

UNIAESO

PENSE

Revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO-Barros Melo - UNIAESO
Volume 7 | número 10 | Ano 2020

Conselho Editorial

Reitora

Ivânia Barros Melo

Diretora Acadêmica

Prof^ª Dr^a Izabella Barros Melo

Coordenação técnica

Sydia Magnólia Pinto Sousa – Especialista em Informação Tecnológica
– CRB-4 1246

Coordenadora de Pesquisa, Extensão e Intercâmbio

Prof^ª Dr^a Milena Travassos

Editora

Prof^ª Dr^a Milena Travassos

Conselho Editorial

Prof. Dr. Luiz Joaquim

Prof^ª Dr^a Milena Travassos

Prof. Dr^a Nataly Queiroz

Prof. Dr. Ricardo Maia

Diagramação e Projeto Gráfico:

Maria Eduarda Maux

A Revista Pense Virtual tem por escopo a publicação científica de artigos acadêmicos. Os artigos são de responsabilidade dos respectivos autores, não refletindo necessariamente a opinião do Conselho Editorial acerca do conteúdo dos mesmos. Direitos Reservados ao Centro Universitário AESO-Barros Melo - UNIAESO.

Copyright by Ensino Superior de Olinda Ltda-AESO.

A Ensino Superior de Olinda Ltda - AESO cumpre, rigorosamente, a Lei do Depósito Legal (Lei no 1.825 de 20 de dezembro de 1907), sendo a Revista das Faculdades Integradas Barros Melo, preservada como patrimônio jurídico-literário na Biblioteca Nacional. É permitida a reprodução parcial dos artigos, desde que citada a fonte. Solicita-se permuta / Exchange disued / On demande échange

PENSE Virtual

Olinda: AESO, v.7, n. 10, 2020. 238p.

Anual

ISSN 1983-5957

1. Periódicos. 2. Ensino Superior de Olinda – AESO.

I. Centro Universitário AESO-Barros Melo - UNIAESO.

CDD 340.05

P E N S E

1. ARTIGOS

- 09 **O gênero terror e suas convenções: “cabiluda” uma releitura feminista da “perna cabeluda” em um curta-metragem Pernambucano**
Arthur Colleto de Azevedo e Débora Santos Dantas Gomes
- 25 **A ficção científica: um debate sobre protagonismo feminino**
Maria Clara Alencar de Lima
- 41 **Montagem e o instante: a ilusão de tempo no cinema**
Ingrid Rebecka de França Nascimento
- 53 **Cinema e Desrazão: Saúde mental, visibilidade e memória**
José Marcelo Rodrigues Morato
- 71 **O “silêncio da loucura”, a desrazão e a art**
Gabriela Zimmerle Tomaz
- 81 **Globoplay: Estratégias de divulgação nas novas mídias**
Jeniffer Micaella Oliveira da Silva
- 93 **Fake news e credibilidade jornalística**
Ana Júlia Moreira dos Anjos Almeida e Isabela Maria Ramos Aurélio Silva
- 101 **Netflix e as novas formas de consumo no cenário digital**
Vitória Luiza Turiano Souza Acioly
- 111 **Processo criativo de monetização do Podcast 45 Minutos: desafios e resultados**
Maria Jovelina da Cruz Guimarães Araújo
- 125 **A urgência do debate articulado entre design e meio ambiente**
Meiriédna Queiroz Mota
- 139 **Identidade local do cinema através do design: outras inquietações**
Lednara de Castro Silva, José Edjairson de Melo Júnior e Gabriel dos Santos Canuto Monteiro

- 155 **A economia criativa no estado de Pernambuco: uma perspectiva comercial e cultural na feira nacional de negócios do artesanato - Fenearte/PE**
Antonio Geraldo Ferreira dos Santos
- 167 **Restauo Giannini Hi-Fi pré misturador PM-201 ano 1978**
Bernardo Rocha Guimarães de Souza
- 177 **Música para surdos: O processo de composição da trilha sonora para um projeto de vídeo-dança com um artista surdo**
Diogo Lopes
- 187 **Reflexões acerca das controvérsias em rede e seus desdobramentos na prática jornalística em Pernambuco**
Nattasha Pollyane Rodrigues da Silva e Nataly de Queiroz Lima
- 201 **Loudness war nas lives musicais em tempos de pandemia: paz ou guerra?**
Wellington Ferreira de Moura
- 209 **A autoria coletiva para o registro de um legado: a busca pelas informações para a memória da festa da vitória régia (Recife/PE)**
Rossana Nanuska Lopes Nunes e Dario Brito Rocha Júnior
- 223 **Evangelizar para a cidadania a infância da era digital**
Plutarco Almeida

2. RELATOS DE EXPERIÊNCIA

- 239 **O decálogo de kieślowskii: do estudo à releitura.**
Amanda de Luna Cavalcanti
- 247 **A Raiz de Um: projeto experimental de animação clássica**
Felipe Berardo Aroucha de Lemos Vasconcelos e Pedro Henrique Silva Ferreira Lima

O GÊNERO TERROR E SUAS CONVENÇÕES: “CABILUDA” UMA RELEITURA FEMINISTA DA “PERNA CABELUDA” EM UM CURTA-METRAGEM PERNAMBUCANO¹

Arthur Colleto de Azevedo²
Débora Santos Dantas Gomes³

Resumo

O presente artigo traz reflexões em torno das convenções machistas do cinema de horror a partir da realização de “Cabiluda”, um curta-metragem independente. Buscou-se não apenas investigar as questões do olhar dominante do cinema comercial (e seus reflexos), como também discutir a transgressão da feminilidade compulsória. Tendo ciência do poder de educação do cinema para com a sociedade, faz-se de grande importância a reapropriação dessas convenções do gênero terror, a fim de trazer uma visão mais feminista, justa, igualitária e livre de fetichismo dentro de um gênero tão abrangente e potente.

