

UNIVERSIDADE PAULISTA

Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação

ACEITANDO A MÁ FAMA: os fãs de cinema *cult* na MUBI e sua distinção

TÂNIA DOS SANTOS JORGE

SÃO PAULO, SP

2025

UNIVERSIDADE PAULISTA
Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação

ACEITANDO A MÁ FAMA: os fãs de cinema *cult* na MUBI e sua distinção

TÂNIA DOS SANTOS JORGE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação da Profa.: Dra. Clarice Greco Alves.

SÃO PAULO, SP

2025

Jorge, Tânia dos Santos.

Aceitando a má fama: os fãs de cinema *cult* na MUBI e sua distinção / Tânia dos Santos Jorge. - 2025.

61 f. : il. color. + CD-ROM.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2025.

Área de concentração: Comunicação e Cultura Midiática.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Clarice Greco Alves.

1. Filmes *cult*. 2. *Streamings*. 3. Plataformas digitais. 4. MUBI.
I. Alves, Clarice Greco (orientadora). II. Título.

Ficha elaborada pelo Bibliotecário Rodney Elov CRB8-6450

TÂNIA DOS SANTOS JORGE

ACEITANDO A MÁ FAMA: os fãs de cinema *cult* na MUBI e sua distinção

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação da Profa.: Dra. Clarice Greco Alves.

Aprovada em:

Banca Examinadora

_____/____/____

Prof. Clarice Alves Greco.
Universidade Paulista - UNIP

_____/____/____

Prof. _____
Universidade Paulista - UNIP

_____/____/____

Prof. _____
Universidade Paulista - UNIP

SÃO PAULO, SP

2025

RESUMO

Esta dissertação investiga a noção de 'cult' no contexto do consumo de filmes através de plataformas digitais de streaming, tendo como estudo de caso a seção 'filmes cult' da plataforma MUBI. O objetivo geral é refletir sobre o conceito de filme cult a partir da análise do catálogo da MUBI. A pesquisa se justifica pela relevância de compreender as dinâmicas e a percepção do MUBI sobre o que seriam 'filmes cult'. A metodologia empregada consiste em uma análise de conteúdo em duas etapas: a listagem e classificação do catálogo de filmes cult da MUBI (em termos de gênero, nacionalidade e ano de produção) e análise dos filmes no que diz respeito à nacionalidade, ano de produção, gêneros e diretores. A coleta de dados do catálogo terá uma abordagem quantitativa (análise transversal) e qualitativa, a partir de destaques da lista. O estudo ancora-se em referenciais teóricos como Pierre Bourdieu (gosto e distinção) e Raquel Recuero (circulação de conteúdo em streaming), assim como nos estudos de Clarice Greco (2016) sobre o conceito de *cult* relacionado à nostalgia evocada pôr em alguns filmes além de discutir conceitos da Indústria Cultural (Adorno e Horkheimer) e a reprodutibilidade da obra de arte (Walter Benjamin). A análise busca identificar como o conceito de cult é evocado e compreendido pelos curadores da MUBI. A dissertação visa contribuir para os estudos de audiovisual no campo da Comunicação, particularmente no que concerne às impressões sobre conteúdos audiovisuais cult e a segmentação de audiências pelas plataformas de streaming.

Palavras Chaves: Filmes cult. MUBI. Streaming. Plataformas digitais.

ABSTRACT

This dissertation investigates the notion of 'cult' in the context of film consumption through digital streaming platforms, using the 'cult films' section of the MUBI platform as a case study. The general objective is to reflect on the concept of cult film based on the analysis of MUBI's catalog. The research is justified by the relevance of understanding the dynamics and MUBI's perception of what constitutes 'cult films'. The methodology employed consists of a two-stage content analysis: listing and classifying MUBI's catalog of cult films (in terms of genre, nationality and year of production) and analyzing the films with regard to nationality, year of production, genres and directors. Data collection from the catalog will have a quantitative approach (cross-sectional analysis) and a qualitative approach, based on highlights from the list. The study is based on theoretical references such as Pierre Bourdieu (taste and distinction) and Raquel Recuero (circulation of streaming content), as well as on studies by Clarice Greco (2016) on the concept of cult related to the nostalgia evoked by some films, in addition to discussing concepts of the Cultural Industry (Adorno and Horkheimer) and the reproducibility of the work of art (Walter Benjamin). The analysis seeks to identify how the concept of cult is evoked and understood by MUBI curators. The dissertation aims to contribute to audiovisual studies in the field of Communication, particularly with regard to impressions about cult audiovisual content and the segmentation of audiences by streaming platforms.

Keywords: Cult Films. MUBI. Streaming. Digital platforms.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
Capítulo 1 - FILMES <i>CULT</i>	9
1.1 Dificuldades com a definição do termo <i>cult</i>.....	10
1.3 Características, temas e enredo dos filmes <i>cult</i>.....	14
1.4 Revisão de Literatura sobre fãs.....	15
CAPÍTULO 2 - PLATAFORMAS DIGITAIS, <i>STREAMING</i> E MUBI.	19
2.1 Introdução sobre as Plataformas Digitais	19
2.2 Plataformas Digitais	20
2.3 Histórico do Streaming	24
2.4 A plataformização.	27
2.5 MUBI: a história da plataforma	29
CAPÍTULO 3 - CAPÍTULO TABELA DE FILMES	35
3.1 Sobre o catálogo MUBI.....	35
3.1 Análise do catálogo	49
3.2.2 Análise do Gráfico das Nacionalidades	52
3.2.3 Análise do Gráfico dos gêneros	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
Referências	63

INTRODUÇÃO

O objetivo geral desta dissertação é refletir sobre a noção de “*cult*” a partir de uma análise panorâmica da seção “filmes *cult*” no catálogo da MUBI em termos de gêneros, nacionalidade. Para alcançar este objetivo, a pesquisa busca encontrar, dentro da plataforma MUBI, a popularidade que move o nicho de apreciadores de filmes *cult*.

As perguntas que motivam e norteiam essa dissertação são: a) O que motiva uma plataforma de streaming a ter um olhar voltado para filmes específicos de um determinado nicho como os usuários da plataforma digital MUBI? b) Qual é a popularidade da plataforma MUBI em escala mundial e a preferência de seus usuários em relação aos gêneros dos filmes?

A metodologia desta pesquisa envolve, em primeiro momento, análise de conteúdo em duas etapas: listar o catálogo de filmes na seção “Aceitando a má fama: filmes *cult*”, da plataforma MUBI, classificando-os por nacionalidade, temporalidade e gênero. A coleta de dados dos filmes catalogados como *cult* pela MUBI terá uma abordagem quantitativa na análise transversal do catálogo e qualitativa onde a pesquisadora analisará a Nacionalidade e Gêneros dos filmes na plataforma MUBI.

O principal referencial teórico desta pesquisa ancora-se em teorias e conceitos de Pierre Bourdieu (2016), sobre gosto e distinção, assim como nos estudos de Clarice Greco (2016) sobre o conceito de *cult* relacionado à nostalgia evocada por em alguns filmes. Estes referenciais teóricos oferecem uma compreensão ampla das dinâmicas do consumo e aprofundamento sobre *cult*, conduzindo à discussão sobre o streaming (MUBI) como consumo de filmes *cult*.

A organização desta dissertação compreende três capítulos principais, além da introdução, considerações finais e referências. O primeiro capítulo, intitulado “filmes *Cult*”, tem como objetivo apresentar o termo “*cult*” e “filmes *cult*” para contextualizar as perguntas norteadoras do projeto. O segundo capítulo, intitulado “Plataformas Digitais”, pretende apresentar o contexto audiovisual nas plataformas digitais de streaming, com foco na plataforma MUBI, e refletir sobre as alterações nas relações sociais com a ascensão dos streamings. O terceiro capítulo, intitulado “Plataforma MUBI e seus filmes *cult*”, tem como objetivo realizar a análise do catálogo de filmes na seção “filmes *cult*” da MUBI referentes a Gêneros e Nacionalidades.

CAPÍTULO 1 - FILMES *CULT*

Com a chegada da transmissão audiovisual por *streaming* e das plataformas digitais de *Video on Demand*, a audiência passou a criar hábitos recentes de consumo de audiovisual, especialmente filmes e séries. A palavra *streaming*, em seu significado literal no inglês significa “transmissão”. Ou seja, com o avanço das tecnologias, não é mais necessário realizar o *download* de arquivos como era comum há alguns anos. Hoje, com um acesso a qualquer plataforma de filme você consegue assistir online, sem ter a necessidade de baixar o filme.

Com a chegada do *streaming* muita coisa mudou, visto que o fato de não ser mais obrigado baixar um filme para assistir, agora, é possível ver na tela de um *smartphone*. Este avanço trouxe inúmeras mudanças nos comportamentos sociais e econômicos, sendo possível atingir diversas classes sociais. Ainda assim, é necessário apontar para o cenário de desigualdades e discrepância de acesso, dado que a maioria das plataformas de *streaming* de audiovisuais opera via assinaturas pagas.

A intenção desta pesquisa é verificar como algumas plataformas digitais estão disponibilizando seus serviços e como este fator contribui para as relações interpessoais e sociais, uma vez que a forma de assistir conteúdo audiovisual sofreu alterações nas últimas décadas. Os telespectadores presenciaram a consolidação do mercado de *streaming* no mundo todo. Entende-se aqui os canais de *streaming* a se confirmarem como infraestruturas digitais e que moldam interações personalizadas para seus usuários. Objetivamos também realizar um levantamento do catálogo na plataforma digitais de *streaming* MUBI, que tem sido a pioneira em oferecer filmes que denomina como *cult*, visando compreender a dinâmica social, as formas de comunicação, emoções, sentimentos e valores que os filmes *cult* inspiram.

É fundamental, antes de adentrar na temática desta pesquisa, trazer neste capítulo uma breve apresentação sobre o que são os filmes *cult*, Plataformas Digitais e *Streaming*. Para tanto, vale destacar que, assim como nas artes literárias existem os gêneros textuais e temáticos, no universo cinematográfico também existe essa ramificação de gêneros e temas. Em se tratando de filmes *cult*, não obstante, há inúmeros filmes, atualmente, que transitam nos gêneros/temas já existentes. Contudo, os filmes *cult* são conhecidos, em parte, por serem uma categoria de nicho. Este fato dá-se devido aos fãs que acompanham e criam suas comunidades para compartilharem críticas, gostos em comum, dentre outras características pertinentes a este nicho.

Ao contrário dos filmes que se tornaram sucesso em Hollywood, existem filmes que são feitos de maneira diferente do que conhecemos tradicionalmente, desafiando as lógicas

hegemônicas e os padrões narrativos ou estéticos. Tais filmes podem ser entendidos como “*cult*”. No entanto, há diversos gêneros dentro do termo *Cult* e, ainda assim, muitos filmes conseguem ser distintos também entre os subgêneros (por exemplo: drama, ação, suspense, etc). Inicialmente, é provável que o universo cinematográfico não tenha dado a devida atenção às obras que nasceram deste segmento, senão, pela crítica. Entretanto, conforme o decorrer do tempo, os filmes chamados *cult* foram ganhando o gosto de muitos espectadores, além de despertar reflexões e críticas.

Segundo o Dicionário Online de Português, a palavra *Cult* “é um adjetivo masculino e feminino Relativo ao que é *cult* uado por intelectuais ou relacionado aos mesmos. [Popular] Diz-se do indivíduo, obra, movimento relacionados à arte: ele gosta de assistir filmes *cult*. A palavra *cult*, em sentido literal do inglês, é *culto*.”¹

A capacidade de gerar discussões profundas que os filmes *cult* realizam é um ponto importante a ser dissertado. A noção de *cult* não pressupõe filmes com crítica social, vide exemplos como filmes de “terror *trash*” comumente aclamados como *cult*. No entanto, o cenário recente de lançamentos cinematográficos tem sido cada vez mais crítico em relação às convivências sociais, rotina, tabus, dentre outros assuntos explorados pelos diretores, redatores, atores e toda a equipe responsável pela elaboração. Assim, destacam-se no rol de filmes *cult* também títulos cuja crítica social se sobressai em relação a filmes de grande bilheteria.

1.1 Dificuldades com a definição do termo *cult*

É importante ressaltar que este trabalho não tem como objetivo descrever o que é, de fato, um filme *cult*. Afinal, um dos pontos delicados desse assunto é justamente definir esse termo, pois uma das características dos filmes *cult* é sua flexibilidade em realizar possíveis rotulações em filmes, cujo gênero em um determinado tempo é a comédia, por exemplo. Após um determinado tempo, um filme considerado como pertencente ao gênero comédia pode adquirir contornos em outros gêneros como sátira ou terror. Portanto, apesar de ser relevante, o gênero fílmico não é determinante na classificação de uma obra *cult*. É justamente por essa característica de alterar os gêneros de um filme a gosto do público, por exemplo, que se torna desafiador rotular um filme como *cult*, sendo que, após um tempo, pode não ser mais considerado ou rotulado como tal.

¹ Consulta realizada na internet. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/cult/>>. Acesso em: 24 de agosto de 2024

Para trazer fundamento teórico a respeito desse assunto tão vasto e, ao mesmo tempo, um tanto instigante, existem poucas pesquisas que abarcam com profundidade e direcionamento a respeito do assunto. Contudo, Talita de Siqueira Marçal contribui com algumas perspectivas que favorecem a construção dessa dissertação. Vale ressaltar que este trabalho busca descrever a plataforma MUBI que propaga filmes *cult*.

Entretanto, é de extrema importância nos ampararmos em pesquisas já realizadas para que esta dissertação possa contribuir ainda mais para academia e, também, às pessoas da sociedade brasileira que se interessam sobre o assunto aqui pesquisado. Dessa maneira, é primordial trazer pesquisas relevantes sobre o tema para que seja possível realizar uma análise profunda sobre o tema que esta dissertação busca desenvolver. Logo, Greco (2016, p.22) apresenta uma problemática importante:

O termo *cult* em relação à televisão é frequentemente utilizado pela indústria e pelo público, mas a reflexão teórica sobre seu significado é escassa e relativamente recente. Como consequência, a bibliografia dos estudos de TV e cinema *cult* aborda o assunto de forma diversa e discordante. De modo semelhante a outros conceitos do campo da comunicação, o esforço por uma definição mais convergente do que seria *cult* tece uma rede intrincada de levantamentos sobre o tema.

É relevante apresentar essa definição a priori, visto que a proposta dessa dissertação é proporcionar a reflexão sobre os filmes *cult* na era do *Streaming*. Portanto, faz-se necessário trazer a discussão sobre o termo *cult* que, afinal, é abrangente e sua literatura a respeito ainda é escassa. Ainda nessa perspectiva de encontrar definições a respeito do termo *cult*, (Marçal, 2007, p.1) aborda que:

Para complexificar o entendimento da conceituação, uma obra cinematográfica pode ser um *cult* evidente na perspectiva de alguns especialistas, enquanto na de outros jamais se cogitaria tratá-la como tal. O status *cult* também varia ao longo do tempo. Certo filme, ao ser lançado, pode passar despercebido e, tempos depois, tornar-se *cult*. O que hoje é tido como filme brega, *trash*, de mau gosto, amanhã pode ser reverenciado como *cult*, justamente, por ter sido outrora brega, *trash* e de mau gosto. Entender o funcionamento dessa aparente falta de lógica para designar filmes *cult* despertou minha atenção. Contudo, a ideia de que eles pudessem constituir objeto interessante de estudo para a área de comunicação veio apenas em 2005. Em novembro deste ano, a rede de TV a cabo Telecine lançou o Telecine *Cult* (TCC), em substituição ao Telecine Classic. Pela primeira vez, um canal de televisão estaria rotulando o que seria um filme *cult*. As dúvidas referentes à classificação *cult* confirmaram-se na estreia do TCC. Com a intenção de esclarecer para o público a proposta do novo canal e o que estaria sendo chamado de *cult*, foram exibidas gravações com artistas e profissionais ligados à TV e ao cinema

Greco (2016, p. 22), em sua tese, continua descrevendo essa problemática a respeito da definição do conceito *cult*:

Grant (2000) menciona a profunda ausência de um acordo básico em relação a quais textos ou obras particulares podem ser descritos com exatidão como *cult*, o que gera

a confusão sobre o significado do conceito. O termo é aplicado às vezes em relação à produção, outras em relação à audiência ou, ainda, para descrever um gênero narrativo. No último caso, entretanto, aparece associado a vários gêneros, como terror, ficção científica ou fantasia.

