

A RETOMADA DO CINEMA NA DÉCADA DE 90

Bruno Cesar Presence Pacheco¹
Wellington C. Martins Leite²

¹Aluno de Produção Audiovisual– Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
bruno_lighting@hotmail.com;

²Professor de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
wellingtoncml@hotmail.com.

Grupo de trabalho: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Palavras-chave: cinema; anos 1990; retomada; Comunicação; Audiovisual.

Introdução: A década de 90 trouxe ao Brasil uma imensa instabilidade política que consequentemente foi refletida ao cinema (CAETANO, 2007, p.196). As inúmeras crises, troca de moedas e presidentes, e a necessidade de reestabelecer a economia, refletiram na diminuição do cinema local. Segundo a professora Maria do Rosário Caetano, “a produção, que chegara na década de 1970 a ocupar 35% do mercado interno, diminuiu de média de 80 filmes/ano para poucos títulos”. Ela conclui: os ingressos vendidos por filmes, no ápice da crise (1991-1993), a apenas 0,4% do total (CAETANO, 2007, p.196). As leis de incentivo que, até então, por mais sucintas e incipientes que fossem, mantinham uma produção significativa do mercado cinematográfico local. Após esse período se tornou cada vez mais difícil a realização de obras audiovisuais.

Objetivos: Contextualizar, historicamente, o esforço da indústria cinematográfica nacional na década de noventa, em meio a crise política e econômica; e conscientizar os leitores tanto das dificuldades enfrentadas, quanto das conquistas.

Relevância do Estudo: Com o desenvolvimento do estudo poderemos amadurecer nossa perspectiva política e histórica, bem como entender o esforço da indústria de se manter viva, apesar da falta de leis de incentivo e fomento aos produtores.

Materiais e métodos: Os materiais consultados foram livros, teses, artigos da internet e textos científicos. A pesquisa bibliográfica e confecção deste artigo são frutos do trabalho do terceiro bimestre da disciplina Projeto Integrador I.

Resultados e discussões: Com o decorrer da pesquisa reunimos informações para comprovar que houve uma alarmante queda nas produções na década de 90, devido a troca de presidência e às várias mudanças da moeda com o intuito de restaurar a economia, o que não aconteceu realmente. A crise foi apenas se agravando e o cinema, bem como todas as outras indústrias, também sofreu. O grande problema desse período do cinema brasileiro, como tantos outros foi a falta de valorização e investimento interno, o que vinha de décadas anteriores. Em 1990, o presidente do Brasil suspendeu o financiamento estatal ao cinema e a produção cinematográfica, dificultando ainda mais o desenvolvimento do cinema, especialmente com o fim da Embrafilme¹ (CATELLI; CARDOSO, 2009). Dois dos atos que contribuíram para isso foi o fechamento dos órgãos Embracine e Fundação Nacional de Cinema em 1990. Várias empresas decretaram falência após a execução do plano Collor e a troca da moeda de cruzado novo para cruzeiro², em 1990. Com esses problemas, além da queda de popularidade do então presidente, a economia ia mal. Empresas falindo, trabalhadores desempregados e inúmeras denúncias de corrupção.

¹ http://www.passeiweb.com/estudos/cinema/leonardo_cinema_2 acesso em outubro de 2016.

² http://www.portalbrasil.net/economia_real_historico.htm acesso em outubro de 2016.

Isso resultou em uma grande pressão política, reclamações e manifestações tornadas fenômenos frequentes. Com o desenvolvimento da CPI parlamentar para o afastamento de Collor, ele rapidamente cedeu à pressão e renunciou, sendo substituído por seu vice, Itamar Franco, que restaurou as expectativas de crescimento da economia, especialmente, ao implantar o Plano Real. Este Plano, por sua vez, reduziu a inflação e trouxe de volta o poder aquisitivo ao proletariado. Nesse cenário, a retomada e a criação de leis de incentivo ao Cinema são de grande valia à volta do crescimento no setor³. Cronus (1993), apesar de ser um filme mexicano, trouxe de volta à América Latina a esperança da retomada (NÓVOA, 2012), e incentivou o cinema nacional a voltar sua produção. O marco histórico desta retomada da produção, distribuição e exibição da maior indústria latino-americana (BORGES, 2007, p.5) é o filme de Carla Camurati, Carlota Joaquina, Princesa do Brasil⁴, 95.

Conclusão: Devido à percepção de que o internacional é melhor que o nacional, as salas dos cinemas muitas vezes deixam de exibir filmes nacionais, sem levar em conta todo o trabalho e a importância de desenvolver narrativas nacionais. É necessário conscientizar o público disso. Como na década de 90 passamos por um grande declínio, empiricamente percebemos, que somente agora retomamos as experimentações cinematográficas. Acreditamos que somente através do aumento da produção é que aprimoraremos o cinema brasileiro, que como afirma Phillip Kemp, tem sua linguagem própria (2011, p.13).

Referências

BORGES, Danielle dos Santos. **A Retomada do Cinema Brasileiro** – uma análise da indústria cinematográfica nacional de 1995 a 2005. Tese de Doutorado. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2007. In: http://eptic.com.br/wp-content/uploads/2014/12/a_retomada_do_cinema_brasileiro.pdf acesso em outubro de 2016.

CAETANO, Maria do Rosário. Cinema Brasileiro (1990-2002): crise dos anos Collor à Retomada. Revista ALCEU, v.8, nº15, jul./dez. de 2007. In: http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu_n15_Caetano.pdf acesso em outubro de 2016.

FIGUEIREDO, Lucas. **Morcegos Negros**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

CATELLI, Rosana Elisa; CARDOSO, Shirley Pereira. **O Cinema Brasileiro Contemporâneo: retomada e diversidade**. Revista Universitária de Audiovisual, UFSCAR, 2009. In: <http://www.rua.ufscar.br/o-cinema-brasileiro-contemporaneo-retomada-e-diversidade/> acesso em outubro de 2016.

KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2011.

NOVOA, Jorge. **Cinema–História: teoria e representações sociais no cinema**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2012.

³ <http://www.historiadocinemabrasileiro.com.br/itamar-franco/> acesso em outubro de 2016.

⁴ <http://memorialdademocracia.com.br/card/carlota-joaquina-ressuscita-o-cinema> outubro de 2016.

GERAÇÃO Z: A PRIMEIRA GERAÇÃO NA HISTÓRIA QUE PRODUZ E CONSUME SEU PRÓPRIO CONTEÚDO AUDIOVISUAL

Autor: Fernando Ramos Geloneze¹; Coautora: Flavia Santos Arielo²

¹ Professor do curso de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – fernandogeloneze@gmail.com;

² Professora do curso de História – Universidade do Sagrado Coração – USC – flarielo@yahoo.com.br

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual

Palavras-chave: Geração Z; identidade; youtube; audiovisual; linguagem.

Introdução: A Geração Z (“zapear”) é tida por aquela que compreende adolescentes e jovens, nascidos a partir da década de 1990. São autodidatas e multi-tarefas; vivem conectados e têm à sua disposição todo tipo de informação que a internet pode prover. São desapegados, principalmente geograficamente, já que nasceram num mundo completamente globalizado. O sociólogo espanhol Manuel Castells refletiu que a partir do século XX e das consequências da globalização, viveríamos culturas efêmeras, já que “cada vez mais, as pessoas organizam seu significado não em torno do que fazem, mas com base no que elas são ou acreditam o que são” (2001, p.41). Já para o sociólogo polonês Zygmunt Bauman, uma das mais importantes características do mundo contemporâneo é a construção de discursos em torno do conceito de identidade. “Sugiro que o surgimento espetacular do “discurso da identidade” pode nos dizer mais sobre o atual estado da sociedade do que seus resultados conceituais e analíticos nos disseram até agora” (BAUMAN, 2009, p. 179). É pensando na questão contemporânea de identidade que esse estudo se torna relevante, já que a Geração Z acaba propondo, de maneira não-intencional, um novo paradigma de identidade no século XXI. Nos últimos anos, os estudiosos e profissionais das empresas de comunicação, em especial os ligados às áreas de consumo de produtos audiovisuais, vem buscando compreender os efeitos negativos e positivos que a Geração Z exerce sobre os índices de audiência nos meios de comunicação. Isso ocorre porque as empresas que atuam na rádio, televisão e na própria internet buscam traçar perfis de audiência com base em suas características de consumo de mídias. As atuais análises de comportamento de audiência levam em conta apenas o perfil de consumo dos espectadores, mas não sua relação de interação com as mídias como um todo. Analisando a Geração Z, pode-se afirmar que, pela primeira vez, uma geração tem à sua disposição meios para a produção, veiculação e consumo de produtos audiovisuais. A principal ideia aqui é realizar um análise dos principais comportamentos da Geração Z em relação a questões de elaboração, produção e consumo de produtos comunicacionais. Com isso em mente, o presente trabalho buscou encontrar uma boa fonte para iniciar suas análises e a grande fonte que encontrou é a comunidade do Youtube.

Objetivos: Analisar as principais características da produção, veiculação e consumo de produtos audiovisuais elaborados pela Geração Z.

Relevância do Estudo: O trabalho adquire relevância como pesquisa de base que busca apontar comportamentos dos jovens da Geração Z com relação ao processo de criação, veiculação e consumo de produtos comunicacionais.

Materiais e métodos: Além de análise da bibliografia sobre os temas tratados no trabalho, é material de análise os principais canais de divulgação de conteúdos utilizados pela

Geração Z, assim como suas práticas comuns. Para isso foram selecionados canais da plataforma de vídeos Youtube que tenham grande relevância, grande número de seguidores e produtos audiovisuais consistentes.