Palavras-chave: Cinema; Ficção; Gênero terror; Feminismo; Lenda urbana.

Abstract

This article brings reflections about the sexist conventions of horror cinema from the realization of “Cabiluda”, an independent short film. The intention was not only to investigate the issues of the dominant perspective of commercial cinema (and its reflexes), but also to discuss the transgression of compulsory femininity. Being aware of the power of cinema as an education tool towards society it's important to reappropriate these conventions of the terror genre in order to bring a feminist, just, egalitarian and fetish-free point of view, especially inside such an embracing and powerful genre.

Keywords: Cinema; Fiction; Terror Genre; Feminism; Urban Legend.

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pela Profa. Ma. Gabriela Alcântara de Siqueira Silva.

²Aluno graduando do curso de Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Aeso-Barros, Recife, Pernambuco, Brasil, artcolleto@gmail.com.

³Aluna graduanda do curso de Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Aeso-Barros, aluna do curso de Administração da Faculdade de Ciências da Administração de Pernambuco (FCAP), Recife, Pernambuco, Brasil, debora.dantasgomes@gmail.com.

1. Introdução

O gênero conhecido atualmente como terror sofreu grandes influências com o advento do Expressionismo Alemão, movimento cinematográfico que surgiu na década de 1920 após as tormentas da primeira guerra mundial. Encarando a subjetividade como uma comprovação do real, visto que a sociedade estava dilacerada e desesperançosa no país pós-guerra, esse novo estilo foi marcado por distorcer cenários e personagens, trazendo novas técnicas fotográficas, mecanismos, maquiagens exageradas e aspectos tenebrosos. Os filmes “O Gabinete do Dr. Caligari” (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920, Alemanha), e “Nosferatu” (F. W. Murnau, 1922, Alemanha), são considerados os pais do terror, influenciando o gênero com suas composições, *mise-en-scène*, monstros e estruturas narrativas nunca vistas antes.

De fato, os gêneros do suspense, mistério e horror derivam seus próprios nomes dos afetos (affects) que pretendem provocar um sentimento do suspense, um sentimento do mistério e um sentimento do horror. O gênero do horror, que atravessa muitas formas de arte e muitas mídias, recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico ou, antes, de modo ideal; essa emoção constitui a marca de identidade do horror. (CARROLL, 1999, p. 29)

Como Noel Carroll analisou, o horror está diretamente atrelado à emoção provocada no espectador, a fim de causar esse desconforto o gênero desenvolveu sua própria linguagem e narrativa. Quando assistimos filmes de horror somos surpreendidos com os nossos maiores medos e ansiedades, na maioria das vezes o que é sugerido é muito mais aterrorizante do que nos é revelado. Na busca de uma melhor definição do horror relacionando-o com os outros gêneros, o autor tenta reconstruir os critérios necessários para se identificar o horror artístico, que ele diz ter sido cristalizado com filmes como “Drácula” (*Dracula*, Tod Browning, Karl Freund, 1931, Estados Unidos) e “Frankenstein” (James Whale, 1931, Estados Unidos). De acordo com Carroll “correlacionar o horror com a presença de monstros dá-nos uma boa maneira de distingui-lo do terror, sobretudo do terror enraizado em histórias de psicologias anormais” (CARROLL, 1999, p. 31).

Os monstros do qual ele referência podem ser relacionados a personagens mentalmente perturbados, tais como psicopatas e duplos demoníacos, assim como de figuras fisicamente deformadas e ameaçadoras. Alguns filmes que marcam este gênero são “A Noite dos Mortos-Vivos” (*The Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968, EUA), “O Exorcista” (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973, EUA), “Halloween” (John Carpenter, 1978, EUA) e “O Chamado” (Ring, Hideo Nakata, 1998, Japão).

Reconhecendo “Halloween” (John Carpenter, 1978, EUA) como uma das principais referências quando se pensa em terror, Gabriela Müller analisa, em seu artigo, o corpo da mulher dentro do filme sob uma ótica feminista. Em sua pesquisa, Müller observa que a figura feminina é o principal alvo de violência e punição, sendo vítimas das mortes mais violentas possíveis dentro dos filmes do gênero. Além disso, ela retrata o enorme potencial que o cinema tem de educar e de estabelecer uma moral. Em “Halloween” e em inúmeras outras produções do terror, essa moral é caracterizada pelo conservadorismo e pelo reforço do machismo estrutural. Esse potencial educacional, que nem sempre convém para a equidade entre os gêneros, será debatido mais detalhadamente no decorrer deste estudo.

Sabendo que o terror possui diversos arquétipos que majoritariamente tem o objetivo de causar aflição nos espectadores, outras convenções, como por exemplo a sua narrativa ou a designação da *final girl*⁴, foram estabelecidas ao decorrer da concretização do gênero baseado na ordem ideológica dominante. Ou seja, um cinema feito a partir do olhar masculino para o olhar masculino, utilizando-se de sua moral ideal que objetifica e rege o corpo da mulher. “Enquanto sistema de representação avançado, o cinema coloca questões a respeito dos modos pelos quais o inconsciente (formado pela ordem dominante) estrutura as formas de ver e o prazer no olhar” (MULVEY, 1983, p. 439).

