

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS - UFSCar  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS – CECH  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM - PPGIS

ANDRÉ LUIZ FISCHER DE MEDEIROS PIRES

**Curadoria transmídia em festivais audiovisuais  
e estudo de caso pós-pandêmico do MixBrasil**

São Carlos/ SP  
Junho de 2023



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**

Centro de Educação e Ciências Humanas  
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

---

**Folha de Aprovação**

---

Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato André Luiz Fischer de Medeiros Pires, realizada em 29/06/2023.

**Comissão Julgadora:**

Prof. Dr. Alessandro Constantino Gamo (UFSCar)

Profa. Dra. Giselle Beiguelman (USP)

Profa. Dra. Lyara Luisa de Oliveira Alvarenga (USP)

Prof. Dr. Dario de Souza Mesquita Júnior (UFSCar)

O Relatório de Defesa assinado pelos membros da Comissão Julgadora encontra-se arquivado junto ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som.



ANDRÉ LUIZ FISCHER DE MEDEIROS PIRES

**Curadoria transmídia em festivais audiovisuais  
e estudo de caso pós-pandêmico do MixBrasil**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Massarolo

São Carlos/ SP  
Junho de 2023

## **Agradecimentos**

`A minha irmã Heloísa Fischer que primeiro anteviu e estimulou essa jornada acadêmica,

à Clara Fischer Gam, primeira da família a completar um mestrado, pelas trocas intensas na vida e durante esse processo,

aos meus pais Thereza e Elysio, cinéfilos de carteirinha que sempre estimularam a curiosidade e nos deram uma educação voltada ao respeito `as pessoas e à expansão da consciência,

ao meu supervisor professor João Carlos Massarolo pelo generoso acolhimento e orientações no campo da pesquisa científica,

aos parceiros e parceiras de jornada no Festival MixBrasil, em especial João Federici e Josi Geller pelo aprendizado mútuo constante e por encarar os desafios propostos ao longo de tantos anos,

a Sacatar Foundation, Taylor van Horne, Mitch Loch, Augusto Albuquerque, companheiros residentes e toda equipe Sacatar em Itaparica por terem criados as melhores condições para a finalização dessa dissertação,

aos companheiros de PPGIS, em especial Dario Mesquita e Claudia Erthal pelas colaborações e ensinamentos,

e a Bernardo Gale, Pedro Granato, Alê Youssef, equipes do Centro Cultural da Diversidade e da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, por possibilitarem a realização dos experimentos curatoriais que foram fundamentais neste estudo.

## Resumo

Inovações tecnológicas têm provocado profundas transformações na forma de produzir, entender, consumir e programar conteúdos audiovisuais. As restrições resultantes da pandemia de covid-19 catalisaram de forma significativa as metamorfoses que já estavam modificando as fundações sobre as quais a indústria do cinema e todo ecossistema de festivais estavam organizados. A partir da definição do conceito de curadoria transmídia, a presente pesquisa explora interações entre gosto, política e programação ao longo da história, considerando a função dos algoritmos e o impacto das escolhas curatoriais. A análise do termo e sua aplicação em eventos audiovisuais utilizam como exemplo prático as experiências realizadas pelo Festival MixBrasil ao longo de 30 anos, sobretudo a partir de 2020. O estudo pondera a origem e consolidação do circuito de festivais de cinema, os efeitos das tecnologias emergentes na dinâmica desses eventos, discute os desafios vividos pela indústria audiovisual e seus possíveis encaminhamentos. Demonstra como a evolução tecnológica da produção audiovisual brasileira de temática LGBTQ+ e a adoção de plataformas digitais forçou adaptações da programação de festivais durante e após a pandemia. Hashtags são propostas como ferramenta de letramento inicial para o público e equipes de programação. A dissertação, redigida com base nos princípios da linguagem inclusiva, trata o caminho da incorporação de experiências imersivas, com uso de realidades estendidas (XR) como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR) ao analisar a confluência entre curadoria, inovação tecnológica e particularidades de festivais voltados ao público LGBTQ+. São apresentadas visões acerca da evolução dos festivais enquanto fenômeno abrangente, bem como metodologias e práticas para a implementação de curadorias transmídia em festivais audiovisuais, contribuindo para o desenvolvimento e aprimoramento desses eventos no cenário contemporâneo.

**Palavras-chave:** transmídia; curadoria; audiovisual; festivais; LGBTQ+

## **Abstract**

Technological innovations have caused profound transformations in the way audiovisual content is produced, understood, consumed, and programmed. The restrictions resulting from the COVID-19 pandemic have significantly catalyzed the metamorphoses that were already transforming the foundations of both the film industry and the entire festival ecosystem. This research defines the concept of transmedia curation and explores the interaction between taste, politics, and programming throughout history, and considers the role of algorithms and the impact of curatorial choices on festivals. The analysis of the term and its application in audiovisual festivals is carried out using practical experiences from over 30 years on the MixBrasil Festival, particularly from 2020 onwards. The study reflects on the origin and consolidation of the film festival circuit, the effects of emerging technologies on the dynamics of festivals, and discusses the challenges faced by the audiovisual industry and potential future directions. It highlights the technological evolution of Brazilian LGBT+ themed audiovisual production, the adoption of digital platforms, and the adaptation of festival programming during and after the pandemic. Hashtags are identified as an initial literacy tool for both the general public and programming teams. This dissertation, written using the principles of inclusive language, addresses the path of incorporating immersive experiences, using extended realities (XR) such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR), by analyzing the confluence between curation, technological innovation, and the specificities of LGBT+ festivals. In conclusion, the dissertation presents perspectives on the evolution of audiovisual festivals as a comprehensive phenomenon, as well as methodologies and practices for implementing transmedia curation in audiovisual festivals, contributing to the development and improvement of these events in the contemporary landscape.

**Keywords:** transmedia; curation; audiovisual; festivals; LGBT

## Lista De Figuras

|   |     |
|---|-----|
| Figura 1 - Cartaz do Festival Internacional de Cinema do Brasil de 1954 .....   | 16  |
| Figura 2 - Arte de divulgação do SPLIFF Film Festival .....   | 21  |
| Figura 3 - Cartaz do Gay Film Festival of Super-8 Film de 1977.....   | 23  |
| Figura 4 - Cartaz do 26º Festival Mix México Cine y Diversidad Sexual de 2022 ...   | 25  |
| Figura 5 - Mapa com festivais de cinema LGBTQ+ criados entre 1977 e 2018 .....  | 26  |
| Figura 6 - Mapa da “New Frontier Spaceship” do Sundance Festival .....  | 59  |
| Figura 7 - Detalhe do LGBTQ+ VR Museum .....  | 61  |
| Figura 8 - Cartaz-catálogo do 3º MixBrasil .....  | 67  |
| Figura 9 - Capa do catálogo de 8º Festival MixBrasil .....  | 69  |
| Figura 10 - Cartaz do 15º Festival MixBrasil .....  | 71  |
| Figura 11 - Cartaz do filme Fucking Different São Paulo .....   | 72  |
| Figura 12 - Capa do catálogo do 23º festival MixBrasil .....  | 73  |
| Figura 13 - Imagem do curta “Love Snaps” realizado com aplicativo Snapchat .....  | 74  |
| Figura 14 - Foto da cerimônia de abertura do Festival MixBrasil de 2018 .....   | 75  |
| Figura 15 - Foto de cena do espetáculo “Armário Normando” .....   | 76  |
| Figura 16 - Página do programa de curtas “Sexy Boyz” no MixBrasil Play.....   | 78  |
| Figura 17 - Evento online do Mix Literário em 2020 .....  | 80  |
| Figura 18 – Cartaz do 28º Festival MixBrasil .....  | 81  |
| Figura 19 - Versão online do Show do Gongo com Marisa Orth .....  | 83  |
| Figura 20 - Programação do Dramatica na plataforma #CulturaemCasa em 2021 ....  | 86  |
| Figura 21 - Quadro com hashtags usadas no 29º Festival MixBrasil .....  | 90  |
| Figura 22 - Página do 29º Festival MixBrasil: resultado da busca por #indígena .....  | 91  |
| Figura 23 - Página do Eixo temático #Documental .....   | 95  |
| Figura 24 - Cena do vídeo de apresentação da ação “Bandeira da Diversidade”.....  | 98  |
| Figura 25 - Instalação de “Lady Sapiens, A Experiência” do MIX.XR .....   | 99  |
| Figura 26 - Instalações das experiências VR “In the Mist” e “Hypha” no MIS .....  | 100 |
| Figura 27 - Foto da masterclass “Máquina de Intimidade - Processo de criação de Love Simulation EVE” no MixLab Spcine em 2022 ..... | 103 |

## Sumário

|   |     |
|---|-----|
| <b>Introdução</b> .....   | 8   |
| <b>1 Ecossistema dos festivais audiovisuais no Brasil e no mundo</b> .....    | 13  |
| 1.1 Gênese e consolidação dos festivais de cinema LGBTQ+ .....                | 22  |
| 1.2 Impactos das novas tecnologias e da pandemia sobre festivais .....        | 27  |
| 1.3 Dilemas e perspectivas do circuito no pós-pandemia .....                  | 32  |
| <b>2 Definindo Curadoria Transmídia</b> .....                                 | 39  |
| 2.1 Os sentidos de gosto, curadoria e seu papel ao longo do tempo .....       | 42  |
| 2.1.1 <i>A influência de decisões curatoriais em festivais LGBTQ+</i> .....   | 46  |
| 2.2 Programação x Curadoria stricto sensu .....                               | 48  |
| 2.3 Curadoria por algoritmos .....  | 51  |
| 2.4 Surgimento e uso corrente do termo transmídia .....                       | 54  |
| 2.5 Aspectos transmídia na curadoria de festivais audiovisuais.....           | 57  |
| <b>3 Festival MixBrasil: um estudo empírico</b> .....                         | 64  |
| 3.1 Do VHS à convergência de mídias .....                                     | 64  |
| 3.2 Plataformização e soluções da programação durante a pandemia .....        | 77  |
| 3.2.1 <i>Problemas e vantagens no uso de plataformas digitais</i> .....       | 83  |
| 3.3 Hashtags como fator de letramento para nova narrativa do festival .....   | 88  |
| 3.4 Curadoria tradicional e por eixos no 30º Festival MixBrasil .....         | 92  |
| 3.5 MIX.XR: perspectivas para inclusão de experiências imersivas .....        | 97  |
| <b>4 Métodos e práticas para implementação de curadorias transmídia</b> ..... | 104 |
| <b>Considerações finais</b> .....   | 106 |
| <b>Referências</b> .....  | 111 |

## Introdução

O advento de novas tecnologias digitais trouxe mudanças significativas no consumo e produção de conteúdo audiovisual, impactando de forma definitiva todo este setor. A transferência das audiências e lançamentos de filmes das salas de cinema para o streaming, a crescente popularidade do formato de séries e a interatividade na produção de conteúdos e participação no seu consumo alteraram a forma como o audiovisual era utilizado. A pessoa que assiste tornou-se usuária, e a customização decorrente deste modus operandi é realizada através de algoritmos o que, paradoxalmente, implica em ceder à máquina o papel de filtro de escolhas. Narrativas cada vez mais complexas demandam desdobramentos em multiplataformas. Isso significa que histórias podem ser contadas em diferentes formatos além dos filmes, como games, séries, experiências em realidade virtual (VR) e aplicativos.

Outra forte tendência a ser considerada é o fenômeno da convergência de mídias, a integração e interação cada vez mais intensa entre diferentes plataformas e tecnologias de comunicação que possibilitam novas formas de produção, distribuição e consumo de conteúdo. Múltiplas mídias coexistem de formas progressivamente complexas, tornando cada vez mais tênues os limites entre teatro, cinema, artes visuais e internet. A prática teatral contemporânea, por exemplo, tem sido influenciada e transformada pela introdução de novas tecnologias, não apenas pelo fato de espetáculos usarem suportes de vídeo para transmissão online, mas também pelo uso crescente de elementos interativos em cena, como projeções mapeadas e realidade aumentada.

Essas transformações foram aceleradas profundamente durante a pandemia de covid-19, que provocou a impossibilidade do público frequentar salas de cinema e espetáculos e consolidou muitas dessas tendências em um curtíssimo prazo. A migração da exibição para o streaming tem gerado discussões em relação às janelas de distribuição, ou seja, o intervalo entre o lançamento de um filme nos cinemas e sua disponibilização em outras plataformas. Essas janelas costumavam ser maiores para que os cinemas tivessem tempo de exhibir o filme antes de ser disponibilizado em plataformas de streaming. A partir da pandemia essas janelas foram encurtadas ou eliminadas, o que vem gerando inegável crise no âmbito dos festivais de cinema, onde acontecia a etapa preliminar do lançamento de filmes no processo de distribuição tradicional.

Essa metamorfose do mercado audiovisual traz à tona a necessidade de reflexão sobre como a tecnologia pode ser usada para criar experiências mais imersivas e interativas

para o público, e como as diferentes plataformas e mídias podem ser usadas de maneira complementar para contar e apresentar histórias de formas mais eficientes e engajadoras. Com as fronteiras entre suportes e linguagens tradicionalmente separadas se tornando cada vez mais tênues, muitos festivais de cinema estão incluindo em suas programações outras mídias, como realidades imersivas e estendidas (XR), games e performances. Essa expansão oferece a possibilidade de uma maior diversidade e inovação na seleção de conteúdos, mas também representa novos desafios para a curadoria desses eventos, que enfrentam a questão de como incluir a produção audiovisual além dos filmes de curta e longa metragem exibidos nos circuitos convencionais. A ampliação do conceito de curadoria de filmes para curadoria transmídia requer um conhecimento expandido da indústria audiovisual que inclui outras formas de produção.

Diferentes plataformas permitem o desenvolvimento de novas temáticas e novos conteúdos concebidos a partir das diferentes possibilidades tecnológicas que cada uma delas oferece. A inclusão de novas linguagens e formatos pode transformar a experiência do festival, independentemente do tipo, tamanho ou alcance. E a disposição de correr riscos e criar experiências únicas para a audiência pode desempenhar um papel significativo no sucesso de festivais.

“Filmes podem nos encantar, informar, provocar e curar, assim como a realidade virtual e videogames. Se a pandemia nos ensinou algo, foi que narrativas e arte se metamorfosearam novamente em novas dimensões e mídias. Reconhecer isso é o futuro dos festivais” (HACKL, 2020)

Nos últimos anos, a pesquisa acadêmica sobre festivais de cinema tem se expandido e ganhado destaque dentro dos estudos de cinema e mídia. Um exemplo dessa crescente área de estudo é o trabalho desenvolvido pela Film Festival Research Network<sup>1</sup>, uma rede internacional de pesquisa em festivais de cinema, fundada por Skadi Loist e Marijke de Valck, que conta com uma bibliografia online extensa e em constante crescimento. Paralelamente, profissionais que fazem da rede levantam críticas a essas pesquisas, alegando que teriam atingido um impasse e argumentando que a proliferação de estudos de caso tem expandido o campo de maneira cada vez mais autorreferencial, sendo em sua maioria descritivos e respondendo a pressões para se justificarem. Damiens (2020) sugere que o foco em tipos específicos de festivais (por exemplo, festivais de cinema tradicionais em contraste com festivais baseados em identidades) geraria a falsa impressão de que festivais semelhantes compartilham circuitos de festivais semelhantes e aponta a

---

<sup>1</sup> Disponível em <http://www.filmfestivalresearch.org/> Acesso em: 23/03/2023



necessidade de repensar a pesquisa em festivais de cinema, examinando conceitos e métodos através de festivais que possuam uma identidade política mais acentuada. Nesse sentido, os festivais de cinema LGBTQ+ representariam um meio para tal reconsideração, oferecendo uma abordagem mais crítica e contextualizada para a pesquisa de festivais e uma compreensão mais aprofundada das dinâmicas sociais, culturais, políticas e tecnológicas em que estão envolvidos. Dessa forma, pesquisadores e pesquisadoras poderiam contribuir para a evolução e o enriquecimento do campo de estudo dos festivais audiovisuais em sua totalidade.

É essencial destacar a distinção entre o que é tradicionalmente definido como festival de cinema e festival audiovisual, apesar de ocasionalmente serem tratados como sinônimos. Festivais de cinema têm como objetivo promover e celebrar a produção cinematográfica e se concentram em exibir e premiar filmes produzidos para exibição em salas de cinema. Os festivais audiovisuais incluem também uma variedade de produções audiovisuais, como videoarte, games, experiências imersivas em realidades estendidas (XR) como realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR), imersões sonoras, projeções, videomapping, videoclipes, séries e holografias.

A presente dissertação está estruturada em torno de quatro capítulos. O primeiro destaca a relevância e diversidade dos festivais na indústria audiovisual, analisando seus papéis na cadeia econômica e na agregação de valor aos filmes. Explora a vasta gama de festivais ao redor do mundo, discutindo como essa diversidade impacta o público e o engajamento gerado pela audiência. A história dos festivais é abordada, juntamente com as regulações e classificações que foram sendo criadas ao longo do tempo. Trata também do crescimento do circuito internacional de festivais de cinema, destacando as hierarquias estabelecidas e a hegemonia dos festivais europeus, além de discutir a estrutura e programação dos festivais, o papel dos comitês de seleção e critérios de ineditismo e exclusividade. Na parte final, examina o desenvolvimento dos festivais de cinema no Brasil e o crescimento do setor audiovisual no país. A proliferação de festivais especializados em gêneros, formatos e temas específicos, é examinada destacando a expressão de identidades políticas e culturais em festivais de gênero ou temáticos.

O segundo capítulo aborda a evolução e importância da curadoria em diferentes contextos, incluindo festivais de cinema e novas mídias. É discutido o papel da curadoria na seleção e apresentação de obras, a influência de fatores políticos e sociais na seleção de obras em festivais, o impacto dos algoritmos na curadoria digital e a importância de uma

educação midiática crítica. Analisa iniciativas de festivais de cinema internacionais na inclusão de outras mídias, como realidade virtual e games, e a falta de espaço para essas mídias nas curadorias de festivais brasileiros.

O capítulo 3 traz um estudo de caso do Festival MixBrasil, com o propósito de analisar como a curadoria do evento evoluiu em consonância com os avanços tecnológicos da produção audiovisual, incluindo outras linguagens em sua programação desde a criação. São discutidas as soluções de plataformização adotadas durante a pandemia, seguida por uma análise dos problemas encontrados no uso de plataformas digitais. Hashtags são abordadas como fator de letramento para a nova narrativa do festival, e é analisada criticamente a proposta de curadoria transmídia na 30ª edição do evento com a inclusão de experiências imersivas na programação. Finalmente no quarto capítulo são apresentadas sinteticamente sugestões e métodos para implementação de uma curadoria transmídia em festivais audiovisuais.

O estudo de caso apresentado sobre o Festival MixBrasil, as estratégias de curadoria transmídia e inclusão de outras linguagens em festivais audiovisuais destacam a importância de acompanhar as transformações tecnológicas e de comportamento do público para garantir a relevância desses eventos. Este trabalho tem como objetivo ampliar essa discussão e analisar de que forma as inovações em curadoria podem contribuir para aprimorar a experiência do público em festivais audiovisuais.

Ao tratar de uma experiência profissional e pessoal como objeto de estudo, tornou-se essencial, durante o processo acadêmico, utilizar a reflexividade epistemológica como um conceito central que implicou em manter uma constante conscientização e reflexão sobre o papel das experiências, suposições e valores particulares no desenvolvimento da investigação. Durante o desenvolvimento da pesquisa, houve o que Lopes (2010) nomeia como “embates travados entre a validação interna (construção de capital epistemológico) e validação externa (função social do conhecimento)”, resultando em questionamentos sobre adequação do problema apresentado e a importância de seus aspectos teóricos.

Julgo que a melhor resposta ao problema da objetividade está no fato de não a opor à subjetividade, considerando que os esforços de teorização e conceituação da linguagem científica e de validação das hipóteses construídas é um processo continuado de objetivação da subjetividade (LOPES, 2010)

Na redação desta dissertação foram adotadas opções gramaticais e de estilo que buscam substituir marcadores de gênero<sup>2</sup>. Com isso, espera-se que este texto possa ser uma pequena contribuição para o fortalecimento e a disseminação da linguagem inclusiva na academia e em outros espaços de produção de conhecimento. Houve também uma busca ativa por equidade de gênero nas referências bibliográficas<sup>3</sup>, como um reconhecimento e valorização da produção científica de autoras, muitas vezes sub-representadas em áreas de pesquisa historicamente dominadas por homens.

A escolha do termo LGBT+ está alinhada à decisão da entidade organizadora da Parada do Orgulho LGBT+ de São Paulo, justificada pela necessidade de manter uma coerência editorial frente a falta de critérios acordados pelo movimento social diante da mudança constante da sigla<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Foram levados em conta os preceitos prescritos no Manual Ampliado de Linguagem Inclusiva, publicação que promove a “busca por substituir marcadores de gênero e outros elementos que reforçam preconceitos no discurso, um processo que explicita respeito e empatia, princípios básicos que deveriam reger as relações sociais” (FISCHER, 2021).

<sup>3</sup> De um total de 96 referências citadas, 50 fontes são de autores e 46 de autoras.

<sup>4</sup> Uma grande variedade de siglas está sendo atualmente usada de forma indiscriminada por grupos, instituições e meios de comunicação, como LGBT, LGBTQ, LGBTQ+, LGBTQI+, LGBTI+, LGBTQIA+, LGBTQIAP+, LGBTQIAPN+, LGBTQIANP+, LGBTQIA2+, o que tem dificultado a compreensão do significado dos diversos termos pelo grande público, abrindo espaço para novas controvérsias sobre a inclusão, visibilidade e representatividade de diferentes grupos identitários.

## 1 Ecossistema dos festivais audiovisuais no Brasil e no mundo

Os festivais de cinema compõem uma rede bastante heterogênea de eventos que promovem a exibição de filmes e outros produtos audiovisuais, em princípio não atrelados exclusivamente ao sistema de distribuição comercial, que desempenham um papel importante em todas as etapas da cadeia econômica da indústria audiovisual. São cruciais para o desenvolvimento de projetos, premiação de roteiros e o apoio à produção, pós-produção e distribuição de filmes. Têm um impacto substancial no letramento cinematográfico do público, desempenhando um papel importante na promoção da compreensão e apreciação do cinema como forma de expressão artística e cultural. Ao participar de festivais de cinema, o público tem a oportunidade de se envolver com filmes diversos em termos de temáticas, estilos e abordagens narrativas. Essa diversidade cinematográfica permite a familiaridade também com diferentes culturas, perspectivas e contextos sociais.

Em uma época de imensa expansão da produção, esses eventos se tornam potencialmente ainda mais importantes como agregadores de valor simbólico para os filmes (BAHIA et al, 2023, p.40). Por possibilitarem agregar valor também econômico, distribuidoras valorizam e favorecem filmes com boa carreira em festivais, preferencialmente ganhadores de premiações. Os festivais ainda oferecem a possibilidade de um circuito alternativo para a exibição de filmes, criando a oportunidade da experiência e emoção da exibição coletiva em uma tela grande e funcionando como uma vitrine primordial para testar o potencial de distribuição de uma obra. Cheyroux (2023) descreve a rede de festivais de cinema como um *hub* semelhante aos grandes aeroportos que atraem fluxos de diferentes partes do mundo, envolvendo diferentes tipos de filmes e pessoas que convergem no mesmo lugar, com propósitos relativamente similares. “Chegadas, partidas, cruzamentos, encontros e oportunidades são todos parte do fenômeno do festival de cinema” (p.12).

Não existe um consenso sobre o número total de festivais de cinema ao redor do mundo. Segundo a FIAPF, a federação internacional de produtores de filmes que analisaremos em seguida, seriam cerca de quatro mil. Pesquisa publicada pelo site StephenFollows.com em 2013 que é usada até hoje como referência em muitas publicações especializadas, contabilizou 2.954 festivais em atividade naquela data, enquanto a plataforma FilmFreeWay alega ter em sua base mais de 12 mil festivais inscritos. O certo é que são milhares os eventos autodenominados “festivais de cinema” que têm (ou tiveram

como discutiremos mais adiante) como características principais o fato de sessões de filmes em salas de cinema serem a principal atividade, terem periodicidade regular, em geral anualmente e no mesmo período do ano, acontecerem em território específico (uma cidade, com eventuais exhibições em turnê por outras) e costumam ter pelo menos uma mostra competitiva<sup>5</sup>. São promovidos por diferentes agentes culturais como produtoras de eventos com fins lucrativos, instituições públicas e associações culturais sem fins lucrativos, que captam apoios e patrocínios junto a empresas privadas e/ou recursos provenientes de órgãos públicos. Podem ainda ter alcance nacional ou internacional, programação generalista ou especializada em determinado tema, acontecer em salas de cinema do circuito comercial, cineclubes, salas em equipamentos públicos como museus e cinematecas ou espaços de exibição alternativos. Em resumo, apesar de serem reconhecidos por um formato com bastante semelhanças “são difíceis de delimitar teoricamente, como consequência da sua diversidade” (LEÃO, 2017, p.66). Essas condições estruturais de cada festival vão impactar diretamente sobre o tipo de público e o engajamento que os eventos irão gerar na audiência.

A partir dessas características, Mattos (2013) propõe a classificação dos festivais em quatro categorias, observando os diferentes papéis da curadoria: Festivais de Estética no qual a curadoria tem mais visibilidade e privilegia obras conectadas a movimentos mais artísticos; Festivais de Política que focam em questões relacionadas a militâncias de determinadas causas em que pessoas que trabalham na direção e programação são mais engajadas; Festivais de Mercado mais conectados com o aspecto comercial dos filmes e programação com forte poder de comunicação com grande público; e Festivais de Região que divulgam produções locais e têm forte conexão com seu território. Os dois primeiros, de Estética e de Política, são aqueles no qual o papel da curadoria fica mais evidente na construção de um discurso através das obras selecionadas.

Ainda que tenham algumas características diferentes quanto às escolhas de conteúdo, o formato comum aos festivais de cinema surgiu com o Festival de Veneza, evento pioneiro criado em 1932 em plena ditadura fascista na Itália. O Festival de Cannes, cuja primeira edição aconteceu em 1946 como afirmação de um contraponto cultural de uma das potências vencedoras da segunda guerra mundial, consagrou o modelo de festivais de cinema que se manteve em vigor relativamente inalterado até os anos da pandemia.

---

<sup>5</sup> Apesar da Federação Internacional das Associações de Produtores de Cinema (FAPF) que define os critérios sobre festivais de cinema determinar ser necessária uma mostra competitiva para caracterizar um evento como festival de cinema, Campos-Rabadan (2020) alega que está posta discussão sobre esse critério ser condição sine qua non para diferenciar um festival de uma mostra ou outro tipo de encontro ligado à indústria do cinema ou audiovisual.

Nesse período outros festivais foram criados, como Locarno, Edimburgo e Karlovy Vary (na então Tchecoslováquia) como expressão do desejo de promover o cinema “globalmente” e como forma de restabelecer laços culturais e comerciais que haviam sido interrompidos pelo conflito armado. No entanto, no final dos anos 1940 as direções de Cannes e Veneza estabelecem um pacto oficial “para evitar competição direta por lançamentos mundiais de filmes e trabalharem juntos para se defenderem contra o crescente número de novos eventos” (PISU, 2018, p.109).

Com objetivo de regulamentar o formato e o que pode ser considerado como festival de cinema, a FIAPF (*Fédération Internationale des Associations de Producteurs de Films* em português Federação Internacional das Associações de Produtores de Filmes) foi criada em 1933 e desde então é, segundo apresentação em seu site<sup>6</sup>, “o único órgão que representa os interesses econômicos, legais e regulatórios que a indústria da produção de filme e tevê nos cinco continentes tem em comum”. Ao contrário de seu objetivo inicial estabelecido antes da guerra, de defender produções nacionais contra o avanço da indústria de Hollywood, a FIAPF abraça abertamente a promoção internacional de filmes produzidos nos Estados Unidos quando a Motion Picture Association of America (MPAA) passou a fazer parte da organização em 1950. A Federação manteve um controle restrito sobre a classificação e formato dos festivais - ainda que em 1954 tenha contemplado com a categoria B (a mesma de Berlim, Mar del Plata e San Sebastian, enquanto Locarno foi então relegado à classe D), a I Mostra Internacional de Cinema do Brasil, sediada em São Paulo naquele ano e que teve apenas uma única edição (figura 1). Segundo Zanatto (2021) o festival sofreu forte oposição da imprensa e indústria cinematográfica nacional que o considerou “nocivo” por facilitar a entrada de filmes estrangeiros no mercado interno. No entanto, importantes críticos de cinema estrangeiros presentes reconheceram a importância cultural do evento.

O crítico francês André Bazin, fundador do *Cahiers du Cinema* e que esteve na Mostra em São Paulo, descreveu o funcionamento e bastidores do Festival de Cannes de 1955 em artigo que se tornou referência para pesquisadores<sup>7</sup>. Nele o autor desvia seu foco dos filmes para o contexto em que estão inseridos, concentrando-se na evolução progressiva do fenômeno Festival, na estruturação de seus rituais e nas hierarquias que iam se consolidando, comparando de forma sarcástica a organização de um festival de cinema à

---

<sup>6</sup> Disponível em <https://covid.fiapf.org/> Acesso em: 10 abr. 2022

<sup>7</sup> Disponível em [https://abraccine.files.wordpress.com/2020/11/abraccine\\_traduccca7occ83es\\_-bazin-adriano.pdf](https://abraccine.files.wordpress.com/2020/11/abraccine_traduccca7occ83es_-bazin-adriano.pdf) Acesso em: 6 set. 2022

de uma ordem religiosa. Lido nos dias de hoje, mostra como o sistema de festivais pouco mudou no decorrer de quase setenta anos, apesar das profundas transformações ocorridas na indústria do audiovisual.

O principal capital dessa rede é o prestígio e reconhecimento aferidos pela indústria, imprensa e público cinéfilo às decisões curatoriais - ou da seleção de filmes - especialmente dos principais festivais de cinema do circuito.

Devido a tal ênfase em critérios de seleção, festivais de cinema são capazes de oferecer o que é chamado de legitimação cultural; seleção para um festival traz reconhecimento cultural para o filme e seus criadores porque serve como marca de qualidade (DE VALCK, 2016, p.106)

Dayan (2000, p.43) descreveu o festival de cinema como “um conjunto de performances divergentes de cineastas, distribuidores, organizadores, jornalistas e público, que transmitem diferentes vozes e contam com diferentes fontes de legitimidade”. Para cineastas, a posição do filme na programação de festivais pode ser determinante para seu sucesso.

FIGURA 1: Cartaz do Festival Internacional de Cinema do Brasil de 1954.



Fonte: Google Arts & Culture. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/cartaz-para-o-festival-internacional-de-cinema-do-brasil/uQHx5UbEihfZ4w?hl=en> Acesso em: 17/03/2023

Esse circuito internacional de festivais de cinema cresceu excepcionalmente a partir do final dos anos 1990, criando subcircuitos e uma rígida hierarquia que estabeleceu a hegemonia cultural dos festivais europeus.

Atualmente a FIAPF congrega 41 festivais de 27 países que fazem parte da organização, seguindo suas regras e divididos em categorias – entre as quais os chamados

“categoria A” como os festivais de Berlim, Cannes e Veneza (que continuam gozando de maior prestígio e são também chamados de AA), além de San Sebastian, Locarno, Montreal, Karlovy Vary, Varsóvia, Cairo, Tóquio, Xangai e Mar del Plata (único na América Latina)<sup>8</sup>.

A hierarquia consolidada pela FIAPF é ponto central do circuito de festivais de cinema, inclusive dos que não são associados e daqueles que sequer sabem da existência da Federação, já que cada evento ocupa uma posição e papel determinado, reproduzindo mesmo inconscientemente uma evidente estrutura político-econômica mundial baseada na relação centro-periferia. Festivais colocados na posição de periféricos costumam reproduzir seções e categorias estabelecidas pela FIAPF e fazem o papel de mediadores entre cinematografias do mundo, seguindo rumos da indústria cinematográfica “visibilizados por eventos situados no centro do circuito internacional (...), replicando certas tendências e consolidando assim a influência que os eventos centrais exercem sobre o resto do (sub)circuito” (CAMPOS-RABADÁN, 2020, p.72). Essa aceitação, ou melhor dizendo submissão, a critérios estabelecidos reforça a manutenção do *status quo* das regras do sistema representado pela atual rede de festivais de cinema. Galtung (1971) em “A Structural Theory of Imperialism” sugere que ao aceitar a transmissão cultural, a periferia também implicitamente validaria para o centro a cultura ali desenvolvida, o que reforçaria o papel do centro como centro.

Apesar de disputarem espaços de visibilidade, financiamentos e filmes, festivais de todo mundo continuam seguindo as mesmas fórmulas de programação, linguagens e critérios de seleção relativamente homogêneos e estabelecidos há décadas. Longas e curtas metragens não costumam ser exibidos juntos e competem em categorias distintas e há festivais que seguem separando documentário e ficção, a despeito do crescente número de produções que dissolvem os limites entre os dois gêneros. Têm em comum a necessidade de que a escolha dos filmes inscritos que serão exibidos passe por um processo de seleção realizada por uma comissão ou comitê, geralmente formado por profissionais do setor que atuam na crítica, produção, direção ou academia.

A inscrição dos filmes costuma ser um processo relativamente simples, através do envio online do arquivo do filme e das legendas, sinopse, fotos, ficha técnica, dados e curriculum das pessoas responsáveis pela inscrição e pela direção. Há festivais que não cobram taxas de inscrição para filmes (a maioria no Brasil) e os que cobram (a maioria nos

---

<sup>8</sup> Segundo relatório da FIAPF, a Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, único representante brasileiro, deixou de fazer parte da Federação em 2018.



Estados Unidos, cujos valores podem superar 50 dólares para curtas metragens nos eventos de maior prestígio). Plataformas como FilmFreeWay e Festhome têm concentrado essa função na grande maioria dos festivais<sup>9</sup> – o que facilitou para as produções de filmes a inscrição em um número maior de eventos, mediante o pagamento de uma taxa mensal (atualmente por volta de US\$10) ou anual (cerca de US\$100). Os festivais aderiram rapidamente ao uso dessas plataformas, posto que suas funcionalidades agilizaram os processos de visualização e votação interna dos filmes inscritos a cada edição, que podem chegar a mais de dois mil como no caso do Festival MixBrasil em 2022.

Os comitês de seleção afinam o número de trabalhos, acolhendo diferentes critérios subjetivos para estabelecer um certo consenso nas escolhas, o que possibilitará a etapa seguinte de programação e curadoria, processos detalhados no próximo capítulo.

A carreira de um filme pelos festivais costuma durar de um a, no máximo, dois anos, já que espera-se que festivais aceitem inscrições apenas de filmes realizados no próprio ano do evento e no ano anterior. Os filmes não podem ter sido exibidos online ou na tevê e os principais festivais exigem ineditismo pelo menos na cidade onde estão localizados – os maiores festivais podem exigir ineditismo no país, e no caso das mostras competitivas dos 12 festivais de cinema “categoria A” da FIAPF costumam ser estreias mundiais. Isso gera uma pressão sobre esses festivais que, segundo as estritas regras da Federação, precisam exibir no mínimo 14 filmes em suas mostras competitivas. Feitas as contas, isso impõe a urgência de pelo menos 164 longas metragens inéditos e teoricamente de alta qualidade a serem disputados por esses eventos a cada ano. Cria também uma questão existencial, com o desafio adicional de manterem sua relevância e atratividade tanto para o público quanto para a indústria cinematográfica. Precisam buscar e selecionar filmes que ainda não tenham sido exibidos em nenhum lugar ou mídia, além de equilibrar a necessidade de atrair cineastas e público com a oferta existente de trabalhos novos e relevantes.

A crescente concorrência entre os festivais e a rápida evolução do cenário do entretenimento e das plataformas de distribuição de filmes tornam mais complexo o equilíbrio entre preservar a tradição, exclusividade e manter a posição no cenário global, com a necessidade de inovar e acompanhar as novas formas de consumo de conteúdo audiovisual.