Resultados e discussões: A pesquisa revelou que dos 5 maiores canais do Youtube, 4 são de representantes da Geração Z, sendo estes: Whindersson Nunes, 20 anos, canal “Whinderssonnunes”, com 13.319.973 inscritos e 931.904.162 visualizações; Júlio Cocielo, 23 anos, canal “CanalCanalha”, 9.750.694 inscritos e 599.989.856 visualizações; Kéfera Buchmann, 23 anos, canal “5incominutos”, 9.649.152 inscritos e 746.708.163 visualizações e finalmente, Pedro Afonso de Rezende, 18 anos, canal “Rezendeevil”, 8.891.543 inscritos e 3.047.490.340 visualizações. Para efeito de comparação, a audiência média do Jornal Nacional, da Rede Globo, é de 5.952.000, segundo o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística - IBOPE. Como características de conteúdo desses canais, o trabalho inferiu que os principais temas tratados são justamente os de maior relevância para a Geração Z. Comportamento, questões do cotidiano, sexualidade, consumo, cultura pop, games, etc. Do ponto de vista da linguagem podemos identificar uma homogeneidade nos conteúdos analisados. Eles têm como características edição dinâmica, curta duração, linguagem popular e imprecisa, estrangeirismos, gírias, enquadramentos fixos, cenários pobres e a forte presença dos “Talking Heads”.

Conclusão: Concluímos com essa pesquisa exploratória de base que existe um grande campo de estudos nas áreas de comunicação, mídia e comportamento a partir dos novos padrões apresentados pela Geração Z. Entendemos que, uma geração que realiza seu próprio conteúdo audiovisual e se apropria de canais de divulgação dessa produção, estabelece novos conceitos na relação mídia-cidadão e na relação entre gerações, criando uma identidade própria.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

CASTELS, Manuel. **A sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2001.

Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística - IBOPE, **Gerações Z e Y: Juventude Digital. Mídia Digital.** 2010. Acesso em: 10/10/2016

<http://www4.ibope.com.br/download/geracoes%20_y_e_z_divulgacao.pdf>

Social Blade, **YouTube Statistics by Social Blade.** 2016. Acesso em: 12/10/2016
<http://socialblade.com/youtube/>

PRÓLOGOS AUDIOVISUAIS DE LARS VON TRIER: ENTRE O ONÍRICO E A IMAGEM CINEMATOGRAFICA

Karin Cristina Silva¹; Dra. Liene Nunes Saddi²;

¹Graduada em Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
pro.karinsilva@gmail.com;

²Professora do curso de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
lienesaddi.fib@gmail.com.

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual.

Palavras-chave: Lars Von Trier, prólogos audiovisuais, narrativa cinematográfica, imagens oníricas.

Introdução: O presente trabalho é desdobramento de pesquisa de iniciação científica realizada nas Faculdades Integradas de Bauru entre 2015 e 2016. Considerando que, na literatura, o prefácio se trata de um texto que precede uma obra escrita, observamos o elemento do prólogo também pode ser aplicado ao cinema, assim como elementos que remetam à construção onírica. No caso do diretor dinamarquês Lars Von Trier, consideramos sua obra, em especial os prólogos dos seus filmes “Europa” (1991), “Dançando no Escuro” (2000), e “Anticristo” (2009), como profícuo material de estudo. Diante disto, a partir de análise de tais prólogos, buscaremos uma compreensão da construção de elementos oníricos em relação ao observador contemporâneo.

Objetivos: Analisar os prólogos contidos nos filmes “Europa” (1991), “Dançando no Escuro” (2000) e “Anticristo” (2009) do diretor Lars Von Trier, relacionando estes aos elementos oníricos humanos, observando a possibilidade do uso dos prólogos audiovisuais como recurso técnico em uma construção de uma narrativa fílmica.

Relevância do Estudo: Em diferentes linguagens artísticas, há prólogos precedendo obras, como os textos que encontramos no início dos livros até à cadeia cinematográfica – caso das apresentações que aconteciam antes das projeções no circuito norte-americano, e a partir de 1926 foram introduzidas no cinema carioca (ARAÚJO, 2009). Entretanto, é escassa a literatura que aborda os *prólogos audiovisuais*, especialmente os prólogos de Lars Von Trier e suas respectivas imagens simbólicas. Diante disto, detectamos a relevância deste estudo, que busca servir como ponto de partida para diferentes reflexões de como é possível utilizar a estrutura onírica na construção dos prólogos no cinema.

Materiais e métodos: Em um primeiro momento, foram visionados os filmes por completo. Após, o suporte teórico consultado ofereceu subsídios para as análises dos prólogos, a fim de aproximá-los das construções das imagens oníricas e estabelecer a relação de cada prólogo com a narrativa do seu filme correspondente.

Resultados e discussões: A visão humana, a partir do século XIX, começou a ser direcionada mediante a técnica (CRARY, 2012), onde cada imagem pode tomar uma representação diferente para cada observador, intensificando assim a importância da imaginação no processo de produção cinematográfica, em especial na produção dos prólogos - já que esse se remete geralmente a um recorte de sua respectiva obra. Valendo-se de que o sonho é construído a partir do seu relato (JUNG, 1975), observamos a possibilidade de aproximar a relação do sonhador com o diretor cinematográfico, em que ambos produzem histórias a partir de fragmentos do imaginário. Percebendo que o “[...] *prólogo é, por vezes, um metatexto, já que comenta a obra, explora as metodologias do autor no processo de escrita ou as condições de produção do discurso;*” (GENETTE apud SOUZA, 2010, p. 827), verificou-se em um contexto mais informal uma classificação de seis

tipos de prólogos literários feitas por Thiago d'Evecque (2015) - passado, futuro, in media res, ambientação, outro olhar, e exposição – que podem servir como apoio de compreensão, sustentando uma relação com a obra que o sucede. No caso de Lars Von Trier, verifica-se a apropriação dos prólogos como técnica em alguns de seus filmes, como em “Europa” (1991), onde o prólogo se constitui de um único enquadramento – um trem correndo pelos trilhos - e uma voz *over*, onde elementos oníricos são construídos pela narração que induz à hipnose. As recorrências do narrador entre o prólogo e a narrativa estão presentes no decorrer de todo o filme, onde a imagem do prólogo é inserida novamente algumas vezes, e o narrador se faz mais presente. Já no filme “Dançando no escuro” (2000), o prólogo é composto por um compilado de imagens similares a pinturas abstratas (com acompanhamento de trilha instrumental), que, gradativamente, preenchem o quadro com projeções de carga lírica. Ao observar essas projeções, podemos aproximá-las da teoria de pós-imagens, “*fenômenos visuais subjetivos*” que carregam a “*presença da sensação na ausência de um estímulo*” (CRARY, 2012, p. 99). E a relação do prólogo com o filme se faz presente pela cegueira da personagem Selma, podendo ser representada por uma narrativa subjetiva - no ponto de vista de Selma - ou apenas como uma apresentação de transições de imagens. Por fim, com uma estrutura mais complementar à narrativa fílmica, “Anticristo” (2009) traz em seu prólogo a problemática do filme – a morte do filho do casal – sendo um fato ocorrido antes do tempo presente do filme. Além de ter elementos do prólogo que são inseridos no filme posteriormente, revelando ações dos personagens até então não mostradas – a protagonista vê seu filho caindo da janela, mas isso é revelado apenas no final do filme com toda a estética usada no prólogo, como a cena em *slowmotion* em monocromático.

Conclusão: Os resultados dessa pesquisa indicam que os prólogos audiovisuais podem ser uma possível técnica cinematográfica a ser estudada e estruturada na construção de filmes - por ser um assunto não encontrado nas teorias do cinema aqui consultadas -, podendo carregar uma carga onírica para aproximar da narrativa, seja remetendo ao passado, futuro ou para complementar a composição fílmica, como Lars Von Trier o fez.

Referências

ARAÚJO, Luciana Corrêa. Prólogos envenenados: cinema e teatro nos palcos da Cinelândia carioca. In: **Travessias**. Cascavel: UNIOESTE, 2009, v. 3, n. 2. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/download/3339/2640>. Acesso em 03/10/2015.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador**: visão e modernidade contemporânea. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

D'EVECQUE, Thiago. **Prólogos são necessários?** 6 tipos e suas funções. Rio de Janeiro, 22 abr. 2015. Disponível em: <http://pequenosdeuses.com.br/prologos-sao-necessarios-6-tipos-e-suas-funcoes/#comment-163>. Acesso em 18/10/2016.

JUNG, C. G.. **O homem à descoberta da sua alma**. Portugal: Tavares Martins, 1975.

SOUZA, Meriele Miranda. O substantivo tutano dos prólogos rabelaisianos: uma análise do prefácio de Gargantua. In: **II Colóquio da Pós-Graduação em Letras**. Assis, Universidade Estadual Paulista, 2010. p. 827-835. Disponível em: <http://www.assis.unesp.br/Home/PosGraduacao/Letras/ColoquioLetras/merielemiranda.pdf>. Acesso em 18/10/2016.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983.

_____. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CINDY SHERMAN E A SÉRIE “UNTITLED FILM STILLS”: RESSIGNIFICANDO AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS DA CULTURA VISUAL NA PRÁTICA FOTOGRÁFICA E NO AUTORRETRATO

Dra. Liene Nunes Saddi¹; Esp. Frank Simões Jr.²;

¹ Professora dos cursos de Produção Audiovisual e Publicidade e Propaganda
Faculdades Integradas de Bauru – FIB
lienesaddi.fib@gmail.com;

² Professor e coordenador dos cursos de Produção Audiovisual e Publicidade e Propaganda
Faculdades Integradas de Bauru – FIB
franksimoesjr@gmail.com.

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual.

Palavras-chave: Cindy Sherman, fotografia, autorretrato, arte contemporânea, cultura visual.

Introdução: A fotógrafa, *performer* e diretora norte-americana Cindy Sherman, nascida em 1954, atua desde os anos 1970 na produção de autorretratos conceituais, tendo desde então desenvolvido uma substancial quantidade de séries fotográficas onde seu próprio corpo e suas representações de personagens femininas dão margem para a discussão dos estereótipos e cargas das mulheres nas produções da cultura visual. Seus recursos de encenação diante da câmera e constituição do campo visual, providos de ironia e ambiguidades, propiciaram a circulação de suas obras em inúmeras exposições de arte contemporânea nas últimas décadas, além da aquisição de seus trabalhos em acervos permanentes de museus, como o The Museum of Modern Art, em Nova York. A série “Untitled Film Stills” (“Fotografias de Filmes sem título”, 1977-1980), formada por sessenta e nove fotografias em preto e branco, é o primeiro conjunto de imagens em que a artista utiliza seu corpo como modelo, incorporando através de figurinos, gestuais e locações diferentes arquétipos da mulher presentes na cinematografia mundial. As cargas simbólicas e melancólicas destas figuras permitem uma série de leituras e aproximações.