Além de analisar e perceber como o cinema é realizado a partir de uma perspectiva masculina, Laura Mulvey investiga também como o corpo feminino é retratado nas telas em um âmbito geral. Mulvey compreende que o corpo da mulher transfigura-se em uma projeção da fantasia do homem, estilizada de acordo com seus desejos e fascinações, “Ela sustenta o olhar, representa e significa o desejo masculino.” (MULVEY, 1983, p. 444). A autora também destaca que o cinema dominante combinou de forma perfeita o espetáculo (deslumbre do corpo feminino pelo olhar masculino) com a narrativa. Tornando-se evidente no momento em que a mulher surge em sentido oposto ao desenvolvimento da história. Sua aparição tende a congelar o fluxo do filme, à medida que o personagem masculino, aquele que tem papel ativo e que avança o enredo, pausa a sua história para admirar e vislumbrar a personagem feminina. E possibilita ao espectador, que já se identifica com o personagem masculino, a observar o corpo da mulher com um olhar objetificador.

Tradicionalmente, a mulher mostrada funciona em dois níveis: como objeto erótico para os personagens na tela e para o espectador no auditório, havendo uma interação entre essas duas séries de olhares [...] permite que os dois olhares sejam tecnicamente unificados sem nenhuma quebra aparente na diegese. (MULVEY, 1983, p. 444)

Entretanto o terror se diferencia dos demais gêneros fílmicos ao apropriar-se do protagonismo feminino. Mas de onde vem essa preferência e porque ela não se sustenta na maioria das categorias cinematográficas?

O fator determinante é identificado na raiz das relações humanas de gênero que se estabeleceram na supremacia masculina. Perpetuada por milênios, essa dominância transparece nas realizações audiovisuais de terror:

1. Ocupando um local sociocultural de passividade e vulnerabilidade, a figura feminina é mais naturalmente identificável como vítima de qualquer violência, tornando-a uma escolha previsível e fácil para sustentar a veracidade de perseguições e humilhações indispensáveis para a narrativa do filme de terror;

2. A preferência do olhar masculino se configura em observar seus corpos em situações de poder, logo o papel de vítima não lhes cabe, tornado-se assim mais aceitável e prazeroso ver a mulher em situações de humilhação e violência. Preservando seu ego, o homem se recusa a se identificar

.....
⁴Estabelecido em 1992 por Carol J. Clover, em seu livro “Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film”, o termo *final girl* retrata a representação das mulheres dentro dos filmes de terror, sendo a *final girl* a única e última sobrevivente. Apresenta características de pureza, maternidade e negação a práticas de desobediência social.

e ocupar tal papel. Dando-lhes portanto a função heróica de salvar a vida da protagonista feminina, cumprindo com a visão conservadora da sociedade vigente;

3. O cinema dominante impõe suas regras e morais, a partir da violência, às personagens femininas;

4. As personagens femininas dentro dos filmes de terror apresentam corpos extremamente jovens que espelham o padrão de beleza ocidental determinados pelas grandes mídias. Sua aparição tonifica o arquétipo do corpo feminino ideal, em consequência, as mulheres se sentem pressionadas a obter o estereótipo super valorizado da feminilidade;

5. A sexualização do corpo da mulher se dá pela junção de alguns fatores, tais como: diálogos, ações da personagem, posicionamento de câmera e vestimentas. Seus diálogos são superficiais quando comparados aos dos homens, suas ações dentro de cena são roteirizadas de forma estúpida e exibicionista, a fotografia está constantemente percorrendo o seu corpo e suas roupas ficam cada vez mais transparentes, apertadas e menores a medida em que as cenas ficam cada vez mais violentas e sangrentas. Tudo isso a fim de que o espectador masculino —para quem a obra foi designada— possa se entreter de diversas maneiras;

6. O conceito de *final girl* costuma seguir a lógica patriarcal de que se a personagem feminina compactuar com comportamentos maternos, moralmente conservadores e corresponder às expectativas de feminilidade que são esperadas dela, por merecimento, irá sobreviver no final.

Tendo ciência da narrativa e das convenções do terror, é possível compreender (com base nos estudos realizados de viés feminista) que os filmes do gênero estão eminentemente atrelados ao o que o cinema dominante carrega em seu cerne. Entretanto, quando se foge da conjuntura maior é possível visualizar produções que contemplam o horror a partir de uma narrativa diferenciada, que representa tanto os personagens masculinos quanto as personagens femininas de maneira digna, livres de morais tradicionalistas e pontos de vistas tarjados.

Não importa o quanto irônico e autoconsciente seja o cinema de Hollywood, pois sempre se restringirá a uma mise en scene formal que reflete uma concepção ideológica dominante do cinema. O cinema alternativo por outro lado cria um espaço para o aparecimento de um outro cinema, radical, tanto num sentido político quanto estético e que desafia os preceitos básicos do cinema dominante. (MULVEY, 1983, p. 439)

Admitindo esses elementos no cinema de terror e como seus filmes se mostram na atualidade, é indispensável comentar sobre “Cabiluda”. Como um estudo prático de uma obra de terror feminista realizado em 2020, “Cabiluda” se lança a partir da lenda urbana recifense *A Perna Cabeluda*, que marcou uma geração inteira durante a década de 1970 e continua presente na memória dos cidadãos de Recife. A lenda surgiu de uma histeria coletiva, em que pessoas acreditavam que uma perna, apenas uma perna, extremamente cabeluda perseguia as pessoas nas ruas da cidade, espancando-as com rasteiras e pontapés até a sua casa. É válido destacar que em grande parte das histórias em livros,

documentários e até mesmo animações mostram a Perna Cabeluda perseguindo homens, colocando-os como personagem principal e vítima predominante da entidade urbana, sendo ponto chave para a realização do curta-metragem.

