



O Projeto Rain Down como um Fenômeno da Cibercultura¹

Leonardo ARAÚJO²
Dannilo DUARTE³

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, BA

RESUMO

O Projeto Rain Down, desenvolvido pelo público da banda de rock inglesa Radiohead, produziu um registro audiovisual, na íntegra, dos shows do grupo realizados no Brasil em março de 2009. Tudo foi feito a partir de vídeos gravados pelo próprio público, através de dispositivos eletrônicos portáteis e, compartilhados através da Internet. Este artigo analisa o projeto e sua dinâmica como um fenômeno típico da cultura contemporânea. Para tanto, realiza-se uma revisão teórica sobre a cibercultura e seus princípios; descreve-se o Rain Down e suas principais características; por fim, propõe-se uma relação entre teoria e prática.

PALAVRAS-CHAVE

Cibercultura; Projeto Rain Down; Produção Cultural; Comunicação.

Introdução

O crescente engajamento humano para com as tecnologias da informação e comunicação, ao redor do mundo, está mudando profundamente os modos de produção, armazenamento e distribuição dos produtos midiáticos: sons, vídeos, textos, fotos etc. Na cultura em curso, esses produtos tornam-se cada vez mais ubíquos, graças à popularização de dispositivos eletrônicos portáteis, como os *PDA*s e os cada vez mais sofisticados telefones celulares. Esses aparelhos circulam pelos diversos espaços e nas mais variadas camadas sociais, funcionando como pequenas centrais multimídias, com ferramentas de acesso, produção e gerenciamento de conteúdos diversos.

Desde a década de 90, com a popularização dos computadores conectados à Internet, surgem novos circuitos comunicacionais, com a reconfiguração do papel de emissores e receptores e com possibilidades e características diferentes das estabelecidas pela cultura massiva. No cenário atual, marcado pelo intenso processo de

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

² Recém- graduado em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/Uesb, email: araujo.leonardo@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor Assistente do curso de Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/Uesb, email: dannilonet@yahoo.com.br.



digitalização, a produção independente, aquela feita de forma individual ou colaborativa, sem vínculo com grandes empresas, é potencializada e ganha visibilidade.

Trata-se de uma espécie de “artesanato digital”, conforme o termo cunhado por Barbrook e Schultz (2007) em um manifesto divulgado na Web. São trabalhos que dialogam com os produtos da indústria cultural, ao mesmo tempo em que se revelam bastantes distintos da formalidade ou dos compromissos com uma produção anterior, na medida em que flertam com novas linguagens disseminadas em escala global. Sobre essa produção, Jenkins (2006, p. 148) destaca que, “a Web representa um espaço de experimentação e inovação, onde os amadores testam o terreno, desenvolvem novas práticas, temas, e geram material que pode vir a atrair seguidores nos seus próprios termos”.

A partir dessa perspectiva, o presente artigo visa oferecer uma pequena parcela de contribuição no entendimento do modelo de comunicação e de produção cultural⁴ estabelecido na contemporaneidade. Para melhor compreender tal realidade, o objeto dessa pesquisa será o Projeto Rain Down, iniciativa inédita que reuniu mais de uma centena de pessoas para produzir um registro audiovisual, na íntegra, dos shows brasileiros da banda inglesa de rock alternativo Radiohead, realizados nos dias 20 e 22 de março de 2009, nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo, respectivamente. Para isso, foram utilizadas imagens feitas pelo próprio público, captadas por câmeras digitais compactas, *smartphones* e celulares, e compartilhadas pela rede mundial de computadores. O resultado são dois DVDs, disponíveis na Internet, que mostram os shows completos e sob os mais variados ângulos.

A escolha do Rain Down como objeto de análise se deve ao fato de que o projeto permite pensar novas práticas e indícios de mudanças, uma vez que os vídeos dos shows foram produzidos pelo próprio público do Radiohead e disponibilizados em rede, sem passar pela estrutura de produção das grandes gravadoras. Além disso, não é todo dia que a televisão ou o jornal dá visibilidade a iniciativas que de certa forma questionam os padrões estabelecidos pela cultura massiva. Com o Rain Down aconteceu exatamente isso, o que demonstra uma espécie de reconhecimento dessas novas práticas ou, no mínimo, que elas não podem mais serem ignoradas.