Objetivos: O trabalho tem como objetivo principal analisar a ressignificação de personas femininas da cultura visual na série fotográfica “Untitled Film Stills” de Cindy Sherman, composta de sessenta e nove fotografias em preto e branco registradas entre 1977 e 1980. A partir disso, como objetivos específicos, buscaremos discorrer sobre os potenciais de subjetividade e expressividade contidos no autorretrato.

Relevância do Estudo: Considerando a importância que as representações da cultura visual – tais como produções de TV, cinema, publicidade - têm na construção ‘*de sentido e das subjetividades no mundo contemporâneo*’ (HERNÁNDEZ, 2007, p. 27), assim como nos processos de autoestima dos cidadãos que se encontram diariamente expostos a estas visualidades, o trabalho de Cindy Sherman se insere na arte contemporânea como possibilidade de subversão das construções imagéticas comumente atreladas às figuras femininas nas produções audiovisuais, trazendo um olhar mais complexificado para as imagens que nos cercam e constituem as relações de cada um com seu próprio corpo. Vale lembrar que estamos continuamente, desde o século XIX, imersos em processos de *aceleração iconográfica* (RAMIREZ, 2004, p. 105), sendo que a extensa produção de imagens por habitante se acumula continuamente em nossa psique e formas de percepção do mundo.

Materiais e métodos: Análise formal de catálogo de fotografias, seguida de aproximação a bibliografia pertinente ao campo da cultura visual e aos estudos sobre o feminino.

Resultados e discussões: Cindy Sherman, em depoimento publicado no catálogo de “Untitled Film Stills” (THE MUSEUM OF MODERN ART, 2003), comenta que seu interesse pelas figuras femininas se deu de forma gradativa, inconsciente. De fato, nas sessenta e nove fotografias da série, observa-se a busca gradativa da fotógrafa por uma profundidade poética atingida através do mergulho sobre cada estereótipo, com figurinos e locações que compõem de maneira particular a atmosfera de cada personagem. Visualmente, além da forte presença do grão e da melancolia advinda dos meios-tons acinzentados, observa-se que muitas vezes os recortes de enquadramento escolhidos deixam implícitas as relações de voyeurismo no consumo de imagens. Estas mulheres, estas personas fotografadas por si mesmas – neste caso, por Cindy Sherman representando e encarnando cada uma delas – em muitos casos estão vulneráveis, expostas, sendo observadas à distância, mas encurraladas. Subjaz aos seus traços melancólicos um incômodo de ordem sutil, uma decadência anunciada. Apresentadas em quadro sempre solitárias, ora andarilhas em locações abertas, ora aprisionadas no interior dos lares, são figuras em busca de um vir-a-ser, em busca de alguém que as olhe em uma constituição para além de sua própria imagem, da representação pura. Algumas choram, outras se interrogam: congeladas na imagem fotográfica e removidas da imagem em movimento do filme, todas parecem querer nos comunicar uma potência de existência através de seu silêncio nas fotos. É um silêncio que fala, afinal, de uma possível *escrita cinza* sobre o corpo da mulher na sociedade, seus buracos, vazios e perdas (TIBURI, 2004, p. 99).

Conclusão: No pensamento sobre a cultura visual, sobre as imagens cinematográficas e sobre como suas representações e normatizações de corpos e gêneros gramaticais se impregnam na subjetividade contemporânea, o trabalho de Cindy Sherman em “Untitled Film Stills” se coloca como desvio iconográfico já no final dos anos 1970, sendo um dos precursores no campo da fotografia onde uma mulher artista insere sua própria percepção do feminino na ressignificação visual de personagens do cinema. Ao interpretar cada uma destas mulheres e captar em suas imagens uma atmosfera melancólica, o autorretrato assume função dupla: denunciar silêncios do feminino na produção audiovisual (que enfrenta ao longo da história construções fetichizadas sobre o corpo da mulher) e escancarar seu próprio silêncio, como fotógrafa e personagem. Sua crítica da realidade, nutrida por empatia para com as demais personagens, fala também do que “*nos compõem e nos dá sentido na lógica dos organismos vivos, na presença saborosa da percepção e do reconhecimento do outro*” (FARINA, 2014, p. 48).

Referências

BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin H.D.; FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind. **Art since 1900**. Modernism, antimodernism, postmodernism. Londres: Thames & Hudson, 2004.

FARINA, Mauricius. **A imagem imprevista**. Curitiba: CRV, 2014.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual**: proposta para uma nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007.

RAMIREZ, Juan Antonio. **Medios de masas e historia del arte**. Madri: Cátedra, 2004.

THE MUSEUM OF MODERN ART. **Cindy Sherman**: the complete Untitled Film Stills. Nova York: The Museum of Modern Art, 2003.

TIBURI, Marcia. **Filosofia cinza**: a melancolia e o corpo nas dobras da escrita. Porto Alegre: Escritos Editora, 2004.

“CURE” E A MISE EN SCÈNE DO FÍSICO AO METAFÍSICO

Álvaro André Zeini Cruz¹

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual

Palavras-chave: cinema, mise en scène, estilo, direção, “Cure”, Kiyoshi Kurosawa

Introdução: Jacques Rivette diz que a mise en scène é “uma arte de pôr as coisas no lugar ou no tempo desejados” (RIVETTE *apud* OLIVEIRA JR., 2013, p. 82). Embora precisa, a definição do crítico e cineasta para a mise en scène – arte não particular ao cinema, mas consagrada como uma de suas grandes potências –, pode ser incipiente se compreendida como uma mera organização dos corpos dos atores e objetos de cena. Pois a imagem cinematográfica é aberta aos mais variados fenômenos e movimentos; como pontua Oliveira Jr., um fenômeno como o vento injeta “não o movimento deste ou daquele corpo, mas o movimento do mundo, o deslocamento incessante de todas as suas partes” (2015). O cinema, portanto, tem a capacidade de captar presenças invisíveis através de seu contato com os corpos. Partindo dessa premissa, este estudo propõe a análise de uma cena do filme “Cure”, de Kiyoshi Kurosawa, onde o embate entre um detetive e um assassino passa, através da mise en scène, do físico ao metafísico.

Objetivos: Analisar e discutir as potencialidades da mise en scène a partir da obra de um cineasta que, dentro de seu escopo, testa os limites da prática.

Relevância do Estudo: A mise en scène, como lembra Bordwell (2008), é um dos termos mais polivalentes da estética cinematográfica. Tal abrangência, por si só, justifica a importância da discussão do termo. Através da análise imagética e sonora de uma cena repleta de provocações e singularidades, este trabalho propõe uma ampliação do debate sobre esse vocábulo cinematográfico, cujas discussões e querelas atravessam a História do cinema e se mantêm vivas ainda hoje.

Materiais e métodos: O estudo se baseia na análise estilística (imagética e sonora) da cena, sendo observados principalmente os detalhes de composição pictórica (enquadramentos e sobre-enquadramentos), as posições e movimentações dos atores em cena, as nuances de luminosidade e as peculiaridades do som. Além do visionamento da cena corrida, alguns frames retirados de momentos-chaves ilustram a análise, cujo referencial vem dos trabalhos de David Bordwell (2008, 2013), Jacques Aumont (2008), Bruce Block (2010) e Luiz Carlos Oliveira Jr (2013, 2015).

Resultados e discussões: Ao analisar a natureza do sobrenatural no cinema de Kiyoshi Kurosawa, Fábio Andrade aponta uma crença do cineasta de que “para se compreender o mundo, é preciso estar igualmente aberto à psicanálise (a ciência), à metafísica (o mistério) e à tecnologia (a concretude material do meio)” (2013, web). As tramas de Kurosawa, de fato, emaranham essas três matérias, criando uma teia complexa, que representa o próprio mundo. Em “Cure”, uma investigação labiríntica procura um hipnólogo, cujos rituais de hipnose se dão através dos fenômenos mais elementares (as ondulações de uma chama, o ritmo do escorrer d’água). As pessoas submetidas ao processo cometem crimes brutais. Na cena aqui analisada, Mamiya, o hipnólogo, e Takabe, o detetive, são postos frente a frente em uma cela. Nesse espaço, inicia-se um jogo em que a posição de algoz é gradualmente alterada pela mise en scène, sobretudo pela movimentação e mudança da posição dos corpos, que se alternam na ocupação dos lugares da encenação em profundidade. A espacialidade (o recuo do cômodo que propicia uma moldura diegética), o contraste entre as luzes e os brilhos completam essa encenação da disputa de poder, que

se transforma em definitivo quando o criminoso assume o controle da situação. A cena, então, mergulha em sombras, dissolvendo os limites dos corpos, a concretude do espaço, e confrontando os acontecimentos mais elementares – os rostos, a chama de um isqueiro, a tempestade (e a mudança de luminosidade que ela provoca), o gotejar potencializado pelo som. O mundo em suas matérias-primas mais básicas se reelabora como armas para o hipnólogo-assassino. O confronto, antes corpóreo (quase que um confronto de *western*), passa a ser das essências, das almas. Kurosawa contrapõe duas das mais inquestionáveis existências – o bem e o mal – em suas formas brutas. Pouco a pouco, vai dilapidando a cena, dispensado tudo o que é supérfluo. A mise en scène se reduz ao confronto metafísico e os mistérios do mundo ao redor.

Conclusão: A cena, longa e complexa, trabalha vários aspectos do que concerne à mise en scène – o espaço e sua ocupação, os enquadramentos, os movimentos de câmera, as mudanças de luminosidade. Todavia, há uma inequívoca mudança no registro desse mundo cênico, que vai da concretude do físico (a própria cela como arquitetura do intransponível) a esse universo etéreo desencadeado pela conjugação entre a mente e o espírito. Através do estilo e, especificamente, da mise en scène, Kurosawa dá textura a esse mundo volátil de fenômenos desconhecidos e sobrenaturais.