---

<sup>9</sup> FilmFreeWay em seu site informa que “mais de dois milhões de realizadores e realizadoras em todo mundo” e “mais de 12 mil festivais” o utilizam como plataforma de inscrição e seleção de filmes. Disponível em: <https://filmfreeway.com/> Acesso em: 16 mar. 2023

Muitos festivais de cinema tradicionais costumam categorizar filmes de sua programação em seções fixas como Mostra Competitiva, Retrospectivas, Panoramas internacional e nacional. A grande maioria dos eventos continua seguindo essa lógica, podendo ser citados como exemplos no Brasil os festivais do Rio, Brasília, Gramado, mostras de Tiradentes e São Paulo.

Filmes de diferentes temáticas e interesses são colocados em uma mesma seleção, atendendo muitas vezes a interesses comerciais e privilegiando, por exemplo, filmes com possibilidades e pretensões comerciais nas competitivas ou atendendo público cinéfilo em determinadas retrospectivas. Esses programas são, ou pelo menos deveriam ser, apresentados em torno de uma determinada narrativa proposta a cada ano pelo festival, concebida por curador, curadora ou equipe curatorial, através dos trabalhos selecionados.

No Brasil, o Fórum dos Festivais fundado em 2000 representa os interesses dos festivais de cinema brasileiros membros e tem como principal objetivo, segundo informação em seu site<sup>10</sup>, “fortalecer os festivais integrando-os aos demais setores que compõem o mercado audiovisual do país”. A organização, que não é filiada à FIAPF, informa a existência de “mais de 350 festivais audiovisuais” no país e que tem “cerca de 40 membros” (no entanto, apenas 21 representantes de festivais participaram presencial ou remotamente da eleição da atual diretoria ocorrida em agosto de 2022 na Cinemateca Brasileira em São Paulo). Em seu código de ética estabelece como “finalidade em si de um festival” a promoção do “produto audiovisual, respeitando-o como manifestação artística, formando e informando o público”. Portanto, não se limitando apenas à produção cinematográfica. Quanto ao critério de escolha das obras exibidas, menciona apenas que “deve garantir a transparência na sua seleção, notificando com antecedência os representantes dos títulos selecionados e não selecionados”.

O Fórum dos Festivais surge no momento em que o circuito audiovisual passava por rápidas e fortes transformações no país, quando a produção de filmes nacionais crescia rapidamente, após se recuperar do declínio radical causado pelo fim dos financiamentos estatais e da Embrafilme no início dos anos 90. A criação da Ancine em 2001, o ressurgimento de recursos públicos através de editais e leis de incentivo destinados à produção cinematográfica e o barateamento dos custos de pós-produção possibilitados pelas novas tecnologias digitais, resultaram em um rápido crescimento na produção de curtas, médias e longas metragens. O passo seguinte foi uma explosão no número de

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.forumdosfestivais.com.br/> Acesso em: 2 out. 2022

festivais de cinema em todo país, passando de 38 em 1999 para 243 em 2009. Esse circuito foi - e tem sido - crucial para a difusão de filmes e da própria consolidação da indústria audiovisual nacional, já que a maioria dos filmes brasileiros possui “dificuldade para chegar ao circuito comercial e, quando chegam, muitas vezes são vistos por um público total inferior ao das exibições em festivais” (GARRETT; SCHWARZMAN, 2022, p.230).

O crescimento da produção foi acompanhado por um avanço tecnológico que facilitou o trânsito e exibição de filmes. Em 2000 foi criado o festival Fluxus, primeiro totalmente online no Brasil, com exibição competitiva de vídeos curtos e que a partir de 2010 passaria a ter formato de exposições audiovisuais em museus e galerias segundo proposta de “expansão do lugar de exibição do cinema”.

No início da década de 2010 a maioria das salas de cinema do circuito comercial já não usava mais as pesadas latas de filmes de 35mm e havia adotado como padrão o formato de exibição digital DCP (Digital Cinema Package)<sup>11</sup>. Boa parte dos festivais de cinema continuou mantendo a possibilidade de exibição de cópias em outros formatos digitais (e de películas nas raras salas que ainda possuem projetores analógicos) para possibilitar a projeção de produções independentes que não têm recursos para transformar arquivos em DCP<sup>12</sup>.

No Brasil o número de festivais seguiu expandindo até 2018, quando foram realizados 363 eventos em todo Brasil, desses 72 tendo realizado sua primeira (e por vezes única) edição naquele ano. Cerca de 40% dos festivais aconteceram na região sudeste e já naquele ano oito tiveram exibições apenas online.<sup>13</sup> O ano de 2019 marcou a primeira redução no número de festivais, resultado da alta de custos de produção, redução de apoio público e de patrocínios do setor privado, mudanças nas estratégias de divulgação da indústria que começava a privilegiar o streaming e de um número potencialmente excessivo de festivais. Ainda assim, segundo números compilados pelo Guia de Festivais Kinoforum

---

<sup>11</sup> DCP é atualmente o padrão dos formatos digitais para distribuição e exibição de filmes em todo o mundo, atendendo demandas de festivais de cinema e circuitos comerciais por tecnologias de alta qualidade de som e imagem padronizadas. Os arquivos dos filmes contêm uma chave numérica de segurança, o KDM (Key Delivery Message) que evita a violação ou cópias não autorizadas.

<sup>12</sup> Qualquer conteúdo digital pode ser convertido em DCP por empresas especializadas, mas quando é realizado originalmente com equipamentos de configurações inferiores não alcança o resultado final ideal oferecido pelo DCP. Devido ao seu alto custo, o formato ainda é pouco acessível às produtoras brasileiras de pequeno porte.

<sup>13</sup> Dados da “Pesquisa e mapeamento anual de festivais/mostras audiovisuais brasileiros” publicado anualmente desde 2016 por Paulo Vitor Luz Corrêa. Disponível em: <https://linktr.ee/estudosfestivais> Acesso em 18 jun. 2022

2019<sup>14</sup>, festivais de cinema de todo país realizados naquele último ano antes da pandemia teriam atraído 2,5 milhões de espectadores.

Com a expansão do número de festivais de cinema em todo mundo e a concorrência pelo público cinéfilo, foram sendo criados eventos especializados em determinados gêneros ou formatos, como curtas metragens, animação, documentário e filme fantástico, ou temáticos como direitos humanos, meio ambiente e LGBTQ+. Como exemplo, existem atualmente mais de vinte festivais de cinema fantástico apenas na Europa. E a título de curiosidade, surgiram festivais de temas bastante específicos, como o Internacional Moustache Film Festival em Portland/EUA, com filmes estrelados por atores de bigode, End of The Days Film Festival em Orlando/EUA, com curtas metragens sobre apocalipse ou o SPLIFF de Seattle/EUA, com curtas sobre uso de cannabis (figura 2).

Geralmente festivais de gênero ou temáticos agregam em suas programações oficiais outras atividades além das sessões de cinema, como palestras, lançamentos de livros e exibições de outras linguagens audiovisuais, de certa forma instigando a criação de novas fórmulas de eventos audiovisuais que fogem do receituário estabelecido pelos festivais de cinema tradicionais. O ineditismo das obras exibidas é responsável apenas por parte das estratégias de atração de seus públicos específicos e há evidentemente uma diferença no que pode ser considerado “filme de festival” nesses casos.

Figura 2: Arte de divulgação do SPLIFF Film Festival



Fonte: Bold Type Tickets. Disponível em <https://btt.boldtypetickets.com/111027771/2021-spliff-film-festival>  
Acesso em 12 abr. 2023

“A diferença crucial dos festivais de cinema de gênero é que são organizados em torno do interesse e amor por um tipo particular de cinema e diferem de outros festivais de nicho que expressam identidades políticas em termos mais estritamente políticos” (HUNTER, 2018, p.152). Expressões identitárias essas que se constituem na característica fundamental e fundadora dos festivais de temática LGBTQ+ .

<sup>14</sup> Disponível em <http://www.kinoforum.org.br/guia/> Acesso em: 26 mar. 2023

### 1.1 Gênese e consolidação dos festivais de cinema LGBT+

Os chamados “festivais de cinema gay e lésbico” foram criados a partir dos movimentos sociais de luta por direitos LGBT+ que ganharam força e visibilidade mundial a partir da revolta de Stonewall em 1969. Os anos 1970 viram uma onda de eventos com exibições pontuais de filmes de conteúdo gay-lésbico<sup>15</sup> em instituições ligadas à promoção do cinema como no British Film Institute (BFI) em Londres em 1977. Neste ano o primeiro evento a se apresentar como festival de cinema gay, exibindo filmes com essa temática, foi o Gay Film Festival of Super-8 Films (figura 3) realizado em um imóvel particular em San Francisco pelo grupo *Persistence of Vision*, que a partir de 1979 passaria a ser chamar Frameline, nome usado até hoje pela instituição. O “festival” na verdade consistiu em quatro sessões que ocorreram entre fevereiro e outubro daquele ano compostas por cerca de 15 curtas metragens realizados em Super 8 por cineastas gays estadunidenses.

Seguiram-se festivais em outras cidades dos Estados Unidos como Chicago Lesbian & Gay International Film Festival em 1981, Los Angeles Gay & Lesbian Film Festival em 1982 e Boston Premier Gay Film Festival em 1984. Em 1987 a escritora e militante lésbica Sarah Schulman e o cineasta e militante gay da luta contra HIV/Aids Jim Hubbard fundaram o New York Lesbian and Gay Experimental Film Festival com objetivo de dar visibilidade ao cinema experimental de temática *queer* que não encontrava espaço para exibição em salas de cinema alternativo, como cineclubes, nem no nascente circuito dos então chamados festivais de cinema gay. O festival exerceu um papel importante no desenvolvimento da produção audiovisual *queer* de Nova York tendo sido a plataforma de lançamento de filmes importantes como o documentário “Paris Is Burning” de Jennie Livingston, “Assassins”, filme de estreia de Todd Haynes e de produções de cineastas como Chantal Akerman, Derek Jarman, Barbara Hammer, Isaac Julien, Gus van Sant e Bruce LaBruce. Em 1993 jovens cineastas Shari Frilot e o brasileiro Karim Aïnouz assumiram a co-direção do evento, propondo mudanças em seu formato, programação e no próprio nome do festival, que passou a se chamar MIX New York. Foram convidados curadores e curadoras de diversos países para compor seleções de curtas metragens, incluindo um programa do Brasil que originou o Festival MixBrasil.

Nos anos 1980 vários festivais foram criados na Europa, sendo o primeiro em 1984 em Liubliana, na antiga Iugoslávia agora Eslovênia, com nome de Magnus Festival. Em

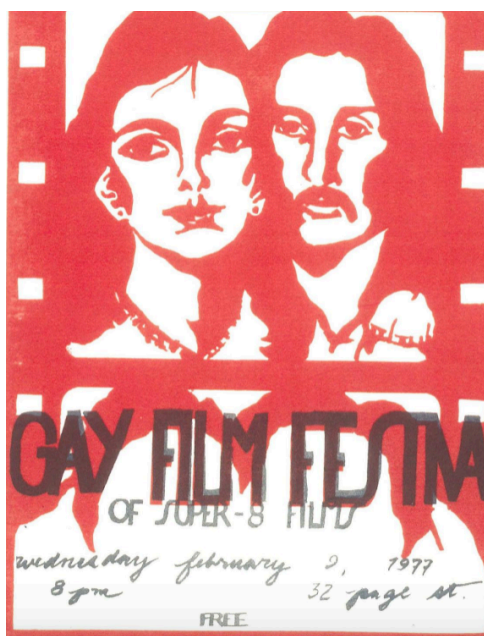
---

<sup>15</sup> Termo então empregado, já que LGBT passaria a ser usado apenas nos anos 2000

1986 vieram os festivais de Londres, Milão, Turim, Amsterdã e Copenhague e em 1987 o de Bruxelas.

Naquele ano os cineastas Wieland Speck e Manfred Salzgeber criaram em Berlim a Associação Internacional de Festivais de Cinema Gay e Lésbico com objetivo de premiar filmes da seção Panorama da Berlinale que tivessem algum conteúdo LGBTQ+. O primeiro vencedor foi “A Lei do Desejo” de Pedro Almodóvar que recebeu o prêmio, então um ursinho de pelúcia, em uma livraria gay próxima da sede do festival. Os Teddy são até hoje a principal premiação mundial do cinema de temática LGBTQ+.

Figura 3: Cartaz do Gay Film Festival of Super-8 Film de 1977



Fonte: Frameline. Disponível em:

<https://issuu.com/frameline/docs/1st-sanfrancisco-international-lgbt-film-festival>

Acesso em: 22 abr. 2023

O surgimento e crescimento desses festivais temáticos foi uma resposta à falta de representação de identidades e experiências da comunidade LGBTQ+ no cinema *mainstream*, mas dando visibilidade sobretudo a histórias de homens gays brancos. A partir do início dos anos 1990, e principalmente a partir da virada do século XXI, os festivais norte-americanos começaram a se profissionalizar, atrair grandes audiências e a receber patrocínios de empresas. Também começam a demonstrar em suas programações uma preocupação em representar maior diversidade de identidades de gênero e raciais. Interessante apontar que todos os festivais pioneiros tiveram seus nomes trocados, não apenas como forma de atualizarem a nomenclatura (anteriormente gay e lésbico para a mais

inclusiva LGBT) mas também para se apresentarem como “fomentadores de políticas de gênero progressistas” (RICHARD, 2018, p.5). Foi o caso dos festivais de San Francisco (Frameline), Los Angeles (OutFest), Chicago (Reeling), Boston (Wicked Queer) e Londres (Flare).

Nesse período, filmes inovadores do ponto de vista estético começaram a surgir e ganharam destaque em grandes festivais de cinema. Essas produções de vanguarda e baixo orçamento, agrupadas sob a denominação *New Queer Cinema*, alcançaram sucesso no circuito alternativo, comprovando o potencial econômico do nicho cinematográfico voltado para temáticas LGBT+. Como resultado, atraíram a produção de filmes mais convencionais sobre a temática e abriram novas possibilidades de patrocínio para os festivais. O *New Queer Cinema* demonstrou aos grandes estúdios que havia uma demanda por histórias e perspectivas *queer* no cinema, o que levou à produção de mais filmes que contribuíram para maior visibilidade da comunidade LGBT+. Além disso, este aumento do número de filmes permitiu que os festivais de cinema LGBT+ expandissem suas programações e alcançassem um público mais amplo. Essa evolução certamente causou impacto tanto na indústria quanto na representação e aceitação da diversidade sexual na sociedade em geral.

Um pouco mais tarde são criados vários festivais em cidades no Leste Europeu, entre eles Bucareste em 2004, Varsóvia em 2006, São Petersburgo e Sarajevo em 2008 e Kiev em 2012, que tiveram poucas ou únicas edições e, com o recrudescimento da situação de direitos humanos da população LGBT+ nesses países, foram suspensos após enfrentarem forte oposição de governos ultraconservadores locais. Entre eles, apenas Bratislava, criado em 2007, e Belgrado em 2009, seguem acontecendo continuamente até hoje.

Na América Latina, onde o Festival MixBrasil foi pioneiro em 1993, diversos festivais têm sido realizados com regularidade, sendo Mix México (figura 4) o segundo da região, em atividade desde 1996. Entre esses eventos, destacam-se ainda o Festival de Cine LGBT El Lugar Sin Límites de Quito desde 2002, Festival Internacional de Cine LesBiGayTrans realizado em Assunção desde 2005, Llamale H Festival Internacional de Cine sobre Diversidad Sexual y de Género em Montevidéu desde 2007 e Cine Movilh em Santiago do Chile desde 2008. A Argentina, ainda que tenha sido uma referência fundamental no início da produção de filmes com temática LGBT+ na América Latina, não teve o mesmo êxito na realização de festivais do gênero: o Festival Mundo Mix, lançado pelo MixBrasil em 2001 teve apenas duas edições em Buenos Aires e Rosário, e o Diversia,

iniciado em 2004 encerrou as atividades em 2010. Posteriormente surgiram os festivais Asterisco também em Buenos Aires e Espacio Queer na cidade de La Plata, ambos seguem sendo realizados mas com número bastante reduzido de filmes.

No Brasil, o RioCine apresentou em 1994 uma seleção de filmes de temática gay, que em 1999 (quando o festival se fundiu com a Mostra Banco Nacional de Cinema e juntos passaram ao atual nome Festival do Rio) ganhou o nome de Mundo Gay, passando a exibir de 12 e 15 filmes a cada edição. Mesmo sendo uma das seções com maior público do festival, foi extinta em 2013, sob a justificativa da direção do evento de que seria necessário desconstruir o rótulo “cinema gay”- algo que já era alvo de críticas na comunidade por não se alinhar com o entendimento de que o termo gay não corresponde à diversidade da comunidade LGBTQ+. Em 2014 os filmes com temática da diversidade sexual do festival passaram a ser distribuídos pelas demais mostras do Festival do Rio, contando com premiação própria, o Prêmio Felix. Durante a premiação da primeira edição, o presidente do júri Wieland Speck (criador do Teddy Award de Berlim) reforçou a importância de festivais e mostras para a representação da diversidade e a quebra de estereótipos na indústria cinematográfica.

Figura 4: Cartaz do 26º Festival Mix México Cine y Diversidad Sexual, de 2022



Fonte: Festival Mix Mexico

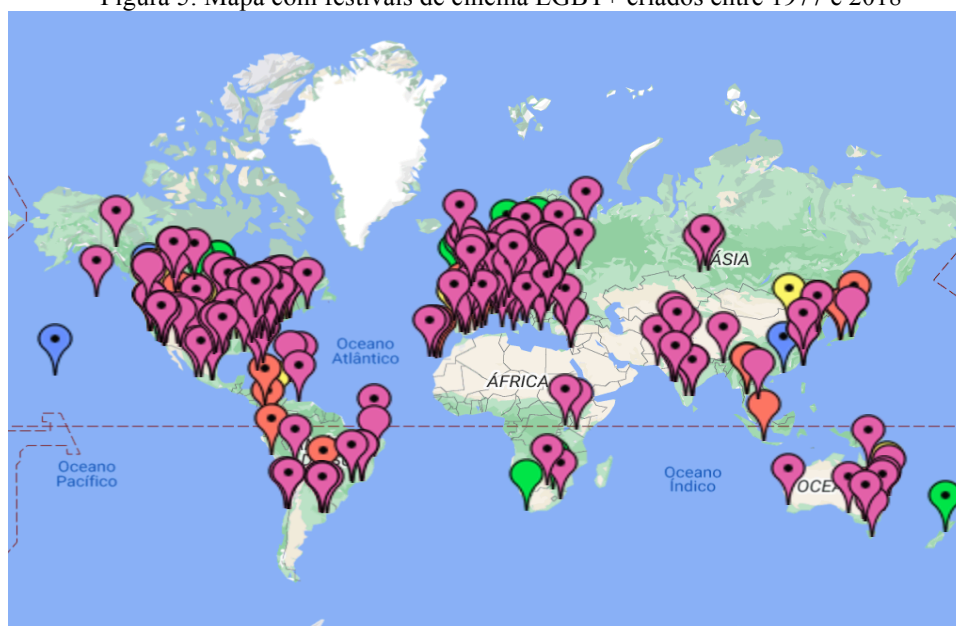
O Festival MixBrasil de Cultura da Diversidade fez a curadoria de mostras de filmes brasileiros para 41 festivais de cinema LGBTQ+ no exterior e teve edições em 53 cidades do Brasil, muitas onde posteriormente foram criadas mostras e festivais seguindo



temática semelhante. Entre esses eventos se destacam For Rainbow – Festival de Cinema e Cultura da Diversidade Sexual e de Gênero em Fortaleza desde 2003, Recifest – Festival de Cinema de Diversidade Sexual e de Gênero no Recife desde 2013 e Digo-Festival Internacional de Cinema da Diversidade Sexual e de Gênero de Goiás desde 2016.

Condensando dados sobre festivais de cinema LGBTQ+ no mundo, o mapa produzido pelo Film Festival Research, reproduzido na figura 5, mostra que dos 346 festivais de cinema LGBTQ+ criados desde 1977, 249 continuavam sendo realizados em 2018, data de sua última atualização<sup>16</sup>. Vale mencionar que nenhum deles até hoje é membro da FIAPF. Há registros de iniciativas de articulação política de festivais de cinema temáticos LGBTQ+, como a Red Iberoamericana de Festivales de Cine LGBT, Asia Pacific Queer Film Festival Alliance, North American Queer Festival Alliance e no Brasil o Encontro de Festivais e Mostras de Cinema LGBT, mas em nenhuma delas houve efetivação de sinergias para estabelecer redes de cooperação.

Figura 5: Mapa com festivais de cinema LGBTQ+ criados entre 1977 e 2018



Fonte: Film Festival Research. Disponível em <http://goo.gl/maps/6vdhL> Acesso em 23 mar. 2023

Rhyne (2018) afirma que mesmo com o reposicionamento em relação à representação na mídia mainstream de pessoas LGBTQ+, muitas vezes ela pode ser caracterizada como “homonormativa” e continua distante de representar a verdadeira diversidade de demografias e questões LGBTQ+. Portanto, os festivais de cinema ainda são importantes para fornecer tipos diferentes de representação e estética midiática. Dentro do

<sup>16</sup> Disponível em: <http://goo.gl/maps/6vdhL> Acesso em: 23 mar. 2023

próprio ecossistema de eventos audiovisuais LGBTQ+ surgiram subgêneros, sobretudo nos Estados Unidos, como festivais de cinema trans e de pessoas *queer* negras.

O grande número de festivais LGBTQ+ alterou eventualmente a forma como esses eventos são percebidos pelas produtoras de filmes. Se até o final dos anos 1990 eram vistos apenas como plataformas de divulgação e lançamento, gradualmente passaram a ser encarados como parte do circuito comercial, e com isso as exibições de muitas dessas obras acontecem hoje em dia mediante pagamento de valores crescentes de *screening fees*. Essa relação entre mercado e festivais como um todo foi mais uma vez alterada com a mudança nas regras do jogo provocada pelo advento da pandemia.

## **1.2 Impactos das novas tecnologias e da pandemia sobre festivais**

As restrições estabelecidas pelos protocolos de segurança sanitária, resultantes da pandemia de covid-19, catalisaram de forma significativa uma série de metamorfoses que já estavam modificando as fundações nas quais a indústria cinematográfica se assentava desde meados do século XX. A transferência das audiências e lançamentos de filmes das salas de cinema para o streaming já vinha sendo discutida e implementada antes da pandemia, tendo sido acelerada por ela. A crescente oferta dos serviços de streaming, como Netflix, Prime Video, HBO e no Brasil a GloboPlay, com produções originais estreladas por grandes nomes do cinema e da tevê, já tinha levado essas plataformas a concorrerem com os tradicionais estúdios na produção de filmes. As séries, que se tornam cada vez mais populares, alteraram a forma como o público consome narrativas audiovisuais. Ao contrário dos filmes, que têm duração em torno de 120 minutos, as séries permitem que o público construa um relacionamento com uma narrativa por meses ou anos. Isso tem levado um número considerável de cineastas a adotarem o formato de série para contar histórias mais complexas e detalhadas.

A interatividade na produção e consumo de conteúdos vem se consolidando como uma tendência cada vez mais forte. Com o avanço das tecnologias, a audiência passa a ter um papel mais ativo no processo de criação e consumo de conteúdos, deixando de ser apenas espectadora passiva para interagir e participar ativamente da informação. A interação com o público passou a ser uma das principais estratégias de engajamento e a customização decorrente deste *modus operandi* é realizada por algoritmos, o que implica ceder à máquina o papel de criar “filtros-bolha” de escolhas, onde o usuário tem acesso

apenas a informações e opiniões que reforçam suas crenças e visões de mundo., fenômeno analisado no próximo capítulo.

O lado positivo desse aumento de interatividade é a possibilidade de ampliar a participação do público na produção de conteúdos e na construção de comunidades de interesse, o que leva potencialmente a uma maior diversidade e expansão dos limites da criatividade. Com o aumento da exposição à informação e a complexidade das narrativas, tornaram-se comuns conteúdos que se desdobram em múltiplas plataformas. A indústria do entretenimento vem produzindo narrativas distribuídas em diferentes mídias além do cinema, como games, livros digitais e impressos, series e redes sociais, em um processo chamado de transmidiático cuja análise também será aprofundada adiante. Esse sistema tem como objetivo ampliar a experiência da pessoa usuária, oferecendo múltiplas camadas de informação e narrativas que se complementam, gerando maior interesse e engajamento do público.

A convergência de mídias é um fenômeno cada vez mais presente na cultura contemporânea, onde diferentes formas de arte e mídia interagem e se influenciam mutuamente. O teatro, por exemplo, tem incorporado novas tecnologias em suas práticas, ampliando as possibilidades de criação e interação com o público. Um exemplo disso é o uso crescente de projeções e vídeos em espetáculos ao vivo, como forma de criar uma experiência audiovisual mais imersiva. Além disso, algumas produções teatrais aceleraram a incorporação de elementos das redes sociais e realidade virtual em suas narrativas, o que as torna mais interativas e que deixa mais porosos os limites entre as artes cênicas e audiovisuais.

Com a chegada da pandemia a nível mundial em março de 2020, uma série de medidas foram implementadas rapidamente como resposta à paralisação da indústria audiovisual e fechamento das salas de exibição, entre elas o adiamento de filmagens e alteração do calendário de lançamento de filmes, chegando à modificação de regras do Oscar, que passou a considerar filmes lançados diretamente em plataformas digitais. O resultado foi uma reorganização do setor que reforçou as novas formas de consumir o audiovisual, em especial com o fortalecimento dos serviços de streaming.

No circuito de festivais de cinema uma crise já vinha se configurando mesmo antes da pandemia. O aumento nos custos de produção sem contrapartida em suporte financeiro governamental ou patrocínios oriundos de empresas, a quantidade possivelmente excedente de eventos do gênero e alterações nas táticas de promoção do

setor já indicavam, segundo Brasil (2019) uma certa perda de relevância para além do tapete vermelho.

As respostas dos festivais à pandemia tiveram que ser dadas de forma rápida, já que os eventos seguem um calendário fixado com bastante antecedência e em torno do qual todo setor é organizado. Se adiamentos foram a solução mais evidente para os lançamentos de filmes, para os festivais de cinema uma das primeiras consequências do início da pandemia foi o imediato cancelamento de alguns dos principais eventos do mundo. Como Cannes e Tribeca, que mantiveram apenas a exibição de um número reduzido de filmes em plataformas online e sem competição. Os dois festivais se juntaram a outros vinte e ao Youtube na organização e programação do “We Are One: A Global Film Festival”, evento online que exibiu gratuitamente uma seleção de conteúdos em diferentes mídias, tais como estreias de filmes que haviam sido selecionados para esses eventos e outros mais antigos, experiências em realidade virtual, episódios inéditos de séries e webséries, painéis com realizadores e realizadoras e um live set do DJ, produtor e ator Questlove.

À medida que foi se tornando evidente que salas de cinema permaneceriam fechadas por muito tempo, os festivais começaram a se movimentar no sentido de migrar quase toda sua programação para plataformas online – como fizeram Sundance, Locarno, Berlim e San Sebastian. A migração para o ambiente digital gerou desafios que nem todos conseguiram superar. Diversos festivais de cinema no Brasil foram afetados, alguns sendo cancelados ou adiados. O 48o Festival de Cinema de Gramado em 2020, foi realizado de forma online, enquanto a edição de 2021 foi adiada para dezembro. O Festival do Rio foi cancelado em 2020 e em 2021 ocorreu significativamente menor e de forma híbrida, online e com algumas sessões presenciais em poucas salas de cinema. O Festival de Brasília teve sua 53ª edição em 2020 adiada para dezembro e ocorreu de forma online, da mesma forma que o de 2021. A 44a Mostra de São Paulo em 2020 foi integralmente online e em 2021 a 45a edição foi realizada majoritariamente online com sessões presenciais pontuais, o mesmo ocorrendo com o Festival de Vitória. Corrêa (2022) aponta que 2020 foi o ano com o menor número de festivais no período entre 2016 e 2021, com 241, enquanto 2021 teve o maior número de eventos, 377, boa parte realizados com recursos da Lei Aldir Blanc, sendo a maioria realizados online e com orçamentos drasticamente reduzidos.

As equipes de direção dos festivais de Veneza, Telluride, Nova York e Toronto, que costumam disputar títulos para estreias mundiais em seus eventos, emitiram em julho de 2020 uma declaração conjunta com objetivo de mostrar que o setor deveria se unir para enfrentar os desafios enfrentados pelo setor cinematográfico. "A forma de arte que amamos

está em crise. (...). Sabíamos que tínhamos que nos adaptar" <sup>17</sup>. Tanto Toronto quanto Veneza tiveram uma redução significativa em suas extensas programações habituais, com 50 filmes sendo exibidos em cada um (Toronto costuma programar mais de 300). Telluride e Nova York também tiveram programações menores e não mantiveram suas políticas de estreia, inclusive compartilhando títulos.

As iniciativas para reproduzir a experiência de um festival presencial no ambiente online revelaram-se mais complexas do que inicialmente antecipado. Durante a realização de exibição de filmes em salas presenciais ou online é importante garantir a segurança e proteção dos conteúdos exibidos, bem como atender às exigências dos distribuidores dos filmes em relação ao controle de acesso, limitação de visualizações e geolocalização, inclusive em festivais de cinema. Para isso, a utilização do DRM (Digital Rights Management) se apresenta como uma solução para restringir o uso, cópia ou manipulação de conteúdos digitais, com o objetivo de proteger os direitos autorais e evitar a pirataria. Em eventos online, o uso de DRM é ainda mais crucial, já que há uma maior possibilidade de cópia e distribuição ilegal dos conteúdos. A utilização de DRM também passou a ser uma exigência técnica das distribuidoras de filmes, especialmente longas metragens com pretensões ou já negociados para exibição no circuito comercial.

No Brasil, até 2021, havia apenas duas plataformas que ofereciam esse serviço<sup>18</sup> e com custos elevados. O Sesc Digital, plataforma do Sesc que oferece diversos serviços, atividades e conteúdos culturais, começou a exibir programação de festivais de cinema em 2020, oferecendo parte da programação da Mostra de São Paulo e Festivais de Gramado, Curtas de São Paulo e MixBrasil. No entanto os conteúdos eram basicamente limitados a filmes brasileiros e curtas, já que distribuidoras de filmes internacionais não aceitaram a inclusão de seus títulos pela ausência de DRM. O Spcine Play, plataforma de streaming da Spcine<sup>19</sup>, começou a exibir programação de festivais de cinema em 2017 e a partir da pandemia ampliou consideravelmente a oferta de filmes desses eventos de forma gratuita, focando em curtas metragens e produções independentes.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.indiewire.com/2020/07/fall-film-festivals-working-together1234572013/>  
Acesso em: 20 mar. 2023

<sup>18</sup> As plataformas da Looke ou Innsaei forneceram serviços com essa tecnologia para Festival de Curtas de São Paulo, Festival MixBrasil e consórcio de festivais formado por eventos como Festival de Cinema de Vitória, Festival Varilux e Festa do Cinema Italiano. A Mostra Internacional de São Paulo usou serviço de empresas internacionais.

<sup>19</sup> Spcine é empresa pública vinculada à Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo que tem como objetivo promover o desenvolvimento do cinema e do audiovisual na cidade, por meio de ações como o fomento à produção, distribuição e exibição de obras audiovisuais, a realização de eventos e festivais de cinema, entre outras atividades.

A migração do conteúdo para plataformas digitais forçou o ecossistema de festivais a encarar transformações que já vinham ocorrendo na indústria audiovisual e que não haviam sido contempladas em suas programações anteriormente. Há anos já havia um significativo aumento de produções realizadas para o streaming e com tempos de duração distintos dos normatizados pela Ancine<sup>20</sup> moldados pela necessidade de adequação aos horários das salas de cinema e das grades de programação da tevê. Esse fato já vinha gerando uma crescente dificuldade para festivais classificarem obras com duração entre 16 e 69 minutos, formato classificado genericamente como média metragem e que não costuma ser contemplado, por exemplo, em premiações de festivais. Conforme a necessidade de abrigar filmes em suas seleções, alguns festivais de cinema ampliam extraoficialmente o conceito de curta para até 30 minutos, outros programam obras de mais de 45 minutos ao lado de longas. Ainda assim, restam filmes que têm entre 31 e 44 minutos, uma produção considerável que continua encontrando dificuldade de categorização.

Com a migração para o streaming de quase todo conteúdo dos festivais e a consequente ausência do empecilho dos limites impostos de grades de horários das salas de cinema, foi aberta a possibilidade de uma maior flexibilidade na montagem das programações. Para o público não-cinéfilo, que não aprecia a sequência de créditos finais em programas de curtas metragens, o streaming abre a possibilidade de assistir apenas os curtas que despertam interesse, sem ter que assistir o programa ou os filmes por inteiro.

Pelo mesmo motivo, os *Q&As*<sup>21</sup> deixaram de ter limite de duração impostos pela necessidade de esvaziar as salas para a sessão seguinte, e ainda ofereceram a grande vantagem da presença, ainda que online, de diretores, diretoras e elencos apresentando e comentando mais filmes.

Embora recursos online como apresentação antes das sessões e o bate-papo depois da exibição dos filmes tentem reproduzir a experiência presencial, a personalização da experiência pelo espectador é radicalmente diferente no digital, onde é possível acelerar as falas, pular anúncios, conteúdo institucional ou créditos finais. Isso afeta a noção do consumo de imagens e desconstrói a ideia de sequenciamento de filmes existente em muitos festivais, principalmente nos programas de curtas.

---

<sup>20</sup> Segundo Ancine são considerados curtas metragens filmes com até 15 minutos e longas metragens aqueles com duração acima de 70 minutos. A classificação completa está disponível no site da instituição <https://sad.ancine.gov.br/consultapublica/avaliacoesSolicitadasAction.do?method=initEnviarSugestao&idNorma=57&idDispositivo=2122> Acesso em: 03 dez. 2022

<sup>21</sup> Do inglês Questions & Answers, ou Perguntas & Respostas, são os bate-papos após as sessões do público com pessoas da equipe dos filmes, como diretores e diretoras ou elenco.

A experiência de assistir a filmes em um ambiente virtual difere significativamente da experiência presencial do cinema e opera por métricas de mercado diferentes. Os números de visualizações de filmes nas plataformas digitais divulgadas pelos festivais, por exemplo, multiplicou várias vezes o número de assentos ocupados nas salas de cinema presenciais, dada a inexistência de padronização de regras para a contagem do número de vezes que o filme foi assistido e por quantos espectadores distintos. Enquanto a plataforma Innsaei, a mais utilizada pelos festivais brasileiros, contabilizava uma visualização de filme a partir de dois minutos, a Netflix define uma visualização quando o usuário assistiu a pelo menos 70% de um filme ou a 70% de um episódio único de uma série.

As interações virtuais, sessões de perguntas e respostas, os encontros de negócios e sociais em ambiente digital provaram não cativar a audiência como seus equivalentes físicos. Fauville (2021) desenvolveu estudo durante a pandemia onde apresenta uma "Escala de Exaustão e Fadiga do Zoom", explorando os fatores que contribuem para o cansaço relacionado ao uso de videoconferências e afetam negativamente o envolvimento do público em ambientes virtuais.

Segundo De Valck (2020) à medida que a empolgação inicial pela experimentação online diminuiu e a fadiga pelo tempo gasto em frente às telas se instalou, percebeu-se que os festivais virtuais são “simplesmente menos festivos e, por conseguinte, menos efetivos em atingir alguns de seus objetivos”.

Os sucessos e fracassos na busca de soluções para os dilemas vividos pelos festivais de cinema durante a pandemia pautaram, e continuarão a pautar as edições dos eventos a partir de 2022.

### **1.3 Dilemas e perspectivas do circuito no pós-pandemia**

O ano de 2022 foi um momento de reajuste na indústria cinematográfica e do entretenimento, marcado pela volta das pessoas às atividades presenciais em todo mundo, com evidentes mudanças nos padrões de consumo de entretenimento. Segundo o Relatório 2023 do Future Today Institute<sup>22</sup>, em 2022 pela primeira vez nos Estados Unidos a audiência do streaming foi maior que a da tevê a cabo, os gastos em shows ao vivo e parques temáticos ultrapassaram os anos pré-pandemia e as vendas de obras de arte atingiram números históricos graças aos canais de vendas digitais que se somaram aos

---

<sup>22</sup> Disponível em <https://futuretodayinstitute.com/reports/>, senha: trends . Acesso em: 15 mar.2023

físicos. A frequência nos cinemas, no entanto, ainda seguia abaixo dos níveis pré-pandemia, em parte devido a um número 50% menor de filmes lançados nas salas em comparação a 2019.