Sua recepção dividiu opiniões, pois onde alguns viram violação dos direitos de imagem de quem, eventualmente, aparece em algum vídeo, além, claro, dos direitos

⁴ A expressão produção cultural é usada no contexto deste trabalho para se referir ao ato de indivíduos, sozinhos ou em grupos, produzirem textos, músicas, vídeos, obras artísticas, entre outros bens culturais.



autorais da banda; outros, como o jornalista Lúcio Ribeiro, identificaram a efervescência de novas práticas de produção cultural:

Finalmente ficou pronto o espetacular “Rain Down”, uma recriação do show do Radiohead através de sincronização de áudios da apresentação com pedaços de imagens filmadas por fãs aleatórios que gravaram trechos do concerto em seus celulares ou câmeras amadoras. “Rain Down” não vai ser colocado à venda nem vai virar produto físico, a princípio. Sua circulação será gratuita e pela internet. Achei uma das mais genuínas manifestações punk (do it yourself) da era digital. O futuro da música passa por aqui (RIBEIRO, 2009).

Ao invés de discutir as características e limitações de um registro feito com câmeras compactas e celulares, que inevitavelmente possuem qualidades diferentes de equipamentos profissionais, esse estudo será direcionado para as práticas e os suportes que possibilitaram a realização do projeto.

Derivado de uma pesquisa maior, realizada para elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso, o presente artigo tem como objetivo principal relacionar o Projeto Rain Down com a cibercultura e suas principais características. A hipótese que será utilizada é que a dinâmica empregada no projeto pode ser compreendida a partir dos três princípios ou leis sistematizados por Lemos (2003, 2005) para explicar esse cenário de intensas mudanças experimentado na cultura contemporânea.

Após uma breve revisão teórica sobre a cibercultura e suas implicações, o artigo faz uma apresentação do objeto de pesquisa para, em seguida, estabelecer o confronto entre o conhecimento teórico e a prática, buscando-se relacionar cada uma das características do projeto com os conceitos já apresentados.

A Cibercultura e seus Princípios

Não se pode negar a existência de uma cultura contemporânea, marcada pelas tecnologias digitais, uma “cibercultura”. Segundo Lévy (1999, p.17), o termo cibercultura refere-se a “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Este, por sua vez, é considerado pelo autor, como uma rede, um meio de comunicação que constitui “não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga,



assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p.17).

Lemos (2003) também chama a atenção para essa característica do conceito de cibercultura, que denota não só um aspecto tecnológico, mas também novas formas de sociabilidade e de produção cultural. Considerando assim a cibercultura como a cultura contemporânea permeada pelas tecnologias digitais, o autor pontua que:

O termo está recheado de sentidos, mas podemos compreender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70 (LEMOS, 2003, p.1).

Diante das definições apresentadas, nota-se que apesar do “determinismo tecnológico” que o termo “cibercultura” aponta, o que se deve evidenciar não é apenas o atual avanço tecnológico, mas também as novas vivências sociais e culturais proporcionadas pelo uso dessa tecnologia. A convergência dessas vivências e apropriações das tecnologias de telecomunicação e da informática dá origem à cibercultura em todas as suas esferas - política, econômica e em particular, cultural, como aponta Barbero (2006, p. 54):

[...] o que a revolução tecnológica introduz em nossa sociedade não é tanto uma quantidade inusitada de novas máquinas, mas, sim, um novo modo de relação entre os processos simbólicos – que constituem o cultural – e as formas de produção e distribuição dos bens e serviços: um novo modo de produzir, confusamente associado a um novo modo de comunicar.

Com o objetivo de compreender, de forma sistemática, os aspectos comunicacionais e seus diversos desdobramentos, Lemos (2003, 2005) propôs as três leis que geram e explicam os fenômenos da cibercultura: liberação do polo emissor; conectividade generalizada e reconfiguração.