Referências

ANDRADE, Fábio. **A natureza do sobrenatural no cinema de Kiyoshi Kurosawa**. 2013. Disponível em: <<http://revistacinetica.com.br/home/a-natureza-do-sobrenatural-no-cinema-de-kiyoshi-kurosawa/>>. Acesso em: 19 out. 2016.

AUMONT, Jacques. **O cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

BLOCK, Bruce A. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papirus, 2008.

_____, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Unicamp, 2013.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos Gonçalves de. **A mise en scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo**/ Luiz Carlos Oliveira Jr. – Campinas, SP: Papirus, 2013.

_____, Luiz Carlos Gonçalves de. **Vertigo, a teoria artística de Alfred Hitchcock e seus desdobramentos no cinema moderno** — São Paulo, 2015.

ROSCOPIA NA ANIMAÇÃO: HISTÓRIA E TECNOLOGIAS

Eduardo Carvalho Trombini¹; Nicholas Bruggner Grassi²

¹Aluno de Produção Audiovisual –Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
eduardoctrombini@gmail.com

²Professor do curso de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
nicobgrassi@gmail.com

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual.

Palavras-chave: roscopia, animação, *motion capture*, cinema.

Introdução: Bratt (2011) afirma que após a invenção do roscópio, a Fleischer Studios, empresa de animação responsável pela patente deste, começou a produção de diversos desenhos animados e personagens marcantes. O processo da roscopia consistia em uma câmera montada atrás de um balcão de animação, projetando filmagens em uma lousa de vidro. O animador traçava os quadros de ação ao vivo para papel, onde um sistema de polias permitia o avanço quadro a quadro do filme, assim facilitando a animação do movimento humano (VIEIRA, 2015). A roscopia era um ótimo artifício para a obtenção de movimentos realistas no desenho (LUCENA JR, 2002). Nos filmes da Disney, por exemplo, o processo de roscopia foi utilizado como ferramenta para a produção de uma animação que aspirou à verossimilhança com o mundo real, ainda que com narrativas de contos de fadas e animais antropomorfos (SERRA, 2011). Segundo Menache (2011), a tecnologia de *Motion Capture*, muito presente nas produções atuais, descende da roscopia. Alves (2013) observa que a tecnologia *Motion Capture*, consiste em um sistema que permite gerir e processar no computador, informações provenientes dos movimentos capturados dos atores. Possibilitando a gravação dos movimentos por meio de cálculos matemáticos para a obtenção de uma representação virtual a três dimensões, resultando na passagem do desempenho do ator real, para uma performance virtual.

Objetivos: Compreender qual a importância da técnica de roscopia para a animação. Discutir a relação entre a roscopia clássica e as tecnologias do *Motion Capture*.

Relevância do Estudo: A técnica da roscopia revolucionou o mercado de animações pelo mundo, estando presente até os dias de hoje e influenciando outros métodos e tecnologias. Sendo assim, faz-se necessário compreender suas técnicas e história para compreender seus benefícios no cinema de animação.

Materiais e métodos: A pesquisa foi realizada a partir de análise qualitativa de banco de dados eletrônicos, livros e periódicos nos idiomas português e inglês. Segundo Godoy (1995), “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”, sendo assim, a pesquisa de cunho qualitativo foi necessária para que fosse possível compreender as influências da roscopia na história e nas técnicas da animação e discutir sua importância.

Resultados e discussões: Menache (2011) refere que a técnica de roscopia, desenvolvida pelo cartoonista Max Fleisher em 1915, um dos criadores da personagem *Betty Boop* e *Popeye*, onde desenvolveu a técnica de desenhar frame-a-frame sobre a

película, assim possibilitando a automatização de projetos de animação e otimizando a representação do movimento do ator na animação. Com esta técnica, os filmes que misturavam desenho animado com ações ao vivo ganharam maior impulso (VIEIRA, 2015). Chong (2008) afirma que a animação e o cinema têm uma preocupação com o realismo. Não se trata apenas tornar algo realista em um sentido material, mas criar autenticidade, plausibilidade e suspensão da descrença. Em qualquer narrativa, o realismo não está preocupado somente com a possibilidade da representação do fotorrealismo, mas também em manter os termos e as condições de mundos imaginários. Esta técnica, apesar de consistir em um desenho frame-a-frame no método de animação tradicional, perdeu terreno para outras técnicas e tecnologias, como o *Motion Capture*. Porém, atualmente existem softwares de auxílio para esta técnica, não a deixando ultrapassada e a fazendo se tornar uma técnica de estilo de vanguarda (ALVES, 2013).

Conclusão: A partir dos estudos realizados, conclui-se que a rotoscopia é um marco importante para o mercado de animação, estando presente até os dias de hoje e influenciando a criação de novas técnicas e tecnologias, visando uma verossimilhança entre o real e o mundo de fantasia das animações.

Referências bibliográficas:

ALVES, Paulo - **A Importância da Personagem Virtual no Contexto da Animação 3D em Tempo Real**. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Portugal, 2013.

BRATT, Benjamin - **Rotoscoping Techniques and Tools for the Aspiring Artist**. Focal Press, 2011.

CHONG, Andrew. **Animação Digital** - Editora: BOOKMAN, 2011.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

LUCENA JUNIOR, Alberto - **Arte de Animação, Técnica e Estética através da História**. São Paulo, SENAC SP, 2002.

MENACHE, A. **Understanding Motion Capture for Computer Animation**. Morgan, 2011.

SERRA, Jennifer Jane – O Documento Animado: Quando a Animação encontra o Cinema Real. **Rumores**, Ed.10. Campinas, 2011.

VIEIRA, Murilo dos Santos - **Matchmoving, Tecnologias para o Rastreamento, Calibração de Câmera com Usabilidades em Produções Audiovisuais**. Universidade FUMEC – Faculdade de Ciências Empresariais – FACE Belo Horizonte, 2015.

APONTAMENTOS SOBRE AS POLÍTICAS PÚBLICAS DE COMUNICAÇÃO E A DEMOCRATIZAÇÃO DA MÍDIA NO BRASIL

Carlos Henrique Demarchi¹

¹ Doutorando em Comunicação – Unesp de Bauru – UNESP – carlosdemarchi@faac.unesp.br

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual

Palavras-chave: televisão aberta, políticas públicas, economia política da comunicação, democratização.

Introdução: Ao longo da história, o predomínio do sistema comercial de televisão aberta e a concentração do setor são características do contexto brasileiro quando se analisa o panorama das comunicações no país. Criada na década de 1950, a TV brasileira seguiu um modelo de exploração da radiodifusão que privilegia a atividade privada comercial, ao contrário do sistema implantado em países europeus. Os serviços de transmissão de sons e imagens, cuja natureza é pública, também não foram acompanhados de políticas direcionadas à participação social. Lima (2011) chega a afirmar que a definição das políticas públicas geradoras das características do sistema brasileiro de mídia ocorre historicamente num círculo extremamente reduzido de atores e interesses, havendo, em geral, uma negociação entre o Estado e grupos privados de mídia. Para o autor, as organizações da sociedade civil são apontadas como “não atores” na formulação das políticas públicas para a área, dado que são grupos que tomam decisões públicas, articulam atividades e usam canais alternativos, porém não conseguem exercer influência significativa nas políticas da área (LIMA, 2011). Diante deste contexto e baseando-se em aportes teóricos da ciência política, entende-se que a implementação de políticas públicas de comunicação poderia garantir maior diversidade de conteúdos e pluralidade midiática. Howlett, Ramesh e Perl (2013) assinalam que as políticas públicas vão além do registro da investigação formal e das decisões oficiais, englobando as decisões potenciais e que não foram tomadas. Por isso, a identificação das políticas públicas não se limita à busca de registros oficiais das decisões disponíveis em leis e regulamentações, envolvendo também os atores, as estruturas e as ideias existentes no contexto sociopolítico analisado. Outrossim, as relações entre os atores nos estágios que antecedem os anseios públicos que passam a fazer parte da agenda governamental devem ser consideradas, pois muitas vezes as atividades dos atores não-governamentais influenciam as decisões políticas dos governos, embora os esforços desses atores não constituam em si política pública (HOWLETT; RAMESH; PERL, 2013). A discussão também leva em conta que as políticas públicas de comunicação seriam um caminho para a democratização da mídia. Para tanto, o estudo ampara-se em autores da Economia Política da Comunicação (EPC), como Bolaño (2004), Mosco (2009) e Cabral (2008), para os quais alternativas democráticas deveriam ser encontradas na interlocução entre Estado, sociedade civil e empresariado da radiodifusão.

Objetivos: O estudo tem como objetivos examinar os debates recentes sobre a democratização da mídia no Brasil e compreender os entraves e desafios para os avanços das políticas públicas de comunicação no país.

Relevância do Estudo: Diante do poder da mídia comercial, representado pela hegemonia de um único grupo privado - a Rede Globo de Televisão – e da ineficiência do Estado em promover uma política pública de comunicação, o estudo se faz necessário para compreender as lógicas que impedem avanços democráticos nas políticas de comunicação no contexto brasileiro.

Materiais e métodos: O trabalho se fundamenta em pesquisa bibliográfica, análise de documentos e entrevistas.

Resultados e discussões: Há que se reconhecer que a política pública é um fenômeno complexo, baseado em inúmeras decisões tomadas por muitos indivíduos e organizações no interior do próprio governo, e que essas decisões são influenciadas por outros atores que operam interna e externamente no Estado. (HOWLETT; RAMESH; PERL, 2013). Os estudos da área de políticas públicas auxiliam na compreensão do cenário brasileiro, tendo em vista que os atores estatais acabam sendo elementos centrais na execução das políticas. Desta forma, as políticas públicas são elaboradas no aparato institucional do Estado, apesar de as decisões e iniciativas terem origens variadas (SECCHI, 2013). Essa discussão sobre o formato concentrado da informação no contexto capitalista se enquadra nas investigações da economia política que, em sentido estrito, estuda as relações sociais, particularmente as relações de poder, que mutuamente constituem a produção, a distribuição e o consumo de recursos, incluindo os recursos de comunicação (MOSCO, 2009). Para Cabral (2008), compreender as lógicas do mercado, bem como a regulação promovida por parte do Estado a partir da movimentação entre os diversos setores da sociedade, é a seara de atuação fundamental da Economia Política da Comunicação. Ademais, a área de estudos serve para melhor examinar o panorama midiático brasileiro, no qual o poder político das grandes emissoras de televisão aberta se mostra acentuado e deve ser considerado diante da configuração da indústria cultural e suas implicações na homogeneização e na ausência de diversidade de conteúdos. Como forma de se fazer frente à mercantilização, a perspectiva crítica da EPC fornece alternativas e políticas para organizar a mídia, fomentando, assim, a democratização do setor.