Segundo estudo da Statista<sup>23</sup>, a maioria dos espectadores de filmes nos Estados Unidos prefere assistir lançamentos em casa (56%) do que nas salas de cinema (30%). Os cinemas no país registraram uma queda de público de 38,5%, assim como Itália (-52,7%), Espanha (-40,7%), Alemanha (-31,6%) e França (-27,5%) em relação à média de 2017-2019<sup>24</sup>.

No Brasil, mesmo passados vários meses do fim das restrições relacionadas à pandemia, o circuito comercial de salas de cinema ainda não havia se recuperado. Segundo a Ancine (Agência Nacional do Cinema) o público total nas salas do país foi de 98,5 milhões de pessoas, um aumento de 82% com relação a 2021, mas ainda 46,5% menor que 2019, e com bilheteria 34,5% menor<sup>25</sup>. Em entrevista ao portal Tela Viva<sup>26</sup> Mauricio Hirata, diretor de investimentos da RioFilme, afirma que "a pandemia só agravou um problema que já existia. A experiência cinematográfica se tornou uma coisa muito particular, que, para o público, só funciona para um tipo específico de filme. Tudo que fugir um pouco, não é cinema". Segundo Hirata o modelo de lançamento em cinema se confundiu com o pré-licenciamento para streaming. E conclui admitindo que "cinema virou vitrine simbólica", referindo-se às salas de exibição.

O crítico de cinema Inácio Araújo enumerou os fatores determinantes da "tempestade perfeita" que pressionam o setor: "a concorrência com o streaming, o medo persistente de parte do público de ficar em lugares fechados, o fim de janelas de exibição, preços elevados dos bilhetes de cinema e a dificuldade de encontrar informação sobre os filmes em cartaz" (ARAÚJO, 2022).

As principais empresas de consultoria do mundo emitem sinais trocados sobre o futuro das salas de cinema. Enquanto a Moody's Investor Service prevê uma recuperação gradual da bilheteria global nos próximos anos, com a bilheteria em 2023 alcançando cerca de 90% dos níveis pré-pandêmicos, analistas do Credit Suisse prevêem uma possível alta de 12% em 2023 em relação a 2022. "O caminho preciso do crescimento é incerto" menciona

---

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/947757/theaters-streaming-watching-movies/> Acesso em 29 mar. 2023

<sup>24</sup> Dados do CNC disponíveis em: <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/en-2022-les-cinemas-francais-ont-comptabilise-plus-de-150-million> Acesso em: 19 jan. 2023

<sup>25</sup> Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-03/publico-volta-frequentar-salas-de-cinema-em-2022> Acesso em: 16 mar. 2023

<sup>26</sup> Disponível em: <https://telaviva.com.br/13/04/2023/como-fazer-o-brasileiro-retornar-as-salas-de-cinema-ainda-perturba-o-setor-audiovisual/>. Acesso em: 14 abr. 2023



o relatório “Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026”<sup>27</sup> que aposta em um crescimento anual médio de 7,1% na bilheteria global entre 2022 e 2026, chegando a um total de US\$ 52,7 bilhões em 2026. Porém, o estudo prevê que o número de pessoas nas salas não deve atingir até lá a marca de 7,7 bilhões de 2017. O crescimento se daria por conta do aumento do valor dos ingressos, refletindo o movimento de mudança na preferência do público estadunidense que foi às salas de cinema em 2022, com um aumento significativo nos valores e gastos em ingressos “premium”<sup>28</sup>.

Além do desafio de trazer de volta o público às salas, outras questões são impostas à produção e curadoria de festivais em tempos pós-pandêmicos. As janelas de exibição, que se iniciavam com estreias e exibições em festivais, passando para o circuito das salas de cinema e então chegando ao streaming antes de eventualmente seguir para distribuição em tv aberta, foram desorganizadas com a ida dos festivais para o streaming.

Na prática, o tempo entre o filme ser lançado no cinema e chegar ao streaming diminuiu consideravelmente, por vezes ao mesmo tempo ou poucos dias depois. Com isso foi alterado o calendário de lançamentos e festivais passam a ter menor potencial de negociação.

Como a pirataria de filmes passou a ser uma preocupação ainda maior com a migração dos lançamentos para o streaming, as companhias distribuidoras continuam a regular com rigidez a cessão de filmes para exibição em festivais, de acordo com seus interesses comerciais e de calendário, limitando a uma ou duas sessões em salas presenciais e um número cada vez menor de visualizações online – em 2020 costumavam chegar a 2000 visualizações por filme, mas em 2021 ficaram em torno de 300 a 500 visualizações, independente do tempo que o espectador assistiu o filme.

Tantas limitações e o retorno às salas presenciais fez com que a maioria dos festivais “categoria A” abandonasse em 2022 o formato híbrido, focando a programação nas salas de cinema, com apenas partes específicas da programação ou transmissão de eventos presenciais exibidos online. O Seattle International Film Festival exibiu alguns filmes em sua plataforma após as datas oficiais do evento presencial, Cannes manteve em

---

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>  
Acesso em: 22 mar. 2023

<sup>28</sup> As salas premium são espaços exclusivos dentro dos complexos de cinema que oferecem um ambiente mais confortável e luxuoso, com poltronas mais espaçosas e confortáveis e serviços como atendimento personalizado de bares e restaurantes no próprio ambiente da sala. Além disso estão equipadas com tecnologia de ponta que possibilitam uma experiência mais imersiva, como projeção em 3D, 4K, som Dolby Atmos e outros efeitos especiais, como poltronas com movimento sincronizado com as cenas do filme. Os preços dos ingressos nas salas premium de São Paulo são geralmente bem mais elevados do que os das salas convencionais, chegando a R\$186, cerca de US\$ 35 pela cotação de 21 de março de 2023.

seu site apenas a transmissão de coletivas de imprensa e do tapete vermelho e Toronto exibiu em sua plataforma digital somente 24 dos mais de 200 filmes selecionados, e apenas para o público canadense. O festival Sundance realizado em janeiro de 2023, ainda que tenha apresentado sua programação como “In-Person and Online”, disponibilizou uma pequena parte de seus filmes para visualização na plataforma digital e apenas por quatro dias.

Giona A. Nazzaro, diretor artístico do festival de Locarno, outro evento que voltou a ser integralmente realizado presencialmente, em entrevista a *Hollywood Reporter*<sup>29</sup> colocou a questão em termos bastante diretos. “É preciso ver como o filme é exibido na frente de um público real para avaliar o seu potencial. Nós descobrimos que o modelo híbrido simplesmente não funciona”. Há outros motivos para o rápido abandono do online nos grandes festivais internacionais. Segundo dados que Cameron Bailey, CEO do Toronto International Film Festival, forneceu na mesma matéria da *Hollywood Reporter*, patrocinadores preferem eventos presenciais aos online – o TIFF teve uma redução de patrocínios de 10 milhões de dólares em 2019 para 6 milhões em 2021. Além de uma redução radical da bilheteria, que é parte expressiva da renda total do TIFF, de 307.362 ingressos vendidos em 2019 para 48.280 em 2020. Ele lembrou que nas sessões online um ingresso representa várias pessoas assistindo.

Não parece, no entanto, existir um consenso sobre o modelo híbrido e talvez os festivais, e a indústria audiovisual como um todo, deva considerar a mudança de algumas práticas. Depois de ter experimentado alternativas online, profissionais da área podem contribuir com a reflexão sobre quando e com que frequência os encontros presenciais podem agregar valor e para quem, e sobre quais alternativas online funcionam ou não. De acordo com pesquisa realizada com 350 críticos de cinema pela *Rotten Tomatoes*<sup>30</sup>, popular site que agrega críticas de filmes e programas de tevê, 92% alegaram que o custo de viagem e hospedagem ainda os impede de participar de festivais importantes, e conclui que seria necessária a manutenção de um formato híbrido, online e presencial, para que tivessem maior acesso à programação dos eventos.

No Brasil, onde os festivais não são financiados pela venda de ingressos (a maior parte oferece ingressos gratuitos) e os maiores patrocinadores são órgãos públicos ou

---

<sup>29</sup> Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/tiff-2022-film-festivals-ditch-digital-screenings-1235215319/> Acesso em: 22 mar. 2023

<sup>30</sup> Pesquisa citada por Jenny Jediny, diretora de engajamento de críticos do *Rotten Tomatoes*, em entrevista à revista *IndieWire*. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2022/08/tiff-2022-rotten-tomatoes-critics-outreach-grant-program-1234754912/> Acesso em: 17 abr. 2023

empresas mediante aporte via leis de incentivo com renúncia fiscal, a maioria dos eventos manteve em 2022 parte de suas programações on line, ainda que privilegiando as sessões presenciais. Os eventos nacionais em sua grande maioria, como Mostra de São Paulo, Curta Kinoforum (nova denominação do Festival de Curtas Metragens de São Paulo) e MixBrasil abandonaram as plataformas digitais contratadas em anos anteriores, mantendo programações com número reduzido de filmes online em plataformas de entidades parceiras como Sesc Digital, Itaú Cultural Play e Spcine Play. O festival de Brasília aconteceu integralmente de forma presencial e Gramado, além das sessões em salas de cinema, teve a Mostra Competitiva exibida para assinantes do Canal Brasil.

É importante destacar alguns motivos adicionais para o declínio do formato híbrido de festivais, pelo lado da produção e distribuição dos filmes bem como da programação e curadoria. Em muitos casos, a exibição de um filme online em um festival pode prejudicar seu impacto, sua carreira no circuito de festivais e posteriormente no circuito comercial. Quando um filme é exibido em um festival online, sua disponibilidade é ampliada e ele pode ser assistido por pessoas em todo o país, por vezes em todo mundo. Assim perde o ineditismo a nível nacional ou global, o que pode inviabilizar seu lançamento em outros festivais presenciais e certamente em festivais de maior prestígio. Distribuidoras de filmes de maior potencial comercial têm restringido sua circulação em festivais a sessões presenciais. Por outro lado, para filmes independentes a possibilidade de serem assistidos na tela grande pode atrair fãs de cinema que desejam experimentar a obra divulgada no meio digital de uma forma mais imersiva. Algo que pode fazer sentido em alguns contextos alternativos, mas que é restrito em termos de público. Uma curadoria mais original poderia ser o caminho para manutenção de relevância - e possível sobrevivência - para esses eventos.

Os festivais precisarão se reinventar, o que é sempre positivo. Aqueles que não entenderem que é necessário pensar em cinema e garimpar filmes independentemente de premiações anteriores perderão o bonde do on-line e repetirão, nesse novo formato, os mesmos vícios do formato antigo (ALPENDRE, 2020).

Marijke De Valck, uma das estudiosas sobre festivais audiovisuais de maior reconhecimento no mundo acadêmico, questiona se festivais regionais ou nacionais devem continuar a receber financiamento público se seus conteúdos forem todos igualmente acessíveis online, e ainda levanta uma questão relacionada à crítica ambientalista, que ganha cada vez mais espaço nos estudos de mídia.

Mover pessoas ou coisas no espaço e no tempo, seja fisicamente ou virtualmente, sem dúvida tem consequências materiais no mundo real. Viagens, especialmente por via aérea, e streaming online nos obrigam a repensar a natureza dos circuitos ou redes de festivais mapeados de uma maneira mais material e fazer perguntas sobre o consumo de recursos e as pegadas de carbono acumuladas pelos festivais em questão. (DE VALCK & ZIELINSKI, 2023)

Hebe Tabachnik, programadora sênior nos festivais internacionais de cinema de Seattle, Palm Springs e Cartagena, diretora artística do Cine Latino Minneapolis-Saint Paul e programadora em Sundance e Los Angeles Film Festival, afirmou na masterclass “Festivais de Cinema Pós-Pandemia: Mudanças, Evolução e Desafios”<sup>31</sup> que havia uma “complacência” dos festivais quanto a suas fórmulas de produção e programação e que agora devem se entender como plataformas novas para pensar o futuro de maneiras mais criativas, e que é “quase uma obrigação” incluir outras mídias, como séries, games e experiências de realidade virtual. Segundo Tabachnik (2023), o festivais de cinema precisam ter uma perspectiva multidisciplinar, “sob pena de serem relegados a uma espécie de experiência retrô”.

As novas formas de consumir audiovisual, aprofundadas durante a pandemia, estão trazendo mudanças significativas na maneira como o entretenimento é projetado e entregue. Uma das tendências que está ganhando cada vez mais força é o avanço das tecnologias imersivas, que estão transformando os games e experiências como o metaverso. Estes avanços tecnológicos estão impulsionando o desejo de criar ambientes cada vez mais realistas e envolventes, levando a uma mudança no foco da criação de conteúdo audiovisual.

À medida que as audiências se acostumam com engajamentos multisensoriais e hardwares se tornam mais acessíveis, as expectativas podem mudar em outras áreas do entretenimento. Será necessário projetar elementos olfativos, sensoriais e espaciais, assim como o som e a imagem são projetados agora. Incorporar esses aspectos na narrativa também pode ajudar a trazer os espectadores de volta ao cinema, onde a experiência sensorial pode ser melhor controlada e o hardware necessário pode ser disponibilizado. (WEBB, 2023)

Isso poderia ajudar a trazer de volta `as salas de cinema aqueles que buscam uma experiência única e mais completa do que a oferecida por dispositivos para assistir

---

<sup>31</sup> Realizada em 22 de março de 2023 na abertura do EFIC- 1o Encontro Iberoamericano de Festivais de Cinema na qual estive presente. As citações foram feitas a partir de notas escritas na ocasião, já que a Fundacine, realizadora do EFIC, não havia disponibilizado o vídeo da masterclass em seu canal até a finalização desta dissertação, apesar de várias solicitações nesse sentido.

conteúdos de streaming em casa. A possibilidade de explorar diferentes elementos sensoriais, como som, imagem e até mesmo odores, pode oferecer uma experiência cinematográfica mais rica e envolvente, levando o público a se sentir parte da história que está sendo contada na tela. Além disso, essa abordagem pode abrir portas para novas formas de criação e inovação no cinema, incentivando cineastas a criarem novas maneiras de contar histórias.

O uso de tecnologias digitais está criando uma nova ordem de expressão cultural, onde o filme pode manter sua relevância mediante o reconhecimento de que são necessárias algumas adaptações às novas realidades tecnológicas, do público e do mercado. Segundo Janet Pierson, vice-presidente e diretora do SXSW Film & TV Festival, a maneira como festivais exercem suas curadorias pode desempenhar um papel crucial na promoção da diversidade e inclusão na indústria cinematográfica e, conseqüentemente na sociedade em geral.

“Festivais, aqueles que estão sintonizados com suas partes interessadas e comprometidos em evoluir, permanecem curadores essenciais, construtores de comunidade, plataformas de lançamento e em alguns casos, o destino final e/ou único para uma infinidade de obras importantes e excelentes. Quem, o que, onde, quando e como, sempre mudarão.”  
(PIERSON, 2023)

Face a isso, cabe aos festivais audiovisuais adotarem práticas curatoriais que apoiem visões independentes e inovadoras de realizadores e realizadoras, contadores e contadoras de histórias, incorporando novas tecnologias e que garantam um papel importante para o cinema no futuro.

## 2 Definindo curadoria transmídia

Ainda são poucos os estudos dentro da academia sobre curadoria de cinema, entendido o termo como diferente de programação, comumente utilizado como sinônimo da seleção de filmes feita por um festival, mostra ou sala de cinema. Pesquisadores e pesquisadoras em língua portuguesa, como Tetê Mattos, Tania Leão e Marcelo Ikeda, têm se debruçado sobre os mecanismos de produção e exibição de produtos audiovisuais no circuito de festivais, exercendo o importante papel de contextualizá-los historicamente e acompanhar a evolução dos seus processos de programação.

O termo curadoria tem sido tradicionalmente relacionado à uma mediação entre artistas e suas obras (comumente das artes visuais), *stakeholders*<sup>32</sup>, como museus, galerias e pessoas que colecionam arte e um público, determinado ou em geral, que vê e de certa forma se envolve com essas obras de forma a ressoá-las em contextos culturais, políticos e sociais. A prática curatorial vem sendo diretamente afetada pela existência de fronteiras cada vez mais flexíveis nos sistemas de classificação de obras nas artes plásticas, cênicas, digitais e visuais, fenômeno que acontece em direta correspondência aos hibridismos que ocorrem no nível da produção e que afetam a formação dos juízos de gosto. Até agora carece de nomeação esse tipo de curadoria específica que agrega diferentes linguagens e áreas da produção artística e cultural.

O uso da expressão curadoria transmídia, ou seus análogos em inglês *transmedia curation* ou *transmedia curatorship*, utilizada nessa pesquisa para conceituar propostas curatoriais que comportem diversos meios e formatos, ainda não encontra registros em meios acadêmicos ou outras publicações. Em buscas on line realizadas em diversos mecanismos, a expressão aparece pela primeira vez na descrição de projeto curatorial intitulado “Da Janela Para o Mundo” apresentado durante o 17º Seminário de Pesquisa & Extensão da UEMG em dezembro de 2015, em que a autora Celina Figueiredo Lage expõe um plano de “curadoria transmídia onde as fotografias recebidas foram selecionadas e transformadas em uma coleção de cartões postais eletrônicos”<sup>33</sup>. O conceito portanto é

---

<sup>32</sup> A tradução “partes interessadas” não incorpora o significado mais ligado a área de negócios, contido no termo original em inglês.

<sup>33</sup> O texto descritivo da apresentação no seminário menciona ainda que “a ação curatorial resultou, assim, em uma exposição virtual permanente no site do Museu, um Livro de Artista digital e uma exposição itinerante em projeção site-specific”. Disponível em: [http://www.2018.uemg.br/seminarios/seminario17/resumo/Projeto\\_388.pdf](http://www.2018.uemg.br/seminarios/seminario17/resumo/Projeto_388.pdf). Acesso em: 31 out. 2022

usado para descrever a curadoria de uma exposição de fotos que foram passadas para outras mídias (no caso cartões postais digitais), utilizando recursos que a curadora descreve no texto de apresentação como “possibilidades da cibercultura”.

Além dessa menção à expressão curadoria transmídia não foram encontradas, até abril de 2023, outras referências nos mecanismos de busca Google, Yahoo, Bing, Google Scholar, na rede social acadêmica Academia.edu, nem em redes de pesquisa sobre festivais como Film Festival Research Network, Film Festival Academy e Film Festival Studien, exceto a apresentação “Plataformização e curadoria transmídia em festivais de cinema” no XXV Encontro Socine em novembro de 2022, relacionada à presente pesquisa. No resumo expandido publicado é mencionada a proposta curatorial do Festival MixBrasil como ligada à inclusão de uma curadoria transmídia, descrevendo-a como nova forma de apresentar obras de diferentes meios e linguagens em plataformas digitais dispostas em programas temáticos, “não mais separadas da forma tradicional de acordo com linguagem, formato ou duração, como na grande maioria dos festivais de cinema”<sup>34</sup> (FISCHER, 2022).

A expressão *transmedia programming* que poderia ser traduzida literalmente como “programação transmídia” já aparece em algumas páginas na internet de instituições internacionais ligadas ao desenvolvimento da transmissão de rádio, televisão ou outras mídias eletrônicas como European Broadcast Union (EBU) e Asia-Pacific Institute for Broadcasting Development (AIBD), inserida no contexto relacionado à expansão do conteúdo de programas de tevê e rádio para outras mídias, como redes sociais e outras plataformas online ou offline.

Alguns dos maiores festivais de cinema já têm uma programação que inclui não apenas filmes, como Veneza, Tribeca e Sundance, e que além de filmes apresentam podcasts, séries, games e experiências de realidade virtual, em mostras paralelas sob a chancela “XR”<sup>35</sup> ou “Immersive”, fenômeno que será investigado mais adiante.

Como já visto anteriormente, no Brasil são raros os eventos que propõem em sua programação diferentes formatos e linguagens incorporados à proposta curatorial. Os festivais brasileiros do setor audiovisual em sua quase totalidade ainda seguem modelos mais alinhados com os eventos tradicionais do setor cinematográfico. Assim sendo, o conceito de “curadoria transmídia” enquanto um projeto pensado através de diversas mídias

---

<sup>34</sup> O resumo expandido da pesquisa apresentada no XXV Encontro Socine está Disponível em <https://www.socine.org/encontros/trabalhos-aprovados-2022/?id=22047> Acesso em: 15 abr. 2023

<sup>35</sup> XR é sigla em inglês para *extended reality* ou realidade estendida, termo abrangente que engloba diferentes tecnologias imersivas e se refere a todos os ambientes digitais combinados que efetivam interações homem-máquina incluindo diferentes tecnologias como AR (realidade aumentada) e VR (realidade virtual).

e formatos tem no Festival MixBrasil de Cultura da Diversidade único representante no país a utilizar essa denominação, inclusive nos créditos em catálogo, a partir da 30ª edição realizada em novembro de 2022, descrita em maior profundidade no próximo capítulo .

Ainda que o conceito “curadoria transmídia” não esteja normatizado, ao questionar qual seria seu significado ao ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)<sup>36</sup>, chatbot de inteligência artificial baseado em linguagem ajustada para interação humana de maneira conversacional que foi desenvolvido pela OpenAI, o sistema criou a seguinte definição:

A curadoria transmídia é a prática de curadoria e organização de conteúdo em múltiplas plataformas e formatos com o objetivo de criar uma experiência narrativa unificada e coesa. Isso pode envolver a seleção e apresentação de conteúdo de maneira consistente e coerente em vários canais de mídia, como filmes, televisão, livros e mídia digital. A curadoria transmídia também pode envolver a criação de novos conteúdos para complementar e aprimorar a experiência narrativa geral. O objetivo da curadoria transmídia é criar um mundo de história rico e imersivo que envolva o público e permita que ele se conecte com a narrativa de uma maneira mais significativa (ChatGPT, 2023)

No campo da Inteligência Artificial, o uso de modelos de linguagem baseados em redes neurais, como o GPT tem demonstrado eficácia no processamento e compreensão de textos, abrangendo uma ampla gama de aplicações. Desde o seu lançamento em junho de 2020, esses modelos têm sido objeto de extensivos estudos e aplicados em diversas áreas, incluindo a análise de conteúdo, geração de respostas e curadoria digital de informações<sup>37</sup>. A partir do treinamento em uma base diversa de textos, o modelo desenvolve uma compreensão abrangente e integrada das informações, permitindo que forneça respostas relevantes e relativamente bem formuladas para uma variedade de questões. O ChatGPT, fundamentado nas versões 3.5 e 4 do GPT, é um modelo treinado em um vasto corpus de dados textuais. Sua arquitetura neural permite que processe grandes volumes de informações e identifique relações semânticas entre elas. Ao responder à provocação de desenvolver um conceito resumido para curadoria transmídia, o ChatGPT ofereceu uma abordagem concisa e eficiente a partir da análise e contextualização de dados correlatos aos conceitos de curadoria e de transmídia.

Com a democratização do acesso a recursos tecnológicos que possibilitaram um crescimento exponencial da produção audiovisual e seu consumo, cada vez mais vem se

---

<sup>36</sup> Disponível em: <https://openai.com/blog/chatgpt/> Acessos realizados a partir de 7 de dezembro de 2022

<sup>37</sup> Uma análise sobre o uso do GPT-3 no desenvolvimento de roteiros para cinema e teatro é tema do artigo “Roteiros escritos por inteligência artificial: não entendo o que você está dizendo” de minha autoria publicado na Revista Movimento n.18, 2022.



tornando comum a prática da curadoria como elemento fundamental na criação de novos discursos e conteúdos, incorporando a noção de curadoria à de programação.

### **2.1 Os sentidos de gosto, curadoria e seu papel ao longo do tempo**

O sentido original da palavra curadoria, que tem origem no latim “*curare*” significando literalmente ter cuidado, passou a agregar no decorrer dos séculos os conceitos de organização, reunião e seleção para apresentação (REINALDIM, 2015, p.15). O termo *curator* começa a ser usado no Renascimento para nomear profissionais que atendiam à demanda de preservar obras que faziam parte das coleções financiadas por mecenas. A partir da Revolução Francesa a demanda por acesso às coleções privadas que foram expropriadas da nobreza acontece através dos primeiros museus abertos à população, inagurando a discussão sobre o conceito de “patrimônio público”, em especial das obras de arte. Surge um novo lugar para um trabalho de curadoria, função que passa a definir quais obras devem ser expostas e estabelecer os critérios para essa decisão. A criação do Museu do Louvre em 1793 foi acompanhada da concepção de convenções para exposição e formas de pensar o acervo que servem como referência até hoje. A coleção passou a ser exposta seguindo uma narrativa construída a partir dos valores da burguesia que ocupava então o poder, dando um sentido também econômico e político à própria ideia de curadoria. Os museus e suas exposições passaram a ter a função de educar e ser parte de um projeto civilizatório assim como escolas e prisões, "instituições disciplinares" como proposto por Foucault [1975]/(2000), que exercem controle e disciplina sobre as pessoas, moldando suas mentes e comportamentos de acordo com normas e valores sociais específicos.

Ainda no século XVIII, Kant formula uma ideia absolutista de “universalidade estética” onde existiria um consenso universal sobre conceitos de prazer e beleza baseados na “Razão” e classificando o que seria “Bom” e “Sublime”. O gosto seria pessoal mas o bom gosto, segundo o qual obras de arte poderiam ser classificadas, seria racional e universal. Embora Kant não tenha abordado diretamente a curadoria em seus escritos, seu pensamento foi relevante na medida em que consolidou a ideia de que alguém exercendo a função curatorial deveria usar sua razão e valores morais para escolher objetos, informações ou obras a serem incluídos em exposições, coleções ou apresentações, bem como organizá-los para criar uma experiência estética significativa para o público. Esses julgamentos nortearam a visão moderna de arte e cultura até meados do século XIX, quando a sociologia passou a adotar uma postura distinta em relação à interpretação

metafísica e espiritual de pretensos valores estéticos universais que foi gradualmente absorvida pelos meios culturais. O foco passou a ser estabelecido a partir de possíveis relações entre grupos sociais específicos que legitimariam bens artísticos com objetivo de identificar uma lógica social por trás da formação dos gostos culturais e artísticos, buscando entender como esses gostos seriam moldados pelas condições e circunstâncias sociais, resultado de hábitos, educação, acesso e reconhecimento dos valores de determinada época.

Essa perspectiva foi aprofundada por Adorno e Horkheimer [1947] com a criação do conceito de “indústrias culturais” que produziriam e comercializariam bens culturais padronizados, difundidos para refletir o gosto do público, atender demandas específicas do mercado e, sobretudo, disseminar a visão das elites<sup>38</sup>. Esse processo de padronização fragmenta as audiências em nichos de consumidores com perfis sociodemográficos semelhantes, em que a estratificação social se baseia no poder de compra dos diferentes segmentos do mercado. Nesse contexto, a curadoria de arte e cultura assume um papel relevante, pois permite selecionar e apresentar obras e produtos culturais com critérios específicos, que potencialmente iriam além das demandas do mercado e poderia ter o papel de apresentar ao público diferentes perspectivas culturais, teoricamente estimulando a reflexão em relação à produção cultural.

Com advento dos novos meios de comunicação de massa, sua invasão na esfera privada rapidamente começa a moldar gostos e preferências. O entretenimento tornou-se cada vez mais presente, influenciando fortemente as relações sociais e consumo de bens culturais. Não obstante as evoluções tecnológicas e do fazer artístico, poucas mudanças aconteceram na forma de selecionar e expor obras de arte até a segunda metade do século XX. A partir dos anos 1980, com a difusão de grandes exposições internacionais de artes visuais, ganha proeminência a figura do curador mais próximo de um autor do que um gestor<sup>39</sup>, dando mais ênfase na forma da apresentação de trabalhos e como são classificados.

De acordo com Bourdieu [1979]/(2007), a luta por classificações impulsiona os princípios de divisão social, que produzem conceitos e, por consequência, grupos – bem como grupos contra os quais eles são criados. O gosto seria o princípio das escolhas

---

<sup>38</sup> A expressão “Indústria Cultural” tem sido usada correntemente para se referir às grandes corporações que produzem e distribuem produtos de entretenimento para diferentes plataformas como cinema, televisão, rádio, internet e outros meios.

<sup>39</sup> Aqui propositalmente mantidas as versões não inclusivas dos termos, em função do caráter masculino e patriarcal com que essas funções eram ocupadas e entendidas no século passado.

realizadas e para haver gosto, é necessário que existam bens classificados como de "bom" ou "mau" gosto, seguidos de outros bens vulgares, hierarquizados e hierarquizantes, e conseqüentemente pessoas com princípios de classificação – ou seja, com gostos – que lhes permitam identificar entre esses bens quais lhes convêm, quais são "a seu gosto". Bourdieu observa que a curadoria é a representação simbólica do gosto de quem a realiza, produto de sua história de vida e das condições sociais em que a pessoa foi criada e, portanto, uma afirmação de sua posição social e de seus valores estéticos. "Todo ato de curadoria, como todo ato de produção cultural, é socialmente condicionado e limitado, pois é realizado em um contexto social particular e com recursos limitados" (BOURDIEU, 2007, p.73).

Peterson (1997), por sua vez, critica Bourdieu, afirmando que embora os gostos sejam marcadores de estilos de vida e estejam presentes nas diferentes classes sociais, o gosto da elite não é mais definido apenas pela apreciação das formas de arte ditas mais elevadas, mas sim pela apropriação da estética de diferentes formas, incluindo também e não mais exclusivamente as formas “mais elevadas” de arte. Na medida em que o prestígio cultural passa a ser derivado do conhecimento de todas as formas de arte e da participação em todas as formas consumidas, a prática curatorial estaria se tornando cada vez mais “onívora”, ou seja, aberta a uma ampla variedade de gostos e estilos culturais. Essa mudança, ainda segundo Peterson, é uma resposta à crescente diversidade cultural da sociedade e ao desejo das pessoas de experimentarem novas formas de arte e cultura. Ele afirma que uma curadoria onívora pode ser vista como forma de "tolerância estética", que permite que as pessoas apreciem e valorizem uma ampla variedade de bens culturais. Curadores e curadoras seriam agentes importantes na construção de elites culturais e no estabelecimento de um campo cultural hierarquizado, onde a curadoria pode ser vista como uma forma de controle cultural, uma vez que decide quais artistas e obras de arte são apresentados e quais são excluídos. "Curadores são agentes poderosos na construção de elites culturais, selecionando e promovendo artistas e obras de arte que são considerados culturalmente significativos e valiosos" (PETERSON, 1997, p. 98).

Atualmente o conceito de curadoria vem se tornando uma maneira cada vez mais popular de descrever qualquer forma de seleção que demonstre alguma espécie de conhecimento ou bom gosto. São encontradas referências de influenciadores digitais fazendo “curadoria de conteúdo”, lojas propondo “curadoria de vinhos” em suas adegas e casas noturnas anunciando fazer “curadoria de listas de convidados”. A figura de curadores e curadoras ganha reconhecimento além dos museus e festivais, como na referência feita por Ethan Zuckerman, professor de Políticas Públicas, Comunicação e Informação na

Universidade de Massachusetts e fundador da Global Voices<sup>40</sup>, quando compara o papel da curadoria ao de DJ “que sabe quais materiais estão disponíveis e que é capaz de ouvir o público, fazer uma seleção e estimular as pessoas” (ZUCKERMAN, 2010)

Em comum entre todas as possíveis definições de curadoria está o fato de que faz parte da atribuição básica de qualquer processo curatorial, além de conhecimento teórico e pesquisa, “a capacidade de ver e propor algo que vá bem além do óbvio ou do efêmero dia a dia” (NEPOMUCENO, 2014). As funções da curadoria não se limitam às escolhas artísticas, exigem também um grande número de horas dedicadas a atividades burocráticas e administrativas como “revisar contratos, negociar com patrocinadores, com a instituição, com os artistas e com o departamento de incêndio, solicitar empréstimos de obras, contratar transporte e seguro, inscrever projetos em editais ou supervisionar equipes” (QUEIROZ, 2018, p.189).

Gonring aponta pelo menos três atribuições à curadoria; o de intermediária passiva do fazer artístico, uma função mediadora por seu enfoque interpretativo e um papel de contaminação já que “promove diferentes modos e níveis de interpretação por meio da sutil justaposição de experiências” (GONRING, 2012). Essa amalgamação de propostas e significados se estruturaria em um trabalho de curadoria a partir do estabelecimento de uma conexão entre determinadas obras selecionadas onde “contexto torna-se conteúdo” (BEIGUELMAN, 2014). Pelo fato de ser realizada a partir de conceitos absolutamente subjetivos, Bambozzi (2019) aponta o risco da curadoria ser empregada como método de ilustração de ideias, no qual artistas e suas obras são mobilizados com propósito de validar ou apenas ilustrar ideias pré-concebidas e conclui,

Não que esse modelo seja realmente um problema, mas geralmente está pautado por um impulso demasiadamente egocêntrico. São atitudes instrumentais que parecem deformar e reduzir ideias a mecanismos bastante questionáveis. (BAMBOZZI, 2019, p.12)

No tocante à produção audiovisual, diante do imenso volume de materiais produzidos e disponibilizados digitalmente oriundos de diversas fontes e que podem ser considerados produtos audiovisuais, não apenas filmes de curta e longa metragens, mas também séries, videoclipes, espetáculos teatrais e shows musicais gravados ou transmitidos

---

<sup>40</sup> Global Voices é uma comunidade internacional de acadêmicos e ativistas de direitos humanos fundada em 2005 que tem como objetivo traduzir e relatar a produção jornalística e da mídia em todo o mundo

online, em formato NFT<sup>41</sup> e GIFs<sup>42</sup>, Simões e Valente usam o termo filtragem como parte do processo e até mesmo como um possível sinônimo de curadoria.

A filtragem (ou curadoria) consiste em criar um novo contexto no qual os conteúdos serão veiculados, reorganizando diferentes materiais (mais uma vez, de diversas fontes e naturezas) de acordo com suas características. O filtro cria um sistema de regras que seleciona o que irá ou não compor determinado discurso, e comunica por si só: tendo conhecimento a respeito dos filtros aplicados na criação de determinado conteúdo, tem-se conhecimento da categoria relevante que os une, e esta se torna central na interpretação geral do material. (SIMÕES; VALENTE, 2017)

O notável crescimento na quantidade de obras audiovisuais realizadas globalmente, viabilizadas pela tecnologia digital, aumentou a importância do papel da curadoria e festivais como guias e filtros que orientam escolhas. Esse processo implica longo tempo de pesquisa e capacidade de montar uma lista diversa de obras que possam se conectar com o público e, no caso de haver uma proposta curatorial mais clara, que de alguma forma dialoguem entre si, estabelecendo um discurso próprio a partir destes trabalhos.

### ***2.1.1 A influência de decisões curatoriais em festivais LGBTQ+***

Os festivais de cinema LGBTQ+ têm desempenhado um papel crucial na divulgação de narrativas diversas e multifacetadas expressas por essa comunidade em todo mundo. A programação dos festivais é uma tarefa complexa que pressupõe uma seleção criteriosa de obras que representem e deem espaço às diferentes perspectivas e experiências presentes na comunidade LGBTQ+. Nesse sentido, a análise das escolhas feitas pelas equipes de curadoria dos festivais é fundamental para entender como a diversidade de identidades e vivências é representada e discutida no audiovisual. A compreensão das interações entre poder, identidade e cultura não pode prescindir da análise da prática de programação e curadoria nos festivais. É importante destacar que essas escolhas não são neutras, mas sim influenciadas por uma série de fatores políticos, culturais e sociais, que podem afetar significativamente a representação LGBTQ+ no audiovisual. Por isso, é fundamental ampliar a discussão acerca do tema, abordando não apenas as obras exibidas mas também os critérios e processos que levam à seleção dessas obras.

---

<sup>41</sup> *Non Fungible Tokens*, ou NFTs, são arquivos que podem ser armazenados em grandes correntes de dados espalhadas por inúmeros servidores conhecidas como blockchains. Eles garantem que arquivos, por exemplo vídeos, serão únicos e imutáveis.

<sup>42</sup> GIF, *graphics interchange format* em português formato de intercâmbio gráfico, é um formato de arquivo digital que reduz o tamanho de imagens, especialmente de animações ou vídeos curtos.

