao seu favor, sendo um coletivismo impessoal, semiautônomo e burocrático, ou seja, muito mais caracterizado como uma sociedade do que como uma comunidade. Como explica Andersson (ibid.), o benefício individual é priorizado nas redes p2p, sendo o benefício coletivo uma consequência, uma extensão do fenômeno.

As chamadas *instituições piratas* suecas (*Piratbyrån*, *The Pirate Bay*, *Pirate Party*) utilizam provocativamente o termo pirata, com o objetivo de, retoricamente, transformar a percepção pública do termo, removendo-o da marginalidade e utilizando-o como um termo que representa uma parcela significativa da população. Os dois primeiros, *Piratbyrån* e *The Pirate Bay* representam um caráter mais ativista informal, que segue uma agenda *hacktivista* informal e espontânea (ibid.). De acordo com Andersson, o *The*

¹¹³ “These newer, more active forms of individualism try to make up for the potentially egoistic or opportunist attitudes of an individualistic way of life by striving for a ‘reflexive autonomy,’ meaning ‘a behaviour that respects and even highly esteems the different opinions and interests of other citizens and that voluntarily searches for civil contract with others’”. [tradução nossa]

Pirate Bay teve uma função retórica gerada pela sua própria existência, que é a própria justificação das redes p2p no cenário de obsolescência da propriedade intelectual: ou seja, trata-se de *uma ação tecnológica discursivamente orientada*.

Tal fundamento discursivo foi inserido, principalmente, pelo *Piratbyrån*, que, desde 2002, funciona como uma espécie de *think-tank* alternativo, que formula um aparato crítico acadêmico em torno do *file sharing* e das políticas de direito autoral, oferecendo base argumentativa para uma série de práticas ativistas; um dos fundamentos conceituais propostos pelos *Piratbyrån* é a superação de dicotomias como legal-ilegal, privado-público, grátis-pago, arte-tecnologia-vida, fundamentando-se em teorias sobre o materialismo midiático e a filosofia crítica contemporânea (ibid.).

Desde 2006, o *Pirate Party* sueco apresentou-se como uma alternativa política que se situa fora da dualidade esquerda-direita, focando exclusivamente nos temas da reforma do *copyright* e da privacidade na rede. As ideias do partido alcançaram repercussão mundial e, em 2009, conseguiu duas cadeiras no Parlamento Europeu, conquistando 7,13% dos votos (ibid.). Nas eleições seguintes para o parlamento, o partido perdeu a sua força, mas continuou espalhando sua mensagem mundo afora, tendo surgido partidos piratas em vários países desde então. Andersson (ibid.) ressalta a importância do debate sobre a pirataria gerado na Suécia, afirmando que ativistas como Peter Sunde do *The Pirate Bay*, bem como muitos outros representantes do Partido Pirata, ativistas e jornalistas tendem a formar críticas que são bastante precisas socialmente e contribuem para uma discussão relativamente sofisticada. O debate sueco, mesmo sendo sofisticado e com significativas repercussões não se mostra como caso isolado, mas é um debate pertinente para a questão da propriedade intelectual em todo o mundo.

A diversidade da manifestação do fenômeno da pirataria mundo afora, suas especificidades culturais, materiais e políticas, bem como a diversidade de discursos e práticas que cercam nosso objeto de estudo, são significativamente extensas e apontam para a relevância deste fenômeno de dimensões globais.

3.4. O BRASIL E AS TRANSFORMAÇÕES REGULATÓRIAS NO CENÁRIO DE CRESCIMENTO DA INTERNET

No Brasil, cerca de 20 milhões de pessoas estão envolvidas na prática de *download* ilegal na internet, o que representa quase a metade das pessoas com acesso (DE SÁ, 2013), além

disso a pirataria de mídias físicas nas ruas é epidêmica e faz parte de um cotidiano não condenado moralmente (DENT, 2012), sendo uma forma de sustento alternativa para famílias que estão excluídas das relações formais de trabalho, ainda que isso implique na formação de um mercado ilegal e possivelmente relacionado com redes de organização criminosas bastante complexas (MIZUKAMI, CASTRO, *et al.*, 2011).

A circulação informal funciona como uma espécie de solução para os problemas inerentes de distribuição de informação no país, dado o monopólio das telecomunicações que, historicamente, privilegia enunciadores, seja na radiodifusão, seja no âmbito das salas de cinema. A televisão gratuita é altamente polarizada e o acesso à televisão paga ou à sala de cinema é proporcionalmente caro em comparação à renda média da população, que fica excluída do consumo cultural. Uma situação que se assemelha a muitos outros países menos desenvolvidos, como abordamos anteriormente.

O acesso à internet ainda não é uma realidade para cerca da metade da população brasileira, mas essa disparidade tem se reduzido na última década devido ao barateamento desses serviços (DE SÁ, 2013). O acesso doméstico ainda está concentrado nas áreas urbanas e em áreas de maior concentração de riqueza, cabendo à população de menor renda o acesso em *lan houses* ou em instituições públicas. De acordo com De Sá (*ibid.*), comparativamente ao resto do mundo, o acesso dos brasileiros à internet é parecido com outros países da América Latina, como o Chile e a Argentina, sendo visível a discrepância com relação a outros países mais desenvolvidos, como os Estados Unidos e a Austrália.

Ainda assim, a pirataria é massiva e os brasileiros figuravam entre os cinco países que mais acessaram sites como o *Megaupload*, *Rapid Share* ou *The Pirate Bay*, sendo que quase a metade do tráfego ocupado pelo compartilhamento *peer-to-peer* (*ibid.*). Mesmo figurando fora da autorização e suscetível a penas que podem ir de seis a quatro anos de prisão, a circulação informacional não está entre a lista de prioridades do sistema policial brasileiro, que mal consegue trabalhar para conter crimes de maior gravidade, como a violência urbana, a corrupção ou o tráfego de drogas, consequências de um grande déficit estrutural. Além disso, o aparato legislativo por muito tempo não se mostrou suficientemente eficaz e discursivamente adaptado aos novos fenômenos emergentes com a cultura digital.

O Brasil sofre, desde os anos 1980, uma forte pressão dos Estados Unidos para maior controle da propriedade intelectual. Nos anos 2000, dado grande espalhamento das práticas ilegais, a RIAA fez campanha massiva contra pirataria no país. Em 2006, foi

criado o Fórum Nacional Contra a Pirataria (FNCP), uma associação formada por empresas e sindicatos, representando uma série de setores industriais suscetíveis ao problema (brinquedos, celulares, cigarros, eletrônicos, computadores, pilhas, videogames, TVs por assinatura, CDs e DVDs, etc.), cuja missão enunciada foi a de "Unir esforços no combate à pirataria, falsificação, descaminho, subfaturamento, contrabando, sonegação fiscal e práticas comerciais ilícitas decorrentes, articulando ações entre o setor privado, Estado e sociedade"¹¹⁴. Grupos como a FNCA pressionam as polícias locais para fazerem batidas e apreensões e punirem os violadores da propriedade intelectual, além de encorajar a população a denunciar esse tipo de atividade (DENT, 2012).

Devido à predominância da pirataria de mídia física em camelódromos e ruas espalhadas pelas cidades, estas recebem maior atenção das polícia e governos, o que deixa a internet ainda livre de um controle acirrado. Até 2008, o governo não demonstrou preocupações com o compartilhamento *on-line*; depois desse ano, o governo começou a responder tanto no sentido de trabalhar para a formulação de acordos, quanto disponibilizando o aparato legal para perseguir agentes específicos da pirataria na internet (MIZUKAMI, CASTRO, *et al.*, 2011).

Dentre as medidas para a formulação de políticas efetivas que cumpram esses acordos, o governo brasileiro criou o Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP)¹¹⁵ que, desde 2004, funciona como um órgão de inteligência para a articulação e implantação de políticas públicas de combate à pirataria, sendo composta por representantes do poder público e privado. O CNCP propõe o uso de medidas repressivas, de contenção da demanda e medidas educativas e econômicas e ressalta a associação criminosa e organizada das redes de pirataria. Trata-se de um corpo institucional visivelmente afinado com o discurso da guerra contra a pirataria e que se vale do seguinte aparato legislativo em vigor no Brasil: Acordo TRIPS, Constituição Federal, Convenção Universal sobre Direito de Autor, Convenção de Genebra, Convenção de Berna, Convenção de Roma, Declaração Universal dos Direitos Humanos, Leis 10.695/2003; 9.610/98; 9.609/98; 9.279/96; Portarias MJ203/2012; 3.958/2009; 2.258/2007 e Resolução CNCP03/11. Não

¹¹⁴ Disponível em <<http://www.forumcontrapirataria.org/web/forum/sobre>> Consultado em 18.09. 2014.

¹¹⁵ Disponível em <<http://portal.mj.gov.br/combatepirataria/data/Pages/MJ7111CEC5PTBRNN.htm>> Consultado em 18.09.2014.

consta no site da CNCP¹¹⁶ a lei sobre a internet que apresentaremos a seguir, talvez devido à sua recente aprovação, o site ainda não tenha sido atualizado. Tais políticas, vale ressaltar, aparecem tímidas diante da existência massiva de circulação informal.

Apenas recentemente o Brasil adotou uma legislação para a internet, aprovada em 23 de abril de 2014, a Lei n. 12.965 ficou conhecida como Marco Civil da Internet e foi um projeto legislativo construído de forma colaborativa, desde 2009, em muito influenciado pela ideia de uma maior flexibilidade da propriedade intelectual. No âmbito criminal, o projeto PL 84/99, conhecido como Lei Azeredo, teve apenas uma cláusula aprovada em 2012 e encontrou larga oposição política quanto ao seu modo de definição e tratamento dos crimes de internet. Já no âmbito dos Direitos Autorais, versa a Lei 9.610/98, cujo caráter vago com que trata a questão dos direitos autorais na internet (DIAS, 2012) demandou por uma normatização mais eficiente, que foi conquistada pela Lei 12.965.

O objetivo dessa lei foi estabelecer princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil, sendo comparada a uma espécie de constituição da internet. O projeto foi, quando em elaboração, amplamente discutido via plataforma colaborativa, no portal <www.culturadigital.com/marcocivil>, desde 2009. A iniciativa partiu da Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça, em parceria com o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas, do Rio de Janeiro. As contribuições envolveram comentários, e-mails e referências propositivas de um espectro variado de contribuidores, em um primeiro momento. Em seguida, formulou-se um anteprojeto que foi publicamente debatido entre 8 de abril e 30 de maio de 2010. Depois disso, foi encaminhado à Câmara dos Deputados, em 2011 e aprovado em 2014, tanto na Câmara quanto no Senado.

O projeto foi apresentado na ONU como um exemplo para o resto do mundo, inserindo o Brasil na vanguarda da globalização jurídica. O item 14 da Exposição de Motivos do, então, projeto salientava a necessidade de se estabelecer os fundamentos para a realidade jurídica do uso da internet. Segundo Moreira (2012), os fundamentos são um conjunto de razões jurídico-filosóficas, de caráter eminentemente ético, que servem de pressuposto e amparo interpretativo para a lei. Seus fundamentos estão expostos no segundo artigo do primeiro capítulo:

¹¹⁶ Disponível em <<http://portal.mj.gov.br/main.asp?Team={B7D984E8-9817-4F0B-9B5C-DBE4259114B3}>> Consultado em 18.09.2014.

Art. 2º: A disciplina do uso da internet no Brasil tem como fundamento o respeito à liberdade de expressão, bem como:

- I - o reconhecimento da escala mundial da rede;
- II - os direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais;
- III - a pluralidade e a diversidade;
- IV - a abertura e a colaboração;
- V - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e
- VI - a finalidade social da rede.

Dentre os fundamentos, merece destaque o *reconhecimento da escala mundial da rede*: é impossível definir onde ela está. A não ser pelos seus servidores, a relação informacional que ocorre entre eles é inapreensível em termos de localidade – trata-se do princípio de não localidade da rede. Por isso, mesmo sendo cada país responsável por seus domínios (DNS) – conforme decidido na Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação, em 2005, – “é muito mais simples falar-se em interoperabilidade técnica entre terminais, sistemas operacionais e *softwares* do que em interoperabilidade entre os sistemas jurídicos internacionais e normatizadores da internet” (MOREIRA, 2012, p. 25).

Além dos fundamentos já mencionados, o Marco Civil traça princípios que garantem o tratamento democrático do uso da rede.

Art. 3 : A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:

- I - garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal;
- II - proteção da privacidade;
- III - proteção dos dados pessoais, na forma da lei;
- IV - preservação e garantia da neutralidade de rede;
- V - preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas;
- VI - responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei;
- VII - preservação da natureza participativa da rede;
- VIII - liberdade dos modelos de negócios promovidos na internet, desde que não conflitem com os demais princípios estabelecidos nesta Lei.

Quanto a esses princípios, que se fundamentam na Constituição Federal de 1988 (elemento normativo de maior valor), eles ficam muito mais complexos, quando o fluxo de mensagem é bem maior do que jamais fora presenciado na história humana. Como aponta Moreira (2012), isso tende a relativizar questões como a liberdade de expressão, ou ainda, acrescentaríamos a propriedade intelectual e o direito de acesso à cultura.

Outro princípio polêmico é relativo à preservação e garantia da neutralidade da rede, que entra em choque com o princípio da preservação da sua estabilidade, segurança e funcionamento. Pelo princípio da neutralidade, todos os pacotes de informação deverão ser tratados de forma homogênea, permitindo indiscriminadamente que todos possam acessar qualquer informação. Todavia, os provedores tendem a priorizar certos tráfegos e eliminar outros, com o intuito de manter a estabilidade das conexões e também comercial. De acordo com Moreira (*ibidem*, p. 36):

(...) qual seria a dosimetria desta *neutralidade*? Incurrendo no risco de atacar o princípio da garantia de liberdade de expressão (...), parece-nos que a solução ideal seria aquela que pudesse conciliar a *neutralidade* com o princípio da *preservação da estabilidade da rede, segurança e funcionalidade*. (grifos do autor)

Vê-se que não é fácil legislar sobre um ambiente tão fluido e complexo quanto a internet; de modo que sua característica mutável pressiona o âmbito jurídico a atualizar, constantemente, suas regulamentações.

Esse problema da obsolescência da lei com relação a um cenário de transformação tecnológica é bastante visível no caso da Lei de Direitos Autorais, n. 9.610, concebida em 1998. A lei mostra-se vaga quanto aos novos modos de circulação dos bens culturais e não se apresenta como matéria pacífica entre doutrinadores, sendo fonte de incansáveis debates, como aponta Dias (2012).

De modo geral, a lei estabelece dois aspectos fundamentais: 1. O *moral* – garante a paternidade e integridade da obra. É um direito de personalidade irrenunciável e inalienável: o direito do autor. (Capítulo II - L 9.610/98); 2. O *patrimonial* – compreende utilização econômica da obra, abrangendo direitos de comercialização, fruição e disposição. É um direito disponível, alienável, pode ser transferido a terceiros e é relativo à reprodução, edição, tradução e distribuição (Capítulo III - L 9.610/98).

No cinema, por exemplo, o direito moral refere-se diretamente ao roteiro, à trilha sonora e à direção do filme; além dos direitos conexos, como o de imagem. O direito patrimonial está normalmente associado ao produtor do filme, que autoriza, via licenciamento, as distribuidoras a comercializarem o filme. Ocorre, portanto, uma sobreposição associada de direitos que são regulados por diferentes agências: a Biblioteca Nacional faz o registro do roteiro; a trilha sonora é registrada em editoras; o filme, para que possa circular comercialmente, deve ser registrado na Agência Nacional de Cinema (ANCINE), que emite o Certificado de Produto Brasileiro (CPB). Para que o certificado seja emitido, os

direitos de autor devem ser contratualmente estabelecidos com relação ao produtor, que será detentor do direito patrimonial, que, por sua vez, licenciará a obra para que as distribuidoras promovam a circulação. Forma-se uma rede burocrática de documentos que garantem os direitos de todos os envolvidos na realização cinematográfica.

Vê-se, portanto, que há certa complexidade inerente ao direito autoral. No caso de plágio, por exemplo, estamos nos referindo ao direito de personalidade; mas quando falamos de circulação não autorizada, estamos atingindo mais diretamente o direito patrimonial.

Um dos celeumas legais centrais da questão do direito autoral tem a ver com um conflito de direitos. O direito do autor e de propriedade conflita com o direito de acesso à cultura. “Ocorre que, no mesmo patamar do direito autoral, está o princípio da função social da propriedade (inciso XXII do art. 5^o da Constituição Federal), surgindo aí uma colisão ente direitos fundamentais” (DIAS, 2012, p. 168).

Segundo Souza (2011), tanto o direito de acesso à cultura, como os direitos autorais estão protegidos como direitos fundamentais e articulam-se na base de dois sistemas valorativos: o valor cultural e o valor de mercado. Souza afirma que “se houver a supremacia de um sobre o outro é no sentido de ser o direito de acesso preponderante sobre os direitos autorais”; o que, na prática, não ocorre, sendo possível notar a possibilidade de confronto entre tais direitos. Assim,

Duas perguntas principais derivam desta situação. A primeira questiona quais, dentre os interesses particulares do autor, merecem proteção e quais os meios adequados para se efetivar a proteção. A segunda indaga quais usos livres são necessários à satisfação dos interesses coletivos. Destas questões decorrem as dúvidas centrais quanto aos direitos autorais: qual é o ponto de equilíbrio entre a proteção do criador do investimento e entre os direitos patrimoniais do titular e os direitos do público. Esta última refere-se às limitações dos direitos patrimoniais do autor, aspecto nevrálgico para a sua conformação frente ao direito de acesso à cultura. (*ibidem*, p. 435)

A obra cinematográfica é, por direito, propriedade de seus autores/realizadores. Sua comercialização obedece às regulamentações de mercado, funcionando em um sistema bem estruturado que controla a sua distribuição, garantindo e organizando o seu consumo e remuneração, para que a indústria se mantenha. As leis funcionam no sentido de assegurar o direito do autor, transformando em infrator qualquer indivíduo ou grupo que reproduza, venda, altere ou exhiba essa obra sem a autorização. São direitos intrínsecos ao autor que podem, a partir de contrato escrito, ser transferidos a qualquer outra pessoa.

Qualquer produção cinematográfica, por exemplo, é regulamentada e obedece a um conjunto de procedimentos burocráticos legais que possam garantir os direitos autorais de roteiristas, diretores, compositores e intérpretes de trilhas sonoras ou ainda os direitos de imagem de atores, figurantes, obras de arte, entre outros.

Tal legislação, contudo, sofre atualmente um questionamento bastante acirrado, devido às novas condições de distribuição dos bens culturais que emergiram com as tecnologias digitais. Enfim, aponta-se para a dinamização das leis, no sentido de que elas são relativas à sociedade em questão e podem ser mais ou menos legítimas e adaptadas ao contexto, dado o seu caráter provisoriamente fixo, que dialoga e se altera junto com as transformações constantes da sociedade.

4. CENA BITTORRENT E CINEFILIA

O universo de compartilhamento BitTorrent é diversificado e assume muitas formas de organização. Para ter acesso aos conteúdos, é necessária a existência de indexadores, bancos de dados, onde os arquivos (.torrent) podem ser obtidos. Páginas na internet são a forma de indexação mais popular, elas consistem em uma estrutura informacional que hospeda os arquivos.

Identificamos, na Tabela 4, quatro tipos básicos de páginas indexadoras:

Tabela 4: Tipos de Sites Indexadores (elaboração do autor)

A)	Sites Abertos	Não exigem senha ou registro do usuário; não controlam <i>ratio</i> . Possuem conteúdo genérico, abrangendo diversas categorias.
B)	Sites Privados (Grupos de Torrent Privados)	Exigem registro, cuja possibilidade é possível apenas através de convites. Normalmente controla <i>ratio</i> e participação do usuário. São geridos por grupos, formam comunidades. Conteúdo tende a ser mais especializado.
C)	Indexadores de conteúdos de outros sites	Agregam conteúdo de diversos sites abertos, permitindo a busca por nome de arquivo, categorias ou por listas de sites.
D)	Verificadores	Indexam arquivos de torrent verificados provenientes de diversos <i>trackers</i> abertos, promovendo a seleção de conteúdo por diversos critérios (qualidade, gênero, estilo, etc.)

O que é interessante observar nesses indexadores é a diversidade com que podem criar esquemas de categorização dos seus conteúdos, o que, de certa maneira, direciona o público; alguns podem apenas oferecer o mecanismo de busca e uma classificação bastante genérica ou, ainda, oferecer uma indexação mais detalhada, que possibilita e direciona a descoberta dos conteúdos.

Assim, as categorias de conteúdo apresentam-se, mais genericamente, relacionadas ao tipo de mídia (Livros, Música, Cinema, Televisão, Aplicativos, Jogos, etc.), mas podem referir-se a gêneros, idiomas, estilos, formatos digitais, suportes, ou seja, a categorização pode derivar para termos cada vez mais ou menos específicos, seguindo a elaboração particular de cada site.

Figura 7: Página referente às categorias de conteúdo de site de Torrent Aberto Kickass.to

KICKASS Torrents LATEST | BROWSE | FAQ | BLOG | COMMUNITY | LOGIN / REGISTER

Search query Search Advanced search

Movies

by genre by actor

By categories: 3D Movies, Music videos, Movie clips, Handheld, iPad, Highres Movies, Bollywood, Concerts, Dubbed Movies, Asian, Documentary, Trailer, Other Movies

By tags: Action, Adult, Adventure, Animation, Biography, Comedy, Crime, Documentary, Drama, Family, Fantasy, Film Noir, Game Show, History, Horror, Music, Musical, Mystery, News, Reality Tv, Romance, Sci Fi, Short, Sport, Talk Show, Thriller, War, Western

TV

by show by genre

By tags: Action, Adventure, Animation General, Animation-General, Anime, Anthology, Celebrities, Children, Comedy, Cooking Food, Cooking-Food, Crime, Current-Events, Discovery Science, Discovery-Science, Drama, Educational, Family, Fantasy, History, Horror Supernatural, How To Do It Yourself, How-To-Do-It-Yourself, Interview, Lifestyle, Medical, Military War, Military-War, Music, Mystery, Politics, Romance Dating, Romance-Dating, Sci Fi, Sketch Improv, Soaps, Sports, Talent, Teens, Thriller, Travel, Wildlife

Music

By categories: Mp3, AAC, Lossless, Transcode, Soundtrack, Other Music

Games

By categories: PC, Mac, PS2, XBOX360, Xbox ONE, Wii, Handheld, NDS, PSP, PS3, PS4, PS Vita, iOS, Android, Other Games

Applications

By categories: Windows, Mac, UNIX, Linux, iOS, Android, Handheld, Other Applications

Books

By categories: Ebooks, Comics, Magazines, Textbooks, Fiction, Non-fiction, Audio books, Academic, Poetry, Other Books

By tags: Arts Photography, Biographies Memoirs, Business Investing, Childrens Books, Childrens Books Science Fiction Fantasy Mys, Comics Graphic Novels, Comics Graphic Novels Manga, Comics Graphic Novels Publishers Dc, Comics Graphic Novels Publishers Marvel, Comics Graphic Novels Science Fiction, Comics Graphic Novels Superheroes, Computers Internet, Computers Internet Programming, Cooking Food Wine, Education Reference, Electronic Books, Fiction, Fiction Classics, Fiction Contemporary, Fiction Genre Action Adventure, Fiction Genre Historical, Fiction Genre Horror, Fiction Literary, Health Mind Body, Health Mind Body Psychology Counseling, History World, Home Garden Crafts Hobbies, Love Stories, Medicine, Mystery Thrillers, Mystery Thriller Suspense Thrillers, Nonfiction Education, Nonfiction Social Sciences, Professional Technical Engineering, Reference, Religion Spirituality, Romance, Romance Contemporary, Science, Science Fiction Fantasy, Teens, Teens Science Fiction Fantasy

Anime

By genres: Action, Adventure, Angst, Asia, Calling Your Attacks, Comedy, Coming Of Age, Contemporary Fantasy, Daily Life, Earth, Ecchi, Fantasy, Fantasy World, Future, Game, Harem, High School, Japan, Magic, Manga, Martial Arts, Mecha, Military, New, Novel, Nudity, Past, Piloted Robot, Plot Continuity, Present, Romance, School Life, Sci Fi, Seinen, Shoujo, Shounen, Slapstick, Stereotypes, Super Power, Swordplay, Tragedy, Violence

Other

By categories: Pictures, Sound clips, Covers, Wallpapers, Tutorials, Unsorted

XXX

By categories: Video, HD Video, Pictures, Magazines, Books, Hentai, Other XXX

Consultado em 22.10.2014¹¹⁷

¹¹⁷ De agora em diante, todas as imagens de páginas da internet inseridas no corpo do texto foram editadas pelo autor, com o intuito de reter apenas os aspectos da interface considerados mais relevantes para nossos propósitos, haja vista o excesso de poluição visual que, normalmente, faz parte das páginas, além do tamanho extenso da maioria delas, o que torna inviável a sua reprodução integral nestas páginas. Por isso, tivemos que recortar, a partir da foto da tela (*print screen*), as partes da interface consideradas essenciais para a análise (excluindo, por exemplo, anúncios ou outras informações muito específicas). Para a conferência do leitor sobre a aparência original das páginas, deverá acessá-las *on-line*.

Figura 8: Página referente às categorias de conteúdo do site de Torrent Aberto Piratebay.se

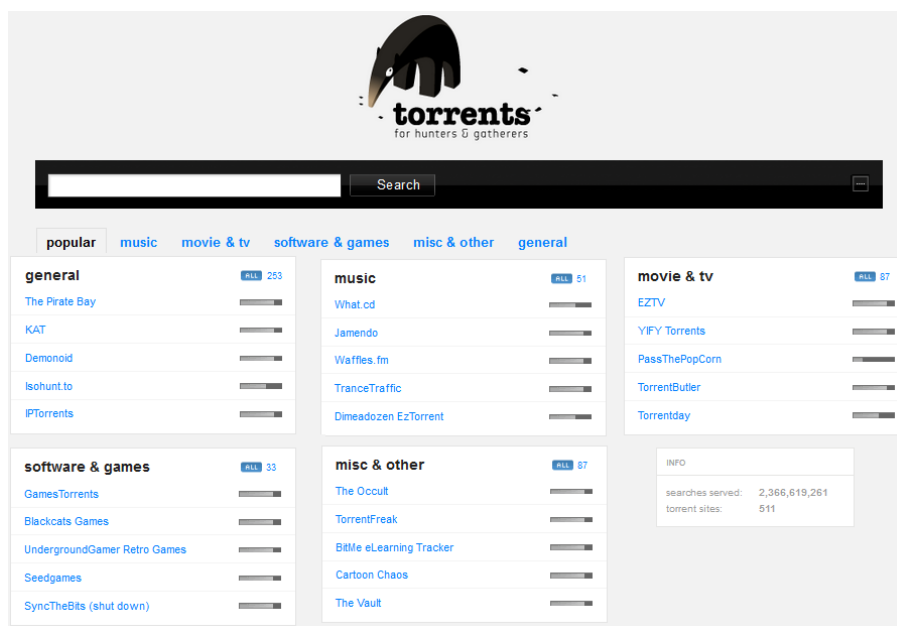


The screenshot shows the top navigation bar of the Piratebay.se website. It includes a search bar with the text "Search here..." and a "Busca Pirata" button. Below the search bar are several checkboxes for filtering content: "Áudio", "Vídeo", "Programas (Appz)", "Jogos", "Pornô", "Outros", and "All". The main content area is titled "Buscar Torrents" and is divided into six columns of category links: "Áudio" (Música, CDs de Áudio, Clipes de som, FLAC, Outros), "Vídeo" (Filmes, Filmes DVDR, Videoclipes, Trailers, Shows de TV, Handheld, HD - Movies, HD - TV shows, 3D, Outros), "Programas (Appz)" (Windows, Mac, UNIX, Handheld, IOS (iPad/iPhone), Android, Outros SOS), "Jogos" (PC, Mac, PSx, XBOX360, Wii, Handheld, IOS (iPad/iPhone), Android, Outros), "Pornô" (Filmes, Filmes DVDR, Imagens, Jogos, HD - Movies, Trailers, Outros), and "Outros" (E-books, Quadrinhos, Imagens, Capas, Physibles(?), Outros). At the bottom, there is a status bar with the text: "6.732.974 usuários registrados. Last updated 17:50:06. 52.090.792 peers (39.983.057 seeders + 12.107.735 leechers) em 6.679.810 torrents."

Consultado em 22.10.2014

Tanto o Kickass.to (Figura 7) quanto o Piratebay.se (Figura 8) são sites abertos, que oferecem o torrent para qualquer pessoa, sem controlar diretamente a sua contribuição. A grande diferença entre os dois é que o primeiro apresenta uma indexação muito mais detalhada do que o segundo. Assim, no primeiro, o usuário pode navegar entre as subcategorias (veja o quanto elas estão detalhadas, principalmente na categoria *Books* e *TV*) e descobrir coisas novas. Já no segundo, é possível navegar por algumas subcategorias, mas estas são bastante genéricas, sendo mais indicado, portanto, que o usuário já saiba o que está procurando e utilize diretamente a ferramenta de busca.

Figura 9: Interface do Indexador e Buscador de Páginas de Torrent Torrent.to



Consultado em 22.10.2014

O site torrents.to (Figura 9 e 10) pertence à categoria C da Tabela 4, ele é um indexador de outros sites, tanto abertos quanto fechados. Sites dessa natureza são bastante úteis para a pesquisa do universo BitTorrent, situando o público diante das inúmeras possibilidades existentes. Veja abaixo, por exemplo, a lista de sites especializados em TV e cinema que o torrent.to disponibiliza (tanto abertos, como fechados); note a classificação por língua, o que é um determinante importante no caso das GTPs:

Figura 10: Lista de Sites de Torrent Especializados em TV e Cinema no Indexador Torrents.to

EZTV		English
YIFY Torrents		English
PassThePopCorn	🔒	English
TorrentButler		Multi
RARBG	🔒	English
TheBox	🔒	English
Ahashare		English
HDbits	🔒	English
BIT-HDTV	🔒	English
Torrentday	🔒	English
HD Torrents	🔒	Multi
Indian Movie Torrents	🔒	Multi
TV Torrents	🔒	English
Yestorrent		English
Asian DVD Club	🔒	English
Torrento		Spanish
BitMeTV	🔒	English
BoxTorrents Anime		English
Frozen-Layer Network Anime		Spanish
UKNova	🔒	English

Consultado em 22.10.2014

Além de indexadores de sites, há, ainda, os indexadores que disponibilizam torrents verificados de outros *trackers*, ou seja, esses sites não oferecem o torrent, mas links diretos para torrents que tenham sido verificados como saudáveis (com um bom número de *seeds* e sem erros nos arquivos). Esse tipo de indexador é uma forma de aproveitar o grande número de torrents disponíveis na rede e organizá-los de maneira a facilitar o acesso.

Figura 11: Página referente às categorias de filmes disponíveis no site de Torrents Verificados Take.fm

The screenshot shows the Take.fm website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Browse Movies, Genres, Community, and Upload Torrent. A search bar is located to the right of the navigation bar. Below the navigation bar, the main heading is "Browse genres" with a sub-heading "Navigate all genres and subgenres". The page is organized into a grid of genre categories, each with a list of subgenres. The categories include Comedy, Cult Movies, Art House & International, Westerns, Military & War, Kids & Family, Drama, Science Fiction & Fantasy, Sports, Documentary, Special Interests, Horror, Music Video & Concerts, Musicals & Arts, Classics, Animation, African American Cinema, Anime & Manga, Television, Mystery & Suspense, Educational, and Action & Adventure. Each category lists a wide variety of subgenres, such as "Accidental Heroes, Animals, Animation, Assumed Identity, Black Comedy, British, Buddy Films, Bumbling Cops, Class Differences, Classic Comedies, Comedy of Errors, Comedy of Manners, Comic Criminals, Coming of Age, Cons & Scams, Contemporary, Corporate Life, Crumbling Marriages, Culture Clash, Documentaries, Real & Fake, Domestic Comedies, Down on Their Luck, Eccentric Families, Family Gatherings, Farce, Fighting the System, Fish Out of Water, Friends, Gay & Lesbian, Gender Bending, General, General, Love & Romance, Love Triangle, Midlife Crises, Mistaken Identity, Nothing Goes Right, Obsessive Quests, Opposites Attract, Parenthood, Parody & Spoof, Party Films, Rags to Riches, Romantic Comedies, Satire, School Days, Screwball Comedy, Series & Sequels, Sex Comedies, Showbiz, Siblings, Slapstick, Small Town Life, Sports, Stand-Up, Teen, Television, Twentysomethings, Underdogs, Unlikely Heroes, Urban, Vacations, Wedding Bells, Young Love" under Comedy, and "Action & Adventure, Animated, Blaxploitation, Comedy, Landmark Cult Classics, Monster Movies, Prison, Psychedelic, Sci-Fi & Fantasy, Westerns" under Cult Movies.

Consultado em 22.10.2014

Como vemos na Figura 11, o Take.fm tem um trabalho de indexação bastante detalhado na sessão de filmes, incluindo categorias especializadas, cuja interface permite a exploração e descoberta de novos títulos pelos usuários.

Notamos a extensa dimensão do fenômeno de trocas via torrent, que representam uma demanda significativa das transferências da internet. Ferramentas de indexação e categorização são tecnologias da inteligência (LEVY, 1993) que nos permitem a leitura desse amplo e complexo universo, seja com propósitos utilitaristas ou mesmo de pesquisa.

Ao longo da pesquisa, encontramos dificuldade em obter referências estáveis para fazer sentido desse universo, justamente porque ele tem uma dinâmica muito rápida e de volumes e proporções gigantescas.

Nesse sentido, é ilustrativo o trabalho de Nicolas Maigret (Figura 12), um ciberartista francês, que desenvolveu o experimento *The Pirate Cinema*, dentro da temática de seus trabalhos em que os ruídos tecnológicos resultam em experiências visuais e sonoras imersivas. Na vídeo-instalação desenvolvida juntamente com o programador Brendan Howell, três grandes telas projetam sequências de imagens (filmes) que reproduzem em tempo real as transmissões que estão ocorrendo via protocolo BitTorrent. As telas mostram os trechos dos filmes e os IPs interagentes com sua localização (país). A intenção do projeto é tornar visíveis as interações subterrâneas dessas redes.