Conclusão: A efetivação de políticas públicas de comunicação é um fenômeno complexo e os desafios para a área envolvem a permanente articulação da sociedade civil, que deve reivindicar do Estado a elaboração de medidas regulatórias sobre a radiodifusão comercial. Ante o poder hegemônico dos grupos privados de mídia, a atuação estatal vem por ser determinante para resguardar os direitos dos cidadãos.

Referências:

BOLAÑO, C. **Mercado brasileiro de televisão**. 2.ed. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe; São Paulo: EDUC, 2004.

CABRAL, A. Economia política da comunicação no Brasil: terreno fértil para análises maduras. In: BRITTOS, V.; CABRAL, A. (Orgs.). **Economia política da comunicação: interfaces brasileiras**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. p.76-88.

HOWLETT, M.; RAMESH, M.; PERL, A. **Política Pública, seus ciclos e subsistemas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

LIMA, V. **Regulação das comunicações: história, poder e direitos**. São Paulo: Paulus, 2011.

MOSCO, V. **The political economy of communication**. 2.ed. Londres: Sage, 2009.

SECCHI, L. **Políticas públicas: conceitos, esquemas de análise, casos práticos**. 2.ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

ALÉM DA SERIALIDADE: A RECEPÇÃO FRAGMENTADA E SOB DEMANDA DA TELENOVELA *AVENIDA BRASIL*

Luís Enrique Cazani Júnior¹

¹ Mestre e graduado em Comunicação – Universidade Estadual Paulista – UNESP –
cazani@outlook.com;

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual

Palavras-chave: telenovela, recepção sob demanda, gancho, disponibilização

Introdução: Sentar-se diante da televisão para assistir a sua telenovela favorita deixou de ser o único modo possível de fruição desse gênero audiovisual. Regido pela grade horária de programação, o ritual coletivo e diário que se faz presente no nosso cotidiano a décadas vem se diversificando. Das telas da tevê o seu acesso migrou para os dispositivos móveis e para os computadores pessoais. Por estes aparatos pode-se acompanhar em tempo real a sua transmissão ou navegar pelo arquivo sob demanda liberado em um curto espaço de tempo após a exibição, superando a comercialização tardia e seletiva das histórias em DVDs. Na era sob demanda, a Rede Globo de Televisão, uma das maiores produtoras de telenovela do mundo, acompanha a tendência da disponibilização, possibilitando que o espectador desfrute seus produtos ao bel prazer no além do preestabelecido pela agenda da emissora.

Objetivos: Analisa-se a oferta sob demanda do primeiro capítulo de *Avenida Brasil* (2012), realizada de forma gratuita e fracionada para não assinantes do portal Gshow e do aplicativo Globo Play, contemplando o gancho, partícula que alia interrupção e tensão. Cabe explicar que a fragmentação provém de operações efetuadas no capítulo, desmembrando-o em inúmeros vídeos, utilizando os núcleos e eventos como métrica. O processo que vem ocorrendo há, pelo menos, quatro anos na plataforma oficial de acesso online GShow tem se estendido às novas propostas da emissora, como o recém-lançando aplicativo Globo Play de 2015, indo além da serialidade.

Relevância do Estudo: Esta pesquisa, em nível de mestrado, foi financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). No exame acerca do trânsito de telenovela, aponta-se o surgimento de um âmbito diferenciado de interação humana e de atividades discursivas que levam a novos usos de linguagem, como a disponibilização ou recepção sob demanda.

Materiais e métodos: Selecionou-se como objeto o primeiro capítulo da telenovela *Avenida Brasil*, de João Emanuel Carneiro. O exame do cópulo segue a análise de cena de Mckee (2006) e os conceitos de dialogismo e de gênero do discurso cunhados por Bakhtin (1992). Nos estudos sobre linguagem, Bakhtin (1992) associa o emprego da língua às múltiplas ações do homem, existindo, portanto, uma variedade de formas de expressá-la como enunciado no exercício da linguagem. Compreendido como produto originado destas interações humanas em suas diversas espacialidades, o enunciado reflete “as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua – recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais -, mas também, e, sobretudo, por sua construção composicional” (BAKHTIN, 1992, p.279). A estabilização da esfera incide no enunciado, gerando o gênero do discurso. Em Bakhtin (1992), Fiorin (2008, p.19) conceitua dialogismo como “relações de sentido que se estabelecem entre dois enunciados”. Há,

portanto, que analisar as interações entre as esferas de produção, no caso, da recepção em fluxo e sob demanda.

Resultados e discussões: Na recepção em fluxo contínuo, os dois ganchos entre os três blocos do primeiro capítulo provém da suspensão da continuação de cenas do núcleo de Genésio e Cármen. No primeiro gancho, espera-se pelo embate eles. Contudo, a ação é suspensa. Instaura-se a dúvida. No segundo gancho, concretiza-se a expectativa trazida pelo primeiro e introduz-se o embate, apresentando a ação e suspendendo reação. O primeiro capítulo é encerrado com três ganchos, um em cada núcleo. Dois deles instauram a dúvida pelo seu desenrolar e o outro apresenta concretização. Na recepção sob demanda, a maioria dos vídeos são constituídos de cenas do mesmo núcleo. Dos vinte e três vídeos, dezessete apresentam pontos de viradas em seu final. Isso significa que a maioria traz elementos de transformação que alimentam o interesse do espectador na recepção sob demanda da narrativa. Duas cenas iterativas ou expositivas conforme Mckee (2005) foram excluídas na disponibilização: a primeira apresenta imagens do amanhecer no Rio de Janeiro enquanto a segunda, a qualidade da experiência de Genésio após a discussão com Cármen. Marcas tradicionais da interrupção, como créditos finais e vinhetas de abertura e de bloco foram excluídas. Contudo, vem sendo mantidas no processo atual.

Conclusão: Ressalta-se o papel do gancho, recurso criador de expectativas empregado para a manutenção da atenção diante das rupturas do espetáculo televisivo. Indo além da serialidade na recepção fragmentada e sob demanda, tornou-se mais importante na emergente forma de fruição.

Referências

AFFINI, L. P; CAZANI JÚNIOR, L. E. **Recepção por demanda de ficção seriada televisiva.** Revista Culturas Midiáticas. v.6, p.1 - 16, 2013.

AVENIDA BRASIL, disponível em: <<http://gshow.globo.com/novelas/avenida-brasil/capitulo/2012/3/26/tufao-atropela-genesio.html>>, Acesso: 11.02.16.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.

CAZANI JÚNIOR, L. E. **Da veiculação em fluxo contínuo para a disponibilização: o gancho na produção de sentido da telenovela Avenida Brasil**, disponível em: <www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas/CINN_Anais_2015.pdf> Acesso: 11.02.16

COSTA, M. C. C. **A milésima segunda noite.** São Paulo: Annablume, 2000.

COSTA, M. C. C. **O gancho - da mídia impressa às mídias eletrônicas.** Revista Olhares, nº 06, 2 de setembro de 2000.

COSTA, M. C. C. **Importância e função dramática do gancho na telenovela**, disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/7ead5fcafc9912c1f3202cd9603a6f9d.PDF>>, Acesso: 11.02.16

FIORIN, J. L. **Introdução ao pensamento de Bakhtin.** São Paulo: Ática, 2008.

MCKEE, R. Story: **substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro.** Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NEGROPONTE, N. **A vida digital.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LIVE NO FACEBOOK: a experiência ao vivo nos jogos de futsal da FIB

Luiz Fabiano Marquezin¹; Tainah Schuindt Ferrari Veras²;

¹Produtor audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – fabiano.marquezin@gmail.com;

²Mestre em Comunicação –UNESP Bauru – tainah.veras@gmail.com.

Grupo de trabalho: Produção Audiovisual

Palavras-chave: facebook, transmissão audiovisual, futsal, televisão.

Introdução: As redes sociais e o acesso às mesmas pela mobilidade digital têm modificado cada vez mais os hábitos dos indivíduos em relação ao consumo de conteúdos audiovisuais. Nesse cenário, emerge a necessidade das televisões refletirem como podem adaptar seus modelos de negócio para aproveitar o potencial dos dispositivos móveis, ampliar o relacionamento com os públicos, e, ao mesmo tempo, oferecerem oportunidades de divulgação para os anunciantes e patrocinadores no ambiente digital.

Objetivos: O objetivo desse estudo é verificar a aceitação e adaptação de realizar transmissões ao vivo no Facebook – por meio do recurso dos *lives* - utilizando o modelo de negócio já existente e utilizado atualmente na TV nas transmissões ao vivo.

Relevância do Estudo: inicialmente, destaca-se o fato da experiência relatada ser realizada pela TV FIB, que, como uma emissora universitária, propicia o acesso da sociedade a jogos de futsal de forma gratuita, levando entretenimento à comunidade. Reforça-se ainda que a experiência estudada contribui para destacar os apoiadores culturais que colaboram para que o esporte regional seja colocado em destaque na mídia, e, para que eles ampliem a visibilidade de suas marcas nas transmissões realizadas pelo Facebook. Por fim, o estudo propicia reflexões sobre maneiras de oferecer conteúdos por meio das redes sociais que sejam relevantes para os públicos, impulsionem relacionamentos, e, ao mesmo tempo, ampliem o reconhecimento da emissora e as possibilidades de financiamento da mesma.