A primeira lei apresentada pelo autor para melhor entendimento dos fenômenos da cibercultura é a liberação do polo emissor, que aponta para a possibilidade de os indivíduos estarem ativos no processo da produção comunicacional. De acordo com esse princípio, as tecnologias da informação e da comunicação, por conta de seu aspecto telemático, provocam uma reconfiguração no campo comunicacional, tornando-o mais



flexível. O esquema clássico um-todos, típico das mídias massivas, dá lugar ao modelo todos-todos, onde emissores e receptores confundem ou alternam papéis. Essa mudança no processo informacional e comunicativo é fruto das diferentes possibilidades de publicação e consumo de conteúdos, oferecidos pelos ambientes das mídias digitais. Com a liberação do polo emissor, qualquer um tem, potencialmente, a possibilidade de produzir e publicar conteúdo, o que resulta em uma multiplicação de vozes e mensagens no ciberespaço. A mídia tradicional passa a dividir espaço com o conteúdo produzido por usuários, em ambientes de participação como blogs, redes sociais e wikis, como destaca Couto et al (2008, p.114):

Na cultura digital, pós-massiva, profissionais “anônimos” (músicos, escritores, fotógrafos, pesquisadores, estudantes, entre outros), que estão “fora” das grandes mídias e indústrias, divulgam seus trabalhos por intermédio de sites na Internet. Suas produções podem ser reconhecidas e legitimadas pelos membros das comunidades virtuais das quais participam. Entretanto, não é preciso ser músico, escritor profissional, etc. Teoricamente, todos podem e devem criar, publicar, comercializar, consumir, participar.

O que vemos atualmente é uma pulverização da produção cultural, em que, além dos grandes conglomerados, ganham espaço os trabalhos desenvolvidos em grupos de caráter independente ou até mesmo por indivíduos que, sozinhos, são capazes de executar todas as etapas do processo de elaboração de um produto cultural, seja ele impresso, sonoro ou audiovisual. Como destaca Barros (2007, p.4), “as experiências de produção alternativas de conteúdo sempre existiram muito antes do surgimento da Internet, porém com a rede de computadores elas são facilitadas e potencializadas, pelo baixo custo e a possibilidade de disponibilizar o conteúdo para toda a rede”.

Esse caráter democrático faz parte da própria gênese do ciberespaço, no entanto, é bem verdade que esta “autonomia” ainda não é completa. As grandes empresas de comunicação ainda são responsáveis pela maior parte da informação que circula no mundo, porém no ciberespaço não apenas as megacorporações são capazes de publicar e difundir as informações: qualquer pessoa, com acesso às redes telemáticas, é um potencial emissor de informação.

Todo esse cenário de mudanças se potencializa, na medida em que uma grande parcela da população está conectada nessa nova ordem comunicacional. Em decorrência de tal fenômeno, Lemos (2003, 2005) propõe uma segunda lei que gere a cibercultura: a conectividade generalizada. Para o autor, “não basta emitir sem conectar, compartilhar.



É preciso emitir em rede, entrar em conexão com outros, produzir sinergias, trocar pedaços de informação, circular, distribuir” (Lemos, 2009, p. 40). Com a proliferação do acesso à internet, das redes de celulares e outros dispositivos portáteis, experimenta-se um aumento das interconexões de diversas redes de telecomunicação, que estimulam rearranjos comunicacionais, como também de outras práticas sociais, culturais políticas e econômicas. As tecnologias de comunicação e informação são utilizadas para a criação de vínculos sociais locais, comunitários e mesmo planetários, enfim, promovem a formação de uma imensa teia de conexões, na qual “tudo comunica e tudo está em rede: pessoas, máquinas, objetos, monumentos, cidades” (LEMOS, 2005, p.2-3).

A presença mais frequente no ciberespaço, por meio de variados suportes tecnológicos, também está associada aos dispositivos técnicos que facilitaram os processos de produção. Equipamentos como câmeras digitais fotográficas e de vídeo, por exemplo, estão cada vez mais acessíveis e também se encontram acoplados ao celular. Essa facilidade de acesso aos aparatos possibilita uma ampliação da produção individual de conteúdos e uma necessidade natural de publicá-los. Para fazer com que esses conteúdos circulem, sejam distribuídos de forma rápida, para um grande número de pessoas, a ampliação da conexão tornou-se imprescindível.

Na terceira lei da cibercultura proposta por Lemos (2003, 2005), a reconfiguração, há um alerta contra as previsões de substituição e aniquilação de meios e práticas sociocomunicacionais anteriores à cibercultura, pois chama-se a atenção para o real processo em curso, o de “reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes” (LEMOS, 2005, p.3).