Esta dissertação busca contribuir no aspecto reflexivo sobre o *cult* na era dos *streaming* e plataformas digitais. Assim sendo, a descrição de Grant (2000) interessa a essa dissertação quando menciona a relação do termo *cult* associado aos gêneros narrativos. Portanto, interessa-nos pensar sobre os gêneros de filmes apresentados na plataforma MUBI. A característica distintiva da plataforma MUBI é posicionar-se como espaço de filmes *cult*, ou pelo menos, trazer o maior número de filmes dentro dessa categoria. Assim, os filmes apresentados no ambiente digital da MUBI, são normalmente consumidos por nichos de seguidores específicos.

Definir o que é um filme *cult* exige pesquisas, aprofundamento que ainda o Brasil carece de publicações. Porém, Marçal (2007, p.7) apresenta um olhar honesto sobre este assunto quando afirma:

Debater filmes *cult* é como andar em corda-bamba. Isso é tão delicado que mesmo sendo os filmes a referência textual primária para os estudos realizados a seu respeito, é impossível elaborar uma lista apontando quais seriam os *cult* definitivos. Por mais que alguns filmes sejam citados com certa frequência, não há garantias de que alguém, em um dado momento, não vá questionar e ir de encontro à classificação.

Na perspectiva apresentada pela pesquisadora, “como andar em corda-bamba”, essa dissertação não se arrisca a definir o que é um filme *cult*. Contudo, buscaremos apresentar o que já existe sobre o assunto e relacionar as pesquisas para agregar esta pesquisa e gerar mais conhecimento. Dessa maneira, Greco, (2016, p. 13) disserta sobre uma definição de *cult* que alinha com o propósito desta pesquisa:

A terceira (e para alguns autores a principal) característica de uma produção *cult* é o engajamento do público que se torna fã. Esse engajamento acontece muitas vezes com o programa ainda no ar e já se torna um *cult*, como aconteceu com as séries *Twin Peaks*, *Arquivo X*. Os fãs prestam *cult* o às ficções televisivas e asseguram a raridade e o valor do filme ou programa televisivo. Muitas vezes, criam verdadeiras comunidades de adoração da obra, a exemplo dos mais citados – *cult* dos *cult*– *Star Trek* e *Doctor Who* será feita a análise dos consumidores deste tipo de filme que, atualmente, encontramos nas plataformas digitais.

Com base na contribuição da pesquisadora Greco (2016), o engajamento é um traço necessário para que o *cult* se faça presente em um filme, por exemplo. Encontra-se no dicionário² sete (7) acepções da palavra engajamento, dentre elas, há as acepções que descrevem o engajamento como a participação ou posição ideológica; busca de membros ou de

² Dicio.com Disponível em: <https://www.dicio.com.br/engajamento/>.

pessoas interessadas em partilhar uma causa. Além disso, “O engajamento é, muitas vezes, definido como uma conexão e uma relação entre usuários e produtos, que inclui métricas como incidência, tempo, capacidade de se tornar viral, novidade e níveis de classificação” (Zicherman; Cunningham, 2011, p.16 *apud* Oliveira Wanick, 2018) Esta última chama-nos atenção por relacionar-se ao público consumidor da plataforma digital, MUBI. Dessa maneira, para que um filme possa tornar-se *cult*, é necessário um engajamento de uma comunidade, ou seja, de pessoas que queiram compartilhar com outras pessoas suas impressões sobre o filme. Conseqüentemente, nasce o fã e a comunidade de pessoas cujo interesse em comum é o filme ou série. A contribuição de (Greco, 2016) é necessária para essa pesquisa a fim de que seja possível identificarmos os fãs dos filmes deste nicho.

1.2 Sobre os filmes *cult*

Antes de adentrarmos as análises que esta pesquisa almeja, é importante a contextualização do termo *cult*, em especial relacionado a filmes. Marçal (2007), endereça o assunto ao afirmar que a noção de *cult* pode variar a depender das perspectivas de diferentes especialistas. Ou seja, o que pode ser considerado *cult* para um pesquisador pode não o ser para outro especialista.

Atualmente o consumo de produtos culturais, especialmente o cinema, não é o mesmo de duas décadas atrás devido às mudanças que o avanço tecnológico proporcionou. Diferentemente do que havia disponível no início do século XIX, época de TV de fluxo (*broadcasting*) e de assinantes de TV a cabo, por exemplo, as opções de acesso a filmes hoje são mais são diversas. Com a criação de plataformas de *streaming*, houve um avanço na quantidade de produtos audiovisuais ofertados, sem a necessidade de fazer o *download* para consumir. Entretanto, ainda não é um acesso cultural gratuito e democrático, visto que para consumir é preciso pagar uma taxa mensal, ter acesso ao desktop (computador) ou smartphone (aparelho celular) e internet.

Retornando ao conceito de *cult*, Greco (2016, p.23) menciona em sua tese a contribuição de Umberto Eco, que para essa dissertação, abrangerá a discussão futura nesta pesquisa. A pesquisadora afirma:

Os estudos de filmes e programas *cult* se baseavam quase unicamente no texto de Umberto Eco sobre Casablanca (1942). Eco (1985) sugeriu que para um texto ser considerado *cult*, deveria cumprir três critérios básicos: 1) ser apreciado por ao menos um pequeno grupo de fãs; 2) prover um mundo completo e mobiliado, para que os personagens e cenários possam ser citados pelos fãs como se estes o habitassem; e 3)

ser composto de segmentos de história que possam ser lidos, vivenciados e recordados independentes do todo.

Observando essas descrições feita por Eco (1985), a primeira definição sobre um texto ser considerado *cult* (“Ser apreciado por ao menos um pequeno grupo de fãs”), corrobora com nossa análise nesta pesquisa, pois o público assinante da plataforma MUBI pode ser considerado um pequeno grupo de fãs de filmes alternativos, clássicos, raros ou *cult*. A plataforma MUBI não tem visibilidade e número de assinantes compatíveis com grandes conglomerados como *Netflix* ou *Amazon Prime Video*, por exemplo, que tem um alcance muito maior e atende a um público abrangente. Também é perceptível que a *Netflix* e *Amazon Prime* têm uma variedade maior em seu catálogo, com grande foco em lançamentos, diferentemente da MUBI. Portanto, os consumidores da plataforma MUBI são um público relativamente menor comparado a *Netflix*, por exemplo. Isso auxilia esta pesquisa, com a contribuição de Umberto Eco (1985).

1.3 Características, temas e enredo dos filmes *cult*

Para contextualizar as características do que se tem estudado e publicado sobre *cult*, recorremos a Geraghty (apud Greco 2016, pg.33), que relaciona o termo *cult* a seu aspecto nostálgico. Em suas palavras: “De uma geração para a outra, a nostalgia se torna um meio através do qual as pessoas podem comunicar como era crescer e compartilhar experiências de diferentes formas de cultura popular.” Essa perspectiva é importante pois dialoga com o que a plataforma MUBI é capaz de promover com os filmes disponíveis para assistir. Além disso, a nostalgia é uma forma de criarmos também um marco da nossa história que, como afirma Geraghty (apud Greco 2016, pg.33) “se torna um meio através do qual as pessoas podem comunicar como era crescer e compartilhar experiências”. Esse trecho descreve como os filmes *cult* podem também apresentar esta temática.

Outro ponto de comum acordo entre autores que se propuseram a discutir o conceito de *cult* (Greco, 2016; Hills, 2002; Geraghty, 2014) é o engajamento do público. Na plataforma MUBI, os assinantes têm a opção de deixar avaliações e resenhas para cada filme assistido. Portanto, a atividade crítica e a prática de produção textual desses espectadores podem também ser uma contribuição para o debate sobre os filmes *cult* da plataforma MUBI.

1.4 Revisão de Literatura sobre fãs

Os filmes *cult* são produzidos para um público específico, não existem sem um alvo. É necessário ter pessoas para que ele seja entregue. Contudo, quem são essas pessoas? Os fãs. Certamente, eles são mais do que apenas consumidores de um produto cultural. A nomenclatura “Fãs” é relacionada por sua participação ativa, que pode incluir interpretações criativas, produção de conteúdo e interação com outros membros de uma comunidade de fãs. De acordo com Jenkins (1992), fãs reapropriam conteúdos culturais de formas que dão novos significados, desafiando a divisão tradicional entre produtores e consumidores de mídia. Também são estabelecidos por um sentido de identidade e pertencimento. Nas palavras de Hills (2002, p.2):

Everybody knows what a 'fan' is. It's someone who is obsessed with a star, celebrity, film, TV show, band; someone who can produce rivers of information about their fandom object, and can quote their favorite lines or lyrics, verbatim. Fans are often highly articulate. Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways. And fans participate in community activities—they aren't 'socially atomized' or isolated viewers/readers. Fan identity is performative – that is, it is an identity that is (re)cognized and that performs cultural work. Claiming fan status can provide a cultural space for certain kinds of knowledge and attachment.³

Matt Hills quem iniciou o conceito de "culturas de fãs" para descrever como se organizam em torno de interesses compartilhados, criando comunidades — *online* e *offline* — que funcionam como espaços de troca, debate e criação.

A figura do fã também é central para a noção de *cult*. Considerando as características dos fãs previamente mencionadas, os filmes *cult* se distinguem pela recepção não convencional e pela forte devoção de seus fãs. De acordo com Jancovich (2002), a cultura “*cult*” se sobressai ao enfatizar o desafio e a discussão de filmes que questionam as normas narrativas ou estéticas tradicionais. Esses filmes, frequentemente com apelo marginal, são redescobertos por um público apaixonado após o lançamento. Os fãs de filmes *cult* podem exibir uma ou mais particularidades, tais como:

- Estilo de consumo diferenciado: Buscam experiências imersivas, como exposições em cinemas independentes ou festivais.

³ Tradução literal: "Todo mundo sabe o que é um 'fã'. É alguém que é obcecado por uma estrela, celebridade, filme, programa de TV, banda; alguém que pode produzir rios de informação sobre seu objeto de fandom, e pode citar suas falas ou letras favoritas, tím-tím por tím-tím. Fãs são frequentemente altamente articulados. Fãs interpretam textos midiáticos em uma variedade de maneiras interessantes e talvez inesperadas. E fãs participam de atividades comunitárias — eles não são 'socialmente atomizados' ou telespectadores/leitores isolados."

- Integração de identidade: A conexão com um filme *cult* frequentemente se torna parte da identidade pessoal, ressaltando gostos distintos.
- Engajamento crítico: Analisam detalhes dos filmes, debatem suas implicações culturais e sociais, e participam de discussões que expandem o significado das obras.

A valorização de filmes *cult* está ligada também à noção de capital cultural (Bourdieu, 1984), indicando que os fãs geralmente possuem distinção de classe, conhecimento especializado ou letramento que os capacita a apreciar determinados aspectos da narrativa ou do gênero fílmico.

Assim, interessa-nos a ideia do fã em seu processo coletivo, ou seja, em seu *fandom*. De acordo com Jenkins (2012, p.86):

O *fandom* organizado é, talvez em primeiro lugar, uma instituição de teoria e crítica, um espaço semiestruturado no qual interpretações e avaliações concorrentes de textos comuns são propostas, debatidas e negociadas e onde os leitores especulam sobre a natureza dos meios de comunicação de massa e o seu próprio relacionamento com eles.

O trecho citado de Jenkins descreve o *fandom* organizado como uma instituição de teoria e crítica, na qual interpretações e avaliações de textos são propostas, debatidas e negociadas e os leitores especulam sobre os meios de comunicação de massa e sua relação com eles. Desse modo, há alguns aspectos para serem observados, como:

Natureza Teórica e Crítica: O *fandom* é um espaço para apreciação, mas também para a teoria e a crítica. Fãs analisam e interpretam textos de mídia, contribuindo para discussões e debates. É comum encontrar em sites, redes sociais e canais de comunicação (como *YouTube*) textos críticos e com abordagens com amparo teórico. Esses materiais (textos) produzidos auxiliam o aprofundamento dos fãs em relação a sua interpretação das obras artísticas.

Espaço Semiestruturado: o *fandom* oferece para os fãs expressarem suas opiniões, como: sites, livros, redes sociais, análises acadêmicas, análises críticas de fãs, além dos bate-papos informais. Há ainda as interpretações e avaliações concorrentes diferentes interpretações e avaliações dos textos de mídia que são propostas, debatidas e negociadas dentro do *fandom*.

Especulação sobre a Mídia: este processo envolve examinar como a mídia influencia a percepção, os valores e os comportamentos do público, bem como questionar as estruturas de poder que moldam a produção e a distribuição de conteúdo midiático. Em síntese, os fãs especulam sobre a natureza dos meios de comunicação de massa e sua relação com eles, examinando como a mídia influencia a cultura e a sociedade.

Autoridade Cultural: momento em que os fãs reivindicam uma autoridade cultural sobre o conteúdo do texto, justificando uma postura crítica em relação a ele. Há uma participação ativa do *fandom*, como criação de evento para encontro com toda a comunidade e realizar as interações sociais.

Por fim, a *Geração de Hierarquia Artificial*: A crítica do fã gera uma hierarquia artificial, criando valor dentro de um conjunto de textos. Por exemplo: um determinado fã possui conhecimento aprofundado sobre determinado autor ou obra, isso torna-o um seguidor de status devido ao seu conhecimento.

Paul Booth (2015, p.87) destaca que as listas de fãs são usadas para lembrar, influenciar e debater valor em um relacionamento hierárquico com outros fãs. Além disso, as listas de fãs se tornam um elo comum entre os estudos de fãs de mídia, de música e de esportes. O ato de elaborar listas permite aos fãs uma oportunidade de, ao mesmo tempo, recordar, influenciar e discutir.

Ainda com a fala de Paul Booth (2015, p.88) sobre essa organização, descreve:

Ao longo de sua análise, entretanto, Jenkins nunca realmente observa o processo pelo qual os fãs classificam os episódios de televisão, nem descreve o fato de que a classificação acontece em tudo: na verdade, muitos acadêmicos simplesmente assumem a classificação em suas discussões da construção por fãs de melhores e piores episódios. A classificação torna-se uma atividade implícita; em vez disso, proponho tornar este momento explícito.

O trecho apresentado pontua que a análise de Jenkins não observa o processo pelo qual os fãs classificam os episódios de televisão, notando que muitos acadêmicos assumem implicitamente a classificação em discussões sobre os melhores e piores episódios. O autor propõe explicitar este momento, focando na base teórica do ato de elaborar listas nas comunidades de fãs. Paul Booth (2015) argumenta que os fãs produzem listas para lembrar, influenciar e debater valor em um relacionamento hierárquico com outros fãs. Dessa maneira, é possível ter as listas como Prática Cotidianas a fim de ajudar os fãs organizarem seus pensamentos sobre um amplo conjunto de textos, priorizando sua socialização. E, também, permitem recordarem momentos específicos, influenciar opiniões dentro da comunidade e debater valores em um contexto hierárquico.

Essa hierarquia, quando diz respeito a comunidades de fãs, perpassa por vezes a antiga dicotomia entre “alta cultura” e “baixa cultura”. Ainda que essa classificação tenha sido superada, o conceito de *cult* e os nichos de fãs adentra os modos como diferentes formas de expressão cultural e artística são avaliadas e hierarquizadas na sociedade.

A ideia de “alta cultura” geralmente se refere a expressões culturais associadas às elites sociais e intelectuais, como óperas, sinfonias, literatura clássica, artes plásticas e peças de teatro reconhecidas por sua sofisticação e valor artístico. Essas formas de cultura são frequentemente associadas a modelos de educação formal (a apreciação plena da alta cultura exigiria conhecimento prévio, como entender movimentos artísticos ou contextos históricos); legitimidade institucional (instituições culturais como museus, universidades e teatros frequentemente promovem e preservam a alta cultura); exclusividade (O acesso à alta cultura pode ser limitado por barreiras econômicas ou sociais).

Por outro lado, a chamada "baixa cultura" refere-se a formas culturais mais populares e acessíveis, frequentemente consumidas pelas massas. Exemplos incluem música pop, reality shows, novelas, quadrinhos e outras manifestações artísticas ou de entretenimento que têm grande apelo popular. Essas manifestações artísticas são marcadas pela acessibilidade (Geralmente são fáceis de entender e consumir, sem a necessidade de conhecimentos prévios sofisticados); a produção em massa (produzidas em grande escala e voltadas para o mercado de consumo) e democratização do acesso (seria a forma mais inclusiva, atingindo uma audiência mais ampla e diversa).

