

## O papel do Software Livre na Guerrilha Cinematográfica: O caso das Produções Independentes na Plataforma Corais

### The Role of Free Software in Guerrilla Cinematography: The Case of Independent Productions on the Corais Platform

*Duane da Silva Mota<sup>1</sup>, Frederick M. C. van Amstel<sup>2</sup>*

#### RESUMO

A guerrilha é a abordagem utilizada por grupos marginalizados para adentrar nas produções audiovisuais e cinematográficas. A abordagem oferece aos artistas uma maior liberdade criativa e uma oportunidade de explorar temas que podem não ser viáveis dentro das estruturas mais comerciais da indústria do entretenimento. Mesmo com a maior acessibilidade e liberdade proporcionada pelas produções independentes, a união entre os artistas nesse contexto é um desafio. A presente pesquisa tem como objetivo examinar a interação entre artistas envolvidos em produções de guerrilha e o papel significativo dos softwares livres nesse contexto, incitando o desenvolvimento de uma plataforma onde ocorresse o compartilhamento de projetos de audiovisual com o intuito de formar equipes, realizar trocas de ideias e receber o apoio financeiro e artístico de outras pessoas.

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema de guerrilha; plataformas livres; produções independentes

#### ABSTRACT

Guerrilla filmmaking is the approach used by marginalized groups to break into audiovisual and film productions. This approach offers artists creative freedom and an opportunity to explore themes that may not be viable within the more commercial structures of the entertainment industry. Even with the increased accessibility and freedom provided by independent productions, collaboration among artists in the context remains a challenge. The present research aims to examine the interaction among artists involved in guerrilla productions and the significant role of open-source platforms in this context, encouraging the development of a platform where the sharing of audiovisual projects with the intention of forming teams, exchanging ideas, and receiving financial and artistic support from others could take place.

**KEYWORDS:** guerrilla filmmaking; open-source platforms; independent productions;

1

---

<sup>1</sup> Voluntária do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica- PIBIC. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: [dmota@alunos.utfpr.edu.br](mailto:dmota@alunos.utfpr.edu.br)

<sup>2</sup> Docente no Departamento de Desenho Industrial- DADIN. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: [vanamstel@utfpr.edu.br](mailto:vanamstel@utfpr.edu.br). ID Lattes: 9051304038571264

## INTRODUÇÃO

Produções de guerrilha, são projetos audiovisuais, musicais, cinematográficos, teatrais ou de qualquer outra forma de expressão artística, realizados fora dos canais tradicionais de produção e distribuição. Esses projetos são geralmente financiados de forma independente, sem o apoio financeiro de grandes estúdios, gravadoras ou empresas de entretenimento.

Em que contexto surgem tais produções? Segundo Fabião (2021), a guerrilha surge da necessidade de falar, de propagar, de irradiar, de emanar e de se manifestar mesmo que haja recursos financeiros limitados, elencos reduzidos e falta de acesso a locações. A abordagem oferece aos artistas uma maior liberdade criativa e uma oportunidade de explorar temas que podem não ser viáveis dentro das estruturas mais comerciais da indústria do entretenimento. Produções independentes de guerrilha podem ser realizadas por artistas emergentes que estão começando suas carreiras, por artistas estabelecidos que desejam experimentar, ou por aqueles que simplesmente optam por permanecer independentes para preservar sua visão artística.

Mesmo com a maior acessibilidade e liberdade proporcionada pelas produções independentes, a união entre os artistas nesse contexto é um desafio. Além da dificuldade em achar pessoas que comuniquem dos mesmos anseios, visões e ideias, a concorrência por apoio financeiro e financiamento é acirrada, e coordenar agendas ocupadas, disponibilidade de locais de filmagem e questões burocráticas é um desafio constante.

A presente pesquisa tem como objetivo examinar a interação entre artistas envolvidos em produções de guerrilha e o papel significativo dos softwares livres nesse contexto. Para tal, utiliza-se a plataforma Corais ([corais.org](http://corais.org)) como estudo de caso, uma ferramenta de projetos colaborativos de qualquer natureza.