Figura 12: Exibição *The Pirate Cinema*



Fonte: *Thepiratecinema.com*. Consultado em 16.11.2014

Segundo o resumo do projeto artístico,

A instalação produz uma montagem arbitrária dos arquivos que estão sendo trocados. Essa representação automática da atividade digital, com informações sobre a sua fonte e destino, retrata,

portanto, a topologia do consumo digital de mídia e a disseminação incontrolável em um mundo conectado.¹¹⁸

Dentre as mais variadas possibilidades de se fazer sentido a partir de um volume tão grande de interações e transmissões de conteúdo audiovisual, o artista propõe um modo estético de exploração, através da imersão sensorial.

Assim, desde as mais variadas possibilidades de indexação, exploração e engajamento coletivo, a transferência do cinema através do protocolo BitTorrent rende e renderá ainda muitas possibilidades de apreciação (leitura) cultural e informacional. Seguimos agora para a apresentação de uma modulação específica dessas práticas, dadas nos grupos privados.

4.1. OS GRUPOS DE TORRENT PRIVADOS

Os GTP são encontrados em grande quantidade na rede e tendem a ser especializados e formais em sua organização e controle de qualidade do acervo, além de exigirem uma participação mais engajada do usuário, tanto no aspecto de contribuição com a comunidade, quanto no aspecto do *upload*. Eles podem variar por tipo de mídia (filme, música, jogos, etc.), nacionalidade e gênero ou estilo (geral, cult, alternativo, horror, etc.).

Dentre os modos de especialização possíveis, podem estar relacionados ao tipo de *mídia* (filme, música, livro, etc.), ao *gênero* ou estilo (geral, cult, horror, etc.), ao *formato digital* (HD, SD, Blu-ray) e à *nacionalidade* (que pode ser um fator a interferir diretamente no conteúdo, em alguns casos, ou ainda ser totalmente irrelevante, em casos de grupos mais globais; a *língua* do site certamente interfere no seu público e, conseqüentemente, no conteúdo). A cinefilia aparece como um critério de especialização desses grupos privados.

Apresento, abaixo, exemplos de sites privados de torrent que foram obtidos a partir de uma pesquisa feita, em Janeiro de 2014, no site <<http://torrentinvitez.com>>, que é uma espécie de catalizador dos *trackers* privados na internet (marcamos em negrito os sites que podem ser categorizados como cinéfilos).

¹¹⁸ “*The installation produces an arbitrary cut-up of the files currently being exchanged. This immediate and fragmentary rendering of digital activity, with information concerning its source and destination, thus depicts the topology of digital media consumption and uncontrolled content dissemination in a connected world*”. [tradução nossa]

Tabela 5: Comunidades Privadas de Torrent

Site	Tipo de Conteúdo	Categorias de Conteúdo	Nacionalidade/Idioma
x264.me	Cinema e TV	FORMATO (DVDR, SD, 1080p, 576p, 720p) GÊNEROS (Action, Documentary, Horror, Sci-Fi, Adult, Drama, Music, Short, Adventure, Family, Sport, Animation, Biography, Talk Show, Comedy, Crime, etc.)	Sem referência Inglês
Torrenting	Cinema e TV	FORMATO (XVid, DVDR, SD-x264, SD-x264 HD, Blu-Ray) Sem divisão por gêneros	Sem referência Inglês
TLFBits	Cinema, música, games	FORMATO (MiniSD-TLF, iNT-TLF, HalfCD-TLF, MNHD, mHD)	China
Tibitto	Cinema	1080i, 1080p, 480p, ANIM, BRR, CAM, DIVX, DOK, DVD, HD, R5, SCR, TC,TS, TV, XVID, XXX	Países ex-Jugoslávia
The DVD Club	Filmes, música e pornografia	FORMATOS (DVDApps+Covers, OST, DVD5NTSC, DVD5Pal, DVD9Ntsc, DVD9Pal, HD, Screener/TC-DVD/R5, x264, Music-DVD, XXX) Categorias (organizadas por tags, Action, Adventure, Drama, Thriller, Crime, Comedy, etc.)	Sem referência Inglês
The Horror Channel	Cinema e TV	Horror, Cult, Sleaze e Sci-Fi, incluindo uma longa lista de especialização em subgêneros	Sem referência Inglês
TehConnection	Cinema	Gêneros (Action, Comedy, Documentary, Drama, Musical, etc.)	Sem referência Inglês
Secret Cinema	Cinema e música	Silent Films, Classics, Art-house, Cult, Animation, Hi-Def, Comedy, Horror, Talent Show, Asian, Comix, OST, Tv-Movies, Audiobooks, Cult, TVSeries, BadFilm, Documentary, Books, Fantasy, Sci-Fi, Radio	Sem referência Inglês
SDBits	Conteúdo geral em SD	Audio, Documentary, Movies, Music, Sport, TV Capture, DVD, Encode	Sem referência Inglês
Scene HD	Filmes e TV em HD	Movie 1080, TV 1080, MVID, Movie 720, TV 720, Subpacks, Movie/BD5/9, WMV-HD, XXX	Sem referência Inglês
Pass the Popcorn	Filmes, Séries, Shows, Stand-up comedy	Action, comedy, family, mistery, philosophy, film noir, video art, Asian, crime, war, martial arts, western, documentary, history, etc.	Sem referência Inglês

Only DVDs	Filmes em PAL com legenda em Português	Animation, Oldies, Custom-PT, PT, DVD5, TV-DVDR, DVD9, Documentaries, MDVDR, XXX	Sem referência Inglês
MoviesZone	Filmes	Gêneros gerais	Romênia Inglês
Karagarga	Filmes não-mainstream, música e literatura	(categorias bastante especializadas) Scandinavian Silent Cinema, Chantal Akerman, Soviet Bloc Science Fiction, etc.	Hungria Inglês
HQFilms	Filmes, TV, Música, Jogos	Blu-ray, HDTV Rip 720, DVD9, Tech., PSP, BD Remix, HQ Music, XBOX, HD Trailers, BD Rip 1080 e 720, HD Sport, Soft for HD, HDDVD Remux, DVD5, PC Games, Audio	Rússia Russo e Inglês
HD Star	Filmes, Jogos, TV e Música	Conteúdo (Filme, documentário, animação, séries de tv, programas de tv, esportes, tablets, vídeos musicais), meio de captura (blu-ray, encode, remux, dvr, track), codec (x264, vc-1, mpeg-2, xvid, vmw), padrão (1080p, 1080i, 720p, SD)	Local não especificado Inglês, Coreano, Japonês e Chinês

Fonte: Torrentinvitez.com. Consultado em 04.05.2014

A lista poderia continuar pois a quantidade de *trackers* disponíveis é imensa. O que interessa mostrar aqui é que os grupos escolhem critérios próprios de priorização/seleção e categorização de conteúdo, podendo enfatizar aspectos *técnicos do vídeo*, *gênero* ou *estilo*. Os métodos de seleção e arquivamento vão ser específicos de cada grupo e são desenvolvidos ao longo da sua criação.

Os GTPs, em geral, são organizados a partir de páginas conhecidas como fóruns (*Internet Forum*), cuja estrutura representa um modelo amplamente utilizado na rede mundial de computadores. São páginas na internet, cujo conteúdo é organizado hierarquicamente na forma de árvores (estrutura de diretórios organizada por categorias), onde se posicionam os tópicos, que são conversas assíncronas permanentemente registradas. Para participar das conversas, deve-se estar cadastrado no fórum e ter um perfil de usuário. A participação pode ser na forma de administrador (aquele que organiza tecnicamente o fórum, pode classificar ou dar privilégios a outros usuários, além de controlar o banco de dados e todos os registros); de um moderador (controla as mensagens, os *spams* ou comportamentos que estão fora das regras dos fóruns); e, ainda, o usuário pode ter diversos níveis de participação ou privilégios, esses níveis são particulares a cada fórum.

Essa estrutura, em geral, é a base dos GTPs, onde os arquivos de torrent são posicionados em tópicos específicos. A quantidade de tópicos nos GTPs ultrapassa a quantidade de torrents, havendo diversos modos de interação entre os usuários.

De acordo com Mylonas (2012), os grupos de torrent privados diferenciam-se dos abertos, principalmente, devido ao modo como se posicionam em relação ao contexto da internet, vista como um ambiente inseguro que apresenta constantemente ameaças. Os grupos privados promovem uma sensação de maior segurança e intimidade, ao passo que sites abertos são vistos como mais impessoais e de menor confiança. Grupos privados, através do seu trabalho em comunidade, regulam as trocas em redes vastas e legitimam sua existência devido ao seu caráter regulador, que conforma um campo de sociabilidade. Segundo o autor, esses grupos oferecem respostas adequadas para necessidades culturais particulares e interesses pessoais, como a privacidade e a especialização de conhecimento.

Normalmente, a estrutura básica de organização dos GTPs se dá em fóruns nas próprias páginas e em salas de bate-papo via protocolo IRC. As redes IRC podem ser acessadas via cliente, que é um programa instalado no computador (por exemplo, o mIRC) ou, ainda, via uma janela anexada nos próprios sites. Alguns grupos possuem também comunidades em outras plataformas de rede social como o Facebook, apesar de isso não ser muito comum, principalmente por razões de segurança, de maneira que tanto os fóruns fechados quanto as salas IRC são métodos que permitem um cuidado maior com a segurança.

A obtenção de convites para os GTP pode se dar:

1. Diretamente, quando já se tem relação com algum membro do grupo que disponha de convite. No caso do MKO, por exemplo, mesmo que o usuário não tenha um convite para dar ao seu amigo, a comunidade pode disponibilizar, a partir de pedidos em um fórum específico, ou até mesmo via comunidade no Facebook¹¹⁹.
2. Via IRC, nesse caso, cabe ao usuário entrar nessas redes e interagir com outros usuários, solicitando a participação. No caso do KG, que é uma comunidade internacional e com maior controle, normalmente os pedidos são feitos diretamente no chat IRC, onde se pode interagir com os usuários, que, ao

¹¹⁹ Nesse caso, trata-se de um grupo um pouco mais aberto, por isso não é tão difícil ser convidado, principalmente se você for brasileiro, já que a maioria das interações ocorre em português.

confirmarem que você é alguém relativamente confiável ou com o perfil cultural da comunidade, irão ceder o convite. Como descreve Bodó (2013), em sua pesquisa dos GTPs, ao entrar nos canais IRC, deve-se estar ciente da etiqueta de cada comunidade e a apresentação pessoal conta muito na hora de solicitar o convite.

3. Via sites de convite, que são polos de agregação dos GTPs. Em geral, esses sites são ainda mais regulados, é necessário passar por uma série de procedimentos para ser aceito e então estar elegível para ganhar convites; deve-se provar ter um bom *share ratio* total (proporção *upload/download* que fica sempre registrada no cliente BitTorrent), deve-se participar da comunidade e seguir rigorosamente as regras colocadas

Sites de convite são interessantes não somente pelo fato de que facilitam a obtenção dos convites, mas também porque são centros de pesquisa sobre o universo BitTorrent, atuando como portais de informação sobre os GTPs. Abaixo (Figura 13), temos o exemplo da página principal de um fórum de convites:

Figura 13: Tópicos do Fórum de Convites Torrent-invites.com

Consultado em 05.09.2014

O Torrent-invites.com (Figura 13) propõe-se a fornecer gratuitamente convites, *seedboxes*, bônus em GTP, além de uma série de informações especializadas sobre o universo BitTorrent. Segundo a chamada principal do site, os seus membros são fiéis ao “verdadeiro sentido do compartilhamento” e têm como objetivo criar uma “comunidade de torrent verdadeiramente global”. O site promete conter informações atualizadas sobre todos os *trackers* privados e guiar o usuário, introduzindo-o a este “verdadeiramente secreto e iluminado clube”. Nota-se um entusiasmo grande com relação ao universo BitTorrent, onde o uso repetido da palavra “verdade” refere-se a um espectro discursivo segundo o qual a comunidade coloca-se como representante legítima de uma cultura da

manifestações pró-pirataria e a ações efetivas de sites, comunidades, *hackers* e outros grupos civis.

Há, ainda, uma subcategoria na área de notícias direcionada a boletins lançados diretamente pelos administradores de GTPs. As notícias, por vezes, parecem boletins de guerrilha, onde as frentes avisam aos seus aliados sobre os rumos de sua atividade e planejamento de ações futuras ou, ainda, recrutando pessoas para auxiliar na resolução de problemas; também podem ser notícias de cunho organizacional, anunciando mudanças de regras nos grupos; ou, ainda, ter um cunho promocional, anunciando melhorias na interface, na função dos grupos ou atraindo usuários.

Outra categoria interessante é a *Tracker Reviews*, com 1.167 tópicos, cada um dedicado a um GTP específico. As análises são todas padronizadas e constantemente atualizadas e incluem obrigatoriamente o nome, o endereço URL, a categoria, o tipo de *tracker* (se controla ou não proporção *ratio*), a língua, o período de criação, as estatísticas gerais, as categorias de conteúdo, os fóruns, as regras, sistemas de benefício, convite, endereço IRC e avaliação. Ao navegar pelas análises, nota-se que a maioria desses GTPs possuem uma lista extensa de regras e sistemas bastante intrincados para a obtenção de convites.

Outro tópico relevante desse site de convites é a *sessão de trocas e brindes*, onde se pode conseguir convites gratuitos, que são cedidos diretamente por outros usuários (sem dúvida, o tópico mais visitado do site, com mais de 44 mil entradas); ainda, pode-se conseguir dicas para sites abertos, acessos em *seedboxes*, entre outras bonificações e dicas relacionadas ao mundo BitTorrent.

Tendo apresentado, de modo geral, o site de convites acima, vale mencionar que ele corresponde a um padrão encontrado em outros sites. Abaixo, acrescentamos a imagem de outro fórum de convites (Figura 15 e 16) que segue praticamente o mesmo estilo; certamente, cada um possui as suas particularidades, mas não entraremos muito a fundo nessa questão, pois não é nosso objetivo fazer uma análise detalhada desses ambientes.

Figura 15: Página Principal do Site de Convites Torrentinvitez.com

The screenshot shows the homepage of the Torrentinvitez.com website. At the top, there is a navigation bar with fields for 'User Name' and 'Password', and buttons for 'Log in', 'Help', and 'Register'. The main header features the 'torrentinvitez' logo with a skull and crossed swords, and the tagline 'YOUR BRAND OF TORRENT INVITES'. Below the header is a secondary navigation menu with links to 'Forum', 'Activity', 'Rules', 'User Classes', 'Tracker Levels', 'Tracker Reviews', and 'Promote TIZ'. A search bar is located on the right side of this menu.

The main content area is organized into several sections:

- TIZ:** A section for 'TIZ' (Torrent Invites Tracker) with a 'Last Post' column. It includes sub-sections like 'News & Announcements', 'Contests & Competitions', 'Bugs & Suggestions', and 'Introductions'.
- BitTorrent:** A section for 'BitTorrent' with a 'Last Post' column. It includes sub-sections like 'BitTorrent News', 'BitTorrent Discussion', 'Open Signup Trackers', 'Tracker Giveaways', 'Tracker Reviews', and 'Tracker Requests'.
- Marketplace:** A section for 'Marketplace' with a 'Last Post' column. It includes sub-sections like 'Trusted Members', 'Sellers Section', 'Buyers Section', 'Trade Section', and 'Other Stuff'.
- Seedbox Sections:** A section for 'Seedbox Sections' with a 'Last Post' column.

On the right side, there is a sidebar with several widgets:

- Radio Player:** A widget for playing music, currently showing 'Ambient'.
- Social Bookmarks:** A widget with social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, etc.
- Latest BitTorrent News:** A list of recent news items, including 'IPT: Halloween Lottery (Update)', 'AR: First Annual Halloween Contest', and 'CG: Happy Halloween'.
- Latest Tracker Giveaways:** A list of recent giveaway items, including 'some x 1000 Myanamousse Bonus...', '1 x ebooks-heaven, 1 x danishbits', and 'Unlimited Fano.in Invites'.
- Latest Open Signup Trackers:** A list of recent open signup trackers.

Consultado em 10.11.2014

Figura 16: Página Principal do Site de Convites Torrentinvitez.com (continuação)

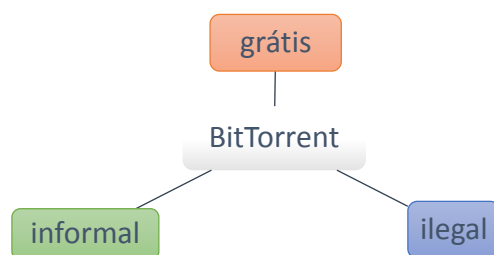
The screenshot displays the main interface of the Torrentinvitez.com forum. It is organized into several horizontal sections:

- Seedbox Giveaways:** A section for users to get or request a free seedbox, featuring threads like 'Seedbox Request' and 'Cheap Seedbox for 70usd a year'.
- Seedbox Marketplace:** A section for buying or trading seedboxes, with threads such as 'Cloudboxie Review'.
- Seedbox Hosting Reviews:** A section for reviews and information about seedbox hosting services.
- Off-Topic Discussions:** A large section for general discussions, including 'Lounge', 'Music', 'Games', 'Sports', 'Software', and 'Movies & TV'.
- Support & Report:** A section for users seeking help or reporting issues, containing 'Support' and 'Report' threads.
- Special Sections:** Private sections for 'VIP Giveaways' and 'Staff Giveaways'.
- Top 10 Stats:** A table showing the most popular forums, top posters, and latest posts.
- What's Going On?:** A section for active users, including a list of currently online members and a total count of visitors in the last 24 hours.

On the right side of the page, there is a vertical sidebar with user avatars and names, such as 'CherryKiss | XXX', 'AlphaRatio | General', and 'SaveThePrincess | Games', along with their last post information.

Consultado em 10.11.2014

Com base nos capítulos anteriores, aplicamos o diagrama classificatório do primeiro capítulo (Gráfico 1), segundo o qual podemos representar os grupos de torrent privados da seguinte maneira:



Antes de tudo, está claro, qual é o suporte tecnológico. Quanto ao aspecto da legalidade, ainda que haja exceções e apropriações distintas no seio das práticas BitTorrent, conforme já abordamos no primeiro capítulo, os GTPs funcionam, por excelência no âmbito da ilegalidade. Certamente, forçam questões e revisões sobre o direito autoral e a indústria cultural, mas ainda assim encontram-se do lado oposto das práticas legítimas. Quanto à questão grátis ou pago, ela ainda é, em geral, grátis, mas exige um grande engajamento e investimento indireto por parte do usuário, tal como também falamos no primeiro capítulo. Quanto à formalidade, trata-se de um meio informal de distribuição de conteúdo cultural, não vinculado a qualquer tipo de instituição, seja ela pública ou privada, sendo gerida por uma coletividade de sujeitos anônimos. Ainda assim, está presente o aspecto da formalidade organizacional e tecnológica, como também já foi abordado.

4.2. OS GRUPOS DE TORRENT CINÉFILOS

Localizamos os Grupos de Torrent Cinéfilos (GTC) como uma subcategoria pertencente aos Grupos de Torrent Privados (GTP).

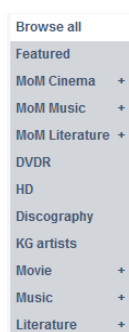
Os GTCs, sendo uma categoria bastante particular das formas de compartilhamento de arquivos *on-line*, já foram mencionados em uma série de trabalhos da área. Iordanova e Cunningham (2012) os associam diretamente ao fenômeno das novas cinefilias na internet, considerando-os iniciativas inovadoras de modos de circulação do cinema; Kosnik (2012) apresenta-os como um dos principais meios para o desenvolvimento de uma cultura arquivista do cinema, que requer um grande investimento por parte do usuário, que se posiciona ativamente com relação ao consumo cultural; Cardoso *et al* (2012) também aponta para os grupos de torrent especializados em cinema como sendo modelos de distribuição do cinema não-hollywoodiano; Bodó (2013) ressalta a

formalidade e o rigor desses grupos, que formulam sistemas altamente organizados e com potencial para uma distribuição do cinema, que poderia ser apropriada pelo circuito autorizado; Crisp (2012) aponta para o potencial dos GTCs na criação de culturas de nichos e aproximação do público ocidental com o cinema asiático; Almeida (2011) fala dos GTCs como agentes de distribuição e democratização do conhecimento cinematográfico, também apontando para o potencial das novas cinefilias nesses âmbitos, destacando especialmente o seu papel na distribuição do cinema brasileiro.

Ainda que, em nossa pesquisa, tenhamos nos dedicado a apresentar apenas um GTC, há uma série de sites dessa natureza, que podem abranger toda a gama de nichos cinematográficos, que agradariam “amantes de filmes de terror e de filmes B, amantes de animes e de toda cultura pop oriental, os que preferem filmes lentos do leste europeu, grupos que se especializam em cinemas periféricos, o latino-americano ou o africano” (ALMEIDA, 2011, p. 33). Certamente, um estudo que fizesse a comparação entre os mais diversos GTCs, além de uma leitura ampla de seus acervos, seria interessante e promissor, mas também demasiado extenso.

Apresentamos, brevemente, um exemplo de categorias de conteúdo de GTCs, através do site húngaro, em inglês, KG (criado em 2005), que foi estudado por Bodó (2013) e que é uma referência internacional, servindo inclusive de modelo para o site brasileiro MKO (ALMEIDA, 2011).

Figura 17: Categorias de Conteúdo e de Filmes do GTC KG



Consultado em 20.11.2014

Conforme já mencionamos, os GTPs especializados em cinematografias clássicas e independentes podem ser vistos como protótipos para distribuição do cinema (CARDOSO, CAETANO, *et al.*, 2012) e são fruto de um trabalho colaborativo de uma comunidade comprometida de fãs, com regras estabelecidas e atualização constante.

Mesmo que esses núcleos de pirataria sejam o modo mais informal de distribuição e permitam que uma interação comunal ocupe a cena, a informalidade da comunidade não contradiz a ideia de ordem. No caso dos *trackers* cinéfilos, eles possuem um alto grau de formalidade nos seus modos de organização, tanto nos aspectos de sociabilidade, quanto nas definições culturais e na estrutura técnica do arquivo e da interface.

Esses grupos são fenômenos culturais caracterizados por uma dimensão simbólica própria, que é determinada pela estrutura, pelo arquivo, pelos membros e pelas regras vigentes no interior da comunidade. Ambientes virtuais dessa natureza manifestam sentidos particulares sobre o cinema, a partir de uma série de influências e imaginários culturais. São redes vivas de integração social entre colecionadores, comentaristas e espectadores de filmes.

A função dessas comunidades é amenizar pontos críticos da indústria do cinema, como a crise na distribuição ou na visibilidade de certas cinematografias. Sabe-se que a parte hegemônica da indústria continua faturando no circuito de exibição e na venda de mídias, todavia um número gigantesco de filmes não chega ao seu público, estes, além de não gerarem lucro, também são desconhecidos pela maioria das pessoas. Grupos cinéfilos tendem a orientar e tornar acessíveis as obras (CARTER, 2013); a experiência com o cinema, nesse caso, ultrapassa o simples entretenimento, mas é uma atividade consciente de busca de conhecimento cinematográfico.

São grupos que promovem uma *cultura da participação*. Ideia que, além de pertencer a um discurso que se popularizou como promessa para a promoção das novas tecnologias, é também uma categoria utilizada nos estudos acadêmicos para explicar um fenômeno cultural emergente e central nas práticas de mídia contemporânea (SCHÄFER, 2011), categoria nomeada por termos como *prosumer* (TOFFLER, 1980), *producer* (BRUNS, 2008), *user-generated content*, *cultura da participação* (JENKINS, 2006), entre outros. De acordo com Mylonas (2012), o desenvolvimento de experiências comunitárias e participativas de auto-organização são lições importantes dadas pelo compartilhamento *peer-to-peer*, especialmente nos grupos privados de torrent.

Observamos, nos GTCs, as três categorias de participação apontadas por Schäfer (2011): *acumulação* da informação, *arquivamento* (organização) da informação e *construção* da interface e ferramentas. Estes são domínios interdependentes que se sobrepõem, mas que podem ser trabalhados separadamente. Cada participante pode contribuir com o aspecto que desejar e estes integram-se para a compor o site/comunidade. Certamente, a comunidade é de natureza diferente e mais ampla do que o site propriamente dito, mas este é o resultado materializado do trabalho da comunidade. Isso quer dizer que o artefato/site é o elemento agregador da comunidade cinéfila, resultado e objeto do seu trabalho.

Se os cinemas e as TVs estão dominados por um tipo estrito de conteúdo, as pessoas tendem a procurar modos alternativos de distribuição, assim o compartilhamento em grupos cinéfilos é um ato político de resposta direta às dificuldades que os produtores e distribuidores independentes enfrentam (CARTER, 2013). Nesse caso, eles são provedores de informação importantes que remediam, até certo ponto, a escassez da distribuição.

4.3. APRESENTAÇÃO DO GTC BRASILEIRO MKO

Selecionamos um GTC específico para ser apresentado com maior detalhe, o qual denominamos MKO. Decidimos proteger o nome da comunidade, pois, ao trazermos informações detalhadas sobre o acervo, isso poderia implicar em acusação legal de facilitação da pirataria por terceiros. Utilizamos a anonimidade pois reconhecemos o valor dessa comunidade e devemos protegê-la de qualquer repercussão. Apesar de ser de conhecimento público a existência do MKO (há um grande número de usuários – 46.760, no fim de outubro de 2014), a sua identidade permanece protegida, não sendo aqui informado o seu nome oficial ou endereço *web*. A sigla que utilizamos é a mesma utilizada pelos membros do site ¹²¹.

¹²¹ É o mesmo caso do KG, sendo, na verdade, uma prática de praxe nas comunidades de torrent, onde cada GTP tem a sua sigla oficial, que é utilizada em interações fora das comunidades.

Figura 18 Interface da Página Principal do MKO

The screenshot displays the main interface of the MKO website. At the top, there is a navigation bar with links for Fórum, Membros, Calendário, Portal (selected), Chat, Regras, Tutoriais, and Lista de Filmes. A 'Ver Novo Conteúdo' button is also present.

On the left side, there is a 'Menu de Navegação' (Navigation Menu) with various categories like Portal, Regras, Lista de Filmes, Gerador de Códigos, Boteco, Trilhas Sonoras, Cinema - Teoria e Prática, Favoritos, Pedidos, Ajuda, Índice do Fórum, Diretores, Asiático, Curtas, Documentários, Dossiê, Europeu, Festivais e Mostras, Latino-Americano, Nacional, Norte-Americano, Oriente Médio, Prata da Casa, África, and Oceania. Below this is a section for 'Últimos Filmes do Fórum' (Latest Forum Films) listing several titles with their respective posters and uploaders.

The main content area is divided into several sections:

- Monte Hellman:** Features two film posters: 'A Vingança De Um Pistoleiro' (KIDS IN THE WHIRLWIND) and 'Disparo Para Matar' (THE SHOOTING), both sent by 'mfcorrea'.
- Legendas Exclusivas:** Shows three film posters: 'A Tarde De Um Torturador' (l'après-midi d'un tortionnaire), 'O Retorno Do Dragão' (DRAK SA VRACIA), and 'Três Filhas' (TRI DEČERY), with their respective uploaders.
- Totó:** Displays three film posters: 'Sua Excelência Ficou Para O Jantar', 'Totó E As Vedetes', and 'Cama Para Três'.

On the right side, there are several utility and community sections:

- Como postar um filme:** A button for 'POST ORGANIZADO'.
- Atenção às regras de postagem:** A section with a film strip icon and the text 'Regras de Postagem'.
- Busca No Fórum Off:** A search bar with a magnifying glass icon and the text 'mking off'.
- Traduções em Andamento:** A section with a film strip icon and the text 'MKO Traduções em andamento'.
- Legendas exclusivas:** A section with a film strip icon and the text 'Legendas'.
- Destaques:** A section featuring two film posters: 'PALO ALTO' and 'CITY ON FIRE'.

Consultado em 21.11.2014

O MKO foi criado em 2006, por um grupo de pessoas, das quais uma pequena parte ainda é ativa; com o tempo, novos participantes foram se integrando e comprometendo-se com o trabalho de manutenção do GTC. O site é oferecido gratuitamente e sem anúncios. De acordo com Almeida (2011), o MKO é o espaço cinéfilo cibernético mais importante no Brasil, sendo um grande fórum de compartilhamento de filmes, trilhas sonoras e livros sobre o cinema, além de uma frente produtiva de tradução de legendas e local de discussão (ibid.). Já nos primeiros anos de sua criação, o site tinha 50 mil assinantes, mas passou por uma reformulação em 2008, quando uma enorme quantidade de usuários inativos foi

eliminada, restando cerca de 5 mil usuários na época (ibid.). Desde então, o crescimento do site foi contínuo.

A história do MKO ainda não foi reconstituída, mas existe um tópico aberto na comunidade sobre o assunto, com 74 respostas, onde os usuários questionam-se sobre o desenvolvimento do site e a necessidade de reconstituir a sua história. A partir de uma pergunta feita por um usuário, a formulação dessa história segue em forma de debate e relatos pessoais. O usuário pergunta¹²²:

USUÁRIO A: Como e quando surgiu a idéia MKO? De onde (quem) veio? Quais eram as aspirações, perspectivas, temores? Quais as surpresas ao longo do tempo? Quais as decepções? Quais as reflexões que possuem sobre o fórum atualmente? Qual o impacto do fórum em suas vidas pessoais (cotidiano)? Qual a visão sobre a democratização da informação? O que enxergam a longo-prazo? E quais as políticas para expansão do espaço? Portanto senhores **fundadores**, sintam-se a vontade para dividir um pouco dessa história pra gente, desta construção que se consolidou como uma referência de cinema na "internet brasileira". 14.08.2008

Ao que um dos membros fundadores responde:

USUÁRIO B: Para saciar a curiosidade de meninos e meninas, lá vai: Éramos postadores solitários no antigo compartilhando.org e, por causa do gosto parecido pelo cinema, estávamos sempre um comentando nos tópicos do outro. Assim fomos formando uma amizade, como acontece agora por aqui. Eu, Baldolino51, Espantalho, kephasmnc e joutaro. Resolvemos criar um grupo pra postarmos em conjunto por lá e assim fizemos. A idéia era continuar postando somente filmes raros, fora do circuito comercial, além de documentários importantes. O Cabelinho foi convidado logo no início pra participar desse grupo no compartilhando, mas não pôde aceitar pq na época fazia parte da administração do fórum. Isso aconteceu lá pra outubro ou novembro de 2005. Passados uns 6 meses de muitos filmes postados e muitas amizades feitas, o Baldolino51 teve alguns atritos com a moderação do fórum e eles decidiram banir o rapaz. A essa altura todos nós já andávamos desanimados, pois o compartilhando havia se tornado um lugar chato, onde tudo era motivo pra um moderador te censurar, deletar teus posts, editar, criticar, enfim, acho que se tornou infantil demais. Uma vez banido, o Baldolino passou a ter sérias crises de abstinência e durante um papo no MSN, eu, ele e Espantalho resolvemos ter nosso próprio espaço pra troca de filmes. Não havia pretensão nenhuma... queríamos poder compartilhar entre nós e entre os amigos que havíamos feito no compartilhando. Rapidinho a gente levantou esse fórum aqui e começamos a convidar as pessoas que se identificavam com a gente. Isso foi em Julho de 2006. A ordem era um só: manter a proposta do grupo no que diz respeito aos filmes postados e termos um espaço democrático, onde tudo pudesse ser falado e discutido sem que houvesse censura. Espero que entendam que quando um filme não é aprovado aqui nada tem a ver com censura, mas sim com aquilo que foi idealizado por nós. O Sportv não vai transmitir um baile de carnaval, a HBO não vai passar um desenho do Bob Sponja e o MKO não vai compartilhar filmes comerciais,

¹²² Mantivermos, nas citações extraídas do site, a grafia original, sem correções.

embora, na minha opinião, não seja vergonha e nem alienação assisti-los. O resto da história vcs já conhecem, pois ajudam a fazê-la. O fórum foi crescendo e juntando uma turma bem bacana, sempre disposta a compartilhar filmes de qualidade, a discutir cinema e a falar bobagens lá pelo boteco. Hoje praticamente todos os fundadores já se afastaram, sempre por razões que nada têm a ver com o fórum, mas tá por aqui ajudando a organizar a bagunça a equipe mais compromissada que o fórum já teve. Pessoas inteligentes, dispostas e que, acima de tudo, têm bastante paciência, pq manter isso tudo organizado dá um belo trabalho. É isso aí, pessoal. Não é uma história de amor bela mas tem um significado do caralho. Abraços! 20.08.2008

Além do tom informal do relato, nota-se, claramente o processo informal da organização e as suas motivações, mas que tinham um caráter objetivo: compartilhar “somente filmes raros, fora do circuito comercial, além de documentários importantes”. Percebe-se que o primeiro local de encontro dos usuários foi a própria internet (site compartilhando.com) e o interesse comum de compartilhar; o que os uniu foi a própria identificação com relação a um ideal de se criar um local livre, mas bem organizado de compartilhamento de cinematografias específicas. Nota-se a dedicação dos usuários e o trabalho coletivo na elaboração do site, além da evolução orgânica que resultou em um processo de interação interpessoal mais complexo, de amizade e formação de identidades.

Na mesma conversa, outros usuários manifestam suas histórias pessoais com o MKO, sua admiração e agradecimento, mas também manifestam o posicionamento político do site que, aparece explicitamente, alinhado com a postura de um ativismo cultural motivado pela ideia de democratização do acesso à cultura:

USUÁRIO C: É importante notar que o MKO é um movimento, que pelo que foi dito, ao longo dos anos arrasta pessoas com a sua força... Comigo foi assim, está sendo assim, foi inclusive no movimento cinema livre que eu tomei contato com a existência disso aqui (...) Pra mim o MKO é uma máquina de guerra, lutando contra a mediocridade, lutando a favor da vida, do enriquecimento das nossas mentes... Vida longa ao MKO, sempre!!! 03.11.2008

Partindo para a descrição do site, ele está totalmente em língua portuguesa e oferece todos os filmes com legendas exclusivas nessa língua; o catálogo de filmes é acompanhado com informações detalhadas sobre a obra e contém espaço para debate. O acervo conta com mais 740 mil filmes¹²³.