Damiens (2020) apresenta uma compreensão ainda mais ampla dos festivais como arquivos, já que sua realização teria se tornado uma prática não apenas de ativismo na construção de comunidades, mas também de produção de conhecimento sobre o cinema de temática e interesse LGBTQ+. Segundo o autor, eles desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de uma história de representação sexual e da sexualidade como uma forma de discurso social onde práticas curatoriais e o que chama de "arquitetura visual" (elementos da comunicação visual como site, cartazes, vinhetas e catálogos) ilustram como os festivais produzem conhecimento e promovem debates sobre sexualidades para além da sua programação. Assim, as decisões curatoriais proporcionariam uma maior compreensão da trajetória histórica das políticas de identidade LGBTQ+ no âmbito da cultura cinematográfica.

A influência das relações de poder estabelecidas pela produção proveniente do Norte Global e de uma certa homonormatividade ainda dominante na comunidade LGBTQ+, também se faz presente na prática de programação, podendo levar à seleção de obras que privilegiam determinadas identidades de gênero e orientações sexuais em detrimento de outras. Isso pode limitar a representação da diversidade de vozes presentes em comunidade locais, contribuindo para a manutenção de um padrão hegemônico cisnormativo, gay-lésbico, branco e de classe média.

A compreensão dessas relações de poder e representatividade na prática de programação desses festivais é fundamental para assegurar uma representação mais plural de gays, lésbicas, bissexuais, travestis, pessoas trans, queer, intersexo, não-binárias, de gênero fluido, assexuais e pansexuais. E também de pessoas negras, indígenas, PcD, gordas e todas aquelas que não se enquadram no dito "padrão".

Como acontece em grande parte dos festivais de cinema de gênero, a curadoria de festivais LGBTQ+ também precisa praticar malabarismos para contemplar os diversos gostos e temas importantes para comunidade e a cinefilia, já que parcela considerável da audiência é composta por pessoas que não frequentam assiduamente salas de cinema mas vêm em busca de encontros sociais comunitários e de se verem representadas na tela. A curadoria dos festivais LGBTQ+ deve levar em consideração não apenas o valor artístico das obras selecionadas, mas também sua capacidade de representar as variadas visões e individualidades que formam a comunidade e com isso contribuir para a criação de uma programação que entretenha o público e também promova a reflexão e a discussão sobre questões relevantes.

## 2.2 Programação x Curadoria *stricto sensu*

Vale a pena destacar a diferença existente no uso dos termos programação e curadoria quando se trata especificamente de festivais audiovisuais. O sucesso de um festival depende claramente da capacidade de sua programação estabelecer conexões com o contexto e a identidade do próprio festival. O contexto criado pela equipe de programação ou de curadoria pode resultar em uma mudança cultural na atenção, premiação, exposição, relevância e validação da própria seleção de filmes do festival.

Em festivais brasileiros não existe uma regra para o uso do termo “curadoria”. Na maioria o termo define a equipe ou pessoa que idealiza e programa seleções específicas dentro da programação geral do evento, como retrospectivas, eventos especiais, focos sobre determinada cinematografia ou temática, como no Festival de Gramado, Curta Kinorum e na Mostra Internacional de Teatro de São Paulo, a MITsp, que tem apresentado grande número de conteúdos audiovisuais. Brasília nomeia como curadores e curadoras toda equipe executiva do festival, ao contrário do CinePE que apenas credita direção geral e produção executiva. O Festival do Rio não cita equipe em seus créditos, a Mostra de São Paulo usa apenas o termo seleção, enquanto a Mostra de Tiradentes explicita as funções de toda equipe curatorial, inclusive a de escolha da temática do ano.

Nos festivais de cinema da Europa é mais comum encontrar creditados em catálogos os termos *programmer* (programador) e *artistic director* (diretor artístico) para designar a pessoa responsável pela seleção final dos filmes e que concebe a estratégia geral de conteúdo a ser exibido no evento. Certamente a curadoria se diferencia conceitualmente da programação por ser entendida “como um trabalho especializado que vai se refinando e estabelecendo seus parâmetros a partir de uma experiência empírica e de uma exposição cada vez maior no debate público” (GARRETT, 2022).

Consideramos que a programação de festivais de cinema usualmente consiste em um processo que tem dois momentos: seleção e curatorial. O aspecto de seleção da programação exige que muitas centenas (ou milhares, dependendo do tamanho e popularidade do festival) de filmes submetidos ao processo de inscrição passe por um processo de pré-seleção realizado por equipe especificamente contratada para esse fim, a fim de reduzir a um número menor os que serão efetivamente considerados pelo comitê de seleção. Uma vez selecionados, somam-se a filmes convidados diretamente pela curadoria e

equipe de programação do festival, assistidos em outros festivais ou propostos diretamente pelas produtoras e distribuidoras.

Em princípio a curadoria programa sem compromisso direto com o potencial retorno financeiro dos filmes, pois existe um entendimento que festivais seriam o reduto da produção artística, mais ligada à cinefilia e a um público cinéfilo, ou ligado através do cinema a um tema específico (como nos festivais de temática LGBTQ+, meio ambiente etc). Quando opções estéticas e ideológicas da equipe de programação se alinham com o público, “o festival torna-se um circuito fechado de construção de sentido que reforça uma ordem dominante de estética e gosto” (RASTEGAR, 2016) validando expressões de individualidade, no caso de quem tem acesso efetivo às estruturas de influência cultural. Via de regra as primeiras pessoas a assistirem um filme depois da própria equipe de produção são curadoras/programadoras de festivais, que sem a presença de plateia ou de outras pessoas para avaliar reações, fazem suas escolhas baseadas em critérios subjetivos.

A curadoria cria conexões entre filmes selecionados ao redor de uma proposta, especialmente no caso de curtas metragens que são apresentados em programas, temáticos ou não, onde espera-se que haja um ritmo e conexão estética estabelecidos também pela ordem em que são exibidos. E ainda que a maioria das pessoas envolvidas nas atividades de programação e curadoria de festivais de cinema não faça filmes, elas têm a possibilidade de criar narrativas em torno da cultura cinematográfica e sobre temas sociais através dos filmes que selecionam.

Assim, é possível pensar num festival de cinema como uma obra de arte, no sentido em que um festival cria um espaço de conexão entre diferentes agentes que aponta para uma reconfiguração das relações e dos fluxos disponíveis. Com isso, é possível pensar não apenas a obra como rede, mas a própria rede como obra. (IKEDA, 2022)

Ikeda propõe uma distinção entre o que seria um conceito *lato sensu* de curadoria, composto pelos processos de seleção e programação básicos de todo festival, e um conceito *stricto sensu* com abordagem mais próxima de um fazer e pensar artístico que leva em conta a formulação de pensamento de conjunto e continuidade ao formular a programação. Lin (2020) avança na mesma linha afirmando que “a curadoria não é apenas um meio de fazer comentários sobre arte, mas sim uma prática cultural e artística em si mesma, a prática da arte como um ato crítico” e lança o neologismo "curatografia" para designar a prática discursiva da curadoria. Alternativamente, Gonring (2015) questiona se a curadoria seria uma forma de linguagem capaz de gerar valor e sentido, comparável a outras modalidades criativas, ou se seria apenas um conjunto neutro de procedimentos



organizacionais que estabelecem bases para a circulação da arte e negociação em contextos variados.

Mesmo levando em consideração “as diferenças de natureza dos festivais, em termos de territórios que os abrigam e de desenvolvimento do pensamento curatorial, podemos dizer que também existem bons festivais sem um recorte curatorial” (ROLIM, 2016), ainda que exista uma clara tendência de cada vez mais festivais adotarem um modelo mais próximo de construção de programações feitas a partir de um conceito e não apenas em função de uma seleção.

Para que uma proposta curatorial seja estabelecida, realizada com objetos ou filmes, são necessárias determinadas condições para “primeiro controlar o espaço em que ela aparece; segundo, controlar a instituição que garante a sua autenticidade; e terceiro, controlar o discurso que a legitima” (GROYS, 2009 apud ELSAESSER, 2018, p.39). Pelo menos em princípio, na maioria dos festivais de cinema essas condições conjunturais e estruturais estão dadas: acontecem em salas de cinema ou plataformas onde costumam ter liberdade para programar seguindo suas propostas de programação ou curatoriais, são realizadas com apoio de instituições públicas ou privadas que endossam com seu patrocínio a programação escolhida, e as equipes de direção dos eventos são as responsáveis finais pelo discurso emergente da seleção de filmes proposta. A exibição de determinado conjunto de obras audiovisuais não pode ser separada dos objetivos políticos de qualquer seleção, fruto de escolhas estéticas e éticas da curadoria que “usa a arte para ilustrar sua própria teoria” (OBRIST, 2008).

Entre os maiores festivais de cinema do Brasil, a Mostra de Cinema de Tiradentes se destaca nesse sentido por propor um eixo curatorial temático definido para cada edição, resultado da análise dos filmes submetidos através de chamado e também de uma visão sistêmica sobre a produção nacional por parte da curadoria. Como afirmou Camila Vieira, membra da equipe de curadoria do evento, em entrevista a Velloso (2020) no site Vertentes do Cinema “é importante lembrar que a temática é sempre fruto de um acúmulo de percepções sobre o cinema brasileiro contemporâneo e de algum modo tem conexões sistemáticas das edições anteriores e os desdobramentos que surgem ao longo dos anos. O pensamento da temática acontece em paralelo aos filmes inscritos”. Nos últimos anos as temáticas giraram em torno de tendências da produção audiovisual brasileira apontadas a partir do momento político e econômico nacional. Em 2020, quando Francis Vogner dos Reis assume a coordenadoria curatorial da Mostra de Cinema de Tiradentes o tema foi “A Imaginação como Potência” referindo-se às respostas estéticas encontradas nos filmes

diante do desmonte da Ancine e instabilidade no setor cultural para viabilizar suas realizações. Em 2021, em uma edição realizada em plena pandemia e basicamente online, o tema proposto foi “Vertentes da Criação” que segundo Reis teria surgido como resposta à reconfiguração nos processos da produção. Em 2022, quando aparecem vários trabalhos produzidos durante a pandemia que realizam a convergência de mídias (como equipes de teatro que usam o audiovisual não como registro de espetáculos, mas na concepção de filmes) o tema proposto foi “Cinema em Transição”. Em 2023, na 26ª edição que marcou a volta integral ao presencial, “Cinema Mutirão” foi o tema proposto para traduzir um modo de produção que marcou fortemente a produção audiovisual brasileira nos últimos anos, em especial o cinema independente que é o foco da seleção de Tiradentes.

Um dos principais desafios inerentes ao processo curatorial de festivais de cinema reside em fazer uma série de articulações e ponderações: entre escolhas subjetivas e pressões que vêm de patrocinadores, mídia, público e da própria organização do festival, entre as presenças de registros estabelecidos do fazer cinematográfico tradicional e de novos olhares do audiovisual proporcionados pelas novas tecnologias.

Se os sistemas de classificação de arte refletem mudanças na organização social e vice-versa, o ambiente descentralizado e compartilhado da internet como fator sócio estrutural e organizacional revelou um deslocamento na demanda por informação cultural, afetando a forma como essa demanda é organizada, como preferências são constituídas e refletir padrões de classificação das obras. (SANTINI, 2020, p.17)

Cabe à curadoria de festivais interpretar e assimilar de maneira crítica a evolução dos modos discursivos e transformações da sociedade, levando também em conta a relevância cada vez maior das chamadas novas mídias e das suas possibilidades de articulação.

### **2.3 Curadoria por algoritmos**

O processo de plataformação<sup>43</sup> da indústria audiovisual e a expansão exponencial da produção de conteúdos como filmes e séries, criou uma nova camada no já complexo sistema de janelas de distribuição e circulação, alterando as relações de visibilidade e relevância das obras audiovisuais. Criou também a urgência da ampliação de uma mediação digital na busca e seleção de obras por parte do público.

---

<sup>43</sup> Plataformação consiste na penetração de plataformas digitais em diferentes setores, processos e esferas da vida e consequente reorganização de práticas e imaginários culturais em torno dessas plataformas.

A chamada curadoria digital em serviços de streaming como Netflix, Prime Video e GloboPlay envolve um processo que parte inicialmente da seleção de conteúdos por especialistas que consideram elementos como popularidade, relevância cultural, desempenho de bilheteria, críticas e eventuais premiações para decidir o que deve ser adquirido através de licenciamento, destacado e promovido dentro das plataformas, que requerem uma assinatura paga para acessar seus conteúdos exclusivos. Diferentemente do YouTube, que é uma plataforma de compartilhamento de vídeo em que qualquer pessoa pode fazer upload de conteúdo, e que é majoritariamente gratuita. Em comum compartilham o fato de terem o funcionamento dos sistemas de entrega e visualização de conteúdos organizados por algoritmos que usam dados de comportamentos e atenção de usuários, como visualizações anteriores e histórico de pesquisas, identificando padrões e preferências. Os algoritmos são a base dos serviços de recomendação, sistemas que utilizam técnicas de inteligência artificial e *machine learning* para analisar esses dados e oferecer sugestões personalizadas de conteúdos.

Se por um lado essas sugestões criam uma identidade única para cada pessoa usuária, que tem a possibilidade de indicar suas preferências e escolhas conscientes e ganhar acesso a uma imensa variedade de opções que poderiam desafiar as hierarquias tradicionais, por outro a confina em bolhas de informação que costumam reforçar preconceitos e estereótipos existentes. Isso ocorre porque os algoritmos “aprendem” a partir de padrões e comportamentos anteriores, que nem sempre representam a diversidade da sociedade.

O crescente peso das redes sociais na formação de gostos gerou a necessidade da intermediação dos chamados *tastemakers*, pessoas que são alçadas à função de “formar gostos” e influenciar o consumo de produtos e serviços com base em suas hipotéticas competências culturais.

Martel (2015) criou o termo *smart curation* entendido como uma forma de edição dita inteligente, realizada por humanos com interface de algoritmos, referindo-se especificamente a conteúdos encontrados online, sejam textos ou imagens, que permitiria “fazer um triagem, escolher e depois recomendar conteúdos”. A partir da recomendação de determinado produto cultural feita por uma pessoa, o algoritmo levará em conta o engajamento (curtidas + comentários) para potencializar a visibilidade do post inicial, que será retroalimentado posteriormente com novas recomendações e engajamentos.

Trata-se antes de mais nada de uma recomendação que se vale ao mesmo tempo da força da internet e dos algoritmos, mas também do tratamento

humano e de uma prescrição personalizada feita por “curadores”. Essa função de duplo filtro é indispensável. (...). A smart curation faz parte de uma “conversa”. Não se trata de recriar um julgamento top-down, pretensamente universal, mas quase sempre arbitrário ou peremptório. Ela deve ser um diálogo que possibilite trocas, idas e vindas, pluralidade de gostos, elaborando-se diferentes esferas de julgamento (MARTEL, 2015, p.312)

O modelo sobre o qual foi construída a internet transformou os modelos de interação e organização social, especialmente a partir do surgimento de relações fundamentadas em comunidades virtuais estabelecidas em múltiplas redes e plataformas, que envolvem processos de influência, sugestão e contágio. Ele favorece o estabelecimento de conexões fluidas mediadas pelo algoritmo e baseadas em gostos e conveniências específicas que transformam a maneira como vemos e entendemos a sociedade.

A oportunidade de avaliar os consumos culturais em detalhe, que toma a Rede como laboratório, mostra a erosão das possibilidades de determinismo cultural e reclama pelo nascimento de metodologias científicas que possam lidar com a imprevisibilidade que caracteriza as associações possíveis no campo social. Mesmo no contexto das novas tecnologias digitais, o caos informacional não é, nem conseguirá ser, aniquilado ou domesticado em uma ordem estruturante e estruturada: o caos pode ser apenas mediado. (SANTINI, 2020, p.161)

Nesse cenário, os algoritmos e seus sistemas de recomendação assumem o papel de mediadores do consumo de conteúdo audiovisual, submetendo a produção artística à lógica comercial de grandes *players* desse mercado. Têm chamado atenção a falta de transparência nos dados fornecidos pelos serviços de streaming sobre audiência e desempenho das obras que fazem parte de seu catálogo, bem como os critérios usados no desenvolvimento de seus algoritmos, repletos de vieses agregados por profissionais e lideranças envolvidas em sua elaboração. Essa customização algorítmica tem contribuído de forma decisiva para a polarização do debate público e a propagação de desinformação.

Uma alternativa seria a adoção de algoritmos com maior transparência em seu funcionamento e a promoção de uma educação midiática crítica, para que usuários e usuárias possam identificar e combater a disseminação de informações falsas. São necessárias cautela e regulamentação adequada na aplicação da visão computacional baseada em inteligência artificial, a fim de minimizar os riscos de manipulação e vieses.

As alternativas para melhorar os modelos de visão computacional via curadoria de dados e melhoria nos processos de aprendizado de máquina podem resolver problemas pontuais, mas não o modelo baseado em padrões dos atuais sistemas de inteligência artificial e sua dinâmica de poder e formas de distribuição do visível. É improvável que as IAs sejam capazes de controlar nosso olhar no sentido de nos forçar fisicamente a

olhar para algo. No entanto, as técnicas de visão computacional baseadas em inteligência artificial podem influenciar o que vemos, no que prestamos atenção e como moldamos a visualidade. (BEIGUELMAN, 2023)

Especificamente no caso de conteúdos transmídia, uma curadoria meticulosa possibilita que sejam apresentados de forma consistente e coerente em todas as plataformas em que seu universo se desenvolve.

## 2.4 Surgimento e uso corrente do termo transmídia

Ainda que seja comumente creditado a Henry Jenkins a criação do termo transmídia, a palavra aparece pela primeira vez em 1991 em “Playing with Power in Movies, Television and Video Games” livro de Marsha Kinder, professora de Cinema e Estudos de Mídia da University of Southern California. Na primeira página, Kinder introduz o conceito transmídia para se referir ao fenômeno das Tartarugas Ninja, história em quadrinhos dirigida ao público infantil que ganhou desenvolvimentos em séries animadas para televisão, filmes, videogames, brinquedos e outros produtos licenciados. Em entrevista para o blog do próprio Jenkins em 2015<sup>44</sup> a autora afirma ter vinculado o termo a um “novo tipo de subjetividade pós-moderna que poderia ser historicizada”. Jenkins foi o grande propagador do termo através do conceito “narrativa transmídia”, que aparece no artigo de 2003 para a MIT Technology Review intitulado “Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling”<sup>45</sup> (Narrativa Transmídia: Mover Personagens de Livros para Filmes e para Videogames Pode Torná-los Mais Fortes e Atraentes) onde afirma que o futuro da produção audiovisual e do entretenimento estaria na capacidade de criar histórias e personagens em narrativas que pudessem fluir através de múltiplas plataformas. Kinder relata em sua página pessoal<sup>46</sup> que o termo que criou sugere que “como os termos transnacional, transdisciplinar, transcultural, transgeracional e transexual, implica um processo ativo contínuo que permanece sempre aberto e sempre sujeito a mudanças” (KINDER, 2016). Dessa forma conclui-se que transmídia refere-se a uma estratégia de

---

<sup>44</sup> Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2015/03/wandering-through-the-labyrinth-an-interview-with-uscs-marsha-kinder-part-two.html> Acesso em: 10 set. 2022

<sup>45</sup> Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling> Acesso em: 12 out. 2021

<sup>46</sup> Disponível em <https://www.marshakinder.com/> Acesso em: 30 mar.2023

difusão que determina a forma de conceber o universo de um determinado projeto - e que pode mudar a qualquer momento.

Poderíamos buscar demarcar transmídia como “uma estratégia que consiste em colocar um mesmo universo narrativo em múltiplas plataformas, de maneira coerente e coordenada” (HOGUET, 2016, p.21). Para isso é necessário que todas as derivações em diferentes mídias sejam concebidas desde o início do projeto de forma que garanta que a transição entre os diferentes meios seja fluida e coerente.

Um dos desenvolvimentos dessa forma de criar projetos audiovisuais se manifesta em uma mudança na elaboração da estrutura de roteiros, que devem integrar a interatividade com um público que deixa de ser apenas espectador. A figura de uma única pessoa autora de um projeto deixa de existir diante da indispensável presença de várias co-autorias de profissionais com conhecimentos técnicos e criativos específicos em diferentes mídias, como roteiristas, especialistas em desenvolvimento de softwares e em redes sociais ou game designers que poderão integrar mais organicamente o conteúdo do projeto em diferentes plataformas. O desafio para a produção audiovisual passa a ser o desenvolvimento de conteúdos que funcionem em diferentes mídias, aproveitando o melhor de cada meio ou plataforma - seja filme, série, teatro presencial, game, realidade virtual, TikTok, Twitter, Instagram, livro ou quadrinhos “desde que cada uma delas seja autossuficiente o bastante para permitir um consumo autônomo” (JENKINS, 2003). Para o público significa também passar a ter acesso a mais elementos através de diferentes mídias, possibilitando o aprofundamento em um determinado universo narrativo. Este processo deve ocorrer de tal forma que elementos de uma história sejam dispersos e entregues através de vários canais “com objetivo de criar uma experiência unificada e coordenada, onde idealmente cada meio faz sua própria contribuição única para o desenrolar da história” (JENKINS, 2015).

Um universo transmídia deve apresentar uma narrativa coerente e uma riqueza de detalhes em relação aos personagens, cenários e culturas. É importante que personagens sejam bem desenvolvidos, possuam histórias pregressas e motivações claras. A construção de um mundo detalhado para que uma história aconteça deve ser, seguindo preceitos de Pierre Lévy, feita com base em uma estrutura organizacional que possibilite a criação de uma cultura compartilhada a partir da criação de uma inteligência coletiva “distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1998, p.28).

Para expandir a história em diferentes meios, é possível criar conexões a partir da utilização de elementos compartilhados entre as diferentes mídias para que o público se sinta imerso em um universo coeso. Essas conexões também podem ser estabelecidas através de referências cruzadas entre os diferentes meios para estimular a interação do público com a narrativa. Uma das formas mais comuns de interação é por meio das mídias sociais, onde fãs podem discutir e compartilhar informações sobre a narrativa e os personagens, assim como criar suas próprias histórias e conteúdos baseados no universo transmídia. Fãs têm uma oportunidade de interação adicional através de plataformas de *crowdfunding*, onde podem oferecer apoio financeiro para a criação de novos conteúdos, proporcionando-lhes um papel mais ativo no desenvolvimento dos universos ficcionais expandidos.

Mundos transmídia também possibilitam a participação de experiências imersivas, como eventos ao vivo, games interativos ou realidade virtual, que permitem viver a história de forma mais intensa e personalizada. Outra possível interatividade são jogos de realidade alternativa<sup>47</sup>, que utilizam plataformas digitais e mundos virtuais para criar experiências em que os participantes podem interagir com a narrativa e os personagens em tempo real, tomando decisões que afetam o desenrolar da história.

O termo transmídia tem sido identificado com a expressão *storytelling transmídia* ou narrativa transmídia em inúmeros artigos científicos publicados nos últimos anos com diferentes abordagens: de análises sobre narrativas transmídia na comunicação de times de futebol brasileiros ao universo narrativo de Pokémon, passando por pesquisas sobre estratégias transmídia de novelas, jornalismo científico, seriados como *Game of Thrones*, a franquia *Star Wars* e aulas EAD<sup>48</sup>.

O storytelling transmídia se tornou uma ferramenta promissora para a expansão e a reconfiguração do entretenimento nas multiplataformas, fazendo-se onipresente na sociedade em rede, estimulando o compartilhamento de informações e o desenvolvimento de modelos de negócios baseados na cultura participatória, ou seja, priorizando o diálogo entre produtores e consumidores/fãs. (MASSAROLO, 2013, p.338)

---

<sup>47</sup> Jogo de Realidade Alternativa (ou em inglês, Alternate Reality Game - ARG) é um tipo de jogo que mistura elementos do mundo real com ficcionais, criando uma narrativa interativa e imersiva. Diferente dos jogos tradicionais, que são jogados em plataformas digitais ou em tabuleiros, os jogos de realidade alternativa acontecem no mundo real, utilizando diversos meios e plataformas, como mensagens de texto, e-mails, vídeos, áudios, sites, redes sociais e eventos presenciais.

<sup>48</sup> EAD (Ensino a Distância) é um método de educação que utiliza recursos tecnológicos para oferecer ensino e aprendizagem sem a necessidade de presença física em sala de aula.

A prática transmídia, no entanto, não aparece até agora relacionada a formas de pensar e fazer curadoria de eventos, ainda que já existam festivais que tenham realizado programações compostas por diferentes meios e formatos. Séries no streaming, games, vídeos veiculados em mídias sociais como Instagram e Youtube e no TikTok têm representado a maior fatia de produção e faturamento da indústria de E&M<sup>49</sup> e necessitam de reconhecimento por parte dos festivais de cinema, identificados como “avalistas” das qualidades artísticas dentro do setor audiovisual.

## 2.5 Aspectos transmídia na curadoria de festivais de cinema

A emblemática afirmação de Marshall McLuhan (1964), "o meio é a mensagem", sugere que o meio de comunicação utilizado tem relevância equivalente ao próprio conteúdo da mensagem. A teoria defende que o meio pode impactar a percepção e a assimilação de uma ideia ou uma história pelo público-alvo, com atributos e potencialidades distintos que configuram e determinam a forma como conteúdos são apresentados e interpretados. Os novos meios estariam, portanto, gerando novas estéticas, introduzindo novas formas de compreender e organizar a realidade e resultando, em uma “nova potência artística que se manifesta por meio do desaparecimento das fronteiras disciplinares, da hibridização e da multisensorialidade, que são características das novas formas de mediação” (DAVIDSON, 2007, p.13).

Para a curadoria de festivais de cinema a questão que se coloca é se, ou como, toda a produção audiovisual deveria ser considerada além do que tradicionalmente é chamado de cinema. Esse conceito ampliado de audiovisual demanda de pessoas que exercem funções de curadoria um conhecimento também ampliado da indústria audiovisual, não mais restrita aos filmes de curta e longa metragens, exibidos no circuito tradicional. Segundo essa proposta, passariam a considerar uma programação que cobrisse diferentes mídias, linguagens e formatos além do cinema, incluindo por exemplo séries, webséries<sup>50</sup>, experiências em realidades virtual e imersiva, seminários e espetáculos teatrais que

---

<sup>49</sup> Dados compilados sobre a indústria de Entretenimento & Mídia nos EUA apontam o faturamento anual do setor como sendo de 717 bilhões de dólares, deste total apenas 91,8 bilhões gerados pela indústria cinematográfica. Cerca de 160 bilhões seriam gerados no setor de games e 217 bilhões pelos serviços de streaming. Disponível em: <https://www.zippia.com/advice/media-and-entertainment-industry-statistics/> Acesso em: 5 out. 2022

<sup>50</sup> Webséries entendidas como conteúdos com narrativa e especificidades próprias, produzidos e exibidos em episódios e distribuídas online, normalmente com tempo de duração mais curtos que os das séries exibidas na tevê aberta ou streaming.



passaram a ser concebidos para exibição tanto no ambiente físico das salas de teatro quanto em plataformas digitais e todos os projetos que mesclam essas linguagens.

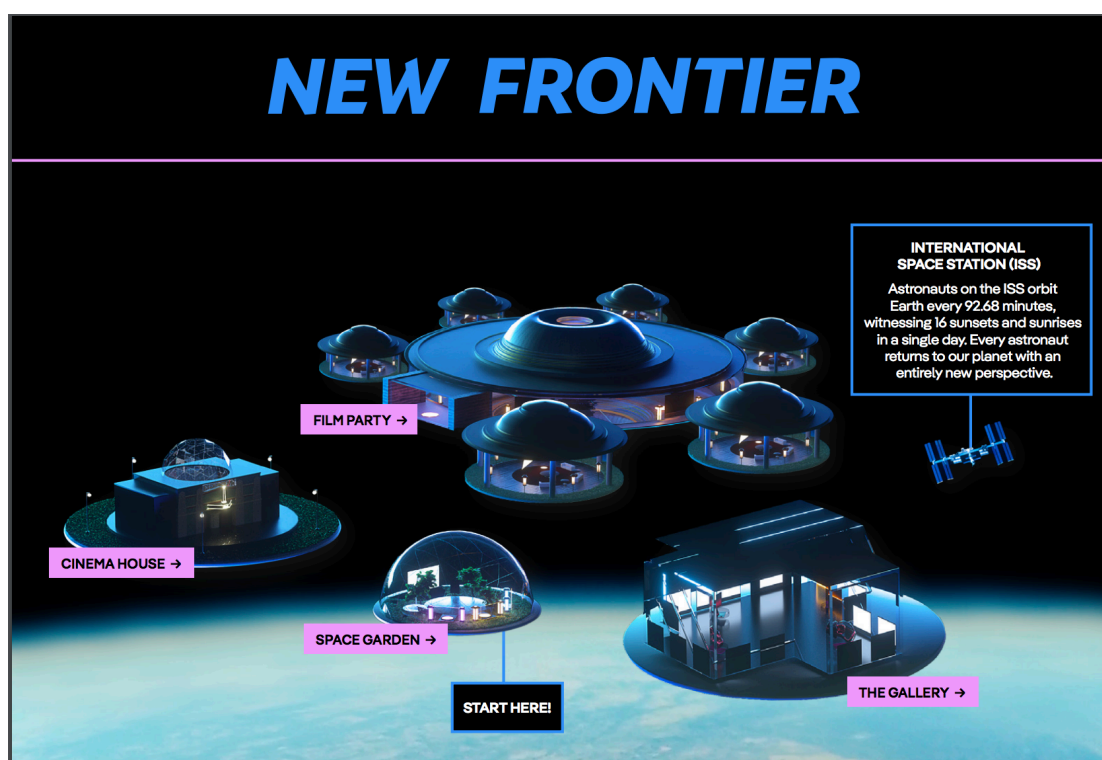
O principais festivais de cinema do mundo têm incorporado em sua programação obras audiovisuais realizadas com novas tecnologias, mas quase sempre como elementos externos ao que seria a programação principal ou seja, os filmes. O Sundance Film Festival foi o primeiro entre os grandes festivais a agregar novas mídias em sua programação regular. Em uma iniciativa pioneira, lançou em 2007 a seção New Frontier, com objetivo de apresentar ao público do festival, formado sobretudo por pessoas da indústria cinematográfica, novas experiências imersivas e interativas. Iniciou apresentando instalações digitais e passou a combinar narrativas cinematográficas às então chamadas “tecnologias emergentes”, como realidades virtual e aumentada, inteligência artificial e outras mídias digitais. A curadora-chefe desde o começo foi Shari Frilot, programadora do MIX New York e que participou do estabelecimento das primeira edições do Festival MixBrasil. Ao explorar e desafiar os limites tradicionais das narrativas cinematográficas e engajamento do público, New Frontier antecipou o interesse da indústria em novas tecnologias, como o metaverso, e catalisou a curadoria de produções criativas em VR e AR em festivais ao redor do mundo. Na edição de 2016, quando chegou a apresentar mais de 30 projetos em VR, lançou o programa *New Frontier Story Lab* para promover o desenvolvimento de projetos em novas mídias.

Embora nunca tenha atraído tanto destaque da mídia quanto a programação convencional de filmes de Sundance, o New Frontier consolidou-se como uma plataforma autônoma dentro da estrutura do festival para impulsionar projetos inovadores. Em 2021 e 2022, anos em que a programação migrou para o online, o festival de Sundance criou a plataforma *The Spaceship* (figura 6), na qual o público interagiu através de avatares e assistia aos filmes. Após essas duas edições, em que New Frontier ganhou destaque e protagonismo, em 2023, tanto New Frontier quanto *The Spaceship* foram cancelados sem que a direção de Sundance tenha publicado justificativas, limitando-se apenas a informar que a decisão não estava relacionada a cortes no orçamento.

O South by Southwest (SXSW), é um conjunto de festivais criado em 1987 em Austin, capital do estado do Texas, inicialmente como um evento de música, ampliando sua programação em 1994 ao introduzir os festivais de cinema e a seção Interactive, criada como uma conferência sobre mídia, termo entendido em sua concepção mais ampla. Já nos anos 90, o festival abordou temas inovadores como inteligência artificial e comunidades online, e nos anos 2000 já havia se consolidado como referência mundial no lançamento de

novas tecnologias. Desde 2015 acontece a SXSW XR Experience, espaço dentro da programação do agora chamado Festival de Cinema & TV que apresenta projetos imersivos usando tecnologias de realidade virtual, realidade aumentada e realidade mista, aberta a participantes do festival que podem interagir com as obras. Os projetos apresentados na XR Experience variam desde instalações artísticas e experimentais até aplicações práticas dessas tecnologias em áreas como educação, saúde e entretenimento. Além de experiências

Figura 6: Mapa da *New Frontier Spaceship* do Sundance Festival



Fonte: Sundance Institute

em VR, a XR Experience também apresenta painéis de discussão, workshops e sessões de networking. A partir da pandemia o público passou a ter acesso ao conteúdo dessa seção remotamente, usando os próprios headsets através de plataformas digitais do evento. Em 2021 estabeleceu uma parceria com o Amazon Prime Video, para que os assinantes da plataforma pudessem ter acesso a alguns conteúdos do festival de cinema.

O Festival Internacional de Cinema de Veneza, que tecnicamente faz parte da Bienal de Veneza, foi o primeiro entre os da “categoria A” da FIAPF a demonstrar interesse na realidade virtual. Em 2016 desenvolveu o Teatro de Realidade Virtual como parte da Venice Production Bridge, que naquele ano se estabelecia como área física dentro do Festival de Veneza dedicada a apoiar o encontro e incentivar atividades comerciais para profissionais da indústria. A partir de 2017 a Venice VR Expanded se tornou uma seção

oficial do festival e lançou a primeira competição para obras em realidade virtual, realizada na ilha de Lazzaretto Vecchio no Lido. Avaliada por um júri internacional e contando com produções em XR, vídeos 360 e instalações virtuais, se tornou a principal premiação mundial para a produção XR. A partir de 2020 passou a dar acesso online ao conteúdo do Venice VR Expanded e em 2022 mudou o nome da seção para Venice Immersive, para abrigar diferentes mídias além das experiências em VR. Na programação da Venice Immersive da 79ª edição do Festival de Veneza em 2022, foram apresentados 44 projetos provenientes de 19 países, sendo sete vídeos 360, 20 projetos autônomos<sup>51</sup>, 11 instalações, cinco mundos<sup>52</sup> de VR no VRChat<sup>53</sup> e um evento especial, dos quais 30 em competição e ainda uma seleção de 30 mundos virtuais com dois eventos especiais, apresentada presencialmente por meio de visitas guiadas ao mundo “Venice Immersive 2022” no VRChat. O diretor brasileiro Pedro Harres recebeu o principal prêmio nesta edição por “From the Main Square”, experiência interativa em realidade virtual produzida na Alemanha.

Um dos maiores eventos do audiovisual nos Estados Unidos, mudou seu nome e expandiu sua abordagem para incluir não apenas filmes, mas também podcasts e mídias interativas, como games e VR. Em 2021, o Tribeca Film Festival abandonou oficialmente o “filme” de seu título, passando a ser chamado apenas de Tribeca Festival com a intenção de ir além do cinema tradicional. Em 2022 o festival fundiu a seção Tribeca Games, criada em 2011 que estabeleceu a primeira premiação de games em um festival de cinema, com a Tribeca Immersive, criada em 2014 com nome de Tribeca Storyscapes. A nova seção unificada sob o título de Tribeca Immersive consolida a trajetória do festival como um dos principais curadores de narrativas inovadoras, demonstrando sua capacidade de se adaptar e abraçar as mudanças tecnológicas e criativas no cenário audiovisual. Um caminho que teve como marco fora das bitolas cinematográficas a decisão de abrir espaço em sua programação em 2007 ao primeiro longa metragem filmado inteiramente com um telefone celular<sup>54</sup>. Desde então Tribeca tem se destacado por dar espaço e visibilidade em sua

---

<sup>51</sup> No contexto de XR a expressão “projetos autônomos”, ou *standalone projects* no original, se refere a experiências de realidade virtual que não dependem de outros dispositivos, plataformas ou obras para funcionar.