Dessa forma, é possível interpretar o desenvolvimento tecnológico a partir da dinâmica entre meios, questionando como as novas mídias reconfiguram experiências anteriores. Sá (2006, p.6) destaca a importância de analisar as práticas ciberculturais a partir desse diálogo:

(...) reitero a sugestão de compreender o estudo da cibercultura não como a exploração de um admirável mundo novo, mas sim como um contínuo processo de inovação e reapropriação tecnológica, cujas práticas – ambíguas, múltiplas e plurais - remontam ao diálogo com boa parte da história das tecnologias da informação e da comunicação.

Bolter e Grusin (2000) tomam como ponto de partida a conhecida citação de McLuhan de que “o conteúdo de um meio é sempre um meio anterior” para também defenderem essa relação entre as diferentes mídias e levantarem a proposição de que um meio de comunicação atua sempre em relação aos seus antecessores estabelecendo uma



relação de conservação e ruptura. Para os autores, trata-se de um processo característico da história da inovação tecnológica, denominado remediação, segundo o qual toda nova mídia pode ser compreendida como uma continuidade das anteriores ao mesmo tempo em que desafia as tecnologias populares em determinada época.

Várias expressões da cibercultura confirmam essa relação de reconfiguração: os jornais, livros, músicas etc, mantêm seu consumo convencional e também convergem para as mídias digitais, mantendo algumas de suas características anteriores e agregando novos recursos típicos dessas novas mídias.

A possível permanência e prosseguimento de cada tipo de mídia, e de seus públicos, pode ser explicada como um resultado do amadurecimento e eficácia da comunicação e produção cultural feita para nichos, pois diferentes públicos e suas diversas demandas encontram conteúdos e meios de se expressar, utilizando cada mídia de acordo com seus interesses e recursos.

Porém, Lemos (2003, 2005) ressalta que a terceira lei da cibercultura ultrapassa essa noção de remediação, pois além da simples remediação de um meio sobre o outro, reconfiguram-se também as estruturas sociais, as instituições e as noções de tempo, espaço e formas de conexão entre os atores das práticas comunicacionais.

Portanto, a popular dicotomia entre novo versus velho deve dar espaço para proposições mais complexas, que tenham como base as experiências anteriores e os novos símbolos e potencialidades das chamadas novas tecnologias de informação. Apesar da aparente sensação de novidade, Lemos (2009, p.41) enfatiza que:

A cultura digital pós-massiva não representa o fim da indústria massiva. Por sua vez, a indústria massiva não vai absorver e “massificar” a cultura digital pós-massiva. A cibercultura é essa configuração em que se alternarão processos massivos e pós-massivos, na rede ou fora dela (...). Não o fim da cultura de massa, mas sua transformação acolhendo processos bidirecionais, abertos, onde prevalecem a liberação da emissão sob diversos formatos e modulações, e uma conexão generalizada e mundial por redes telemáticas.

Após esse breve percurso teórico, cabe apresentar o objeto de análise desta pesquisa, o Projeto Rain Down. A opção metodológica pelo estudo de caso parte do princípio de que só assim as teorias “podem adquirir toda a espécie de atualidade sensível que possibilita pensar não apenas realista e concretamente sobre eles, mas, o que é mais importante, criativa e imaginativamente com eles.” (GEERTZ, 1978, p.33).



Através de observações pontuais, é possível interpretar os novos fenômenos e verificar a validade da teoria apresentada através do confronto com o real.

Projeto Rain Down

Depois de mais de 20 anos de carreira, sete álbuns de estúdio lançados e mais de 30 milhões de discos vendidos, o grupo inglês de rock alternativo Radiohead, se apresentou pela primeira vez no Brasil em 2009. Foram dois shows: um no Rio de Janeiro, em 20 de março, e outro em São Paulo, no dia 22 do mesmo mês. As apresentações foram acompanhadas por cerca de 55 mil pessoas⁵ e fizeram parte da turnê do álbum *In Rainbows*, lançado em 2007 de forma revolucionária na internet. O quinteto permitiu que cada um de seus fãs decidisse quanto pagaria pelo disco na hora de fazer o *download*.