Adotando essa narrativa para dentro do filme e trazendo o movimento feminista como temática política, o argumento de “Cabiluda” surge do questionamento: E se a perna cabeluda fosse uma perna feminina?

O enredo do filme consiste no acompanhar de apenas um dia na vida de Dimitri, um jovem adulto alternativo que vive em Recife. Junto com seus amigos, Dimitri dá uma festa em sua casa, recebendo Ester, uma jovem do qual vem se relacionando, e sua respectiva amiga, Bruna. Tudo vai dentro do esperado por Dimitri até que certas atitudes machistas mostram sua verdadeira face.

Ele se vitimiza, colocando as meninas como descontroladas, mas elas não ficam passivas nessa situação e vão embora. As atitudes de Dimitri, no entanto, não passaram batido, fazendo-o viver um real pesadelo. Perseguido por uma perna cabeluda, somente uma perna, com garras vermelhas e afiadas, o personagem principal é surpreendido por pontapés, rasteiras e chutes e é torturado até o amanhecer.

As meninas tem uma conclusão serena e satisfatória depois de um evento traumático, entretanto, corriqueiro em suas vidas e de várias outras mulheres. Segundo um levantamento do Datafolha em 2019, a violência contra mulher só faz aumentar em todo o Brasil, de 2018 a 2019 houve um acréscimo de cerca de 90% em todos os estratos etários e sociais, afirmando ainda de que 9 a cada 10 mulheres já sofreram algum tipo de violência.

Ler filmes diagnosticamente permite-nos extrair insights sobre problemas e conflitos sociais, avaliar os problemas e as crises sociopolíticas dominantes, medos e esperanças, conflitos ideológicos e políticos do momento contemporâneo. Esta abordagem envolve uma dialética de texto e contexto, utilizando textos para ler realidades sociais e contexto para ajudar a situar e interpretar filmes essenciais da época. (KELLNER, 2016, p.15)

É possível então, compreender a importância que o filme “Cabiluda” possui, pois além de explorar um conto local de uma cultura específica inserindo dentro de uma narrativa do gênero do terror, o curta também aborda discursos feministas (sobre um olhar do cinema alternativo), a fim de convocar os espectadores a refletir sobre diversas temáticas, como o machismo e suas diferentes facetas, sobre o feminismo e ainda atrelando a lenda urbana a uma feminilidade compulsória.

2. Terror Feminista

Em busca da produção de um cinema responsável, faz-se importante entender a magnitude da obra fílmica por si só e o que ela pretende revelar. Se apropriando de uma imensa potencialidade, de ser um meio de comunicação que produz e reproduz uma significação cultural, o cinema detém o poder de retratar diferentes realidades em que cada uma delas possui um devido papel social, visando inserir para dentro da população.

Graeme Turner, em seu livro *Cinema como Prática Social*, afirma:

Para entender como essa idéia pode ser útil em nossa análise do cinema, e para entender seus limites, precisamos voltar a alguns princípios bem bá-

sicos. O primeiro passo é ver o cinema como um meio de comunicação. O segundo passo é colocar a comunicação do cinema dentro de um sistema maior gerador de significados - o da própria cultura. (TURNER, 1997, p. 51)

O sistema maior citado por Turner é o do conjunto de significações criados a partir da fotografia, montagem, *mise-en-scène*, entre outros, que acabam constituindo uma linguagem, sendo ela a principal forma de uma cultura expressar seus significados sociais, gerados pela interação entre o público e a obra. Posteriormente em seu livro ele complementa:

É possível, entretanto, usar nossa linguagem para dizer coisas novas, articular novos conceitos e incorporar novos objetos. Mas fazemos isso usando termos e significados já existentes, mediante vocabulário de palavras e idéias que já existem em nossa língua. (TURNER, 1997, p. 52)

Para articular esses novos conceitos se faz necessário causar uma reflexão no espectador. Segundo o autor Noel Carroll em “A filosofia do horror ou paradoxo do coração” (1999), a identificação que público tem com o personagem ocorre a partir de uma correspondência parcial de estados emocionais entre os dois lados. Sendo assim, colocar o público nessa posição de reflexão torna possível abranger novos conceitos e ideologias sobre sua cultura.

Desta forma, quando se põe o cinema, mais especificamente o cinema de horror, no contexto da prática de construir novas reflexões, ele se caracteriza por estabelecer o seu papel reflexivo através de imagens e acontecimentos de caráter violento, que ao afligir o espectador, educa-o indiretamente a partir do medo. Os filmes de modo geral se interessam em reforçar ou modificar diferentes aspectos dentro da sociedade, contudo, é notável que dentro do gênero de terror esse interesse se apresenta comumente a partir de uma perspectiva masculina. Sendo a voz e o olhar da maioria dos filmes do gênero, ele concretiza e/ou determina, baseado em sua ideologia, o seu ideal feminino a fim de refleti-lo dentro da sociedade.

Utilizando da linguagem cinematográfica os diretores incorporam seus ideais na narrativa —que mais tarde tornam-se umas das convenções do gênero terror— inserindo-os dentro dos filmes ao ditarem o mérito ou demérito que uma personagem feminina tem de sofrer humilhação e morte, por conta de seus comportamentos. Quando a personagem segue a conduta ideal estabelecida pelos realizadores do filme, sobrevive no final. Quando desobedece, é fortemente punida e até mesmo morta.

Vale ressaltar que o objetivo de transmitir uma ideologia por meio da realização cinematográfica pode ser operado pelo inconsciente do cineasta, sendo absorvido também pelo inconsciente do espectador. Além disso, a forma como uma temática é retratada dentro do filme faz razão ao contexto histórico, político e social do local em que a obra foi realizada.