¹²³ Contagem disponível na página principal do MKO. Consultado em Setembro de 2014.

Para entrar na comunidade, assim como em qualquer GTP, é necessário obter o convite a partir de um membro já cadastrado e o número de convites disponíveis para cada membro dependerá da intensidade da sua participação¹²⁴.

A interface oferece opções para navegação em tópicos, no modelo de um fórum com acesso organizado a partir de categorias: ordem alfabética, nacionalidade, gênero, diretores, além de listas específicas, como festivais anuais, temas ou estilos. Ainda, há páginas dedicadas aos filmes, há ferramentas de rede social, como perfil pessoal, listas de amigos, bate-papo privado e caixa de mensagens pessoal. Existe uma classificação dos usuários de acordo com a sua participação (veteranos, conselheiros, moderadores, membros comuns ou iniciantes), além de um controle de reputação, no qual cada usuário pode avaliar os demais.

Para organizar a informação de modo participativo, há regras e um time de moderação que controla todos os *posts*. Para assegurar que todas as postagens tenham o mesmo padrão e criar automaticamente o arquivo de torrent, há um gerador de códigos (Figura 19) através do qual todas as postagens devem ser submetidas. Trata-se de um *script* que automatiza o processo, consistindo em um formulário a ser preenchido com as informações solicitadas que, automaticamente, gera a página e o arquivo de torrent.

¹²⁴ No MKO a política de convites não é muito severa, se comparado a outros GTPs, bem como o monitoramento da participação, já que o *upload* feito pelo usuário não é controlado.

Figura 19: Gerador de Códigos para a Postagem de Filmes no MKO



Gerador de Códigos Online

Preencha o formulário abaixo da forma mais completa possível, confira as informações e depois clique em "Gerar Código" ao final.

Informações sobre o Filme	
Título no Brasil:	<input type="text"/>
Título Original:	<input type="text"/>
Sinopse:	<input type="text"/>
Elenco:	<input type="text"/>
País de Origem:	<input type="text"/>
Diretor:	<input type="text"/>
Gênero:	<input type="text"/>
Duração:	<input type="text"/> minutos
Idioma do Áudio:	<input type="text"/>
Ano:	<input type="text"/>
IMDB:	<input type="text"/>
Site Oficial:	<input type="text"/>
Informações sobre o Release	
Qualidade do Vídeo:	<input type="text"/>
Container:	<input type="text"/>
Resolução:	<input type="text"/>
Video Codec:	<input type="text"/>
Formato da Tela:	<input type="text"/>
Video Bitrate:	<input type="text"/> Kbps
Frame Rate:	<input type="text"/>
Áudio Codec:	<input type="text"/>
Tamanho:	<input type="text"/> <input type="radio"/> Mb <input type="radio"/> Gb
Áudio Bitrate:	<input type="text"/> Kbps
Legendas:	<input type="text"/>
Release:	<input type="text"/>
URLs das Imagens	
Pôster:	<input type="text"/>
Screenshot 1:	<input type="text"/>
Screenshot 2:	<input type="text"/>
Screenshot 3:	<input type="text"/>
Screenshot 4:	<input type="text"/>
Informações Adicionais	
Premiações:	<input type="text"/>
Curiosidades:	<input type="text"/>
Crítica:	<input type="text"/>

*Campos obrigatórios





































Gerar Código

Consultado em 28.10.2014

O site possui uma linha editorial que é resumida pelo seu *slogan* “O Verdadeiro Cinema”, o que por implicação nos leva a pensar que existe uma cinematografia considerada legítima de ser chamada de cinema, ao contrário de outras que seriam menos dignas ou falsas. Esse *slogan* traduz a identidade cinéfila do site, uma visão ligada ao cânone modernista do cinema autoral, ao cinema arte e experimental e ao *world cinema*; qual seja, todas as cinematografias posicionadas fora do eixo comercial dos *blockbusters*. Dessa maneira, o *verdadeiro cinema*, nesse caso, não é definido somente pela *experiência* cinéfila na sala de cinema, mas por um conceito de cinema definido na própria comunidade cinéfila *on-line*.

Digamos que a sala de exibição representa o eixo emanador dessas obras, mas não absolutamente determinante, pois a circulação digital reinterpreta essa origem e reclassifica o valor das obras a seu critério. Conforme aponta Almeida (2011, p. 33), os administradores do site “decidem critérios de valor a partir do que não é palpável na cultura de massa, compartilham essas definições num grupo fechado e hierarquizam seus conhecimentos particulares no alto da escala intelectual”, definindo, a partir disso, a linha editorial do site.

Figura 20: Menu Principal de Tópicos do MKO

O Verdadeiro Cinema Está Aqui!			
	África Fórum para todos os filmes de diretores do Continente Africano.	80 tópicos 1813 respostas	 A Vida Sobre A Terra / La V... Por Berle 25 Oct 2014
	América do Norte EUA não é só Hollywood e América do Norte não é só EUA.	1769 tópicos 35689 respostas	 A Noiva De Frankenstein (1935) Por véronique Ontem, 08:03 PM
	Asiático Não só de Akira Kurosawa ou Satyajit Ray vive o cinema na Ásia. Acompanhe a evolução da 7ª arte neste continente.	508 tópicos 10135 respostas	 Carvão Negro, Gelo Fino / B... Por clonemaster Hoje, 08:12 AM
	Curtas O cinema em pequenas doses...	580 tópicos 9477 respostas	 [Hide] Malaria (2013) Por Questão Ontem, 12:06 PM
	Documentários Não importa de onde são. Todos estão aqui!	1729 tópicos 50727 respostas	 As Crianças Da Estação Leni... Por brunicolos Hoje, 11:11 AM
	Europeu Do Preconceito ao Existencialismo!	2708 tópicos 67722 respostas	 [Hide] A Maldição Do Espel... Por mfcorreia Hoje, 10:41 AM
	Latino-Americano Nós gostamos dos Argentinos, mas descobrimos que a 7ª arte na América Latina vai muito além disso.	312 tópicos 11787 respostas	 Viagens Do Vento / Los Viaj... Por CaioLobo Ontem, 07:17 PM
	Nacional O fenômeno da evolução do cinema nacional!	546 tópicos 16431 respostas	 O Cangaceiro Sanguinário (1... Por SanHermano Hoje, 01:27 AM
	Oriente Médio O ritmo é mais lento, as emoções são mais fortes e a realidade é mais crua. Ufa!!	126 tópicos 3494 respostas	 Nebliña E Noite / Sis Ve G... Por Pelodsen Hoje, 12:26 AM
	Oceania Filmes australianos, neozelandeses e de quaisquer outros países da Oceania	73 tópicos 2216 respostas	 A Proposta / The Propositio... Por milan 27 Oct 2014
	Trilhas Sonoras A trilha sonora marca um filme, marca uma ocasião, marca sua vida!	776 tópicos 3419 respostas	 [Ost] Horizonte Perdido / L... Por aguia Ontem, 12:03 PM
	Portal Filmes exibidos no Portal	1055 tópicos 0 respostas	 Werner Herzog Por mfcorreia 29 Oct 2014
	Portal dos Amigos Os filmes dos amigos no Portal.	1186 tópicos 2 respostas	 Legendas Exclusivas Por mfcorreia 27 Oct 2014
	Dossiê Movimentos cinematográficos que marcaram época.	6 tópicos 658 respostas	 Cinema Marginal Por razevedo 10 Oct 2014
	Festivais e Mostras Um espaço dedicado aos mais representativos festivais e mostras de cinema.	96 tópicos 3100 respostas	 Berlim Por rafexe Hoje, 11:10 AM
	Prata da Casa Os respeitáveis cineastas membros do ... postam seus filmes aqui neste fórum.	96 tópicos 2131 respostas	 [Hide] Como Viver Só (2014) Por Lovett 25 Oct 2014
	Diretores do Mês Todos os "Diretores do Mês" podem ser encontrados aqui mesmo após terem saído do portal.	1 tópicos 0 respostas	 Diretores Homenageados Por Cabelinho 03 Sep 2008
	Recomendações do Fórum Confira aqui as recomendações feitas pelos membros do ...	91 tópicos 0 respostas	 Recomendação Do Fórum Por JustNobody 19 Mar 2010





















Consultado em 15.10.2014

A grande maioria dos tópicos no MKO é permanente, muitos deles foram criados há bastante tempo e continuam ativos, sendo constantemente atualizados, o que resulta em extensas conversações assíncronas. Estas incluem debates sobre filmes, diretores,

festivais, sobre experiência cinéfila, assuntos paralelos, elaboração coletiva de listas, temas acadêmicos e uma infinidade de outros tópicos.

As categorias principais do site são diretamente voltadas aos filmes e diretores, contudo uma grande quantidade de interações ocorre em outras categorias, dentre as quais gostaríamos de destacar especialmente o Boteco MKO (4.375 tópicos e 235.623 respostas) e O Cinema na Teoria e na Prática (294 tópicos e 3.539 respostas).

Figura 21: Menu com Categorias de Temas Adicionais MKO

Informações em Geral			
	Regras e Normas Regras importantes para um melhor funcionamento do fórum	4 tópicos 0 respostas	 Comunicado Sobre A Vakinha Por mforrea 18 Mar 2013
	Críticas e Sugestões Suas críticas e/ou sugestões podem ser postadas aqui	253 tópicos 2645 respostas	 App Por Nösteb 06 Nov 2014
	Novidades Todas as novidades do site!	41 tópicos 3460 respostas	 Colabore Com O Por lobster 03 Nov 2014
	Pedidos Nesse fórum você pode pedir algum filme ou trilha sonora que te interesse. O grupo ou algum dos amigos poderão atender sua sugestão.	889 tópicos 2165 respostas	 PEDIDO ATENDIDO O Jogo Da Vida (1977) Por Na Moral Ontem, 02:09 PM
	Boteco Aqui se fala de qualquer coisa, inclusive filmes.	4375 tópicos 235623 respostas	 Qual O último Filme Que Voc... Por _pedro_ Hoje, 09:17 AM
	Quarentena Tópicos que tenham torrents sem seeds, links http expirados ou links por eMule sem fontes são transferidos para a quarentena e caso o problema não seja resolvido são definitivamente deletados.	480 tópicos 11358 respostas	 Não Quero Ser Um Homem / Ic... Por Fernando A 21 Nov 2014
Tutoriais e Ajuda			
	Tutoriais em Geral Poste aqui tutoriais relacionados ao objetivo do fórum, de sua autoria ou não, desde que citadas as fontes	277 tópicos 3289 respostas	 Como Ripar Legendas Fixas -... Por lumpy 19 Nov 2014
	DivX, XviD e outros formatos Poste aqui suas dúvidas sobre os diversos formatos de vídeo, problemas ao assistir algum filme etc	117 tópicos 635 respostas	 De Mkv Para Avi Por lobster 29 Jun 2014
	Geral Dúvidas que não se enquadram no assunto de nenhum outro fórum podem ser postadas aqui	422 tópicos 2895 respostas	 Traduções Em Andamento Por Lu Stoker Ontem, 12:42 PM
	O Cinema na Teoria e na Prática Fórum para compartilhamento de informações (vídeo-aulas, textos, links etc) sobre cinema. Não há restrições quanto ao idioma.	294 tópicos 3539 respostas	 [E-Book] Como Assistir Um F... Por Waleker 20 Nov 2014

Consultado em 15.10.2014

Boteco MKO

Essa categoria do fórum contém tópicos que concernem mais diretamente à interação interpessoal da comunidade e que são bastante diversos (“aqui se fala de qualquer coisa,

inclusive de filmes”). Certamente, os filmes ainda são o centro da questão, mas estes são aproximados a partir de pontos de vista mais diversos, que vão um pouco além do rigor presente nas categorias principais do site, estas destinadas ao arquivo, tradução e organização.

Os tópicos de maior destaque no Boteco relacionam-se a:

i) Encontros presenciais e fomento de grupos locais (Minas Gerais, Salvador, São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre), destacando-se a comunidade mineira que, desde 2010 (Tópico Mineiro, com 2666 respostas), conforma uma espécie de cineclube e movimento cultural “fiel aos ideais do MKO”. Nota-se a participação, nesse subgrupo, de membros fundadores e mantenedores do MKO. Os mineiros, inclusive, elaboraram um manifesto sobre seus ideais intitulado “Manifesto Dogma do Pão-de-queijo”:

(USUÁRIO A)

Manifesto Dogma do Pão-de-queijo

Todos mineiros, seus parentes, aderentes, agregados e simpatizantes da Tradicional Família Mineira (TFM) estão convidados a seguir os seguintes preceitos:

1. Acompanhar as discussões virtuais a serem estabelecidas no presente tópico, se possível assinando o mesmo, a fim de acompanhar os futuros **Encontros e demais eventos** propostos no Estado de Minas Gerais.
2. Glorificar o **pão-de-queijo** como iguaria suprema. Demais quitutes seguirão a preferência dos membros, tais como o queijo de minas (canastra), tropeiro, frango com angu, torresmo, etc.
3. Idolatrar as **mulheres** mineiras: belas, inteligentes e elegantes.
4. Torcer para um time mineiro, especialmente **Atlético Mineiro, Cruzeiro ou América**, mesmo que o indivíduo seja corinthiano, flamenguista, gremista ou nascido sob a influência de quaisquer organizações desportivas.
5. Peregrinar, ainda que uma vez em vida, para o **litoral** capixaba, a Meca dos mineiros.
6. Cultuar os amados filhos de Minas, como Santos Dumont, Carlos Drummond de Andrade, Tiradentes, Milton Nascimento e os nem tão mineiro assim, como Pelé, Aécio Neves e Ziraldo.
7. Corroborar com o *modus operandi* mineiro, seguindo aforismos tais como: “o mineiro come quieto”, “o mineiro é solidário apenas no câncer”, “o mineiro é desconfiado”.
8. Utilizar, impreterivelmente, o dialeto **mineirês** em sua comunicação diária. Isto inclui a adição das expressões “uai”, “só”, “né”, “trem”, etc como apêndices nas frases ditas, escritas ou pensadas, em especial no conto de “causos” e mentiras variadas. Acima de tudo, saber se *essônsbuspasnassavassi*.

9. Enxergar nos **bares**, botecos, biroscas e copo-sujos da vida um anexo natural de sua habitação. Para tanto é imprescindível a existência de álcool e comidas gordurosas, alimentação de subsistência básica nos recintos supracitados.

10. Não ter nascido em Belo Horizonte, mas ter família (TFM) no interior do Estado.

A ordem dos fatores não altera o produto.

Publique-se, cumpra-se. Ou não. 25.01.10

Perceba o caráter bem-humorado e irônico do texto, que brinca com estereótipos culturais (além da referência ao manifesto Dogma 95¹²⁵), satirizando a própria cultura mineira, e, ao mesmo tempo, gerando pontos de identificação que estimulam a formação de um grupo de convivência, amizade e, principalmente, diversão. Certamente, o dogma foi questionado ao longo do tópico e cumpriu um papel muito mais de estimular a interação do que, de fato, classificar um movimento com estas ou aquelas características. O que resulta disso é uma interação multifacetada e fluida.

(USUÁRIO B) discordo de todos os preceitos 🇧🇷 🇺🇵 ...mas apoio o tópico!!! encontro terça feira.(26) onde?? 25.01.10

(USUÁRIO C) Achei muito legal o tópico, apenas uma ressalva: Milton Nascimento é carioca!!! (Ainda que mineiro de coração!!!) 25.01.10

(USUÁRIO D) Estamos de acordo com o manifesto, pois antes de qualquer "modus vivendi", sou mineiro!!! Na galeria dos mineiros famosos fosse colocado Vital Brasil - (de Campanha-MG), Carlos Chagas - (de Oliveira-MG) e outros tantos mais... 25.01.10

(USUÁRIO E) Aécio Neves é sacanagem. Mas gostei do estereótipo. E lembrem-se, quando for feriado, é biblicamente proibido permanecer na Capital. Não há vida em BH nos feriados. 25.01.10

(USUÁRIO F) Quero registrar minha fala de hoje: O Sul de Minas também faz parte das Minas Gerais e por sinal com grandes artistas de vulto, (Os irmãos Selton e Danton Melo da cidade de Passos-MG), e outros tantos mais. Falemos do Circuito das Águas, do triunvirato das malhas (Jacutinga - Monte Sião e Ouro fino) e finas cachaças feitas em fazendas bicentenárias. Vou relatando devagar para que não haja um impacto profundo...Minha cidade Varginha é conhecida em todo planeta terra pelo evento da descida do ET"s, com direito a Banda Marcial. A mesmas comidas típicas das Minas, principalmente pão de queijo com pernil, frango com quiabo e pastel de farinha de milho. 26.01.10

Os debates sobre o “dogma” especificamente não se tornam muito aprofundados e o tópico passa, ao longo do tempo, a destinar-se organizar e falar sobre encontros presenciais e também conversar sobre particularidades culturais mineiras. Após os

¹²⁵ Movimento idealizado pelos cineastas dinamarqueses Thomas Vinterberg e Lars von Trier, lançado em março de 1995; defendia modos de produção e criação que fossem mais realistas e menos comerciais.

encontros, os usuários apresentam relatos sobre o que foi discutido e os principais acontecimentos

(USUÁRIO A) Filmes e assuntos sobre cinema mais discutidos: Shortbus; Soló (Pasolini e escatologia em geral); documentários sobre vegetarianismo; a arte do pensamento negativo; Insanidade (Svankmajer); um lugar ao sol; little murders; violência s/a; sita sing the blues; bang bang (e cinema marginal); quentin tarantino; woody allen; mary & max; ben X (filmes para nós, os Asperges). 27.02.09

O tópico permaneceu ativo até a nossa última consulta (novembro de 2014), continuando frequentes os encontros presenciais, não somente em forma de reuniões, mas de convites para mostras e eventos externos organizados pelos usuários, sessões de cinema, festivais, shows, jantares, bares, projeções, etc.

Certamente, a investigação de cada um dos subgrupos locais do MKO renderia elementos antropológicos/culturais de grande interesse, mas o que nos cabe aqui é justamente apontar para o potencial que a ferramenta de interação digital tem no sentido de agregar individualidades e sensibilidades, além de promover a cidadania cultural dos indivíduos, que se integram a práticas coletivas fora da internet e que valorizam o conhecimento, a arte e a cultura, onde a cinefilia é o elemento aglutinador.

ii) *Tópicos sobre temas específicos*: futebol, Facebook, chat, fotografia, música, filmes perturbadores, obituário do cinema, seriados, poesia, videogames, LGBT, feminismo, experiências pessoais com filmes, outros GTPs, blogs, eventos sobre cinema, mostras, sexualidade, dança, quadrinhos, ativismo cultural, distribuidoras, tecnologia, filosofia e uma série de outros temas.

iii) *Diário MKO* é um tópico com ares intimistas, criado para funcionar como um diário pessoal, onde cada pessoa pode falar das “banalidades e coisas profundas do dia-a-dia”. Aberto em julho de 2012, tinha cerca 6.081 respostas em novembro de 2014, o qual observamos, ao longo da pesquisa, ter sido quase diariamente atualizado. Nota-se um tom de desabafo em muitos *posts*, ao que os outros respondem com conselhos ou manifestações de solidariedade. Como depositárias da espontaneidade dos membros (mas também protegidas pelo *nickname*), as mensagens ganham um caráter praticamente aleatório e de grande expansão semântica, mostrando-se um espaço de agregação íntimo e aberto entre os usuários. Isso nos deu a impressão de que as pessoas tomam a comunidade como um ponto de referência humana (de valores, ideais e sensibilidade).

Política do site

A política do site é alimentar a cultura cinéfila, posicionando-se do lado oposto ao *mainstream*; ainda que evitando uma postura preconceituosa com relação aos grandes sucessos, a comunidade propõe dedicar-se a um cinema que não ganha tanta visibilidade para o público geral. Assim, ao trazer às vistas um conteúdo pouco acessado (ou muito menos acessado que os *blockbusters*) o grupo estabelece o seu próprio valor e papel social, exercendo uma função que não é realizada pelo circuito oficial.

Mesmo que o MKO pratique a pirataria, ele procura posicionar-se como não concorrente direto, tanto dos grandes distribuidores, quanto do circuito de lançamentos e salas, como observamos no ponto 2.1. (Anexo 1), onde consta a lista de filmes que não serão aceitos ou sujeitos à moderação: “filmes que não tenham ainda sido lançados em qualquer forma de distribuição oficial”; “filmes de distribuidoras grandes, até pelo menos 6 meses depois do lançamento do filme no circuito comercial brasileiro”; “qualquer coisa que tenha o selo Globo, até pelo menos 2 anos depois de lançado comercialmente”; “filmes nacionais: até três meses após o lançamento comercial em mídia digital”; “filmes sobre bandas e/ou artistas até 1 ano após o lançamento comercial em mídia digital”; “filmes que ainda não tenham sido exibidos no Brasil comercialmente”; “filmes comerciais e/ou *mainstream*”. Esses itens demonstram um posicionamento estratégico da comunidade com relação ao mercado de distribuição, o que acaba resultando na criação de algo como uma nova janela de distribuição, com sua própria dimensão temporal, que considera um número específico de meses em relação às outras janelas e também distribuidores, circuitos ou gêneros.

O site também tenta posicionar-se como um não concorrente em relação a outros sites, atendendo a um público com exigências de conteúdo que não são satisfeitas pela “cena torrent brasileira” (ponto 2, Anexo 1). A preocupação com a não concorrência é expressa no ponto 3.1,

(ADMINISTRADOR): Se você encontrou um torrent de outro filme interessante postado originalmente em outro site de torrents brasileiro, não o traga pra cá antes que ele complete uma semana no site original. Isso é uma questão de respeito e educação. E mais: sempre que trouxer um torrent de um site brasileiro para cá, deixe de forma bem clara no seu post o nome ou apelido de quem o postou no site original. Dar os créditos é educado, cordial e obrigatório! (Anexo 1)
--

Veja que o tempo de tolerância é de uma semana, muito menor do que o estabelecido em relação às janelas de exploração comercial. Ainda, a questão mencionada pelo administrador sobre os créditos a outros sites pode ser considerada um exemplo de uma ética pirata. Ainda que a informação seja replicada marginalmente à propriedade intelectual, a questão do direito do autor ainda é preservada, no sentido de que os créditos são primados na comunidade, seja no que se refere à contribuição com o arquivo (assim como o administrador menciona no trecho acima), seja na elaboração de legendas ou mesmo nas obras em si, que, no caso do GTC são integralmente mantidas e sempre acompanhadas de *release* e informações completas dos realizadores.

A ética pirata também permeia outros pontos das regras do MKO e é, na verdade, o seu carro chefe, explicitada logo no primeiro ponto: o *bom senso*. Mas o que é o bom senso? Isso não é explicado na lista de regras e origina-se de um acordo coletivo implícito – que contém as regras, mas que também resulta da interação, da negociação dentro da comunidade. Mesmo que horizontalmente estabelecida, a manutenção desse acordo coletivo está apoiada no corpo de regras e na própria estrutura técnica do site, ambos resultantes de um sistema hierárquico, em que um grupo menor centraliza as decisões e também acumula funções, trabalhando efetivamente para criar o site a partir do que acredita e deseja. Esse processo interativo dos administradores com os usuários (a contrapartida que estes trazem, ao contribuírem diretamente com o acervo e também serem peças chave para a sua existência), cria uma co dependência entre esses agentes que, apoiados em acordos éticos e relações de poder, convivem e beneficiam-se mutuamente.

Nesse aspecto, ainda vale citar o ponto 7 (Anexo 1), onde se defende a obrigatoriedade de semear (manter ativo o torrent após o *download* completo) a partir de um argumento que deixa bastante clara a ética e política das comunidades piratas:

(ADMINISTRADOR) SEMEIE SEMPRE: Nem todos postam filmes, nem todos ripam filmes e isso é absolutamente normal. No entanto, TODOS têm a obrigação de semear. Esse é o espírito da coisa, o espírito da internet e o espírito dos adeptos do acesso livre à cultura. Isso se chama cooperação! Se você baixou um filme, deixe-o semeando até pelo menos duas vezes o tamanho dele. Essa é a sua contribuição para a comunidade, para que outras pessoas também tenham acesso a este filme.

Veja que estão bem definidos dois estágios distintos da distribuição digital nos quais as pessoas podem atuar: a) trazer o conteúdo pra rede e b) replicar o conteúdo. O primeiro deve partir de uma iniciativa individual, já o segundo é condição necessária para obter o

conteúdo e trata-se objetivamente de “pagar” a comunidade com banda de internet, é colocar a sua conexão a serviço da comunidade. Aqui especificamente, notamos uma relação intrínseca entre aspectos de caráter estritamente técnico e a sua funcionalidade política, nesse caso, de uma política colaborativa voltada ao acesso livre à cultura.

Regras Técnicas

Elas envolvem, principalmente, as características da postagem dos filmes (ponto 3), incluindo a obrigatoriedade do uso do Gerador de Códigos, o formato dos títulos, a obrigatoriedade de todas as postagens de filmes incluírem o arquivo .torrent (tornando qualquer outra forma de compartilhamento secundária), o cuidado com postagens duplicadas, a obrigatoriedade de semear, a obrigatoriedade e as regras de usos de *screenshots*, a qualidade e o formato dos arquivos, bem como a sua fonte, questões de áudio e compressão. São abordadas também questões técnicas relacionadas às legendas (ponto 4), havendo obrigatoriedade de que elas sejam em português e de qualidade. Há especificações sobre o formato das assinaturas pessoais nas postagens e formatos de postagem de *trailers* (pontos 9 e 10, Anexo 1).

A preocupação com a qualidade técnica é muito presente, o que se justifica no ponto 4.1 (Anexo 1), quando o administrador afirma que “o MKO não é um fórum de quantidade, mas de qualidade. (...) Confirmam se imagem, áudio e legendas estão em harmonia antes de postar”. Notamos que a questão técnica aqui está servindo para um propósito, que é a concepção de um núcleo de distribuição de cinema que agrade e sirva ao seu público; este beneficia-se com a ferramenta na medida em que também preza pela manutenção de sua qualidade (seguindo as regras). Fica bastante clara a intersecção entre os propósitos sociais e os agenciamentos técnicos enquanto um fenômeno presente neste objeto.

Regras organizacionais

De início, o administrador afirma que, mesmo que tenham evitado as regras, elas se fizeram necessárias para o melhor funcionamento do site, ou seja, o caráter fundamental das regras é organizacional – fazer acontecer um projeto que envolve um grande número de pessoas, dentro de um contexto com inúmeras pressões, limitações e instabilidades. O ato de compartilhar um filme pode ser, por princípio, muito simples, mas todas as variáveis implicadas nesse ato começam a aparecer quando ele ocorre em maior volume, os fatores contextuais tornam-se uma grande força e as regras funcionam como uma

cápsula protetora frente ao caos da internet. Assim, a postura dos usuários é constantemente vigiada e pode resultar em banimentos.

Há um controle na distribuição de convites: só os recebem os usuários *agitadores*, *projetores* ou *tradutores*. Esses termos correspondem à classificação dos usuários que também funciona como um critério organizacional, que tem a ver com a contribuição individual (função) dos usuários e as recompensas e direitos que podem obter a partir disso. Segundo a definição de um dos veteranos do site, essa classificação obedece os seguintes critérios:

Agitador (a): são membros que participam ativamente do fórum mas que não têm condições de postar filmes – o que não é demérito algum. A cada 3 meses os membros dos fóruns da administração fazem a indicação dos candidatos para essa categoria.

Projetor (a): qualificam-se para essa categoria os membros que completam 25 filmes postados e que não tenham um histórico de posts inadequados ou de atitudes desabonadoras. No início de cada trimestre é feita a verificação dos membros que podem ser promovidos.

Tradutor (a): as legendas exclusivas postadas por qualquer membro são avaliadas pela equipe e, se não há uma repetição e as legendas são bem feitas, o membro é assinalado como um possível candidato ao grupo. Se o potencial for realmente bom o membro é contatado por alguém da equipe, com sugestões de melhorias, se for o caso.

Conselheiro (a): São convidados para esse grupo os membros que são reconhecidamente competentes, têm facilidade de interagir com outros membros, têm o equilíbrio necessário entre seus interesses individuais e os do fórum, um bom conhecimento de cinema e áreas afim, mas que não têm as habilidades para editar posts e outras coisas técnicas, ou não tem tempo de moderar o fórum.

Moderador (a): Os convidados para esse grupo têm os requisitos técnicos suficientes para editar posts em qualquer fórum e verificar se o que foi postado está de acordo, tecnicamente ou em termos de conteúdo, com a regulamentação do fórum, além do equilíbrio necessário para um bom relacionamento com os demais membros do fórum.

Veterano (a): São os membros que definem as políticas gerais do fórum e que têm acesso ao painel de controle. A tomada de decisões é sempre feita de maneira colegiada. 04.04.2014

Ainda, um usuário pode ser simplesmente um *membro*, que corresponde à maioria dos usuários, ou *membro novato*, um recém entrante na comunidade. Veja que todas as categorias correspondem a necessidades intrínsecas do funcionamento do site e têm um caráter tanto automático, quanto subjetivo, mas que revela, sobretudo a hierarquização das tarefas que também se fundamenta em uma ideia de merecimento.

Regras Curatoriais

Essas regras são coerentes com o posicionamento político do site, o qual apresentamos acima, e são especificamente abordadas pelo administrador. Aparece, principalmente, na proposta do site (ponto 2, Anexo 1): “compartilhar filmes raros, antigos, alternativos, fora do circuito comercial e documentários relevantes”. O nicho de conteúdo está estabelecido, bem como o público, “que tenha essas características de gosto e aceitação”. Mas além de agradar um grupo com gosto formado, o site propõe-se também a atuar como um formador de gosto, “queremos despertar nas pessoas o interesse pelos produtos de boa qualidade no cinema”. Essa questão do gosto é detalhadamente expressa pelas regras, no ponto 2.1:

(ADMINISTRADOR) (...) As pessoas possuem gostos e percepções diferentes a respeito das coisas e o que agrada a uma pessoa pode facilmente não agradar a outra. No entanto, filmes do tipo “Sexta-feira 13”, “As Branquelas”, “Rambo” ou filmes “classificados ou francamente” bizarros e *trashs*, que extrapolam o bom gosto comum, serão considerados sempre ruins pelo MKO, pois acreditamos que não irão agradar à grande maioria dos usuários da nossa comunidade. (Anexo 1)

Veja que é uma questão diretamente ligada à do bom senso, da qual falamos anteriormente, pois a afirmação observada é bastante imprecisa e relativista – parte de um acordo implícito na comunidade. O administrador utiliza um argumento tautológico, já que um filme é considerado ruim porque a comunidade o considera ruim. Ainda assim, ele esforça-se por explicar ao usuário o que seria esse bom e mau gosto, a partir de alguns exemplos de filmes que são bastante populares no *mainstream*. A justificativa para a necessidade de limitação dos conteúdos é justificada pela falta de espaço, largura de banda e também para manter as características particulares do site.

Para tornar claro, portanto, o que se considera um conteúdo fora do perfil do site, o administrador apresenta uma lista de filmes não aprovados, resultado de uma decisão consensualmente tomada pelos administradores e tomada como irrevogável. Conforme comenta Almeida (2011), esse é um dos pontos de maior polêmica dentro de um site que assume um caráter tão libertário. A lista tem mais de 260 filmes não aceitos. Suas características podem ser bastante diversas, desde *blockbusters* até produções baratas.

As discussões sobre o processo de exclusão não são visíveis para o público em geral, pois são controladas pela equipe de administradores. Foram excluídos filmes com o personagem Batman, da série Emanuelle, qualquer um de ‘Os Trapalhões’, da série Star Trek, com os atores Steven Seagal, Sylvester Stallone, Chuck Norris, Eddie Murphy, Chevy Chase, John Candy, Arnold Schwarzenegger ou dirigidos por Radley Metzger.

Filmes excluídos podem ser explicitamente comerciais e seguir regras/fórmulas de gênero consolidadas por Hollywood, mesmo que não tenham se tornado *blockbusters* bem sucedidos ou nem mesmo sejam produções de Hollywood, como por exemplo filmes de diversas nacionalidades que tentam imitar o estilo Hollywood. Produções baratas que tentam ser comerciais também são banidas. Exceções não são feitas para filmes de Hollywood dos anos 1980, mesmo que estes tenham se tornado relativamente cultuados a partir o final dos 2000, como *Os Goonies* (Richard Donner, 1985), *Mad Max* (George Miller, 1979), *La Bamba* (Luis Valdez, 1987) ou *De Volta Para o Futuro* (Robert Zemeckis, 1985).