Aos 22 anos, o paulistano Andrews Ferreira Guedis foi ao show da banda em São Paulo e ao chegar em casa, após a apresentação, passou a procurar no site YouTube, os vídeos do show. Encontrou vários trechos, muitos da música *Paranoid Android*, porém nenhum dos vídeos estava completo. Na intenção de ter a música na íntegra, Andrews capturou os vídeos e editou todos em uma versão multicâmera. O resultado foi compartilhado com outros admiradores do grupo através do YouTube, três dias após o show. O vídeo de *Paranoid Android* recebeu um grande número de comentários no portal de vídeos e marcou o início do Projeto Rain Down⁶, encabeçado por Andrews, que recriou na íntegra os dois shows do Radiohead no Brasil, usando apenas gravações feitas pelo público.

Depois da edição do primeiro vídeo, o trabalho continuou. A criação de uma página específica na Internet foi o próximo passo para dar continuidade à iniciativa. Ainda em março de 2009, surgia na Web o <http://radioheadraindown.blogspot.com/>, espaço criado para proporcionar a interação entre o público da banda, através do envio de sugestões, vídeos, comentários etc. Posteriormente, todo o conteúdo do blog foi transferido para o domínio <http://raindown.com.br>.

⁵ A estimativa tem como base, matérias publicadas no site G1, <http://g1.globo.com/Noticias/Musica/0,,MUL1054004-7085,00-COM+MIL+PESSOAS+FESTIVAL+CONSAGRA+RADIOHEAD+EM+SAO+PAULO.html>, e na Folha Online, <http://g1.globo.com/Noticias/Musica/0,,MUL1054004-7085,00-COM+MIL+PESSOAS+FESTIVAL+CONSAGRA+RADIOHEAD+EM+SAO+PAULO.html>.

⁶ O nome do projeto é uma alusão ao trecho final da música *Paranoid Android*, uma das mais conhecidas do repertório do Radiohead.



Através da página foi possível acompanhar toda a dinâmica do projeto. Andrews Guedis postava fotos do seu trabalho de edição, solicitava indicação de links ou o envio de vídeos da música que estava sendo editada, anunciava as datas em que cada vídeo e os shows completos seriam disponibilizados. Depois de editado, cada vídeo era postado no site e recebia sugestões dos colaboradores. Esses comentários serviram para aprimorar os vídeos e alterá-los antes da finalização do trabalho.

Após meses editando e interagindo com os fãs, o DVD com as 26 músicas da apresentação paulista do Radiohead, e outras seis do show do Rio de Janeiro, foi disponibilizado para *download* na Internet no dia 31 de agosto de 2009.

Depois de inúmeros e-mails, Guedis assumiu, em novembro de 2009, o compromisso de editar também o show carioca. A produção seguiu a mesma dinâmica do trabalho anterior e o registro audiovisual, com as 25 músicas da apresentação no Rio de Janeiro, foi lançado em 17 de abril de 2010.

Para quem assiste ao resultado do trabalho, a sensação é a de acompanhar os shows em meio ao público. A apresentação dos ingleses é vista a partir dos diferentes pontos de vista da plateia, sendo comuns cenas levemente trêmulas, contudo, nada que comprometa a reconstituição da apresentação. O trabalho inclui também imagens que mostram a chegada do público aos locais dos shows, a espera para a abertura dos portões, as bandas que antecederam o Radiohead, até a saída dos ingleses do palco.

Nos planos mais abertos, a tela fica dividida entre o palco e o público. É possível perceber a quantidade de pontos luminosos de câmeras fotográficas e celulares registrando o evento, agregando aos vídeos uma conotação metalinguística que permeia todo o registro.

Pelo seu caráter inédito e colaborativo, o projeto foi notícia em alguns dos principais jornais impressos do país (Estado de São Paulo, Jornal da Tarde, Folha de S. Paulo), canais de televisão (MTV e TV Cultura), além de sites, portais e blogs (Uol, IG, Terra, Globo.com, Folha Online, entre inúmeros outros) .