Observa-se com frequência que os ciclos do horror surgem em épocas de tensão social e que o gênero é um meio pelo qual as angústias de uma era podem se expressar. Não é de surpreender que o gênero do horror seja útil nesse aspecto, pois sua especialidade é o medo e a angústia. O que provavelmente acontece em certas circunstâncias históricas é que o gênero é capaz de incorporar ou assimilar angústias sociais genéricas em sua iconografia de medo e aflição. (CARROLL, 1999, p. 277)

Para maior compreensão, vale analisar o estudo que Gabriela Müller fez em seu artigo sobre um dos muitos filmes que utilizaram desse poder educacional, o clássico dirigido por John Carpenter, “Halloween” (1978). Produzido durante a instituição da contracultura nos EUA nas décadas de 1960 e 1970 (que se caracteriza pela revolução sexual e emancipação feminina), os realizadores cinematográficos que pertenciam ao cinema dominante, vendo a ruptura dos seus valores conservadores, pretendiam restabelecer os seus ideais tradicionalistas na sociedade com a realização dos filmes e a partir de sua personagem principal. Desta forma, as personagens femininas, que possuíam uma maior liberdade sexual; que faziam uso drogas; ou cuja a postura ameaçasse refletir ideais feministas em alguma instância, seriam mortas da maneira mais perversa possível. Enquanto Laurie Strode (Jamie Lee Curtis), a personagem principal, que preserva valores tradicionais como a feminilidade e a maternidade, sobrevive no final por mérito. Ou seja, o objetivo educacional que “Halloween” pretende passar, é que se você —mulher— assemelhar-se à personagem principal (maternal, discreta, pura...) você será digna de viver. Disseminando assim, sua visão misógina e patriarcal sociedade adentro.

Sabendo da potencialidade do cinema de educar, “Cabiluda” se apropria desse poder (com base na narrativa do cinema de terror) a fim de causar reflexões nos espectadores, para que haja assim; pequenas mudanças dentro da sociedade. Advindo do cinema alternativo, o curta-metragem possui objetivos, referente a educação, bastante distintos quando comparado aos objetivos dos filmes do cinema dominante. Esses objetivos são:

1. Apresentar ao público, a partir da figura do personagem principal, o conceito de esquerdo-macho. Que são homens pertencentes ao cenário alternativo, que se dizem desconstruído e apoiadores das causas minoritárias. Mas quando se conhece em uma maior profundidade, se revelam sujeitos de mau caráter, que se apropriam das causas políticas marginalizadas para o seu bem maior. A partir da apresentação desse conceito, se tem como objetivo informar e alertar a população sobre a existência desses homens, para que nenhuma pessoa caia nessa fantasia, e não corra o risco de se envolver, em alguma instância, em um relacionamento abusivo, como apresentado por Dimitri no curta-metragem “Cabiluda”. Faz-se importante informar também pela existência de diversos casos em todo o Brasil de mulheres que sofreram assédio, abusos e violências domésticas por esses homens que tanto se diziam e se mostravam “desconstruídos” e “livres” dos costumes patriarcais.

2. Educar os espectadores que se identificam com Dimitri a partir do medo, para que haja apreensão e receio por parte desses homens. Se eles praticarem qualquer tipo de comportamento abusivo e machista haverá sérias consequências, possibilitando assim, uma reflexão sobre seus atos e esclarecendo de que as mulheres não estão sozinhas, pois elas têm a perna cabeluda para protegê-las, além das outras mulheres que podem lhe dar apoio e suporte.

3. A partir da exposição das diversas facetas do machismo dentro do curta-metragem, se espera das espectadoras após ver “Cabiluda” reconhecer e consequentemente se impor em situações de *mansplaining* (quando o homem explica algo óbvio para a mulher, como se ela não tivesse a capacidade de entender os fatos), *maninterrupting* (quando o homem interrompe a mulher sem hesitação, impossibilitando dela concluir seu pensamento) e *gaslighting* (quando o homem trata a mulher como louca ou que ela está enganada sobre um determinado assunto). Além desses comportamentos

machistas — que são altamente naturalizados dentro da sociedade — também se espera dos espectadores após ver o filme, a identificação de relacionamentos abusivos e tóxicos.

Admitindo a diversidade das problemáticas levantadas pelo filme, que tem como objetivo educar o público, faz-se necessário entender em maior profundidade a figura que irá aplicar essa educação, ou seja, investigar a construção dessa figura monstruosa que aqui trazemos. Revelada a partir de uma famosa lenda urbana da cidade do Recife, a Perna Cabeluda traz consigo, assim como em todas as outras lendas, a capacidade de transparecer os costumes de um povo. Além disso, ela possui também características típicas das lendas, como a sua rápida disseminação e a falta de comprovação científica do caso ou da entidade apresentada.

Segundo Carlos Renato Lopes, uma lenda se caracteriza por:

[...] histórias que envolvem elementos ou situações banais do cotidiano, mas que por seu caráter inusitado, ou em muitos casos absurdo, provavelmente não aconteceram. No entanto, são contadas como se tivessem de fato acontecido, não diretamente a seus narradores, mas a alguém por eles conhecido ou a eles ligado. (LOPES, 2008, p. 374)

Sabendo disso, é necessário haver também, para um maior entendimento do fenômeno da Perna Cabeluda, a diferenciação das lendas tradicionais com as lendas urbanas, já que entre elas há uma alternância na sua temática e em sua forma de propagação.