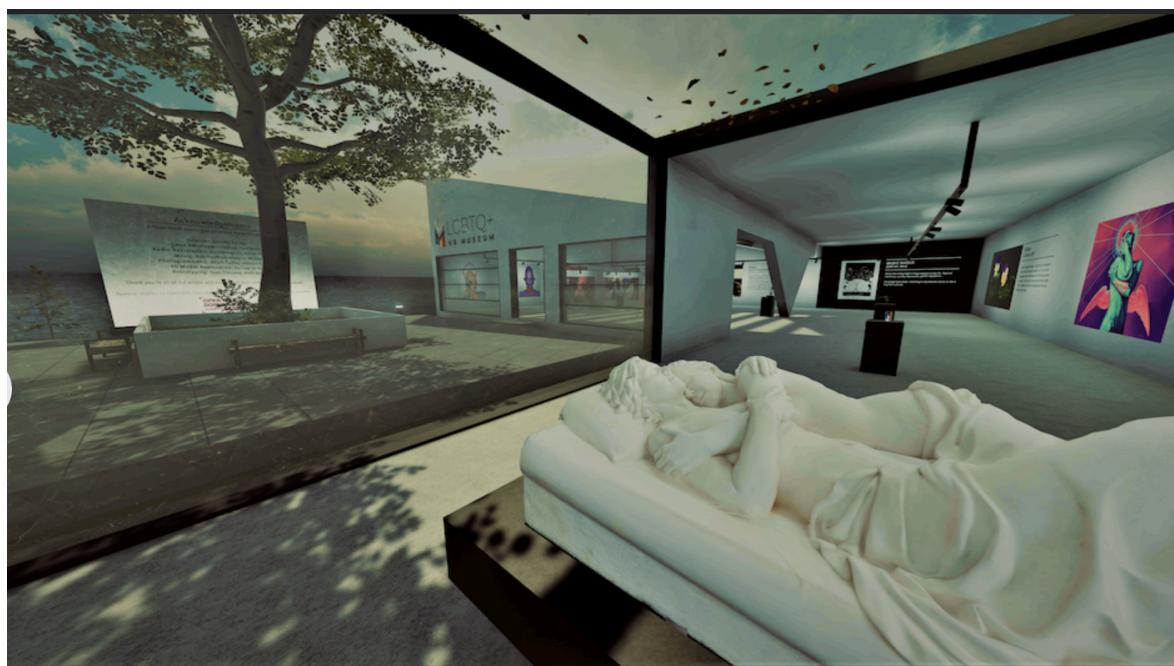
<sup>52</sup> “Mundos virtuais” são ambientes digitais tridimensionais criados para serem explorados e experimentados por meio de dispositivos de VR.

<sup>53</sup> VRChat é uma plataforma de mundo virtual online criada e operada pela VRChat, Inc que permite a participantes interagirem entre si por meio de avatares 3D, em mundos criados pelas próprias pessoas usuárias.

<sup>54</sup> O documentário *Why Didn't Anybody Tell Me It Would Become This Bad in Afghanistan*, estrelado, escrito e dirigido pelo holandês Cyrus Nowrasteh.

programação a conteúdos independentes e experimentais, tanto no online quanto em outras mídias, que desafiam convenções do cinema e exploram novas formas de contar histórias através de tecnologias e equipamento cada vez mais sofisticados. Entre os destaques do Tribeca Imersive em 2022 estavam “Zanzibar: Trouble in Paradise”, documentário em cuja estreia foi usado o Looking Glass, maior display holográfico do mundo, capaz de exibir conteúdo 3D nativo para até 100 pessoas sem headsets, e “LGBTQ+ VR Museum” (figura 7), que permite aos visitantes explorarem um museu virtual dedicado à comunidade LGBTQ+. Para acessar remotamente a programação completa do Tribeca Immersive era necessário um headset de realidade virtual conectado a um computador capaz de executar programas através do Steam<sup>55</sup>. O Oculus Quest, o equipamento VR mais popular do mundo fabricado pela Meta, não era suficiente acessá-la.

Figura 7: Detalhe do LGBTQ+ VR Museum



Fonte: LGBTQ+ VR Museum. Disponível em: <https://lgbtqvrmuseum.com/> Acesso em 15 ago. 2022

Ainda que “Carne y Arena”, curta metragem em VR dirigido e escrito pelo premiado diretor mexicano Alejandro González Iñárritu, tenha estreado em Cannes em 2017, apenas dois anos depois o festival abriu espaços para programação além do cinema, e ainda assim de forma discreta. Em 2019 foi criado dentro do Marché du Film um espaço de divulgação e comercialização de obras e tecnologias imersivas, o Cannes XR. Com o

<sup>55</sup> Steam é um serviço de distribuição digital e loja de videogames da Valve Corporation. Para executá-lo é necessário possuir um computador com desempenho considerável. O download é gratuito, mas é necessário pagar pelo conteúdo de realidade virtual adicionado a ele.

cancelamento da edição de 2020, esse espaço foi transferido para a plataforma virtual do evento. Em 2021 Cannes associou-se aos festivais Tribeca e New Images de Paris para criar a plataforma XR3 no Museum of Modern Realities, onde foram exibidas experiências imersivas em realidade virtual.

Em 2022 Cannes anunciou a colaboração com TikTok com objetivo de atrair um público mais diversificado e envolver a comunidade global de criadores da plataforma, que é uma das patrocinadoras do festival. O #TikTokShortFilm reuniu cineastas emergentes e experientes que utilizaram as ferramentas do TikTok para realizarem suas histórias. Filmes de 44 países foram submetidos à competição, todos com duração entre 30 segundos e três minutos, tendo 20 sido selecionados. Entretanto, nem tudo correu conforme o planejado. O cineasta Rithy Panh, presidente do júri da competição TikTok, abandonou temporariamente o cargo por acreditar que a plataforma queria influenciar a decisão do júri sobre os vencedores. Ele acabou retornando à sua posição quando TikTok concordou em respeitar o veredito do júri. A parceria entre Cannes e TikTok, que foi renovada em 2023, gerou discussões sobre a relação entre as novas mídias e a indústria cinematográfica tradicional. Camille Ducellier, diretora francesa e membra do júri em 2022, defendeu em entrevista<sup>56</sup> a inclusão de novas mídias em festivais de cinema e mencionou que o formato vertical do TikTok permite "reinventar toda uma nova gramática visual, aproximando-se da pintura e das artes visuais em geral".

Entre os grandes festivais de cinema, a Berlinale é que tem dado até agora o menor espaço às produções audiovisuais não-cinematográficas, limitado ao European Film Market (EFM), uma entidade paralela ao festival direcionada ao mercado e sem conexão direta com a programação do evento. O EFM, cujo slogan é *It All Stars Here* (em tradução livre Tudo Começa Aqui), realiza desde 2017 a conferência EFM VR NOW dedicada às mídias imersivas, em especial VR e vídeos 360. Em seu site oficial<sup>57</sup>, o objetivo do encontro é descrito como “iniciar uma conversa sobre as expectativas realistas do poder disruptivo da realidade virtual e esboçar suas possíveis trajetórias”.

Nos principais festivais de cinema internacionais LGBTQ+ pesquisados, não foram encontradas inserções até 2022 de outras mídias além de filmes, exceto festas e palestras. O festival Flare de Londres incluiu em sua edição realizada em março de 2023 a seção *BFI Flare Expanded* com apresentação de projetos imersivos, sendo duas experiências VR, um

---

<sup>56</sup> Disponível em: <https://www.estadao.com.br/cultura/cinema/jovens-reivindicam-em-cannes-a-liberdade-para-criar-com-o-tiktok> Acesso em: 27 mar. 2023

<sup>57</sup> Disponível em: [https://www.efm-berlinale.de/en/horizon/programme/vr-at-efm/content\\_initiative.h](https://www.efm-berlinale.de/en/horizon/programme/vr-at-efm/content_initiative.h) Acesso em tml Acesso em: 28 fev. 2023

game e duas apresentações especiais mediadas por dispositivos tecnológicos.

No Brasil, os festivais de cinema ainda continuam, em sua grande maioria, com as programações restritas a filmes de curta e longa metragem. Alguns poucos apresentaram em 2022 conteúdos em outros formatos, mas identificados como atividades secundárias ao corpo principal da programação. O 33º Curta Kinoforum Festival Internacional de Curtas de São Paulo apresentou como “Atividade Paralela” uma mostra de arte digital com imagens em movimento no formato NFT. Como há muitos anos, a Mostra de Tiradentes de 2023 programou na cerimônia de abertura uma performance audiovisual para apresentar ao público a programação e o conceito curatorial da edição com projeções, música e performances. No Festival do Rio não houve menção a outras mídias.

Uma importante exceção no circuito nacional de festivais de cinema, foi a Mostra de São Paulo, que em sua 46ª edição relacionou a seção “Realidade Virtual” como uma das seis seções do evento, onde foram apresentados oito trabalhos.

Dos festivais de cinema brasileiros LGBTQ+ apenas dois apresentaram em 2022 curadoria baseada na inclusão de outras linguagens além do cinema. O Festival Curta Gênero, realizado desde 2013 em Fortaleza, é composto pelas seções Mostra Audiovisual de filmes, Som das Cores com apresentações musicais, Gênero em Cena com apresentações de peças de teatro, dança e performance, além de exposições fotográficas, feira de economia solidária e seminário com apresentações de trabalhos acadêmicos e oficinas. O outro é o Festival MixBrasil de Cultura da Diversidade, cuja história, programação e curadoria envolveram diferentes linguagens e formatos desde sua criação e serão analisadas a seguir.

Ao separarem outras linguagens e formatos da programação principal dos eventos, festivais de cinema deixam de incorporar as diversas possibilidades de conteúdos audiovisuais como parte integrante da curadoria, relegando-os a uma participação coadjuvante, sem a possibilidade de incorporá-los a uma visão mais ampliada e transmídia de programação.

### 3 Festival MixBrasil : um estudo empírico

Ainda que o MixBrasil se enquadre no circuito de festivais audiovisuais como um evento temático sobre a diversidade sexual e que seja importante contextualizá-lo dentro dessa categoria, a presente pesquisa está focada na forma como a curadoria do festival vem se desenvolvendo, independentemente do tipo de conteúdo das histórias que apresenta.

Segundo proposta de Damiens (2020) em vez de produzir conhecimento sobre um tipo específico de festival, no caso festivais de cinema LGBTQ+, ao “queerizar”<sup>58</sup> a pesquisa de festivais são examinados, em um movimento aparentemente paradoxal, conceitos e métodos da própria pesquisa de festivais *através* de festivais LGBTQ+.

O estudo de caso do Festival MixBrasil tem como objetivo analisar a evolução da curadoria do evento em sintonia com os avanços tecnológicos da produção audiovisual e como tem se dado a incorporação de outras linguagens em sua programação, a partir de uma vivência empírica desenvolvida ao longo de 30 anos.

O propósito final da pesquisa, que usa a análise de caso do MixBrasil, é questionar, aprimorar e identificar as melhores práticas e estratégias para integrar diferentes formatos e plataformas no que é denominado curadoria transmídia para festivais audiovisuais. Esse conceito visa compreender os festivais não apenas como espaços de exibição e celebração do cinema e da produção audiovisual em um sentido mais amplo, mas também como locais que permitem questionar e desafiar normas culturais, sociais e tecnológicas.

#### 3.1 Do VHS à convergência de mídias

A produção audiovisual de temática LGBTQ+ era praticamente inexistente no Brasil até o início dos anos 1990, sendo raros os filmes realizados por diretores gays ou lésbicas protagonizados por personagens LGBTQ+, como o pioneiro média “Um clássico, Dois em Casa, Nenhum Jogo Fora” de Djalma Limongi Batista de 1968, o longa experimental de João Silvério Trevisan “Orgia ou o Homem que Deu Cria” de 1970, “Amor Maldito” de Adélia Sampaio de 1984 lançado equivocadamente como pornochanchada, “Maldita Coincidência” de 1979 de Sérgio Bianchi e o também seu “Romance” de 1988, primeiro filme com essas características com lançamento no circuito comercial de salas de cinema.

---

<sup>58</sup> "Queerizar" é um termo utilizado no contexto de movimentos sociais e estudos de gênero e sexualidade para se referir à ação de questionar e desafiar as normas e categorias tradicionais de gênero e sexualidade. A ideia é subverter as expectativas sociais e culturais em relação à identidade de gênero e orientação sexual, e ampliar a compreensão sobre as diversas formas que essas identidades podem assumir.

Em 1993, atendendo a convite do MIX New York Lesbian and Gay Experimental Film Festival, foi montado um programa de curtas brasileiros dessa temática a partir de pesquisa e convite a artistas do audiovisual. A seleção de 16 vídeos, bastante diversa estética e tematicamente, incluía trabalhos curtíssimos de Rafael França, Flávio Ribeiro e Herbert Richers Jr realizados no início dos anos 90, vídeos experimentais de Ruth Slinger, Jackson Araújo e Gisela Mathias e outros produzidos em VHS especialmente para essa seleção como a criação coletiva “Normal Life”. Incluiu também uma insólita reportagem realizada por Goulart de Andrade em 1985 para TV Gazeta sobre travestis aplicando silicone industrial no centro de São Paulo. Essa seleção apresentada em Nova York que misturava videoarte, narrativas ficcionais e programa de tevê chamada “Brazilian Sexualities”, foi a base também da primeira edição do Festival MixBrasil de Manifestações das Sexualidades, cujo nome intencionalmente não incluía os termos cinema ou filme, abrindo a possibilidade de futuro acolhimento de outras expressões artísticas relatando a experiência LGBT+.

Realizada no Museu da Imagem e Som de São Paulo (MIS), com entrada gratuita e todas as sessões com público muito acima da capacidade da sala, a primeira edição do MixBrasil contou ainda com outros dois programas de curtas com curadoria de Karim Aïnouz, dois programas montados a partir de diversos curtas exibidos no Mix New York e três de outros curadores, totalizando 56 curtas. Entre esses programas, “On Pins & Needles” com vídeos sobre *piercing* e *body art* apresentados no Brasil com o nome de “Furos & Argolas”. Após o cancelamento do convite para apresentação do MixBrasil na Casa de Cultura Laura Alvim no Rio de Janeiro (sob alegação da então diretora Beatriz Veiga “o Rio não é Nova York” que provocou protestos até do vice-governador Darcy Ribeiro) outras onze cidades brasileiras receberam a versão completa do festival em espaços institucionais como Teatro Nacional de Brasília, Palácio da Abolição em Fortaleza e Cine Ritz em Curitiba.

A grande visibilidade da primeira edição do evento na mídia estimulou a produção de vídeos de curta metragem de temática “GLS”<sup>59</sup>. No ano seguinte foram abertas inscrições para a segunda edição e 16 trabalhos brasileiros com a temática da diversidade sexual foram submetidos, sendo todos exibidos, inclusive dois documentários sobre a cena de *body art*, os primeiros do Brasil retratando essa comunidade. Um dos destaques da

---

<sup>59</sup> O termo GLS, significando gays, lésbicas e simpatizantes, foi criado na segunda edição do Festival MixBrasil para designar o público que havia frequentado o evento na edição anterior e foi adotado pela mídia e comunidade, tendo sido largamente usado até a década de 2000.



programação foi o vídeo “Serial Clubber Killer” de Duda Leite, que mobilizou a cena clubber paulistana para sua realização e foi eleito pelo público como melhor filme.

Nessa segunda edição uma exposição de artes plásticas foi realizada no Paço das Artes no MIS com curadoria de Edu Brandão, Ivo Mesquita e Marcelo Araújo. Intitulada “Outros Territórios- Travessia pela Sexualidade” reuniu trabalhos de 15 artistas brasileiros contemporâneos como Leonilson, Marcelo Krasilcic, Alex Cerveny, Florian Raiss, Adriano Pedrosa, Rosana Monnerat, Edgard de Souza e Sergio Romagnolo. O texto do catálogo definiu a amplitude das obras .

Transitam pela questão da sexualidade, ao engajarem-se na discussão política da opção por uma orientação sexual ou por serem determinados pelo cruzamento do imaginário, singular ou social, com o desejo. São outros territórios que, para além das questões formais constitutivas, demarcam um campo de batalha para o exercício da reflexão crítica sobre as individualidades e as diferenças, propondo novas indagações para o debate cultural de hoje. (ARAÚJO; BRANDÃO; MESQUITA, 1994)

Também nesse ano foi criada uma loja de artigos temáticos chamada Mundo Mix, nome do programa de curtas exibido na sessão de abertura daquela edição, que acompanhou a turnê por seis cidades e ao final ganharia vida própria como evento como Mercado Mundo Mix.<sup>60</sup>

Os programas de curtas desde o início foram montados para contemplar distintos formatos. Com duração total entre 75 e 90 minutos continham, dentro de uma mesma seleção temática, videoclipes, curtas metragens de ficção, documentários e videoarte, apresentados em 16mm, 35mm, VHS, U-Matic e Betacam. Essa mistura, que abria espaço para problemas técnicos durante as exposições, foi uma decisão curatorial para reforçar a diversidade da produção e materializar nas telas das salas de exibição o *mix* que dá nome ao festival.

As vésperas da segunda edição, em agosto de 1994, o MixBrasil iniciou sua presença online, ao criar uma comunidade digital em torno do BBS MixBrasil<sup>61</sup>, cujos membros assinavam o serviço de para ter acesso a informações sobre política, cultura e ao chat.

---

<sup>60</sup> MMM se tornou uma feira de grande repercussão nos anos 90 e começo dos 2000 com edições mensais em várias cidades brasileiras, apresentando novos talentos nas áreas de moda, design e música, que promoviam e comercializavam suas criações.

<sup>61</sup> *Bulletin Board System*, antecessor da internet e das redes sociais, era um sistema informático que permitia a conexão de computadores via linha telefônica e interação com o sistema e outros usuários. O BBS MixBrasil foi a primeira rede social direcionada à comunidade LGBT+ da América Latina e uma das primeiras do mundo e chegou a ter mais de quatro mil assinantes no final de 1996.

Em 1995 começa uma programação de festas em clubes noturnos paulistanos, que se tornaria marca do festival nos próximos anos. Essa conexão foi estabelecida na programação através de uma sessão especial produzida pela House of Palomino, com projeção de imagens da cena clubber de São Paulo no Anexo do então Espaço Unibanco de Cinema na Rua Augusta, com participação do DJ MauMau sonorizando ao vivo com set de música eletrônica. Nesse mesmo ano o MixBrasil cria um site na internet, com produção diária de conteúdo focado em política, entretenimento, cinema e teatro de temática LGBT+ que em 1997 “assina contrato de parceria com UOL e o conteúdo passa a ser disponibilizado para assinantes e usuários daquele portal” (SILVA, 2012). Esses fatos fizeram com que a base de usuários do site formasse parte considerável dos frequentadores do festival, e que houvesse uma forte sinergia entre os conteúdos online e a programação do evento, uma vez que o Festival MixBrasil viria a se desenvolver em conjunto com a evolução das plataformas digitais MixBrasil. A comunicação visual do 3o MixBrasil (figura 8), desenvolvida pelo designer Claudio Gomes, inclui “moda” como parte da programação além de filme e vídeo e refletiu a popularidade rapidamente alcançada pela sigla GLS, cujas letras foram simbolizadas através de um cravo (gays), uma rosa (lésbicas) e uma margarida (simpatizantes).



Fonte: MixBrasil

Em 1997 o MixBrasil incluiu na programação um “cyber evento” produzido pelo portal PlanetOut e Mix New York apresentado como “primeiro festival de cinema queer digital online”, composto por curtas metragens e trailers de filmes como “Beijo da Mulher Aranha” e “Paris is Burning” disponíveis no site [www.popcornq.com](http://www.popcornq.com) – em uma época onde a velocidade de conexão no Brasil era baixa até mesmo para o download de fotos. Nessa

quinta edição o festival muda de nome, passando a se chamar Festival MixBrasil da Diversidade Sexual, seguindo a determinação de manter uma denominação que permitisse a inclusão de outras linguagens além do cinema. Foram inscritos 40 vídeos e pela primeira vez houve uma seleção que resultou na exibição de 21 curtas nacionais, incluindo um programa todo dedicado a filmes brasileiros sobre *body art*.

Apenas em 1998 os filmes estrangeiros passaram a ser exibidos com legendas eletrônicas em português (com software adquirido no Japão durante a mostra de curtas brasileiros realizada pelo MixBrasil no Tokyo Lesbian & Gay Film Festival), o que possibilitou maior liberdade na seleção de filmes. Nessa sexta edição foram exibidos cinco episódios da primeira e segunda temporadas da série *Tales of the City*, que seriam veiculados no Brasil pelo canal Eurochannel. Pela primeira vez foram incluídas na programação artes cênicas, com a performance “Daisy Divine” do grupo Dói Mas É Gostoso e Kaká DiPolly, o espetáculo “Minh’Alma, Alma Minha” de Lineu Dias e leitura dramática de “Vidas Calientes” de Luque Dalltrozo.

Nessa época começa a ser notada a presença mais frequente de personagens gays, lésbicas, bissexuais, travestis e transexuais na teledramaturgia, como os casais Sandro e Jefferson na novela “A Próxima Vítima”, Alex e Rafael em “Por Amor”, Dayse e Tereza em “Salsa e Merengue”, Leila e Rafaela em “Torre de Babel” e Rorô-Pedalada e Silas em “Zazá”. A evidência da discussão na sociedade sobre essa temática foi acompanhada por um aumento no número de espetáculos teatrais e obras literárias que ganharam visibilidade até então inédita no país.

Em 1999, a primeira exibição pública das fotografias de Alair Gomes, retratando homens nas areias do Arpoador, foi realizada no 7o Festival MixBrasil sob a curadoria de Ivo Mesquita, tendo essa coleção posteriormente obtido grande reconhecimento internacional. No mesmo ano, o MixBrasil exibiu o "Online Queer Digifest" durante todo o mês de novembro, apresentando conteúdos nativos digitais criados por artistas LGBT+ especialmente para o site PopcornQ. O aumento no número de peças teatrais com temática LGBT+ com relativo sucesso de bilheteria gerou uma demanda maior de espaço na programação dos teatros em São Paulo. A fim de destacar essa produção, o MixBrasil agregou espetáculos em sua programação. A mostra OffMix, com curadoria de Celso Curi, apresentou nove espetáculos e oito leituras dramáticas no Teatro Next, além de indicar outros seis espetáculos de temática LGBT+ em cartaz na cidade de São Paulo naquele momento. Neste mesmo ano, ocorreu a primeira edição do Show do Gongo, que se tornaria uma das principais atrações do MixBrasil. Neste peculiar espetáculo apresentado por

Marisa Orth, o público assiste a vídeos caseiros inscritos no próprio dia do espetáculo e tem o "poder" de interromper a exibição a qualquer momento através de um gongo controlado pela apresentadora. Os vídeos que não são interrompidos passam para avaliação de um júri composto por artistas e personalidades da comunidade LGBTQ+. A sessão, única a cada ano, sempre tem ingressos esgotados.

Segundo Silva (2012, p.39) o MixBrasil não colocaria em foco “apenas filmes e temáticas específicas, mas todo um conjunto de imagens que no cotidiano ordinário vive em raízes subterrâneas cujas árvores nem sempre florescem”. Na virada do século, o site [www.mixbrasil.com.br](http://www.mixbrasil.com.br) era um dos maiores sites da internet brasileira, chegando em julho de 2005 a ter mais de 20 milhões de páginas visitadas e 1,93 milhão de visitantes únicos mensais, segundo relatório de audiência do UOL.

Em 2000, shows de bandas e artistas LGBTQ+ da cena alternativa da música passariam a compor a programação MixBrasil Music (posteriormente Mix Music), braço musical do festival com curadoria de André Pombo. Na primeira edição Vange Leonel, Laura Finnochiaro, Maria Alcina e Loop B fizeram shows. Nessa 8ª edição do MixBrasil (figura 9) foram apresentados o episódio piloto da série britânica “Queer as Folk” e cinco vídeos comissionados pelo MixBrasil e Ministério da Saúde abordando os temas de sexo seguro e HIV/Aids.

Figura 9: Capa do catálogo do 8º Festival MixBrasil



Fonte: MixBrasil

Em 2001 o MixBrasil realizou uma edição completa em Buenos Aires logo após São Paulo, com filmes argentinos integrados ao lado de brasileiros na mostra Competitiva. Duas instalações com vídeos de Max Julien e Leandro Villar ocuparam a Sala Alex Vallauri no MIS e foi exibido o documentário “Webcam Boys” de Radd, sobre o então nascente fenômeno que hoje é chamado *camming*, que se refere à prática de atividades, muitas vezes sexuais, na frente de uma webcam para clientes pagantes.

Na 10ª edição foi apresentado o espetáculo “Dama da Noite”, baseado no texto de Caio Fernando Abreu cuja versão em filme de curta metragem havia sido premiada como melhor curta nacional no MixBrasil do ano anterior. Foi comissionada pelo festival uma exposição com fotos de 10 artistas, incluindo Murilo Meirelles, Dadá Cardoso, Thelma Villas Boas e Rafael Assef. Foram ampliados os locais de exibição de filmes para espaços alternativos, como a projeção de curtas no Minhocão e do documentário ‘Trembling Before G.D’ de Sandi Simcha Dubowski na sinagoga da Congregação Israelita Paulista.

Após uma edição onde houve apenas exibição de filmes e um show musical, o evento muda mais uma vez de nome, passando a se chamar em sua 12ª edição MixBrasil – Festival de Cinema e Vídeo da Diversidade Sexual, sob a direção geral de Suzy Capó. A mudança aconteceu como reflexo de uma busca por reconhecimento no circuito internacional de festivais de cinema. O Mix Music cresceu em número de shows, mas passou a ser considerado um “evento paralelo”. Apenas em 2006 voltaria a acontecer a leitura dramática de quatro textos.

Em 2007 o 15º Festival MixBrasil (figura 10) monta uma sala de cinema no Second Life, plataforma online que permite às pessoas criarem um avatar e interagir com conteúdos criados dentro de um mundo virtual multiplayer, onde foi apresentada programação de longas e curtas metragens nacionais. Nesse ano o MixBrasil passa a editar a revista impressa Junior, distribuída em bancas de revista de todo país e monta um estúdio em sua sede na Vila Madalena, de onde passa a transmitir a rádio online MixBrasil com programação 24 horas.

Na 16ª edição do festival em 2008, houve uma nova alteração no nome do evento, que passou a ser denominado como MixBrasil - Festival de Cinema da Diversidade Sexual, em detrimento do termo "vídeo". Tal mudança foi motivada pela percepção de que a distinção entre cinema e vídeo havia se tornado cada vez mais tênue, especialmente com o fim das projeções em 35mm. O Canal Brasil inclui na sua grade semanal o programa Cine MixBrasil com curtas exibidos no festival, que ficará no ar por sete temporadas.

Figura 10: Cartaz do 15o Festival MixBrasil



Fonte: MixBrasil

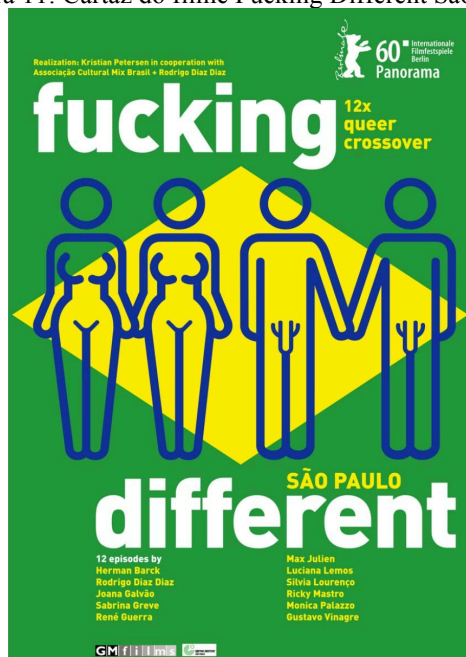
No ano de 2009 o crescimento da produção nacional de longas com temáticas LGBT+ é refletido na mostra Seleção Brasileira com exibição de sete longas metragens, inclusive “Do Começo Ao Fim” de Aluizio Abranches, primeiro filme brasileiro a abrir o festival, e “Fucking Different São Paulo”, uma coletânea de 12 histórias de seis realizadores contando histórias lésbicas e seis realizadoras contando histórias gays, coproduzido pelo MixBrasil e pelo diretor alemão Kristian Petersen. Foi o quarto filme da série Fucking Different (figura 11) cujas edições anteriores foram realizadas em Berlim, Nova York e Tel Aviv. Além disso, o 17o MixBrasil voltou a apresentar a seção Dramatica composta por quatro espetáculos teatrais - sendo um deles estreia - e cinco leituras dramáticas de textos inéditos.

Em 2010 o MixBrasil realizou a 18ª edição com número expressivamente menor de filmes, sem peças de teatro e Mix Music produzido de forma independente, devido a um corte severo de patrocínios que pôs em risco a continuidade do evento. A programação incluiu a mostra PornFilmFestival Berlin, com longas e curtas pornô, avaliada



posteriormente pela direção do evento como uma das causas da ausência de patrocinadores. A controvérsia sobre a manutenção de mostra pornô na programação foi uma das causas da saída de Suzy Capó, que passou a produzir o festival PopPorn.

Figura 11: Cartaz do filme Fucking Different São Paulo



Fonte: MixBrasil

A 19ª edição registrou mais uma mudança de nome, dessa vez para MixBrasil Festival da Diversidade Sexual – Cinema Teatro Música, marcando uma volta ao projeto original do MixBrasil como um evento multimídia. A remontagem de seis espetáculos que estiveram em cartaz anteriormente, duas leituras dramáticas de textos inéditos e um recital em homenagem ao poeta Roberto Piva fizeram parte do Dramatica, que passou a ser parte integrante da programação oficial do MixBrasil. Uma exposição com figurinos mais emblemáticos da performer-escritora-militante travesti Claudia Wonder, falecida em 2011, foi exibida no Centro Cultural São Paulo (CCSP), que também recebeu uma videoinstalação com trabalhos de seis artistas e uma “Fashion Mob”, versão fashion das *flash mobs* que ocuparam as ruas da cidade de São Paulo naquele ano, produzida pela Casa de Criadores. O Mix Music apresentou 15 shows, incluindo o grupo israelense Arisa.

O ano de 2012 marcou a mudança para o nome que continua em vigor até hoje, 20º Festival MixBrasil de Cultura da Diversidade, e a realização da Balada Literária Mix pelo escritor Marcelino Freire, com presença de dezenas de autores e autoras. Pela primeira vez o CCSP foi inteiramente ocupado pelo MixBrasil.

A 21ª edição apresentou o primeiro filme em 3D do festival. A produção argentino-dinamarquesa “AB”, dirigida por Iván Fund e Andreas Koefoed, é dividida em duas partes. Na parte A são apresentadas as amigas Anita e Belencha que oferecem filhotes de cachorro para adoção em uma pequena cidade na Argentina. Na parte B o público é convidado a usar os óculos 3D e expandir sua visão sobre a relação das personagens, descobrindo que formavam um casal. A seção Dramática acrescentou três espetáculos de dança às 12 montagens teatrais e leituras dramáticas. Oito longas brasileiros produzidos em 2013 formaram a nova seção Panorama Nacional.

A constância do crescimento da cinematografia LGBT+ nacional possibilitou a criação da mostra Competitiva Brasil-Longas em 2014 com 10 filmes. O 22º Festival MixBrasil apresentou 16 projetos cênicos, incluindo três performances. Entre elas “Macaquinhos” que apresentava durante quarenta minutos uma espécie de centopéia humana formada por performers conectados pelo ânus, causando grande polêmica na mídia e gerando protestos de grupos conservadores.

O 23º Festival MixBrasil acrescentou à programação uma Conferência com 26 painéis relacionadas a diversos aspectos da vivência LGBT+. Houve também a “Caminhada Pelo Centro” com objetivo de lembrar a história *queer* da região e a exposição “O Estranho” com obras de Francisco Hurtz na Galeria Emma Thomas, apresentados como atividades paralelas. A comunicação visual da edição, criada pela agência Neogama.BBH, expressou a multiplicidade de linguagens e identidades de gênero presentes no festival através de figuras de papel de vestir (figura 12).

Figura 12: Capa do catálogo do 23º Festival MixBrasil



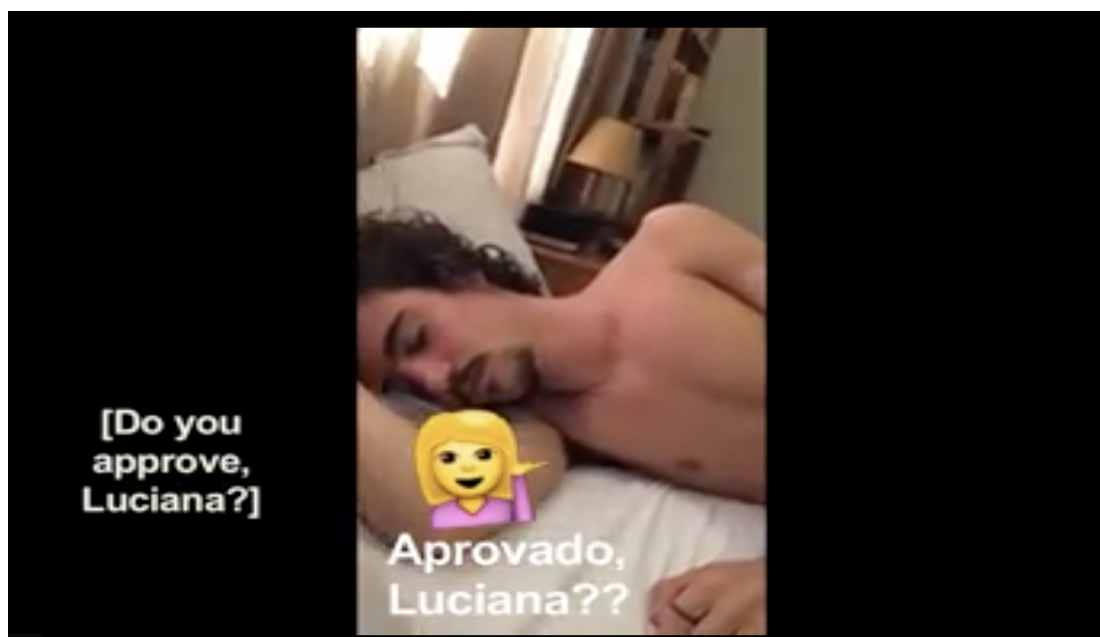
Fonte: MixBrasil



O ano de 2016 marcou a primeira edição do MixLab Spcine, encontro entre profissionais do audiovisual do Brasil e internacionais, incluindo um painel sobre festivais de cinema, com presença de curadores e curadoras do Queer Lisboa, San Francisco Frameline e Festival do Rio. Entre os curtas apresentados na mostra Competitiva Brasil, pode ser destacado “Love Snaps” de Rafael Lessa e Daniel Ribeiro (figura 13) que usou linguagem visual da rede social de compartilhamento de fotos e vídeos Snapchat, com tela vertical e grafismos próprios do aplicativo.

No ano seguinte o diretor Gus van Sant fez a masterclass de abertura do MixLab Spcine e foi homenageado com retrospectiva de seus filmes e o primeiro prêmio Ícone Mix. A abertura da 25ª edição aconteceu em duas partes, a primeira com show à tarde de Liniker e os Caramelows na área externa do Auditório Ibirapuera para um público de 15 mil pessoas. À noite aconteceu a segunda parte na área interna, com exibição do filme “Call Me By Your Name” de Lucas Guadagnino, que viria a ser indicado ao Oscar em várias categorias.

Figura 13: Imagem do curta “Love Snaps” realizado com aplicativo Snapchat



Fonte: MixBrasil Play. Disponível em: <https://www.mixbrasil.org.br/love-snaps-2016/>  
Acesso em: 21 abr. 2023

A edição de 2018 aconteceu sob o forte impacto do resultado das eleições, que ocasionou a mudança em toda campanha de comunicação às vésperas do 26º Festival MixBrasil para o tema “(r)Existo” com uso da hashtag #PensoLogoResisto em todos os materiais digitais e impressos. A cerimônia de abertura seguiu o mesmo formato do ano

anterior, com show de Johnny Hooker na área externa do Auditório Ibirapuera e na área interna (figura 14) exibição de “Bixa Travesty” documentário sobre Linn da Quebrada dirigido por Claudia Priscilla e Kiko Goifman que venceu o Teddy Award no Festival de Berlim. O crescimento da produção nacional levou à abertura de mais uma seção destinada aos longas nacionais, o Panorama Brasil com 10 filmes. Em parceria com a ABragamaes, BIG Festival e Games4Diversity foi realizada a 1ª Game Jam, reunindo profissionais de desenvolvimento para criar um game exibido junto a outros cinco, disponibilizados para o público no foyer do CCSP. Foi criado também o MixLiterário para agregar à programação do festival palestras e encontros de escritores e escritoras LGBTQ+.