Um dos fatores fundamentais para as produções independentes são as tecnologias de produção coletiva. Um espaço onde pudessem acontecer o compartilhamento de projetos de audiovisual com o intuito de formar equipes, realizar trocas de ideias e receber o apoio financeiro e artístico de outras pessoas. Um lugar também onde pudesse acontecer a distribuição desses filmes de uma forma mais eficaz, com a possibilidade de serem exibidos em canais não convencionais de distribuição, como cineclubes e festivais independentes.

Essa plataforma deve ser capaz de fomentar e estimular a continuação das “guerrilhas” artísticas pelo Brasil, servindo como um espaço de encontro e colaboração, permitindo que artistas independentes compartilhem conhecimento, recursos e



experiências, promovendo assim a produção e a disseminação de obras que desafiam as estruturas tradicionais de poder e proporcionam uma representação mais autêntica e diversa das vozes marginalizadas.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa é estruturada em três etapas distintas: uma análise aprofundada de uma prática artística com viés político, um estudo de caso específico sobre produções cinematográficas independentes realizadas no formato de guerrilha, e por fim, o exame de movimentações de projetos relacionados ao audiovisual e ao cinema no contexto da plataforma Corais. A primeira etapa, busca proporcionar uma apreciação abrangente de uma forma de expressão artística que transcende os limites do meramente estético, adentrando o território do político. A segunda etapa, busca direcionar o enfoque a um estudo de caso específico, no qual serão investigadas produções cinematográficas independentes que adotam a abordagem da guerrilha. Por fim, a terceira fase desta pesquisa empreenderá um exame das movimentações de projetos relacionados ao audiovisual e cinema na plataforma Corais. Essa análise busca compreender como a plataforma serve de espaço para disseminação de produções independentes e como as interações nesse ambiente informacional influenciam na formação de significados e juízos dos participantes envolvidos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Jacques Rancière, argumenta que o romance alcança o status de grande arte quando a vida de qualquer indivíduo se transforma em arte. A fotografia no cinema, de acordo com ele, não se limita apenas a mostrar o visível, mas também revela que uma cena de rua, ou a vida de qualquer pessoa, têm o direito de ser mencionadas na arte (RANCIÈRE, 2010). Essa abordagem de Rancière enfatiza a democratização da arte, ao sugerir que qualquer pessoa e qualquer aspecto da vida têm o potencial de se tornar temas de representação artística, rompendo com as hierarquias tradicionais e valorizando a diversidade e a multiplicidade de experiências. A importância do fazer artístico dentro de classes historicamente oprimidas como forma de identidade e registro de luta torna-se evidente.

A guerrilha é a abordagem escolhida por grupos marginalizados de adentrar no mundo do audiovisual (LEROUX, 2017) pois adentrar nas grandes produções de mainstream exige contatos e uma classe social privilegiada, a premissa meritocrática revela-se inadequada aqui, uma vez que o acesso é condicionado não somente ao

mérito, mas frequentemente à capital social. É preciso começar produzindo com os recursos escassos, uma inabalável confiança no próprio processo criativo e uma equipe em completa sinergia. Sejam filmes criados dentro de grandes produções, sejam filmes criados dentro da guerrilha, a união da equipe amplifica vozes e cria aprendizado coletivo. Na guerrilha a necessidade dessa união é ainda mais exacerbada. O pensamento multifacetado da equipe, a rede de apoio que se forma em torno dela e a excelência na distribuição de suas tarefas vão gerar a organização necessária para que os projetos se concretizem.

Foi observado a existência de grupos e pessoas do audiovisual de guerrilha dentro da plataforma Corais, mas a análise mais detalhada foi da produtora Tear Audiovisual. Tear é uma produtora independente de Olinda, Pernambuco fundada por Felipe Mires e Carlos Lunna. A produtora teve seu início no desenvolvimento do curta-metragem chamado: Alto da Lu (Figuras 1 e 2), o curta-metragem foi gravado em formato guerrilha, com poucos recursos, equipe reduzida e recebendo ajuda de terceiros.

**Figuras 1 e 2 – Frames do curta-metragem “Alto da Lu”, gravado pela Tear Audiovisual em formato guerrilha, conta a história de Dona Lu, pioneira da tapioca no alto da Sé de Olinda.**



Fonte: Youtube, 2014.