Observamos que filmes dos anos 1970 ou antes recebem uma avaliação menos rigorosa quanto ao seu critério comercial, popular ou até mesmo de qualidade, o que resulta da sua reinterpretação na forma de clássicos. Há muito poucos filmes dos anos 1970 que foram banidos do site, somente os onze listados abaixo:

- *Which Way is Up?* (Michael Schultz, 1977, EUA).
- *Vampyros Lesbos* (Jesús Franco, 1971, Alemanha Ocidental e Espanha)
- *The Street Fighter* (Shigehiro Ozawa 1974, Japão)
- *Shao Lin san shi liu fang* (Chia-Liang Liu, 1978, Hong Kong)
- *Master of the Flying Guillotine* (Yu Wang, 1976, Taiwan/ Hong Kong)
- *O massacre da Serra Elétrica* (Tobe Hooper, 1974, EUA)
- *O Guarda-costas* (Bob Fofelso 1976, EUA)
- *Maladolescenza* (Pier Giuseppe Murgia, 1977, Alemanha Ocidental, Itália)
- *Histoire d'O* (Just Jaeckin, 1975, França, Alemanha Ocidental e Canadá)
- *Tomato Kecchappu Kôtei* (Shûji Terayama, 1971, Japão)
- *Assassino a Preço Fixo* (Michael Winner 1972, EUA)

Procuramos, no site, os filmes norte-americanos mais populares dos anos 1960 e encontramos quase todos: *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), *A Noite dos Mortos-Vivos* (George A. Romero, 1968), *O Bebê de Rosemary* (Roman Polanski, 1968), *Bonequinha de Luxo* (Blake Edwards, 1961), *A Noviça Rebelde* (Robert Wise, 1965), *O Que Aconteceu Com Baby Jane?* (Robert Aldrich, 1962), *Era Uma Vez no Oeste* (Sergio Leone, 1968), *A Primeira Noite de Um Homem* (Mike Nichols, 1967), *O Sol É Para Todos* (Robert Mulligan, 1962), *O Planeta dos Macacos* (Franklin J. Schaffner, 1968), *Os Pássaros* (Alfred Hitchcock, 1963), *Fugindo do Inferno* (John Sturges, 1963), *Amor, Sublime Amor* (Jerome Robbins, Robert Wise, 1961). Mesmo que sua qualidade não esteja aqui sendo discutida, sabe-se que alcançaram grande sucesso em bilheteria no seu tempo, ou seja, foram filmes de natureza comercial.

Dessa forma, há uma clara tendência em se aceitar filmes que são agora clássicos ou raros, apesar do apelo comercial que tinham na época de seu lançamento, e a ser mais seletivo com filmes recentes, mesmo que estes sejam importantes no contexto cinematográfico geral. A avaliação sobre o seu valor cultural e artístico vai sempre passar por pontos muito delicados quando um filme recente ganha muita bilheteria e visibilidade. Um exemplo é o filme *O Curioso Caso de Benjamin Button* (David Fincher, 2008), que causou uma certa polêmica entre os usuários sobre se deveria estar ou não no site, devido ao seu ator principal, Brad Pitt, ter grande visibilidade na indústria cultural. A polêmica acontece também com uma série de filmes recentes norte-americanos de popularidade mas com qualidade artística que, fizeram surgir debates na comunidade sobre o que se toma como critério de qualidade quanto se está atravessado por um certo anti-americanismo, tão presente no imaginário cinéfilo latino-americano. Discussão que se explicita na chamada do site para a categoria de diretores americanos:

(ADMINISTRADOR) O cinema dos Estados Unidos, além de uma forma de expressão cultural específica de um povo, é também uma das mais bem sucedidas indústrias de entretenimento do mundo. No entanto, nem todo cinema americano é feito em Hollywood e é este cinema "Lado B" que mais nos agrada.

Apesar de tantas definições, ainda é difícil encontrar um padrão objetivo nos critérios de exclusão. *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles e Kátia Lund, 2002), por exemplo, um dos filmes brasileiros mais conhecidos, pode ser encontrado no grupo devido à sua qualidade narrativa e técnica, mesmo tendo sido um filme de grande sucesso comercial. O mesmo pode ser dito sobre os filmes do diretor David Fincher (como já mencionamos), que mesmo sendo populares e comerciais, são apreciados na comunidade devido à linguagem inovadora.

Dessa forma, mesmo reproduzindo, em certa medida, os cânones acadêmicos e também apreciando o cinema *art house*, tradicionalmente cultuado pelos cineclubes, o tipo de cinefilia que encontramos nos GTCs incluem outros elementos no seu cânone – filmes clássicos de Hollywood, filmes antigos de diversos países, gêneros e estilos.

O MKO é uma manifestação local desse processo de revisão dos cânones que também pode ser encontrado em outros ambientes de cinefilia contemporânea. Quais sejam, i) filmes indonésios de horror e *exploitation* dos anos 1980, antes vergonhosos, ganharam um novo *status* cultural na internet (LOBATO, 2012); ii) filmes Giallo, um gênero italiano também de terror e *exploitation*, que eram altamente populares nas décadas de

1970 e 1980, mas considerados de mal gosto na época, atualmente conquistam apreciação cinéfila em redes torrent (CARTER, 2013); iii) muitos filmes brasileiros de pornochanchada, antigamente desprezados pela crítica intelectualizada, também incorporam-se nas novas cinefilias e podem ser encontrados no MKO. Pornochanchadas muito populares podem ser encontradas no site: *O Libertino* (Victor Lima, 1973), *O Bem Dotado*, *O Homem de Itu* (José Miziara, 1978), *A Dama da Lotação* (Neville de Almeida, 1978), além de muitas outras; são ainda dedicadas sessões especiais a diretores como Jean Garret, J. B. Tanko, Ody Fraga, Ozualdo Candeias, entre outros. Os filmes de pornochanchada são cuidadosamente selecionados para ocupar o site, mas esta não deixa de ser valorizada enquanto um momento da história da produção cultural brasileira que merece ser lembrado.

Apesar de nunca ser um ponto pacífico nos grupos de torrent cinéfilo qual o critério de avaliação é conveniente para que um filme seja apreciado estético, artístico e intelectualmente, é esse tipo de apreciação justamente o ponto definidor de como o cinema é visto pela cinefilia *on-line*. Assim, mesmo reproduzindo o cânone acadêmico, também cria a sua própria canonização. Esse processo de inclusão e exclusão do multifacetado cânone, todavia, não ocorre sem conflitos e reflete a dinâmica social das comunidades.

Observamos, ao compararmos o MKO com o KG, ambos GTCs, princípios comuns de uma canonização que pode ser resumida nas palavras-chave: *raridade, oposição ao mainstream, clássicos, alternativo, independente, nacional, arte, bom gosto e experimentalismo*. Estes, somam-se a critérios específicos dos grupos que selecionam rigorosamente o material que disponibilizam. Nota-se, como já mencionamos, uma tendência em utilizar o critério “comercial” ou “*mainstream*” para definir negativamente e excluir filmes feitos após os 1980, mas tal critério não aparece como um elemento de exclusão quando se trata de filmes mais antigos, sendo considerados, então, clássicos. Certamente, porque o seu envolvimento comercial está muito mais distanciado após 20 ou 30 anos do lançamento.














Pode-se afirmar que o aspecto comercial se apresenta como um tabu para os grupos cinéfilos, que herdaram o imaginário produzido pela reação discursiva, dos anos 1960, à dominação de Hollywood; o que também se conecta diretamente com a valorização e a própria conceituação dos cinemas nacionais e de autor.

Ainda, com relação à exclusão de filmes (ponto 2.1, Anexo 1), vale ressaltar que outros aspectos relacionados ao conteúdo e aos gêneros dos filmes também aparecem como critérios curatoriais, *não sendo aceitos* filmes pornográficos, com conteúdo pedófilo, propagandas, séries e shows; e estando *sujeitos à consulta* filmes de artes marciais, *exploitation*, documentários para TV e animes.

É expresso nas regras do site que as pessoas somente devem compartilhar filmes que já tenham visto, como afirmado no ponto 3.5.3 (Anexo 1): “se você está postando um filme, acreditamos que o tenha em seu computador e que o tenha assistido”; além disso o usuário é incitado a participar e comentar o filme, para que se integre ao processo de curadoria, conforme explicitado no ponto 8 (Anexo 1): “Comente sempre (...) Diga se achou o filme bom, se achou ruim, faça sua crítica (...) Esse é o mecanismo que agita, interliga, incentiva o crescimento do espírito comunitário e de sua qualidade”.

Além das regras, um outro sistema de curadoria utilizado é o fórum Pedidos (890 tópicos e 2.169 respostas), cujo objetivo é aprimorar o acervo a partir da contribuição dos usuários, o que gera um catálogo onde os títulos que funcionam como um “caça ao tesouro” para os cinéfilos em busca de novidades, e não incluem somente lançamentos. Trata-se, portanto, de um catálogo coletivamente orientado a partir de uma interação intelectual (ALMEIDA, 2011).

Figura 23: Fórum de Pedidos do MKO

PEDIDO Cães Errantes / Jiao You (2013) em Pedidos Criado por tupis , 23 Jan 2014 1 2 3 7 → Último Post por mypoornerves , 10 Nov 2014	65 respostas 923 visualizações	 mypoornerves Postado 23 Jan 2014
PEDIDO Jodorowsky's Dune (2013) em Pedidos Criado por Bel Ami , 17 Mar 2014 1 2 3 Último Post por rafexe , 27 Oct 2014	29 respostas 763 visualizações	 rafexe Postado 17 Mar 2014
PEDIDO Pelo Malo (2013) em Pedidos Criado por Matheus Segura , 01 May 2014 1 2 3 Último Post por Rogério Pixote , 12 Nov 2014	21 respostas 462 visualizações	 Rogério Pixote Postado 01 May 2014
PEDIDO Vidas Ao Vento / Kaze Tachinu (2013) em Pedidos Criado por arghas , 06 Mar 2014 Último Post por Danny , 18 Jul 2014	8 respostas 332 visualizações	 Danny Postado 06 Mar 2014
PEDIDO O Que Se Move (2012) em Pedidos Criado por Chuck , 23 Feb 2013 1 2 Último Post por Ramon , 11 Sep 2014	11 respostas 310 visualizações	 Ramon Postado 23 Feb 2013
PEDIDO Hamlet / Gamlet (1964) em Pedidos Criado por budumfilho , 14 Jul 2014 1 2 3 Último Post por Fernando A , 06 Aug 2014	23 respostas 270 visualizações	 Fernando A Postado 14 Jul 2014
PEDIDO Centro Historico (2012) em Pedidos Criado por Zaratustra , 16 Oct 2013 1 2 3 Último Post por blablebiblobluao , 11 Nov 2014	27 respostas 251 visualizações	 blablebiblobluao Postado 16 Oct 2013
PEDIDO Funny Ha Ha (2002) em Pedidos Criado por alexspimenta , 26 Jul 2013 1 2 Último Post por caçador , 02 Oct 2013	14 respostas 243 visualizações	 caçador Postado 26 Jul 2013
PEDIDO Beware Of Mr. Baker (2012) em Pedidos Criado por danieloscruz , 09 Dec 2012 1 2 Último Post por sandman2004 , 07 Jul 2014	16 respostas 236 visualizações	 sandman2004 Postado 09 Dec 2012
PEDIDO Charles Bradley: Soul Of America (2013) em Pedidos Criado por DGC , 23 Jul 2013 1 2 Último Post por DGC , 17 Feb 2014	18 respostas 219 visualizações	 DGC Postado 23 Jul 2013
PEDIDO Flores Raras (2013) em Pedidos Criado por Ree , 28 Dec 2013 Último Post por pessoa , 28 Dec 2013	1 resposta 171 visualizações	 pessoa Postado 28 Dec 2013
PEDIDO The Black Power Mixtape 1967-1975 (2011) em Pedidos Criado por Magrela , 11 Mar 2013 1 2 Último Post por Comuna , 30 Sep 2014	11 respostas 153 visualizações	 Comuna Postado 11 Mar 2013
PEDIDO Doces Ecos Do Passado / Les Portes Tournantes (1988) em Pedidos Criado por Caporal , 02 Oct 2012 1 2 Último Post por Caporal , 07 Apr 2014	10 respostas 151 visualizações	 Caporal Postado 02 Oct 2012

Consultado em 25.11.14

Outro tópico de aspecto curatorial relevante, que vale aqui mencionar, é a categoria “Prata da Casa”, cuja descrição afirma: “Os respeitáveis cineastas membros do MKO postam seus filmes aqui neste fórum”, este contém 96 filmes postados, com cerca de 2.137 comentários. A maioria do material é de curtas-metragens e documentários de baixo orçamento, mas também inclui alguns longas-metragens e filmes com maior produção, que são publicados no MKO diretamente por seus realizadores. Os filmes transitam entre

o amador e o profissional, podendo ser produções experimentais caseiras, trabalhos acadêmicos, produções selecionadas para mostras ou festivais regionais. Encontramos trabalhos autorais, mas também produções de coletivos independentes e de cineclubes. Entre os títulos de destaque, que receberam premiações em mostras e festivais (nacionais ou internacionais) temos: *Mwany* (Nivaldo Vasconcelos, 2013), *Nunca Mais Vou Filmar* (Leandro Afonso, 2012), *Lambari* (Márcio H. Soares, 2012), *Cohab* (Lincoln Péricles, 2012), *Jardim de Lírios* (Cardes Amâncio, 2005), *3%* (Daina Giannecchini, Dani Libardi, Jotagá Crema, 2010), *Abuso* (Vitor Romera, 2011), *Do Amor e Outros Crimes* (Anderson Barbosa, 2010), *Sobre um Dia Qualquer* (Leonardo Remor, 2008). O interessante desse espaço é que a comunidade acaba por fomentar a produção independente, ao valorizar o trabalho de realizadores que não encontraram um espaço de distribuição para os seus filmes, estes podem ter um *feedback* diretamente de um público especializado. Constatamos que, ao abrir um espaço dessa natureza, o MKO almeja tornar-se um espaço de distribuição legitimado que convida os produtores e os valoriza como “respeitáveis cineastas”.

4.5. O CINEMA NACIONAL NO MKO

Inúmeros artistas nacionais (...) raras vezes entram em cartaz em suas próprias cidades, permanecendo desconhecidos justamente para o público com o qual poderiam em potência se comunicar. É por conta de todos os cineastas ‘esquecidos’ que a cinefilia se concretiza como uma espécie de ‘necrofilia cinematográfica’ uma busca por reviver o que nunca tomou lugar. (ALMEIDA, 2011, p. 193)

A valorização da nacionalidade e do cinema de autor aparece nos GTCs e revela a relação entre as novas cinefilias e um mercado mundializado e multicultural (LIPOVETSKY e SERROY, 2009). Desde os anos 1960, o cinema nacional (*world cinema*) foi pensado como uma categoria de oposição ao cinema hollywoodiano, representando a dualidade entre cultura e comércio (NUNEZ, 2013); categoria baseada na negativa: é cinema nacional tudo o que não for Hollywood. Menção clara da dominação dos mercados e uma tentativa de beneficiar cinemas locais, valorizar o aspecto artístico das culturas e línguas locais em resistência à estética padronizada dos grandes lançamentos americanos.

Na atualidade pós-colonial, Hollywood, mesmo ainda poderosa, deixa de ser o fundamento central dos imaginários na sociedade capitalista, mas precisa dividir espaço com outros “nós”. Mesmo que a visão tradicional do *world cinema*, de Guy Hanebelle

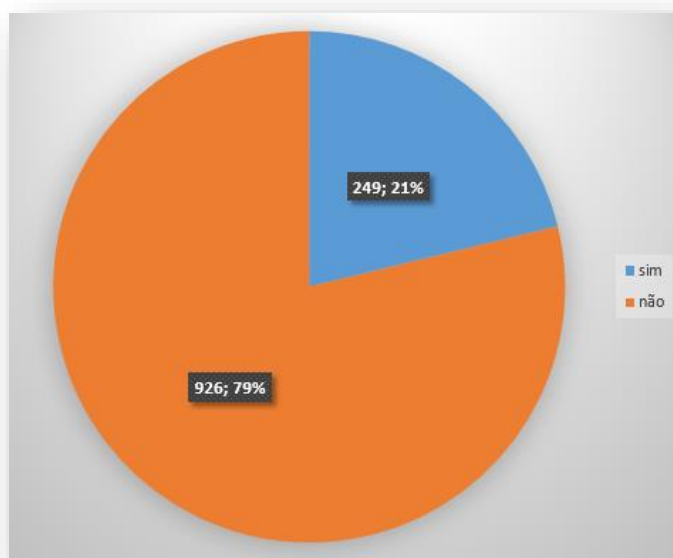
contra Hollywood (*Cinemas Nationaux Contre Hollywood*), persista nas comunidades *on-line* cinéfilas, que preenchem uma parte da distribuição das cinematografias do “terceiro mundo”, as redes massivas de compartilhamento informal releem a centralidade de Hollywood, que se dissolve e faz entrever muitos cinemas que são, de fato, resultado de influências diversas (NAGIB, 2006), desconstruindo antigas dicotomias: oriente e ocidente, norte e sul, desenvolvido e subdesenvolvido, comércio e arte, local e global; “desde que a ideia de um único centro seja eliminada, nada precisa ser excluído do mapa do *world cinema*, nem mesmo Hollywood, que, ao invés de uma ameaça, se torna um elemento ou um cinema entre outros”¹²⁶ (ibid. p. 30).

As geografias se tornam mais flexíveis e o cinema é transnacional. Por isso, se pensarmos sobre o cinema brasileiro, ele não é somente brasileiro, mas imbricado numa teia de relações transnacionais desde a sua produção até a distribuição. Nesse contexto, a cinefilia dos grupos BitTorrent alimenta o imaginário transnacional ao espalhar produções locais de todo o mundo, que são vistas, consumidas, relidas numa troca que não passa mais necessariamente por centros distribuidores. Ao mesmo tempo, identidades nacionais podem ser cultivadas, quando o público local passa a ter acesso aos próprios filmes, como é o caso do cinema brasileiro que, enfrentando sua histórica crise de distribuição, pode ser acessado nas redes piratas.

O Gráfico 4 contabiliza a proporção dos filmes brasileiros disponíveis no MKO em relação à sua disponibilidade para a venda no site Amazon.com. Utilizamos, para a sua elaboração, a Amazon como referência de um centro de distribuição, por se tratar de uma líder de vendas de mídia na internet, incluindo tanto mídias físicas quanto *streaming*, materiais de segunda mão, antigos e novos lançamentos, de inúmeras distribuidoras. Assim, ao invés de mapearmos todo o mercado em busca da lista de filmes brasileiros do MKO, preferimos fazer a busca somente na Amazon. Verificamos (em novembro de 2014) quantos dos filmes brasileiros do MKO poderiam ser comprados diretamente na Amazon, o que resultou na seguinte proporção:

¹²⁶ “once the idea of a single centre is eliminated, nothing needs to be excluded from the world cinema map, not even Hollywood, which, instead of a threat, becomes an element or a cinema among others” [tradução nossa]

Gráfico 8: Disponibilidade dos Filmes Brasileiros do MKO na Loja Amazon.com



Coleta de dados feita entre junho e agosto de 2014 (Amazon.com e MKO). Elaboração do autor.

Nota-se que uma proporção muito pequena de filmes encontra-se disponível para compra, ficando visível o desinteresse das redes formais na exploração comercial desses filmes, ineficiência que é suprida pelo site, cujo intuito não é comercializar os filmes (já não explorados), mas sim torná-los acessíveis ao público interessado em conhecer a cinematografia brasileira.

O site MKO possui cerca de 1.175 filmes brasileiros, com mais de 440 mil *downloads* e mais de 41 mil comentários (dados de julho de 2014). Os filmes brasileiros estão dentro da categoria “Nacional” ou nas sessões especiais de diretores (seguindo uma concepção autoral de cinema).

Os diretores brasileiros com sessões especiais são Ana Carolina, André Klotzel, André Luis de Oliveira, Andrea Tonacci, Andrucha Waddington, Anselmo Duarte, Arnaldo Jabor, Beto Brant, Alfredo Sternhein, Amácio Mazzaropi, Braz Chediak, Bruno Barreto, Cao Guimarães, Carlos Alberto Prates Correa, Carlos Coimbra, Carlos Diegues, Carlos Gerbase, Carlos Hugo Christensen, Carlos Manga, Carlos Reichenbach, David Neves, Domingos de Oliveira, Eduardo Coutinho, Eduardo Scorel, Fernando Meirelles, Francisco Ramalho Jr. , Glauber Rocha, Guilherme de Almeida Prado, Hector Babenco, Helvécio Ratton, Hugo Carvana, Humberto Mauro, Ivan Cardoso, Jairo Ferreira, João

Batista Andrade, Joaquim Pedro de Andrade, Jorge Furtado, José Joffily, José Mojica Marins, Júlio Bressane, Karim Aïnouz, Kleber Mendonça Filho, Leon Hirzman, Lucia Murat, Luis Sérgio Person, Luiz Carlos Lacerda, Marcelo Masagão, Maurice Capovilla, Miguel Faria Jr., Murilo Salles, Nelson Pereira dos Santos, Ozualdo Candeias, Paulo Cesar Saraceni, Paulo Thiago, Paulo Cariry, Renato Tapajós, Roberto Farias, Roberto Pires, Roberto Santos, Rogério Sganzerla, Rosenberg Cariry, Ruy Guerra, Sandra Werneck, Sérgio Bianchi, Sérgio Rezende, Silvio Tandler, Sylvio Black, Toni Venturi, Ugo Giorgetti, Victor Lima, Vladimir Cavalho, Walter Hugo Khouri, Walter Lima Jr., Walter Sales, Watson Macedo, Xavier de Oliveira, Zelito Viana.

Com o intuito de melhor ilustrar a relação da comunidade com o acervo de filmes brasileiros, comentaremos brevemente as interações relativas aos tópicos dos filmes: i) com maior acesso e ii) mais comentados¹²⁷.

Tabela 6: Top 20 filmes mais acessados MKO

Filme	Diretor	Ano	Acessos
O Som Ao Redor	Kleber Mendonça Filho	2012	14944
Febre do Rato	Cláudio Assis	2011	13702
Lavoura Arcaica	Luiz Fernando Carvalho	2001	11803
Baixio das Bestas	Claudio Assis	2007	10238
Limite	Mário Peixoto	1931	10180
O Cheiro do Ralo	Heitor Dhalia	2006	10034
Estômago	Marcos Jorge	2007	9487
Deus e o Diabo na Terra do Sol	Glauber Rocha	1964	8380
Nome Próprio	Murilo Salles	2008	8286
Cabra Marcado Para Morrer	Eduardo Coutinho	1984	8261
O Bandido da Luz Vermelha	Rogério Sganzerla	1968	8180
Cronicamente Inviável	Sérgio Bianchi	2000	8065
A Hora da Estrela	Suzana Amaral	1985	7999
Os Famosos e os Duendes da Morte	Esmir Filho	2010	7689
Vidas Secas	Nelson Pereira dos Santos	1963	7352
Nina	Heitor Dhalia	2004	7181
O Homem Que Virou Suco	João Batista Andrade	1981	7156
A Concepção	José Eduardo Belmonte	2005	7088

¹²⁷ Ressaltamos que essas duas variáveis dependem da data da postagem, pois filmes que estão no ar há maior tempo têm a chance de receber um maior número de visitas e comentários. O critério de escolha das variáveis “mais visitado” e “mais comentado” existe simplesmente para nos referirmos aos filmes com maior visibilidade no site (desde o seu lançamento), mas estamos cientes que a enorme inconstância do nosso objeto não nos permite que essa classificação seja tomada como um valor universal sobre a importância dos filmes na comunidade. Tome-se, portanto, a presente lista de vídeos como uma seleção de caráter ilustrativo sobre o acervo do MKO.

Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo	Karim Aïnouz	2009	6940
O Céu de Suely	Karim Aïnouz	2006	6797

Coleta de dados feita entre fevereiro e abril de 2014. Elaboração do autor.

4.5.1. 1º Filme brasileiro com maior acesso: O Som Ao Redor (Kleber Mendonça Filho, 2012)

Figura 24: Página do Filme O Som Ao Redor no MKO


Título do Filme

O Som ao Redor

(O Som ao Redor)
Especial MKO

Poster

Sinopse



A vida numa rua de classe-média na zona sul do Recife toma um rumo inesperado após a chegada de uma milícia que oferece a paz de espírito da segurança particular. A presença desses homens traz tranquilidade para alguns, e tensão para outros, numa comunidade que parece temer muita coisa. Enquanto isso, Bia, casada e mãe de duas crianças, precisa achar uma maneira de lidar com os latidos constantes do cão de seu vizinho. Uma crônica brasileira, uma reflexão sobre história, violência e barulho.

[Fonte](#)

Screenshots







Elenco

Informações sobre o filme

Informações sobre o release

Irma Brown, Sebastião Formiga, Gustavo Jahn, Maeve Jinkings, Dida Maia, Irandhir Santos, W.J. Solha, Lula Terra

Gênero: Drama / Suspense
Diretor: Kleber Mendonça Filho
Duração: 131 minutos
Ano de Lançamento: 2012
País de Origem: Brasil
Idioma do Áudio: Português
IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt2190367/>

Qualidade de Vídeo: WEB-DL
Container: MKV / AVI
Vídeo Codec: V_MPEG4/ISO/AVC / XviD
Vídeo Bitrate: 4094 Kbps / 1785 Kbps
Áudio Codec: AC3
Áudio Bitrate: 384 Kbps 6 Ch / 192 Kbps 2 Ch
Resolução: 1280 x 534 / 704 x 288
Formato de Tela: 2.397 / 2.444
Frame Rate: 23.976 FPS
Tamanho: 4.18 GB / 1.8 GB
Legendas: Sem Legenda

Consultado em 25.09.2014

O filme teve cerca de 14.944 visualizações, 4.560 downloads e 317 comentários. A sinopse é seguida de um texto crítico de Ronaldo Pelli, anteriormente publicado no site

Revista de História¹²⁸. A maioria dos comentários foi sobre as expectativas que tinham em assistir ao filme; um número significativo de usuários mencionou já tê-lo visto no cinema, mas grande maioria aguardava o seu aparecimento no site para poder assistir, havendo uma série de comentários sobre o fato de ele não ter sido exibido em alguns locais. Há muitos comentários sobre a importância do filme e a grande quantidade de acessos que ele poderia gerar, o que se relaciona ao impacto da visibilidade que ele teve através das redes oficiais; há inclusive comentários criticando o excesso de exposição do filme e a sua adequação aos princípios do site. Por muitos, ovacionado como melhor filme daquele ano. Seguem-se alguns relatos de experiência com o filme e crítica:

(USUÁRIO A) Filme muito bom. Me agradou ver a realidade que foi expressada nessa obra. O som alto vindo da rua, os vizinhos incomodando, cachorro latindo, a maconha mais próxima do que a gente imagina, flanelinhas arranhando carros, assalto, pseudo-seguranças oferecendo serviço clandestino e praticamente obrigando os moradores a pagarem mensalidades, as crianças jogando barrinha (eita que saudade da minha infância) briga de famílias no interior e briga por terras. Em fim...Vi não só Recife e Pernambuco, vi um pouquinho do Brasil inteiro. 29.03.13

(USUÁRIO B) Enfim acho o filme fraco e não acho que um filme feito em São paulo ou no Rio são filmes ruins apenas porque são feitos lá... Mas tem muita gente que acha só porque o filme é pernambucano é genial, só porque foi feito por um crítico é muito bom. 29.03.13

(USUÁRIO C) Este filme é simplesmente BORING Haja saco e paciencia.... 29.03.13

(USUÁRIO A) Mas... veja, vamos comparar. Por exemplo, as novelas têm uma imensa fissura por personagens milionários. É um mundinho bem pequeno, que não faz parte da vida da maioria das pessoas. Comparando os filmes produzidos na europa, com novelas Brasileiras, não da a impressão que a europa é subdesenvolvida e o Brasil é um país desenvolvido? 'O Som ao Redor', mostra minha cidade e o Brasil como eles são. Sem exageros, sem tiroteio em favela (como se só existisse isso em favela). Aí vamos comparar com outros filmes Brasileiros pra não dizer que só falo de novela. Citando alguns: se eu fosse você, o homem do futuro, o homem que copiava. Olha pra isso, um cara que fica rico graças a uma xerox colorida de dinheiro, outro que viaja no tempo e um casal que troca de corpo. 29.03.13

(USUÁRIO B) Não é porque existem todas essas porcarias que fazem este filme uma Obra Prima... Claro que este filme tem "um pé no chão" que você diz, o que é muito bom, mas esse contato com a nossa realidade, essa "reflexão" sobre as classes sociais, seus "poderes", suas misturas não é nada novo. Só isso não faz um grande filme... Nem acho tão ruim mas acho que foi superestimado. 29.03.13

¹²⁸ Revista de História. Ronaldo Pelli. "O Barulho Que Segue 'O Som Ao Redor'". 28.02.2013. Disponível em <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/cine-historia/o-barulho-que-segue-o-som-ao-redor>> Consultado em 10.01.2015.

(USUÁRIO D) Não acho que minha opinião sobre filme PERNAMBUCANO, seja considerado guerra entre estados, sou Catarina ou Catarinense, acho bairrismo tão prejudicial, como o fanatismo religioso, político. Somos acima de tudo brasileiros e cada um tem direito de opinião, não que a minha seja correta, mais é sincera. BEIJOS 30.03.13

(USUÁRIO E) Eu participei de um evento com o Kleber, e no final do evento ele exibiu o filme e foi comentando (foi algo como assistir um dvd com os comentários do diretor, só que ao vivo). É incrível como muda a perspectiva do filme. Eu já conhecia o trabalho dele com o Recife Frio e o Eletrodoméstica, mas depois desse começo a virar fã mesmo... ps. vou baixar esse só para poder ajudar a semear, esse merece... (...)Eu acho que o Kleber fez um bom trabalho nesse filme. Ele traz ideias e referências de seus outros filmes (mais forte com o Eletrodoméstica, mas ele brinca com o Recife Frio e A Menina do Algodão - este que vai trazer referências para o Vinil Verde). Isso não é qualquer diretor que faz, e ele faz muito bem feito. Eu coloco ele como um dos grandes roteiristas do atual cinema nacional (e convenhamos, ultimamente têm aparecido alguns roteiristas bem precários por ai). Eu conversei com ele recentemente e lembro-me dele comentando a importância de se trabalhar com ideias que se contrapõem. Não deixar o roteiro seguir uma narrativa em que as ideias se encaminham para o mesmo lado. Ele faz isso em seus filmes, e faz bem feito. Não tiro o mérito de críticas negativas para o filme, mas para o primeiro longa (de um diretor/roteirista que tem vários curtas muito bem feitos), esse está muito bem feito. Recomendo que você procure ver os outros trabalhos dele. De certo modo isso pode mudar a perspectiva que você teve desse filme. Caso isso não aconteça (o que não seria problema nenhum), pelo menos você vai conhecer mais sobre a carreira de um diretor que bateu de frente com a Globo Filmes... 31.03.13

Devido à extensa quantidade de comentários, selecionamos apenas alguns para ilustrar o teor dos debates (método que se repete na análise dos próximos filmes). Notamos que além de impressões pessoais sobre o filme, o que permeia as postagens é uma postura crítica em relação à sua qualidade enquanto obra cinematográfica, a sua relação com o contexto audiovisual brasileiro, incluindo as telenovelas e os circuitos de cada região, as opiniões do diretor, o seu papel no contexto cinematográfico brasileiro.

A postura do diretor com relação à pirataria também é abordada na conversa, quando um usuário chama a atenção para a declaração pública do diretor (no Facebook) sobre o compartilhamento de seus filmes em redes de BitTorrent:

Olá Amigos, Temos recebido muitos emails alarmados com um início de pirataria de O SOM AO REDOR. Peço que fiquem tranquilos, demos sorte, levou um ano e quatro meses para o filme finalmente cair na rede. Faz parte. O filme está tendo uma super carreira nas salas e chegou ao iTunes 3 semanas atrás, e agora virou arquivo de compartilhamento, como era previsto. O termo "pirataria" é meio complicado, na forma como é usada. Pirataria para mim é um esquema comercial de venda ilegal de filmes, meio baixo astral. Para esse pessoal, desejo que pisem num Playmobil descalços. Para os que não vendem ou ganham dinheiro com esse filme, mas querem vê-lo e querem que outros vejam através de torrents e troca de arquivos, a tecnologia existe, está

disponível, usem-na com sabedoria. O SOM AO REDOR continua disponível para download no iTunes, onde a qualidade é excelente sempre e onde quem fez o filme será pago. Para mim, é como ir numa festa e levar uma garrafa de vinho ou vodka, ou umas latas de cerveja, para aumentar o nível de brodagem do encontro. Para quem não chegar com bebida, a festa (ou o filme) será bem recebido do mesmo jeito. Obrigado! -- Kleber Mendonça Filho, 01.04.13¹²⁹

Percebe-se que o diretor mostra-se inclusivo às práticas de compartilhamento via torrent, ainda que evidenciando o seu desejo de que o filme seja adquirido por vias legais, não enxerga de maneira negativa essas redes e as diferencia de outros tipos de pirataria (feita para obter lucro).

¹²⁹ Disponível em:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=462867757119191&set=a.288392537900048.67111.287753817963920&type=1&theater>> Consultado em 10.10.2014.

4.5.2. 2º Filme brasileiro com maior acesso: Febre do Rato (Claudio Assis, 2011)

Figura 25: Página do Filme Febre do Rato no MKO

Título do Filme		
Febre do Rato (Febre do Rato)		
Poster	Sinopse	
	Febre do rato é uma expressão típica do Nordeste, que significa estar fora de controle. Metáfora apenas aparente para Zizo, personagem principal de Febre do Rato, o filme. Poeta por vocação, ele dedica a vida à publicação de seu jornaleco, cujo nome é o mesmo do título. O objetivo é expor suas ideias, repletas de propostas anárquicas que valorizam o livre arbítrio das pessoas, sem se prender às amarras morais impostas pela vida civilizada. Quem não conhece o mundo de Zizo pode imaginar que ele esteja com a febre do rato, ou seja, fora de controle. Só que a verdade é justamente o oposto.	
Screenshots		
		
Elenco	Informações sobre o filme	Informações sobre o release
Vitor Araújo Conceição Camaroti Juliano Cazarré Nanda Costa Hugo Gila Maria Gladys Tânia Granussi Ângela Leal Matheus Nachtergaele Mariana Nunes Irândhir Santos	Gênero: Drama Diretor: Cláudio Assis Duração: 105 minutos Ano de Lançamento: 2011 País de Origem: Brasil Idioma do Áudio: Português IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2200908	Qualidade de Vídeo: BDRip Container: MKV Vídeo Codec: AVC Vídeo Bitrate: 5.602 Kbps Áudio Codec: AC3 Áudio Bitrate: 128 Kbps Resolução: 1280 x 720 Formato de Tela: Widescreen (16x9) Frame Rate: 23.976 FPS Tamanho: 4.30 Gb Legendas: Anexas

Consultado em 25.10.2014

O filme teve cerca de 13.702 visualizações, 3.616 *downloads* e 318 comentários. A sinopse é seguida pelo texto crítico de Fernando Mendonça do *blog* Filmologia¹³⁰, que autorizou a sua publicação no MKO. Assim como o filme anterior, este é bastante aguardado, sendo ovacionado por muitos usuários que agradecem a oportunidade de poder assisti-lo; há muitos elogios sobre o filme. Com relação ao anterior, um menor número de usuários afirma tê-lo visto no cinema. Há uma série de comentários sobre a

¹³⁰ Filmologia. Fernando Mendonça. “A Febre do Rato (Claudio Assis)”. Disponível em http://www.filmologia.com.br/?page_id=6044 Consultado em 10.01.2015

escatologia no filme e as polêmicas que ocasionou em suas exibições. Há comentários sobre o diretor e sua filmografia; sobre o cinema pernambucano. Seguem abaixo alguns trechos da conversa.