Essa divisão entre alta e baixa cultura tem sido amplamente criticada, principalmente porque carrega implícita uma hierarquização de valor. Algumas reflexões importantes devem incluir uma visão de construção social, ancorada em divisões de classe e poder. O que é considerado “alto” em um contexto pode ser desvalorizado em outro. Também cabe pensar sobre o hibridismo cultural, uma vez que, com a globalização e a democratização da informação, as fronteiras entre alta e baixa cultura têm se tornado cada vez mais porosas. Artistas misturam elementos de ambas para criar outras formas de expressão. Por fim, é importante refletir sobre a reavaliação da baixa cultura: Estudiosos culturais e críticos, como os da Escola de Birmingham, argumentam que a baixa cultura é igualmente significativa e merece análise e valorização, pois reflete as experiências e interesses das massas.

Nestes capítulos que irão compor a dissertação, fez-se necessário introduzir o que há dentro dos filmes *cult*, onde estes filmes estão disponíveis para assistir, além de toda a descrição feita aqui a respeito das plataformas, *streaming*, descrições e características escritas. Sem essas informações, não se faz possível compreender a análise do catálogo selecionado na plataforma MUBI. Para conseguir atingir o objetivo desta pesquisa, que é a verificação de nacionalidades e gêneros dos filmes a partir da seleção feita pela plataforma MUBI e pelas avaliações de tais filmes por seus usuários, faz-se necessário compreender os critérios que definem uma obra *cult*.

CAPÍTULO 2 - PLATAFORMAS DIGITAIS, *STREAMING* E MUBI.

Nesse capítulo falaremos sobre as plataformas de *streaming*, dentre as quais destacaremos a Plataforma MUBI e, posteriormente, os filmes selecionados na tabela, introduzidos no terceiro capítulo. Serão discutidas as diferenças entre o que é uma plataforma digital e o que é o Streaming, com apresentações de pesquisas já realizadas a fim de amparar esta pesquisa e agregar no âmbito acadêmico.

2.1 Introdução sobre as Plataformas Digitais

As plataformas digitais são infraestruturas virtuais criadas para facilitar e moldar interações personalizadas entre usuários e complementadores, sendo organizadas por uma coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020). Elas se apropriam das lógicas de conexão e as potencializam como parte de uma estratégia, principalmente comercial, visando incentivar usuários a deixar rastros de suas relações e preferências (D’Andrea, 2020).

Na perspectiva dos Estudos de Plataforma, estas não são meras intermediárias em que a sociedade se faz visível e a partir das quais interações sociais podem ser estudadas, mas sim ambientes que condicionam a emergência de um social. D’Andrea (2020) relata que pesquisar plataformas online é um desafio interessante. Trata-se de objetos empíricos muito presentes no dia a dia, o que pode acarretar uma visão natural de seu funcionamento, principalmente se assumirmos que nossa experiência com a plataforma é um padrão seguido por todos e não apenas uma das inúmeras práticas.

A presente dissertação almeja proporcionar reflexões sobre como os fãs tem lidado com o consumo de cinema/filmes na era do streaming, o uso das plataformas digitais e como o desenvolvimento da internet e das redes sociais podem ter colaborado na mudança do comportamento social. Para isso, o subcapítulo presente trará informações sobre a plataforma MUBI, com foco na seção que a própria plataforma denomina “filmes *cult*”.

2.2 Plataformas Digitais

Para iniciar este subcapítulo, é importante dissertar o que significa, com amparo teórico, o conceito de Plataforma Digital, visto que a MUBI é considerada uma plataforma digital. Segundo D’Andrea (2020, Pg.109):

Em um trabalho pioneiro, Tarleton Gillespie (2010) discutiu como o termo “plataforma” vinha sendo estrategicamente usado por serviços como Google e YouTube para se venderem como meros “intermediários”, isto é, como artefatos neutros que permitiriam uma circulação mais aberta e democrática de informações e serviços. Dentre os “territórios semânticos” do termo “plataforma” mencionados por Gillespie, chamamos a atenção para a dimensão infraestrutural, que remete a plataformas de trem ou metrô, e também para seu sentido político, em uma referência às (vagas) argumentações das “plataformas de governo” divulgadas nas campanhas eleitorais.

Essa apresentação do conceito que D’Andrea (2020) traz sobre a plataforma é relevante, pois dentro deste assunto há a presença da economia, do social e dos acessos que são possíveis (ou não) pela sociedade. O autor ainda chama atenção pela citação de Gillespie no sentido semântico da palavra “plataforma”, remetendo às plataformas de trem ou metrô. Faz-se necessário comentar sobre esse apontamento feito por D’Andrea, que a estrutura de uma plataforma de trem ou de metrô é permeada por pessoas, dinheiro, cultura e circulação de massa. Ou seja, é um local fixo onde as pessoas transitam a fim de chegar a um lugar - diferentemente do que acontece nas plataformas digitais. As pessoas não necessariamente chegam a um lugar, mas podem ter acesso para conhecerem outras culturas, linguagens e conhecimentos. Dessa maneira, sobre a Plataforma Digital, D’Andrea continua:

Um aspecto que consolida e singulariza a ideia de “plataforma online” é a crescente adoção de uma arquitetura computacional baseada na conectividade e no intercâmbio de dados. Baseadas em robustas infraestruturas – em geral nomeadas como servidores “na nuvem” –, as plataformas se consolidam a partir de um modelo centralizado de fluxos informacionais e financeiros. Por outro lado, a interoperabilidade entre as plataformas faz emergir um “ecossistema” de plataformas (Van Dijck, 2013) que se articula de modo distribuído. Centralizar e, ao mesmo tempo, descentralizar é apenas um dos “paradoxos” que marcam a atuação das plataformas online. (Van Dijck; Poell; De Wall, 2018, P. 13)

Dentro deste cenário, é interessante observar como os autores acima descrevem “arquitetura computacional baseada na conectividade”. O que isso significa? Ao que entende-se nesta pesquisa, parte-se do ponto de vista que é um lugar não físico, pois não há como “tocar”, nem mesmo ver materialmente, como era possível fazer quando se ia a uma locadora de DVDs. Contudo, entende-se essa estrutura como a tecnologia desenvolveu a internet, através das conexões invisíveis aos olhos humanos, mas reais por intermédio de satélites, fiação, *hardwares*

e *softwares*. São esses elementos que fazem dar vida à arquitetura digital, onde encontra-se a MUBI. D’Andrea (2020, p.16) acrescenta que:

Para além de termos como “rede de computadores” ou “sociedade em rede”, a metáfora da rede se destaca nos estudos em internet principalmente por ressaltar a possibilidade sociotécnica de perfis formalizarem suas interligações através de recursos como seguir, curtir, compartilhar.

É o que será apresentado adiante, visto que a pesquisa visa analisar os filmes, gêneros e nacionalidades dos assinantes da plataforma MUBI. As plataformas digitais são infraestruturas que foram criadas para facilitar e moldar interações personalizadas entre usuários e complementadores, sendo organizadas por uma coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020). Elas se apropriam das lógicas de conexão e as potencializam como parte de uma estratégia, principalmente comercial, visando incentivar usuários a deixar rastros de suas relações e preferências D’Andrea (2020, p.18).

Ainda, na obra “Pesquisando Plataformas Online: conceitos e métodos”, D’Andrea (2020, p.17) traz uma reflexão necessária para esta pesquisa:

Segundo princípios de campos como a Análise de Redes Sociais (ARS), redes são visualmente apresentadas como grafos, que são inscrições que tornam visíveis como uma ou mais entidades – representadas por nós – se conectam umas às outras (através de arestas).

Essa descrição feita pelo autor nos mostra como a arquitetura computacional pode representar as relações sociais da vida real. É por intermédio dessas inscrições, grafos que dão forma à rede e, assim, conectar as pessoas de diferentes lugares. D’Andrea (2020, pg. 20) continua apresentando o significado da plataformização:

O crescente intercâmbio de dados mediados pelas plataformas e a capilaridade dos modelos de negócios desenvolvidos por essas empresas têm como uma de suas consequências o que a pesquisadora Anne Helmond (2015) chama de “plataformização da web. Mais do que parceiros ou geradores de tráfego, plataformas infraestruturais como Google e *Facebook* têm se afirmado como modelos de funcionamento computacional com base nos quais outros serviços da chamada *open web* passam cada vez mais a operar.”

Ou seja, a plataformização é a ação de grandes empresas construírem um local (plataforma) onde é possível adquirir recursos por meio de vendas de serviços. Por exemplo: tráfego pago apresentado nas redes sociais, como *Facebook*, ou *Google*; e a própria plataforma MUBI, onde por meio das assinaturas pagas pelos assinantes conseguem captar recursos

financeiros. A plataformização é uma maneira de gerar capital no ciberespaço (D’Andrea, 2020, pg.20).

Para funcionar (em termos técnicos) e sobreviver (em termos econômicos), blogs, sites pessoais, portais etc. são levados a se adequar aos protocolos de acesso e intercâmbio de dados adotados pelas plataformas online.

Observe que existe uma estrutura interna dentro das plataformas digitais para que elas funcionem e gerem capital. Em todas as informações que temos acesso no ciberespaço, de alguma maneira, há empresas captando os dados dos internautas e vendendo esses dados para outras empresas. D’Andrea (2020, pg.20):

Gerlitz e Helmond (2013) citam o hoje onipresente botão “curtir” lançado pelo Facebook em 2010 como um exemplo marcante desse processo. Através de “social plugins”, *websites* passaram a se conectar ao *Facebook*, permitindo o intercâmbio e a comercialização de dados. Inúmeras outras plataformas incorporaram o “like” desde então, o que instituiu um modelo de trocas – ou seja, uma economia – baseado na conectividade e nos esforços de mensuração através de métricas como popularidade e engajamento.

Os botões que são visíveis nos sites, ou nas plataformas (como é o caso que aqui está sendo estudada) são pensados para coletarem mais dados pessoais dos assinantes e conseguir preparar novas ofertas, filmes e assuntos que gerem interesse nos internautas a fim de instigar a aquisição de um serviço ou produto na plataforma digital.

Nessa perspectiva dos Estudos de Plataforma, estas não são meras intermediárias em que a sociedade se faz visível e a partir das quais interações sociais podem ser estudadas, mas sim ambientes que condicionam a emergência de um social. D’Andrea (2020) relata que pesquisar plataformas online é um desafio interessante. Trata-se de objetos empíricos muito presentes no dia a dia, o que pode acarretar uma visão natural de seu funcionamento, principalmente se assumir que a experiência com a plataforma é um padrão seguido por todos e não apenas uma das inúmeras práticas.

Partindo da infraestrutura de dados, conhecida também como Datificação, se dá ao processo de coleta de dados comportamentais dos usuários focado na expansão das infraestruturas dos aplicativos (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020). O empresariado consegue se beneficiar dessa estrutura ao transformar praticamente todas as instâncias de interação humana em dados, desde ranquear, pagar, pesquisar, assistir conteúdos, dirigir, caminhar, conversar, amizades, namoro, relacionamentos e interações de modo geral. Com essas informações, um processamento algorítmico é realizado, às vezes sob condições rigorosas, e disponibilizadas ou vendidas, aleatoriamente, para atores externos (Bucher, 2018; Langlois; Elmer, 2013). A

segunda dimensão diz respeito à reorganização das relações econômicas dos mercados multilaterais pesquisados e teorizados na área de negócios.

Para entender esse aspecto, convocamos Morin (2002) em sua discussão sobre a Indústria Cultural, que, para crescer, precisa atingir públicos variados, atendendo a diferentes gêneros, faixas-etárias e classes sociais. Trazendo a discussão de Morin para a atualidade e a competição dos *streamings*, os serviços de consumo sob demanda se consolidam no mercado e passam a ter que se adequar a essa lógica. A competição entre plataformas, exemplificada no surgimento do *Disney+*, *HBO Max* e outras, tem como estratégia, retirar conteúdo para criar suas próprias plataformas, como o *StarzPlay* da Lionsgate, que resulta em perdas de catálogo. Por exemplo, a série “*The Handmaid's Tale*” (2017 – atual), no Brasil, é distribuída em plataformas distintas como: *Paramount+*, *Globoplay*, *Star+* e *Amazon Prime Video*. A diversidade ilustra a volatilidade das lógicas comerciais. Vemos uma ampliação na disponibilidade de acesso, ao mesmo tempo que problemas da corrida competitiva surgem, como a fragmentação do conteúdo. Nesse cenário, a busca incessante pelo primeiro lugar é uma constante e a alta demanda do mercado faz com que as plataformas busquem cada vez mais a retenção do usuário em suas interfaces para otimizar seu engajamento e a monetização (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020, p.4).

Em terceira instância, estão as plataformas como orientadoras das interações e socialização dos usuários, fornecendo formas determinadas de relação entre eles, como botões de reagir, seguir, avaliar, comentar, etc (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020; Bucher; Helmond, 2018), sendo chamada de governança toda e qualquer prática regulamentadora de funcionamento com mecanismos e práticas que exercem essa ação. É provável que essa terceira instância tenha gerado mudanças nos comportamentos sociais, contudo, ao decorrer desta pesquisa será feita a consulta detalhada na plataforma MUBI a fim de encontrar se houve mudança nos comportamentos que serão analisados e detalhado adiante.

A governança também pode ser aplicada na plataforma por dois documentos: os “termos de serviço” e as “diretrizes para a comunidade”, sendo formas de evitar práticas ilegais ou inadequadas ao uso (D’Andréa, 2020). Porém, há um detalhe relevante para dissertar sobre este ponto, que são os textos demasiadamente longos, tornando cansativo a leitura e forçando aos usuários a confirmação e concordância dos termos, a fim de ter acesso imediato. Dessa maneira, os usuários podem ficar à mercê de qualquer tipo de circunstância que pode ir contra a ele, por exemplo, o compartilhamento dos dados pessoais sendo divulgados para outras empresas. É dessa maneira, também, que ocorre com as empresas entrarem em contato com pessoas que nunca viram e vender seus produtos/serviços.

Esse conceito se aplica às plataformas, por meio da lógica entre usuário e interação com o conteúdo, interface, botões, ações, sistemas de avaliação, e até mesmo adicionar filmes à lista de favoritos. Ao fornecer essa ampla variedade de recursos, as plataformas, por intermédio da coleta sistemática, processamento algorítmico e circulação desses dados, conseguem moldar como os usuários interagem com o conteúdo e influenciam diretamente suas experiências de entretenimento.

2.3 Histórico do Streaming

Consumir conteúdos em plataformas de *streaming* faz parte da rotina de muitos indivíduos e está mudando a forma como eles interagem com a mídia. A personalização do consumo almejada por seus sistemas de recomendação delinea o caráter modulador dessa prática, competências e significados em combinação com dinâmicas relacionais.

É possível compreender a dimensão do cenário em que as plataformas e os usuários estão envolvidos. Pode-se deduzir que algoritmos e sistemas de recomendação já foram introduzidos no campo da prática relacionada às plataformas de *streaming*. A essência desses processos, embora o usuário não possa ver, tornou-se uma intervenção na produção de conteúdo e na escolha do consumidor.

É preciso levar em conta, sob esse ponto de vista, as possíveis mudanças no campo cultural promovidas pelo processamento da informação algorítmica, tanto no eixo da produção quanto no consumo, valorizando o conteúdo com o qual o usuário está familiarizado, pois o algoritmo não produz o conteúdo, mas mostra as tendências de acordo com as escolhas do usuário. Essas intersecções são capazes de mudar práticas consolidadas e trazer novos elementos no campo do consumo digital. É importante destacar que a proposta dos elementos-chave da análise não visa generalizar modelos baseados em comportamentos e rotinas individuais, mas a partir deste ponto compreender como os fluxos de consumo se estruturaram com base na autonomia do usuário, mas também referente a base da plataforma. Neste sentido, as plataformas de conteúdos de entretenimento “*streaming*” podem ser alargadas a outras plataformas, uma vez que todas oferecem ações de personalização automatizadas.

Novos hábitos de consumo vêm sendo nutridos nas sociedades contemporâneas desde a chegada do *streaming*, das plataformas de compartilhamento e consumo de conteúdo audiovisual. A indústria da cultura não para de crescer e precisa, dia após dia atingir públicos variados atendendo a diferentes gêneros, faixas-etárias e classes sociais, propiciando a

consolidação dos serviços de *streaming* no mercado que passam a trabalhar em lógicas próprias de disputa de mercado.