Com o sucesso da parceria entre os integrantes da Tear, a produtora continuou desenvolvendo outros projetos de audiovisual nos anos seguintes. Foi quando, graças ao edital da Funcultura (Figura 3), captaram investimentos para desenvolver o projeto de um cineclube dentro do Museu de Arte Contemporânea de Pernambuco: o Cinemac (Figura 4). Lunna cita, que o objetivo inicial de criar o cineclube em Olinda era justamente conseguir aproximações e contatos dentro do audiovisual pra continuar realizando os projetos que viriam a seguir (levando em conta a dificuldade de se inserir no meio do audiovisual mainstream, como é citado anteriormente nesta pesquisa).

**Figura 3 – Publicação dentro da plataforma Corais, feita por Carlos Lunna, produtor pernambucano.**



Fonte: Plataforma Corais, 2014.

O cineclube teve sua duração até o ano de 2016, quando os investimentos provenientes do edital da Funcultura se extinguiram. A partir desse ponto, seus membros optaram por direcionar seus esforços exclusivamente à produção cinematográfica. Posteriormente a 2016, as atividades não foram mais registradas no sistema Corais; no entanto, Lunna faz menção ao fato de que a metodologia colaborativa e de autogestão, bem como a adoção de softwares livres durante todo o processo, sempre constituíram os fundamentos essenciais da produtora.

**Figura 4 – Publicação dentro da plataforma Corais, referente ao projeto denominado “CINEMAC”, feita por Carlos Lunna, produtor pernambucano.**



Fonte: Plataforma Corais, 2015.

A necessidade de união para discutir e realizar produções independentes dentro do audiovisual de guerrilha fica visível analisando esses casos. Essa união é necessária para se obter sinergia criativa, compartilhamento de recursos, novas redes de contatos, diluição de riscos, e por fim, aprendizado e desenvolvimento. Pontos cruciais para o desenvolvimento de produções independentes visto as dificuldades enfrentadas durante todo o processo de criação.

## CONCLUSÃO

A Corais tem um grande potencial de receber novos projetos relacionados ao audiovisual por justamente ser uma ferramenta de busca e compartilhamento, com uma imensa liberdade projetual, entretanto, o caso das guerrilhas é um caso muito peculiar e específico. Os usos atuais da Corais são pouco ligados ao audiovisual, permanecendo assim desconhecida entre os seguidores e apoiadores de produções independentes, para que fossem admitidos projetos desse porte dentro da plataforma seria necessário um incentivo de divulgação e repaginação do software, com o intuito de receber propostas mais elaboradas.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Andréa. "**Antropologia e Imagem**" / Andréa Barbosa e Edgar Teodoro da Cunha - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2006
- BENJAMIN, Walter. "**A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**". In: Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOAL, Augusto. **A Estética do Oprimido**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
- FABIÃO, E. (2010). **Corpo cênico, estado cênico**. Revista Contrapontos – Eletrônica, v. 10, n.3, pp. 321-326.
- LEROUX, Liliane. Táticas do cinema de Guerrilha da baixada para transitar entre o popular e o artístico. UERJ, 2017.
- RANCIÈRE, Jacques, **A política tem sempre uma dimensão estética**. Editora Bregantini. Gabriela Longman e Diego Viana, Grupo CULT, São Paulo, 30 de março de 2010.
- RAMOS, C. (2016). **Hélio Oiticica e a destruição das máquinas identitárias**. Em BUALA. Disponível em: <https://www.buala.org/pt/a-ler/helio-oiticica-e-a-destruicao-das-maquinas-identitarias>. Acesso em: 29 de novembro de 2022.
- STAR, S. L. **The ethnography of infrastructure**. American Behavioral Scientist, vol. 43, no. 3, pp. 377–391, 1999.
- SUDANO, L. L. (2021). **Guerrilha e Gambiarra como estética metodológica**. Instituto Politécnico de Porto.
- OITICICA, Hélio. **Esquema geral da Nova Objetividade**. Rio de Janeiro, 1967.