(USUÁRIO A) Filmaço hein, gostei muito das tomadas de câmera do alto, tão simples, mas tão artístico. Cada vez mais tenho me simpatizado com a cidade de Recife, um dia desses ainda passo por aí, para conferir o mangue e andar à beira do Capibaribe. 19.12.12

(USUÁRIO B) Eu fico até emocionada de falar sobre as obras primas de Claudio Assis. Eu considero Claudio Assis e Karim Ainouz como os melhores diretores brasileiros da atualidade, no sentido de que eles conseguem fazer obras transgressoras e ao mesmo tempo poéticas, conseguindo alçar os filmes brasileiros em um outro contexto não-comercial, despido de pretensões massificadoras. É o mais puro exercício da arte... da arte pensante, da arte contestadora, da arte que vê a beleza dos excluídos, da arte livre, bela e sobrevivente!

É vendo esse tipo de filme que eu tenho orgulho e ainda conservo esperança no cinema brasileiro. 21.12.12

(USUÁRIO C) Tenho muitas reservas que filme brasileiro, infelizmente. Poderia até dizer que acho o cinema brasileiro muito ruim, com raríssimas exceções, este filme é uma dessas exceções. Altíssimo nível, muito, mais muito bom mesmo. Primeiríssima qualidade. Super recomendado. 24.12.12

(USUÁRIO D) Quanto ao filme, péssimo. O repugnante Zizo é a representação perfeita do cineasta e do pior da esquerda anacrônica brasileira. Uma pena que o apuro técnico e o elenco impecável tenham sido desperdiçados por esse diretor patético. E não é a primeira vez... Claudio Assis é o nosso Larry Clark

(USUÁRIO E) Não sei dizer se o filme deixa de ser original porque o manifesto não o é, não sei dizer se ficar nú na frente da Assembléia foi desnecessário, tampouco se o cinema nacional precisava desse tipo de cinema, só sei dizer que **A Febre do Rato** é pura poesia na sua forma e me deixou boquiaberta com suas interpretações! 04.01.13

(USUÁRIO F) Filme fantástico e perturbador. Grandes interpretações e mais q isso, conceitos grandiosos e necessários. Lapidar é preciso!! 07.01.13

(USUÁRIO G) anacronico e exibido. o filme é todo preso, armado, nao tem nada organico, real. O poeta é bom com a palavra, mas nao pude acreditar em nenhuma cena. decepcao total! 13.01.13

Notamos a existência de opiniões bastante díspares que comentam sobre o estilo do diretor, os personagens, o caráter ideológico do filme, a poesia, a interpretação, fotografia e questões gerais sobre o cinema nacional. O teor crítico e refinado dos comentários evidencia claramente o *ethos* cinéfilo dos usuários do MKO, que exibem suas opiniões fundadas nos próprios conhecimentos e experiência que acumulam com a arte cinematográfica e que consideram e analisam os vários elementos da obra.

Tabela 7: Top 20 Filmes Mais Comentados no MKO

Filme	Diretor	Ano	Comentários
Estômago	Marcos Jorge	2007	408
Lavoura Arcaica	Luiz Fernando Carvalho	2001	319
Febre do Rato	Cláudio Assis	2011	318
O Som Ao Redor	Kleber Mendonça Filho	2012	317
O Cheiro do Ralo	Heitor Dhalia	2006	293
Nome Próprio	Murilo Salles	2008	281
Ensaio Sobre a Cegueira	Fernando Meirelles	2008	246
Mutum	Sandra Kogut	2007	230
Os Famosos e os Duendes da Morte	Esmir Filho	2010	223
Limite	Mário Peixoto	1931	222
Linha de Passe	Walter Salles	2008	220
Baixio das Bestas	Claudio Assis	2007	218
A Festa da Menina Morta	Matheus Nachtergaele	2008	218
A Hora da Estrela	Suzana Amaral	1985	197
O Homem Que Virou Suco	João Batista Andrade	1981	191
Vidas Secas	Nelson Pereira dos Santos	1963	186
Durval Discos	Anna Muylaert	2002	183
Nina	Heitor Dhalia	2004	181
Feliz Natal	Selton Mello	2008	177
Na Estrada	Walter Salles	2012	174

Coleta de dados feita entre fevereiro e abril de 2014. Elaboração do autor.

4.5.3. 1º Filme brasileiro mais comentado: Estômago (Marcos Jorge, 2007)

Figura 26: Página do Filme Estômago no MKO

Título do Filme		
Estômago (Estômago) Estomago.DVDRip.XviD-pedriInho		
Poster	Sinopse	
	Na vida, há os que devoram e os que são devorados. Raimundo Nonato descobriu um caminho à parte: ele cozinha. E é nas cozinhas, de um boteco de um restaurante italiano e de uma prisão, que Nonato vive sua intrigante história. Ele aprende as regras da sociedade dos que devoram ou são devorados. Regras que ele usa a seu favor, porque mesmo os cozinheiros têm direito a comer sua parte. E eles sabem, mais do que ninguém, qual é a melhor. Uma fábula nada infantil sobre o poder, o sexo e a culinária.	
Screenshots (clique na imagem para ver em tamanho real)		
		
Elenco	Informações sobre o filme	Informações sobre o release
João Miguel ...Nonato Fabiula Nascimento ...Íria Babu Santana ...Bujjú Carlo Briani ...Giovanni Zeca Cenovicz ...Zulmiro Paulo Miklos ...Etcetera Jean Pierre Noher ...Ducue Andrea Fumagalli ...Francesco	Gênero: Drama Diretor: Marcos Jorge Duração: 113 minutos Ano de Lançamento: 2007 País de Origem: Brasil / Itália Idioma do Áudio: Português Site Oficial: http://www.estomagoo...om.br/index.htm IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1039960/	Qualidade de Vídeo: DVD Rip Vídeo Codec: XviD Vídeo Bitrate: 706 Kbps Áudio Codec: MPEG1/2 L3 Áudio Bitrate: 137 kbps 48 KHz Resolução: 560 x 304 Aspect Ratio: 1.842 Formato de Tela: Widescreen (16x9) Frame Rate: 23.976 FPS Tamanho: 695.3 MiB Legendas: Sem Legenda

Consultado em 25.10.2014

O filme teve cerca de 9.487 visualizações, 2.962 downloads e 408 comentários. A sinopse e as informações adicionais são seguidas por um texto crítico de Cléber Eduardo, publicado na Revista Cinética¹³¹. Dentre os comentários, ficamos sabendo sobre a fonte do DVD original do qual foi a extraída a cópia, que foi alugado em locadora de vídeo pelo usuário. Muitos usuários agradecem pelo filme e afirmam estar curiosos para assisti-lo. Vários usuários afirmam tê-lo assistido no cinema, outros lamentam ter perdido o

¹³¹ Revista Cinética. Cléber Eduardo. “Estômago, de Marcos Jorge” 09.2007. Disponível <<http://www.revistacinetica.com.br/estomago.htm>> Consultado em 10.01.2015.

período de exibição e, ainda outros, afirmam que ele não foi exibido em suas cidades. O ator principal, João Miguel, é elogiado.

(USUÁRIO A, sobre a locação do filme em Curitiba) Meu veio, viajei naquele início. já tive de olhar muito pra aquele relógio da Rodoferroviária. mas aquela parte inicial, tem locação em sampa também, como a via expressa, a escadaria com metrô e o elevador, mas só isto mesmo, porque o filme é mesmo todo ali pelas bandas do Largo da Ordem. pirei demais que o Boteco do Zumiro é no início da Saldanha Marinho, lugar que frequentava quase diariamente e ia muito ali na "Casa do Fumo". Me senti em casa quando vi o filme e me trouxe grandes lembranças. 10.12.2008

(USUÁRIO B) Eu não conhecia, nem tinha ouvido falar, só achei na busca procurando filmes brasileiros, baixei porque gostei do nome e porque era novo, assisti e achei do caralho, não sei como esse filme passou despercebido dos cinemas, é mais aqui no nordeste nem em cartaz ele esteve. Eu vi pesquisando no google que concorreu pro oscar com o meu no me não é Jonny, pois não sei porque não ganhou. Adorei o filme, a atuação, a fotografia, adorei como o diretor e a mulher ("putanesca" que não é uma "topmodel"), fica muito linda e sensual dentro do contexto, as atuações dos atores secundarios, em fim, um filme nacional como faz tempo que eu não via. 21.12.2008

(USUÁRIO C) Muito legal o filme de estréia do Marco Jorge. Reparem como ele faz uma sátira do neoliberalismo, contrariando a tese de que o simples talento pode levar as pessoas a crescerem socialmente (não necessariamente acumulando dinheiro, mas acumulando dignidade). Além disso, há a tirada antropofágica mais ao final do filme, que acaba criando um diálogo com o último cinema novo. Mereceu os prêmios conquistados!! 23.12.2008

(USUÁRIO D) Se não fosse a gratuidade dos palavrões e um certo machismo do filme, ele teria feito uma carreira maravilhosa nos cinemas brasileiros. Mas gostei, tá no meu coração! 30.12.2008

(USUÁRIO E) Simplesmente maravilhoso, eu não sei como foi que esse filme passou despercebido no cinema, alias aqui no nordeste nem passou pelas salas, confirmem e guardem porque ele é para ser visto mas de uma vez. Os atores os papeis secundarios, a historia, tudo nele esta bem feito. Recomendado.02.12.2009

(USUÁRIO F) Mais um filme brasileiro com uma grande sacada. Como eu já disse em outro tópico, fico admirado com a criatividade brasileira em relação à arte, afinal, com produções "simples" o principal ingrediente deve ser a criatividade mesmo....02.03.2009

(USUÁRIO G) Realmente é um grande filme. A história foi um grande sacada, afinal, a alimentação é uma das coisas que jamais deixará de acompanhar o homem. Além de imprescindível para sobrevivência a culinária é uma arte, muito bem demonstrada no filme. Hoje grande parte das pesquisas históricas se embasam na culinária no decorrer do tempo. Ela pode demonstrar muito mais sobre o homem que se imaginam. 23.03.09

(USUÁRIO H) Acabei de assistir e achei muito bom. Um filme engraçado, despretensioso e que conseguiu fugir dos clichês dos filmes de cadeia. Por abordar um tema tão comum mas ao mesmo tempo pouco explorado no cinema nacional merece todos os elogios. Ótimas atuações e mais uma ponta do Paulo Miklos. 24.04.09

(USUÁRIO I) acho que foi e ainda é superestimado demais... além da trilha excessivamente utilizada e repetitiva, no fim não aguentava ouvir um assovio. 04.01.10

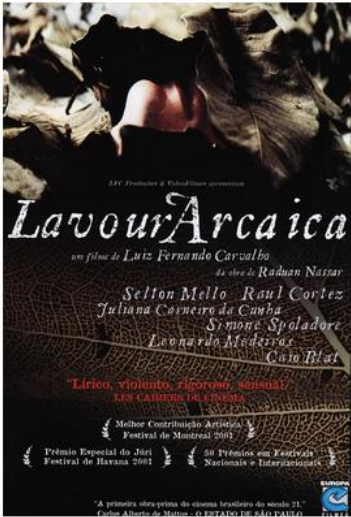




(USUÁRIO J) O que é muito bom é que, além de ser ótimo, o filme não envelhece. Completamente, ou quase, atemporal, poderia ser de qualquer época. Amo esse filme. Pena que sempre me dá fome.14.11.14

O fato de ser o filme mais comentado do site havia nos levado a supor, anteriormente, que ele estava causando polêmicas na comunidade. Mas a nossa suposição foi negada quando começamos a analisar os comentários e descobrimos que a sua maioria expressiva continha elogios sobre o filme. Esse é um fato que chama atenção em uma comunidade cinéfila, porque, muitas vezes, as pessoas tendem a ser bastante críticas com relações aos filmes – quer dizer, os cinéfilos são um público mais difícil de ser agradado. Mas esse filme, especificamente, teve um alto grau de aceitação na comunidade.

Dentre os comentários destacados, temos uma apreciação sobre a locação do filme e o que as paisagens despertaram na experiência sensorial do usuário. Há comentários sobre a escassez de distribuição do filme; sobre a história e o tema inusitado; sobre o final surpreendente; sobre questões de erotismo, sexualidade e gênero; sobre o humor e a criatividade. Também são feitas referências sobre a sua importância no contexto da cinematografia nacional.

4.5.4. 2º Filme brasileiro mais comentado: Lavoura Arcaica (Luiz Fernando de Carvalho, 2001)

Figura 27: Página do Filme Lavoura Arcaica no MKO

Título do Filme		
<h2>Lavoura Arcaica</h2> <p>(Lavoura Arcaica)</p> <p>[2001] Lavoura Arcaica - Luiz Fernando Carvalho</p>		
Poster	Sinopse	
	<p>Versão ao avesso da parábola do Filho Pródigo.</p> <p>André é o filho desgarrado. Pedro, seu irmão mais velho, recebe da mãe a missão de trazê-lo de volta ao lar. Cedendo aos apelos da mãe, André retorna à casa. Mas sua volta desencadeia uma série de eventos que ameaçam a estrutura da família.</p>	
Screenshots (clique na imagem para ver em tamanho real)		
   		
Elenco	Informações sobre o filme	Informações sobre o release
<p>Selton Mello (André)</p> <p>Pablo César Cândia (André menino)</p> <p>Luiz Fernando Carvalho (André - Voz)</p> <p>Raul Cortez (Pai)</p> <p>Juliana Carneiro da Cunha (Mãe)</p> <p>Simone Spoladore (Ana)</p> <p>Leonardo Medeiros (Pedro)</p> <p>Caio Blat (Lula)</p> <p>Denise Del Vecchio (Prostituta)</p>	<p>Gênero: Drama</p> <p>Diretor: Luiz Fernando Carvalho</p> <p>Duração: 171 minutos</p> <p>Ano de Lançamento: 2001</p> <p>País de Origem: Brasil</p> <p>Idioma do Áudio: Português</p> <p>Site Oficial: http://www.lavouraarcaica.com.br</p> <p>IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0241663</p>	<p>Qualidade de Vídeo: DVD Rip</p> <p>Vídeo Codec: XviD</p> <p>Vídeo Bitrate: 1.855 Kbps</p> <p>Áudio Codec: MPEG1/2 L3</p> <p>Áudio Bitrate: 106 kbps 48 KHz</p> <p>Resolução: 640 x 384</p> <p>Aspect Ratio: 1.667</p> <p>Formato de Tela: Widescreen (16x9)</p> <p>Frame Rate: 23.976 FPS</p> <p>Tamanho: 2.362 GiB</p> <p>Legendas: No torrent</p>

Consultado em 25.10.2014

O filme foi postado duas vezes no site e contabilizamos, a partir da soma das duas postagens, cerca de 11.803 visualizações, 4.064 *downloads* e 319 comentários. Nenhuma das postagens possui texto crítico, apenas uma delas possui a lista de premiações do filme. O primeiro comentário é feito pelo usuário que postou o filme e descreve detalhadamente o processo de aquisição e digitalização da mídia, que foi presenteada em DVD por um outro usuário do MKO. O filme recebe muitos elogios, com adjetivos como *obra-prima*, *maravilhoso*, *sensacional*, *belíssimo*, *lírico*, *poético*; há comentários que fazem referência ao livro de Raduan Nassar (1975) que originou a história; o ator principal recebe algumas

críticas (positivas e negativas); alguns usuários fazem referência sobre tê-lo assistido no cinema.

(USUÁRIO A) Lavoura Arcaica é desses filmes raros, que não se encontra com facilidade no mundo cinematográfico, tamanha perícia em sua linguagem complexa e poética, mas ao mesmo tempo sensível e pessoal. Sem qualquer exagero, e tendo visto já duas vezes o filme, eu digo que é um dos melhores filmes brasileiros de todos os tempos, e, certamente, um dos melhores filmes que já vi na vida. 10.03.2007

(USUÁRIO B) Assisti o filme ontem e até agora muitas cenas ainda voltam a minha mente, o filme é realmente muito sensível e belo. Uma ótima história, com atuações perfeitas (Selton Mello e Raul Cortez) e uma fotografia deslumbrante, o que faz com que as quase três horas de filme passem num instante. Certamente é uma dos melhores produções nacionais que já assisti. 24.11.2007

(USUÁRIO C) Quiçá seja o filme mais bonito que o Brasil já produziu, a forma poética das palavras que se juntam com a fotografia do filme são lindas e intrigantes, excelentes atuações, um filme intestinal, que te pega pelos seus espíritos mais misteriosos 22.02.2008

(USUÁRIO D) Lavoura Arcaica é uma obra-prima. A adaptação do livro, absurdamente genial, é impecável. O ponto alto para mim é a representação da fábula do homem faminto. Tanto o Cortez quanto o Mello atuam muito bem. A comparação entre filme e livro é praticamente impossível, uma vez que ambos são visceralmente impressionantes. É um dos poucos filmes em que esta comparação não segue a regra que diz que o livro é sempre melhor do que o filme. Pra mim, eles estão em pé de igualdade.04.06.2008

(USUÁRIO E) Limite, de Mário Peixoto, está para arte assim como Lavoura Arcaica também está. Me agrada que roteiro e interpretação alcancem tal ponto de maestria! 26.12.08

(USUÁRIO F) Eu deveria rever esse filme após tantos anos, mas há tanto filme para conhecer... A obra é fiel ao livro. O livro deixa margem, na transposição para a tela, de se tornar um apanhado de grandes monólogos filmados, ou mesmo de imagens com narração em off - ou seja, tornar-se meio que teatro filmado (a exemplo de outro filme adaptado da obra do Raduan - o fraco "Um Copo de Cólera"). Talvez aí resida o principal defeito do filme, que é verbalizar demais algumas cenas, o que pode, para alguns espectadores, ser uma experiência extremamente tediosa. O cinema pode e deve falar pelas imagens. Não por um "cuca legal" narrando o jogo para você o tempo todo... Uma coisa é inegável. O filme é muito bem realizado tecnicamente. Esse mérito ninguém pode tirar dele. Som e imagem perfeitos. O que pode até mesmo ser confundido com assepsia em excesso para o tipo de história que se pretendia contar. As atuações, se comparadas às de "Um Copo de Cólera" e da média das atuações em filmes brazucas, estão pelo menos eficientes (se bem que considero a do Raul Cortez magnífica) Entretanto, talvez tenha sido uma experiência diferente para mim, que assisti a "Lavoura Arcaica" na tela grande e havia lido o livro poucos meses antes. Entrei em sintonia com o filme. Poderia dizer que era o filme que esperava ver. Foi uma experiência muito mais emocional (ou espiritual) do que crítica. Talvez o filme tenha muito mais defeitos do que eu possa supor... daí ser necessária a revisão e tals, voltamos ao começo. 03.06.2009

Grande parte dos comentários no tópico também é de elogios, tal como ocorreu com Estômago, havendo apenas algumas ressalvas com relação à performance do ator principal. O filme é comparado a outros filmes brasileiros marcantes e colocado entre os filmes dos anos 2000 mais importantes do país. Notamos, na maioria dos comentários, que os usuários tiveram uma experiência estética intensa com o filme, o que ocasionou conversas detalhadas sobre cenas e assuntos específicos da produção, revelando a atenção e valorização dos detalhes.

Finalmente, após termos apresentado os filmes mais visitados e comentados do GTC, podemos afirmar que o ambiente do grupo permite que se forme uma experiência de recepção compartilhada dos filmes brasileiros, onde a cinefilia pode ser exercida através de uma interação livre, entre pessoas das mais diferentes localidades e origens. Os dados demonstram a expressividade do acervo de filmes brasileiros na comunidade MKO, uma quantidade e variedade de filmes nacionais de fácil acesso e dificilmente encontrada em qualquer outro veículo de distribuição.

Trata-se de um arquivo rico que foi construído colaborativamente, com o intuito de agregar acesso a uma cinematografia cuja distribuição oficial não deu conta de torna-la acessível. A menor força do cinema nacional e seus modelos econômicos de distribuição do cinema faz com que o valor cultural e artístico dessas obras prevaleça nas trocas informais.

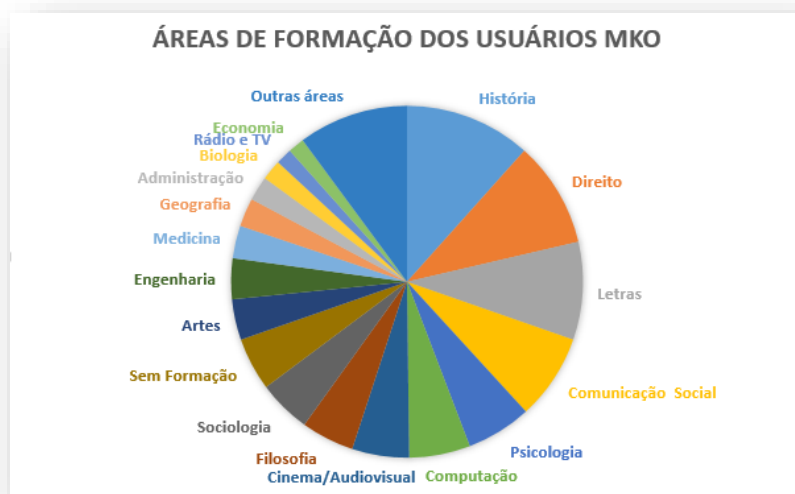
4.6. FORMAÇÃO INTELECTUAL NO MKO

O MKO, como já dissemos, tem, entre os seus principais objetivos, promover a cultura cinéfila e despertar o interesse das pessoas pela arte cinematográfica. Observamos, nas interações, a ideia de acesso ao conhecimento e formação intelectual. Essa visão educacional do cinema dialoga com o discurso acadêmico, deixando entrever uma canonização herdada dos eixos legitimadores (i.e. British Film Institute e American Film Institute) e também dialoga com os circuitos de festivais e mostras, com os cineclubes e com toda a história do cinema.

Após analisarmos o tópico “De que faculdades/universidades vocês são”, dentro da categoria Boteco MKO, notamos que o perfil dos usuários volta-se para o interesse em humanidades, sendo encontrado um número significativo de usuários que afirma ter curso superior nessa grande área. Fizemos um levantamento das respostas nesse tópico específico para se ter uma noção das áreas de formação dos usuários e evidenciamos a

predominância de estudantes ou formados em ciências humanas, principalmente História, Direito, Letras e Comunicação Social¹³². Ainda assim, é observada uma diversidade de áreas, incluindo engenharias e biológicas.

Gráfico 9: Percentagem das Áreas de Formação dos Usuários do MKO



Fonte: Site do MKO. Elaboração do Autor

Há, no GTC, tópicos dedicados exclusivamente à questão do conhecimento cinematográfico. Destacamos a categoria “Cinema, Teoria e Prática” (289 tópicos e 3464 respostas). Esta, contém, principalmente, textos sobre cinema, com um grande número de livros, roteiros, cartazes e revistas sobre o assunto, em diversas línguas.

Um dos tópicos mais visualizados, nessa categoria, chama-se “Cursos e Graduações em Cinema”, aberto com o intuito de discutir os cursos sobre cinema oferecidos no Brasil e no mundo; o que revela um interesse na comunidade pela formação acadêmica na área e também o envolvimento efetivo de muitos membros em cursos e especializações. Encontramos várias respostas de pessoas envolvidas com cursos de cinema e audiovisual, tanto docentes quanto estudantes e pós graduandos, incluindo: Curso de Cinema da UFPE (Recife), Curso de Cinema da PUC (Rio de Janeiro), Curso EAD de Multimídia Digital da UNISUL, Pós-graduação em Cinema, TV e Novas Mídias no Centro Universitário UNA (Belo Horizonte), Academia Internacional de Cinema, Curso de Cinema da

¹³² Contabilizamos o aparecimento das áreas dando um ponto por formação, pois há usuários com mais de uma formação, também pontuamos as especializações, quando em áreas diferentes da graduação. Lembramos que esses dados foram obtidos no tópico específico, e por isso não correspondem a toda a população do MKO, mas apenas àqueles que responderam ao *thread*.

Anhembi Morumbi (São Paulo), Curso de Cinema da UFSC (Florianópolis), Curso de Realização em Audiovisual da Unisinos (São Leopoldo), Escola Livre de Cinema e Vídeo de Santo André, Curso de Rádio e TV da Universidade Metodista (São Paulo), Pós-graduação em Criação de Imagem e Som em Mídias Emergente, do Senac – Lapa Scipião (São Paulo), Curso de Montagem da Escola de Cinema Darcy Ribeiro, Escola Livre de Cinema (Belo Horizonte) e Curso de Cinema e Vídeo da Faculdade de Artes do Paraná (Curitiba). Além dessas instituições com as quais alguns membros possuem relação direta, outros cursos também são comentados e discutidos.

Surgem, ainda, nesse tópico, comentários sobre o autodidatismo e a importância da iniciativa individual para se tornar realizador ou conhecedor de cinema; o acervo do MKO é mencionado como uma ferramenta importante para esse processo informal de aprendizado. Pode-se dizer que o banco de dados do GTC é um elemento que integra esse processo de formação e aprendizagem (informal ou formal), participando de um contexto onde o cinema é um assunto levado a sério pelos indivíduos, que investem na busca desse conhecimento e utilizam o site para encontrar essa informação especializada.

Em geral, os tópicos com textos contêm bibliotecas com livros diversos sobre o cinema ou algumas sessões temáticas, como teoria do cinema, semiótica, cinema marginal, técnicas de produção, fotografia, apostilas de cursos, enciclopédias, dicionários, entre outros. Dentre os tópicos de obras específicas com maior número de comentários temos, *A História do Cinema Mundial*, de Fernando Mascarello; *A Fotografia e a Iluminação no Cinema*, de Edgar Moura; *Esculpir o Tempo*, de Andrei Tarkovsky; *A Linguagem Cinematográfica*, de Marcel Martin; *Cahiers Du Cinéma (1 ao 300)*; *Roteiro Para Cinema e Televisão*, de Flávio Campos; *O que é Cinema*, de Jean Claude Bernardet; *Como Contar um Conto*, de Gabriel Garcia Marques; *O Significante Imaginário: Psicanálise e Cinema*, de Christian Metz; *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, de Jacques Aumont e Michel Marie; *Cinema*, de Gilles Deleuze; *Dicionário de Filmes Brasileiros*, de Antônio Leão da Silva Neto; *A Experiência do Cinema*, de Ismail Xavier, entre outros.

Nota-se no acervo bibliográfico do MKO um alto grau de especialização do material, o que indica que o grupo investe na pesquisa e no estudo da arte cinematográfica. O contexto da comunidade oferece um filtro personalizado, que guia as pessoas a entrarem nesse universo de conhecimento.

O tópico intitulado “Clube do Livro do Tio Guinefort” é o mais comentado dessa categoria, com cerca de 1.137 respostas, sendo mantido desde 2012 pelo usuário de codinome Saint Guinefort. Este apresenta-se como um colecionador de cartazes e livros de cinema e disponibiliza uma quantidade enorme de pôsteres de todas as épocas, compartilha também roteiros, revistas antigas, catálogos de registros de filmes, cursos e conferências que não são encontrados em meios oficiais de distribuição. O usuário é percebido pelos outros membros da comunidade como uma referência em conhecimento da área. Certamente, o tópico mereceria um estudo muito mais detalhado, por ora é suficiente afirmar que ele nos permite constatar o papel curatorial e pedagógico ativo do usuário que, ao compartilhar suas coleções e interesses pessoais sobre um assunto tão específico, consegue ampliar as dimensões de conhecimento de toda a comunidade que se beneficia do GTC.

Demonstramos, portanto, o caráter educacional dos GTCs, que atingem a população independente de sua localização geográfica e oferecem não apenas os filmes e a possibilidade de conversar sobre eles, de pesquisar por gêneros, diretores, países e épocas, mas também oferecem um contexto amplo do mundo cinematográfico, incluindo todos os tipos de conhecimentos relacionados ao tema, seja no que se refere a aspectos de formação acadêmica, de formação técnica ou, ainda, na formação pessoal e cultivo do gosto e da apreciação estética e intelectual do cinema.

4.7. A PRODUÇÃO DE LEGENDAS EXCLUSIVAS PELA COMUNIDADE DO MKO

Almeida (2011) sugere que o MKO seja o grupo brasileiro com maior contribuição na tradução e produção independente de legendas de filmes; apesar de este não ser um fato necessariamente comprovado, pode-se afirmar que o acervo é significativo – contabilizamos, em 2014, um total de 1.629 legendas exclusivas.

A produção de legendas é um dos objetivos principais do grupo, sendo que um dos critérios de aprovação do filme no acervo é que ele tenha as legendas em língua portuguesa. A produção das legendas é organizada em tópico constantemente atualizado, “Traduções em Andamento”, onde os membros tradutores listam os filmes nos quais estão trabalhando. O grupo oficial de tradutores do MKO aceita pessoas que comprovem experiência na técnica de legendagem e dominem os idiomas e a escrita em língua portuguesa. A maioria das traduções é produzida a partir do áudio ou de legendas em

inglês, espanhol e francês, ainda que os filmes possam estar nas mais variadas línguas. As novas traduções são sempre divulgadas na página principal do portal MKO.

Ao analisar o fenômeno da legendagem colaborativa em redes piratas, especialmente relacionado ao conteúdo televisivo (site Legendas.tv), De Sá (2013) aponta esta como sendo uma atividade importante no sentido de facilitar o acesso a obras não autorizadas e que resulta de organizações altamente funcionais de trabalho colaborativo e afetivo dos fãs (*fansubbing*).

Localizamos a prática de tradução e legendagem do MKO como sendo um fenômeno também presente em vários outros âmbitos das redes piratas (URBANO, 2012; LEE, 2011) e que, no caso específico dessa comunidade, assume suas formas particulares, dada natureza dos filmes que estão sendo compartilhados. É possível afirmar que, diferentemente das comunidades de tradução de conteúdo televisivo e grandes lançamentos, onde a velocidade e a ideia de tornar o produto acessível o mais rápido possível, antes da circulação oficial, no MKO o processo de elaboração das legendas é um pouco mais lento e, na maioria das vezes, dedicado a filmes que já foram lançados há muito tempo, de maneira que não há uma preocupação com a rapidez, mas sim com a seleção dos filmes e qualidade linguística e técnica das traduções.

4.8. OS GTCs E A CIBERCINEFILIA

A cinefilia é uma experiência de natureza tanto coletiva, quando individual e depende de vários níveis de interação e mediação. Como aponta Betz (2010), ela pode ser vista como um *fenômeno* de dimensões culturais, históricas e geopolíticas, como uma *experiência* coletiva ou individual e como um *conhecimento*, que envolve fascinação, reflexão e interpretação. A cinefilia foi conceituada com maior clareza e praticada com maior consciência a partir das décadas de 1950/60, período em que a arte cinematográfica problematizou a sua própria estética e os modelos consolidados, o que abriu espaço para o surgimento de um cinema autoral.

Mesmo que o cinema já fosse considerado a sétima arte, naquele momento ele é mais diretamente questionado e experimentado quanto à sua forma, tornando-se um objeto de desconstrução (LIPOVETSKY e SERROY, 2009). Assim, também surge um cinema que conquista novos territórios, em uma época marcada pela reconstrução de identidades,

aceleração das funções econômicas e de vida, cada vez mais determinadas pela imagem técnica.

As muitas formas de consumo de conteúdo cinematográfico implicam na própria diversidade de definições do objeto e da experiência com o cinema. O conceito *cinema* é ainda mais abstrato e intangível quando a sua experiência sensória ocorre através de múltiplas mediações (físicas e imateriais). Para Rosenbaum (2010), frequentar a sala de exibição representa apenas uma parcela das formas de relacionamento com o cinema, de maneira que definir o que é o cinema, contemporaneamente, depende sobretudo dos modos de relação e consumo.

Em razão disso, partir da ideia de cinefilia para se pensar o cinema acaba por circunscrever o espectro analítico e posicionar o *cinema* enquanto um termo suficiente dentro de um cenário conceitual (ibid, p. 3). Ou seja, a *cinefilia* oferece um *framing* para olhar o objeto a partir de definições mais precisas: o cinema-arte, a cultura do cinema, cujo significado ultrapassa o fluxo efêmero de consumo, tratando-o como algo que permanece e se eterniza. Tal definição delineia um entendimento específico que é coerente com as suas diversas possibilidades de circulação e experiência:

Antes de se começar a pensar a responder a pergunta “O que é cinema?”, deve-se primeiro determinar “Cinema de quem?” Ou talvez também “Onde?” – ao menos se ousarmos sugerir que o cinema é um espaço indeterminado e uma atividade onde encontramos nossa cinefilia sendo estimulada, recompensada e até mesmo expandida. E se a audiência pode encontrar formas de reivindicar um certo cinema para si, ou mesmo se isso signifique sair das salas de exibição, as possibilidades começam a tornar-se infinitas. Apesar de tudo que podemos perder e odiaríamos perder, ainda não temos como determinar o que podemos ganhar. (ibid., p. 9)¹³³

No contexto das cinefilias pós-internet (no plural), a *art house* deixou de habitar os espaços geográficos delimitados das salas em grandes metrópoles. As novas gerações de localidades periféricas começam a reivindicar pela apreciação cinéfila, forçando a distribuição de filmes esquecidos e pouco disponíveis, o que fazem por conta própria,

¹³³ “(...) before one can even begin to answer the question “What is cinema?,” one first has to determine “Whose cinema?” And maybe also “Where?”- at least if we dare to suggest that cinema is that indeterminate space and activity where we find our cinephilia stimulated, gratified, and even expanded. And if the audience can find ways again of claiming a certain cinema as its own, even if that means moving out of theaters, the possibilities start to become limitless. In spite of everything we might lose, and would hate to lose, we still have no way yet of determining all we might gain”. [tradução nossa]

com a ajuda de uma rede de cinéfilos que se alimentam das mais diversificadas fontes e polos referenciais, conectando microrregiões artísticas.