Foi em 1990 que a transmissão de mídia pela internet começou a se desenvolver, mas as velocidades de conexão eram limitadas, o que dificultava a reprodução contínua e de alta qualidade. O ano de 2010, marca o aumento da banda larga e o avanço da tecnologia, permitindo um *streaming* de alta qualidade em tempo real e a transmissão também se tornou popular, com plataformas para jogos e outras transmissões ao vivo. Em meados de 2010, até o presente momento, a produção de conteúdo exclusivo para plataformas de *streaming*, como séries e filmes originais, aumentou significativamente e o mercado ficou ainda mais competitivo, com lançamento de serviços de outras plataformas.

O *streaming* tornou-se parte essencial da forma como as pessoas consomem conteúdo de entretenimento, mudando a maneira como a indústria de mídia opera. A transmissão ao vivo também transformou a interação *online*, permitindo que atualmente as pessoas compartilhem experiências em tempo real em uma variedade de espaços. Consumir conteúdo em plataformas de *streaming* faz parte da rotina da maioria dos consumidores e está mudando a forma como eles interagem com a mídia. Para Morin (2002), o consumo da cultura está, em grande parte, associado ao lazer moderno.

Isso porque, para que essa classe conseguisse produzir, a burguesia encontrou estratégias para uma organização de trabalho exaustiva associada a um sistema de recompensas, reivindicada pelos sindicatos, entre tempos de repouso e consumo. Forma-se uma gigantesca “ética do lazer” (Morin, 2002), que se ancora nas formas de consumo atuais e gera novas dinâmicas produtivas, como as articulações entre mercados intermediários gerada pela pelas plataformas digitais. D’Andrea (2020), que realizou suas pesquisas a partir de 2010, comenta as diferenças entre plataformas e redes sociais *online*, como virtuais ou digitais. D’Andrea (2020, pg. 16)

Quais as diferenças entre plataformas e redes sociais online, virtuais ou digitais? Essa discussão não é um mero preciosismo conceitual: em diálogo com Recuero (2019), ressaltamos que, para melhor compreendermos um fenômeno em constante mutação, é fundamental nos debruçarmos sobre os diferentes termos e perspectivas propostos nos últimos anos por pesquisadores.

D’Andrea (2020) comenta que se voltarmos para o início dos anos 2000, as redes sociais eram chamadas de “sites de relacionamento”, justamente porque as discussões estavam centradas em como esses artefatos mediam os vínculos interpessoais. Onde estes vínculos

interpessoais. A pesquisadora Recuero (2009, p.598), em seu artigo “O Capital social em sede: como as redes sociais na internet estão gerando novas formas de capital social” diz:

O fenômeno da mediação das relações sociais pelo computador trouxe impactos profundos para os atores sociais. Novas formas de estar junto, ocasionadas pela facilidade encontrar indivíduos com interesses semelhantes, formando comunidades virtuais (Rheingold, 1995) foi uma delas. As alterações geradas pelas “publicização” de elementos da vida social privada (Bruno, 2005), outra. Mesmo as mudanças geradas nos recursos e valores sociais, denominados de capital social, proporcionadas por essa mediação já foram objeto de debate (Quan-Haase e Wellman, 2002). Entretanto, o surgimento dos chamados sites de rede social (SRSs), em 2003, com o Friendster, que ocasionou mudanças ainda mais profundas nos processos de interação e nas próprias redes sociais

Ainda segundo Recuero (2009, p.30):

Gerlitz e Helmond (2013) citam o hoje onipresente botão “curtir” lançado pelo Facebook em 2010 como um exemplo marcante desse processo. Através de “social plugins”, websites passaram a se conectar ao Facebook, permitindo o intercâmbio e a comercialização de dados. Inúmeras outras plataformas incorporaram o “like” desde então, o que instituiu um modelo de trocas – ou seja, uma economia – baseado na conectividade e nos esforços de mensuração através de métricas como popularidade e engajamento. Gerlitz e Helmond (2013) citam o hoje onipresente botão “curtir” lançado pelo Facebook em 2010 como um exemplo marcante desse processo. Através de “social plugins”, websites passaram a se conectar ao Facebook, permitindo o intercâmbio e a comercialização de dados. Inúmeras outras plataformas incorporaram o “like” desde então, o que instituiu um modelo de trocas – ou seja, uma economia – baseado na conectividade e nos esforços de mensuração através de métricas como popularidade e engajamento.

A noção de interação social compreende o ato de entender a comunicação entre os atores, estudar as relações entre suas trocas de mensagens e o sentido das mesmas, estudar como as trocas sociais dependem, essencialmente, das trocas comunicativas Recuero (2009, p.31):

Mas como compreender a interação social no ciberespaço? Qual o impacto da mediação pelo computador nesse tipo de interação? Como pensar a interação distante do ator social que a origina? O ciberespaço e as ferramentas de comunicação possuem particularidades a respeito dos processos de interação. Há uma série de fatores diferenciais. O primeiro deles é que os atores não se dão imediatamente a conhecer. Não há pistas da linguagem não verbal e da interpretação do contexto da interação. É tudo construído pela mediação do computador. O segundo fator relevante é a influência das possibilidades de comunicação das ferramentas utilizadas pelos atores. Há multiplicidade de ferramentas que suportam essa interação e o fato de permitirem que a interação permaneça mesmo depois do ator estar desconectado do ciberespaço. Esse fato permite, por exemplo, o aparecimento de interações assíncronas.

Tais indagações realizadas por Recuero (2009) são relevantes para que a reflexão nesta dissertação se torne presente. Buscar compreender como acontece a interação social no

ciberespaço é um bom ponto de partida. Afinal, o ciberespaço é uma nova realidade que a tecnologia digital proporcionou. Contudo, as mudanças geradas nas relações são ligadas diretamente às conexões digitais. As relações ficaram mediadas por intermédio dos aparelhos (*smartphone*, computadores, *tablet*, etc.). Como o ciberespaço também é constituído por linguagens e códigos, as relações também sofreram essa alteração quando adentraram nas redes sociais, plataformas digitais e *streaming*, conforme explica Recuero (2009, p. 32):

Uma comunicação síncrona é aquela que simula uma interação em tempo real. Deste modo, os agentes envolvidos têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata, estão ambos presentes (on-line, através da mediação do computador) no mesmo momento temporal. É o caso, por exemplo, dos canais de chat, ou mesmo de conversas nos sistemas de mensagens. Já o e-mail, ou um fórum, por exemplo, têm características mais assíncronas, pois a expectativa de resposta não é imediata.

Assim, os comentários na plataforma MUBI configuram comunicação assíncrona, porém não há possibilidade de resposta de outros usuários. Como em um fórum não interativo, os usuários podem publicar suas opiniões, avaliações e reflexões sobre as obras fílmicas, de modo a criar um espaço de consulta que possa influenciar ou auxiliar outros espectadores. Apesar de não haver interação direta, seja síncrona ou assíncrona, o espaço é uma forma de comunicação, assim como várias outras formas típicas do ambiente digital.

2.4 A plataformização

A “plataformização” refere-se ao processo pelo qual diversas atividades e serviços são consolidados em plataformas digitais, muitas vezes, centradas na internet. Essas plataformas agem como intermediárias, conectando produtores e consumidores de bens e serviços. O “*streaming*” refere-se à transmissão de dados, geralmente de áudio ou vídeo, em tempo real pela internet.

A fim de compreender o que é e como funciona a estrutura do *streaming*, Montardo e Valiati (2019, pg. 3) alegam que “De acordo com Thomes (2011), *streaming* envolve: a) consumo de bens informacionais sem que, necessariamente, haja a posse do arquivo do conteúdo; b) armazenamento de arquivos em um servidor; c) acesso de arquivos sob demanda.” Nessa perspectiva, a plataforma MUBI oferece aos assinantes repertório significativo para assistirem aos filmes sem realizar o download. Além da disponibilização dos filmes sem a necessidade do download, os filmes ficam armazenados no servidor, ou seja, na própria plataforma. Montardo e Valiati (2019, p.3) ainda acrescentam que:

Ainda segundo Thomes (2011), um dos tipos de fonte de receita desse tipo de plataforma são assinaturas mensais, que garantem acesso “ilimitado” ao catálogo em questão (*Netflix, Hulu, Amazon Prime, YouTube Prime, Spotify, Deezer e Tidal*). Outro tipo é a publicidade que, em serviços de *streaming* de música e de games, subsidia o acesso gratuito do catálogo por meio de anúncios que interrompem a experiência de consumo. Em plataformas de *streaming* de games, como o *Twitch*, a assinatura mensal pode liberar o acesso de determinados recursos não disponíveis gratuitamente.

A plataforma MUBI não apresenta propaganda entre os filmes. Contudo, para ter acesso aos filmes, é necessário pagar uma mensalidade. A primeira consequência deste modelo de distribuição é, naturalmente, a desigualdade de acesso a esses produtos culturais, pois só tem acesso quem paga por ele. Enquanto isso, as plataformas digitais que têm acesso gratuito são normalmente preenchidas por anúncios, intervindo a experiência do usuário e incitando a aquisição do plano pago. É uma realidade que precisa ser questionada, refletida, pois não contribuem para um cenário de democratização do acesso. Por outro lado, a lógica do acesso a filmes por pagamento remonta à origem da indústria, uma vez que o cinema cobrava ingressos, as locadoras também emprestavam filmes por meio de pagamento individual e os canais de filmes nas TVs a cabo ou satélite eram fornecidos via assinaturas. No *YouTube* é possível alugar um filme por 24h, por exemplo. Enquanto na plataforma digital MUBI é cobrado um valor fixo por mês, como as demais plataformas digitais. E o acesso é ilimitado durante o período que for pago. O que se altera, na atual configuração de plataformas de *streaming* é a quantidade de obras disponíveis para acesso e os hábitos de consumo, que constroem a cultura midiática digital. Podemos observar isso quando Montardo e Valiati (2019, p.3) afirmam:

Nesse sentido, Burroughs (2015) ressalta que com o aumento da largura de banda da rede no início dos anos 2000, o *streaming* tornou-se essencial não apenas às práticas de negócios, mas também à forma como encontramos e habitamos a cultura mediada (como por exemplo, o consumo atual de entretenimento). Dessa forma, o *streaming* é tanto tecnologia quanto uma prática cultural que configura o público e a indústria.

Novamente, o mercado financeiro também é presente em torno das plataformas digitais, por isso, o termo plataformização é importante. Afinal, as grandes empresas têm ganhado mais capital e domínio no ciberespaço e, conseqüentemente, no cotidiano dos usuários. É necessário refletir sobre este cenário, afinal, o ciberespaço está inter-relacionado com a realidade, evidentemente. O poder dessas empresas, no que tange ao domínio dos nossos dados pessoais, por exemplo, são dados valiosos e sinônimo de lucro. Contudo, Montardo e Valiati (2019, pg.10) continuam escrevendo sobre os “elementos para a análise de consumo em plataformas de *streaming*”

A estabilidade em plataformas de streaming é sempre temporária, e refere-se tanto ao aspecto material do serviço quanto às afetações que seus usos têm sobre quem as utiliza e, ainda, às consequências desses usos sobre a própria plataforma. Plataformas são “sistemas automatizados que projetam e manipulam conexões” (Van Dijck, 2013, p. 12), contemplando a conexão humana e a conectividade automatizada. Isso porque transformam e influenciam o curso da ação, por meio da codificação de atividades sociais em meta (dados) processados por algoritmos e protocolos via interfaces amigáveis baseadas em configurações-padrão de acordo com os interesses estratégicos de seus proprietários (Gillespie, 2010).

É interessante observar o que as autoras apresentam para fazer uma análise das plataformas de *streaming*. As “afetações que seus usos têm sobre quem as utiliza” é uma frase importante para refletir-se, afinal, surge a pergunta: que afetações são essas? As pesquisadoras respondem afirmando que tais afetações são existentes sobre quem utiliza tais plataformas de *streaming*, inclusive a própria plataforma.

As plataformas também desenvolvem influência nas atividades dos usuários, como a codificação, isto é, processando dados dos usuários e criando novas informações com base nos dados captados. Dessa maneira, os algoritmos são processados para criar novas interfaces e, conseqüentemente, alinhando-se aos interesses estratégicos das grandes empresas.

2.5 MUBI: a história da plataforma

Lançada em 14 de fevereiro de 2007, em Londres, a MUBI é uma plataforma de *streaming* de filmes que se destaca pelo seu foco em cinema de autor e obras independentes. Ela oferece uma seleção rotativa de filmes, com um novo título adicionado diariamente e, muitas vezes, acrescenta clássicos, documentários e filmes premiados nos festivais. A plataforma também possui uma comunidade onde os usuários podem expressar seus pontos de vista sobre os filmes e compartilhar comentários. O sentido é proporcionar uma experiência curada, evidenciando obras que podem não estar disponíveis em outras plataformas.

No site da Wikipédia, encontra-se uma breve história com dados e informações importantes para este subcapítulo, cuja finalidade é introduzir e apresentar a plataforma digital que aqui será estudada. De acordo com Codogno (2024, s/pág.), no site exibidor:

Inicialmente chamado The Auteurs, a MUBI foi fundada em 2007 por Efe Cakarel como uma rede social para cinéfilos. Em maio de 2010, sob o nome MUBI, a empresa anunciou sua assinatura estaria disponível na Europa[...].

Anos depois, em 2012, a plataforma conseguiu iniciar um novo modelo de vídeo, sendo organizado por curadores/as específicos para cada cliente. Há ainda no site: “No lugar de uma

grande cinemateca disponível *à la carte*, a MUBI apresenta um conjunto de filmes que permanecem disponíveis por 30 dias” (Codogno, 2024), o que demonstra rotatividade e ampla opção de filmes. A plataforma não costuma divulgar dados sobre assinantes, contudo “[...] Em 2015, a MUBI tem mais de 7 milhões de associados e escritórios da empresa em São Francisco, Londres, Munique e Istambul.” Há informações em outros sites, como Exibido, que diz sobre a plataforma ter “mais de 16 milhões de assinantes globais”.

Ainda nessa descrição a respeito da Plataforma MUBI, vale destacar que há inúmeros textos realizados por autores diferentes dentro do universo *cult*, onde os assinantes podem ter acesso e, ainda, comentar. Os textos são redigidos sobre os filmes que estão disponíveis lá dentro. Dessa maneira, as contribuições destes textos podem ser favoráveis, visto que uma vez que o assinante tenha dificuldades em compreender um filme assistido, pode encontrar textos a respeito para ampliar sua compreensão, entendimento e, ainda, expressar suas impressões sobre o filme.

Há benefícios aos assinantes que conseguem ganhar promoções quando indicam a plataforma e outras pessoas também assinam. O prêmio, por exemplo, pode ser uma mochila/bolsa com o nome da MUBI. É uma estratégia da MUBI criar seu marketing de exclusividade entre os assinantes, expandir sua marca e criar valor simbólico. Mariana Resta (2014, p.83) descreve que:

Uma das inovações trazidas pela MUBI ao ecossistema do cinema sob demanda é a sua componente social: no momento da assinatura, o usuário recebe um perfil (personalizável com apelidos, fotografos e, e um pequeno espaço para um texto de autoapresentação) na rede social interna à plataforma (e não visível para não membros). Esta escolha do sigilo do social ajuda a criar um senso de comunidade "exclusiva". O modo de relacionamento entre usuários segue o modelo do Twitter: é possível se tornar seguidor de outros usuários, monitorando suas atividades. Atividades que consistem em: votar em um filme (ícone “estrela”), inseri-lo entre seus favoritos (ícone “coração”) ou na lista do desejado (ícone “mais”). Um espaço significativo é dedicado a comentários relativos às obras exibidas, aos que estão em arquivo (mesmo que já não estejam visíveis), e aos outros lançados no cinema e reportados pela plataforma. Além disso, é possível apreciar (com o “like” emprestado do Facebook) e votar nos próprios comentários. Todas estas atividades podem ser divulgadas nas principais redes sociais, através dos ícones dedicados (Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblr) tornando-se textos de mídia “divulgáveis”. Além da comunidade interna, a MUBI apresenta-se na web com perfis oficiais nas referidas redes sociais em várias declinações nacionais.⁴

⁴ Texto na íntegra:

Una delle novità apportate da MUBI nell’ecosistema del cinema on demand è la sua componente social: al momento stesso della sottoscrizione dell’abbonamento, all’utente viene assegnato un profilo (personalizzabile con nickname, fotografi e, e un breve spazio per un testo di autopresentazione) nel social network interno alla piattaforma (e non visibile dai non iscritti). Questa scelta di segretezza del social contribuisce a creare un senso di comunità “esclusiva”. La modalità di relazione tra gli utente ricalca il modello di Twitter: è possibile diventare follower di altri utenti, monitorando le loro attività. Attività che consistono in: votare un film (icona “stella”),

Certamente, a MUBI apresenta ao consumidor um ecossistema sob demanda, onde ele pode personalizar seu perfil (utilizando apelidos, fotos e uma pequena auto apresentação) para utilizar na rede social interna que a plataforma tem. Além disso, essa rede social pode estar visível ou não para membros, o que diferencia e torna a comunidade um nicho a par das demais plataformas.