Existem iniciativas similares e anteriores, mas nenhuma delas gerou tanta repercussão como o projeto dos admiradores brasileiros do Radiohead. Em 2004, o grupo norte-americano Beastie Boys distribuiu câmeras para várias pessoas em um show em Nova York e depois, editou as imagens no DVD "*Awesome; I Fuckin' Shot That!*". A banda brasileira Capital Inicial produziu em 2008 um clipe a partir de câmeras do público. Nos dois casos, a iniciativa partiu da própria banda e a edição foi feita de forma profissional. A banda de rock industrial Nine Inch Nails também



realizou uma ação parecida, ao liberar 150 gigas de vídeos, gravados com câmeras profissionais, para os fãs editarem e montarem seus próprios DVDs. No início de 2009, fãs brasileiros do grupo Keane criaram o projeto “*Our Eyes on Keane*” para documentar a passagem da banda no Brasil, através de vídeos amadores. Tudo foi planejado com antecedência e cada um dos “cinegrafistas” recebeu dicas e orientações de um profissional sobre a melhor forma de captar as imagens.

Em *Rain Down*, pela primeira vez, nada foi combinado ou organizado anteriormente, nem passou pelo filtro “de qualidade” do artista. Não havia nenhum acordo das pessoas filmarem o show para um DVD. As imagens foram feitas de forma espontânea, capturando as diferentes percepções de quem estava na apresentação. A edição também foi totalmente realizada por um admirador da banda.

A Relação entre o Projeto *Rain Down* e a Cibercultura

O paulistano Andrews Ferreira Guedis, criador do projeto e responsável pela edição dos vídeos, nunca exerceu a atividade de editor de vídeo profissional. Seu conhecimento nessa área é fruto do *hobby* de editar cenas de shows, bastidores e ensaios de sua banda, a Refink. Foi atualizando o canal do próprio grupo na Web que ele aprendeu a explorar as potencialidades dos *softwares* de edição de vídeo e utilizar as ferramentas disponíveis em cada um deles. Para editar as imagens dos shows do Radiohead no Brasil, Guedis utilizou o próprio computador e programas populares na Internet como o Adobe Premiere, TMPGEnc, e Adobe Audition.

O público também aproveitou as facilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais para a captação das imagens dos shows. Não foram utilizados equipamentos profissionais, apenas celulares e câmeras fotográficas digitais. A variação na qualidade do áudio e das imagens é constante durante o registro, o que permite afirmar que os dispositivos utilizados possuíam recursos e funções diferentes, mas nenhum deles pode ser considerado profissional, até porque não era permitido o acesso ao local do show com equipamentos desse tipo.

Com a popularização de celulares com câmeras, de câmeras fotográficas digitais e de *softwares* de edição, o cidadão comum ganha autonomia na produção de vídeos e imagens, que deixa de ser privilégio exclusivo das grandes empresas de comunicação e passam a fazer parte de rotinas de compartilhamento, inseridas, muitas vezes, nas grandes redes sociais de relacionamento. Tanto os celulares quanto as câmeras digitais



proporcionam infinitas possibilidades de trabalhar e produzir conteúdo audiovisual, principalmente por serem aparelhos pequenos, de fácil manuseio e que não exigem conhecimentos especializados para operá-los. Os *softwares* (muitos deles podem ser encontrados para *download* gratuito na própria rede mundial de computadores) colocam ao alcance de qualquer usuário sem conhecimentos específicos a possibilidade de editar imagens. Os tutoriais, também disponíveis gratuitamente na Internet, contribuem no manuseio dos programas.

Mesmo com câmeras com poucas funções e ajustes, os celulares e câmeras portáteis proporcionam aos consumidores uma liberdade incomum, de confeccionar vídeos de forma rápida e prática. Ao democratizar a produção audiovisual, esses dispositivos permitem uma nova forma de participação do público comum no processo de comunicação.

Assim, no Projeto Rain Down vemos a consolidação da primeira lei da cibercultura: a liberação do polo de emissão. A popularização de equipamentos tecnológicos, ao ampliar o ciberespaço, aumenta também as possibilidades de produção de conteúdo pelo usuário comum. Não são mais precisos aparatos tecnológicos complexos: não foi preciso ser um cinegrafista profissional para captar as imagens dos shows, ou ter algum conhecimento especializado para editar os vídeos.