Durante a 27ª edição do festival, além da seção de games, foram apresentadas duas produções internacionais em VR sob a identificação "Virtual Mix". No âmbito da Conferência, ocorreram mesas de debate que abordaram questões relativas ao uso de redes sociais e jogos eletrônicos na prevenção do HIV e no combate ao preconceito. O longa-metragem vencedor da Competitiva Brasil, tanto na escolha do júri quanto do público, foi "Alice Junior", dirigido por Gil Baroni, que se utiliza da linguagem visual das redes sociais para narrar a história de uma youtuber adolescente trans. A seção Mix Music contou com um protótipo de curadoria transmídia, que incluiu um show presencial de Jup do Bairro, um concurso de Novos Talentos e um painel intitulado "Politizando Beyoncé, Gênero e Sexualidade".

Figura 14: Foto da cerimônia de abertura do Festival MixBrasil de 2018



Fonte: MixBrasil

Em 2020 a pandemia afeta profundamente a curadoria do o 28º Festival MixBrasil, como será demonstrado a seguir. Conteúdos de games e VR foram cancelados devido a impedimentos logísticos. O número de longas nacionais inscritos seguiu crescendo, o que

levou à criação de uma nova seção reunindo documentários intitulada naquele ano de “Vozes do Brasil”.

A seção Dramática adotou um novo formato que se afasta da lógica tradicional da curadoria de cinema, que consiste em apresentar produções já finalizadas, inéditas ou não. Em vez disso, foram selecionados projetos em estágio de desenvolvimento, inscritos a partir de um edital, para exibição de "esboços de encenação". Apesar de já haver certo grau de transmidialidade no fato de terem sido criadas para o palco e apresentadas online, buscaram desenvolver suas narrativas em diversas plataformas. Dos seis projetos selecionados, dois deles se utilizaram da convergência de mídias para contar suas histórias. No espetáculo musical solo "Wonder", protagonizado por Wallie Ruy no papel de Claudia Wonder, a performance em cena conta com interação visual dinâmica. Durante a apresentação, as projeções são incorporadas como elementos que complementam e dialogam com a ação em cena, acrescentando camadas visuais e atmosfera à performance. E especialmente “O Armário Normando”<sup>62</sup> da diretora e dramaturga Janaína Leite, que levou a convergência de mídias a um novo patamar. A ação se desenrolava no palco para plateia presencial, restrita devido às restrições sanitárias, e era simultaneamente transmitida pelo Youtube, como retratado na figura 15.

Figura 15: Foto de cena do espetáculo “Armário Normando”



Fonte: Acervo Janaína Leite

O elenco em cena interagia com projeções e atos de sexo explícito aconteciam em um pequeno estúdio montado em um canto do palco, transmitidos pela plataforma Cam4, para

<sup>62</sup> O projeto fez parte de pesquisa e foi incorporado posteriormente ao espetáculo transmídia “A História do Olho” que receberia o Prêmio Zé Renato, principal premiação das artes cênicas de São Paulo em 2021 e estreou na Mostra Internacional de Teatro de São Paulo em junho de 2022.

burlar as restrições de conteúdo impostas pelo Youtube. O público presente tanto no teatro quanto no Youtube era convidado a dialogar também com as pessoas que assistiam a ação no Cam4.

Esses projetos concebem uma nova teatralidade como campo expandido, que ultrapassa os limites tradicionais das artes e abre novas possibilidades de experimentação e expressão. Essa concepção adquire uma relevância ainda maior a partir dos anos marcados pela pandemia, que impulsionaram ainda mais a utilização de plataformas virtuais e tecnologias digitais como ferramentas para a criação e apresentação de obras audiovisuais e performance.

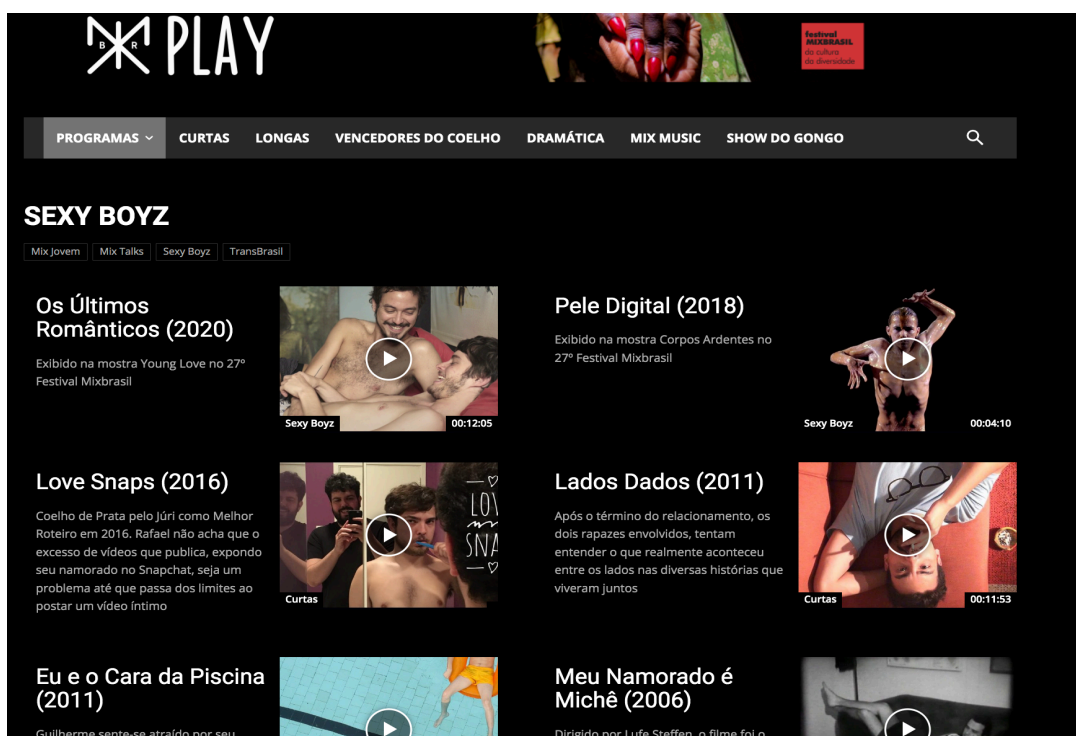
### **3.2 Plataformização e soluções da programação durante a pandemia**

A necessidade da incorporação de plataformas digitais alterou profundamente o modelo tradicional de distribuição e de curadoria dos festivais de cinema, abrindo a possibilidade de utilização de recursos participativos com a entrega de conteúdos online ao público. A plataformização implica em mudanças na forma como as práticas culturais e simbólicas são organizadas em torno dessas plataformas. O processo de cultura participativa, em que os consumidores têm papel ativo na criação e compartilhamento de conteúdo através de mídias digitais, passa a ser um elemento fundamental para essas práticas. Essa mudança envolve a adoção de funcionalidades online que segundo Duffy, Poell, Nieborg (2019), abrangem tanto o aspecto econômico quanto o de infraestrutura e que nos anos da pandemia impactou as estratégias de organização dos festivais de forma mais ampla, criando algumas dificuldades e frustrações. Segundo De Valck (2020), “dos dois componentes principais dos festivais de cinema - os filmes e o festival em si - é a forma do festival que apareceu mais vulnerável em tempos de pandemia”.

Por conta das limitações impostas, as edições do MixBrasil realizadas em 2020 e 2021 aconteceram em formato híbrido, com a maior parte da programação exibida em cinco plataformas digitais (Innsaei, SescDigital, SpcinePlay, Youtube e em 2021 também na #CulturaEmCasa) e parte em sessões presenciais em salas de cinema (CineSesc em 2020 e 2021 e salas do CCSP em 2021) com público reduzido, seguindo as medidas de segurança sanitária. Antes disso, em junho de 2020, o MixBrasil lançou o MixBrasil Play (figura 16), disponibilizando gratuitamente em seu site 75 conteúdos exibidos em edições anteriores do festival, divididos em programas de curtas, longas, registros de espetáculos teatrais e videocliques. O serviço não pode ser adequadamente categorizado como uma plataforma,

mas sim como um agregador de conteúdos, uma vez que os vídeos estão hospedados em sites externos.

Figura 16: Página do programa de curtas Sexy Boyz no MixBrasil Play



Fonte: MixBrasil. Disponível em: <https://www.mixbrasil.org.br/category/play/programas/sexy-boyz/>  
Acesso em: 21 abr. 2023

O cancelamento dos encontros físicos exigiu da programação do MixBrasil a gravação e exibição em plataformas digitais de peças de teatro, painéis sobre literatura, shows musicais e workshops, que anteriormente aconteciam exclusivamente no presencial e transformou conseqüentemente esses conteúdos em formato audiovisual. Pode-se afirmar que esse simples fato já borrou as fronteiras entre essas manifestações artísticas e o que convencionalmente é chamado de cinema. Em especial produções teatrais, que desde o começo da pandemia foram forçadas a adaptar seus conteúdos e ser também elaboradas para o online, tornando seu formato bastante semelhante ao de alguns filmes independentes ou experimentais e de produções realizadas antes mesmo de 2020 usando a linguagem teatral<sup>63</sup>. Por outro lado, à medida que a produção teatral passa a incorporar linguagens do audiovisual e possibilidades oferecidas pelo online, essa hibridização acelerou durante a pandemia um processo que segundo Matsumoto (2017) já vinha afetando em particular o processo de criação e pesquisa em teatro.

<sup>63</sup> “Dogville” de Lars Von Triers (Dinamarca, 2003) e “Vaga Carne” de Grace Passô e Ricardo Alves Junior (Brasil, 2019) são exemplos de filmes que usam linguagem teatral e foram premiados em festivais de cinema.

Com o fechamento das salas de teatro, a seção de artes cênicas Dramática precisou adaptar seu formato, deixando de exibir as produções que fizeram sucesso na temporada anterior e optando por programar apenas textos inéditos, selecionados através de convocação por edital realizado em parceria com Centro Cultural da Diversidade (CCD, equipamento da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo). Entre os mais de 50 projetos inscritos em 2020, seis de temática LGBTQ+ foram escolhidos por um comitê e realizaram duas apresentações transmitidas pelo canal Festival MixBrasil no Youtube, com presença de público no teatro limitada e bate-papo com equipe após as seções. Esse conteúdo ficou disponível apenas uma semana, por questões de direitos autorais. Em 2021 o processo de seleção incluiu uma residência artística de 45 dias no CCD com apresentação de um ensaio aberto ao público no final do processo e apresentação para público e júri no Teatro Paulo Eiró, com gravação para posterior exibição por 15 dias na plataforma #CulturaEmCasa.

Para o Mix Literário foi adotado em 2020 e 2021 o formato online totalmente pré-gravado, com cabeças (introduções) apresentadas pelo curador Alexandre Rabelo em locação na Biblioteca Mario de Andrade (BMA) onde a seção literária do Festival aconteceu em anos anteriores, abrindo as 11 mesas e painéis realizados com escritores, escritoras, representantes de editoras em diversas partes do Brasil, através da plataforma StreamYard integrada ao sistema de streaming do YouTube, com tradução para libras conforme demonstrado na figura 17. A audiência dos vídeos se situou entre 130 e 800 visualizações, número bastante superior ao de pessoas que costumavam assistir a esses encontros presencialmente em anos anteriores. Como eram pré-gravados, no entanto, não havia possibilidade de interação com público.

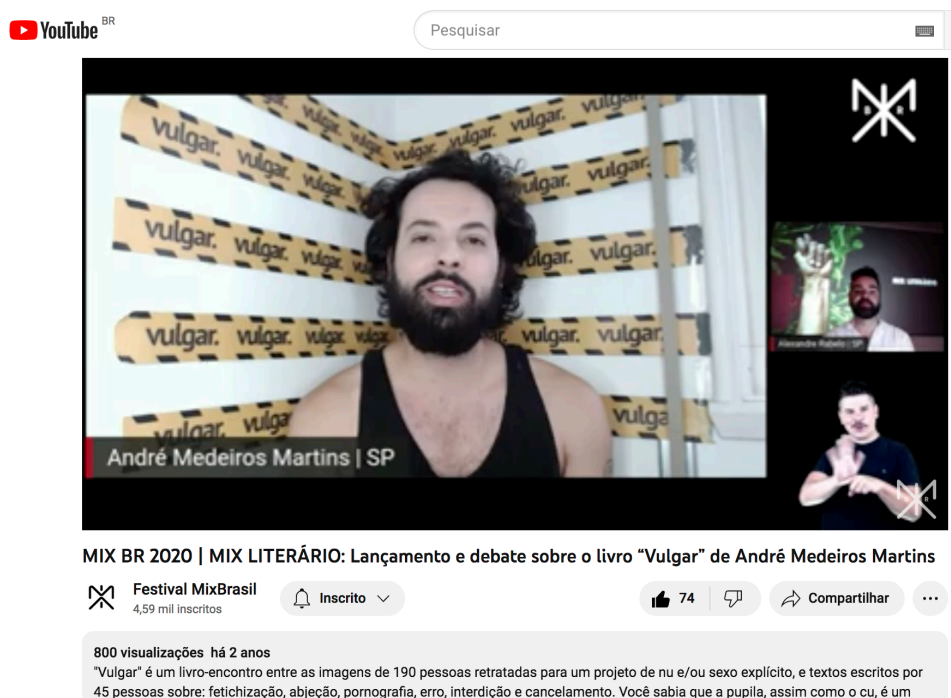
Painéis do Mix Talks, novo nome da Conferência, e os workshops e masterclasses para profissionais do MixLab Spcine tinham desde 2018 suas sessões presenciais gravadas pelo StreamYard e disponibilizadas pelo Youtube. Em 2020 e 2021 os encontros aconteceram ao vivo no Youtube, com participação do público através do chat, tradução para libras e audiências que variaram entre 200 e 900 participantes no primeiro ano, ampliando consideravelmente o público que assistia a esses eventos presencialmente. Os conteúdos tanto do Mix Literário quanto do Mix Talks continuam disponíveis no canal do MixBrasil no Youtube<sup>64</sup>. O formato online permitiu a presença de participantes de várias partes do país e do mundo, algo que era restrito nas edições anteriores.

---

<sup>64</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/@fmixbrasil> Acesso em: 01 mar. 2023



Figura 17: Evento online do Mix Literário em 2020



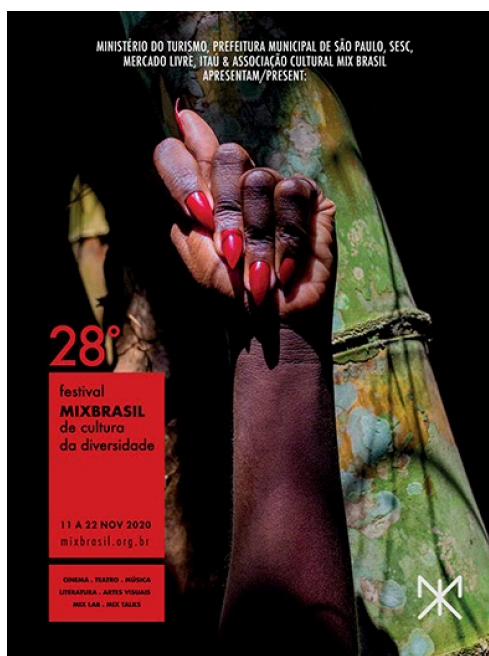
Fonte: Canal Festival MixBrasil no Youtube. Disponível em : <https://www.youtube.com/@fmixbrasil> Acesso em 20 abr. 2023

MixMusic, seção de shows musicais que atraía milhares de pessoas em edições anteriores, foi bastante afetado. Houve cancelamento da apresentação do concurso de Novos Talentos em 2020 e realização de quatro shows para transmissão no canal do Festival MixBrasil no Youtube, que ficaram disponíveis por apenas 48 horas. Em 2021 teve um formato híbrido, com show de Ellen Oleria pré-gravado transmitido pelo Youtube e Innsaei, enquanto o show da cantora Raquel Virgínia aconteceu apenas para público presente no MIS na cerimônia de encerramento. No mesmo ano o show de Novos Talentos aconteceu com transmissão ao vivo pelo Instagram, sem público no teatro e com participação remota pelo Youtube.

O eixo de Artes Visuais, que não acontece regularmente, foi agregado à programação de 2020 como forma de ocupar espaços públicos. Pela primeira vez o MixBrasil teve um tema que não se traduzia em palavras, mas através de imagens – no caso, fotos do artista Felipe Moraes de mãos de várias pessoas da comunidade (como Linn da Quebrada, a drag queen Marcia Pantera e a atriz Antonielia Canto) fazendo a figa, gesto que no Brasil é usado como um símbolo de sorte e amuleto de proteção e que em outras culturas é considerado um símbolo fálico e tem conotações sexuais (figura 18). Ampliações de até seis metros de altura foram exibidas em áreas externas de centros culturais

municipais espalhados pela cidade de São Paulo na Vila Nova Cachoeirinha, Culturas Negras (Jabaquara), Vila Itororó (Bixiga) e CCD (Itaim Bibi).

Figura 18: Cartaz do 28º Festival MixBrasil



Fonte: MixBrasil

Com relação à programação de filmes, a solução foi a migração para plataformas digitais, já que houve somente seis sessões no CineSesc, de três longas metragens internacionais que não haviam autorizado exibição online. A sala de 350 lugares ofereceu apenas 72 assentos devido ao distanciamento exigido pelos protocolos. Ainda que todas as sessões tenham tido ingressos esgotados, cerca de 50 pessoas em média compareceram a cada sessão.

Na prática, a interação pessoal entre a equipe dos filmes com o público deixou de existir no MixBrasil bem como na quase totalidade dos festivais em todo mundo durante a pandemia. Ainda que tenham sido gravados vídeos com diretores e diretoras dos filmes apresentados nesses dois anos, tinham formato de entrevistas apresentadas pela equipe de programação e a interação do público era limitada a postagem de comentários, no canal Festival MixBrasil no Youtube. Como ponto positivo pode ser considerado o fato dos depoimentos terem se mantido acessíveis no canal e tido um número de visualizações superior ao público que em geral se mantém na sala presencial depois da exibição dos filmes. Em 2020, por exemplo, o diretor francês François Ozon enviou uma mensagem ao



público do MixBrasil e em edições anteriores seus filmes haviam sido apresentados sem qualquer tipo de introdução.

Em 2020 o Show do Gongo teve versão online transmitida pelo canal no Youtube com a apresentadora Marisa Orth em um teatro sem público, os jurados Miguel Falabella, Silvetty Montilla e Martte conectados através do Streamyard, e participação do público através do chat (figura 19). A transmissão foi assistida ao vivo por cerca de 3000 pessoas. Em 2021 o Show do Gongo teve apoio do TikTok, que transmitiu o evento realizado com público no Teatro Paulo Eiró, mas teve a difusão interrompida pela plataforma aos 20 minutos devido ao conteúdo explícito de um dos trabalhos inscritos. A cerimônia de abertura foi totalmente pré-gravada e transmitida pela plataforma Innsaei, onde foram exibidos show de Linn da Quebrada e o filme argentino “Las Mil y Una”, apresentado pela diretora Clarisa Navas. A transmissão chegou a ter 2156 pessoas assistindo simultaneamente, público cerca de três vezes superior ao das cerimônias presenciais. No Youtube continuam disponíveis apenas os registros das falas e apresentações de pessoas convidadas<sup>65</sup>. Foram apresentados em 2020 um total de 101 filmes de 24 países. A soma das visualizações das atividades do festival, todas gratuitas, ultrapassou 156 mil, segundo dados divulgados pelo evento. Esse número também foi três vezes superior ao público presencial total da edição de 2019.

Em 2021 a abertura aconteceu de forma híbrida, com apresentação pré-gravada, exibida pelo Youtube seguida de show de Ellen Oleria e videoclipe de homenagem a Ney Matogrosso. Simultaneamente o público de pessoas convidadas assistia no CineSesc ao filme “Benedetta” de Paul Verhoven e a entrega do prêmio Icone Mix ao cantor. Foram exibidos 117 filmes de 28 países nas plataformas Innsaei, Spcine Play e Sesc Digital, além dos vídeos de bate papos com equipe antes dos filmes em cada plataforma e também disponibilizados no Youtube. Alguns filmes foram exibidos tanto online quanto presencialmente em três salas de cinema (ainda com restrições sanitárias que limitavam o número de pessoas em cada sessão a metade da capacidade), alguns apenas online e outros apenas presencialmente. Houve uma diminuição do número de visualizações permitidas pelas distribuidoras, o que ocasionou uma diminuição do número total de público do evento para 124 mil somadas atividades presenciais e online, ainda assim bastante superior ao público apenas presencial em anos anteriores, tendência observada também em outros festivais de cinema no Brasil e no exterior.

---

<sup>65</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0Sz3QIP7CbI> Acesso em: 11 abr. 2023

Figura 19: Versão online do Show do Gongo com Marisa Orth

Fonte: Canal Festival MixBrasil no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@fmixbrasil>

Acesso em: 20 abr. 2023

Embora tenham sido adotadas como soluções temporárias para manter os festivais ativos, o uso de plataformas apresentou uma série de problemas que acabaram demonstrando sua ineficácia no curto prazo.

### 3.2.1 Problemas e vantagens no uso de plataformas digitais

Os festivais de cinema há muitos anos já usam plataformas para o processo de inscrição e seleção de filmes, e pontualmente exibições online, como relatado anteriormente. A necessidade de uma rápida resposta às limitações impostas pela pandemia, que tirou o público das salas de cinema e teatro, fez com que a corrida para exibir filmes, shows e peças de teatro em plataformas digitais acontecesse usando a infraestrutura tecnológica à disposição naquele momento.

No Brasil a Innsaei.tv era uma das únicas empresas a prover streaming em HD, proteção DRM e bloqueio de VPN<sup>66</sup>, exigências de qualidade e segurança por parte dos distribuidores de filmes internacionais. A Looke, outra a oferecer esse serviço no país, atua principalmente como um serviço de streaming de filmes e séries com planos de assinatura e

<sup>66</sup> VPN (redes privadas virtuais) permitem que um usuário oculte seu endereço físico de internet e acesse os filmes mesmo de uma localização onde o filme não está licenciado ou fora da área de restrição territorial.

venda ou aluguel de títulos por meio de VOD<sup>67</sup>. Para tentar replicar a experiência dos eventos presenciais, outras funcionalidades demandadas pelos festivais foram a possibilidade de agrupar filmes em programas, incluir apresentações pré-gravadas, criar e vender ingressos, personalizar as páginas com a comunicação visual própria e vincular os filmes a sessões de perguntas e respostas ao vivo. Ainda que não oferecesse todos esses recursos, a Innsaei.tv se tornou a principal fornecedora de festivais no Brasil.

A Mostra de São Paulo, ao contrário dos outros festivais nacionais, optou por usar uma das plataformas estrangeiras que ofereciam esses serviços em 2020. A escolhida foi a que resultou da parceria de duas grandes empresas do setor, a francesa Festival Scope e a neozelandesa Shfit72<sup>68</sup>, que já eram fornecedoras de alguns dos principais festivais do circuito internacional<sup>69</sup>. Esta solução, que satisfazia todas as exigências de segurança e personalização, demonstrou-se viável para eventos que requerem pagamento de ingressos, caso da Mostra de São Paulo cujo valor do ingresso por filme foi estabelecido em R\$6 (equivalente a €1, considerada a taxa de câmbio da época). Entretanto, cabe ressaltar que a implementação dessa solução envolve outros custos, incluindo o pagamento de um valor mínimo garantido e uma taxa fixa por visualização (que correspondia a €1).

Mesmo com a negociação coletiva intermediada pelo Fórum de Festivais e a presença de várias limitações técnicas, os custos cobrados pela Innsaei.tv eram altos em relação à realidade dos festivais nacionais. A título de exemplo, em 2020 o pacote para exibir 15 filmes de longa-metragem custou ao MixBrasil R\$29 mil, montante quase três vezes superior ao aluguel da maior sala no Espaço Itaú de Cinema por uma semana (R\$10 mil), período e local onde usualmente ocorrem 28 sessões do festival. Todos os filmes a serem exibidos na plataforma deveriam ser entregues com antecedência de 30 dias, já no formato MP4<sup>70</sup>, e com a lista de diálogos traduzida para português em SRT<sup>71</sup>. Tal prazo é atípico para organização de festivais que, comumente, um mês antes do início do evento ainda está finalizando a lista de confirmações de filmes.

---

<sup>67</sup> Video on Demand ou vídeo sob demanda é a tecnologia que permite assistir a vídeos e filmes por meio de plataformas digitais sem a necessidade de baixar o conteúdo previamente.

<sup>68</sup> Além dessa existiam em 2022 pelo menos outras 15 plataformas oferecendo esses serviços: AgileLink VOD, Cinando Video, CineSend Screener Rooms, Elevent, Endavo, Eventive, Eventival, Festivee, Film Festival Flix, Film Festival Plus, Filmbot, Its A Short, Qudio, ScreeningRoom e Seed&Spark.

<sup>69</sup> Várias plataformas internacionais implementaram ferramentas adicionais, como chats de audio e lobbies virtuais, onde o público pode conversar, ver trailers e assistir debates enquanto aguarda o início da exibição do filme. Essas funcionalidades não foram disponibilizadas em festivais brasileiros.

<sup>70</sup> MP4 é um formato de arquivo de vídeo digital, padrão de compressão de vídeo e áudio criado pelo Moving Picture Experts Group (MPEG). O formato MP4 é amplamente utilizado para armazenar vídeos, áudio e legendas em um único arquivo.

<sup>71</sup> SRT (SubRip Subtitle, em tradução livre para o português extrator de legendas) é uma extensão de arquivo de texto usada para a legendagem em vídeos.

Soma-se ainda a questão dos *screening fees*. Ao considerar o circuito de festivais como parte integrante da trajetória comercial de um filme, especialmente no caso de produções LGBT+, a maioria das distribuidoras internacionais exige o pagamento de uma taxa de exibição. No contexto do MixBrasil, o valor geralmente varia entre 300 e 1000 dólares para duas exibições presenciais. Em plataformas de exibição digital, os valores são mantidos, limitando-se em média a 500 visualizações, não importando o tempo de cada visualização. No caso de festivais online com ingressos gratuitos, a taxa de abandono antes do término do filme pode alcançar 70%<sup>72</sup>, enquanto nas exibições presenciais é apenas residual, excetuando-se raras ocorrências.

Durante as negociações para o festival de 2021, foi solicitado à Innsaei.tv o fornecimento de dados mais completos sobre audiência. No entanto, às vésperas do evento, a empresa informou não ter capacidade técnica para provê-los.

A programação online do MixBrasil foi exibida além da Innsaei.tv em outras três plataformas digitais em 2020, SescDigital, SpcinePlay e canal FestivalMixBrasil no Youtube, e em mais quatro em 2021, com os espetáculos teatrais do Dramatica sendo distribuídos pela #CulturaEmCasa. O Sesc Digital e Spcine Play, por não proverem DRM, tiveram as programações limitadas a programas de curtas e alguns longas nacionais cujas distribuidoras aceitavam a exibição sem esse dispositivo de segurança. Nenhuma das duas permitia personalização das páginas, devendo o conteúdo ser apresentado como uma seção interna das plataformas. Vídeos de depoimentos de pessoas da equipe dos filmes podiam ser inseridos com menores prazos. Também não foram fornecidos dados sobre audiência além do número total de visualizações de cada filme.

Na programação do Dramatica exibida na plataforma #CulturaEmCasa (figura 20) os espetáculos transmitidos apresentavam vídeos complementares com depoimentos das equipes dos projetos e também eram apresentados seguindo o design da própria plataforma, que não forneceu dados de audiência.

Tanto o formato online quanto o presencial apresentam vantagens e desvantagens do ponto de vista financeiro. Os custos de gravação e edição dos vídeos exibidos nas “cerimônias” de abertura e encerramento em 2020 foram consideravelmente menores que os da versão presencial, que costuma incluir coquetel e festa para os convidados. Já as transmissões ao vivo de shows e espetáculos tiveram custos maiores do que os de eventos presenciais. Os custos de logística e captação de entrevistas para apresentação antes dos

---

<sup>72</sup> Segundo dados fornecidos em relatório pela Innsaei.tv para o MixBrasil em 2021

filmes e no canal do Youtube também foram inferiores aos valores tradicionalmente reservados para passagens aéreas, hospedagem e alimentação de convidados e convidadas em anos anteriores.

Figura 20: Programação do Dramática na plataforma #CulturaemCasa em 2021



Fonte: #CulturaEmCasa. Disponível em: <https://culturaemcasa.com.br/?s=mixbrasil>  
Acesso em: 16 jul. 2022

No entanto, se em 2020 os custos de produção com a versão online foram um pouco menores do que a presencial de anos anteriores, em 2021 o formato híbrido aumentou substancialmente as despesas do festival, por somar tanto os custos das plataformas, captação e transmissão do online quanto os de logística, sinalização e equipe das sessões presenciais.

Deve ser levado em consideração também o fator do *geoblocking*, ou restrição territorial. Se por um lado a disponibilidade de filmes e outros conteúdos para todo o Brasil é uma vantagem para o público que não pode assistir ao festival nas salas onde ele acontece em São Paulo, por outro ao disponibilizá-lo dessa forma, o filme perde o ineditismo em todo o país. Para festivais que exigem que os filmes sejam inéditos pelo menos em sua cidade, isso se torna um problema adicional.

A manutenção de um formato híbrido pode fazer sentido caso as exibições em plataformas digitais agreguem valor aos custos gerados pela sua implementação. A aplicação deste novo sistema deveria ser acompanhada por maior efetividade e transparência nos dados fornecidos pelas plataformas. A exibição nas salas presenciais dos festivais permitem medir diretamente a “temperatura” da audiência pelas reações da plateia durante a sessão, como pessoas que eventualmente saem, aplausos ao final e comentários na saída. As plataformas ofereciam informações bastante genéricas e superficiais que não possibilitavam mensurar as reações do público e conseqüentemente não contribuíam para um planejamento curatorial baseado em dados de visualizações dos filmes e perfis de público.

Para avaliar os efeitos da adoção de novas práticas de programação, curadoria e exibição em plataformas em festivais, seria imprescindível dispor de um modelo de análise algorítmica com dados mais consistentes, já chamado de *Film Festival Analytics*. Algo que plataformas contratadas, pelo menos nos eventos no Brasil, falharam em prover nos anos da pandemia. Até o final de 2021 não eram fornecidos dados como média de minutos assistidos e taxa de retenção, que medem quanto tempo de fato os espectadores assistiram a cada vídeo e que permitiriam à curadoria uma análise mais robusta sobre as preferências dos espectadores de diferentes conteúdos.

Em 2022, sobretudo a partir do segundo semestre, a quase totalidade dos festivais de cinema havia abandonado o serviço dessas plataformas, mantendo apenas presença em plataformas de apoiadoras e parceiras como Itaú Cultural Play, Spcine Play e Sesc Digital.

Festivais que respondem de maneira mais adequada ao comportamento de seus espectadores estariam melhor preparados para enfrentar os desafios impostos pela nova realidade da indústria audiovisual. Alguns caminhos apontados estão ligados a plataformização, ao menos parcial, da programação com possíveis efeitos diretos sobre a curadoria. Entre eles o desenvolvimento de suas próprias plataformas de streaming (que envolveriam investimento fora da realidade dos eventos brasileiros), a criação de uma plataforma pública com acesso específico para festivais (proposta que chegou a ser levantada no Grupo de Trabalho de Difusão/Exibição no Fórum realizado em Tiradentes em janeiro de 2023 que causou reação contrária dos representantes de plataformas) ou uso das plataformas existentes com desenvolvimento de ferramentas adicionais. Segundo Almeida (2022) essas estratégias surgem a partir da pesquisa sobre formas tecnológicas encontradas para “suavizar, substituir ou até mesmo expandir a audiência dos festivais”.

O Festival MixBrasil iniciou em 2021 um caminho simples em busca de qualidade e organização na informação fornecida ao seu público, através da implementação de hashtags em seu site.

### **3.3 Hashtags como fator de letramento para nova narrativa do festival**

A primeira edição do Festival MixBrasil foi realizada em 1993 sem nenhum tipo de apoio ou patrocínio, contando apenas com força de trabalho e recursos pessoais. Não houve impressão de catálogo e o público obteve informações sobre a programação do festival exclusivamente através dos jornais nas cidades onde aconteceu. Foram publicadas na íntegra as informações técnicas, sinopses dos programas de curtas exibidos e horários de exibição, fornecidos à imprensa em contato direto, por telefone, fax e visita às redações. A partir do ano seguinte foram impressos catálogos e folders de programação com os recursos gerados pelo BBS MixBrasil. Em 1999 a programação passou a ser disponibilizada também no site do MixBrasil, que reproduzia integralmente as informações sobre filmes, peças e outras atividades, bem como seus horários de exibição. Com a progressiva diminuição de espaço editorial na imprensa sobre a programação cultural das cidades, os sites dos eventos passaram a ser o principal recurso informativo para o público interessado.

Em meados dos anos 2010 alguns festivais como a Mostra de São Paulo desenvolveram aplicativos online, que ofereciam mecanismos de buscas mais eficientes que os sites, mas que pelos custos e prazos necessários para implementação acabaram não se tornando padrão. O MixBrasil chegou a desenvolver um aplicativo com a programação somente para edição de 2018.

A partir de uma decisão baseada na constatação da crescente convergência de mídias na produção cultural, o Festival MixBrasil principia em 2020 um projeto de reorganização da programação e projeto curatorial, levando também em conta que conteúdos sobre determinadas temáticas interessam a boa parte do público LGBT+ independente da linguagem ou formato. Em 2021 o processo de aprofundamento da presente pesquisa desencadeou uma série de mudanças na forma de pensar e realizar a curadoria do MixBrasil.

O estudo sobre uso de hashtags em sites de festivais de cinema<sup>73</sup> partiu do desafio de como estruturar informações de forma efetiva, posto que não há regras ou políticas de

---

<sup>73</sup> Pesquisa que resultou no artigo “Hashtags em curadorias transmídia para festivais de cinema e a experiência do MixBrasil” publicado na Revista Mídia & Cotidiano da UFF em 2022

indexação nem controle de vocabulários para representar assuntos tratados nesses eventos. Foi aplicado o conceito de folksonomia, tradução do original *folksonomy*, termo cunhado em 2004 por Thomas Vander Wal<sup>74</sup> ao juntar os termos *folk* (população, indivíduos) e *taxonomy* (taxonomia é a área da biologia que estuda a classificação e nomenclatura dos seres vivos). A folksonomia é frequentemente usada para explicar o conceito de hashtags e ambos se referem à prática de atribuir palavras-chave ou etiquetas a conteúdo online, a fim de organizá-lo, facilitar sua descoberta e recuperação posterior. As hashtags foram popularizadas pelo Twitter em 2007, e permitem que seja adicionado um marcador (#) seguido de uma palavra-chave a um tweet, tornando-o facilmente pesquisável por quem procura informações sobre aquele tópico específico. Seu uso permite a diminuição da lacuna cognitiva nos procedimentos de pesquisa de informações, dado que a classificação colaborativa rompe com a organização tradicional.

As hashtags também podem ser entendidas como uma forma de gerenciar a gigantesca quantidade de dados na rede e em rede, possibilitando uma indexação da informação. Ao incluir essas marcações nas informações técnicas de cada obra exibida em um festival, por exemplo, é possível proporcionar ao público uma compreensão resumida das temáticas presentes em cada produção, assim como facilitar a busca e a seleção dos conteúdos que mais se relacionam com seus interesses.