Dentro da plataforma MUBI existe uma página denominada “Aceitando a má fama: filmes *cult*” dedicada aos filmes que ficaram conhecidos como *cult*, e associando tal status a uma suposta “má fama”. A aba reúne filmes de terror *trash*, ou comédias, ou filmes excêntricos, o que demonstra o entendimento da MUBI sobre o termo *cult*. Essa página é importante para esta pesquisa pelo fato de os filmes mencionados lá passarem pela curadoria da plataforma. Dessa maneira, listamos aqui estes filmes, dos quais serão selecionados os filmes que aparecem no gênero “*cult*” e os demais que não estiverem com essa categoria, serão descartados da pesquisa para fins de seleção do corpus de pesquisa. Ikeda (2024, p.75):

Para o filme independente de nicho, em complemento com a estratégia de lançamento em torno do binômio festival internacional-salas de exibição, surgem plataformas específicas com um trabalho de curadoria especializado. Num cenário de expansão do número de plataformas, é importante percebermos como algumas plataformas dedicam-se a um perfil não voltado ao consumo de massa global (como a Netflix) mas a públicos de nicho segmentados. É o caso típico da MUBI, plataforma voltada para documentários e filmes *arthouse*, ou seja, obras de potencial cultural e artístico, que mesclam clássicos do cinema com jovens autores contemporâneos, de destaque entre críticos especializados ou em festivais de prestígio *cult* [...].

A MUBI tem filmes desenvolvidos por diretores independentes, o que promove a curadoria própria para descrever sobre os filmes que estão disponíveis na plataforma. Essa característica permite que a MUBI seja mais específica em seu ramo, isto é, obtendo um público consumidor de nicho para filmes selecionados pela curadoria. É uma alternativa que a MUBI realizou interessante, visto que vai contra o que a massa global consome, como afirma Ikeda (2024) na citação abaixo.

inserirlo tra i preferiti (icona “cuore”) o nella lista dei desiderata (icona “più”). Uno spazio rilevante è dedicato ai commenti relativi alle opere in proiezione, a quelle in archivio (anche se non più visibili), e ad altre in uscita al cinema e segnalate dalla piattaforma. Inoltre è possibile apprezzare (col “mi piace” mutuato da Facebook) e votare i commenti stessi. Tutte queste attività possono essere disseminate nei principali social network, attraverso le icone dedicate (Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblr) diventando dei testi mediali “diffondibili”.

A plataforma digital tem praticado a disponibilização dos filmes que já foram estreados semanas depois, como Ikeda (2024, p.75) apresenta:

Um dos exemplos é o filme *Drive my car* (2021), do japonês Ryusuke Hamaguchi, que ganhou prestígio ao ser premiado no Festival de Cannes de 2021, estar presente em diversas listas de melhor filme do ano, e, ao final, ser indicado ao Oscar de Melhor Filme, em 2022. Ainda que detivesse os direitos exclusivos sobre o filme no território brasileiro, a MUBI optou por lançá-lo primeiro no circuito de salas de cinema (em 17 de março de 2022), semanas antes da disponibilização na plataforma (em 1º de abril).

Há a discussão de que as plataformas digitais e as salas de cinema são concorrentes, o que não é necessariamente verdade. Há um exemplo como prova dessa afirmação, quando Ikeda (2024) diz que no lançamento do filme *Aftersun* na plataforma, o filme ainda esteve em cartaz nas salas de cinema com bom público. Essa fala de Ikeda (2024) apresenta uma importante reflexão sobre os streamings e as salas de cinema, onde a possibilidade de ambos serem aliados e não concorrentes favorece também os diretores, atores e produtores em geral. Afinal, um filme que não tem boa repercussão, nem adesão do público também pode ser prejudicial financeiramente.

Além disso, existe a *ecobag* da MUBI, uma bolsa/sacola em que gera status entre a comunidade que adere os filmes *cult*. No site da plataforma, em termos e condições sobre a *Ecobag*, há quem pode receber e como fazer para adquirir esta exclusividade:

Exceto residentes do Peru, aqueles que enviarem indicações serão elegíveis para receber uma *ecobag* da MUBI grátis depois que seus 3 primeiros amigos se tornarem assinantes, ou seja, quando eles continuarem suas assinaturas após o teste grátis de 30 dias. Cada assinante é elegível para receber uma *ecobag* da MUBI no total. Infelizmente, não podemos entregar *ecobags* para residentes do Peru devido a alguns problemas de entrega⁵.

A *Ecobag* é um brinde concedido sem custo adicional para o usuário que indicar três amigos para assinarem a MUBI. No entanto, por seu valor simbólico que demonstra a posição da marca no mercado de consumo, é possível encontrar a bolsa de pano sendo vendida por preços bastante elevados em sites.

⁵ Disponível em: <<https://mubi.com/pt/referrals/terms>>

(Imagem da Ecobag sendo vendida no site da Enjoei⁶ por R\$700,00 (setecentos reais).)



Essa imagem mostra como um objeto pode ser usado como item de status e exclusividade, gerando identificação entre determinadas comunidades, como os fãs de filmes, especialmente *cult*. Ela demonstra também a percepção de ao menos um indivíduo (o anunciante) de qual nicho de mercado pertencem, supostamente, os assinantes de MUBI. E essa percepção reforça a noção de exclusividade, recorte de classe e nicho *cult*.

2.5.1 MUBI e a curadoria dos filmes

A plataforma de *streaming* se diferencia por seu foco em curadoria e pela promoção de uma experiência que valoriza a descoberta e o engajamento profundo com o cinema. Para os fãs de filmes *cult*, a MUBI oferece um espaço único que combina não apenas a seleção de filmes por processo de curadoria, mas também elementos de comunidade de fãs. O aspecto de comunidade ocorre, pois, muitos assinantes podem ser vistos como fãs, por pagarem a assinatura e utilizarem as funções de avaliação, lendo e publicando comentários sobre filmes para compartilhar opiniões com outros cinéfilos. Essas interações frequentemente incluem debates detalhados sobre direção, atuação e significado cultural dos filmes.

O processo de curadoria, por sua vez, ocorre pela equipe da própria plataforma. A curadoria da MUBI, com número limitado de filmes disponíveis em um dado momento (podendo variar entre 30 ou 60 filmes, por exemplo), reflete a preferência dos fãs de *cult* por qualidade em vez de quantidade. Essa abordagem estimula um consumo mais atento e reflexivo, valorizando o “descobrimento”. Muitos fãs se sentem atraídos pela sensação de descoberta e de

⁶ Disponível em: < <https://www.enjoei.com.br/p/ecobag-mubi-nova-117444971?vid=a5100349-84b3-4d83-8f9f-414f197a83a2>> Acesso em: 14/02/2025

acesso a filmes raros ou antigos, frequentemente compartilhando suas “descobertas” em redes sociais e contribuindo para a reputação de filmes menos conhecidos.

A plataforma também organiza exibições físicas e eventos, permitindo que os fãs vivenciem filmes em contextos mais sociais e interativos, ampliando a experiência digital. Os fãs de filmes *cult* se destacam por sua relação intensa e reflexiva com o conteúdo que consomem e, plataformas como a MUBI, servem como catalisadores para essas experiências. A pesquisa sobre essas comunidades oferece insights valiosos sobre como a cultura contemporânea é consumida, interpretada e compartilhada.

CAPÍTULO 3 - CAPÍTULO TABELA DE FILMES

O presente capítulo reuniu todos os filmes selecionados pela plataforma na sessão “Aceitando a má fama: filmes *cult*” disponível durante 24h em outubro de 2024. A partir disso, elaborou-se a tabela a seguir:

3.1 Sobre o catálogo MUBI

O catálogo da MUBI sofre alterações todos os meses, portanto é necessário registrar que a coleta dos dados apresentados nesta tabela ocorreu entre os dias 19/10/2024 e 20/10/2024. Nesse período, foram encontrados 52 títulos na Seção “Aceitando a Má Fama: filmes *cult*”, inseridos na categoria pela equipe de curadoria da própria plataforma. Abaixo seguem indicados os títulos, juntamente ao ano de lançamento, a nacionalidade, o gênero cinematográfico e a sinopse.

TÍTULO	PRODUÇÃO/ LANÇAMENTO	NACIONALIDADE	GÊNERO	SINOPSE
O Homem De Palha	Robin Hardy, 1973	Reino Unido	Drama/ Terror	Um filme <i>cult</i> que ajudou a criar o subgênero terror folclórico, O Homem de Palha é movido por um medo palpável do paganismo rural e política sexual hippie. Em sua melhor forma ameaçadora, Christopher Lee lidera este cabo de guerra apavorante entre superstições sobrenaturais e piedade equivocada
The Fall	Tarsem Singh, 2006	Estados Unidos, Índia	Drama/ Fantasia	Neste clássico <i>cult</i> inimitável protagonizado pelo magnético Lee Pace, o cineasta Tarsem cria uma carta de amor mágica ao poder da narração de histórias e da imaginação humana. Agora restaurado em 4K, este espetáculo visual de trajes magníficos e locais

				deslumbrantes parece um sonho ousado.
Gaga: Glória Aos Heróis	Piotr Szulkin, 1985	Polônia	Ficção Científica	Inspirando-se em La Ricotta de Pasolini, Piotr Szulkin encerra sua “Tetralogia Apocalíptica” com uma versão anárquica da Paixão de Cristo. O mais engraçado dos quatro filmes, Ga Ga: Glória aos Heróis é uma rica alegoria de ficção científica que coloca o projeto colonial europeu em sua mira satírica.
O-Bi, O-Ba –O Fim Da Civilização	Piotr Szulkin, 1984	Polônia	Ficção científica/ Drama	Criando uma visão claustrofóbica da Polônia pós-nuclear, Piotr Szulkin empresta seu olhar satírico à militarização da religião como meio de controle social. Um triunfo utilitário da construção de um mundo em ruínas, O-Bi, O-Ba é uma análise alucinante das ansiedades apocalípticas na era atômica.
Golem	Piotr Szulkin, 1979	Polônia	Ficção científica/ Drama	Baseada em lendas judaicas, esta obra kafkiana de ficção científica especulativa é o primeiro longa de um dos grandes visionários do século XX. De um mundo apavorante de deuses e monstros, Piotr Szulkin forja um Prometeu moderno como uma alegoria para a experiência comunista da Polônia.
Cidade dos Sonhos	David Lynch, 2001	Estados Unidos, França	Drama/ Mistério	Inicialmente criado como episódio piloto, apenas para ser transformado em um

				longa, Cidade dos Sonhos é um fenômeno de fantasias de Hollywood, emoções barrocas e cenas oníricas noir. A caixa de enigmas surrealista de David Lynch revela uma história encantadora de amor e vingança na Cidade dos Anjos.
Querelle	Rainer Werner Fassbinder, 1982	França, Alemanha Ocidental	Drama/ Fantasia	O último filme de Fassbinder é uma interpretação em inglês de Jean Genet, estrelado por Jeanne Moreau em um elenco exclusivamente masculino. Evocando o mundo do flerte, a tensão sexual homoerótica e a estética marcante fazem de Querelle uma obra surpreendente e um clássico <i>cult</i> do panteão LGBTQ+.
Bufallo '66	Vincent Gallo, 1998	Estados Unidos	Comédia/ Drama	A estreia idiossincrática de Vincent Gallo é uma obra-prima da cultura americana sonhadora com emoções surpreendentemente ternas. Com Christina Ricci e Ben Gazzara, este hino à solidão dos marginalizados e à emoção da estrada aberta subverte o mito do artista atormentado.
OldBoy	Park Chan-wook, 2003	Coreia do Sul	Drama/ Suspense	Um dos maiores sucessos internacionais dos anos 2000, esta saga de vingança extrema e muito surreal ganhou merecidamente o Grande Prêmio em Cannes em 2004.

				Amplificando a proeminência global do mestre sul-coreano Park Chan-wook, <i>Oldboy</i> tem uma energia que impressiona o mundo todo.
O Império Dos Sentidos	Nagisa Ôshima, 1976	Japão, França	Drama/ História	Um clássico <i>cult</i> sem regras do diretor Nagisa Ôshima, este drama provocativo ainda não perdeu seu poder perturbador. Um vigoroso ataque aos valores culturais japoneses e aos costumes patriarcais, <i>O Império dos Sentidos</i> leva sua trágica história de amor fou a uma espiral de morte transgressora.
Os Frutos Da Paixão	Shûji Terayama, 1981	França, Japão	Drama/ <i>Cult</i>	O cineasta vanguardista japonês Shûji Terayama é conhecido por seus filmes visualmente deslumbrantes e altamente provocativos, sendo <i>Os Frutos da Paixão</i> um dos mais controversos. Apresentado na Quinzena dos Diretores em 1981, trata-se de uma história sexualmente abrasiva e poderosa.
O Amor Dos Leões	Agnès Varda, 1969	Estados Unidos, França	Comédia/ Romance	O clássico <i>cult</i> de Varda contempla a liberdade, o cinema e a fantasia quando o “Verão do Amor” dos anos 1960 dá errado. Várias estrelas underground – como Viva, a estrela de Warhol, e Shirley Clarke (interpretando ela própria e uma nulidade de Varda) – exploram os confins do sonho hippie.

Cinco Dedos De Violência	Jeong Chang-hwa, 1972	Hong Kong, RAE da China	Ação/ Drama	Um clássico que marcou o início da febre do kung fu nos anos 1970, o sucesso internacional de Jeong Chang-hwa dominou as paradas de bilheteria quando foi lançado nos Estados Unidos. Estrelando a lenda das artes marciais Lo Lieh, este conto de vingança marca as batalhas com muita sanguinolência
Confissões Íntimas De Uma Cortesã Chinesa	Chor Yuen, 1972	Hong Kong, RAE da China	Ação/ Drama	O artesão supremo dos estúdios Chor Yuen coloca um pé no cinema de arte e o outro no grindhouse para apresentar uma obra-prima transgressora. Esqueça o título obscuro: esta mistura espetacular de sexploitation e melodrama wuxia é uma crítica arrebatadora da prostituição forçada digna de Mizoguchi.
A 36ª CÂMARA DE SHAOLIN	Lau Kar-leung, 1978	Hong Kong, RAE da China	Ação/ Drama	Não existe filme de artes marciais mais icônico do que esta obra-prima de kung fu de Lau Kar-leung. Com um foco intenso nas disciplinas de combate, é o melhor filme de treinamento, pois o aprendiz ágil de Gordon Liu evita o caminho da vingança para seguir o da graça e da autodeterminação espiritual.

Atração Mortal	Michael Lehmann, 1988	Estados Unidos	Comédia/ <i>Cult</i>	Antes de Meninas Malvadas e As Patricinhas de Beverly Hills havia este clássico <i>cult</i> adolescente que ajudou a lançar Winona Ryder. Repleto de tiradas hilárias, roupas coloridas e violência extrema, esta sátira é um dos melhores filmes sobre o ensino médio da década de 1980.
Uma Noite Sobre A Terra	Jim Jarmusch, 1991	França, Reino Unido	Drama/ Comédia	Antes de seu filme de antologia Sobre Café e Cigarros, Jim Jarmusch visitou cinco cidades para este diário de viagens tragicômico, uma série de vinhetas simétricas que exploram as interações efêmeras e as relações transitórias entre taxistas e seus passageiros. Com participação de Gena Rowlands!
Down By Law	Jim Jarmusch, 1986	Estados Unidos	Comédia/ Crime	Esta comédia fria do gigante indie americano Jim Jarmusch é fundada sobre uma das combinações de atores mais incomuns do cinema: Roberto Benigni, John Lurie e Tom Waits. Uma celebração excêntrica e monocromática das amizades inesperadas nascidas em uma prisão de Nova Orleans (e fora dela).
Sobre Café E Cigarros	Jim Jarmusch, 2003	Estados Unidos, Japão	Comédia/ Drama	Filmada ao longo de 15 anos, esta compilação de Jim Jarmusch é um verdadeiro bufê de comédia impassível e uma sessão improvisada alargada com o elenco

				mais hippie dos anos 2000, de RZA e GZA a Bill Murray e White Stripes. Citando Iggy Pop: “Cigarros e café, meu. Esta sim é uma boa combinação.”
Estranhos No Paraíso	Jim Jarmusch, 1984	Estados Unidos, Alemanha Ocidental	Comédia/ <i>cult</i>	Uma fatia poética da Americana excêntrica, este sucesso de Jim Jarmusch é um filme de estrada indie com um diferencial. Desde as redondezas precárias do Lower East Side até as grandes praias da Flórida, ele capta os pequenos e curiosos detalhes da vida na estrada em seu próprio ritmo cintilante.
Os Idiotas	Lars von Trier, 1998	Dinamarca, Suécia	Comédia/Drama	Surgiu uma controvérsia, o movimento Dogma 95 virou o centro das atenções e um crítico furioso foi expulso da exibição em Cannes. Quando a poeira baixou, Lars von Trier ficou com este triunfo pungente e inovador que explora o preço da provocação. Apresentado aqui em uma nova restauração!
Battle Royale	Kinji Fukasaku, 2000	Japão	Ação/ Aventura	Antes de Round 6 ser inventado, o diretor <i>cult</i> Kinji Fukasaku causou furor com seu banho de sangue distópico, Battle Royale. Baseado em um romance controverso de Kōshun Takami, este filme extremamente político e cheio de adrenalina dá um toque moderno ao clássico cenário de O Senhor das Moscas.