O Rain Down é fruto da conexão em rede, uma vez que a reconstituição, na íntegra, das apresentações do Radiohead no Brasil tornou-se possível graças aos registros dos shows que foram encontrados ou compartilhados na Internet. Essa conexão generalizada foi essencial em todas as etapas de desenvolvimento do projeto: possibilitou a circulação dos registros audiovisuais, a articulação entre o público que foi aos shows, a divulgação do projeto e o compartilhamento de seu produto final, os vídeos. A conectividade generalizada, segunda lei da cultura contemporânea, foi indispensável para que o Rain Down se tornasse realidade.

A adesão de inúmeros colaboradores, de diferentes localidades do Brasil e de países como Peru e Colômbia, é também um reflexo, dentre outros fatores, desse segundo princípio da cibercultura. Para organizar, faixa a faixa, as apresentações do Radiohead no Brasil centenas de pessoas participaram espontaneamente enviando vídeos ou fotos, apresentando sugestões, comentando e divulgando o trabalho em redes sociais e blogs. Todas essas ações foram realizadas através da Internet, presente não só nos microcomputadores, mas em *palmtops*, *laptops*, telefones celulares, e outros dispositivos.



Em média foram utilizados 15 vídeos distintos em cada uma das faixas do show. Em alguns casos, como na música *Paranoid Android*, na apresentação de São Paulo, esse número chegou a 30. A Internet foi essencial para essa colaboração intensa, facilitando o envio de arquivos e o envolvimento dos participantes.

A variedade de formatos em que o show foi disponibilizado no site do projeto - AVI, streaming, versão para Ipod/Iphone, mp3 de áudio e DVD – aponta para o não reconhecimento de apenas um modelo vigente, mas de uma diversidade de modos e padrões de acesso e fruição audiovisual existentes na contemporaneidade.

Após o *download* do arquivo, os vídeos da apresentação podem ser assistidos no celular, no Ipod ou no computador. Quem preferir pode assistir a apresentação na íntegra, diretamente na Internet, em streaming, ou desfrutar apenas do áudio do show em qualquer dispositivo que execute MP3.

O público tem ainda outra opção: transferir o arquivo para uma mídia de DVD, com arte gráfica, e exibi-lo em um televisor por meio de um DVD Player. O site do projeto oferece opções de capas externas e internas, para serem baixadas e impressas: uma para o show do Rio de Janeiro, uma para o show de São Paulo e outra para o DVD duplo, cada uma das três com opções em português e inglês. Os *layouts* das capas trazem fotos das apresentações, dentro do mesmo padrão das imagens captadas no vídeo, e elementos gráficos (cores, tipo e disposição de fonte), semelhantes ao do disco da turnê, o *In Rainbows*.

Mesmo nessa versão mais tradicional, do arquivo gravado em uma mídia de DVD, podemos perceber que o Rain Down preserva as características do ambiente em que foi produzido, a Internet. O usuário tem autonomia para escolher a capa, idioma e a forma de organização do material. Fica claro que, o Rain Down surgiu como um registro típico da rede mundial de computadores, mas migra para outros formatos, guardando vestígios de sua lógica descentralizada e colaborativa de produção.

É possível afirmar também, a partir desses indícios, que as alterações nas relações de comunicação, e conseqüentemente nas formas de fruição e recepção, já haviam sido vislumbradas no próprio processo de produção e disponibilização dos vídeos do show. O registro das apresentações do Radiohead no Brasil foi confeccionado de modo que permitisse um consumo personalizado, o acesso facilitado ao conteúdo de acordo com o interesse de cada usuário, a partir de qualquer lugar, por meio de um celular ou aparelho instalado no carro, até mesmo na sala de estar de uma casa. O conteúdo, que até recentemente era enviado de um centro emissor para a audiência em



uma lógica massiva, passa a ser acessado por essa mesma audiência, agora de forma individualizada. O conteúdo está armazenado em um banco de dados, podendo ser acessado a qualquer momento pelo usuário.

A estrutura de organização do registro audiovisual do show é a mesma utilizada na maioria dos DVDs oficiais de grupos musicais com *menu*, caracteres com identificação das músicas, galeria de fotos e opções de áudio. No DVD da apresentação paulista do Radiohead, é possível escolher entre o áudio captado pelas câmeras do público e o da transmissão do canal de TV Multishow, demonstrando mais uma vez a relação de continuidade, ruptura e apropriação estabelecida entre as diferentes mídias.