Enquanto as lendas tradicionais são transmitidas essencialmente pela oralidade e em uma atmosfera geograficamente limitada na sociedade tradicional, as lendas urbanas, ao contrário, são transmitidas em escala mundial através da imprensa, do telefone, da internet e das fotocópias. (DION, 2008, p. 4)

Não sendo diferente das características das lendas urbanas, a Perna Cabeluda ganhou vida a partir de uma falsa notícia propagada pela imprensa local. Com o intuito de gerar matéria em um dia em que a emissora jornalística estava sem nenhuma notícia interessante, foi-se inventado um caso em que um rapaz foi atacado por uma, e apenas uma, perna cabeluda, descrita como uma perna branca, masculina e com muitos pelos. A notícia ficou conhecida por toda a população e em consequência surgiram vários casos de homens relatando, nas delegacias locais, que foram atacados pela famosa Perna. De uma notícia falsa para uma história assombrosa, que amedrontou milhares de pessoas na cidade do Recife, a crença na existência da Perna Cabeluda criou um suspense e terror por várias décadas na cidade, e que é perpetuada (em uma menor escala) até nos dias de hoje.

Trazendo a lenda urbana da Perna Cabeluda para o contexto do curta-metragem, faz-se importante esclarecer a escolha tomada (e que foi o ponto de partida para a realização do filme) de transformar a perna masculina da lenda, em uma feminina. Com o intuito de estabelecer na entidade da perna um caráter político, e não apenas aterrador, foi-se idealizado que ela seria de uma mulher, tornando-a um símbolo de rebeldia e afronta à necessidade de depilação que é imposta para meninas desde o início de sua puberdade. Para maior esclarecimento do assunto, é necessário compreender a história da depilação feminina, visto que a naturalização da remoção dos pelos foi estabelecida por uma conjuntura midiático-capitalista, que refletia a romantização do corpo infantilizado da mulher.

Nas primeiras décadas de 1900 a moda feminina passou por algumas transformações, as roupas gradualmente tornando-se mais curtas e decotadas, passaram a expor partes do corpo que, antes cobertas, não provocavam estranhamentos. Quando os pelos femininos alcançaram, finalmente, a luz do dia, o olhar masculino não se agradou. Seja pela idealização do corpo infantilizado ou pelo equivocado argumento da falta de higiene, as mulheres foram pressionadas a rasparem seus corpos para serem aceitas dentro da sociedade. A partir dessa transformação, que mudou a relação da sociedade patriarcal com os pelos das mulheres, foi-se lançado pelas indústrias de lâminas (que já davam conta do mercado masculino) e pelas indústrias de beleza, os primeiros cremes e equipamentos depilatórios voltados somente para a clientela feminina. Com o intuito de fortalecer a falsa necessidade da depilação, as grandes marcas utilizaram-se das campanhas publicitárias para convencer as mulheres de que seus pelos eram motivo de vergonha, visando somente a venda de seus produtos e serviços. Com a prática da depilação das axilas já comumente estabelecida entre as mulheres, nos anos de 1950, para agravar a relação com seus pelos, deu-se no mercado uma falta repentina de nylon (por conta da guerra), e por ser o principal material das meias-calças, acarretou na escassez do produto, resultando assim, na exposição das pernas nuas das mulheres, e consequentemente na pressão da sociedade, refletindo-se nelas mesmas, de raspá-las. Com o passar das décadas os métodos de depilação ficaram cada vez mais sofisticados e numerosos, criando e fortalecendo uma cultura anti-pelos que se enraizou profundamente ao passar de geração para geração.

Olhando enfim para os dias atuais, é explícita a concretização da cultura depilatória. Meninas são ensinadas erroneamente o quão sujos e masculinos seus pelos são, assim que eles aparecem são obrigadas a passar por processos dolorosos, custosos, longos e repetitivos de “purificação” ao arrancá-los, tornados-as, pelo imaginário coletivo, mais belas, limpas e mais femininas. Essa cultura é reforçada também pela indústria pornográfica e por sua capacidade de estabelecer um padrão de beleza, mostrando mulheres sempre impecavelmente depiladas como o objeto da fascinação masculina.

Esse conjunto de fatores potencializam-se entre si para conservar, nos pelos femininos, estigmas de anti-higiene, feiura e masculinidade, dificultando a desvinculação da mulher de tais estereótipos, já que se quebrados, acarretarão em repressão e mau olhar do seu parceiros, do ambiente de trabalho e da sociedade de maneira geral. É importante também pôr em questão que caso a mulher consiga quebrar o ciclo depilatório imposto sobre ela, o grau de discriminação que sofrerá, variará de acordo com sua cor de pele e classe social, graças às hierarquias de preconceitos, em que o racismo se encontra no topo da pirâmide. De tal forma, quanto mais escura e mais pobre for a mulher, mais discriminação enfrentará.

É notório observar que essa cultura ainda está muito enraizada nos costumes da sociedade, mas é possível ver microscopicamente que há uma subversão dessa ordem social, existindo mulheres em toda a parte do mundo que por escolha, sejam elas por diversos motivos, deixam seus pelos crescerem, sendo umas dessas mulheres a Perna Cabeluda, a personagem justiceira do curta-metragem “Cabiluda” que protege e se vinga dos homens que abusam mulheres.

Para alcançar o sentimento de vingança, que engatilhe o desejo de justiça no espectador, é fundamental conhecer o que provoca a violência do personagem. Desta maneira,

é imprescindível não citar o *rape-revenge*⁵, elemento narrativo bastante usado no cinema que usa o estupro (*rape*) —ou uma ameaça de estupro, ou uma violência sexual— para justificar a vingança (*revenge*) do herói.