Plano 9 Do Espaço Sideral	Edward D. Wood Jr. 1959	Estados Unidos,	Ficção Científica/ Terror	Cenários malfeitos, roteiro fraco e discos voadores de brinquedo em fios visíveis. Muitas cenas misturam dia e noite. Drácula e Vampira aparecem, mas o filme esquece que eles são vampiros, por vezes retratando Drácula como um quiroprático disfarçado. Se esse é o Plano 9, imagine os Planos 1 a 8...
Indecent Desires	Doris Wishman, 1968.	Estados Unidos	Erótica, <i>Cult</i>	Um dos “roughies” de Doris Wishman, <i>Indecent Desires</i> apresenta muitas das peculiaridades da diretora, como cortes para interiores excêntricos, narrações fora de sincronia e continuidade errática. Este conto fragmentado de depravação e <i>ocultismo</i> inverte o domínio masculino e o desejo obsessivo.
Donnie Darko	Richard Kelly, 2001	Estados Unidos	Fantasia/ <i>Cult</i>	Um adolescente rebelde é atormentado por visões de um grande coelho demoníaco que prevê o iminente fim do mundo – e isso é apenas o começo de uma jornada sobrenatural bizarra pelos subúrbios.
A Noite Dos Mortos-Vivos	George A. Romero, 1968	Estados Unidos	Terror, <i>Cult</i> , Drama	Um grupo diversificado se refugia em uma casa abandonada quando corpos começam a sair do cemitério em busca de corpos humanos frescos para devorar. O pragmático Ben faz o que pode para controlar a situação, mas quando os zumbis assassinos

				cercam a casa, os outros sobreviventes entram em pânico.
Trash Humpers	Harmony Korine, 2009	Estados Unidos, Reino Unido	Drama, Vanguarda	Um filme sobre a paisagem enterrada do pesadelo americano, Trash Humpers mostra um pequeno grupo de idosos mascarados parasitando através das sombras e margens de um mundo desconhecido.
Tipo Ruim	Kim Ki-duk, 2001	Coreia do Sul	Drama, Romance, <i>Cult</i>	Um cafetão local é humilhado publicamente por uma jovem universitária. Ele decide controlá-la, mas acaba consumido por esse desejo obsessivo.
A Fidelidade	Andrzej Żuławski França, 2000	Portugal	Drama/ <i>Cult</i>	Na versão contemporânea de La Princesse de Cleves, Clelia (Sophie Marceau) é uma fotógrafa canadense de sucesso que se muda para Paris com sua mãe enferma depois de aceitar um contrato com um tabloide francês
Eraserhead	David Lynch, 1977	Estados Unidos	Terror/ <i>Cult</i> , Vanguarda	Situado em uma terra urbana deserta e sem nome, “Eraserhead” narra as dores do cabelo-espitado Henry Spencer, cuja existência sombria se torna muito pior quando sua namorada amargurada revela que ela deu à luz seu “filho”, um indescritível mutante.
Terminal Island	Stephanie Rothman, 1973	Estados Unidos	Ação, Drama, Suspense	Após ser julgada por um crime que não cometeu, uma mulher é condenada à prisão perpétua na chamada Terminal

				Island, uma prisão anárquica onde homens assassinos fazem as regras e as mulheres revidam.
Mission: Killfast	Ted V. Mikels, 1991	Estados Unidos	Ação	O mestre de artes marciais Tiger Yang enfrenta um grupo de experientes negociantes de armas, resultando num alvoroço contínuo de tiroteios e explosões.
A Gaia Ciência	Jean-Luc Godard, 1969	França, Alemanha Ocidental	Vanguarda, <i>Cult</i> , Drama	Alone in an abandoned television studio, two militants have a discourse on language. Referring to spoken word as a weapon used by the establishment to confuse liberation movements, they deconstruct the meaning of sounds and images in an attempt to “return to zero” and experience the joy of learning.
O Samurai Negro	Cirio H. Santiago, 1978	Estados Unidos, Filipinas	Ação, Drama, Crime	Depois de ser deixado para morrer, Doug é resgatado por dois soldados japoneses que vivem numa ilha remota e o ensinam os costumes dos samurais. Ao regressar aos Estados Unidos, ele rapidamente exerce uma vingança sangrenta.
Diva	Jean-Jacques Beineix, 1981	França	Suspense, Música	O diretor Jean-Jacques Beineix lançou o movimento Cinéma du Look com este thriller, <i>cult</i> , elegante sobre um jovem carteiro (Frédéric Andréi) que percebe uma dupla de contrabandistas taiwaneses atrás dele para recuperar uma gravação ilegal captada

				por Frederic, de um cantor de ópera que vive recluso.
The 120 Days Of Bottrop	Christoph Schlingensief, 1997	Alemanha	Comédia, <i>Cult</i>	Uma grande homenagem paródia das excentricidades e insanidades da era Fassbinder, feita pelo “enfant terrible” do cinema alemão com uma seleção de rostos familiares.
O Príncipe Das Sombras	John Carpenter, 1987	Estados Unidos	Terror, Ficção Científica, Suspense	Um segredo sinistro foi mantido no porão de uma igreja abandonada por muitos anos. Um padre consegue abrir a porta do porão e descobre um tonel contendo um líquido verde. Ele entra em contato com um grupo de estudantes de pós-graduação em física para investigá-lo.
O Monstro	Walerian Borowczyk, 1975	França, Hungria	Drama, Comédia, História, Vanguarda	O chefe de uma decadente família francesa pensa que o destino sorriu para ele quando a filha de um homem rico concorda em se casar com seu filho. A filha e sua tia viajam para o campo francês para conhecerem a família, sem saber que uma misteriosa ‘fera’ está assombrando a vizinhança.
Caçadores De Emoção	Kathryn Bigelow, 1991	Estados Unidos, Japão	Ação, Crime, Suspense, <i>Cult</i>	Em uma cidade da Califórnia, gangue de ladrões de banco usa máscaras de ex-presidentes em seus assaltos. Um agente do FBI se infiltra entre os suspeitos – um grupo de surfistas -, e se torna a

				cada dia mais amigo do líder.
Showgirls	Paul Verhoeven, 1995	Estados Unidos, França	Drama, LGBTQ+, Erótica, <i>Cult</i>	A jovem Nomi, que chegou a Las Vegas para dançar, está lutando com unhas e dentes para se tornar a maior dançarina da cidade.
Eles Vivem	John Carpenter, 1988	Estados Unidos	Ação, Terror, Ficção Científica	Um homem descobre um par de óculos de sol que lhe permitem ver mensagens subliminares escondidas atrás de todos os outdoors, jornais e comerciais de TV dos Estados Unidos, assim como os rostos dos alienígenas mascarados que caminham entre nós, com a intenção de dominar nosso mundo em segredo.
O Funeral Das Rosas	Bara no sôretsu Toshio Matsumoto, 1969	Japão	Vanguarda, <i>Cult</i> , LGBTQ+, Drama	Uma colisão febril de estética vanguardista e impacto grindhouse (sem falar na influência direta para o filme Laranja Mecânica de Stanley Kubrick), O Funeral das Rosas nos leva a uma viagem eletrizante ao submundo de Tóquio do fim dos anos 1960.
Violência Gratuita	Michael Haneke, 1997	Áustria	Suspense, Crime, Drama	Um casal abastado e seu filho vão passar as férias em sua casa no lago. Enquanto se adaptam à rotina de férias, a família recebe a visita de dois jovens bem-apegoados que inexplicavelmente se tornam impiedosos e cruéis.
Bully - Juventude Violenta	Larry Clark, 2001	Estados Unidos, França	Drama, Suspense	Um grupo de adolescentes ingênuos do subúrbio da Flórida conspira para matar um amigo em comum: um

				garoto rico, tirano e mesquinho em seu pequeno círculo social, cujo comportamento agressivo se tornou insuportável.
Hellraiser: Renascido Do Inferno	Clive Barker, 1987	Reino Unido, Estados Unidos	Terror, Suspense, <i>Cult</i>	O primeiro longa dirigido por Clive Barker retrata de forma gráfica a história de um casal que se muda para uma velha casa. Lá, a mulher descobre uma criatura hedionda (seu ex-amante, meio irmão do marido) escondido no andar de cima.
Salão Kitty	Tinto Brass, 1976	Itália, França	Drama, <i>Cult</i> , Erótica, Guerra	Kitty (Ingrid Thulin) dirige um bordel na Alemanha nazista que os soldados frequentam para “relaxar”. Dispositivos de gravação foram instalados em cada quarto por um oficial do exército faminto de poder que planeja usar as informações para chantagear Hitler e conquistar o poder.
As Cento E Uma Noites	Agnès Varda, 1995	França	Comédia, <i>Cult</i>	Monsieur Cinéma, ex-autor, diretor e produtor, tem quase cem anos de idade, mas não parece. Atores famosos passam para visitar seu velho amigo. Ele já não se preocupa com a idade: para ele são os anos dourados, onde é rico e feliz para sempre.
Underwater Love	Shinji Imaoka, 2011	Japão, Alemanha	Fantasia, Drama, Comédia, Erótica	Neste “musical rosa”, Asuka caminha perto de um lago e vê um grande Kappa: um monstro mítico constituído por corpo de homem, casco de tartaruga e rosto de

				pássaro. Asuka leva o Kappa para casa e começa um estranho, mas intenso caso com a criatura marinha.
Fando E Lis	Alejandro Jodorowsky, 1968	México	Vanguarda, Aventura, Comédia, <i>Cult</i> , Fantasia	O impotente Fando e sua namorada paraplégica Lis buscam a cidade encantada de Tar, onde o êxtase espiritual os espera. A viagem extraordinária cheia de encontros estranhos os levará a escombros urbanos, desertos escaldantes, montanhas traiçoeiras e a seus próprios passados
El Topo	Alejandro Jodorowsky, 1970	México	Drama, Faroeste, <i>Cult</i>	O criminoso El Topo desafia os invencíveis Quatro Mestres do Deserto pelo amor de uma mulher, e acaba vencendo. Seu nível de consciência aumenta, mas, entretanto, ele é traído pela mulher. Começando uma nova existência como homem santo, El Topo se compromete a libertar uma comunidade de excluídos.
Clube Da Luta	David Fincher, 1999	Estados Unidos	Drama, Crime, <i>Cult</i>	Um homem deprimido que sofre de insônia conhece um estranho vendedor de sabonetes chamado Tyler Durden. Eles formam um clube clandestino com regras rígidas onde lutam com outros homens cansados de suas vidas mundanas. Mas sua parceria perfeita é comprometida quando Marla chama a atenção de Tyler

Brazil, O Filme	Terry Gilliam, 1985	Reino Unido	Drama, Ficção Científica, Fantasia, <i>Cult</i>	Em um futuro distópico onde a tecnologia impera e o amor é proibido, um homem sonhador se torna vítima de suas próprias ilusões românticas. Ao receber a ordem de corrigir as complicadas consequências de um erro tipográfico, ele se vê preso a uma burocracia atemorizante
-----------------	---------------------	-------------	---	---

Elaborada pela autora.

É importante ressaltar que a tabela acima tem os filmes retirados da página MUBI, onde há atualizações sobre os filmes de “má fama”. Os filmes que lá estão expiram a cada mês. Para criar essa tabela foram selecionados todos os filmes no período de coleta que estavam na seção “Aceitando a Má Fama: filmes *cult*”.

3.1 Análise do catálogo

O foco principal da análise reside na exploração da seção “Aceitando a má fama: filmes *cult*” presente na plataforma de streaming MUBI, tal como catalogada e analisada nesta dissertação. Através da lente da tabela de filmes e dos gráficos de nacionalidades e gêneros construídos, buscamos compreender as características do catálogo *cult* da MUBI e a possível influência da plataforma na construção e manutenção do status de filme *cult*. Adicionalmente, investigamos os diretores mais recorrentes nos três países com maior número de filmes listados, buscando identificar possíveis padrões ou tendências na seleção da MUBI.

Esta pesquisa tem como objetivo geral refletir sobre a noção de “*cult*” a partir de uma análise do catálogo de filmes *cult* da MUBI em termos de gêneros e nacionalidades. A metodologia empregada envolveu a análise de conteúdo do catálogo MUBI, classificando os filmes por nacionalidade e gênero, com uma abordagem quantitativa na análise transversal do catálogo e qualitativa na análise das nacionalidades e gêneros.

Apesar da dificuldade em estabelecer uma definição precisa sobre filmes *cult*, vale lembrar da importância do engajamento do público como um traço fundamental para que um filme alcance o status de *cult*. A formação de comunidades de fãs que compartilham críticas, gostos e um interesse comum em torno de um filme nichado contribui significativamente para

a sua consagração como *cult*. Nesse contexto, a plataforma MUBI, com sua proposta de oferecer filmes que denomina como *cult*, torna-se um espaço relevante para a análise da dinâmica social, das formas de comunicação e dos valores que esses filmes inspiram.

3.2 A MUBI como Plataforma de Curadoria para Filmes *Cult*

A MUBI, lançada em 2007, diferencia-se de outras plataformas de *streaming* por seu foco em cinema de autor e obras independentes. Sua seleção rotativa de filmes, com a adição de um novo título diariamente, frequentemente inclui clássicos, documentários e filmes premiados em festivais. A plataforma também abriga uma comunidade onde os usuários podem expressar suas opiniões e compartilhar comentários sobre os filmes, proporcionando uma experiência de consumo curada e evidenciando obras que podem não estar disponíveis em outros serviços de streaming.

Inicialmente denominada *The Auteurs*, a MUBI evoluiu de uma rede social para cinéfilos para uma plataforma de assinatura de filmes disponível na Europa a partir de 2010. Em 2012, a plataforma implementou um modelo de vídeo organizado por curadores específicos, apresentando um conjunto limitado de filmes que permanecem disponíveis por um período de 30 dias, promovendo a rotatividade e a descoberta.

A seção “Aceitando a má fama: filmes *cult*” da MUBI, central para a análise da dissertação, reúne filmes que adquiriram o status de *cult* associado a uma suposta “má fama”. Essa aba abrange filmes de drama, ação, terror *trash*, comédias e obras excêntricas, refletindo o entendimento da MUBI sobre a amplitude do termo *cult*. A curadoria da plataforma desempenha um papel crucial na seleção desses filmes, direcionando o olhar de seus assinantes para produções que, muitas vezes, foram negligenciadas pelo grande público em seu lançamento.

É perceptível a presença de países como Estados Unidos, França, Reino Unido e Japão na produção dos filmes selecionados pela MUBI, afinal, aparecem mais de três vezes. O que nos desperta atenção é não encontrar nenhuma produção de cinema do nosso Brasil nesse período em que foi selecionado para fazer a seleção do catálogo. Essa informação apresentada anteriormente, deixa em aberto indagações como: O fato do Brasil não ter sido um país mencionado, não significa estar isento de ter obras imunes a essa classificação feita pela MUBI, então, houve algum período que teve a presença de produções brasileiras? Se sim, quantas vezes apareceram? Essas perguntas não entram no foco desta pesquisa, mas vale ser ressaltada pelo motivo de mostrar que, embora haja muitas produções estrangeiras (algumas até com mais

dominância, como no caso dos três países mais mencionado), não pode deixar de lado a presença do Brasil como produtores de filmes que recebem a menção *cult*.