A curadoria pode assumir um papel fundamental ao utilizar as hashtags como uma ferramenta para programação e busca de filmes nos sites de festivais. Essa prática representa uma evolução significativa em relação à maioria dos festivais de cinema, que ainda se baseiam em catálogos impressos ou páginas de internet sem interação ou cruzamento de informações entre as produções exibidas em suas programações. Além disso, a curadoria tem a responsabilidade de agregar valor às informações contidas nas hashtags a fim de proporcionar uma melhor compreensão do conteúdo de cada filme ou programa. Nesse sentido, Beiguelman (2014) destaca o papel da curadoria como uma espécie de plataforma, que pode influenciar diretamente na percepção do público. Especialmente no caso de filmes e programas, as conexões estabelecidas entre as produções por meio de links podem afetar a forma como essas obras são percebidas. A utilização de hashtags também permite um maior engajamento do público com o festival e pode ser uma fonte de feedback para a curadoria, que passa a ter a possibilidade de usar as informações

---

<sup>74</sup> Vander Wal relata em sua página pessoal como o termo foi cunhado em um grupo de discussão e veio posteriormente se tornar largamente conhecido. Disponível em: <https://vanderwal.net/folksonomy.html> Acesso em 28 ago. 2022



coletadas para aprimorar a programação e suas estratégias de divulgação.

No decorrer da 29ª edição realizada em novembro de 2021, o Festival MixBrasil acrescenta hashtags contendo temas e interesses junto a dados técnicos em todas as páginas de toda programação no site oficial. Esse passo permitiu a todas as pessoas que acessavam o site, navegar e usar a busca por conteúdo da programação com resultados listando lado a lado curtas, longas, shows, peças de teatro, performances, palestras e workshops referentes aos mesmos temas de interesse.

Diversas identidades de gênero, orientações sexuais, modalidades de relacionamentos, manifestações da sexualidade, assuntos/conteúdos e estados emocionais (mood) foram abordados por meio das 98 hashtags desenvolvidas pela curadoria, montados em uma tabela apresentada na figura 21. Foram atribuídas de três a cinco hashtags para cada obra ou debate.

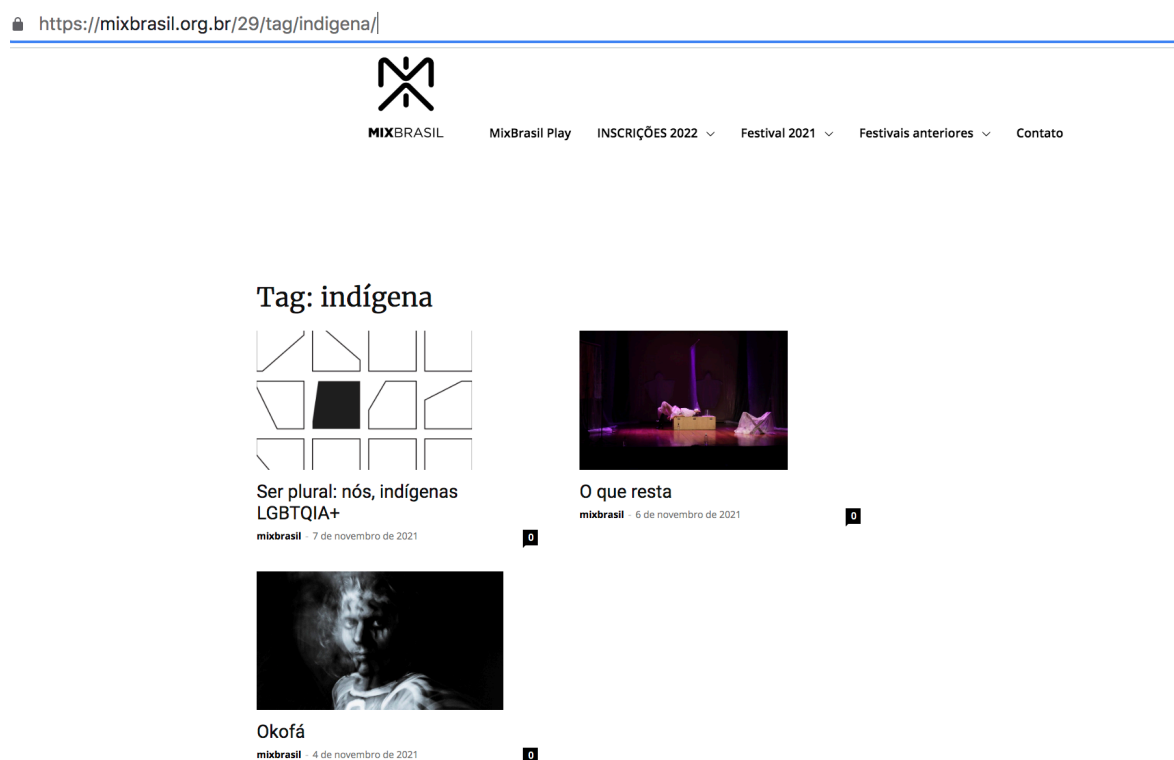
Figura 21: Quadro com hashtags usadas no 29º festival MixBrasil

| <u>identidades</u>   | <u>relacionamentos</u>   | <u>sexo</u>  | <u>tema</u>   | <u>mood</u>   |
|--|--|--|---|---|
| #assexual<br>#bissexual<br>#crossdresser<br>#dragqueen<br>#gay<br>#homemtrans<br>#indígena<br>#intersexo<br>#lésbica<br>#lgbtaia<br>#mulhertrans<br>#não-binária<br>#negritude<br>#pcc<br>#queer<br>#trans<br>#travesti<br>#urso | #abandono<br>#abuso<br>#amigues<br>#azaracão<br>#bromance<br>#coisasdecasal<br>#DR<br>#famíliaê<br>#homoparentalidade<br>#paquera<br>#poliamor<br>#romance<br>#separação<br>#solidão | #broderagem<br>#explícito<br>#fetiche<br>#pegacão<br>#masturbação<br>#sexoa3<br>#sexogrupal<br>#softcore | #animação<br>#armário<br>#balada<br>#cabeção<br>#carnaval<br>#censura<br>#colocação<br>#corpasdissidentes<br>#criançaviada<br>#dança<br>#distopia<br>#empoderamento<br>#envelhecer<br>#esportista<br>#exílio<br>#feminismo<br>#gastronomia<br>#histórialgbt<br>#hiv<br>#infância<br>#juventude<br>#lgbtfobia<br>#luto<br>#memória<br>#movimentolgbt<br>#musical<br>#pandemia<br>#periferia<br>#política<br>#psi<br>#religiosidade<br>#rural<br>#saíndodoarmário<br>#scifi<br>#sãopaulo<br>#superação<br>#tech<br>#transição<br>#urbanóide<br>#whitepeopleproblems | #artsy<br>#bichice<br>#climão<br>#comunidade<br>#experimental<br>#fixação<br>#fofura<br>#highlow<br>#hilário<br>#gráfico<br>#natureza<br>#noturno<br>#partymonter<br>#pb<br>#resistência<br>#retrô<br>#vidareal<br>#violência |

Para estabelecer uma conexão mais direta com o público, o símbolo # foi mantido, da mesma forma como temas e tópicos específicos são representados nas redes sociais. Quando uma pesquisa por um assunto específico é realizada, os resultados são exibidos em uma página dedicada. Como no exemplo com #indígena, cuja busca resulta em um curta metragem, uma peça de teatro e um painel do MixTalks, propondo a possibilidade de assistir diferentes conteúdos de mídias, gêneros e formatos diferentes sobre esse tema específico oferecidos pelo festival naquela edição, como demonstrado na figura 22.

Ainda que tenha havido um número excessivo de temas, o que diluiu o resultado das buscas, as hashtags se mostraram uma ferramenta valiosa para incrementar a usabilidade do site e plataformas digitais. Elas facilitam a escolha de filmes e outros conteúdos da programação e possibilitam o aumento de engajamento, medido através de visualizações, votos, curtidas, comentários e compartilhamentos desses conteúdos.

Figura 22: Página do 29º Festival MixBrasil com resultado da busca por #indígena



Fonte: MixBrasil. Disponível em: <https://mixbrasil.com.br/tag/indigena/> Acesso em: 30 mar. 2023

Festivais podem se beneficiar dessas hashtags não só pela capacidade de reunir todo o conteúdo relacionado a um tópico em diferentes linguagens, mas também por permitir um

novo tipo de letramento para derrubar barreiras ontológicas que dividiam diferentes manifestações culturais em espaços físicos separados.

O objetivo dessa organização das informações do conteúdo do festival é iniciar uma reformulação na estrutura de programação, que se divide entre cinema, teatro, música, literatura, artes visuais e workshops, cujo passo seguinte foi o estabelecimento de uma nova organização baseada em eixos temáticos agrupando obras e programações de todas as mídias.

### **3.4 Curadoria tradicional e por eixos no 30º Festival MixBrasil**

O próximo passo da curadoria do Festival MixBrasil, dado na trigésima edição do evento em novembro de 2022, foi propor uma nova organização da programação, baseada em eixos que agrupam sob o mesmo tema obras de diferentes linguagens e formatos.

No lugar de apresentar tradicionalmente apenas a programação dividida nas linguagens Cinema (curtas e longas, nacionais e estrangeiros), Dramática (teatro, performance e dança), Música, Literatura, XR (games e experiências em realidades imersivas), Artes Visuais e Conferência, a proposta foi apresentar a possibilidade de uma nova abordagem da programação através de eixos temáticos estabelecidos a partir de temas de interesse do público do MixBrasil. Essa mudança teve como objetivo proporcionar uma experiência mais integrada, facilitando a descoberta de conteúdos relacionados a temas específicos e ampliar a oferta desses conteúdos através de diferentes mídias.

A seleção de trabalhos, no entanto, continuou sendo feita da forma tradicional, com convocatórias diferenciadas por linguagens. Sendo assim, cinema, Dramática e Mix Literário abriram inscrições em plataformas e datas distintas a partir de abril de 2022.

A seção Dramática, que agrega os trabalhos nas artes cênicas, abriu inscrições para desenvolvimento de projetos inéditos que fizeram residência artística no Centro Cultural da Diversidade, com estreia durante o festival no Teatro Sergio Cardoso. Foram selecionados pelo comitê de seleção Dramática seis trabalhos entre os 62 inscritos.

Com o aumento do número de filmes produzidos devido ao acesso a novas tecnologias e a mudança na plataforma de inscrição de curtas e longas, houve uma mudança significativa no processo de seleção dessas obras. Até 2021 era usada a FestHome, com uma média anual de 700 inscrições totais, sendo 206 provenientes do Brasil em 2021. Em 2022 ao mudar para a FilmFreeWay, plataforma mais utilizada por festivais em todo mundo, houve um salto para 2150 inscrições, sendo 389 trabalhos brasileiros, somados os

de longa, média e curta metragem. Foi necessária a criação de uma equipe adicional de triagem dos filmes que teoricamente não se adequariam à proposta temática do festival, que reduziu pela metade o número total de trabalhos a serem apreciados pelos comitês de seleção de filmes, formados por 15 pessoas que avaliaram separadamente curtas nacionais, curtas estrangeiros, longas nacionais e longas estrangeiros. Filmes com duração acima de 30 minutos foram avaliados pelos comitês de longas. Foram selecionados sete longas, um média e 14 curtas metragens nacionais para as mostras competitivas. Outros nove longas, um média e 26 curtas nacionais exibidos em diversos programas, 21 longas estrangeiros para seção Panorama Internacional e 39 curtas estrangeiros foram inseridos em diversos programas montados de acordo com temáticas, totalizando 120 filmes.

Na seção de literatura foram realizadas convocatórias para os prêmios Caio Fernando Abreu, com inscrição de 110 obras inéditas de novos autores, e 75 textos publicados no ano corrente foram inscritos para o prêmio Mix Literário. A escolha dos nomes de autores e autoras e dos temas abordados nos workshops e lançamentos foi feita por Alexandre Rabelo, curador do Mix Literário.

Com a volta da programação do festival sendo exibida majoritariamente no formato presencial, foi reduzido o material de entrevistas e bate-papos produzido para o canal no Youtube, limitando-se a trailers e algumas mensagens pontuais de realizadores e realizadoras.

A seção Mix Music teve programações, escolhidas pela curadoria geral (citada no catálogo como “curadoria transmídia”) com a proposta de apresentar linguagens diferentes de conteúdos musicais: um show da cantora Assucena em um palco de teatro, três shows de Novos Talentos nas categorias drag queen, canto e dança apresentados por Silvetty Montilla, o espetáculo musical-perfomático “Animais Obscenos” dirigido por Janaína Leite e o “espetáculo/documentário” de Felipe Catto “O Nascimento de Vênus Tour” realizado em vídeo. Os processos curatoriais das seções MiX.XR e MixLab Spcine serão tratados em detalhe mais à frente.

Foi somente após a seleção de conteúdos de todas as áreas feita separadamente, e após a inserção de hashtags em cada filme, espetáculo, painel ou show, que a curadoria iniciou a criação de eixos temáticos. Foram criados sete eixos que podem ser agrupados em dois blocos distintos, considerando suas características e enfoques: #Interativo, #Formativo, #Performativo e #Documental (forma e propósito) e #Tensão, #Tesão e #Intenção (tema e emoção). Essa divisão permitiria organização e compreensão mais amplas das diferentes categorias de obras selecionadas no festival. Os nomes incluíram a cerquilha, o sinal

gráfico da hashtag, para facilitar o entendimento de que se tratam também de um mecanismo agregador de conteúdos. Foi definido que todos os trabalhos poderiam fazer parte de um ou mais eixos.

No eixo #Imersivo o enfoque está na participação e interação do público com as obras, promovendo experiências dinâmicas e imersivas como realidades virtual e aumentada, games, instalações de arte interativas ou peças de teatro imersivas. O objetivo comum seria fazer com que o público se sinta parte das experiências e dos mundos apresentados. Foram incluídas as nove experiências do MiX.XR e dois dos espetáculos do Dramatica.

O eixo #Formativo seria centrado no aspecto educacional e instrutivo, transmitindo conhecimento e conscientização sobre questões específicas, como História ou questões sociais. Incluiu nove filmes de diversos programas, os quatro workshops do MixLab e uma das experiências do MIX.XR.

Em #Performativo a ênfase foi nas formas de expressão artística que enfatizam a presença e a ação de artistas, sendo abrigados nesse eixo o Show do Gongo, 21 curtas e longas, três programações do MixMusic, quatro dos espetáculos do Dramatica e duas experiências MiX.XR.

Foram incluídos em #Documental (figura 23) trabalhos baseados em fatos e eventos reais, com caráter semelhante a de documentários e biografias ou versão ficcionalizada de fatos reais. Apresentou 28 filmes de longa e curta-metragem, três espetáculos do Dramática, o filme-registro do show de Felipe Catto, três das experiências em XR e duas das mesas do Mix Literário.

O eixo #Intenção agregou obras que possuem uma intenção clara e definida por trás de sua criação, seja ela artística, política, social ou filosófica. Essas obras buscariam transmitir uma mensagem ou provocar reflexão e discussão sobre um tema específico. Foi o eixo com propósito menos compreendido pela equipe de curadoria, reuniu 22 filmes, dois espetáculos Dramatica e uma experiência XR.

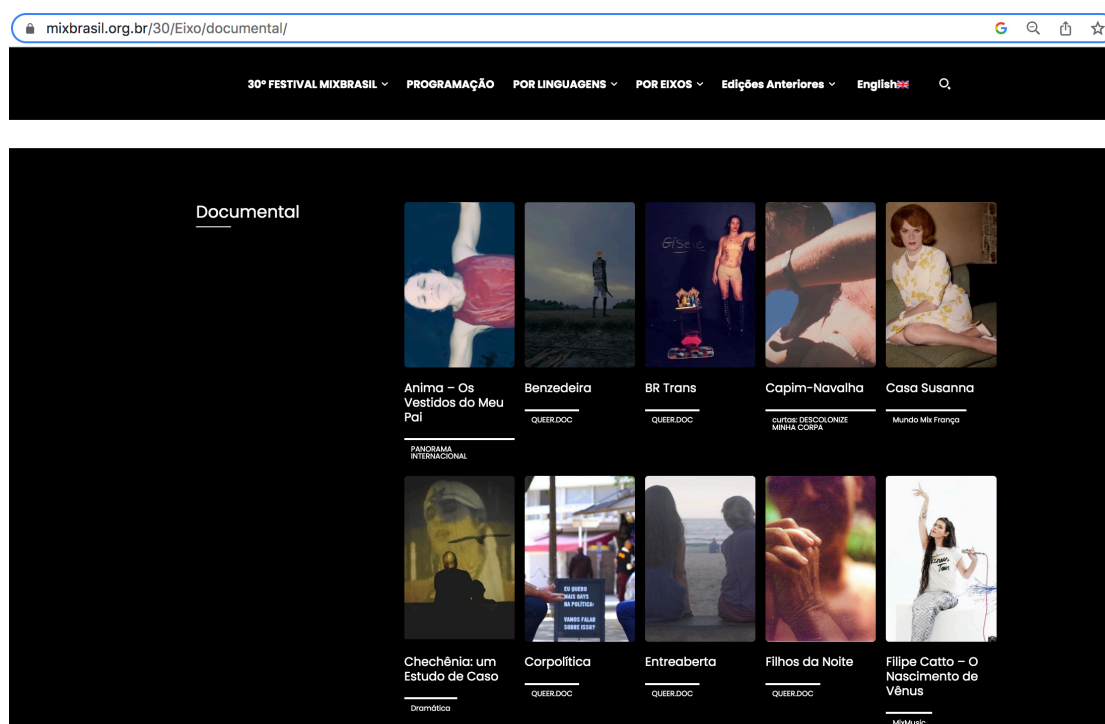
Obras que exploram a sensualidade, a sexualidade e o desejo, apresentando temas eróticos ou relacionados à intimidade foram reunidas no eixo #Tensão. Não foi surpresa que 65 filmes, o show musical Animais Obscenos, a experiência XR “In the Mist”, um dos workshops fizessem parte deste eixo.

O eixo #Tensão, pensado para incluir obras que exploram conflitos, suspense, desafios e tensões emocionais, seja entre personagens, dentro de um indivíduo ou entre diferentes grupos e ideologias, agregou 81 filmes de curta e longa metragem, e um

espetáculo do Dramática.

Devido a considerações logísticas, o catálogo impresso e os materiais de divulgação e comunicação mantiveram o formato convencional de apresentação do conteúdo segmentado apenas por linguagens artísticas. Somente no site oficial do festival foi implementada a navegação por eixos temáticos de forma mais proeminente, ao lado da navegação por linguagens preservada no menu de navegação. Essa decisão foi adotada pela direção do evento com base em dois argumentos principais.

Figura 23: Página do Eixo temático #Documental



Fonte: MixBrasil

Primeiramente, a assessoria de imprensa avaliou que seria desafiador encontrar espaço adequado para divulgar a programação juntamente com a nova proposta curatorial, o que poderia gerar ruídos na comunicação pública do evento. Em segundo lugar, constatou-se que as equipes de produção e programação, ainda organizadas de maneira segmentada e com enfoque especializado (em cinema ou literatura ou música ou teatro), demonstraram pouco interesse, e até certa resistência, em ampliar suas áreas de interesse e atuação.

A criação dos eixos temáticos realizada somente após a seleção completa de todas as linguagens artísticas contribuiu para a limitada assimilação de seus significados. Durante uma reunião de avaliação subsequente, estimou-se que, caso a definição dos eixos tivesse

ocorrido antes ou durante o período de seleção, as escolhas curatoriais poderiam ter sido melhor equilibradas entre os eixos temáticos, embora essa alternativa não tenha sido previamente discutida.

Não foi conduzido um estudo qualitativo junto ao público e meios de comunicação para avaliar o conhecimento, compreensão e aceitação do novo sistema de organização do conteúdo. Dessa forma, a única fonte de dados coletada foi relativa ao acesso das páginas no website oficial do evento.

Os números fornecidos pela análise estatística do Google Analytics revelaram que, das 106.741 páginas acessadas no período de 4 a 24 de novembro de 2022 (entre cinco dias antes e cinco dias após o evento), 41.429 referem-se a apenas duas páginas: a homepage e a programação geral, correspondendo a 38,8% do total. As seguintes mais visitadas foram a do filme belga "Close", dirigido por Lukas Dhont e destaque da edição, com 1.773 visualizações, a página geral da seção de filmes Panorama Internacional com 1.693, seguida pela página geral da seção Cinema com 1.488. Das 20 páginas seguintes mais visitadas, 17 eram referentes a títulos de filmes e a do espetáculo "Viver é Urgente", destaque da seção Dramática e 9ª mais acessada com 973 visualizações. A do eixo #Tessão foi a 20ª com 868 visualizações e a geral da seção Mix.XR foi a 24ª com 732 visualizações.

Entre a 25ª e a 100ª páginas mais acessadas, 51 eram de filmes ou de programas de curtas e as outras 24 espalhadas pelo restante da programação, destacando-se o Show do Gongo (27ª, com 539 visualizações), a página geral da seção Dramática (30ª, com 511) e a exposição Encruzilhada Blockchain (38ª com 482), seguida pelas páginas das experiências XR e espetáculos teatrais.

Quanto aos demais eixos temáticos, os seguintes mais acessados depois de #Tessão foram #Performativo (102ª), #Formativo (109ª), #Documental (124ª), #Imersivo (127ª), #Tensão (191ª) e #Intenção (246ª). A hashtag mais acessada foi "tessão", com 400 visualizações, seguida por "explícito", "amigues", "lesbicas" e "trans" com números bastante inferiores.

É imprescindível enfatizar que cerca de 75% do conjunto total das mais de seiscentas páginas geradas no site estão relacionados ao cinema, englobando páginas referentes a longas e curtas-metragens, programas, seções e júris. A preponderância dessas informações ressalta a necessidade de uma análise criteriosa dos dados, levando em consideração a pluralidade de formatos e linguagens artísticas presentes na programação.

Embora os resultados de audiência do site possam fornecer algum indicativo, não indicam ser o método mais adequado para avaliar a eficiência do sistema de organização de

conteúdo proposto. É importante levar em conta que a informação sobre a programação do evento está dispersa por diversas plataformas, incluindo redes sociais, imprensa e outras fontes. Além disso, a nova proposta de categorização baseada em eixos temáticos não foi divulgada, o que também impacta a percepção do público sobre a própria existência e eficácia dessa nova abordagem.

Levando em conta o exposto, teria sido essencial a coleta de dados adicionais, utilizando metodologias e abordagens mais precisas e abrangentes, como pesquisas qualitativas e quantitativas, para auxiliar a compreensão dos impactos da curadoria transmídia. Complementarmente, é fundamental entender o processo como uma oportunidade de aprendizado, buscando aprimorar as habilidades de pesquisa e garantir que futuros estudos sejam realizados com maior rigor científico.

A experiência desenvolvida até o momento proporcionou diversas reflexões que culminaram nas práticas propostas no capítulo 4, destinadas a serem implementadas em eventos e festivais audiovisuais em geral e no MixBrasil a partir de 2023.

Ao abordar essas questões de forma crítica e reflexiva, será possível aprimorar a abordagem da curadoria transmídia e maximizar seu potencial para transformar a experiência do público e promover a interação entre diferentes mídias, integrando especialmente as experiências imersivas, que foram destaque na programação do 30o Festival MixBrasil.

### **3.5 MIX.XR: perspectivas para inclusão de experiências imersivas**

O conceito de realidades imersivas refere-se a vivências interativas que buscam engajar participantes em um nível mais profundo e integrado, tanto emocional quanto cognitivamente. É comum que as tecnologias XR sejam empregadas de maneira combinada, utilizando diversos recursos e técnicas, como realidade virtual, realidade aumentada, imersão sonora e design interativo. O objetivo principal é proporcionar uma sensação de presença e imersão, permitindo que participantes se sintam parte integrante do universo proposto, expandindo os limites do tradicional consumo de conteúdo e promovendo novas formas de interação e vivência de conteúdos.

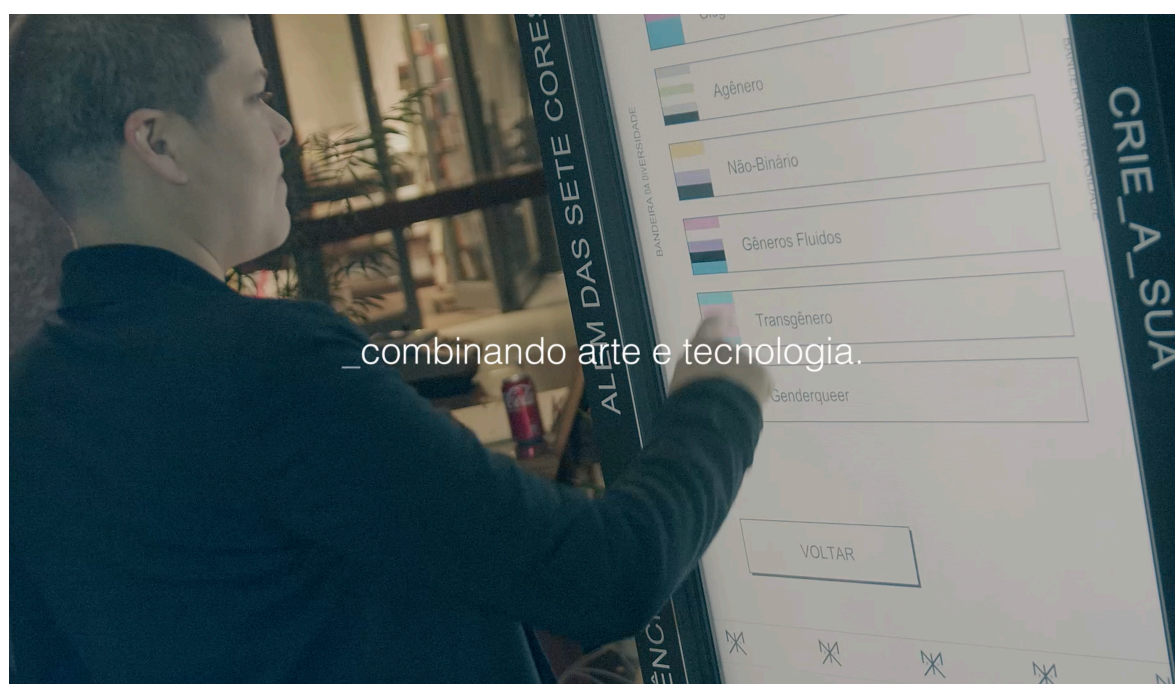
Em 2022 o MixBrasil teve como um dos focos da curadoria apresentar experiências imersivas e interativas, inclusive em suas estratégias de comunicação. A agência Dentsu, responsável pela identidade visual do festival, desenvolveu a ação “Bandeira da



Diversidade”<sup>75</sup> que estava presente através de totens interativos nas salas onde o evento aconteceu (figura 24). O público era convidado a responder perguntas pessoais referentes a identidades de gênero e racial, orientação sexual e com quais valores originais representados nas cores da bandeira do arco-íris mais se identifica, com objetivo de gerar uma bandeira fluida com combinação de cores em movimento que representaria individualmente cada pessoa. A ação atingiu, segundo dados divulgados pela Dentsu em apresentação do case, diretamente 59 mil pessoas e mais de um milhão foram impactadas através de redes sociais.

O 30o Festival MixBrasil apresentou oito experiências imersivas e uma exposição de artes em NFT em uma nova seção chamada MIX.XR, primeira iniciativa do gênero em festivais LGBTQ+ da América Latina. Apresentadas no Museu da Imagem e do Som e na Biblioteca Mário de Andrade, cada experiência teve a elaboração de um cenário distinto, correlacionado ao conteúdo, com o intuito de aumentar a imersão de participantes e proporcionar para quem aguardava uma antecipação do que estava por vir.

Figura 24: Cena do vídeo de apresentação da ação “Bandeira da Diversidade”



Fonte: Dentsu

Em “Lips”, experiência 3D em realidade virtual taiwanesa da diretora Pei-Ying Lin que convida o público a entrar em um corpo feminino para despertar seu desejo, foi criada

<sup>75</sup> A experiência continua online, disponível em <https://mixbrasil.org.br/bandeira>. Acesso em: 19 abr. 2023

uma vulva de um metro e meio onde participantes se deitavam. Um deck de madeira foi montado na frente da imagem de um canal de Veneza onde foi instalada a cadeira giratória para assistir um episódio da série documental em VR 360 “Quando Ficamos em Casa”, que mostra os canais da cidade italiana durante os tempos do confinamento através do ponto de vista de Alex Hai, um gondoleiro trans.

Para o game em VR 360 “Lady Sapiens, A Experiência”, que oferece uma viagem no tempo no corpo de uma mulher Sapiens, foi montado cenário reproduzindo elementos de uma caverna pré-histórica onde participantes reproduziam com tintas em uma parede as pinturas ruprestres que haviam feito virtualmente no jogo (figura 25).

“In the Mist” é uma experiência imersiva VR que faz parte de projeto transmídia da companhia Very Theatre de Taiwan. A ação de 14 minutos de conteúdo explícito dirigida por Chouy Tung-Yen, se passa dentro de uma sauna a vapor e tem sido exibida ao redor do mundo dentro de instalações reproduzindo o ambiente de uma sauna. Do mesmo diretor foi também exibido o curta Kiss, dentro da programação de curtas do MixBrasil. Esse mesmo universo expandido ainda inclui um espetáculo teatral, atualmente em fase de montagem em Taipei.

Figura 25: Instalação de “Lady Sapiens, A Experiência” do MIX.XR



Fonte: Acervo pessoal

“Hypha”, uma história imersiva de realidade virtual em 3D, foi experienciada dentro de uma instalação artística criada pela Nanai Studio, produtora chilena que se

apresenta como “uma trama complexa de mulheres e criadoras lgbt+, que compartilha uma perspectiva nova e diversificada sobre XR”. A experiência proporciona vivenciar o ciclo de vida de um cogumelo para entender “a importância do micélio como principal agente de remediação dos desastres naturais causados pela humanidade” (figura 26).

A exposição “Encruzilhada Blockchain” foi comissionada pelo MixBrasil em um momento de imensa popularidade e questionamentos sobre o formato NFT. Quinze artistas LGBTQ+ de área diversas, de carnavalesco a artista olfativa, receberam convites para realizar trabalhos que provocassem uma reflexão sobre a produção de NFTs, apresentada em texto do curador da exposição como “processo capitalista de transformar o que é abundante pela sua própria reprodutibilidade em um simulacro de escassez e produção de mais-valia” (MORAES, 2022).

Em dois dos projetos houve a incorporação de práticas performáticas e tecnologias imersivas. Para “IVF-X - Parentalidade Pós-Humana em Realidade Híbrida” foi instalado cenário de “clínica de fertilização em vitro imersiva” em três salas, criadas em três tendas contíguas no Espaço Tula Pilar Ferreira da Biblioteca Mário de Andrade. Na entrada uma atriz/cientista humana recebia participantes, uma ou duas pessoas a cada sessão, e encaminha para a recepção da clínica com mobiliário e vídeo de cinco minutos explicativo sobre o tema e processo. O segundo ambiente era o consultório com um divã, onde a “cientista” aplicava formulário com perguntas sobre as características físicas, emocionais e

Figura 26: Instalação das experiências “In the Mist” e “Hypha” no palco do MIS



Fonte: Acervo pessoal

aspiracionais que as pessoas participantes esperavam de seu “bebê”, gerado por uma inteligência artificial a partir de suas escolhas. Na terceira sala ficava a incubadora, onde acontecia o encontro imersivo com o “ciborgue digital” em realidade híbrida e as realidades física e virtual, no caso o objeto cênico sincronizado com o headset de realidade virtual, se fundiam. A experiência, que tinha uma duração total de cerca de 25 minutos criada e dirigida pela filósofa, curadora e artista visual holandesa Victorine van Alphen, mescla teatro imersivo, roleplay, filme experimental, aplicativos e dispositivos de realidade virtual. Foi trazida ao Festival MixBrasil com apoio do Consulado dos Países Baixos.

O projeto “Flâneur #Experimento nº1” foi uma co-produção França-Brasil comissionada pelo Festival MixBrasil, com apoio do Institut Français e Embaixada da França, e consistiu em cinco experiências transmídia por ruas e espaços do centro de São Paulo a partir da BMA. A experiência completa apresentava uma exposição de fotos e vídeo com coreografia inspirada nas flânerias de Gustave Flaubert projetado ininterruptamente nas paredes da Sala Tula Pilar Ferreira e, em horários marcados, o público vivenciava as “derivas”, que eram precedidas pela visualização de conteúdo VR 360 de cinco minutos gravado em diversos lugares do centro de São Paulo. O público seguia performers pelos cinco percursos focados em determinados temas, como cinemas pornô ou rios submersos. No caminho eram contadas histórias sobre os espaços, apresentadas imagens em realidade aumentada e, entre os pontos de interesse, uma imersão sonora referente ao tema era ouvida em fones fornecidos pela produção. “Flâneur” foi realizado por uma equipe franco-brasileira: a idealização foi de Robson Catalunha, com pesquisa, dramaturgismo e fotografias de Fábio Furtado, participação dos performers Carolina Splendore, Pedro Balmant, Robson Catalunha, Ronaldo Serruya, direção dos conteúdos VR e AR de Arnault Labarrone e Robson Catalunha e direção das cenas de movimento em vídeo de Laurent Le Gall.

A inserção de novas tecnologias na arte e no teatro, como nos projetos apresentados no MIX.XR, tem aberto novas possibilidades para colaboração, criatividade e expressão.

A emergência da teatralidade, em áreas tangivelmente relacionadas ao teatro, parece ter como corolário o fim dos limites entre gêneros e as diferenças formais entre práticas, desde o teatro-dança até as artes multimídia, incluindo happenings, performances e novas tecnologias. A especificidade da linguagem teatral no teatro é cada vez mais difícil de definir. De repente, o teatro se deslocou para o espetacular e o teatral acabando por adquirir novas formas e sendo forçado a se redefinir a si mesmo. (CRUCHINHO et al., 2022, p.113)

Dentro dessa perspectiva, outros projetos apresentados no festival fora do MIX.XR



também poderiam ser considerados experiências imersivas ou baseadas na interatividade com público. Entre os espetáculos apresentados na seção Dramática, “Chechênia” de Ronaldo Serruya, e “Gênero Sapatão” dirigido por Natalia Mallo e Sol Faganello, também apresentavam propostas com participação interativa do público e convergência de mídia através de projeções usadas como cenários. “Chechênia” ainda apresentava transmissão em tempo real de imagens captadas no palco que eram projetadas no fundo do cenário e cuja *videomaker* se tornava personagem. Outra concepção de imersividade menos tecnológica foi proposta na performance “Viver É Urgente”, onde o público era convidado a beber um drink com forte teor alcoólico antes do espetáculo e a entrar em cena, juntando-se ao elenco que se apresentava sem roupa, e a tatuar no corpo a frase título do espetáculo.

As produções audiovisuais imersivas apresentam desafios às percepções mais convencionais, transformando a experiência de uma novidade limitada em uma experiência mais abrangente e sensorial e expandindo o campo de atuação de profissionais da área. O MixLab Spcine é seção do MixBrasil realizada desde 2016 em parceria com a Spcine promovendo masterclasses, workshops e debates para profissionais do audiovisual. Em 2022 teve uma edição focada em experiências imersivas,<sup>76</sup> a fim de fornecer a criadores e criadoras informações sobre como desenvolver novas linguagens experienciais de composição imersiva em seus trabalhos. Além da palestra com Lukas Dhont, diretor do longa belga “Close” sobre seu processo criativo, o professor João Carlos Massarolo da UFSCar apresentou no auditório da BMA a masterclass “Storytelling Transmídia - Narrativa para Múltiplas Plataformas”. O diretor finlandês de experiências em VR Eero Tiainen apresentou “Máquina de Intimidade - Processo de criação de Love Simulation EVE” , workshop sobre seu projeto pioneiro de experiências sensoriais no metaverso coproduzida com o Teatro Internacional da Finlândia (figura 27). “Tornando o Virtual Queer” foi a masterclass apresentada pela diretora de criação francesa Aurore Kinzonzi, sobre como a diversidade sexual se expressa na criação contemporânea de realidade virtual, especialmente entre os artistas representados pela Fabbula, agência europeia de curadoria e produção artística de projetos em VR e AR.