Segundo o artigo da professora Jacinda Read, publicado no livro “*The New Avengers: Feminism, Femininity and the Rape-Revenge Cycle*”, esse estilo narrativo de filme teve destaque com as chegadas dos filmes “Acusados” (*The accused*, Jonathan Kaplan, 1988, EUA) e “Thelma & Louise” (Ridley Scott, 1991, EUA), que trouxe uma gama de discussões para os críticos de cinema da época sobre o movimento feminista, que estava cada vez mais influente no cinema, ao mostrar o horror da realidade de muitas mulheres tratando de assuntos que eram pouco discutidos.

Logo o cinema de horror se apropriou dessa narrativa para justificar uma vingança feminista, filmes como “Doce Vingança” (*I Spit on Your Grave*, Steven R. Monroe, 2010, EUA) passaram a ocupar cada vez mais as salas de cinema.

Alexandra Heller-Nicholas em “Rape-Revenge Films: A Critical Study”, comenta:

Ainda assim com grande potencial, filmes de *rape-revenge* expõem e rompem com nossas deduções sobre a ética em um ato de estupro e sua representação na tela de cinema, nos lembrando que aquilo de que estamos vendo é apenas uma espiada por uma pequena janela controlada do verdadeiro horror que é um estupro e uma violência sexual. (NICHOLAS, 1974, p. 4, tradução nossa)⁶

O *rape-revenge* demonstra bem a vingança no cinema, porém, mesmo que seu surgimento trouxesse questionamentos necessários para sociedade, a violência contra o corpo feminino ainda é presente nesse elemento narrativo. A intenção de “Cabiluda” é provocar um sentimento de vingança feminista sem que haja uma violência física contra a mulher (já que essas cenas possuem um grande potencial de provocar gatilhos em diversos espectadores), desta forma, o caminho a ser seguido seria de compreender a vingança no cinema com intuito de educar.

Em uma análise sobre o filme “Bastardos Inglórios” (*Inglourious Basterds*, Quentin Tarantino, 2009, EUA), o professor Derek Sweetman, da *New Century College*, fala dos diferentes tipos de violência utilizada no filme de Tarantino e como elas podem nos ensinar sobre a paz. Sweetman cita a definição de David Barash sobre O Estudo de Paz, “é uma ciência aplicada para direcionar, prevenir, diminuir e curar a violência, seja ela direta ou estrutural” (apud BARASH, 1991, p. 26). Esses conceitos de violência —citados anteriormente— vieram do sociólogo Johan Galtung, um dos fundadores do estudo sobre a Paz. Ele apresenta a violência direta como a própria violência física, enquanto a estrutural como um tipo de violência não física, não conseguimos vê-las, ela é consequência de uma estrutura social que impossibilita e incapacita as pessoas de alcançarem seus potenciais, como a pobreza. Anos depois ele inclui a violência cultural em seu estudo, provocada por religião, ideologias, linguagens e arte, além da ciência empírica e da própria ciência formal. Na maioria das vezes esse tipo de violência cultural, presente na cabeça das pessoas, é a que origina a própria violência direta e estrutural praticada na sociedade.

⁵Subgênero cinematográfico atrelado aos filmes exploitation, terror e thriller. Se tornou popular na década de 1970.

⁶“But at their most powerful, rape-revenge films can expose and collapse our simplistic assumptions about the ethics of rape and its representation onscreen, and remind us that what we are seeing is only a brief glance through a small, controlled window into the true horror of rape and sexual violence.” (NICHOLAS, 1974, p.4)

“Bastardos Inglórios” é um filme que se passa durante a Segunda Guerra Mundial, em que caçadores de nazistas americanos e uma judia fugitiva cometem diversos assassinatos de diversos nazistas. Durante a sua análise, juntamente com seus estudantes, o professor Sweetman fez os seguintes questionamentos: Por que as pessoas cometem violência? Como os Bastardos vêm a violência deles? Por que é ok matar nazistas?

Na segunda guerra os nazistas perseguiram judeus, torturavam-os e tratavam-os como a própria escória da humanidade. No filme, os Bastardos, que assassinavam nazistas, justificavam sua vingança por uma desumanização das pessoas que praticavam essa discriminação por uma violência cultural. Enquanto os espectadores sentem empatia e temem a morte de judeus, por sua bagagem histórica, torciam para ver os nazistas sofrerem agressões extremamente explícitas na mão desses justiceiros.

Aplicando esse estudo em “Cabiluda”, a entidade da Perna seria uma espécie justiceira que põe em prática uma violência direta contra Dimitri, que por sua vez é desumanizado por atitudes de violência cultural. Essa desumanização do personagem principal ocorre à medida em que o espectador acompanha o desvendar da sua verdadeira face, que ao observar sua vida, identifica suas atitudes machistas e abusivas para com as personagens femininas ali presentes, sendo essa a característica da violência cultural; a reprodução do machismo pelas ações do protagonista, que são naturalizadas por toda a sociedade de berço patriarcal. Ou seja, ao perceber que Dimitri é o completo oposto do que o espectador inicialmente acreditava ser, ocorre, por parte do espectador, uma frustração e raiva ao ver o personagem que tanto simpatizava se tornar um homem de mau caráter, que ameaça e abusa a mulher com qual está se relacionando. Após essas revelações, quando o personagem é posto no papel de humilhação e sofrimento, o espectador, por acompanhar toda a sua trajetória e por se enojar de seus comportamentos, se satisfaz com a violência praticada contra Dimitri, sendo uma espécie de reparação e mérito por seus erros.

Isso mostra que é possível se fazer um filme de terror feminista de vingança sem que haja qualquer tipo de violência explícita — direta — contra a mulher, como foi visto anteriormente sobre o elemento narrativo do *rape-revenge*.