3.2.1 O que diz a MUBI sobre os Filmes de Má Fama?

A própria MUBI, em seu texto⁷ sobre os filmes *cult*, afirma que “os filmes *cult* não se interessam pelos limites do decoro ou do gosto, sendo sempre definidos por sua resistência à definição”. A plataforma ressalta que muitas dessas obras são “abandonadas por distribuidores delinquentes e ignoradas pelas massas”, resultando em fracassos de bilheteria iniciais e alcançando prestígio somente após saírem dos cinemas. A MUBI também enfatiza que um filme *cult* não pode ser feito intencionalmente, sendo sua reputação construída pelas comunidades de fãs que se formam em torno dele, impulsionadas por seus charmes carismáticos e transgressores.

Ainda sobre o *cult*, a plataforma descreve que “Uma coisa é certa: não se pode fazer um filme *cult* de propósito.”. É nítido que a MUBI já tem uma noção do que é considerado *cult* e o que pode ou não vir a ser um filme *cult*. De acordo com essa afirmação, vale evidenciar que um filme *cult*, para ser considerado, perpassa pela comunidade e sua aprovação, isto é, ter um coletivo que acompanhe essa obra, que comente, faça *posts* nas redes sociais, influencie outras pessoas a comentarem sobre, dentre outras coisas que a comunidade *cult* pode realizar.

Vale pontuar também que os filmes selecionados pela MUBI nessa sessão “Aceitando a má fama: filmes *cult*”, demonstra um olhar aprofundado em relação ao público, marketing e aceitabilidade da produção e sua repercussão. No entanto, ao ser realizado o levantamento sobre os 52 filmes encontrados nessa sessão durante o período que foi feito a tabela apresentada pela MUBI, houve a predominância de alguns países, gêneros e diretores. O que tais informações levantadas e destacadas nessa lista podem dizer? O que motiva a plataforma ter um olhar

⁷ Tratam-se de “forasteiros” cinematográficos, à deriva das escolhas tradicionais e recebidos com um sorriso acolhedor por quem decide escolher algo novo. Em geral, os filmes *cult* não são imediatamente adorados. Precisam de tempo para encontrar o seu público. Alguns são negligenciados desde o início – abandonados por distribuidores delinquentes e ignorados pelas massas, resultando em fracassos de bilheteria e encontrando prestígio apenas quando saem dos cinemas. Outros são projetados para públicos entusiastas que defendem fervorosamente o seu charme dissidente quando os críticos e departamentos de marketing se recusam a fazer o mesmo. Os filmes *cult* não se interessam pelos limites do decoro ou do gosto, sendo sempre definidos por sua resistência à definição.

Uma coisa é certa: não se pode fazer um filme *cult* de propósito. Sua reputação só pode ser feita (ou definida) pelas comunidades que se reúnem à sua volta, prosperando em virtude de seus charmes carismáticos e transgressores. Essas são as esquisitices de gênero que conseguiram chegar ao topo, histórias de sucesso de boca em boca da escola da vida, versão cinema. São filmes que conquistaram o seu lugar no cânone mesmo quando as probabilidades estavam contra eles.

Disponível em: <<https://mubi.com/pt/br/collections/cult-films>>

voltado para filmes específicos de um determinado país, gênero, diretor? Buscamos responder essas indagações, afinal, são dados relevantes para a pesquisa.

A seguir, foi realizada demonstração da tabela em forma de gráfico para melhor visualizar os dados da tabela sobre Gêneros e Nacionalidades.

Gráfico das Nacionalidades (retirados da Tabela 1).



3.2.2 Análise do Gráfico das Nacionalidades

O gráfico acima foi construído com base nas informações que a plataforma disponibiliza na página “Aceitando a má fama” e, após isso, ter acesso ao título e capa do filme. Ao clicar na capa do filme, é direcionado a uma nova página sobre o filme, contendo as informações técnicas e os comentários escritos pelos usuários.

Após a contagem dos filmes, foi realizado uma planilha no Excel a fim de averiguar quantas vezes o mesmo país aparece como produtor. O resultado foi o seguinte: na ordem decrescente, os **Estados Unidos** são o país que mais tem produções, sendo mencionado na tabela **vinte e quatro (24)** vezes. Em segundo lugar, **França** com **treze (13)** produções e em terceiro lugar, **Japão e Reino Unido**, ambos com **cinco (5)** aparições.

A significativa presença dos Estados Unidos pode ser atribuída à influência de Hollywood na produção cinematográfica global e na disseminação de filmes que, apesar de não serem inicialmente sucessos de bilheteria convencionais, encontram um público fiel ao longo do tempo. A indústria cinematográfica americana, com sua vasta produção e diversidade de gêneros, naturalmente contribui para um número maior de filmes que podem vir a ser considerados *cult*.

Se olhar esses três países como um pódio, são as nações que apareceram na lista da MUBI com maior frequência. É provável que tais nações tenham razões para obterem esse lugar. Como foi questionado anteriormente: O que tais informações levantadas e destacadas nessa lista podem dizer? A partir de agora, algumas possíveis respostas para essa pergunta, levando em consideração as nações e suas características no campo da produção cinematográfica e desenvolvimento tecnológico e cultural.

Iniciando pelos Estados Unidos, vale lembrar que Hollywood reside nesse país, além de ser reconhecida internacionalmente por suas megaproduções de filmes, conseqüentemente, tendo maior influência nas bilheterias, na influência dos gostos dos fãs e no *status cult*. Além do mais, é imprescindível mencionar o diretor Steven Spielberg, cineasta americano e importante para as produções realizadas em Hollywood, além de ser um dos pioneiros do *blockbuster*. Steven Spielberg é considerado um dos maiores diretores de cinema, sendo o maior diretor de sucesso comercial da história do cinema (\$ 10.753.945.763). O diretor começou sua atividade em 1959 e está presente até o momento em que essa pesquisa é desenvolvida. Além disso, seus filmes ganharam enorme destaque e repercussão, como o filme de ficção científica *Jurassic Park*; o drama *A lista de Shindler*, além de ganhar o Oscar como de melhor diretor.

Em segundo lugar, A França, tem as referências dos irmãos Lumière como os pioneiros do cinema. O país é conhecido mundialmente pelos movimentos cinematográficos inovadores, como a *Nouvelle Vague*. É indispensável o nome de François Truffaut, um dos fundadores deste movimento (*Nouvelle Vague*), além de ser também um dos ícones da história do cinema do século XX. Esse fato é relevante, afinal, demonstra que o país leva a arte cinematográfica a diversos países, produções e propagação de artistas, temas, dentre outros assuntos que também influenciam os telespectadores e consumidores desta arte. Para alguns especialistas, o cinema francês representa uma indústria de produtos mais “nobres”, podendo ser visto como dicotômica a presença de 13 filmes em uma categoria chamada “aceitando a má fama”.

Em terceiro lugar, Japão e Reino Unido. A produção dos japoneses com a esfera cinematográfica é bem antiga, tendo como dois diretores conhecidos internacionalmente Akira Kurosawa (1910-1998) e Yasujirō Ozu (1903-1963). Ambos os diretores produziram filmes

que repercutiram mundialmente. Além disso, Japão é o país que é reconhecido, também, por suas produções de anime (animação) que geram sucesso em diversos países, criando novas culturas que permeiam o *cult*.

Reino Unido, país que dividiu o pódio com Japão, é uma nação que possui grandes produções cinematográficas que ganharam seguidores por diversos países, como por exemplo, os filmes do Harry Potter. Esta nação concorre diretamente contra os Estados Unidos. Uma observação que se faz necessária apresentar aqui é sobre o diretor Hayao Miyazak que, embora não apareça na lista dos filmes considerado *cult*, tem um trabalho excepcional com o cinema. Além de diretor, Hayao Miyazak é escritor, animador e roteirista. Ficou reconhecido internacionalmente por seus diversos longa-metragem. O que demonstra, a nível de nação japonesa, estar entre os outros países com mais aparições na lista aqui exposta.

Vale destacar que dezenove países apareceram nessa lista, o que demonstra diversidade entre os filmes da categoria selecionada pela MUBI. Esta evidencia pode nos mostrar que há um nicho, visto que a cultura de massa consome mais filmes estadunidenses ou famosos, que nunca são dos países como: Dinamarca ou mexicanos.

Outro ponto a ser destacado é quantidade de vezes que a França aparece, ficando em 2º lugar na tabela. Isso pode dar-se pelo fato de a França ser um país que tem um grande trabalho desenvolvido e consolidado na indústria cinematográfica, além dos prêmios conhecidos, como Cannes. Nesse sentido, cabe mencionar o que Bazin (2006, p.87) destaca sobre os filmes franceses serem produções mais “nobres”:

a significação das direções de movimento já é há muito reconhecida na pintura, e todos se dedicam hoje em dia a se maravilhar com as famosas deformações verticais de El Greco. Por que aquilo que se proclama carregado de sentido e alto valor estético numa arte tradicional deixaria repentinamente de ser um procedimento nobre no caso do cinema? Por que Welles seria apenas um repetidor e causador de escândalos ao imprimir a mesma particularidade formal a uma obra inteira? Decerto Orson Welles não é o inventor do contra-plongée, nem o primeiro a utilizar os tetos, porém, quando quis jogar com a técnica e nos surpreender com a variedade das performances formais, fez *A dama de Xangai*."

O cinema francês contemporâneo é caracterizado pelo crítico e historiador Michel Marie como um “cinema de autores e autoras”. Este cinema reconhece a influência direta da Nouvelle Vague em sua gênese e incorpora, de alguma forma, o passado colonial francês. Michel Marie, crítico e historiador, apresenta o conceito europeu de “exceção cultural francesa”. Essa expressão surgiu na França nos anos 90, durante um debate sobre a proteção da produção audiovisual nacional, no contexto das negociações do *General Agreement on Tariffs and Trade* (Gatt) em 1993. O meio artístico francês se posicionou contra a ideia de transformar a produção nacional em mera mercadoria no comércio internacional.

Foi nesse contexto que uma nova geração de cineastas, muitos deles oriundos da FEMIS (*Fondation européenne pour les métiers de l'image et du son*), começou a produzir seus primeiros longas-metragens. Esses cineastas reivindicavam um retorno ao “cinema de autor”, ampliando o olhar autoral para questões ligadas à sociedade francesa contemporânea em sua diversidade cultural e política. Dentro dessa nova geração, surgida nos anos 80 e 90, um grupo defendeu a realização de filmes voltados para a vida cotidiana dos “franceses oriundos da imigração”. Muitos desses filmes são realizados por franceses com essa origem.

O conceito de “cinema de autor” (*cinéma d'auteur*) está relacionado à reivindicação de legitimidade do cinema como criação artística individual e é associado à Nouvelle Vague. No seu nascimento, o cinema de autor na França era predominantemente masculino, com poucas cineastas mulheres sendo reconhecidas.

Para alguns críticos de filmes franceses, o termo “*cult*” se tornou um indicador não apenas de excepcionalidade, mas também de uma certa atitude rebelde perante a alta e a baixa cultura.

3.2.3 Análise do Gráfico dos gêneros

O gráfico de gêneros construído a partir da tabela de filmes revela a diversidade de categorias presentes na seção “Aceitando a má fama” da MUBI. O gênero **Drama** é o mais recorrente, presente em **31** dos 52 filmes analisados. O termo **Cult** aparece como gênero em **21** filmes, o que reflete a própria curadoria da plataforma e a dificuldade em enquadrar essas obras em categorias tradicionais. **Comédia** (13 filmes), **Suspense** (9 filmes) e **Ação** (9 filmes) também possuem uma presença significativa.

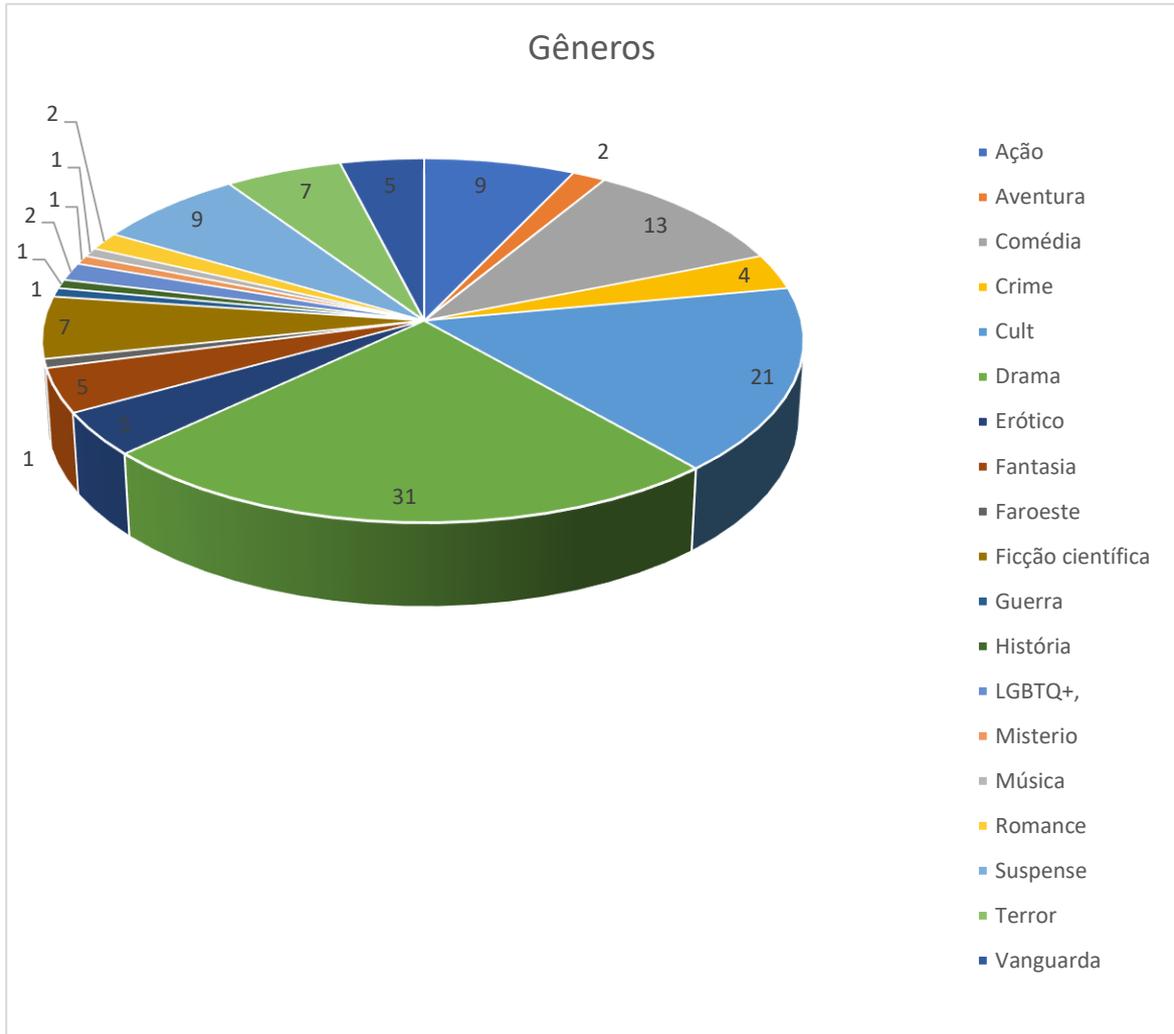
A predominância do Drama pode indicar que muitos filmes *cult* exploram profundamente a condição humana, dilemas morais ou narrativas complexas, transcendendo as convenções de outros gêneros mais focados na ação ou no humor. A alta frequência do termo “*Cult*” como gênero demonstra a natureza híbrida e a dificuldade de classificação dessas obras, muitas vezes, combinando elementos de diferentes categorias ou subvertendo suas expectativas.

A presença expressiva de Comédia, Suspense e Ação sugere que o humor não convencional, a tensão narrativa e as sequências de ação estilizadas também podem contribuir para o *status cult* de um filme. Gêneros como **Terror** (7 filmes) e **Ficção Científica** (7 filmes) também marcam presença, corroborando a observação de Greco (2016, p.38) apresenta que:

Os gêneros mais comumente associados ao *cult* são terror, ficção científica ou fantasia. Aboutt (2010) chega a classificar a série *Torchwood: Declassified* (2006-2011), decorrente da franquia de *Doctor Who*, como um gênero entre o *cult* e o terror, porque ambos trazem histórias e mundos distintos da realidade, mas com narrativa interna coerente.