Para Rosenbaum (ibid.), as culturas tornam-se mais conscientes sobre a sua ignorância quanto às inúmeras produções mundo afora, pois agora a disponibilidade ocupa proporções diferentes que, sim, talvez relativizem a centralidade dos enunciadores que definem o bom gosto, da arte e da genialidade do cinema, mas também multiplicam e enriquecem os imaginários culturais globais.

Não se trata, porém, de uma massificação dos nichos cinematográficos, mas de uma expansão qualitativa desses nichos, que ganham maiores proporções, transformando os processos de identificação cultural. De acordo com o autor, o critério da disponibilidade importa porque ela é uma variável fundamental da experiência cinematográfica, já que é a sua condição de possibilidade e tem intensa transformação no cenário digital.

Se a famosa declaração de Susan Sontag, no *New York Times*, em 1996, sobre o fim ou a morte do cinema provocou muitas reações, favoráveis ou contrárias¹³⁴, não devemos esquecer que a autora deixou entrever uma fagulha de esperança para o cinema, ao entender que ele ainda poderia ser resgatado (salvo) por um novo tipo de amor cinematográfico.

Acreditamos poder pensar nas novas cinefilias da era digital como uma evidência da renovação de amor pelo cinema. Conforme Almeida (2011),

Todo emaranhado de conexões que se configura entre os indivíduos e a sétima arte – e que envolve as esferas da estética, do afeto, da cultura, da economia, da sociabilidade, da história – não fortaleceu suas raízes sem razão, afinal, nunca se produziu, reproduziu, distribuiu e consumiu tantas imagens como no século XX. (p. 19)

Trata-se de novas formas de recepção e experiência, que partem de um internauta autônomo, que se apropria das ferramentas técnicas e cria suas próprias formas de se relacionar com o filme e também com outras pessoas. Essa experiência inclui sensações, vínculo afetivo, interpretação e conhecimento, uma organização cultural que produz ritos de olhar (ALMEIDA, 2011) para alimentar a sede pela cultura audiovisual.

¹³⁴ The New York Times. Susan Sontag. 25.02.1996. Disponível em <<http://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html>> Consultado em 10.01.2015

A disponibilidade *on-line* permite o engajamento de comunidades apreciadoras de cinema e tem um papel fundamental na disseminação e vida das obras cinematográficas. Um caso exemplar é o do filme *Out 1: noli me tangere* (1971) de Jacques Rivette, que já foi apontado como um dos filmes contemporâneos menos vistos, tendo sido exibido oficialmente em poucas ocasiões, ao longo da história, desde o seu lançamento.

Todavia, desde 2009, a obra passou a circular nas redes BitTorrent (ROSENBAUM, 2010). Encontramos facilmente o filme em sua versão reduzida (253') *Out 1: Spectre* (1974), no site brasileiro MKO (Figura 31), com legendas em português, onde foi baixado cerca de 221 vezes e gerou 38 comentários; também foi encontrado no site húngaro KG (Figura 32), em sua versão integral (729'), com legendas em inglês e alemão, onde foi baixado 55 vezes e gerou 30 comentários.

Figura 28: Página do Filme Out 1: Spectre no MKO

Título do Filme

Out 1: Espectro

(Out 1: Spectre)

Out.1.Spectre.1974.DVDRip.x264

Poster

Sinopse

Out 1 examina a encenação teatral de duas tragédias de Ésquilo - Prometeu acorrentado e Sete contra Tebas - por duas trupes diferentes. Ao fundo, o personagem interpretado por Jean-Pierre Léaud investiga a possível existência de uma seita secreta envolvendo, entre outros, membros dos dois grupos de teatro.

Fonte: Gustavo Dornellas

Screenshots

Elenco

Para ver elenco completo, clique aqui:
<http://www.imdb.com/title/tt0066192/fullcredits>

Informações sobre o filme

Gênero: Comédia|Drama|Thriller
Diretor: Jacques Rivette
Duração: 225 minutos
Ano de Lançamento: 1974
Pais de Origem: França
Idioma do Audio: Francês
IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0066192/>

Informações sobre o release

Qualidade de Vídeo: DVD Rip
Container: MKV
Vídeo Codec: MPEG-4 AVC
Vídeo Bitrate: 2.009 Kbps
Áudio Codec: AC-3
Áudio Bitrate: 192 Kbps
Resolução: 746 x 570
Formato de Tela: Tela Cheia (4:3)
Frame Rate: 25.000 FPS
Tamanho: 3,969 Gb
Legendas: No torrent e anexas **Exclusivas!**

Crítica

Out 1 examina a encenação teatral de duas tragédias de Ésquilo - Prometeu acorrentado e Sete contra Tebas - por duas trupes diferentes. Ao fundo, o personagem interpretado por Jean-Pierre Léaud investiga a possível existência de uma seita secreta envolvendo, entre outros, membros dos dois grupos de teatro.

Spectre parte do mesmo pressuposto de sua versão anterior (Noli me tangere), mas para alcançar novos resultados. Se na versão de 13 horas sobressaía o improviso dos atores, o tempo que Rivette dedicava a cada um deles, as cenas no teatro, em Spectre a trama, a possível conspiração dos Treze (Histoire des Treize, Balzac) vem à tona e o diretor aprofunda a sensação de paranoia (que já explorara em seu longa de estreia), a obsessão de Colin (Léaud) com algo misterioso e oculto, que o leva ao limite da razão, o que traz à lembrança um de seus diretores prediletos - para citar o próprio Rivette: "Lang, e isso é bem conhecido, busca sempre a verdade além do verossímil, busca a porta de entrada para o inverossímil".

Out 1 também é a exploração de Rivette sobre os rumos da sociedade francesa (e parisiense, em primeiro lugar) pós-68. O sentimento de nostalgia que toma muitos dos personagens, a falta que eles sentem - daquilo que partiu, daquele que nunca aparece - dá o tom. Mas é interessante notar que, mesmo assim, Rivette se permite brincar, fazer troça de si mesmo - e o filme é mesmo hilário em alguns momentos -, alcançando talvez o que faltou a um filme-irmão como Milestones, do Kramer.

Por fim, a pergunta: é necessário ver primeiro a versão maior? Bem, comigo se deu desta forma e não sei dizer como seria a experiência inversa, mas Spectre é independente o suficiente para ser considerada uma obra com vida própria e, quem sabe, seja até mais interessante embarcar nas quase 13 horas de Noli me tangere já tendo experimentado a segunda versão (que, para mim, é superior e, por que não dizer, mais otimista).

Gustavo Dornellas

Coopere, deixe semeando ao menos duas vezes o tamanho do arquivo que baixar.

[Out.1.Spectre.DVDRip.264.torrent](#) 20.8K 221 Downloads

[Out.1.Spectre.1974.DVDRip.x264.rar](#) 59.51K 160 Downloads

Editado por pessoa, 27 June 2013 - 11:04 AM.

Consultado em 25.10.2014

Figura 29: Página do Out 1: Noli me Tangere no KG

Jacques Rivette & Suzanne Schiffman - Out 1, noli me tangere (1971) 

Comments Bookmark  I saw this film and I like it! 
 29 people (so far) have said that they like this

Once you have downloaded the entire file, further uploading will give you a 10% bonus

Download Out 1 - Noli Me tangere - DVD.torrent
(or: download a .zip file of the torrent | download the torrent renamed as .bt file)

Other Version(s)/ Closely Related Out 1, noli me tangere 11.15GB

Internet Link <http://www.imdb.com/title/tt0246135>

Director / Artist Jacques Rivette & Suzanne Schiffman

Year 1971

Type Movie

Genres   

Master of the Month:
Jacques Rivette (Sep 2009)

Description



This is the Absolut Medien DVD. Sadly the master they used was faulty for the first part - out of eight (cf the discussion on this page and in the two forum pages that follow).

Review by George Wu for culturevulture.net :

Like any other art or craft, cinema has its share of obsessive aesthetes. Among these cinephiles, there exist certain rare objects of legend that only the most devout pursue. Think Edward Yang's *A Brighter Summer Day* or Bela Tarr's *Satantango* are hard to find on the big screen? They've got nothing on Jacques Rivette's 1971 *Out 1* (aka *Noli Me Tangere*), which former *Village Voice* editor and critic Dennis Lim calls the Holy Grail of elusive cinema. What makes it so hard to see? First of all, it is 12 hours 23 minutes long. Second, currently only a single 16-mm print exists of the movie. Third, that print lacks English subtitles. That makes its presentation logistically difficult in the best of circumstances.

Well, *Out 1* has emerged at New York's Museum of the Moving Image as part of its Jacques Rivette retrospective. It features some extremely rare but great gems like *L'Amour fou* and *Le Pont du Nord*, but to say *Out 1* is the attention getter is like pointing out Cary Grant in a lineup filled with Ralph Bellamy's. Thirty-five years after being made, *Out 1* is getting its first ever public screening in the United States on December 9 and 10. The museum's staff reports that some people are actually flying in from around the country just to see it. It's being presented with projected English subtitles by some hardy folks taking turns at a computer, prompting each line of dialogue as it's uttered in French on the screen. This critic is happy to report that the print, struck in 1990, is in relatively good shape. While there are some scratches and the color is slightly muted, the contrast and resolution are still strong.



Consultado em 25.10.2014

Não se pode considerar expressiva, em termos quantitativos, a audiência do filme nos dois sites (totalizando 276 *downloads* e 68 comentários), mas compreende-se factualmente essa existência enquanto exemplos localizados de uma possível vida e exibição desse filme, que o permitem continuar fazendo parte de imaginários culturais e transitar por nichos e públicos certamente inatingíveis por outras vias, ou até mesmo pela própria ausência de vias, em muitos casos. Assim, o filme torna-se visível pelo público e integra de maneira particular o imaginário cinéfilo, por exemplo, do público brasileiro, no site MKO, que assistiu, comentou e avaliou. Vejamos no seguinte parágrafo, uma breve transcrição e análise da interação resultada do filme:

USUÁRIO A [quem postou o filme]: Pronto! Então, gente! Há os que já responderam, enquanto eu tentava editar... Os costumeiros agradecimentos: usuário B, pela ripagem, usuário C, pela revisão da legenda e providenciais pitacos e usuário D, sempre me ajudando, quando preciso. Mas, desta vez, não dedico o filme a não ser aos meus pobres ouvidos! 🤔 Foram bravos, os bichinhos. Acho que, inclusive, foram eles que digitaram o "Pronto!" 😊 A legenda foi todinha feita em cima do áudio. Então, se houver alguma coisa que vocês achem estranho, podem ter certeza de que responsabilidade não é minha! Este é o filme com o qual encerro minhas atividades, como tradutora, no primeiro semestre de 2013! Bom divertimento. Pronto! Ai, socorro, tô editando, pois me esqueci de agradecer ao usuário D, pelo afago no ego! 🙄

Desde aí, notamos o caráter inerentemente colaborativo da preparação do tópico, que não apenas inclui a replicação (cópia do filme), mas a preparação da informação como um todo, passando pelo processo de digitalização, tradução da legenda e preparação da sinopse e escolha dos *screenshots*, além de uma série de detalhes técnicos. Também percebe-se o empenho e comprometimento do usuário com o site, atribuindo valor às suas atividades constantes de tradução, incluindo sobretudo o valor que tem uma atividade de disponibilização. Em outras palavras, o ato heroico de tornar disponível um filme raro a uma comunidade particular.

USUÁRIO E: Estou sentindo cheiro de raridade! Excelente trabalho Usuário A! Esse já estava na minha watchlist e é um imenso prazer saber que poderei vê-lo, ainda mais com um trabalho seu 😊 Muito obrigado

Nota-se uma série de mensagens de agradecimento, evidenciando que a perspectiva de doação, e do valor ao trabalho do outro para a coletividade, a enunciação da gratidão representa uma questão ética importante nesse tipo de comunidade, o que seria uma das características da ética pirata específica no GTC. Veja abaixo exemplos de postagens de agradecimento no *Out 1: Spectre* (1974). Este, normalmente, está acompanhado de uma

apreciação sobre o filme, quase sempre relacionado à expectativa de assisti-lo ou ao gosto pelo diretor ou, ainda, a qualquer outra espécie de conhecimento cinéfilo:

USUÁRIO F: Olá usuário A! Pelo 'pronto' e pelos 225 minutos, este deve ter dado bastante trabalho. Achei tb. interessante a sinopse, o tempo da versão anterior (13 horas) e por último aos gêneros: comédia/drama. Somando todas as indagações acima, este não pode ser perdido e principalmente: Muito Obrigado. Abração

USUÁRIO G: SEN-SA-CIO-NAL!!!! Rivette na veia!!!!

USUÁRIO H: Usuário A, esse eu estava esperando fazia tempo. Muito obrigado a todos!

USUÁRIO I: Agradeço muito pelo trabalho todo para postar mais um grande filme de Rivette.

USUÁRIO J: coisa rara - que parece ser muito boa, também! Parabéns pelo trabalho 😊 muito obrigado.

USUÁRIO K: Uma das postagens mais emocionantes do ano, Bravo! Salva de palmas pra você e seus ouvidos! 🤩🤩🤩

USUÁRIO L: Louca varrida! 😊 Parabéns!

USUÁRIO M: Parabéns e obrigado de verdade!!

USUÁRIO N: Usuário A: Eu Te Amo!

UNUÁRIO O: Muito mito. Perfeito, tá baixado aqui, para ver logo logo. Elogiar o Usuário A é piada, então deixo um 😊 E o garoto do Truffa é um grande ator!

Ao longo da interação sobre o filme, além dos agradecimentos também surgem questões específicas sobre o cinema, funções interativas particulares da comunidade, percepções sobre o filme e contexto da sua distribuição. Vale destacar aqui um comentário que surgiu nessa conversa e que explicita diretamente a questão da cinefilia que aqui abordamos:

USUÁRIO P: Trabalho verdadeiramente assombroso. Nem consigo achar palavras à altura para agradecer. Então deixo meu assombro. Nessa madrugada o Rogério Skylab (músico) postou o seguinte no Facebook:



Rogério Skylab

"Out 1: espectro", filme de 1971, de Jacques Rivette. Desses que não se fazem mais. 5 horas de duração. Essa retrospectiva do autor no CCBB foi linda.

Curtir · Comentar · Compartilhar · 10 · 1 · há 2 horas · 🌐

Mera coincidência? Não creio. O trabalho de vocês aqui se ramifica e reverbera muito além das paredes fechadas do MKO. Um grande serviço que prestam a todos os cinéfilos do Brasil. Antes de participar do fórum, procurava meus torrents de filme por aí e de vez em quando trombava com alguns que tinham legenda em português, sempre achei curioso. Pensando bem, acho que uma boa parte eram releases lançados por membros daqui. Vendo assim, de forma mais ampla, muitas vezes são disponibilizados para o mundo e não apenas para os brasileiros obras que antes só poderiam ser acessadas pelos iniciados, com acesso a sites privados. E tudo isso sem visar lucros. Então um viva aos que disponibilizam, traduzem ou semeiam! Um site

com conteúdo restrito funcionar sem ser a base de ratio contado é algo muito bonito!

Nessa postagem é descrito o papel da comunidade no cenário cinéfilo brasileiro, onde foi diretamente identificada a repercussão da disponibilização do filme em um âmbito maior, atingindo referências culturais específicas. O dado evidencia que há uma boa repercussão do site entre um público de entusiastas culturais e isso faz com que o site seja identificado pelos seus usuários como um eixo central de distribuição de cinema especializado, valorizado sobretudo o cinema enquanto bem cultural. O dado evidencia o espírito colaborativo e de trabalho social idealizado pelo projeto.

Esse caso é um exemplo emblemático das cibercinefilias contemporâneas. Vale lembrar que, como aponta Prysthon (2013), a cibercinefilia não redefine drasticamente a noção original de cinefilia, mas é uma reconfiguração de suportes para uma série de práticas cinéfilas. Dentre os suportes, estão as bases de dados de informação, sendo representativos o Internet Movie Database (IMDB), o site Rotten Tomatoes, ou ainda plataformas oficiais como o British Film Institute, Cinématèque Française e Cinemateca Brasileira; ainda, os novos suportes compreendem o jornalismo cultural em plataformas digitais, a crítica de cinema, compartilhamento de arquivos e redes sociais (ibid.).

Conforme Almeida (2011), “há uma amplificação e ressonância do audiovisual na formação de complexas redes de permuta, que atingem patamares participativos nunca antes vistos” (p. 29), permitindo com que a pirataria funcione como uma ferramenta para “alargamento da razão e renovação da percepção” (ibid.). As cinefilias contemporâneas interessam-se pelo difícil, raro e curioso e promovem uma navegação alternativa no imaginário cinematográfico (ibid.), produzindo suas próprias demandas e ofertas, de um consumo autoral que cria também resistência cultural.

As corporações transnacionais ainda são as principais fornecedoras de conteúdo cinematográfico e exercem controle de grande fatia dos lucros, priorizando certas produções e excluindo a maioria, que dificilmente consegue competir com o seu domínio. A internet abre um caminho possível de heterogeneidade, tanto na distribuição, quanto na produção. Diante da extensa gama de conteúdo, grupos especializados, dentre os quais os GTCs, conforme demonstramos, funcionam como comunidades de conhecimento sobre o cinema, que filtram, sugerem e disponibilizam conteúdo; o compartilhamento é expressividade pessoal e coletiva e é responsável pela criação de nichos de interesse

(ROSENBAUM, 2011). Trata-se de um processo de curadoria que organiza, seleciona e classifica filmes produzidos tanto por grandes grupos, quanto por setores independentes.

O *download* de filmes pode ser observado estruturalmente, em termos de números e sistemas informacionais, ou de seu impacto econômico na indústria, mas será ainda melhor compreendido pela sua motivação cultural. Se todo gosto é uma fabricação (BOURDIEU, 1984; SILVA, 2012), então os GTCs desempenham um papel nessa fabricação do gosto, em diálogo com a cultura de massa e com os setores mais artísticos do cinema; a reticularização e a interatividade das relações *on-line* revelam uma dinâmica cultural de influências tanto hegemônicas quanto subterrâneas.

Sendo uma prática inaugurada durante a pós modernidade, a cinefilia foi incorporada pela sociedade digital e impulsionada pelo desenvolvimento de tecnologias de compressão e transferência de vídeos. É um novo tipo de cinefilia cosmopolita (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012) e tecnicamente equipada, guiada pelo projeto pedagógico de fazer conhecer o universo cinematográfico em toda a sua diversidade.

Vale ressaltar que há uma estreita relação entre as comunidades *on-line* e os grupos que fazem a cinefilia fora da internet, de maneira que muitos usuários ativos dos GTCs também frequentam cineclubes, festivais e outros eventos relacionados ao cinema.

Quando se descreve e pesquisa a cinefilia digital percebe-se a sua conexão direta com o cineclubismo¹³⁵ – há muitos pontos em comum entre as duas práticas que, muitas vezes, se retroalimentam. Ambas ocupam uma posição marginal; como afirma Almeida (2011), é difícil traçar a história dos cineclubes pois eles sempre estiveram no âmbito da marginalidade. Tanto o cinéfilo digital, quanto o cineclubista são sujeitos ativos, integrados à coletividade e envolvidos em práticas de apropriação tecnológica, não sendo apenas espectadores, mas pesquisadores, exibidores, críticos, colecionadores e arquivistas.

A socialização de imaginários e mistura de referências que se concretizam através do encontro entre pessoas, da gênese curatorial das sessões dos filmes projetados numa sala escura e do diálogo exercido no debate que os sucede, distancia-se da hierarquização. (ibid, p. 136)

¹³⁵ Grupos informais sem fim lucrativo que se encontram pessoalmente para assistir e conversar sobre cinema. Remontam às origens da cultura cinematográfica (ALMEIDA, 2011; BUTRUCÉ, 2003; GRANJA, 2007; GUSMÃO, 2008).

Assim como as redes digitais cinéfilas, os cineclubes sempre estiveram marcados por apresentarem obras de acesso restrito, seja por conta de uma censura militar, ideológica, religiosa ou comercial, além dos desafios técnicos relacionados às atividades de exibição informal (ibid., p. 139; GONRING, 2014). A intersecção entre as duas formas de experiência cinematográfica foi uma evolução natural do desenvolvimento das tecnologias digitais, seguindo um curso histórico que herdou os modos anteriores de experiência com o cinema.

As transformações tecnológicas sempre afetaram diretamente os cineclubes, o que não foi diferente com as tecnologias digitais, que ajudaram a fomentá-los, pois facilitaram tanto o acesso às obras quanto a sua exibição. Assim, “a programação de cineclubes que começa a ser vislumbrada em meados dos anos 2000 [é] baseada no princípio pirata ou ‘internet-projetor’” (ALMEIDA, 2011, p. 178).

Pode-se dizer que a pirataria é uma parte quase essencial do movimento cineclubista que sempre conseguiu existir por transitar um pouco na ilegalidade, condição necessária para a sobrevivência em termos econômicos, já que o custo das obras nunca combina com os recursos limitados de coletivos culturais; mas também políticos, quando consideramos um contexto de censura. Tanto o cineclubismo como a pirataria *on-line* transitam entre o legítimo e o ilegal, lidando com limitações e potencialidades tecnológicas e agregando conhecimento (ALMEIDA, 2011, GONRING, 2014).

4.9. OS ARQUIVOS E O ESPÍRITO COLECIONADOR

Ainda que a tecnologia BitTorrent não seja, necessariamente, uma tecnologia de armazenamento, os GTCs trabalham com a ideia de coletar, conservar, manter vivo e guardado um objeto de arte, classificar e organizar o conhecimento e valorizar o que poderia se perder com o tempo, a raridade, o antigo e o inacessível. Arquivistas digitais, ao mesmo tempo em que salvam os filmes do esquecimento, também dessacralizam o raro no mesmo momento em que o disponibilizam para as redes, todavia o fazem através de uma ressacralização que se ritualiza no corpo da comunidade cinéfila.

Tabela 8: Top 20 Filmes mais Antigos MKO

Filme	Diretor	Ano
Fragmentos da vida e Exemplo Regenerador	José Medina	1919
Canção da Primavera	Igino Bonfioli	1923

O Segredo do Corcunda	Alberto Traversa	1924
Aitaré da Praia	Gentil Roiz	1925
A Filha do Advogado	Jota Soares	1926
Tesouro Perdido	Humberto Mauro	1927
Brasa Dormida	Humberto Mauro	1928
Sangue Mineiro	Humberto Mauro	1930
Lábios Sem Beijos	Humberto Mauro	1930
Limite	Mário Peixoto	1931
Ganga Bruta	Humberto Mauro	1933
Alô Alô Carnaval	Adhemar Gonzaga	1936
O Jovem Tataravô	Luiz de Barros	1936
O Descobrimento do Brasil	Humberto Mauro	1937
Onde Estás Felicidade	Mesquitinha	1939
Um Apólogo	Humberto Mauro	1939
Argila	Humberto Mauro	1940
Bandeirantes	Humberto Mauro	1940
O Despertar da Redentora	Humberto Mauro	1942
O Ébrio	Gilda de Abreu	1946

Coleta de dados feita entre fevereiro e abril de 2014. Elaboração do autor.

O espírito colecionador e arquivista é um fenômeno que se intensifica na sociedade moderna, onde a produção de novidades é um motivo fundamental. Para Sontag (1986), o presente produz antiguidades instantâneas que convidam os zeladores, decodificadores e colecionadores; ela referia-se, principalmente, à paixão colecionadora de Walter Benjamin, que via na atividade um instinto tático de sagacidade, de orientação no universo dos objetos de significação. Podemos falar de um prazer que é gerado pelo próprio arquivo (GALLOWAY, THACKER e WARK, 2014) ou de uma necessidade, de uma febre obsessiva pelo arquivo, que necessita reter a informação e interpretá-la como garantia de sobrevivência e autoconhecimento (DERRIDA, 1998).

No caso do MKO, a formação do acervo está mais voltada ao passado que ao ritmo dos lançamentos, evitando concorrer com a exploração comercial de novos filmes, disponibilizando-os sempre mais tarde. Trata-se de uma comunidade com fundamentos arquivistas, interessada no que é antigo, ou raro, ou de difícil acesso, tomada pelo espírito do colecionador (KOSNIK, 2012).

Esse arquivo informal *on-line* é construído sobre estruturas informacionais que permitem ordenação, classificação e acesso eficiente aos conteúdos. Tais ferramentas facilitam a aplicação de regras organizacionais que permitem com que os acervos tenham uma forma

bastante estruturada. A relativa formalidade dos arquivos informais é o resultado de um hibridismo de fontes e agentes que viabiliza a sua existência. Como explica Schäfer (2011, p. 47), a produção do arquivo e a organização ocorrem em diversos níveis, mas o seu nível mais ativo e intrínseco consiste em guardar os artefatos, produzir coleções de dados e organizar os recursos culturais e as estruturas de conhecimento.

Os arquivos informais tendem a ser mais acessíveis e, muitas vezes, mais completos do que os arquivos audiovisuais institucionais, que apresentam ausências essenciais devido ao alto custo dos modelos oficiais (CARTER, 2013), que dependem da burocracia e de uma administração infraestrutural centralizada. Essas limitações são superadas pelas redes informais, que alimentam os seus bancos de dados a partir de várias fontes e também geram redundância informacional, através da cópia, que dá mais chances à preservação e reduz o custo.

A diversidade de fontes das redes informais enriquece os arquivos e é observada em projetos de pesquisa específicos para a coleta de conteúdo desenvolvidos em GTCs – por exemplo, o Projeto Giallo, na comunidade Cinetorrent, que instigou os usuários a coletarem os filmes desse gênero específico italiano (CARTER, 2013), sendo que muitos não haviam sido lançados comercialmente ou apenas lançados em videocassete em pequenas tiragens na Holanda, Escandinávia e Grécia; 50% dos vídeos foram extraídos de videocassetes e não estavam circulando digitalmente até então.

Essa necessidade e interesse em preservar e dar acesso a bens culturais transpõe as barreiras do discurso criminalista ou da ética econômica, em nome de uma outra ética colecionista, arquivista e cinéfila, interessada no valor histórico das obras cinematográficas.

Um outro aspecto importante é o impacto simbólico dos acervos, pois um arquivo é sempre uma interpretação que seleciona o que entra e o que sai, organiza o conteúdo, categoriza e acrescenta meta-informações; assim, *a estrutura técnica do arquivo determina a relação do conteúdo com os tempos futuros, tratando-se, portanto, não somente de um registro, mas da produção de um evento* (DERRIDA, 1998) que “retém” a efemeridade. Os GTCs alimentam os arquivos digitais, criam rótulos e categorias para os conteúdos, gerando bancos de dado importantes para a economia da memória.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comercialização dos produtos culturais, sejam nacionais ou estrangeiros não pode estar atrelada exclusivamente aos aspectos econômicos, às leis de mercado, mas sim e fundamentalmente ao respeito à liberdade de circulação da cultura. Este caráter de exceção das indústrias culturais é sustentado pela necessidade estratégica, em um mundo globalizado, de mantermos a identidade cultural brasileira, de mantermos a nossa personalidade diante do mundo. Nelson Pereira dos Santos. *Declaração do Canecão*, 2002.¹³⁶

Demonstramos que o estabelecimento de variáveis fundamentais para o fenômeno da circulação cinema na internet tem uma função importante pois ajuda a contextualizar as manifestações específicas dessa circulação. A ideia de ecologia das janelas nos permitiu produzir uma perspectiva situada do fenômeno dos grupos de torrent cinéfilos. O diagrama analítico (Gráfico 1) das variáveis da circulação resulta em uma contribuição para a área, no sentido de que poderia ser adaptado a diversos estudos particulares da circulação do audiovisual. Foi provado que, devido ao caráter híbrido e movente dos meios de comunicação, a dualidade presente nas variáveis não pode ser tomada exclusivamente, ou seja, *formal e informal, pago e grátis, legal e ilegal* não estão em oposição direta ou são mutuamente excludentes, podendo ser rearticulados, relidos e conviver em novas formas de circulação.

O espaço da circulação digital tende à convergência crescente de meios e ferramentas; as soluções de entrega de vídeo valem-se da hibridização tecnológica, combinando e fazendo uso de incontáveis elementos técnicos. Assim, demonstramos que o espaço tecnológico, ao passo que se estabiliza em serviços e práticas, também se transforma e adapta a interesses e condições particulares.

Contribuímos com o esclarecimento sobre as possíveis derivações conceituais do tema da

¹³⁶ (SANTOS *apud* AZULAY, 2007, p. 67-68)

pirataria. O olhar histórico sobre a propriedade intelectual e o direito de autor nos revelou que a questão da pirataria nunca foi um ponto pacífico e trouxe conflitos de interesse, despertando discussões tanto no âmbito da legalidade, quanto no âmbito da moralidade. A pesquisa demonstrou que as motivações para o estabelecimento dos direitos e para a criminalização e definição da pirataria foram de caráter econômico e influenciadas diretamente pelas transformações tecnológicas de cada período.

A pirataria transformou-se de acordo com as mudanças socioeconômicas e adaptou-se historicamente, de modo que a crise contemporânea da propriedade intelectual e a pirataria em massa, novamente, exigem reelaboração conceitual do tema. Percebemos, especialmente, uma transformação fundamental na percepção moral da pirataria, que não é mais vista pela maioria das pessoas como algo reprovável ou antiético. A digitalização da cópia transformou a noção de propriedade intelectual pelo fato de que a cópia imaterial torna os bens culturais pervasivos e, por isso, dificilmente controláveis, correspondendo a atividades de apropriação pessoal e coletiva das tecnologias, que se tornam relativamente independentes dos mediadores tradicionais.

Demonstramos de que forma os discursos de moralização reagem, tentando controlar um fenômeno aparentemente incontrolável através da *guerra contra a pirataria*. Ainda, demonstramos a função da pirataria no mercado de bens culturais, onde é um concorrente direto da indústria cultural e encontra a sua legitimidade ao desenvolver inovações tanto no sistema de distribuição, quanto na própria produção cultural.

O tema levanta questões importantes de natureza política, catalisando debates democráticos sobre a internet e o uso das tecnologias informacionais. É um tema que emerge em relação com outros fenômenos: a dissolução da noção de autoria, a desobediência civil, o movimento das inovações tecnológicas, os grupos anônimos, a crise econômica, a cultura participativa, o empreendedorismo digital, o mercado audiovisual, as economias informais, entre outros. Constatamos que a pirataria é uma atividade política cultural que corresponde a uma gama de interesses coletivos de dimensão global.

Também confirmamos a ideia de que a massividade do fenômeno é consequência da ineficiência do sistema formal de distribuição. As tecnologias de reprodução são utilizadas pelo público para viabilizar um consumo inacessível, tanto pela ausência de um mediador, quanto pela inviabilidade econômica para comprar. Por isso, percebemos que a pirataria tem uma dimensão geopolítica importante, ainda que nos espaços virtuais.

As redes BitTorrent possuem uma grande diversidade de esquemas de categorização de conteúdo, responsáveis por estruturar as trocas. Os bancos de indexação, todavia, produzem um ambiente instável que desafia a pesquisa acadêmica, mas que também implica em uma riqueza de possíveis leituras, interpretações e apreciações. A pesquisa revelou que os grupos de torrent privados produzem modos de especialização relacionados ao tipo de mídia, gêneros e estilos de conteúdo, formatos digitais e também nacionalidade.

Descobrimos que a cinefilia é um dos critérios de especialização desses grupos e verificamos que os seus métodos de seleção e arquivamento de conteúdo são particulares e desenvolvem processos de formalização e organização sofisticados. Também notamos que esses grupos criam campos de sociabilidade que se posicionam protetivamente em relação ao contexto da internet e funcionam como reguladores das interações, respondendo a necessidades culturais. Os grupos de torrent cinéfilos são núcleos curatoriais que agregam nichos cinematográficos, são centros de distribuição de cinema especializado, cuja interação informal não contradiz a ideia de ordem, e que possuem uma dimensão simbólica que manifesta sentidos particulares sobre o cinema, sob a influência de um imaginário cinéfilo e multicultural. Foi destacada a importância desses grupos para a viabilização da acessibilidade de obras que circulam fora do *mainstream* e que, normalmente, não estão disponíveis nos eixos oficiais de distribuição.

Ao analisarmos, especificamente, o grupo MKO, provamos a extensão do fenômeno e sua importância no cenário cinéfilo brasileiro. Demonstramos que ocorre uma intersecção entre a informalidade/marginalidade do grupo e o rigor na criação do acervo e nas regras organizacionais. Essa solução particular de distribuição possui o seu próprio modo de se posicionar dentro da ecologia da circulação: do lado oposto ao *mainstream*, dedicando-se a uma cinematografia de menor visibilidade e distribuição no mercado, também posicionando-se estrategicamente quanto ao circuito oficial, criando a sua própria janela de distribuição e eticamente em relação a outros grupos de torrent cinéfilos.

O MKO se apresentou como um exemplo sobre o que pode ser uma possível manifestação de ética pirata, que, no estudo do grupo, apareceu como um acordo coletivo implícito resultante da interação e negociação dentro da comunidade. Notamos que esses acordos podem incluir a hierarquização e também a dependência mútua entre usuários, administradores e colaboradores. Além dos acordos implícitos, também há regras expressas e constatamos que estas funcionam no sentido curatorial, fundamentando o

propósito de compartilhar uma cinematografia com suas próprias características; definindo, simultaneamente, o público. Ainda, dentro dessa ética pirata, observamos que funciona uma ética arquivista ou colecionista, que preza pela preservação de obras e manutenção de acervos, mesmo que isso signifique desconsiderar as limitações institucionais e normativas; uma pirataria, cuja ética prioriza a preservação da memória cultural. Existe um processo particular de canonização nessas redes, que toma emprestado imaginários para formar uma combinação entre o cinema *art house*, o cânone acadêmico, o circuito *underground*, o *world cinema*, sem excluir a influência do cinema comercial norte-americano, especialmente quando este está temporalmente distanciado da sua exploração comercial.