Materiais e métodos: Este estudo é um relato de experiência de uma parceria efetuada com a TV FIB, canal mantido pelas Faculdades Integradas de Bauru e a Associação Atlética FIB, que mantém a equipe de Futsal de Bauru– SP. Destaca-se que já eram feitas as transmissões dos jogos do campeonato estadual que eram realizados na cidade de Bauru - SP ao vivo para o Canal Universitário de Bauru (CNUB), NET canal 14. Então, em caráter inovador e experimental, optou-se por realizar a transmissão ao vivo no Facebook, na página da rede social da Associação Atlética FIB, no mesmo formato da transmissão feita na televisão, mantendo cortes de câmera, inserte de logo, inserte de placar, *replay* ao vivo, inserte de *banner* de apoiadores e patrocinadores, locução ao vivo e intervalo entre tempo de jogo com exibição de apoiadores, patrocinadores e *spots* publicitários.

Resultados e discussões: O ecossistema midiático tradicional e de massa vivencia atualmente um processo de expansão com a cibercultura, que se instaura de forma permanente envolvendo os usuários em uma rede de conexões (LEMOS, 2002). Nessa rede, as mídias digitais são utilizadas pelos usuários para obter informação e preencher a necessidade de entretenimento (SHAO, 2009), e são acessadas por meio de tecnologias móveis. Segundo Aguado e Martinez (2008) essas tecnologias são capazes de reunir e combinar diversas funções em um único dispositivo; com isso, tem-se uma “hibridização de três dimensões comunicativas: as self-media, as mídias conversacionais e os meios de comunicação tradicionais” (SATUF, 2015, p. 443). Nesse cenário híbrido, as organizações têm o desafio de estreitar laços com seus públicos, a fim de criar valor para a marca em

diferentes ambientes. No caso do futsal da FIB, vislumbrou-se a possibilidade de ampliar esse valor da marca para além dos canais de comunicação que já eram utilizados para divulgar o esporte, como jornais e revistas da cidade de Bauru-SP, matérias de cobertura esportiva em telejornais da cidade e conteúdos diversos em redes sociais. Para isso, optou-se por iniciar a utilização do recurso do *live* do Facebook nos jogos, realizando a transmissão ao vivo e em alta definição das partidas de futsal, e possibilitando: comentários em tempo real dos que assistem à transmissão; conteúdo diferenciado a quem curte a página; a garantido acesso por meio de dispositivos móveis; disponibilização do conteúdo completo na página após a transmissão. Entendeu-se, ao optar pela utilização dos *lives*, a oportunidade de ampliar o envolvimento do público com o futsal regional, que costuma ter pouca visibilidade e ser esquecido pela sociedade, ao contrário do que ocorre com o futebol. Além disso, reconheceu-se a importância de manter, no ambiente das redes sociais, o vínculo com os patrocinadores, que aparecem ao longo da transmissão online, entendendo que eles são fundamentais para que o clube se estruture melhor, e que relações de patrocínio consolidadas podem propiciar melhores resultados dentro e fora das quadras (MORGAN; SUMMERS, 2008).

Conclusão: O objeto ainda está em pesquisa e sendo adaptado a um melhor modelo de negócio, mas até o momento é possível observar que os *lives* dos jogos de futsal propiciaram um aumento substancial no número de curtidas da página da Associação Atlética FIB, bem como o número de visualizações dos vídeos e no alcance das publicações em geral. Além disso, tem-se ampliado a interação do público com a página e acredita-se que o relacionamento com os patrocinadores está sendo estreitado dessa maneira.

Referências:

AGUADO, J. M.; MARTÍNEZ, I. La comunicación móvil en el ecosistema informativo: de las alertas sms al mobile 2.0., **Trípodos**, v.23, p. 107-118, 2008.

LEMOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

SATUF, I. Jornalismo móvel: da prática à investigação acadêmica. In: CANAVILHAS, J; SATUF, I. (Eds.). **Jornalismo para dispositivos móveis**. Produção, distribuição e consumo. Covilhã: Livros LabCom, 2015.

SHAO, G. Understanding the appeal of user generated media: A uses and gratification perspective. **Internet Research**, 2009, v.19, p. 7-25.

MORGAN, M.; SUMMERS, J. **Marketing esportivo**. São Paulo: Thompson Learning, 2008.

A CULTURA PARTICIPATIVA ATRAVÉS DE POKÉMON GO

Allan Razuk de Oliveira¹

¹Aluno de Pós-graduação Lato Sensu Especialização em Produção de Conteúdos Audiovisuais para Multiplataformas – Universidade Federal de São Carlos - UFSCar – allanrazuk@gmail.com

Grupo de trabalho: COMUNICAÇÃO SOCIAL

Palavras-chave: pokémon go, participação, tecnologia, realidade aumentada, transmídia

Introdução: A convergência de mídias trouxe mudanças não só tecnológicas, mas também sociais. Cada vez mais os usuários querem participar das narrativas midiáticas. Segundo Jenkins (2009), para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história por diferentes mídias. E com Pokémon GO, os consumidores querem caçar tanto os monstros de bolso quanto pedaços daquela nova narrativa.

Objetivos:

Geral:

- Pesquisar sobre como a participação é importante na cultura da convergência a partir de uma análise do game mobile Pokémon GO. Específicos:
- Estudar a respeito do uso de dispositivos móveis na cultura da convergência;
- Pesquisar sobre a imersão dos usuários através de aplicativos geolocalizados;
- Debater sobre as formas de interatividade dos usuários com elementos do mundo de Pokémon.

Relevância do Estudo: É importante discutir como a participação do usuário se tornou relevante para os produtos audiovisuais da era da convergência de mídias. Para tanto, é utilizado como objeto de pesquisa o jogo para dispositivos móveis "Pokémon GO", que apresenta uma nova forma de interatividade com o universo da franquia japonesa, com mais de 50 milhões de usuários no Brasil.

Materiais e métodos: O trabalho é elaborado através da pesquisa de artigos sobre tecnologia, audiovisual e comportamento; fontes de pesquisa do IBGE com dados sobre uso de dispositivos móveis e internet móvel; o livro "Cultura da Convergência" de Henry Jenkins; e análise prática do jogo para dispositivos móveis Pokémon GO.

Resultados e discussões: Lançado em julho de 2016, Pokémon GO é um jogo para dispositivos móveis compatíveis com Android ou iOS. É o primeiro game da franquia a ser lançado para estas plataformas que tem como principal função convergir o mundo virtual com o real através do seu recurso de Realidade Aumentada, que para Agostini (2010) permite uma nova forma de interação, uma vez que é capaz de transportar elementos virtuais ao mundo real. Dispositivos móveis foram a escolha correta para Pokémon GO, que usa os recursos do smartphone para gerar ainda mais interatividade para o usuário: através da tela do dispositivo e com a ajuda da câmera, ele aproxima o usuário do mundo narrativo colocando os monstros Pokémon virtualmente no mesmo ambiente que ele (realidade aumentada), para eles sejam capturados e treinados pelos usuários. Por meio de sensores de GPS, o dispositivo reconhece a localização do usuário e o coloca em um mapa com pontos sujeitos às interações até mesmo com outros usuários. Esse é um nível de participação inovador. O jogo possibilita uma interação virtual, através do dispositivo, e uma interação com o mundo real, fazendo o usuário percorrer trajetos e estar presente fisicamente em pontos turísticos e importantes das cidades. André Lemos (2010) entende

que aplicações como o Pokémon GO criam uma camada de informação sobre ambientes urbanos, dando-lhes funcionalidades para interação com eles através da internet. Há, assim, um grau de interatividade onde o usuário pode interferir, participar e ser co-criador do universo de Pokémon em espaços urbanos através do aplicativo tendo a interação do jogador como ação direta e casual no fluxo do game. Mesmo a participação sendo o principal fator do sucesso de Pokémon GO, não podemos ignorar outra característica importante: seu caráter transmídia que possibilitou aos usuários acesso à franquia através de mídias diferentes. Enquanto alguns produtos exploram o potencial da narrativa transmidiática (com cada mídia complementando a construção de uma grande narrativa), outros, como Pokémon GO, somente se utilizam do mundo ficcional e de suas peculiaridades para ser construído sem a intensão de criar uma narrativa. Porém, isso permite que os usuários interajam e manipulem elementos do mundo de Pokémon.

Conclusão: Pode-se concluir que os aspectos de convergência de mídia e participativo, foram os principais agentes do sucesso de Pokémon GO, que concedeu aos usuários a possibilidade de colaborar em criar um mundo ficcional interligado à espaços urbanos.

Referências

AGOSTINI, Humberto Souza. **Realidade Aumentada aplicada a jogos**. 2011. Iniciação Científica. (Graduando em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Juiz de Fora. Orientador: Rodrigo Luis de Souza da Silva.

A MANIA Pokémon Go toma conta do mundo. **JC online**, 03 ago. 2016. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/tecnologia/noticia/2016/08/03/a-mania-pokemon-gotoma-conta-do-mundo-247273.php>>. Acessado em: 24 de out. de 2016.

IBGE. **Hábitos de consumo de mídia na era da convergência**. Brasília, DF: IBGE, 2009b. Disponível em <<http://www.ibope.com/conectmidia/>>. Acessado em 21 de setembro de 2016.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. Amp. e atual. São Paulo: Aleph, 2009.

Lemos, A. **Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede**. Galáxia (São Paulo, Online), n. 25, p. 52-65, jun. 2013.

SINESTESIA NO AUDIOVISUAL - A Relação Imagem/Som Como Estimulante Sensorial

Allana Guerra¹; Derek Lima²; Evandro Souza³; Henrique Moraes⁴; Larissa Souza⁵; Matheus Stefanini⁶ Bruno Jareta⁷

1Aluna de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
allanatomraco@gmail.com;

2Aluno de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB derek.lima93@gmail.com;

3Aluno de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
evandro2012souza@gmail.com.

4Aluno de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
henriquereismoraes@hotmail.com.

5Aluna de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB larisnunes14@gmail.com.

6Aluno de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
stefaninimatheus@gmail.com.

7Professor do curso de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
brunojareta@hotmail.com;

Grupo de trabalho: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Palavras-chave: sinestesia, psicologia das cores, cinema, sentidos.