Ou seja, esses são gêneros comumente associados ao *cult*, muitas vezes, por apresentarem histórias e mundos distintos da realidade com narrativas internas coerentes. Outros gêneros com menor número de ocorrências, como **Erótico** (4 filmes), **Fantasia** (6 filmes), **Vanguarda** (5 filmes), **Crime** (4 filmes), **LGBTQ+** (2 filmes), **Romance** (2 filmes), **Aventura** (2 filmes), **Faroeste** (1 filme), **Guerra** (1 filme), **História** (1 filme), **Mistério** (1 filme) e **Música** (1 filme), demonstram a amplitude de temas e abordagens que podem levar um filme a ser cultuado por um nicho de apreciadores. Mesmo gêneros tradicionalmente menos associados ao *cult*, como Faroeste ou Guerra, podem adquirir esse *status* por apresentarem uma visão subversiva, um estilo único ou por se tornarem marcos para um determinado grupo de fãs.

Abaixo, o gráfico de Gêneros retirados da Tabela 1, desenvolvido pela autora.



Abaixo, a lista com os gêneros e frequências que aparecem na tabela feita pela autora.

Gênero cinematográfico	Menções
Drama	31
<i>Cult</i>	21
Comédia	13
Suspense	9
Ação	9
Terror	7
Aventura	2
Crime	4
Erótico	4
Fantasia	6
Faroeste	1
Ficção científica	7
Guerra	1
História	1
LGBTQ+,	2
Mistério	1
Música	1
Romance	2
Vanguarda	5

A tabela acima foi criada com base na lista de filmes que foi elaborada pela autora desta pesquisa, com base na sessão criada pela plataforma MUBI. Desse modo, a tabela acima, mostra os gêneros e sua frequência, isto é, quantas vezes apareceu o gênero nos 52 filmes.

Essas informações sobre gênero e quantidade só possível retirar ao clicar em cada filme que a MUBI destacou como sendo filme *cult*, na sessão “Aceitando a má fama: filmes *cult*”. Para melhor ilustrar, veja a imagem que foi tirada da plataforma contendo as informações que constituiu a tabela acima. Veja a seguir a imagem:

(Imagem retirada da página MUBI. Sessão de ficha técnica do filme)

MUBI 

BRAZIL, O FILME

BRAZIL

Dirigido por **Terry Gilliam**
Reino Unido, 1985

Drama, Ficção Científica, Fantasia, Cult

143

SINOPSE
Em um futuro distópico onde a tecnologia impera e o amor é proibido, um homem sonhador se torna vítima de suas próprias ilusões românticas. Ao receber a ordem de corrigir as complicadas consequências de um erro tipográfico, ele se vê preso a uma burocracia atemorizante.

Observe que as informações presentes são “Título, Direção, gêneros, tempo e sinopse”. Com base nesses dados, foi possível coletar as informações e encontrar quais foram os países que mais estiveram presentes nessa sessão. Na imagem a cima, é possível encontrar quatro (4) gêneros “Drama, Ficção científica, Fantasia e *Cult*”.

Outro aspecto a ser observado são os anos de lançamentos, que iniciam em 1959, com o filme “Plano 9 Do Espaço Sideral” até 2009 com “*Trash Humpers*”. O filme é lembrado como um dos piores filmes de todos os tempos, dirigido por Edward D. Wood Jr é um exemplo do cinema independente e de baixo orçamento, que, apesar de suas limitações técnicas e narrativas, conquistou uma legião de fãs. Este ensaio explora a produção, a narrativa e seu impacto duradouro. Ed Wood era um diretor sem recursos financeiros ou técnicos. Com orçamento limitado, o filme foi produzido de forma improvisada, utilizando cenários de papelão, atuações desajeitadas e um roteiro repleto de incongruências. A participação do Bela Lugosi, falecido antes do início das filmagens, tornou-se um dos aspectos mais singulares da produção. Para completar as cenas, Ed Wood utilizou um dublê que escondia o rosto com uma capa, um dos muitos elementos que contribuíram para a reputação peculiar do filme. O filme “Plano 9 do

Espaço Sideral” é considerado o “maior fenômeno do cinema *trash* mundial de todos os tempos”. (Vidigal, 2008, p.19)

O distanciamento de tempo cronológico entre os anos 2011 até 2025 é um ponto a ser observado, pois outros filmes foram produzidos em larga escala nesse período. Porém, nem mesmo nesse recorte de filmes lançados na década de 1950 até 2011, o Brasil aparece nessa classificação. Vale ressaltar que o *cult* também está relacionado ao conceito de *cult* no quesito “antiguidade”, onde é possível notar a presença da nostalgia e do valor de memória, como Greco (2016) disserta em sua tese.

3.3 Diretores de Destaque dos Três Países Mais Presentes

A análise dos diretores dos três países com maior número de filmes na seção "Aceitando a má fama" da MUBI revela alguns nomes recorrentes e estilos distintos que podem contribuir para o status *cult* de suas obras.

Estados Unidos (24 filmes):

Entre os diretores americanos com filmes listados, **Jim Jarmusch** destaca-se com três produções: *Down By Law* (1986), *Uma Noite Sobre A Terra* (1991) e *Sobre Café E Cigarros* (2003), além de *Estranhos No Paraíso* (1984) classificado como *cult*. Jarmusch é conhecido por seu estilo minimalista, humor seco e personagens marginais, elementos frequentemente apreciados por cinéfilos que buscam narrativas alternativas. **David Lynch** também marca presença com *Cidade dos Sonhos* (2001) e *Eraserhead* (1977). O cinema surreal e enigmático de Lynch, repleto de simbolismo e atmosferas oníricas, naturalmente atrai um público que valoriza a experimentação e a interpretação subjetiva, características marcantes do apreço por filmes *cult*. **John Carpenter** contribui com *O Príncipe Das Sombras* (1987) e *Eles Vivem* (1988), filmes que misturam terror, ficção científica e comentários sociais, frequentemente com uma estética peculiar que os consagra como *cult*. Outros diretores americanos presentes incluem **Vincent Gallo** com o idiossincrático *Buffalo '66* (1998), **George A. Romero** com o seminal filme de terror *A Noite Dos Mortos-Vivos* (1968), e **Richard Kelly** com o intrigante *Donnie Darko* (2001). A diversidade de estilos e temas entre esses diretores americanos reflete a amplitude do que pode ser considerado *cult* dentro da cinematografia dos Estados Unidos.

França (13 filmes):

A representação francesa inclui o último filme de **Rainer Werner Fassbinder**, *Querelle* (1982), uma adaptação de Jean Genet com forte teor homoerótico e estética marcante, elementos que o firmaram como um clássico *cult* LGBTQ+. **Agnès Varda** contribui com *O Amor Dos Leões* (1969) e *As Cento E Uma Noites* (1995). O olhar singular de Varda sobre as

relações humanas e a experimentação formal em seus filmes encontram eco entre os apreciadores de cinema de autor e *cult*. **Jean-Jacques Beineix** marca presença com o estiloso thriller *Diva* (1981), um filme que inaugurou o movimento Cinéma du Look e se tornou *cult* por sua estética visual e narrativa envolvente. **Jean-Luc Godard**, figura central da Nouvelle Vague, está representado por *A Gaia Ciência* (1969), uma obra experimental e politizada que desafia as convenções narrativas. **Walerian Borowczyk**, conhecido por seu cinema erótico e surrealista, tem *O Monstro* (1975) na lista. **Tinto Brass**, famoso por seus filmes eróticos, contribui com *Salão Kitty* (1976), um drama ambientado na Alemanha nazista com elementos eróticos e de guerra, adquirindo um status *cult* por sua ousadia e transgressão. A variedade de estilos e a propensão à experimentação e à subversão de normas parecem ser traços comuns entre os diretores franceses cujos filmes foram selecionados como *cult* pela MUBI.

Japão (5 filmes):

O cinema japonês é representado por diretores com obras igualmente singulares. **Nagisa Ôshima** está presente com o controverso e transgressor *O Império Dos Sentidos* (1976), um drama com forte conteúdo sexual que desafiou os valores culturais japoneses e se tornou um *cult* por sua ousadia. **Shûji Terayama**, conhecido por seus filmes visualmente deslumbrantes e provocativos, contribui com *Os Frutos Da Paixão* (1981), uma obra sexualmente abrasiva e controversa. **Kinji Fukasaku** marca presença com o violento e distópico *Battle Royale* (2000), um filme que precedeu a popularidade de narrativas de jogos de sobrevivência e se tornou *cult* por sua ação frenética e crítica social. **Toshio Matsumoto** contribui com o vanguardista *O Funeral Das Rosas* (1969), uma colisão de estética experimental e impacto *grindhouse* com temática LGBTQ+, influenciando até mesmo Stanley Kubrick. **Shinji Imaoka** apresenta o peculiar "musical rosa" *Underwater Love* (2011), uma fantasia erótica com elementos de comédia e drama. A seleção de filmes japoneses *cult* na MUBI parece privilegiar obras que exploram temas tabus, apresentam estéticas inovadoras ou subvertem as normas sociais e cinematográficas tradicionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo central desta dissertação foi analisar o conceito de filme *cult* no contexto da plataforma de streaming MUBI, especialmente através da tabela e gráfico sobre os filmes, destacando nacionalidade, ano, diretores e gênero. A pesquisa buscou compreender como a comunidade de espectadores que interage na plataforma contribui para a reputação e o entendimento de filmes como *cult*, em um ambiente digital que facilita o acesso a uma vasta gama de produções, incluindo aquelas cuja aclamação se constrói pela apreciação de nicho e pela discussão entre os fãs.

Em última análise, a pesquisa visa contribuir para a compreensão do fenômeno do filme *cult* na era do streaming, reconhecendo a complexidade e a fluidez da definição do termo. A investigação se alinha com a crescente importância dos estudos de fãs e das plataformas digitais na configuração das práticas de consumo e na ressignificação de obras audiovisuais, conforme evidenciado pela bibliografia utilizada, incluindo trabalhos sobre cultura *nerd* e narrativas transmídia. A análise do gráfico e tabela permitiu uma compreensão mais aprofundada da relação entre os filmes *cult*, a plataforma MUBI e a comunidade de fãs que se forma em torno deles. Esta pesquisa encontrou lacunas que podem ser deixadas como perguntas norteadoras para os próximos pesquisadores da Comunicação. Afinal, se há países aparecendo nessa lista e outros não, significa que a seleção e circulação de obras cinematográficas perpassam questões como recorte de classes, gêneros mais associados a *cult* (no caso, os dramas), grande internacionalização e heterogeneidade no que se refere a nacionalidades, além da falta de reconhecimento e valorização dos filmes brasileiros.

Referências

- BARBOSA, Rodrigo Miranda. **McLuhan visto pelos livros de Teorias da Comunicação** 1.2019
- BAZIN, André. **“Orson Welles: precedido de “Welles e Bazin”, de François Truffaut, e seguido por “Conversas com Orson Welles”**. Tradução: André Telles. Rio de Janeiro, 2006.
- BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. In: Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- BERWANGER, Ana Claudia. **Os usos sociais do design e a sociedade dividida em classes- alguns apontamentos sobre a obra A distinção: crítica social do julgamento**, de Pierre Bourdieu. Estudos em Design, v. 24, n. 1, 2016.
- BUCHER, Taina. **The friendship assemblage: Investigating programmed sociality on Facebook**. Television & New Media, Thousand Oaks, v. 14, n. 6, p. 479-493, 2013.
- BOOTH, Paul. **A produção de listas de fãs: memória, influência e debate no “evento” do Fandom**. Matrizes, vol. 9, núm. 2, julho-diciembre, 2015, pp. 85-108 Universidade de São Paulo São Paulo, Brasil. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143043226005> >
- D’ANDRÉA, Carlos Frederico de Brito. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. 2020.
- DIJCK, José Van. **The culture of connectivity: A critical history of social media**. Oxford University Press, 2013.
- ECO, Umberto. Casa Blanca: Cult movies and intertextuall Collage. Substanc, Vol. 14, No.2, Issue 47: in Search of Eco’s Roses. pp. 3-12, 1985.
- GERAGHTY, Lincoln. **Cult Collectors: nostalgia, fandom and collecting popular culture**. New York, Routledge, 2014.
- GILLESPIE, Tarleton. A relevância dos algoritmos. Revista Parágrafo, São Paulo, Brasil, v. 6, n. 1, p. 95-121, jan./abr. 2018
- GRECO, Clarice. **TV cult no Brasil Memória e cult o às ficções televisivas em tempos de mídias digitais**. Orientadora: Dra. Maria Immacolata Vassallo de Lopes. 2016. 306 f. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração: Teoria e Pesquisa em Comunicação, Linha de Pesquisa Epistemologia, Teoria e Metodologia da Comunicação), da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo.
- GROHMANN, Rafael. **Plataformização do trabalho: entre a Datificação, a financeirização e a racionalidade neoliberal**. Revista Eptic Online, v. 22, n. 1, 2020.
- HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. 1985. **A Indústria Cultural: O Esclarecimento como mistificação das massas**. IN: Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores.

JENKINS, Henry; TULLOCH, John. **Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek**. New York: Routledge, 1995.

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

LOUZADA, Lucas Costa; MONTEIRO, Roberta de Oliveira; MAZZILLI, Paola. **DA GRADE DE PROGRAMAÇÃO AOS SERVIÇOS DE STREAMING CRONOMETRADO**.

LOTZ, Amanda. **Media Disrupted: Surviving Pirates, Cannibals and Streaming**. Massachusetts: The MIT PRESS, 2021.

MARÇAL, Talita de Siqueira. **A Construção Discursiva do Conceito de Filmes *Cult***. Rio de Janeiro, julho 2007.

MILLER, Jonathan. **As idéias de McLuhan**. São Paulo: *Cult rix*, 1982.

MITTELL, Jason. **Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea**. Revista MATRIZES. Ano 5. No 2, 2012

MONTARDO, Sandra Portella; VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol. **Streaming de conteúdo, streaming de si? Elementos para análise do consumo personalizado em plataformas de streaming**. Revista FAMECOS, 28(1), e35310. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2021.1.35310>. Acesso em: 20 de setembro de 2024.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX. Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

OLIVEIRA, Thaiany; WANICK, Vanessa. **Desdobrando o conceito de engajamento: revisão bibliográfica sobre seus aspectos comportamentais, emocionais e cognitivos**. **Lumina. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora**, v. 12, n. 2, p. 150-171, mai./ago. 2018.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DIJCK, José Van. **Plataformização. Fronteiras: Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 22, n. 1, p. 2-10, jan.-abr. 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01/60747734>. Acesso em: 13 de dezembro 2023.

RECUERO, Raquel. **O capital social em rede: como as redes sociais na Internet estão gerando novas formas de capital social**. Contemporânea. Bahia, v. 10, p. 597-617, 2012b.

ROCHA, Edson Gomes da. **Netflix é o próximo passo da evolução televisiva**. 2016. 82 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol. **Consumo audiovisual em plataformas digitais: a configuração de práticas e fluxos na rotina de usuários da Netflix**. Galáxia (São Paulo), p. 194-206, 2020.

VIDIGAL, Maria Letícia Caetano. *Cult versus trash - Quentin Tarantino em análise: Pulp Fiction, Jackie Brown e Kill Bill*. Belo Horizonte, 2008.

Filmes

Sometimes I Think About Dying (Às vezes penso em sumir). Direção: Rachel Lambert. Elenco/Produtor: Margarida Ridley. Plataforma MUBI. Duração: 01:33:42. Disponível em: <<https://mubi.com/en/films/364298/player>>. Acesso em 06/10/2024.

Revista

LASALLES, Mick. **Crítica: Daisy Ridley mostra que tem mais do que 'Star Wars'**. Datebook, publicado em 1 de fevereiro de 2024. Disponível em: <https://datebook.sfchronicle.com/movies-tv/think-about-dying-review-18628257>. Acesso em: 06/10/2024.

RADULOVIC, Petrana. **O último filme de Daisy Ridley é um retrato pastoral de seu cadáver**. Polygon, publicado em 26 de janeiro de 2024. Disponível em: <<https://www.polygon.com/24050732/daisy-ridley-sometimes-i-think-about-dying-review>>. Acesso em: 06/10/2024.

SITES

MUBI. Wikipedia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mubi>>. Acesso em: 09/10/2024.

CODOGNO, Yuri. Exibidor. **Financial Times reconhece a MUBI como uma das empresas de maior crescimento da Europa**. Disponível em: <https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/13919-financial-times-reconhece-a-mubi-como-uma-das-empresas-de-maior-crescimento-da-europa>. Acesso em: 09/10/2024