Descobrimos que o grupo MKO possui um banco de dados com muitos filmes brasileiros difíceis de encontrar e que grande parte desse acervo não está disponível em um dos maiores polos de venda de mídia pela internet, a Amazon. Por isso, nos parece evidente a importância de grupos dessa natureza para a transformação dos imaginários contemporâneos sobre o cinema, dando visibilidade a uma cinematografia que, fora da circulação oficial, poderia continuar permanecendo desconhecida e inacessível.

As evidências que obtivemos nos levam a refletir sobre o quanto a questão da pirataria de bens culturais é responsável por uma reconfiguração dos valores relacionados a esses bens. O que chamaríamos de uma *crise axiológica* (SCHROEDER, 2012), envolvendo *ética*¹³⁷, *estética*¹³⁸, *economia e cultura*¹³⁹. O fato de haver uma transformação do valor do cinema na cultura digital tem a ver com uma transformação das suas condições de existência. Ele assume diversos valores que se alteram quando ocupa diferentes *lócus*, quando a digitalização o virtualiza e ele transita por espaços semióticos, perceptivos, geográficos, cognitivos mais diversos.

Devido a instabilidades do contexto político, algumas culturas da pirataria apoiam valores cívicos substanciais que, muitas vezes, contrastam com o sistema econômico vigente; como por exemplo, quando as comunidades apelam para a ideia de bem comum. Os valores, portanto, são uma categoria mais ampla do que os discursos normativos e tornam-se flexíveis e negociados, debatidos na sociedade.

¹³⁷ Certo, errado, bom, ruim, aspectos de conduta.

¹³⁸ O que é belo, harmônico.

¹³⁹ O valor econômico que a sociedade atribui aos objetos ou ao trabalho.

A fruição passa a ser muito mais valorizada do que o respeito à norma, de maneira que o valor dos bens culturais não é medido estritamente por critérios econômicos. A sociedade digital tornou mais evidente esse fato, como provamos, principalmente devido à expansão do consumo informal e à conseqüente reorganização dos mercados econômicos.

Demonstramos que, no amplo espectro das trocas informais, diferentes valores relativos à informação ou ideia estão envolvidos. Assim, os valores da cultura da pirataria não são estáveis, mesmo que, em alguns casos, apresente características substanciais, como a ideia de bem comum e de acesso à informação como um direito.

Quando antes, o controle dos meios de distribuição garantia o valor de mercado de uma produção cultural, na era da reprodutibilidade imaterial da informação, a distribuição informal aparece como manifestação direta do valor cultural, artístico e simbólico do que é cada vez menos um bem de consumo, nos moldes tradicionais, e mais um valor cultural que compõe identidades e imaginários.

Benjamin (1984[1955]) questionou a habilidade dos filmes em preservar a função tradicional da arte¹⁴⁰, argumentando que a aura de um objeto artístico reside na sua escassez (existência exclusiva em tempo e espaço) e na sua eternidade. Seria impossível para um objeto industrial, como o cinema, ser alvo de contemplação – ao invés disso, ele teria uma função somente política.

Contudo, nas primeiras duas décadas do século XXI, a cinefilia dos grupos BitTorrent, ao mesmo tempo em que reivindica o título de arte ao cinema, também atua nos aspectos auráticos de Benjamin: escassez e eternidade, reordenando-os.

(...) trata-se quase de um retorno à aura, uma reedição do *hic et nunc* no sentido de experiência autêntica do espectador com o filme, de um momento que se encontra com uma obra, um testemunho do tempo que perdura, justamente quando a reprodutibilidade técnica alcançou o seu extremo através da reprodutibilidade digital. (ALMEIDA, 2011, p. 25)

A reprodutibilidade exacerbada das interações *peer-to-peer* ataca diretamente o aspecto da escassez, contudo fabrica uma modelação desse espectro, a partir da ideia de exclusividade que a comunidade fechada e especializada apresenta. Ao mesmo tempo em

¹⁴⁰ Ainda que, desde 1912, os futuristas italianos já reivindicassem o cinema como uma sétima arte (CANUDO, 1995 [1911]).

que aumentam o acesso aos filmes (reduzem a escassez), estes são oferecidos em um contexto de apreciação artística por um público selecionado.

Quando o cinema é reconhecido como arte, ao mesmo tempo em que também um objeto de consumo e entretenimento que promove identificações sociais, ele passa a integrar o espectro amplo das trocas simbólicas. Assim, a mediação tecnológica, a regulamentação da troca e o estabelecimento dos valores relacionam-se diretamente na produção dos imaginários.

Se os grupos de torrent cinéfilos apresentam seus próprios conceitos sobre o que é considerado bom ou mal cinema e o tomam como um objeto de apreciação artística e documento cultural, então eles criam a própria aura em torno dos filmes compartilhados, preservando a experiência artística e estética dentro de um contexto de reprodutibilidade técnica e imaterial da obra de arte.

A aura é muito menos uma propriedade do objeto e muito mais uma qualidade dos sujeitos que o percebem (FERRÁNDIZ, 2012). Há uma reversão nos critérios de valoração do objeto artístico, pois a sua disponibilidade plena não excluiria ou banalizaria totalmente a obra, mas tornaria especial e exclusiva a contingência efêmera da sua exibição, em diferentes espaços (superfícies) e tempos (períodos de evolução tecnológica).

Demonstramos, portanto, que reside no campo da distribuição/circulação importantes controvérsias acerca do valor dos objetos culturais, onde as questões sobre a reprodutibilidade trazidas por Walter Benjamin, no início do século XX, ainda permanecem relevantes, mas não sem reformulações.

O valor da origem do objeto artístico, mesmo que impalpável ou até inviável, na sociedade digital, torna-se um fetichismo intensamente buscado por grupos ou indivíduos. A reprodutibilidade digital provoca novas e diversas formas de percepção aurática das obras, ela depende do objeto, mas, principalmente, do espectador e do contexto de sua experiência; pois, ao final, é uma qualidade perceptiva que invoca o pertencimento do sujeito, seja ao objeto sensorial, ao acontecimento da experiência ou ao grupo social que a condiciona.

A circulação informal nas redes digitais está transformando o modo como utilizamos a informação e, por isso, a própria natureza do sistema de distribuição. Por detrás desses movimentos, existem ideias sobre como podemos competir, colaborar e coexistir.

Demonstramos que, tanto aqueles que querem lucrar com a circulação ilegal, como as empresas detentoras de direito e também as pessoas comuns, em suas práticas mais ou menos marginais, devem coexistir na esfera comunicacional, travando modos de controlar e compartilhar a informação.

A circulação de conteúdo ajuda a moldar os cenários culturais e, por isso, além de ter importância econômica, tem o papel de produzir significados, é um ato de formatação dos textos recebidos e das camadas de sentido que envolvem a experiência da recepção. Dessa maneira, constatamos que as formas de se valorizar, perceber, utilizar e investir na experiência com o cinema estão sempre sendo alteradas pelas contínuas transformações tecnológicas, mas nunca deixam de ter um alto valor para as culturas contemporâneas.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985 [1944].
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **A Indústria Cultural - o iluminismo como mistificação das massas**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- AKELOF, G. A. A theory of social custom, of which unemployment may be one consequence. **The Quarterly Journal of Economics**, MIT Press, 94 (4) 1980. 749-75.
- ALDRED, J. Copyright and the limits of law-and-economics analysis. In: BENTLY, L.; DAVIS, J.; GINSBURG, J. C. **Copyright and Piracy. An interdisciplinary Critique**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- ALEXANDER, I. Introduction. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. An interdisciplinary critique**. Cambridge: University Press, 2010.
- ALFRORD, W. D. **To steal a book is an elegant offense: Intellectual Property Law in Chinese Civilization**. Stanford: Stanford University Press, 1995.
- ALMEIDA, P. ; BUTCHER, P. **Cinema, Desenvolvimento e Mercado**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.
- ALMEIDA, R. **Rasgos Culturais: consumo cinéfilo e o prazer da raridade**. Recife: Velhos Hábitos, 2011.
- ANDERSEN, B.; FRENZ, M. The Impact of Music Downloads and P2P File-Sharing on the Purchase of Music: A Study for Industry Canada. **Working Paper**, University of London, 2008.
- ANDERSON, C. **The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More**. New York: Hperion , 2006.
- ANDERSON, C. **Free: the future of radical price**. London: Business Books, 2009.
- ANDERSSON, J. The origins and impacts of the Swedish file-sharing movement: A case study. **Critical Studies in Peer Production**, p. 1-18, 1 (1) 2011.
- ANDERSSON, J. The Quiet Agglomeration of Data: How Piracy is Made Mundane. **International Journal of Communication**, jun. 2012. 585-605.
- ARENDT, H. **Crises da República**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- ARMBRUST, M.; FOX, A. E. A. A View of Cloud Computing. **Communications of the ACM** , April 2010.
- ATKINSON, P.; COFFEY, A. Analysing Documentary Realities. In: SILVERMAN, D. **Qualitative Research**. London: Sage, 2011.
- AUSTIN, J. L. **How to do things with words**. Cambridge: Harvard University Press, 1975.
- AZULAY, J. T. Por uma política cinematográfica brasileira para o século XXI. In: MELEIRO, A. **O cinema no mundo: indústria, política e mercado**. São Paulo: Escrituras Editora, 2007.
- BAKHTIN, M. **Questões de Literatura e Estética**. São Paulo: Hucitec, 2010.
- BARONE, G. Assimetrias, Dilemas e Axiomas do Cinema Brasileiro nos Anos 2000. **Revista Famecos**, Porto Alegre, 18(3), 2011.

- BARRON, A. Copyright Infringement, 'free-riding' and the life world. In: BENTLY, **Copyright and Piracy: an interdisciplinary critique**. Cambridge: University Press, 2010.
- BARROT, P. **Nollywood: The Video Phenomenon in Nigeria**. [S.l.]: Indiana University Press, 2009.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas I: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BENTLY, L.; DAVIS, J.; GINSBURG, J. C. **Copyright and Piracy. An Interdisciplinary Critique**. Cambridge: University Press, 2010.
- BERNA, C. D. Convenção de Berna para a proteção das obras literárias e artísticas. **Site da Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra**, 1971. Disponível em: <http://www.fd.uc.pt/CI/CEE/OI/OMPI/convencao_berna_obras_literarias-PT.htm>. Acesso em: maio 2014.
- BETZ, M. Introduction. In: BETZ, M. (). **In Focus: Cinephilia**. Austin: University of Texas Press, 2010.
- BHABHA, H. **Nation and Narration**. London: Routledge, 1990.
- BODÓ, B. Set the Fox to Watch the Geese: Voluntary IP Regimes in Piratical File-Sharing Communities. In: FREDRIKSSON, M.; ARVANITAKIS, J. **Piracy: Leakages from Modernity**. Sacramento: Litwin Books, 2013.
- BODÓ, B.; LAKATOS, Z. Theatrical Distribution and P2P Movie Piracy: A Survey of P2P Networks using Transactional Data. **International Journal of Communication**, (6), 2012.
- BOURDIEU, P. **Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste**. London: [s.n.], 1984.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas linguísticas**. São Paulo: EDUSP, 1996.
- BRITZ, I.; BRAGA, R. S.; LUCA, L. G. A. **Film Business. O Negócio do Cinema**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BRUNS, A. **Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond From Production to Prodsusage**. New York: Peter Lang, 2008.
- BURKART, P.; SCHWARZ, J. A. Gunboat Diplomacy and Pirate Sanctuaries: The Use of Trade Agreements to Promote Copyright Reform. In: LÖBLICH, M.; PAFF-RÜDIGER, S. **Communication and Media Policy in the Era of the Internet: Theories and Processes**. Baden-Baden: Nomos, 2013.
- BUTRUCE, D. Cineclubismo no Brasil: Esboço de uma história. **Acervo: Revista do Arquivo Nacional**, 16(1) 2003.
- CANUDO, R. La Naissance d'un sixième art: essai sur la cinématographe.. **L'Usine Aux Images**, Paris: Séguier, 1995 [1911].
- CARDOSO, G. et al. P2P in the Networked Future of European Cinema. **International Journal of Communication**, (6), 2012. 795-821.
- CARPENTIER, N. **Media and participation: a site of ideological-democratic struggle**. London: Intellect, 2011.

- CARTER, O. Sharing All'Italiana. The Reproduction and Distribution of the Giallo on Torrent File-Sharing Websites. In: BRAGA, R.; CARUSO, G. **The Piracy Effect**. Milano: Mimesis Cinergie , 2013.
- CASTELLS, M. **O Poder da Identidade**. São Paulo: Editora Paz e Terra, v. II , 1996.
- CASTELLS, M. **Communication and Power**. Oxford/New York: Oxford University Press, 2009.
- CHARTIER, R. **A aventura do livro ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1998.
- CHÉNEAU-LOQUAY, A. L'économie "informelle" de la communication en Afrique est-elle une "économie souterraine"? In: MATTELART, T. **Piratages audiovisuels: Les voies souterraines de la mondialisation culturelle**. Paris-Bruxelas: Ina-De Boeck, 2011. p. 139-162.
- CHIANG, E.; ASSANE, D. Music piracy among students on the university campus: Do males and females react differently? **Journal of Socio-Economics**, 27(4), 2008. 1371.
- CHRISTIN, N. Peer-to-Peer Networks: Interdisciplinary Challenges For Interconnected Systems. In: DARK, M. J. **Information Assurance and Security Ethics in Complex Systems: An Interdisciplinary Perspective**. Hershey: IGI Global, 2010.
- CHRISTIN, N. Peer-to-peer Networks: Interdisciplinary Challenges for Interconnected Systems. In: DARK, M. J. **Information Assurance and Security Ethics in Complex Systems**. [S.l.]: IGI GLOBAL, 2010.
- COHEN, B. Incentives Build Robustness in BitTorrent, 22 maio 2003. Disponível em: <<http://www.bittorrent.org/bittorrentecon.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2014.
- COSTA, N. N. **Teoria e realidade da Desobediência Civil de acordo com a Constituição de 1988**. Rio de Janeiro: Forense, 1990.
- COX, J. **Studies in licit and illicit markets for digital entertainment goods**. Tese de Doutorado: University of Portsmouth, 2012.
- CRISP, V. **Film Distribution in the Age of Internet: East Asian Cinema in the UK**. Tese de Doutorado. Goldsmiths: University of London, 2012.
- CROSS, J. C. Mexico. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011.
- CROWCROFT, J. Copyright, piracy and software. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. An Interdisciplinary Critique**. Cambridge: University Press, 2010.
- CROXON, K. Promotional Piracy. **Oxonomics**, (2) 2007.
- CUNNINGHAM, S.; SILVER, J. **Screen Distribution and the New King Kongs of the Online World**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.
- DE CERTEAU, M. **Artes de Fazer: A Invenção do Cotidiano**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.
- DE SÁ, V. M. M. **Rethinking 'Pirate Audiences': An Investigation of TV Audiences' Informal Online Viewing and Distribution Practices in Brazil** [Tese de Doutorado]. Sydney: University of Sidney, 2013.
- DEAZLEY, R.. **Privilege and Property: essays on the history of copyright**. Cambridge: OpenBook Publishers, 2010.
- DEBRAY, R. **Manifestos Midiológicos**. Petrópolis: Vozes, 1995.

- DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, v. I, 1995.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, v. I, 1995.
- DENT, A. Piracy, Circulatory Legitimacy and Neoliberal Subjectivity in Brazil. **Cultural Anthropology**, 27(1), 2012.
- DERRIDA, J. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DERRIDA, J. **Archive Fever: A Freudian Impression**. Chicago: University of Chicago Press, 1998.
- DERRIDA, J. **Papel-máquina**. São Paulo: Estação Liberdade, 2004.
- DURANT, A. Substantial similarity of expressions in copyright infringement actions: a linguistic perspective. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. An interdisciplinary critique**. Cambridge: University Press, 2010. p. Bently, L.
- EAGLETON, T. **The Idea of Culture**. Hoboken: Wiley-Clackwell, 2000.
- ECO, H. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- ECO, H. **A Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- ELIAS, N. **O proesso civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- ELSASSER, T. **European Cinema Face to Face with Hollywood**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.
- ENVISIONAL. Technical Report: an estimate of infringing use of the Internet, 2011.. **Envisional**, 2011. Disponível em: <http://documents.envisional.com/docs/Envisional-Internet_Usage-Jan2011.pdf>.
- ENZENSBERGER, H. M. **Elementos para uma teoria dos meios de comunicação**. São Paulo: [s.n.], 2003.
- FAIRCLOUGH, N. **Critical discourse analysis: the critical study of language**. London: Longman, 1995.
- FERRÁNDIZ, R. R. Benjamin, BitTorrent, Bootlegs: Auratic Piracy Cultures? **International Journal of Communication**, jun. 2012.
- FERRI, M. Rent or Buy: the effectiveness of Redbox and Netflix Windows. **Working Paper**, University of Chicago, Disponível em. Consultado em Maio de 2014 2013.
- FLUSSER, V. **O Mundo Codificado. Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**. Martins Fontes: [s.n.], 1981.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.
- FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Ed. Loyola, 2010.

- FREESTONE, O.; MITCHELL, V. Generation Y attitudes towards e-ethics and internet related misbehaviours. **Journal of Business Ethics**, 54 (2) 2004. 121-128.
- GAINES, J. M. Early Cinema's Heyday of Copying. Too many copies of L'Arroseur arose. **Cultural Studies**, 20 (2-3) 2006.
- GALLIO, N.; MARTINA, M. The piracy gene mutation: combinations of crowdfunding mixed delivery systems. In: BRAGA, R.; CARUSO, G. **Piracy Effect**. Milano: Mimesis Cinergie, 2013.
- GALLOWAY, A. R.; THACKER, E.; WARK, M. Introduction: Execrable Media. In: GALLOWAY, A. R.; THACKER, E.; WARK, M. **Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation**. Chicago/London: The University of Chicago Press, 2014.
- GERVAIS, D. J. The Price of Social Norms: Towards a Liability Regime for File-sharing. **Intellectual Property Law Journal**, 12 (1) 2003. 39-74.
- GINSBURG, J. A common lawyer's perspective on contrefaçon. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. An interdisciplinary critique**. Cambridge: University Press, 2010.
- GOBO, G. Ethnography. In: SILVERMAN, D. **Qualitative Research**. London: Sage, 2011.
- GOMES-MEJIA, G. Le marché du DVD pirate à Bogota: un approche communicationnelle. In: MATTELART, T. **Piratages audiovisuels: Les voies souterraines de la mondialisation culturelle**. Paris-Brussels: Ina-De Boeck, 2011. p. 199-221.
- GONRING, G. M. Pirate Film Societies: Rearranging Traditional Apparatus With Inappropriate Technology. **Third Text**, 28 (2) 2014. 203-215.
- GRANJA, P. Cineclubes e Cinefilia: Entre a Cultura de Massas e a Cultura de Elite. **Revista Estudos do Século XX**, n.7 2007.
- GRANT, A.; MEADOWS, J. **Communication Technology Update and Fundamentals**. Waltham: Focal Press, 2009.
- GROOM, N. Unoriginal genius: plagiarism and the construction of 'Romantic' authorship in eighteenth and nineteenth century copyright law. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. An interdisciplinary critique**. Cambridge: University Press, 2010.
- GROSSBERG, L. Cultural studies vs. political economy: is anyone else bored with this debate?. **Critical Studies in Mass Communication**, dez. 1995. 72-81.
- GUSMÃO, M. S. O Desenvolvimento do Cinema: Algumas Considerações Sobre O Papel dos Cineclubes Para Formação Cultural. **Anais do IV Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, Salvador, Maio 2008.
- HALL, S. **Encoding and Decoding in the Television Discourse**. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies, 1973.
- HALL, S. **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HARVEY, D. **Neoliberalismo: História e Implicações**. São Paulo: Loyola, 2010.
- HEIDEGGER, M. **A Caminho da Linguagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- HEIDEGGER, M. A Questão da Técnica. **Scientiae Studia**, São Paulo, 5 (3) 2007. 372-398.
- HOMERO. **Odisseia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

- HUGO, P. **Nollywood**. [S.l.]: Prestel Publishing, 2009.
- IORDANOVA, D.; CUNNINGHAM, S. **Digital Disruption: Cinema Moves Online**. St. Andrews: St. Andrews Film Studies, 2012.
- JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1963.
- JENKINS, H. **Convergence Culture: where old and new media collide**. New York: NYU Press, 2006.
- JOHNS, A. Language, practice and history. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. And interdisciplinary critique**. Cambridge: Univeristy Press, 2010.
- JULLIER, L.; LEVERATTO, J.-M. Cinephilia in the Digital Age. In: CHRISTIE, I. **Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. p. 332.
- KAPKA, A. World Cinema on Demand: Film Distribution and Education in the Streaming Media Era. Relatório de Conferência. **Alphaville: Journal of Film and Screen Media**, 6, Winter 2013.
- KARAGANIS, J. Introduction: Piracy and Enforcement in Global Perspective. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011a.
- KARAGANIS, J. Rethinking Piracy. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011b.
- KELLY, K. Better Than Free. **Edge**, 2008. Disponível em: <<http://edge.org/conversation/better-than-free>>. Acesso em: 12 maio 2013.
- KINI, R. B.; ROMINGER, A.; VIJAYARAMAN, B. S. An empirical study of software piracy and moral intensity among university students. **Journal of Computer Information Systems**, 40 (3) 2000. 62-72.
- KOSNIK, A. The collector is a Pirate. **International Journal of Communication**, (6), 2012.
- KOSNIK, A. The collector is a Pirate. **International Journal of Communication**, (6), 2012.
- KOSTYLO, J. From Gunpowder to Print: the common origins of copyright and patent. In: DEAZLEY, R. **Privilege and Property: essays on the history of Copyright**. Cambridge: OpenBook Publishers, 2010.
- KRAVETS, D. ISPs Now Monitoring for Copyright Infringement. **Wired**, 2013. Disponível em: <<http://www.wired.com/2013/02/copyright-scofflaws-beware/>>.
- LEE, H.-K. Participatory media fandom. A case study of anime fansubbing. **Media, Culture & Society**, 33 (8) 2011. 1131-1147.
- LEMOS, A. **A Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMOS, A. A Cidade e Mobilidade, Telefones Celulares, Funções Pós-Massivas e Territórios Informacionais. **Matrizes**, São Paulo, 1(1), 2007.
- LEMOS, R. **Direito, Tecnologia e Cultura**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.
- LESSIG, L. **Free Culture: How Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity**. New York: The Penguin Press, 2004.

- LEVY, P. **Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LI, J. From D-Buffs to the D-Generation: Piracy, Cinema an Alternative Public Sphere in Urban China. **International Journal of Communication**, jun. 2012. 542-563.
- LIANG, L.; SUNDARAM, R. Índia. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011.
- LIANG, L.; SUNDARAM, R. Índia. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Research Council, 2011.
- LIMAYEM, M.; KHALIFA, M.; CHIN, W. W. Factors motivating software piracy: a longitudinal study. **IEEE Transactions on Engineering Management** , 51 (4) 2004. 414-425.
- LIPOVETSKY, G. **A Cultura-Mundo**: Resposta a uma Sociedade Desorientada. Lisboa: Edições 70, 2010.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A Tela Global**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A Tela Global - Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LOBATO, R. **Shadow Economies of Cinema**: Mapping Informal Film Distribution. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.
- LOBATO, R.; TANG, L. The cyberlocker gold rush: tracking the rise of file-hosting sites as media distribution platforms. **International Journal of Cultural Studies**, 17 (5) 2014. 423-425.
- LOBATO, R.; THOMAS, J. The Business of Anti-Piracy: New Zones of Enterprise in the Copyright Wars. **International Journal of Communication**, jun. 2012. 606-625.
- LOGSDON, J. M.; THOMPSON, J. K.; REID, R. A. Software Piracy: Is it Related to Level of Moral Judgement?. **Journal of Business Ethics**, 13 (11) 1994. 849-857.
- LOHMANN, F. V. **Unintended Consequences**: Twelve Years under the DMCA. [S.l.]: Eletronic Frontier Foundation, 2010.
- LYSONSKY, S.; DURVASULA, S. Digital Piracy of MP3: Consumer and Ethical Predispositions. **Journal of Consumer Marketing** , 25 (3) 2008. 167-178.
- MACHADO, A. **O Sujeito na Tela**: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- MAFFESOLI, M. **No Fundo das Aparências**. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.
- MAFFESOLI, M. **O Mistério da Conjunção**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- MALINI, F. Colaboração, uso livre das tecnologias e evolução da arquitetura p2p. **Lugar Comum**, (28) 2009.
- MANOVICH, L. **The Language of the New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MARKHAM, A. N. Internet Research. In: SILVERMAN, D. **Qualitative Research**. London: Sage, 2011.
- MASON, M. **The Pirate's Dilemma**: How Youth Culture is Reinventing Capitalism. New York: Simon and Schuster, 2009.

- MATTELART, T. Audiovisual Piracy, Informal Economy, and Cultural Globalization. **International Journal of Communication**, jun. 2012. 735-750.
- MEILI, A. M. O audiovisual na era YouTube: pro-amadores e o mercado. **Sessões do Imaginário**, 25 2011. 52-59.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MITCHELL, W. J. **e-topia**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- MIZUKAMI, P. et al. Brazil. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. [S.l.]: Social Science Research Council, 2011. p. 219-304.
- MIZUKAMI, P. N. et al. Brazil. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011.
- MORTON, N. A.; KOUFTEROS, X. Intention to commit Online music piracy and its empirical antecedents: An empirical investigation. **Structural Equation Modeling-a Multidisciplinary Journal**, 15 (3) 2008. 491-512.
- MURDOCK, G. Across the great divide: cultural analysis and the condition of democracy. **Critical Studies in Mass Communication**, dez. 1995. 89-100.
- MYLONAS, Y. Piracy Culture in Greece: Local Realities and Civic Potentials. **International Journal of Communication**, jun. 2012. 710-734.
- NAGIB, L. Towards a positive definition of world cinema. In: DENNISON, S.; LIM, S. H. (. **Remapping world cinema: identity, culture and politics in film**. London: Wallflower Press, 2006. p. 30-37.
- NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- NETO, A. R.; AZEVEDO, R. A. Novos paradigmas para a responsabilidade civil de provedores na internet. **JusBrasil**, 2012. Disponível em: <<http://por-leitores.jusbrasil.com.br/noticias/3161392/novos-paradigmas-para-a-responsabilidade-civil-de-provedores-na-internet>>. Acesso em: maio 2014.
- NILSSON, E. **Legalizing Internet Piracy through State-Invented Religion? A Case of Study of the Sweden State's Acknowledgement of the Missionary Church of Kopimism as Religion**. XVIII ISA World Congress of Sociology: Facing an unequal world, Challenges for global Sociology. Yokohama, Japan: [s.n.]. 2014.
- NIMUS, A. Copyright, Copyleft and The Creative Anti-Commons. **Subsol**, 2006. Disponível em: <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/nimustext.html>. Acesso em: 2014 08.
- NOBRE, C. **Pirataria no Ciberespaço**. João Pessoa: Selo Dissertações, 2012.
- NUNEZ, F. Pensar o "Cinema Moderno Periférico": questionamentos teórico-historiográficos. **Contemporânea Comunicação e Cultura**, 11(03) 2013.
- OSBERHOLZER-GEE, F.; STRUMPF, K. File-sharing and Copyright. **Working Paper**, Harvard Business School, May 2009. 09-132.
- OLIVEIRA, L. B. M. D. **Corpos Indisciplinados: ação cultural em tempos de biopolítica**. [S.l.]: Beca, 2006.
- ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

- PANG, L. **Cultural Control and Globalization in Asia: Copyright, piracy and cinema.** London: Routledge, 2006.
- PONTE, L. M. Coming Attractions: Opportunities and Challenges in Thwarting Global Movie Piracy. **American Business Law Journal** , 45(2), 2008. 331-369.
- POUWELSE, J. et al. Pirates and Samaritans: a decade of measurement on peer production and their implications for net neutrality and copyright. **Telecommunications Policy**, 32 (11) 2008. 701-712.
- PRIMO, N.; LLOYD, L. South Africa. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies.** USA: Social Science Research Council, 2011.
- PRIOR, L. Using Documents in Social Research. In: SILVERMAN, D. **Qualitative Research.** London: Sage, 2011.
- PRYTHON, A. Transformações da crítica diante da cibercinefilia. **Celeuma**, 1(1) 2013.
- RHEINGOLD, H. **Smart mobs: the next social revolution.** Cambridge: Perseus, 2002.
- RODRIGUEZ, P.; TAN, S.-M.; GKANTSIDIS, C. On the Feasibility of Commercial Legal P2P Content Distribution. **ACM SIGCOMM Computer Communication Review**, 36 (1) 2006.
- ROSENBAUM, J. **Good Bye Cinema, Hello Cinephilia. Film Culture in Transition.** Chicago e Londres: University of Chicago Press, 2010.
- ROSENBAUM, S. **Curation Nation: How to win in a World where consumers are creators.** Columbus: [s.n.], 2011.
- SADOUL, G. **História do Cinema Mundial: Das Origens Aos Nossos Dias.** Lisboa: Livros Horizonte, 1983.
- SANDVINE. **Global Internet Phenomena Report.** Waterloo e Basingstoke: Disponível em: <https://www.sandvine.com/downloads/general/global-internet-phenomena/2011/2h-2011-global-internet-phenomena-report.pdf>, 2011.
- SANDVINE. **Global Internet Phenomena Report.** Waterloo e Swindon: Disponível em <https://www.sandvine.com/downloads/general/global-internet-phenomena/2014/1h-2014-global-internet-phenomena-report.pdf>, 2014.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2005.
- SANTAELLA, L. **A Ecologia Pluralista da Comunicação. Conectividade, mobilidade, ubiquidade.** São paulo: Paulus, 2010.
- SCHÄFER, M. T. **Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production.** Amstardam: Amsterdam University Press, 2011.
- SCHROEDER, M. Value Theory. **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**, 2012. Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/archives/sum2012/entries/value-theory/>>>. Acesso em: maio 2014.
- SEAGRAVE, K. **Piracy in the Motion Picture.** Jefferson: Mcfarland & Co Inc., 2003.
- SEVILLE, C. Nineteenth-century Anglo-US Copyright Relations: the language of piracy versus the moral high ground. In: BENTLY, L. **Copyright and Piracy. An interdisciplinary critique.** Cambridge: University Press, 2010.

- SEZNEVA, O.; KARAGANIS, J. Russia. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011.
- SHANNON, E.; WEAVER, W. **The mathematical theory of communication**. Illinois: University of Illinois Press, 1949.
- SHENKMAN, D. **Copyright in the Youtube Age: Hosting and Linking of Online Video** (Dissertação de Mestrado). Florida: Universidade de Florida, 2008.
- SILVA, J. M. D. **Sociedade Midíocre. A passagem do Hiperespetacular. O fim do direito autoral, do livro e da escrita**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- SILVERMAN, D. Introduction. In: SILVERMAN, D. **Qualitative Research**. London: Sage, 2011.
- SIMONDON, G. **On The Mode of Existence of Technical Objects**. London: University of Western Ontario, 1980.
- SINNREICH, A. Sharing in Spirit: Kopimism and the Digital Eucharist. **SSRN**, 2014. Disponível em: <<http://ssrn.com/abstract=2437233>>. Acesso em: out. 2014.
- SMITH, A. **An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations**. 5. ed. London: Methuen and Co. Lt., 1904 [1776].
- SONTAG, S. **Sob o signo de saturno**. Porto Alegre: LP&M, 1986.
- SOOKMAN, B.; GLOVER, D. Graduated response and copyright: an idea that is right for the times. **The Lawyers Weekly**, Janeiro 2010.
- SPAZIANI, L. FORA - Uma breve visão da dimensão semântica no deslizamento funcional como uma das possíveis rotas de gramaticalização. **Estudos Linguísticos**, XXXVI(2), Maio-Agosto 2007.
- STIEGLER, B. **Technics and Time. The Fault of Epimetheus**. Stanford: Stanford University Press, v. I, 1998.
- STIEGLER, B. **Technics and Time. Disorientation**. Stanford: Stanford University Press, v. II, 2009.
- STOBART, H. Bolívia. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011.
- SWINYARD, W. R.; RINNE, H.; KENG KAU, A. The morality of software piracy: A cross-cultural analysis. **Journal of Business and Ethics**, 9 (8) 1990. 655-664.
- TAYLOR, C. **As Fontes do Self: a Construção da Identidade Moderna**. São Paulo: Loyola, 1997.
- THOMPSON, J. **Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na Era dos Meios de Comunicação de Massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- THOREAU, H. D. **A Desobediência Civil e outros escritos**. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- TIETZMANN, R.; ROSSINI, M. S. De volta para o passado: o audiovisual de acontecimento contemporâneo. In: BENEVENUTO JR., A.; STEFFEN, C. (). **Tecnologia, Pra Quê? Os Impactos dos Dispositivos Tecnológicos no Campo da Comunicação**. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012. p. 68-86.
- TOFFLER, A. **The Third Wave**. New York: Bantam Books, 1980.

- TREVERTON, G. F. et al. **Film Piracy, Organized Crime and Terrorism**. [S.l.]: RAND Corporation, 2009.
- URBANO, K. C. L. Fansubbers em cena: mediação e distribuição de animes em tempos de globalização da cultura. **XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, Ouro Preto, MG, 2012.
- URICCHIO, W. Cultural Citizenship in the Age of P2P Networks. In: BONDEBJERG, I.; GOLDING, P. **Media Cultures in a Changing Europe**. Bristol: Intellect Press, 2004. p. 139-164.
- WAGNER, S. C.; SANDERS, L. G. Considerations in Ethical Decision-Making and Software Piracy. **Journal of Business Ethics**, 19 (1-2) 2001. 161-167.
- WANG, W. et al. Measurement and Analysis of P2P IPTV Program Resource. **The Scientific World Journal**, 2014.
- WEBER, M. **Economia e Sociedade**. Brasília: UNB, v. I, 1994.
- WHITE, R. Recepção: A Abordagem dos Estudos Culturais. **Comunicação & Educação**, São Paulo, maio/ago 1998. 57 a 76.
- WOOD, W.; GLASS, R. Sex as a determinant of Software Piracy. **Journal of Computer Information Systems**, 36 (2) 1996. 37-43.
- WOODCOCK, G. **História das Idéias e Movimentos Anarquistas**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2002.
- XENI, J. Thinking Outside the Box Office. **Wired**, 13 dez. 2005.
[www.wired.com/wired/archive/13.12/soderbergh.html] Acesso em Abril 2013.