Introdução: Defini-se sinestesia como a associação de palavras ou expressões que mesclam diferentes sensações, numa mesma representação, ou seja, toda forma de sentimento latente. Algumas dessas sensações podem ser relacionadas com as cores e os sons que ouvimos no nosso cotidiano e que podem trazer a tona sentimentos que muitas vezes não são aparentes, por exemplo, quando assistimos a um comercial da Coca Cola e logo sentimos desejo por uma lata da bebida. As cores, os sons e outros fatores usados para aquele momento nos fazem inconscientemente desejar algo que até então não sabíamos da necessidade. Em nossa pesquisa pretendemos através do estudo de parte da sinestesia gerar no telespectador sentimentos intrínsecos como o amor, medo, angústia, paz.

Objetivos: Pretende-se através deste trabalho levar o espectador a sensações sinestésicas por meio do audiovisual, de forma que estímulos do consciente e do inconsciente sejam causados, resultando assim na compreensão do receptor especialmente através da sua experiência sensorial, evitando ao máximo que outros fatores influenciem a compreensão cabal do produto.

Relevância do Estudo: Com o meio audiovisual em constante transformação, compreender o impacto que um som e/ou imagem pode involuntariamente causar no espectador, pode contribuir para que se alcance uma experiência sensorial além vídeo, aumentando a capacidade de imersão na narrativa.

Materiais e métodos: Pesquisa qualitativa descritiva, com revisão bibliográfica nas áreas de cinema e psicologia das cores, análise de filmes e criação de um produto (curta-metragem) que cause a sensação de imersão através das cores e dos sons.

Resultados e discussões: Desde o advento do cinema, o homem vem fazendo experimentos artísticos e técnicos a fim de transmitir algo a alguém. Com a junção do som à imagem e, a oportunidade de registrar vídeos em cores, a gama de possibilidades de causar sensações ao espectador viu-se em um novo horizonte.

“Atualmente, estamos diante de uma grande e diversificada produção audiovisual, num processo complexo e diferenciado. Assistimos à multiplicação de formatos, gêneros e linguagens, cujas barreiras tendem a se mesclar. Resultando na produção de audiovisuais

os quais, utilizando a tecnologia eletro-eletrônica apresentam diferentes graus de integração som/imagem” (BELLEBONI, 2004, p.4).

Segundo afirma Farina, Perez e Bastos (2006), a cor é uma linguagem individual e cada pessoa reage a ela conforme a suas condições físicas e suas influências culturais. Ela também pode ser ensinada, o que abre diversas possibilidades aos que estudam os processos de comunicação visual.

“O público reage emocionalmente ao que vê e ouve. Seja um ator, a história, o som ou os componentes visuais. A música transmite com facilidade estados de ânimo ou emoções. (...) A mesma comunicação pode ocorrer quando se usa um componente visual. Certos componentes visuais já possuem características emocionais associadas a eles” (BLOCK, 2010, P. 3).

“(...) Aquilo que denominamos "significações", quaisquer que sejam as formas simbólicas (linguagem, música, mito, cinema, pintura, etc.) em que aparecem, explicam-se semiologicamente por três princípios: todo signo é a remissão de um objeto a uma outra coisa (Santo Agostinho); o signo remete a seu objeto pelo intermédio de uma cadeia infinita de interpretantes (Peirce); estes interpretantes se repartem entre as três instâncias que caracterizam todas as práticas e as obras humanas: o nível neutro, o poético e o estético (Molino)” (MOLINO, Jean. Fato musical e semiologia da música).

Conclusão: Com os estudos datados e observados, entende-se que sinestesia é algo que se encaixa e trabalha com suma perfeição no meio audiovisual, pois as relações feitas através de linguagem, imagem e som, são dependentes das relações sinestésicas dos espectadores, obtendo uma maior imersão e até um melhor entendimento consciente ou inconsciente do que se é transmitido no meio audiovisual.

Referências

BELLEBONI, Luciene. **Algumas relações entre as imagens e os sons no audiovisual contemporâneo:** o crepúsculo de uma era. Porto Alegre, 2004.

BLOCK, Bruce. **A Narrativa Visual:** Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. São Paulo: Elsevier, 2010.

REPETTO, Bruna. **Quando a música entra em cena:** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2011

FARINA Modesto, PEREZ Clotilde, BASTOS Dorinho; **Psicodinâmica das cores em comunicação:** 5º ed. ver. e ampl. - São Paulo: Edgard Blucher, 2006

MOLINO, Jean. Fato musical e semiologia da música. In: Semiologia da música. CARVALHO, Mário Vieira (trad). Lisboa: Vega, s.d

O USO DO AUDIOVISUAL NOS MUSEUS: a reforma de adequação da Galeria Municipal “Angelina W. Messenberg”

Evandro de Souza Santos¹; Bruno Jareta de Oliveira²; Liene Nunes Saddi³

¹Aluno de Produção audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
evandro2012souza@gmail.com;

²Professor do curso de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
brunojareta@hotmail.com ;

³Professora do curso de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
lienesaddi@gmail.com.

Grupo de trabalho: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Palavras-chave: videoarte; museu; audiovisual; interatividade; exposição.

Introdução: Há cerca de três décadas, a interatividade multimídia tem sido ressaltada como um importante recurso para tornar as visitas a museus mais significativas. Experimentos, jogos, objetos manuseáveis e aparatos que se movem sob comando dos visitantes foram desenvolvidos com o objetivo de intervir no modo como as pessoas assimilam as ideias ou se relacionam com os objetos de uma exposição. Desta forma, quais medidas as instituições de arte precisam tomar para que possam se adequar para receber trabalhos que se utilizam dessas novas ferramentas?

Objetivos: Levantar a relação entre o uso de recursos audiovisuais em museus e os atuais interesses do público que os visitam. Identificar quais condições os museus precisam providenciar para proporcionarem experiências audiovisuais interativas ao público.

Relevância do Estudo: Com ferramentas multimídia cada vez mais presentes na vida cotidiana, é interessante que museus e galerias de arte se adaptem para receber as novas ferramentas expositivas e estejam preparados para novas possibilidades artísticas e informativas. Além disso, estudos no âmbito da produção audiovisual ganham relevância nesse contexto, podendo compreender as relações, as necessidades e propor soluções que atendam a essa demanda.

Materiais e métodos: Revisão bibliográfica na área de Videoarte, seguida de estudo de caso sobre a reforma da Galeria Municipal “Angelina W. Messenberg”, localizada em Bauru, São Paulo.

Resultados e discussões: A partir dos anos 1960, artistas como o norte-americano Andy Warhol e o coreano Nan June Paik, começaram a fazer experimentos em vídeo, possibilitados pela chegada ao mercado da câmera doméstica VTR – Video Tape Recorder, lançada pela Sony (MACHADO, 2007, p.52). A inserção do vídeo como linguagem se dá num momento em que arte se desmaterializa, dando lugar a ideias, às ações, não se preocupando em entregar um produto ao final do processo (PAULA, A. p.68). Assim, integrantes do movimento conhecido como Pop-art começaram a utilizar obras em vídeo como manifestações artísticas. Utilizando imagens, ora simples e repetitivas, ora impactantes, abordavam temas sociais, culturais e políticos de forma criativa e crítica. Desenvolveu-se, assim, [...] uma crença na possibilidade dos recursos expográficos interativos instaurarem uma nova forma de experiência museal que se baseia na experimentação de fenômenos e sensações, em substituição à vivência contemplativa tradicional (MENESES, apud; MENDES, px).

Atualmente, há mostras exclusivamente voltadas à arte em forma de vídeo e novos espaços em museus e galerias adaptados para receber exposições multimídia. Podemos citar ainda

exemplos como o Ottobock Science Center, em Berlim, o Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol, ambos no Brasil, que, além de possuírem grande parte de seus acervos formados por conteúdos digitais, se utilizam de aparatos que mesclam som, imagem e interatividade para proporcionar aos visitantes experiências variadas³.

Em 2015, a Galeria Municipal “Angelina W. Messenberg”, localizada no Centro Cultural “Carlos Fernandes de Paiva”, em Bauru (SP)⁴, passou por uma série de adequações estruturais e recebeu melhorias sutis, mas significativas. Anteriormente, sem controle de temperatura e iluminação, por exemplo, o local estava apto a receber apenas exposições que não exigiam tais condições.

Após a reforma, passou a possuir controle climático que, além de possibilitar que a galeria receba obras originais vindas de outros museus, já que se enquadra dentro das normas de preservação e conservação das peças, pode também abrigar exposições multimídia que necessitem de ambiente climatizado para evitar o superaquecimento dos equipamentos. Além disso, as janelas receberam cobertura de *insulfilm* a fim de barrar a entrada de luz natural, o que possibilita um controle maior de iluminação, dando, por exemplo, maiores condições para projeção de vídeos e imagens. Por fim, o espaço, antes sem divisões, foi fechado com vidros que o isolam do restante do prédio, amenizando a interferências de sons exteriores à exposição.

Conclusão: Ferramentas audiovisuais e multimídia, além de seus usos cotidianos, podem ser utilizadas como forma de expressão artística, como no caso da videoarte, ou de maneira que complemente ou amplie a experiência que se pode ter com tal obra. Para isso, é necessário que galerias de arte e museus se adequem para atender as necessidades estruturais para que, assim, possam receber obras artísticas que combinem áudio, imagem e movimento. Desta forma, o público vivenciará novas formas de apreciação, tirando-os da contemplação clássica e os transportando para experiências sensoriais.

Referências –

BARTOLOMEU, Bernardo Jefferson, CAMPOS, Verona S., REIA, Débora D’Avila, LOMMEZ, Rene. O Fetiche da Interatividade em Dispositivos Museais: Eficácia ou Frustração na Difusão do Conhecimento Científico. Minas Gerais: Revista Museologia e Patrimônio, 2014.

MACHADO, Arlindo (org). Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.

PECCININI, Daisy V. M. (coord). Arte novos meios/multimeios: Brasil 70/80. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985.

Notas

^{1 2} PAULA, A. Imagem em movimento e movimento da imagem: videoarte na coleção de Regina Vater. Minas Gerais: Escola de Belas Artes, 2013.

³ RICO, apud; MENSCH, 2009 p.x.

⁴ <http://www.bauru.sp.gov.br/materia.aspx?n=21129>

O INCESTO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO: UMA ANÁLISE DOS FILMES “LA PIANISTE” (2001), “MA MÈRE” (2004) E “WOMB” (2010).