Desse modo, o Projeto Rain Down evidencia a reorganização e a convivência entre os diferentes formatos midiáticos, terceiro princípio da cibercultura. As diversas práticas, mídias e espaços, convivem entre si, nos mesmos períodos históricos, sem a substituição ou eliminação de seus respectivos antecedentes.

Considerações finais

As reflexões propostas ao longo do artigo e a exposição da experiência do Projeto Rain Down mostram como os estudos desenvolvidos estão bastante relacionados com as produções culturais viabilizadas através de suportes digitais. As proposições dos pesquisadores da esfera midiática e da cibercultura, utilizados como referencial teórico, encontram respaldo na experiência vivenciada no projeto analisado.

Nesse sentido, o Rain Down pode ser considerado um fenômeno típico da cultura contemporânea, por permitir a identificação das três leis da cibercultura propostas por Lemos (2003, 2005). Além disso, a dinâmica e as ferramentas utilizadas no projeto revelam que, a ampliação dos circuitos comunicacionais e dos modos de produção de conteúdos no ciberespaço é uma realidade, que fomenta a criatividade e apresenta resultados, muitas vezes, inusitados.

Percebe-se que assim como o Rain Down surgiu de maneira não planejada, a produção feita pelas redes telemáticas é, muitas vezes, fruto de experimentação dos indivíduos que povoam o ciberespaço e que esse ciclo de mudanças continua em curso. Por ser uma experiência conduzida pela própria comunidade, é interessante acompanhar as mudanças e delineamentos da produção cultural nesses novos ambientes para que seja possível desfrutar de todas as suas potencialidades. Em suma, essa pesquisa, não pretendeu esgotar todos os temas desse universo em transformação, mas contribuir para



futuros estudos na área da produção cultural no ciberespaço. Seguramente, muitas outras abordagens poderão ser traçadas sobre a temática e sobre o próprio Projeto Rain Down. Várias outras questões surgiram no percurso de pesquisa, como um estímulo a dar continuidade em novos desdobramentos sobre o tema.

REFERÊNCIAS

BARBERO, J. M. Sociedade Miatizada. In: MORAES, Dênis de (Org.). **Tecnicidade, Identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

BARBROOK, R; SCHULTZ, P. **The Digital artisans manifesto**. 2007. Disponível em: <<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/16/the-digital-artisans-manifesto-by-richard-barbrook-and-pit-schultz/>>. Acesso em: 10 de abr. de 2010.

BARROS, Filipe. Produção e edição colaborativa na Internet: o caso Overmundo. **Ciberlegenda**, ano 9, n. 19, out. de 2007.

BOLTER, J. D; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media**. Massachussets: MIT Press, 2000.

COUTO, Edvaldo Souza et. al. Da cultura de massa às interfaces na era digital. **Revista da Faced**. Salvador, n.14, p.105-118, jul./dez. 2008. Disponível em:< <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rfaced/article/download/3216/2657> > Acesso em 12 de mar. de 2010.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

JENKINS, H. **Fans, Bloggers and Gammers: Exploring Participatory Culture**, New York University Press, NY, 2006.

LEMOES, A. **Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época**. 2003. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf>>. Acesso em: 20 de jan. de 2010.

_____. **Ciber-cultura-remix**. 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 20 de jan. de 2010.

_____. Cibercultura como território recombinante. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson (Org.). **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo: ABCiber ; Instituto Itaú Cultural, 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999



RIBEIRO, L. **F*D*U, indústria musical** – O incrível caso do dvd do Radiohead em São Paulo feito por um fã. 2009. Disponível em:<
<http://colunistas.ig.com.br/lucioribeiro/2009/09/08/ignore-o-ignorante-sonic-youth-no-pt-check-yeah-yeah-yeahs-no-pt-check-kings-of-leon-no-pt-check-nick-hornby-e-a-privada-que-abalou-o-rock-o-menino-que-criou-o-show-do-radiohead-em-sp/>>Acesso em: 15 de jan. de 2010.

SÁ, S. P. Quem media a cultura do shuffle? Cibercultura, Mídias e Cenas Musicais. **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, n. 15, p. 5-11, jul. de 2006.