LISTA DE FILMES E SÉRIES

12 Anos de Escravidão, 2013. Steve McQueen. EUA. Produção: Regency Enterprises, River Road Entertainment e outros. Distribuição: 20th Century Fox, Walt Disney e outros.

3%. 2011. Daina Giannecchini, Dani Libardi, Jotagá Crema. Brasil. Produção: Maria Bonita Filmes e Nation Filmes.

A Conceção, 2005. José Eduardo Belmonte, Brasil. Produção Film Noise e Olhos de Cão.

A Dama do Lotação, 1978. Direção: Neville de Almeida, Brasil. Produção e Distribuição Embrafilme.

A Festa da Menina Morta, 2008. Matheus Nachtergaele. Brasil. Produção: Bananeira Filmes e outras. Direção: Imovision.

A Filha do Advogado, 1926. Jota Soares. Brasil. Produção: Aurora Filmes.

A Hora da Estrela, 1985. Direção: Suzana Amaral, Brasil. Produção: Raíz Produções Cinematográficas. Distribuição: Kino Video.

A Noite dos Mortos-Vivos, 1968. Direção: George A. Romero, EUA, Produção: Image Ten. Distribuição: Continental Home Video

A Noviça Rebelde, 1965. Direção: Robert Wise, EUA. Produção: Robert Wise Production. Distribuição: 20th Century Fox EUA.

A Primeira Noite de Um Homem, 1967. Direção: Mike Nichols, EUA. Produção: Lawrence Turman, Distribuição: Studio Canal.

Abuso, 2011. Vitor Romera. Brasil.

Alô Alô Carnaval, 1936. Adhemar Gonzaga. Brasil. Produção: Cinedía e Waldow Film S.A. Distribuição: DFB.

Assassino a Preço Fixo. 1972. Michael Winner. EUA. Produção: Chartoff-Winkler Productions. Distribuição: Carlino Productions.

A Trip to the Moon, 1902. George Méliés. França. Produção: Star-Film Distribuição: Star-Film, Studio Canal e outras.

A Vida Secreta de Walter Mitty, Ben Stiller, EUA. Produção e Distribuição: 20th Century Fox, 2013

Aitaré da Praia, 1925. Gentil Roiz. Brasil. Produção: Aurora Filmes e Liberdade Filmes.

Amor, Sublime Amor, 1961. Direção: Jerome Robbins e Robert Wise, EUA. Produção: The Mirisch Corporation. Distribuição: Warner Home Video.

Argila, 1940. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Brasil Vita Filmes. Distribuição: DFB.

Baixio das Bestas, 2007. Claudio Assis. Brasil. Produção: Parabólica Brasil e outras. Distribuição: Imovision.

Bandeirantes, 1940. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Ministério da Educação e Saúde e INCE.

Bataille d'oreillers. Lumière. 1897. França. Produção e Distribuição: Lumière.

Bonequinha de Luxo, 1962. Blake Edwards. EUA. Produção: Jurow-Shepherd. Distribuição: Paramount Home Entertainment.

Brasa Dormida, 1928. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Phebo Filme do Brasil. Distribuição: Universal Pictures do Brasil

Bubble, 2006. Steven Soderbergh. Israel. Produção: Uchovsky Fox, Metro Productions e outros. Distribuição: TLA Releasing e outros.

Cabra Marcado Para Morrer, 1984. Eduardo Coutinho. Brasil. Produção: Eduardo Coutinho e Mapa Filmes. Distribuição: Globo Video e World Artists.

Canção da Primavera, 1923. Direção e Produção: Iginio Bonfioli. Brasil.

Capitão Phillips, 2013. Paul Greengrass. EUA. Produção: Scott Rudin, Michael de Luca e Trigger Street. Distribuição: Sony Pictures Entertainment e outros.

Cidade de Deus, 2002. Fernando Meirelles e Kátia Lund. Produção: O2 Filmes, Video Filmes e outros. Distribuição: Imagem Filmes, Miramax e outros.

Cohab, 2012. Brasil. Direção e Produção: Lincoln Pérciles;

Cronicamente Inviável, 2000. Sérgio Bianchi. Brasil. Produção: Agravo. Distribuição: Elo Audiovisual, Cannes e TLA Releasing.

Deus e o Diabo na Terra do Sol, 1964. Glauber Rocha. Brasil. Produção: Copacabana Filmes e outros. Distribuição: Copacabana Filmes e outros.

De Volta Para o Futuro, 1985. Robert Zemeckis. EUA. Produção: Universal Pictures e outros. Distribuição: Universal Pictures e outros.

Do Amor e Outros Crimes, 2010. Anderson Barbosa; Brasil.

Durval Discos, 2002. Anna Muylaert. Brasil. Produção: Africa Filmes, Dezenove Som e Imagem e Pic TV. Distribuição: Europa Filmes e outros.

Ender's Game: O Jogo do Exterminador, 2013. Gavin Hood. Produção: Summit Entertainment, OddLot e outros. Distribuição: Paris Filmes e outros.

Era Uma Vez no Oeste, 1968. Sergio Leone. Itália, EUA e Espanha. Produção: Finanzia San Marco, Rafran e Paramount Pictures. Distribuição: Paramount e outras.

Estômago, 2007. Marcos Jorge. Brasil. Produção: Zencrane Filmes e Indiana Production Company. Distribuição: ABC Distribution e outros.

Ensaio Sobre a Cegueira, 2008. Fernando Meirelles. Canadá, Brasil e Japão. Produção: Rhombus Media, O2 Filmes e outros. Distribuição: 20th Century Fox Brazil, Miramax e outras.

Febre do Rato, 2011. Cláudio Assis. Brasil. Produção: Belavista Cinema e Parabólica Brasil.

Feliz Natal, 2008. Selton Mello. Brasil. Produção: Bananeira e Mondo Cane.

Fragmentos da vida e Exemplo Regenerador, 1919. José Medina. Produção: Medifer

Frozen: Uma Aventura Congelante, 2013. Chris Buck e Jennifer Lee. Produção: Walt Disney Studios. Distribuição: Walt Disney Studios e outros.

Fugindo do Inferno, 1963. John Sturges. Produção: Mirisch Company. Distribuição: 20th Century Fox, Warner e outros.

Ganga Bruta, 1933. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Cinédia. Distribuição: Cinédia e Sagres Filmes.

Histoire d'O, 1975. Just Jaeckin. França, Alemanha Ocidental e Canadá. Produção: A.D. Creation, S.N. Prodis e outros. Distribuição: Artisan Entertainment e outros.

House of Cards (serie), 2013. EUA. Produção: Media Rights Capital e outros. Distribuição: Netflix, Sony Pictures e outros.

Jardim de Lírios. 2005. Cardes Amâncio. Brasil. Produção: Aveso Filmes.

Jogos Vorazes: Em Chamas, 2013. Francis Lawrence. EUA. Produção: Color Force e Lionsgate. Distribuição: Lionsgate, Paris Filmes e outros.

La Bamba, 1987. Luis Valdez. EUA. Produção: Columbia Pictures Corporation. Distribuição: Columbia Pictures e outros.

Lábios Sem Beijos, 1930. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Cinédia. Distribuição: Paramount Filmes do Brasil.

Lambari, 2012, Márcio H. Soares. Brasil. Produção: Magrite Filmes e Amplifoto Produções.

Lavoura Arcaica, 2001. Luiz Fernando Carvalho. Brasil. Produção: VideoFilmes. Distribuição: Europa Filmes e outros.

Linha de Passe, 2008. Walter Salles. Brasil. Produção: Media Rights Capital, Pathé Pictures e Videofilmes. Distribuição: Paramount, Pathé, Videofilmes e outros.

Limite, 1931. Mário Peixoto. Brasil. Produção: Cinédia. Distribuição: Funarte.

Mad Max, 1979. George Miller. EUA. Produção: Kennedy Miller, Crossroads. Distribuição: Warner Home Video e outros.

Maladolescenza, 1977. Pier Giuseppe Murgia. Alemanha Ocidental, Itália. Produção: Cinema 23 Film, Monarex, Seven Star Film. Distribuição: International Films Distribución e outros

Master of the Flying Guillotine, 1976. Yu Wang. Taiwan/ Hong Kong. Produção: First Film Organization Ltd. Distribuição: First Distributors e outros.

Menos que Nada, 2012. Carlos Gerbase. Brasil. Produção: Prana Filmes.

Mutum, 2007. Sandra Kogut. Brasil. Produção: Ravina Filmes e Gloria Films. Distribuição: VideoFilmes e outros.

Mwany, 2013. Nivaldo Vasconcelos. Brasil. Produção: Filmes Atroá e Tela Tudo Clube de Cinema.

Na Estrada, 2012. Walter Salles. França, USA, Inglaterra, Brasil, Canadá. Produção: MK2, American Zoetrope e outros. Distribuição: PlayArte e outros.

Nina, 2004. Heitor Dhalia. Brasil. Produção: Branca Filmes, Fábrica Brasileira de Imagens e outros.

Nome Próprio, 2008. Murilo Salles. Brasil. Produção: Cinema Brasil Digital. Distribuição: Downtown Filmes e outros.

Nunca Mais Vou Filmar, 2012. Leandro Afonso. Brasil. Produção: Gisela Stangl e Lica Ornelas.

O Bandido da Luz Vermelha, 1968. Rogério Sganzerla. Brasil. Produção: Urano Filmes. Distribuição: Sagres Filmes e Versátil Home Video.

O Bebê de Rosemary, 1968. Roman Polanski. EUA. Produção: William Castle. Distribuição: Paramount e outros.

O Bem Dotado, O Homem de Itu, 1978. José Miziara. Brasil. Produção: Cinedistri. Distribuição: CIC Video e outros.

O Céu de Suely, 2006. Karim Aïnouz. Brasil. Produção: Celluloid Dreams, Fado Filmes e outros. Distribuição: VideoFilmes e outros.

O Cheiro do Ralo, 2006. Heitor Dhalia. Brasil. Produção: Primo Filmes, Branca Filmes e outros. Distribuidores: Filmes do Estação e Universal Home Video.

O Curioso Caso de Benjamin Button, 2008. David Fincher. EUA. Produção: Warner Bros., Paramount Pictures. Distribuição: Warner Bros. e Paramount.

O Descobrimento do Brasil, 1937. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Brazília Filme e Instituto do Cacau da Bahia. Distribuição: DFB.

O Despertar da Redentora, 1942. Humberto Mauro. Brasil. Produção: INCE.

O Ébrio, 1946. Gilda de Abreu. Brasil. Produção: Cinédia. Distribuição: Versátil Home Video.

O Homem Que Virou Suco, 1981. João Batista Andrade. Brasil. Produção e Distribuição: Embrafilme.

O Grande Herói, 2013. Peter Berg. EUA. Produção: Film 44, Envision e outros. Distribuição: Foresight Unlimited, Universal Pictures, Walt Disney Studios e outros.

O Jovem Tataravô, 1936. Luiz de Barros. Brasil. Produção: Cinédia. Distribuição: DFB.

O Libertino, 1973. Victor Lima. Brasil. Produção: Cinedistri e Victor Éboli. Distribuição: Cinedistri.

O Lobo de Wall Street, 2013. Martin Scorsese. EUA. Produção: Paramount Pictures e outros. Distribuição: Universal Pictures International e outros.

O Planeta dos Macacos, 1968. Franklin J. Schaffner. EUA. Produção: APJAC e 20th Century Fox. Distribuição: 20th Century Fox e outros.

O Que Aconteceu Com Baby Jane?, 1962. Robert Aldrich. EUA. Produção e Distribuição: Warner Bros.

O Segredo do Corcunda, 1924. Alberto Traversa. Brasil. Produção: Nello de Rossi Filmes.

O Som Ao Redor, 2012. Kleber Mendonça Filho. Brasil. Produção: Hubert Bals Fund. e CinemaScópio. Distribuição: The Cinema Guild e outros.

O Sol É Para Todos, 1962. Robert Mulligan. EUA. Produção: Universal Pictures e outros. Distribuição: Universal Pictures e outros.

Onde Estás Felicidade, 1939. Mesquitinha. Brasil. Produção: Cinédia. Distribuição: DFB.

Os Famosos e os Duendes da Morte, 2009. Esmir Filho. Brasil. Produção: Casa de Cinema de Porto Alegre, Dezenove Som e Imagem e outros. Distribuição: Warner Home Video e outros.

O Massacre da Serra Elétrica. 1974. Tobe Hooper. EUA. Produção: Vortex. Distribuição: Rosebud Communications e outros.

O Guarda Costas, 1976. Bob Rofelson. EUA. Produção: Outov Productions. Distribuição: MGM e outros.

Os Pássaros, 1963. Alfred Hitchcock. EUA. Produção: Alfred Hitchcock. Distribuição: Universal Pictures e outros.

Os Goonies, 1985. Richard Donner. EUA. Produção e Distribuição: Warner Bros.

Out 1: noli me tangere, 1971. Jacques Rivette. França. Produção: Sunchild Productions, Les Films du Losange. Distribuição: Sunchild Productions.

Pillow Fight, 1897, Direção, Produção e Distribuição: Thomas Edison.

Pioneer One (serie). 2010. Bracey Smith. EUA. Produção: LastSat. Distribuição: VODO.

Psicose, 1960. Alfred Hitchcock. EUA. Produção: Shamley Productions. Distribuição: Paramount, Universal e outros.

Sangue Mineiro, 1930. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Phebo Filmes do Brasil.

Shao Lin san shi liu fang, 1978. Chia-Liang Liu. Hong Kong. Produção: Shaw Brothers. Distribuição: Vivendi Entertainment e outros.

Sobre um Dia Qualquer, 2008. Leonardo Remor, Brasil.

Suzy Q, 1999. Martin Koolhoven. Holanda. Produção: Distribuição: Stacatto Films e VPRO.

Tesouro Perdido, 1927. Humberto Mauro. Brasil. Produção: Phebo Brasil Filmes.

The Street Fighter, 1974. Shigehiro Ozawa. Japão. Produção: Toei Company. Distribuição: FilmAnnex.

Tomato Kecchappu Kôtei, 1971. Shûji Terayama. Japão. Produção: Art Theatre Guild. Distribuição: Daguerre Press.

Trapaça, 2013. David O. Russell. EUA. Produção: Columbia Pictures e outras. Distribuição: Columbia Pictures e outras.

Tropa de Elite. 2007. José Padilha. Brasil. Produção: Zazen Produções, Posto 9 e outros. Distribuição: Atlantic Film, Universal Pictures e outros.

Última Viagem a Las Vegas, 2013. Jon Turteltaub. EUA. Produção: CBS Films e outros. Distribuição: Universal Pictures International, Paris Filmes e outros.

Um Apólogo, 1939. Humberto Mauro. Brasil.

Vampyros Lesbos, 1971. Jesús Franco. Alemanha Ocidental e Espanha. Produção: CCC Telecine e outros. Distribuição: Dolmen Home Video e outros.

Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo. 2009. Karim Aïnouz. Brasil. Produção: Rec Produtores Associados. Distribuição: Espaço Filmes.

Vidas Secas, 1963. Nelson Pereira dos Santos. Brasil. Produção: Luiz Carlos Barreto e Sino Filmes. Distribuição: Sino Filmes, Riofilme e Sagres Vídeo.

Waterbone, 2005. Bem Rekhi. EUA. Produção: Drops Entertainment. Distribuição: PayArte Home Video, MTI Home Video e outros.


Which Way is Up? 1977. Michael Schultz. EUA. Produção: Universal Pictures. Distribuição: Universal Pictures e outros.

ANEXO: PÁGINA DE REGRAS DO MKO

Consultado em 10.10.2014

Regras Do Fórum

Administrator



Grupo: Controller
Posts: 53
Cadastrado: 24-July 06

Postado 03 January 2007 - 10:37 PM

Pessoal,

Esquivamo-nos ao máximo de criar regras para o fórum, mas, percebendo que algumas coisas precisam ser esclarecidas e visando um melhor funcionamento da comunidade, chegamos à conclusão de que não poderíamos mais fugir dessa necessidade. Portanto, ficam estabelecidos como regras do MKO os seguintes pontos:

1 – **Bom senso.** Continua sendo a principal regra. Aja com ele e tudo ficará mais fácil.

2 – **Proposta do site: Compartilhar filmes raros, antigos, alternativos, fora do circuito comercial e documentários relevantes. Como a intenção é primar pela qualidade, pretendemos atingir um público que tenha essas características de gosto e aceitação. Assim, além de atender ao público com esse tipo de exigência, que não costuma encontrar filmes do tipo na cena torrent brasileira, queremos despertar em outras pessoas o interesse pelos produtos de boa qualidade no cinema, sem com isso desprezar excelentes filmes já produzidos em países de tradição cinematográfica, como são os EUA.**

2.1 – Sabemos que não é possível postar apenas filmes bons e isso tem uma explicação bem clara: As pessoas possuem gostos e percepções diferentes a respeito das coisas e o que agrada a uma pessoa pode facilmente não agradar a outra. No entanto, filmes do tipo "Sexta-feira 13", "As Branqueias", "Rambo" ou filmes "classificados ou francamente" bizarros e trashes, que extrapolam o bom gosto comum, serão considerados sempre ruins pelo MKO pois acreditamos que não irão agradar à grande maioria dos usuários da nossa comunidade. Logo, pedimos que você não poste filmes que seguem essa linha, pedimos que tenham bom senso ao postar um filme. Se postar, não estranhe se o post for ocultado. Temos limitações de espaço, de largura de banda e, principalmente, temos uma proposta clara a respeito da linha que pretendemos que o fórum siga.

ANTES DE POSTAR UM FILME, VERIFIQUE A LISTA DOS FILMES NÃO APROVADOS, MAS SAIBA QUE, MESMO QUE NÃO SE ENCONTRE NESSA LISTA, PODERÁ ELE TAMBÉM SER DESAPROVADO.

Para diminuir quaisquer dúvidas sobre a postagem de filmes, foram criadas duas categorias: **FILMES QUE NÃO SERÃO ACEITOS** e **FILMES QUE DEVERÃO SER OBJETO DE CONSULTA À MODERAÇÃO**. Abaixo segue a descrição das categorias:

NÃO SERÃO ACEITOS:

- Filmes que não tenham ainda sido lançados em qualquer forma de distribuição comercial
- Filmes de distribuidoras grandes, até pelo menos 6 meses depois do lançamento do filme no circuito comercial brasileiro
- Qualquer coisa que tenha o selo Globo, até pelo menos 2 anos depois de lançado comercialmente no Brasil
- Filmes pornográficos
- Filmes que tenham conteúdo pedófilo
- Filmes de propaganda comercial
- Séries
- Shows
- Qualquer material da Globo feito para a TV, incluídas minisséries, especiais, etc.
- Filmes nacionais: até 3 meses após o lançamento comercial (para o público) em mídia digital no Brasil
- Filmes sobre bandas e/ou artistas: até 1 ano após o lançamento comercial em mídia digital no Brasil

SUJEITOS A CONSULTA:

- Filmes que ainda não tenham sido exibidos no Brasil comercialmente
- Filmes comerciais e/ou mainstream
- Filmes de artes marciais
- Filmes com temática Exploitation
- Shockumentários
- Documentários feitos para a TV ou para distribuição exclusivamente por mídia digital
- Mini-séries
- Animes

3 – **Postando Filmes:** É obrigatório o uso do [Gerador de Códigos](#). O próprio Gerador de Códigos já determina quais são os campos de preenchimento obrigatório e sem preenchê-los você não consegue gerar o código. Filmes postados sem o Gerador de Códigos serão ocultados e o responsável será avisado para que resolva o problema.

Para facilitar a busca por um filme, os títulos dos tópicos deverão ser padronizados segundo o formato abaixo:

FILMES:

Título no Brasil / Título Original (Ano)

Ex:

O Quarto Do Filho / La Stanza Del Figlio (2001)

FILMES EM ALTA DEFINIÇÃO:

[HiDef] Título no Brasil / Título Original (Ano)

Ex:

[HiDef]Se Meu Apartamento Falasse/ The Apartment (1960)

TRILHAS:

[Ost] Título no Brasil / Título Original (Ano)

Ex:

[Ost] Na Natureza Selvagem / Into The Wild (2007)

O campo descrição permanece livre para que o autor do tópico dê a informação que achar necessária.

Os títulos, sempre que fora desse padrão, poderão ser editados pela moderação.

3.1 – A forma padrão de postagem de filmes é através de torrents. Links http serão permitidos de maneira isolada até um total de 200 MB; para filmes maiores que 200 MB deverá sempre existir o torrent do mesmo material que está sendo postado via http. Outros tipos de compartilhamento, como por exemplo o Emule, o MailResender ou o Pando, só serão permitidos se acompanhados do torrent do mesmo material. Se você encontrou um torrent de um filme interessante postado originalmente em outro site de torrents brasileiro, não o traga para cá antes que ele complete uma semana no site original. Isso é uma questão de respeito e educação. E mais: sempre que trazer um torrent de um site brasileiro para cá, deixe de forma bem clara no seu post o nome ou apelido de quem o postou no site original. Dar os créditos é educado, cordial e obrigatório!

3.2 – Antes de postar um filme, faça uma busca pelo fórum e veja se ele já foi postado antes por outra pessoa. Postagens duplicadas somente oneram o fórum e não trazem benefício nenhum para a comunidade. No caso de postagens duplicadas, a mais antiga será mantida e a mais recente será ocultada.

3.3 – Verifique SEMPRE se o seu torrent possui seeds. Não poste torrents sem seeds. Lembre-se que, ao postar, a obrigação é sua de semear ao menos até que outras pessoas consigam completar o download e, então, substituírem você na tarefa de semear.

3.4 - **SCREENSHOTS**: É obrigatório o uso de screenshots reais do release que está sendo postado. Se você está postando o filme aqui é porque já baixou, já assistiu, já confirmou que o filme é bom, já sabe que as legendas estão sincronizadas e aprovou a qualidade da imagem e do áudio; portanto, não há problema em incluir screenshots do release. Se você não sabe como fazer isso, não tem problema também. Basta ler um tutorial completo que ensina como tirar screenshots dos filmes clicando [aqui](#).

São permitidos numa postagem até 8 screenshots. Em casos excepcionais, e mediante aprovação prévia, é permitido um número maior que 8 screenshots por postagem. Os formatos de imagem deverão ser, obrigatoriamente, **.jpg** para versões em definição normal, e **.jpg** ou **.png** para versões em HD.

FILMES SEM SCREENSHOTS ORIGINAIS DO RELEASE OU COM UM NÚMERO DE SCREENSHOTS MAIOR QUE O MÁXIMO PERMITIDO SERÃO ENVIADOS PARA A QUARENTENA E DE LÁ SÓ SAIRÃO CASO O TÓPICO SEJA CORRIGIDO. CASO NÃO SEJA, O TÓPICO PODE SER DELETADO POR ALGUM DOS MODERADORES.

3.5 - QUALIDADE DOS RELEASES POSTADOS: A partir de 22/10/2008 não será mais permitida a postagem de releases que possuam qualquer uma das seguintes características: seja DVDScreener, TC, TS, CAM ou similar. Se um filme é lançamento e ainda não existe um DVDRip para ele, não tem problema, esperamos o quanto for preciso para que saia um DVDRip e, aí sim, seja postado no MKO. Compartilhar lançamentos não é o objetivo do fórum e, por esse motivo, não vemos a necessidade de termos um release de qualidade inferior pelo simples fato de ser lançamento. Filmes com essas características serão imediatamente ocultados pela equipe de moderação e assim ficarão por até 48 horas, quando serão deletados, ou até que o autor do tópico ou outro membro disponibilize um DVDRip e sua legenda para substituição.

3.5.1 - DVDRip e BDRip são os formatos desejados, porém VHSRip, TVRip, BRRip, WEB-DL, DVDFull, BDFull e Remuxes são permitidos.

3.5.1.1 - Apenas filmes em AVI (preferencialmente) ou formatos de qualidade mais alta, como MKV ou DVD. Por favor não postem filmes em outros formatos, como RMVB, pois serão excluídos.

3.5.1.2 - Não é permitida a postagem de filmes em arquivos compactados. O filme principal deverá estar no formato original mas poderá estar segmentado em mais de uma parte.

Dúvidas? Leia o tutorial e entenda as diferenças:

3.5.2 - O áudio original é tão importante quanto a imagem, portanto, filmes dublados - salvo no caso de filme raro que não tenha uma versão com áudio original disponível - não serão permitidos.

3.5.3 - Se você está postando um filme, acreditamos que o tenha em seu computador e que o tenha assistido. Além de ter gostado do filme, você comprovou que a qualidade do release é boa e que vale a pena compartilhá-lo. Por este motivo, é OBRIGATÓRIO o preenchimento das informações do release no Gerador de Códigos. Para facilitar este trabalho nós demos uma melhoria no Gerador de Códigos Offline e basta apenas informar qual é o arquivo do filme que ele preenche automaticamente as informações técnicas, poupando o seu trabalho. Para mais informações e download do novo Gerador, [clique aqui](#).

3.5.4 - Tópicos de filmes sem as informações técnicas do release serão **DELETADOS**.

3.5.5 - Rips em ALTA DEFINIÇÃO devem ser postados em container MKV ou MP4 utilizando codec H.264/MPEG-4 AVC (conhecido como "x264") e ter no mínimo 2500 Kbps de bitrate de vídeo nas versões 720p e 4000 Kbps nas versões 1080p.

3.5.6 - DVDs e blu-rays postados sem compressão devem estar nos formatos VOB_IFO e m2ts, respectivamente, ou remuxados em container MKV (vídeo e áudio originais do DVD ou blu-ray inseridos em MKV sem alteração na qualidade).

FILMES COM DEFEITOS VISÍVEIS DE CODIFICAÇÃO, BEM COMO VERSÕES JULGADAS DE QUALIDADE ABAIXO DA CRÍTICA PELA MODERAÇÃO, PERMANECERÃO OCULTOS ATÉ QUE SE ENCONTRE UMA SOLUÇÃO PARA O PROBLEMA; CASO ESTE PERSISTA, O POST SERÁ DELETADO.

4 – **Legendas:** Em português, seja do Brasil ou de Portugal, **mas sempre em português e, de preferência, Português do Brasil! As legendas são obrigatórias!** Postagens de filmes sem legendas serão ocultadas e o autor comunicado para que providencie as legendas. Por quê? Simples. Existem excelentes sites de torrents para baixarmos filmes sem legendas, como o thepiratebay.com, demonoid.com e o isohunt.com, por exemplo. Não faz o menor sentido postar filmes sem legendas aqui no MKV se esses torrents já estão hospedados nesses sites citados anteriormente. Não é a proposta do site disponibilizar filmes sem legendas. Não possuímos muito espaço para armazenar esses torrents, o que nos obriga a sermos ainda mais seletivos e não vemos motivo nenhum para fazermos um site igual a muitos que já existem por aí. Não é nossa intenção reinventar a roda. Além disso, é sempre importante dar o crédito das legendas a quem as ripou ou traduziu quando o filme for postado.

4.1 – Não existe nada pior do que baixar um filme durante horas e, quando terminar, descobrir que as legendas estão dessincronizadas ou mal traduzidas. Não é nada bom para a comunidade. Então, confira se a legenda que você está postando é realmente a legenda correta para o release que você postou. Procure revisar as legendas, pelo menos passando-as em um corretor ortográfico (por exemplo, aquele do Microsoft Word). Baixe o filme todo antes de postar aqui para ter certeza de que está tudo certo.

O MKV não é um fórum de quantidade, mas de qualidade. E de nada adianta termos filmes de excelente qualidade se não conseguirmos assisti-los. Portanto, não tenham pressa em postar, não postem tudo o que encontrarem por aí, por mais que o filme seja reconhecidamente bom. Confiram se imagem, áudio e legendas estão em harmonia antes de postar!

A menos que as legendas estejam gravadas no filme, todas as postagens deverão incluir a legenda separadamente, mesmo que ela esteja incluída no torrent ou embutida no filme. Postagens de filmes sem legendas ou com legendas comprovadamente problemáticas serão ocultadas e o autor comunicado para que providencie os acertos. Se não houver entendimento, a postagem ficará suspensa e em seguida será excluída.

5 – Não postem NADA além de filmes, legendas e trilhas sonoras (na seção específica) e, mesmo assim, as legendas devem ser postadas junto com os filmes. O MKO não é um banco de legendas e nem um fórum genérico. Somos um fórum que possui objetivos bem claros e que atua em apenas um segmento.

5.1 – Alguém fez um pedido e você encontrou o torrent e a legenda? Perfeito. Use o Gerador de Códigos e faça um post completo. Não poste torrent ou legendas soltas no post do pedido, pois isso não traz benefícios para a comunidade. Uma pessoa pede, mas várias outras podem se interessar pelo filme, então, nada mais justo do que um post nos padrões para facilitar e manter a organização.

5.1.1 - Também não é permitido incluir links http ou ed2k, torrents ou legendas soltas no meio do tópico de um filme que ficou sem seeds. Denunciem à moderação e envie o torrent ou o(s) link(s) para que seja(m) adicionado(s) ao tópico principal, evitando assim a desorganização. Posts encontrados desta forma serão editados ou sumariamente deletados pela equipe de moderação. Utilize também o botão "Denunciar" para informar aos moderadores sobre torrents sem seeds, que serão movidos para a "Quarentena" até que o problema seja resolvido.

6 – **Torrents sem seeds:** A melhor coisa a se fazer nesses casos é solicitar - no do próprio post - que alguém volte a semear. Enviar uma MP para quem postou o torrent também é uma opção, mas solicitar no post é mais fácil para se conseguir seeds, pois mais pessoas verão o seu problema. Muitas delas já terão terminado o download e poderão voltar a semear para colaborar com a comunidade.

6.1 – Se o negócio está feio, você já está pedindo seeds há um tempão e não é atendido, avise a um dos moderadores porque nesses casos o melhor a se fazer é ocultar o post. Já que não tem ninguém para semear, não faz sentido manter o post.

7 – **SEMEIE SEMPRE:** Nem todos postam filmes, nem todos ripam filmes e isso é absolutamente normal. No entanto, TODOS têm a obrigação de semear. Esse é o espírito da coisa, o espírito da internet e o espírito dos adeptos do acesso livre à cultura. Isso se chama cooperação! Se você baixou um filme, deixe-o semeando até pelo menos duas vezes o tamanho dele. Essa é a sua contribuição para a comunidade, para que outras pessoas também tenham acesso a este filme.

8 – **COMENTE SEMPRE:** Ora, além de termos acesso a filmes raros e bons, ainda temos a oportunidade de interagir com pessoas diferentes. Mas essa interação só é possível se você comentar o que for postado. Diga se achou o filme bom, se achou ruim, faça sua crítica (sim, temos muitos usuários no MKO que fazem críticas muito sensatas, sinceras e de qualidade a respeito dos filmes que assistem por aqui). Esse é o mecanismo que agita, interliga e incentiva o crescimento do espírito comunitário e de sua qualidade.

9 - Assinaturas

9.1 - Tamanho máximo de fonte: 3

9.2 - Tamanho máximo de imagem: 15kb e 410px X 75px

9.3 - Quantidade de linhas (máximo 200 caracteres por linha):

9.3.1 - Divulgação de posts no MKO : 7

9.3.2 - Divulgações diversas (blogs, comunidades no orkut etc): 3

9.3.3 - NÃO SÃO PERMITIDAS ASSINATURAS COM LINKS PARA SITES PORNOGRÁFICOS

9.3.4 - NÃO SÃO PERMITIDAS ASSINATURAS COM LINKS PARA SITES COMERCIAIS

Assinaturas fora das regras serão excluídas sem aviso prévio.

10 - **Trailers e Trechos do Filme:** É permitido incluir vídeos do Youtube, Flickr, Google Video, MySpace ou Vimeo no tópico APENAS se os vídeos forem trailers ou trechos do filme postado. Para tanto, basta incluir no código gerado pelo Gerador de Códigos a seguinte linha:

```
[media]http://www.youtube.com/watch?v=d-5Onx1zS40[/media]
```

No exemplo acima, foi utilizado uma URL do Youtube.

Vídeos que não forem trailers ou trechos do filme postado serão sumariamente deletados pela moderação.

Na mesma linha, não é permitido incluir **obras cinematográficas completas de qualquer metragem** postados no Youtube (ou em qualquer outro site de vídeos), em qualquer subfórum.

Tópicos e posts criados pelos membros só poderão ser editados em até 48 horas após sua criação, para eventuais correções. Caso seja necessário editar algum tópico ou post após este período, um moderador deve ser contactado.

11 - **CONVITES:** Os convites serão distribuídos mensalmente, a partir da seguinte distribuição por grupo:

- Agitadores - 2 convites
- Projetores - 4 convites
- Tradutores - 6 convites

11.1 - Os demais membros não terão acesso a convites enquanto não forem promovidos a algum grupo, salvo decisão pontual da administração.

11.2 - **Membros que fizerem uso indevido dos convites (contas duplicadas, vendas, etc...) serão banidos.**

11.3 - **Membros que convidarem membros que já foram banidos do fórum serão igualmente banidos.**

12 - Encare este fórum como um benefício, não como um direito. Ele é mantido por pessoas que dedicam boa parte de seu tempo livre a ele e nada recebem em troca disso. Não nos trate como seus funcionários, pois isso acarretará em banimento.

 Editado por mfcorrae, 22 March 2014 - 10:34 AM.
Alteração no item 3.5 - Qualidade dos releases postados