Vitória Garcia Galhardo¹; Liene Nunes Saddi²

¹Aluna de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – vgalhardi@live.com.

² Professora de Produção Audiovisual – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - lienesaddi@gmail.com.

Grupo de trabalho: Produção audiovisual.

Palavras-chave: narrativa cinematográfica, transgressão, cinema contemporâneo, incesto.

Introdução: O presente trabalho é desdobramento de pesquisa de iniciação científica realizada nas Faculdades Integradas de Bauru entre 2015 e 2016. No conjunto de produtos audiovisuais das últimas décadas, tem-se observado uma crescente quantidade de filmes abordando a temática do incesto. A partir disto, foram analisados os filmes “MaMère” (2004) de Christophe Honoré, “Womb” (2010) de Benedek Fliegauf e “La Pianiste” (2001) de Michael Haneke. Além de discutir a relação entre saúde mental, tabu e cinema, espera-se observar como alguns diretores audiovisuais vem promovendo diferentes sensibilizações em relação a esta temática.

Objetivos: A presente pesquisa tem como proposta analisar três obras audiovisuais que tratem de relações incestuosas em suas diferentes vertentes: “MaMère” (2004) de Christophe Honoré, “Womb” (2010) de Benedek Fliegauf e por fim “La Pianiste” (2001) de Michael Haneke. A partir do *corpus*, buscaremos analisar como são trabalhadas esteticamente e narrativamente as relações incestuosas (incesto consensual, atração sexual genética e incesto polimorfo) na produção contemporânea cinematográfica.

Relevância do Estudo: A partir de um interesse inicial suscitado através do contato com a bibliografia do autor Georges Bataille - que discute sobre interditos, e entre eles o incesto - foi percebido que esse tema é pouco trabalhado em pesquisas científicas, em especial quando se trata das representações do incesto no cinema. Diante disto, considerando se tratarem as imagens da cultura visual pertinentes para trazer reflexões sobre trauma, desejo e saúde, verificamos a relevância de trazer à discussão assunto com escassa literatura.

Materiais e métodos: Primeiramente realizar a análise narrativa e estética dos filmes selecionados; em seguida, observar as diferenças antropológicas entre incesto consensual, atração sexual genética e incesto polimorfo, correlacionando-as às obras selecionadas; por fim, trazer dados que indiquem o olhar da crítica cinematográfica (através dos websites *imdb.com* e *rottentomatoes.com*), dos veículos de imprensa e dos festivais de cinema em relação ao *corpus* estudado. Para as análises estéticas e narrativas das obras audiovisuais, foram trazidas bibliografias dos campos do audiovisual, da antropologia e da psicanálise.

Resultados e discussões: Podemos observar que os filmes estudados apresentam diferentes opções estéticas e narrativas entre si. “A Professora de Piano” e “Minha Mãe” são filmes que trabalham o incesto em sua narrativa de maneira mais visceral, com planos mais próximos e grande uso *closes*; já “Ventre”, utiliza muito do tempo da narrativa para construir as passagens de vida dos personagens, se valendo muito do uso de planos gerais. Em “Minha Mãe” foi observado também o maior uso de câmeras na mão, *zooms* e menos estabilidade na imagem. Vale lembrar que se tratam de filmes europeus, uma vez se tratar de temática até hoje muito pouco abordada pelo cinema norte-americano, e mesmo no cinema nacional. Janet Walker (2005), a esse respeito, descreve a relação e boicote do

cinema norte-americano a filmes que trabalhavam a temática do incesto desde o pós-guerra: “...socialmente e psiquicamente esse tema incendiário de agressão sexual incentivava leituras contestatórias e sobre se o incesto devia ou não acontecer. Os filmes de Hollywood clássicos, em suas necessidades, socialmente começaram a evitar o tema do incesto, pensando também em uma necessidade econômica para atrair um maior público” (WALKER, 2005, p.48).

Conclusão: De maneira geral, nos filmes analisados há a percepção das peculiaridades expressivas de cada diretor, trabalhando as relações entre os personagens de maneiras diferentes. Em cada filme, elementos como estabilidade visual ou uso de câmeras na mão, a construção *mise en scène*, o senso temporal e ritmo mais lento ou mais agressivo dos cortes, aliadas à apresentação das relações dos personagens em suas especificidades psicológicas, contribuem para um aspecto mais sensível e complexificado sobre a temática.

Referências

BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Belo Horizonte: Autentica, 2014.

COHEN, Claudio. **O incesto um desejo**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1993.

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1969.

RENSHAW, Domeena. **Incesto: Compreensão e Tratamento**. São Paulo: Roca, 1984.

WALKER, Janet. **Trauma Cinema: Documenting Incest and the Holocaust**. Los Angeles: University of California Press, 2003.

WEIL, Pierre; LELOUP, Jean-Yves; CREMA, Roberto. **Normose: a patologia da normalidade**. Petrópolis: Vozes, 2014.

FILMOGRAFIA

“MA MERE”. (Christophe Honoré) França, Portugal, Austria, Espanha: GeminiFilms; Canal +, 2004.

“WOMB”. (Benedek Fliegauf) Alemanha, Hungria, França: RazorFilm, 2010.

“LA PIANISTE”. (Michael Haneke) Austria, França, Alemanha: Arte France Cinéma, 2001.

DOCUMENTÁRIO TRANSMÍDIA SOBRE A ASSOCIAÇÃO FERROVIÁRIA DE ESPORTES: DUAS DÉCADAS

Paulo Henrique Ribeiro Cardozo¹; Marcos TUCA Américo²

¹Aluno do PPGMiT – FAAC - Bauru – phrcardozo@gmail.com

²Docente do PPGMiT - FAAC – Bauru - tuca@faac.unesp.br

Grupo de trabalho: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Palavras-chave: Documentário; Transmídia; Interatividade; Navegabilidade; Futebol; Ferroviária.

Introdução: O trabalho consiste na produção de um documentário transmídia sobre a Associação Ferroviária de Esportes de Araraquara, no período que compreende os anos de 1996 a 2016. A Associação Ferroviária de Esportes é uma agremiação fundada pelos ferroviários e que possui 65 anos de história no futebol de São Paulo e do Brasil. Antes de sofrer o rebaixamento para divisões inferiores do futebol do estado de São Paulo foi o clube do interior que mais tempo permaneceu na elite do futebol deste estado e entende-se oportuno tal trabalho, já que em 2015 a equipe foi campeã da série A2 do Campeonato Paulista voltando a jogar, depois de quase duas décadas, a principal divisão do futebol de São Paulo, o que pode gerar identificação com o público jovem, já que o trabalho é proposto em uma plataforma transmídia e imagina-se que tenha melhor identificação de navegabilidade com os usuários, sobretudo os mais jovens.

Objetivos:

Geral: Documentar a trajetória da AFE entre 1996 e 2016, por meio de um documentário transmídia.

Específicos: Oferecer que os usuários, fãs ou não da AFE, possam contribuir com material para o documentário, disponibilizando fotos, vídeos e outros elementos que se avalie serem importantes para o registro histórico.

Relevância do Estudo: O trabalho está sendo desenvolvido em plataforma interativa de nome Interlude, que permite que o usuário possa definir de que maneira pretende navegar no documentário, o que irá ver e de que forma fará isso. Apresentando o registro histórico de maneira lúdica e que dialogue com a realidade das novas gerações, mais próximas dos tablets e smartphones, acredita-se que será possível inserir no contexto educacional local e regional alternativas que permitam que essas gerações conheçam e passem a admirar o clube da cidade, já que imagina-se que aqueles que têm menos de vinte anos de idade não tenham tal identificação, já que este é o período que o clube permaneceu fora da principal divisão do futebol do estado de São Paulo.

Materiais e métodos: O documentário segue sendo desenvolvido por meio de entrevistas, coleta de informações, documentos, além de todo levantamento bibliográfico já realizado. Como metodologia optou-se por utilizar o V do Gowin, que é um processo de investigação em forma tríade (evento-fato-conceito), que possibilita que haja uma sequência de retroalimentação das informações, gerando características sempre práticas ao produto final.

Resultados e discussões: O que se pode observar até a presente fase é que as entrevistas têm retratado pelo menos parte da importância que a Ferroviária tem para a cidade e as pessoas cujas famílias tem alguma relação com a equipe e seus feitos

históricos. Também a crônica esportiva sempre foi enfática em dizer que a equipe tem relação direta com o desenvolvimento da cidade de 220 mil habitantes e quase 200 anos de história.

Conclusão: Como conclusão preliminar, é importante destacar que a proposta de oferecimento da história do período da Ferroviária entre os anos de 1996 e 2016 contada a partir de uma plataforma que dialoga melhor com as novas gerações, parece ser uma alternativa de facilitar a navegabilidade e propiciar aos jovens e aos que gostam do tema, uma chance de conhecer melhor a história e ter uma identificação com a equipe que ajuda a contar a história do esporte do interior de São Paulo.

Referências:

AMÉRICO, M. TV Digital: **Propostas para Desenvolvimento de Conteúdos em Animação para o Ensino de Ciências:** Tese de Doutorado em Educação para a Ciência. Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru, 2010. <disponível em <http://books.scielo.org/id/htnbt/pdf/caldeira-9788579830419-13.pdf>>. Acesso em 05 mai. 2016

CARVALHO, M. G. **Tecnologia, Desenvolvimento Social e Educação Tecnológica.** Revista Educação & Tecnologia. Curitiba: Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, julho de 1997, semestral, p.70-87.

CASTELS, M. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** São Paulo : Zahar, 2003.

Fonseca, Journal of Communication, n. 6, p. 211-233, 2013.

GOMES, F.J.L & LIMA, J.V. **O papel como interface para o t-learning.** Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS v.3, n. 2, novembro, 2005. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/nov2005/artigosrenote/a72_t-learning.pdf>. Acesso em 29 out. 2010.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. **Narrativa Transmídia e a Educação: panorama e perspectivas.** Revista Ensino superior Unicamp.

RENÓ, D. P. **Interfaces e linguagens para o documentário transmídia.**

RENÓ, D.; FLORES, J. Periodismo transmedia. Madrid. Fragua editorial, 2012