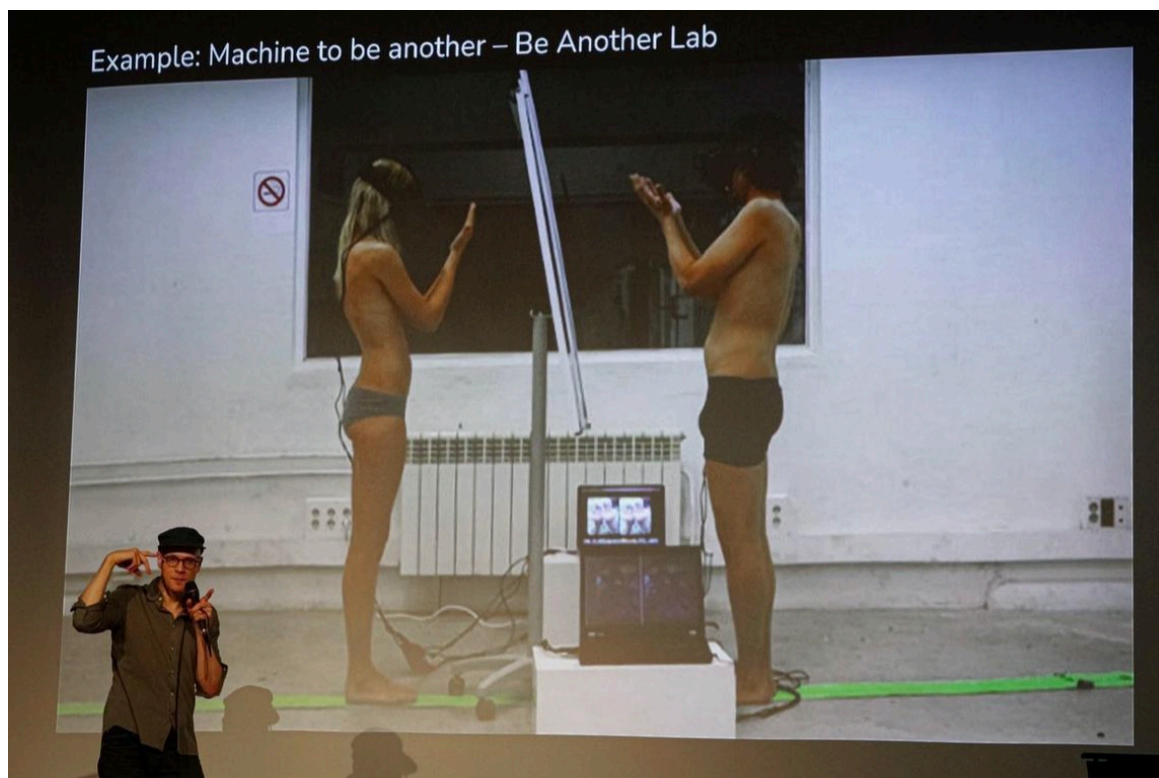
A partir do interesse gerado junto à imprensa e da procura pelo público, pôde ser observada uma aceitação significativa da proposta de inserção de novas tendências tecnológicas na programação do festival, em especial produções que envolvem a fusão entre performance e tecnologias. Essa percepção foi reforçada ao participar como *decision*

---

<sup>76</sup> Disponível com legendas em <https://www.youtube.com/@fmixbrasil> Acesso em: 20 abr. 2023

*maker* no New Images Festival de Paris em abril de 2023, onde foi possível constatar que várias curadorias em outros festivais e instituições internacionais, como Phi Contemporary de Montreal, Patchlab Digital Art Festival de Cracóvia, Taicca de Taipei, Voltaje Festival de Bogotá e Le 104 de Paris, estão evoluindo nessa direção.

Figura 27: Foto da masterclass “Máquina de Intimidade-Processo de criação de *Love Simulation EVE*” no MixLab Spcine em 2022



Fonte: Acervo pessoal

Há aspectos a serem considerados, como os altos custos de locação dos equipamentos de realidade virtual e a limitação de atender um número reduzido de pessoas, tendo em vista que, devido às características do VR, geralmente apenas uma pessoa pode vivenciar a experiência de cada vez. Algo que contrasta com a maior capacidade de atender centenas de pessoas simultaneamente em sessões de cinema ou teatro.

Com base na experiência das últimas edições do Festival MixBrasil e, em especial na análise dos erros e acertos na busca pela implementação de uma curadoria transmídia, surgem novas oportunidades para direcionar a curadoria, o que inclui projetos de performance que combinam experiências imersivas, proporcionando uma abordagem inovadora de interseção das artes cênicas e tecnologia.

#### **4 Métodos e práticas para implementação de curadorias transmídia**

A curadoria transmídia é uma abordagem inovadora para a seleção e organização de conteúdo artístico e cultural. No lugar de categorizar as obras com base em formatos (curtas, médias e longas), linguagens específicas (cinema, vídeo, espetáculos de teatro, performance, dança, experiências em VR e XR, literatura, eventos especiais) e procedências (nacionais e internacionais), a curadoria transmídia propõe agrupá-las em torno de visões de mundo e eixos temáticos. Essa abordagem tem o potencial de promover uma maior interação entre diferentes formas de arte e mídia, estimulando a troca de ideias e eventualmente a criação de experiências únicas para o público.

Com base na fundamentação teórica decorrente da presente pesquisa e na experiência em curso do Festival MixBrasil, são sugeridas algumas etapas para implementação de uma curadoria transmídia.

**Definição de eixos temáticos:** A curadoria deve identificar temas relevantes e interessantes que possam servir como ponto de partida para a seleção de obras. Esses temas podem ser inspirados em questões contemporâneas, tendências culturais, movimentos artísticos ou mesmo histórias e narrativas universais, tendo como referência inicial a votação e repercussão das obras apresentadas em edições anteriores e em outros eventos, e testados através de pesquisas qualitativas junto ao público e formadores de opinião.

**Seleção de obras:** Com os eixos temáticos definidos, a curadoria deve buscar obras (através de convocatórias, editais, contatos com produtoras e em outros festivais) que se relacionem com esses temas, independentemente de sua linguagem ou formato. O objetivo é identificar trabalhos que possam ser exibidos juntos, criando uma narrativa ou diálogo entre eles.

**Conexão entre mídias:** A curadoria transmídia deve estabelecer pontes entre as diferentes mídias e linguagens, incentivando a colaboração e a experimentação entre artistas e pessoas criadoras. Isso pode ser feito por meio de instalações, performances ao vivo, oficinas e outras atividades que unam as diversas formas de arte.

**Espaços expositivos:** A escolha do local e a organização dos espaços expositivos são fundamentais para as experiências transmídia e imersivas. A curadoria e a produção devem selecionar espaços que permitam a interação entre as obras e que possam ser adaptados para acomodar diferentes tipos de mídia e apresentações.

**Comunicação e promoção:** Para divulgar e promover eventos com curadoria

transmídia é importante utilizar estratégias de comunicação que destaquem o caráter inovador e interdisciplinar do projeto. Isso inclui a criação de materiais promocionais, o desenvolvimento de campanhas em redes sociais e a organização de palestras e workshops sobre o tema.

Avaliação e feedback: Por fim, é essencial coletar feedback do público e avaliar o sucesso do projeto de curadoria transmídia. Isso pode ser feito por meio de pesquisas, questionários e conversas informais com participantes, permitindo à curadoria ajustar e aprimorar sua abordagem para futuras edições.

Ao adotar uma visão temática e interdisciplinar, a curadoria transmídia tem o potencial de romper barreiras entre diferentes formas de arte e mídia, promovendo junto ao público e aos profissionais do meio cultural uma maior compreensão e apreciação de diferentes perspectivas, universos temáticos e estilos artísticos.



## Considerações finais

Festivais são sempre uma experiência afetiva, tanto para o público quanto para a equipe que os organiza e segundo Damians (2020) “têm em comum o efêmero”. Eles fomentam e aprimoram preferências e percepções, funcionando como um mecanismo dinâmico de construção e reconstrução de princípios estéticos, sociais e culturais. Festivais de cinema e audiovisuais proporcionam plataformas para explorar e compartilhar histórias que refletem identidades, origens e aspirações, expandindo assim a compreensão e apreciação entre pessoas. Também se constituem em eventos que marcam a sociedade e as cidades onde acontecem.

São momentos de exceção, singulares, que proporcionam episódios festivos e fraturam o ritmo normal do cotidiano. Tornam-se, por isso mesmo, expressões paradigmáticas das cidades que os acolhem, símbolos de cosmopolitismo e rituais urbanos contemporâneos que, a cada ano, recriam a sua própria identidade no espaço-tempo de reencontro com os seus públicos (DE VALCK, 2016, p.102)

As curadorias de festivais têm um papel crucial na valorização e promoção da diversidade cultural, proporcionando ao público experiências mais significativas e enriquecedoras. Ao fomentar uma participação ativa e crítica do público em relação às obras apresentadas, contribui para a construção de uma sociedade mais consciente e questionadora. Esse processo se torna mais pródigo e produtivo quando inclui a promoção de trabalhos de artistas emergentes, abre espaços de debate e interação e apresenta diferentes perspectivas culturais bem como novos formatos e linguagens.

As inovações tecnológicas provocaram, sobretudo a partir dos anos 2000, transformações significativas na forma de entender a curadoria de produções audiovisuais e em particular a partir da década de 2010, período marcado no Brasil por uma série de mudanças que impactaram diretamente a forma como obras audiovisuais passaram a ser selecionadas e apresentadas ao público.

Por um lado, a crise política, econômica, ética e estética que se aprofundava afetou a disponibilidade de recursos para a produção e difusão do cinema tradicional. Essa conjuntura desafiadora levou à necessidade de repensar abordagens e critérios utilizados na curadoria, com o objetivo de adaptá-los às novas realidades e continuar a promover a diversidade cultural e artística.

Por outro lado, esse momento também foi caracterizado pelo fortalecimento e a crescente expressão de grupos contra-hegemônicos, maiorias minorizadas e vozes

silenciadas. Com advento de novas tecnologias que tornaram mais acessível a produção de conteúdo audiovisual, das redes sociais e outras plataformas digitais, esses grupos passaram a ter a oportunidade de compartilhar suas histórias, perspectivas e expressões artísticas com um público mais amplo.

Sob essas circunstâncias, a curadoria adquiriu um papel ainda mais relevante e desafiador, passando a ter a responsabilidade de garantir que essas vozes sejam representadas. Isso envolve a ampliação dos critérios de seleção, a busca por obras que abordem temas e perspectivas menos convencionais, incorporando novos formatos e linguagens para além do cinema convencional.

Com o público consumindo conteúdo de inúmeras maneiras diferentes, através de plataformas, nos celulares, headsets de realidade virtual, tevês aberta e paga, cinemas, em festivais online e presenciais entre outras possibilidades, fica evidente que “audiências híbridas exigem soluções igualmente híbridas” (WEBB, 2023). Essas novas experiências e possibilidades de consumo têm o potencial de atrair uma gama mais ampla de públicos, desde jovens em busca de conteúdos mais imersivos até pessoas que enfrentam dificuldades para acessar salas de cinema ou teatro devido a limitações físicas ou outras restrições, como falta de tempo e distância geográfica. Mas ao abordar o impacto das inovações tecnológicas no universo do audiovisual é importante refletir sobre a viabilidade das soluções que se apresentam. A criação de narrativas em realidade virtual e aumentada, por exemplo, ainda possui um alto custo e requer grandes audiências para que se torne sustentável.

De fato, a indústria cinematográfica, abrangendo também o circuito de festivais, encontra-se em um estágio crítico de metamorfose no atual contexto histórico.

O cinema é para todos: é tanto uma arte capitalista quanto democrática, parte da esfera pública burguesa e da proletária. Uma das consequências desse fato é que a sobrevivência do cinema deveria ser deixada a cargo dos diversos meios de massa que venham a sucedê-lo, tais como a televisão, a internet e todo outro meio ou plataforma técnicos, como o DVD e a transmissão online. Em outras palavras, o cinema e sua sobrevivência deveriam encontrar um lugar apropriado em qualquer ciclo de produção de valor que venha a prevalecer (propicie ele ou não o acúmulo de capital comercial e cultural), em vez de se submeterem ao sistema de valor particular em que os museus buscam encaixá-los (ELSAESSER, 2018)

Uma curadoria transmídia em festivais audiovisuais, que envolva a seleção e organização de conteúdos que se estendam por várias plataformas e formatos considerando a conexão e a coesão das narrativas, oferece a oportunidade de propor experiências que sejam relevantes para o público, independentemente da plataforma em que seja consumido

o conteúdo.

Festivais audiovisuais realizados com uma perspectiva transmídia podem proporcionar uma programação diversificada, incluindo filmes, séries, instalações interativas, realidades virtual e aumentada, games e outras formas de arte digital. A curadoria transmídia nestes festivais pode desempenhar um papel crucial na criação de um ambiente que estimule a exploração e a reflexão crítica, oferecendo ao público experiências únicas e integradas.

Diferentes plataformas também permitem o desenvolvimento de novas temáticas e novos conteúdos concebidos a partir das possibilidades tecnológicas que cada uma delas oferece. Na produção audiovisual contemporânea LGBTQ+, por exemplo, há uma evidente diferença temática entre os projetos realizados para o cinema, teatro e realidades imersivas. Através da visualização de filmes ou vídeos inscritos no Festival MixBrasil nos últimos anos<sup>77</sup> foi possível verificar uma mudança nas temáticas abordadas. Filmes com teor mais sensual e de humor, que compunham a maior parte das produções nacionais de temática LGBTQ+ até meados da década de 2010, passaram a ser minoria. Entre os 389 filmes brasileiros inscritos no 30o Festival MixBrasil e submetidos ao processo de seleção, apenas quatro tinham cenas de nudez ou sexo e apenas dois poderiam ser classificados como comédias. As histórias com teor mais fortemente político, social e identitário, sejam documentários ou ficções, passaram a dominar o cenário desta produção no Brasil, especialmente a partir de 2015. As produções teatrais têm avançado em experimentações relacionadas à sexualidade e ligadas à sensorialidade corporal, explorando o fato do meio permitir contato direto e presencial com o público, algo mais valorizado a partir das restrições causadas pela pandemia. Enquanto isso, os poucos projetos LGBTQ+ já criados para o ambiente da realidade virtual usam as possibilidades de criar digitalmente novos mundos e avançar temas como transhumanismo<sup>78</sup>.

Pode-se observar também que conteúdos realizados em múltiplas plataformas apresentam desafios gerados pela dinâmica e abrangência oferecida por cada uma das

---

<sup>77</sup> Entre 2020 e 2022 mais de três mil curtas e longas metragens foram inscritos no Festival MixBrasil e cerca de 1100 foram assistidos pelo autor dessa pesquisa (dado o acesso como diretor do MixBrasil e membro do comitê de seleção), incluída a totalidade das inscrições brasileiras, que neste período foram cerca de 750.

<sup>78</sup> Segundo Godinho (2022) há duas formas de entender o transhumanismo. A primeira que propõe o uso de tecnologias avançadas que visem ao aprimoramento das capacidades humanas por meio de biomelhoramentos. A outra, de caráter mais radical, sugere a superação da própria natureza humana através de um definitivo abandono da condição humana que poderia se dar mediante a fusão do corpo humano com as máquinas, criando-se um ciborgue.

plataformas em relação ao conteúdo produzido. O surgimento de narrativas que desfazem a linha entre os mundos físico e digital fornece novas estruturas de histórias e apresenta a possibilidade de atrair novos públicos, contando histórias com maior alcance que, segundo Ogden (2020) “incentivam o envolvimento ativo do público e a participação na co-construção da ‘verdade’ encontrada nos mundos das histórias da realidade” (p.134).

A partir da consolidação do processo de digitalização e plataformização, a tradicional formatação entre o meio e a mensagem vem modificando suas fronteiras técnicas e temáticas. “Esse processo inaugura a convergência não somente tecnológica, mas também de conteúdos, que transitam por múltiplas telas, e de práticas de consumo pelo público, que acessam um mesmo conteúdo por diferentes dispositivos” (MASSAROLO et al., 2022, p.223). Os modelos atuais de produção, distribuição e exibição de filmes e outras formas de conteúdo audiovisual não são imutáveis, mas podem ser reorganizados e reformulados de maneira mais justa e equitativa. É preciso reconhecer as dinâmicas políticas e tecnológicas que influenciam a forma como a indústria audiovisual, incluídos os festivais, é estruturada e como podem ser desafiadas e transformadas.

Os festivais são uma pequena amostra de um modelo mais sistêmico e processual. Mas são muitas as possibilidades de reorganização política do cinema e do audiovisual no Brasil. O que parece importante destacar é que os modelos e formatos desenhados historicamente não são naturais. Eles são frutos de disputas econômicas, políticas, sociais e simbólicas. (BAHIA et al, 2023)

Desde seu início, o Festival MixBrasil buscou ampliar sua curadoria para além do cinema, incluindo outras manifestações artísticas como teatro, música, literatura e mais recentemente games, VR e XR como forma de promover a representatividade da comunidade e da produção cultural LGBTQ+. Esse movimento tem sido impulsionado por vários fatores, como o aumento na produção e a demanda de espaço no festival em virtude da escassez de eventos dedicados a essas linguagens.

A etapa prática desta investigação enfrentou obstáculos e complexidades inerentes ao seu progresso, que podem ser considerados como componentes cruciais da própria jornada. A busca pela transcendência dessas adversidades não deve apenas estimular o avanço do conhecimento no campo dos festivais audiovisuais, mas também fomentar o desenvolvimento profissional e acadêmico de todas as pessoas envolvidas. A análise e a superação destas limitações podem conduzir a reflexões mais aprofundadas, pavimentando o caminho para abordagens inovadoras e metodologias que enriqueçam o domínio de

estudo e motivem futuras investigações.

Com essa expansão, o MixBrasil possibilitará uma vivência mais abrangente e diversificada, estabelecendo-se como um locus de referência tanto para o público interessado em acessar e experienciar a produção cultural contemporânea de maneira mais inclusiva e extensiva, quanto para a exploração de propostas curatoriais que ultrapassem as fronteiras temáticas estabelecidas.

## Referências

ADORNO, T.W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1947-1985.

ALBAGLI, S.; CLÍNIO, A. **Apropriação social da internet em ações de mídias táticas: dinâmicas de informação e comunicação**. XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. Florianópolis, 2013.

ALMEIDA, J. de et al. **Film Festivals in Contamination: Streaming Strategies in Brazil**. In: ANDRADE, P.; MARTINS, M. (eds.). Handbook of Research on Urban Tourism, Viral Society, and the Impact of the COVID-19 Pandemic. Hershey, PA: IGI Global, 2022. p. 556-573.

ALPENDRE, S. **Formato on-line traz chance de festivais de cinema serem mais ousados e independentes**. Folha de S. Paulo, 29 ago. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2020/08/formato-on-line-traz-chance-de-festivais-de-cinema-serem-mais-ousados-e-independentes.shtml>. Acesso em: 22 mar. 2023.

ARAÚJO, E. S.; DEMOZZI, S. **Covid-19 e os impactos na produção de festivais de cinema brasileiros: estratégias cotidianas para migração online**. REBECA-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, São Paulo, n. 20, 2021. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/774/460>.

ARAÚJO, I. **No pós-pandemia, as salas de cinema enfrentam a tempestade perfeita**. São Paulo: Folhapress, 2022. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2022/10/01/interna\\_cultura,1400746/no-pos-pandemia-as-salas-de-cinema-enfrentam-a-tempestade-perfeita.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2022/10/01/interna_cultura,1400746/no-pos-pandemia-as-salas-de-cinema-enfrentam-a-tempestade-perfeita.shtml). Acesso em: 15 fev. 2022.

ARAÚJO, M.; BRANDÃO, E.; MESQUITA, I. **Outros Territórios - Travessia pela Sexualidade**. In: 2º Festival MixBrasil de Manifestações das Sexualidades, Catálogo. São Paulo, 1994. p. 25.

BALBI, C. **Espectador vira personagem e dá as cartas da trama em peças de teatro virtuais**. São Paulo: Folha de S.Paulo, 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/08/espectador-vira-personagem-e-da-as-cartas-da-trama-em-pecas-de-teatro-virtuais.shtml>.

BAHIA, L.; BUTCHER, P.; TINEN, P. **Imaginar o audiovisual como política pública**. In: Catálogo 26a Mostra de Cinema de Tiradentes, Tiradentes, p. 38-44, 2023.

BAMBOZZI, L. **Da curadoria de artista a alguma outra coisa**. DATJournal, São Paulo, v. 4, n. 2, 2019. Disponível em: <https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/125/104>. Acesso em: 27 jan. 2023.

BEIGUELMAN, G. **Reinventar a memória é preciso**. In: Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis, 2014.

BEIGUELMAN, G. **Inteligência artificial e as novas políticas das imagens**. São Paulo: Revista Zum, 2023.

BOURDIEU, P. **A distinção: Crítica social do julgamento**. Tradução: Daniela Kern e Guilherme J. F. Teixeira. Porto Alegre: Zouk, 1979-2007.

BRASIL, A. **Começo do fim ou novo começo do cinema e de seus grandes festivais?** Observatório de Imprensa, 21 mai. 2019.

Disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/cinema/comeco-do-fim-ou-novo-comeco-do-cinema-e-de-seus-grandes-festivais/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

CAMPOS-RABADÁN, M. **Tensiones en el circuito cinematográfico internacional: modelo para el estudio de los festivales latinoamericanos**. Comunicación y Medios, Madri, n. 42, p. 72-84, 2020.

CHEYROUX, E. **Film Festivals: Close-Up on New Research**. Journal of Festive Studies, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 5–22, 2023.

Disponível em: <https://journals.h-net.org/jfs/article/view/157>. Acesso em: 12 abr. 2023.

CORRÊA, P. V. L. **Panorama dos Festivais/Mostras Audiovisuais Brasileiros - Edição 2022**. Pesquisa Independente. São Paulo, 2022.

Disponível em: <https://linktr.ee/estudosfestivais>. Acesso em: 23 fev. 2023.

CORREIA, E. S.; BERTOCCHI, D. **O algoritmo curador: o papel do comunicador num cenário de curadoria algorítmica de informação**. Juiz de Fora: Compós UFJF, 2012.

CRUCHINHO, A. et al. **Fashion and New Technologies: From Fashion Film to Expanded Reality - Castelo Branco Moda**. International Journal of Film and Media Arts, v. 7, n. 2, p.112-124, 2022.

DAMIENS, A. **LGBTQ Film Festivals: Curating Queerness**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.

D'ANDREA, C. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. Salvador: Edufba, 2020.

DAVIDSON, A. **Contextes de la production numérique de la danse**. In: Bains Numeriques # 1 - Danse Et Nouvelles Technologies. Enghien-les-Bain: Centre des arts, 2007. p. 13-14.

DAYAN, D. **Looking for sundance: The Social construction of a film festival**. In: BONDEBJERG, I. (Ed.). Moving images, culture and the mind. Luton: University of Luton Press, 2000. p. 43-52.

DE VALCK, M. **Fostering art, adding value, cultivating taste: film festivals as sites of cultural legitimization**. In: Film Festival – History, theory, method, practice. London and New York: Routledge, p.100-116. 2016.

DE VALCK, M. **Vulnerabilities and Resiliency in the Festival Ecosystem: Notes on Approaching Film Festivals in Pandemic Times**. In: *Pandemic Media: Preliminary Notes Towards an Inventory*, 2020. Disponível em:

<https://pandemicmedia.meson.press/chapters/space-scale/vulnerabilities-and-resiliency-in-the-festival-ecosystem-notes-on-approaching-film-festivals-in-pandemic-times/>.

Acesso em: 20 set. 2022.

DE VALCK, M.; ZIELINSKI, G. **Greening Film Festivals**. In: *Rethinking Film Festivals in the Pandemic Era and After*. London: Palgrave Macmillan Cham, 2023.

DIÉGUEZ, I. **Um teatro sem teatro: a teatralidade como campo expandido**. Tradução: Eli Borges. São Paulo: Sala Preta, 2014. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/81758>. Acesso em: 20 ago. 2021

DUFFY, B. E. et al. **Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship**. *Social Media and Society*, Ithaca, v. 5, n. 4, 2019.

ELSAESSER, T. **Curadoria e programação como pós-produção**. Tradução: German Nunez. In: MENOTTI, G. (org.). *Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver*. Vitória: EDUFES, 2018, p.27-40

FAUVILLE, G. et al. **Zoom Exhaustion & Fatigue Scale** In: *Computers in Human Behavior Reports*, v. 4, ago-dez. 2021.

FISCHER, A. **Manual Ampliado de Linguagem Inclusiva**. São Paulo: Ed. Matrix, 2021

FISCHER, A. **Plataformização e curadoria transmídia em festivais de cinema** Anais do XXV Encontro Socine. São Paulo: Socine (2022). Disponível em: <https://www.socine.org/encontros/trabalhos-aprovados-2022/?id=22047> Acesso em: 5 dez. 2022

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução: Raquel Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 1975-2014.

GALTUNG, J. **A Structural Theory of Imperialism**. *Journal of Peace Research*, Oslo, 8(2), p. 81-117, 1971.

Disponível em: <http://bev.berkeley.edu/ipe/readings/galtung.pdf>. Acesso em 19 set. 2022.

GARRETT, A. R. **Agenciamento de visibilidades e apagamentos: Entrevista com a curadora Amaranta Cesar**. REBECA - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, São Paulo, n. 21, 2022.

GARRETT, A. R.; SCHVARZMAN, S. **Novas características curatoriais em festivais de cinema brasileiros contemporâneos no século XXI**. *Faces da História*, v. 9, n. 1, p. 220-244, p.278-296, 2022.

GODINHO, A. M. **O transhumanismo entre a evolução humana e o abandono da humanidade**. Migalhas, 2022.

Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/coluna/migalhas-de-direito-medico-e-bioetica/362988/o-transhumanismo-entre-a-evolucao-humana-e-o-abandono-da>



humanidade. Acesso em: 05 jul. 2022.

GONRING, G. M. **Curadoria autoral – O Papel dos Arranjos Expositivos na Comunicação do Trabalho de Arte**. São Paulo: Repositório PUCSP, 2012. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4409>. Acesso em 4 set. 2022.

GONRING, G. M. **(O que) pode a curadoria inventar?** São Paulo: Galáxia, n. 29, Jan-Jun 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-25542015119480>. Acesso em: 17 abr. 2023.

HACKL, C. **The Future of The Film Festival**. Jersey City: Forbes.com, 2020  
Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2020/11/17/the-future-of-the-film-festival/?sh=18670b4b4d8a> Acesso em 10 fev. 2021

HAN, G. **Are Hybrid Film Festivals Actually Accessible?** Hyperallergic, 2021.  
Disponível em: <https://hyperallergic.com/665786/are-hybrid-film-festivals-actually-accessible/>. Acesso em 15 jul. 2021.

HOGUET, B. **Créer et Produire pour les Nouveaux Médias: Le Guide de la Narration Interactive et Transmédia**. Paris: Editions DIXIT, 2016.

HUNTER, R. **Genre Film Festivals and Rethinking the Definition of “The Festival Film”**. In: JENKINS, T. (Ed.). *The International Film Festivals: Contemporary Cultures and History Beyond Venice and Cannes*. I. B. Tauris, 2018.

IKEDA, M. **Festivais de cinema e curadoria: uma abordagem contemporânea**. REBECA - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 11 n.1, 2022.  
Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/790/509>. Acesso em: 20 mar.2023.

JENKINS, H. **Transmedia Storytelling**. Technology Review, 2003. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>. Acesso em: 12 out. 2022.

JENKINS, H. **Wandering Trough the Labyrinth: An Interview with USC's Marsha Kinder (Part Two)**. Blog: Confessions of an Aca-fan, 2015. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2015/03/wandering-through-the-labyrinth-an-interview-withusc-marsha-kinder-part-two.html>. Acesso em 20 set. 2022.

KANT, I. **Crítica da faculdade do juízo**. Tradução: Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1790-1993.

KINDER, M. **Playing with Power in Movies, Television and Video Games**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1991.

LEÃO, T. **O Formato "Festival" em Questão**. In: Atas do VII Encontro Anual da AIM, Coimbra, 2017.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.

LIN, H. **What is Curatography?** In: *Curatography: The Study of Curatorial Culture*, n.1, 2020. Disponível em: <https://curatography.org/what-is-curatography>. Acesso em 17 abr. 2023

LOPES, M. I. V. **Reflexividade e relacionismo como questões epistemológicas na pesquisa empírica em comunicação.** In: BRAGA, J. L. (Org.). *Pesquisa empírica em comunicação*. São Paulo: Paulus, p. 27-49, 2010.

MCLUHAN, M. **Understanding Media: The Extensions of Man.** New York: McGraw-Hill, 1964.

MARTEL, F. **Smart: o que você não sabe sobre a internet.** Tradução: Clovis Marques. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

MASSAROLO, J. C. **Storytelling Transmídia: Narrativa para multiplataformas.** Sorocaba: Triade, v.1, n.2, p.335-347, 2013.

MASSAROLO, J. C.; FISCHER, A. **Hashtags em curadorias transmídia para festivais de cinema e a experiência do MixBrasil.** *Revista Mídia E Cotidiano*, 17(1), 186-203, 2022.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D.; FISCHER, A.; ERTHAL, C. **Plataformização dos festivais de cinema e audiovisual: a experiência do MixBrasil.** *REBECA - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, n. 21, p. 219-243, 2022. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/799>. Acesso em 20 mar. 2023.

MATTOS, T. **Festivais pra quê? Um estudo crítico sobre festivais audiovisuais brasileiros.** Salvador: Edufba, 2013. Disponível em: [https://www.academia.edu/27691073/Festivais\\_pra\\_qu%C3%AA\\_Um\\_estudo\\_cr%C3%AAdtico\\_sobre\\_festivais\\_audiovisuais\\_brasileiros](https://www.academia.edu/27691073/Festivais_pra_qu%C3%AA_Um_estudo_cr%C3%AAdtico_sobre_festivais_audiovisuais_brasileiros). Acesso em 5 out. 2022.

MATSUMOTO, R. **Variações sobre Teatro e Audiovisual.** Salvador: Repertório, n. 28, p.47-67, 2017.

MORAES, F. **Encruzilhada Blockchain.** In: 30º Festival MixBrasil de Cultura da Diversidade, Catálogo. São Paulo: Associação Cultural MixBrasil, 2022. p. 86-87.

NEPOMUCENO, M. **Formação do Curador nos Festivais de Cinema.** São Paulo: CELACC/ECA-SP, 2014. Disponível em: [http://celacc.eca.usp.br/sites/default/files/media/tcc/milena\\_nepomuceno\\_formaouo\\_do\\_curador\\_nos\\_festivais\\_de\\_cinema\\_1.pdf](http://celacc.eca.usp.br/sites/default/files/media/tcc/milena_nepomuceno_formaouo_do_curador_nos_festivais_de_cinema_1.pdf). Acesso em: 20 ago.2022.

OBRIST, H. U. **A Brief History of Curating.** Dijon: JPR Ringier/Les Presses du Réel, 2008.

OGDEN, M. R. **Interactive/Transmedia Documentary: convergence culture meets actuality storytelling.** *Documentário INTERIN*, v. 25, n. 1, p.121-138, 2020.

PADOVANI, G.; MASSAROLO, J. C. **Ativismo de dados como uma prática social nas plataformas**. In: BRAIGHI, A. A.; LESSA, C.; CÂMARA, M. T. (orgs.). *Interfaces do Mdiativismo: do conceito à prática*. CEFET-MG: Belo Horizonte, 2018.

PADOVANI, G.; NESTERIUK, S. **Activismo transmedia: estrategias (d)e involucramiento en las multiplataformas**. In: *Dimensiones del Arte y Tecnologia*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Bogotá, 2022.

PAVEAU, M-A. **Análise do Discurso Digital: Dicionário das Formas e das Práticas**. Campinas: Pontes Editores, 2021.

PIERSON, J. et al. **While entertainment evolves, the need for storytelling persists**. In: *Trend Report*. Future Today Institute. New York, 2023. Disponível em: <https://futuretodayinstitute.com/reports/>. Acesso em 17 abr. 2023.

PETERSON, R. A. (1997). **The rise and fall of highbrow snobbery as a status marker**. *Poetics*, 25(2-3): 75-92.

PISU, S. **A Transnational Love–Hate Relationship: The FIAPF and the Venice and Cannes Film Festivals (1950–1970)**. In: *International Film Festivals: Contemporary Cultures and History Beyond Venice and Cannes*. IB Tauris, 2018.

QUEIROZ, B. M. **Breve Genealogia Da Curadoria De Arte: Sentidos e Práticas Em Disputa**. Goiânia: Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: Fabricações e Acidentes Visuais, p.183-195, 2018.

RASTEGAR, R. **Seeing differently: The curatorial potential of film festival programming** In: *Film Festivals: History, Theory, Method, Practice*. London, New York: Routledge, 2016.

REINALDIM, I. **Tópicos sobre curadoria**. Niterói: Revista Poiésis, n. 26, p. 15, 2015.

RHYNE, R. **Queer Capital, Queer Culture: Gay and Lesbian Film Festivals in the 1990s**. In: *International Film Festivals: Contemporary Cultures and History Beyond Venice and Cannes*, ed. by T. Jenkins, 153-178. London: I.B. Tauris, 2018.

RICHARDS, S. J. **The Queer Film Festival: Popcorn and Politics**. New York: Palgrave Macmillan, 2016.

ROLIM, M. **Pensamento Curatorial em Processo**. Belo Horizonte: Observatório dos Festivais, 2016. Disponível em: <https://www.festivais.com.br/single-post/2016/12/28/ARTIGO-Pensamento-curatorial-em-processo>. Acesso em: 10 out. 2022.

SANTINI, R. M. **O algoritmo do gosto: tecnologias de controle, contágio e curadoria de si; volume 2**. Curitiba: Appris, 2020.

SCHAFFER, Y. **Why every film festival needs an online strategy**. Lisboa: Movies Everywhere, 2021. Disponível em: <https://movie-discovery.medium.com/why-every-film-festival-needs-an-online-strategy-cf97de193500>. Acesso em 10/12/2021.

SILVA, M. A. **Territórios do desejo: Performance, Territorialidade e Cinema no Festival Mix Brasil da Diversidade Sexual**. Tese (Doutorado em Antropologia Social). Florianópolis: PPGAS/UFSC, 2012. p.360

SILVA, M.A. **Festivais de filmes da diversidade sexual e os “LGBTQs sem fronteiras”: o caso de um cinema transnacional**. Revista Rebeca, v. 11, n. 1, 2022.

SIMÕES, F. A.; VALENTE, J. A. **Remix e Curadoria Digital: o uso de filtros como ferramenta discursiva**. Volta Redonda: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2017.

STEVENS, K. **“You Had to be there”: Film Festival “Liveness” and the Digitally Connected Audience in International Film Festivals**. In: Contemporary Cultures and History Beyond Venice and Cannes. London: I.B., 2018.

TABACHNIK, H. **Festivais de Cinema Pós-Pandemia: Mudanças, Evolução e Desafios**. Palestra 1o Encontro Iberoamericano de Festivais de Cinema (EFIC), 2023

TOLEDO, M. **Como fazer o brasileiro retornar às salas de cinema ainda perturba o setor audiovisual**. Tela Viva, 2023.

Disponível em: <https://telaviva.com.br/13/04/2023/como-fazer-o-brasileiro-retornar-as-salas-de-cinema-ainda-perturba-o-setor-audiovisual/>. Acesso em 14 abr. 2023.

VALLEJO, A. **Rethinking the Canon: the Role of Film Festivals in Shaping Film History**. In: Studies in European Cinema, nr 17, p. 155-169, 2020.

VALLEJO, A.; LEÃO, T. **Introdução: Festivais de cinema e os seus contextos socioculturais**. In: Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, v. 8, n. 1, p. 80–100, 2021. Disponível em: <https://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/789>. Acesso em 25 jan. 2022.

VELLOSO, V. **Bate-Papo com os Curadores da Mostra de Cinema de Tiradentes 2022**. Vertentes do Cinema, 25 jan. 2022. Disponível em: <https://vertentesdocinema.com/bate-papo-com-os-curadores-da-mostra-de-cinema-de-tiradentes-2022/>. Acesso em: 14 mar. 2023.

WEBB, A. **2023 Trend Report**. New York: Future Today Institute., 2023. Disponível em: <https://futuretodayinstitute.com/reports/>. Acesso em 15 mar. 2023.

ZANATTO, R. M. **O I Festival Internacional de Cinema do Brasil (1954)**. In: Aniki, revista portuguesa da imagem em movimento, v. 8, n. 1, p. 101-130, 2021.

ZUCKERMAN, E. **Ouvindo Vozes Globais**. Tradução: Rafael Tourinho Raymundo. TED, 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vXPJVwwEmiM>  
Acesso em: 15 ago.2023