3. Curta-metragem de Ficção

Para a realização de um filme de ficção torna-se necessário haver diversos processos criativos anteriormente a produção do filme, sendo indiferente se é um curta, média ou longa-metragem. O primeiro passo para a idealização da obra cinematográfica é a criação do roteiro, que passa por diversos processos e tratamentos para que se chegue a uma versão final que sirva de base para o estabelecimento da narrativa estética, possibilitando dar uma ordem mais visual ao filme.

De acordo com Syd Field, em seu livro “Manual do Roteiro” (2001), é necessário haver um conflito para desenvolver toda uma trama, que sem o conflito não há personagem, sem personagem não há ação e consequentemente não há história. Então antes de tudo, faz-se imprescindível estabelecer conflitos-chaves para que se possa determinar o desenrolar do filme. Outro ponto importante para a melhor performance de um roteiro é determinar de maneira extensiva e detalhada as características, antepassados e necessidades do seu personagem. Procurando sempre se perguntar as vontades, o contexto e o conteúdo que o personagem carrega.

Levando em consideração os conhecimentos passados por Field, faz-se indispensável, para a realização de um curta metragem de terror; que tem a presença de um monstro, entender a narrativa dos filmes de terror e suas convenções (causadoras do medo e suspense).

Uma das estruturas de narração de horror discutidas por Carroll em seu livro, “A Filosofia do Horror ou Paradoxo do coração” (1999), seria o que ele chama de Enredo de Descobrimento Complexo. Segundo ele “Essa estrutura de enredo tem quatro movimentos ou funções essenciais: irrupção, descobrimento, confirmação e confronto.” (CARROLL, 1999, p.149). Explicando esses movimentos de maneira genérica, a irrupção acontece quando a presença do monstro é estabelecida para o público, podendo ele se manifestar de maneira imediata ou gradual durante a história. De qualquer forma, o espectador acaba percebendo a criatura antes mesmo do próprio personagem, que vai em busca da origem dos acontecimentos desagradáveis e desconcertantes que o rodeiam. Sendo então levado ao descobrimento, essa função dá-se quando um personagem, ou um grupo de personagens, têm a suspeita confirmada de que um monstro está na raiz de seus problemas. A confirmação se constitui no movimento dos descobridores de convencer a existência do monstro para os outros, a fim de evitar estragos de proporções maiores, como a destruição de cidades ou a morte em massa de mais pessoas. Já o movimento de confronto é culminado após a hesitação da confirmação desse monstro, é possível se ter mais de um confronto para mostrar a dificuldade de lidar com ele, mas no final das contas a humanidade sempre acaba se livrando dessa criatura.

Posteriormente Carroll ainda complementa:

Um elemento narrativo importante na maior parte das histórias de horror é o suspense. O suspense narrativo pode ocorrer no interior da maioria dos movimentos de enredo discutidos na seção anterior, se não em todos. Um incidente no movimento de irrupção, por exemplo, pode envolver uma vítima inocente sendo perseguida num contexto de suspense [...] Analogamente, o suspense pode afetar os preparativos para a experiência do extrapolador ou a própria experiência. (CARROLL, 1999, p. 185)

Como visto, há diferentes formas de se abordar cada movimento e função do enredo de descobrimento complexo citado por Carroll, adicionar o suspense como ingrediente especial é uma boa maneira de intensificar um filme de horror.

Na intenção de desenvolver uma história ainda mais rica, que além de trazer características das convenções de terror também traga consigo elementos que prenda o público no decorrer de sua trama, foi-se levado em consideração um estudo feito pela diretora e roteirista do cinema nacional, Anna Muylaert. Muylaert conta sobre a potencialidade do “Gráfico das Emoções” (informação verbal)⁷, gráfico criado por ela que tem como finalidade garantir o entretenimento dos espectadores. Ela explica também que sempre o aplica em suas realizações, tanto na feitura do roteiro quanto no set de filmagem para relembrar e garantir daquilo que ela pretende alcançar em relação às emoções em cena.

⁷Informação fornecida durante a palestra composta pela programação do XI Festival Janela Internacional de Cinema do Recife, em 2018.

Figura 1 - Gráfico das Emoções estabelecido por Anna Muylaert



Fonte: Acervo Pessoal (2018)

O gráfico é estabelecido entre dois extremos, que vai da tragédia à comédia. Sendo a tragédia ligada aos sentimentos de tensão, drama e horror e a comédia ligada aos sentimentos de relaxamento e compaixão. A diretora conta que se o roteiro ficar permanentemente em um extremo, o público tende a perder o interesse no filme em que está assistindo. Então o que ela propõe é que haja constantemente, na construção do filme, o cruzamento da linha e a quebra de expectativas; para que assim, o público se prenda ao filme. Um exemplo da utilização desse gráfico dentro do curta-metragem “Cabiluda” se dá quando Dimitri, apreensivo e tenso com o barulho repentino e estrondoso de dentro de sua casa, vai investigar, com a faca na mão, a origem do barulho (criando e mantendo um clima de tragédia/tensão). A linha do tédio é cruzada quando se torna possível visualizar o seu amigo, Felipe, rindo por ter assustado Dimitri ao pregar uma peça (levando o filme para o outro extremo, o da comédia).

Por mais empolgante que seja finalmente tirar o seu roteiro do papel em um filme de ficção e dar início a sua produção, dirigir um filme exige muita responsabilidade. Ao liderar uma equipe de produção, o diretor precisa ter uma ideia clara daquilo que pretende retratar.

Em um diálogo com estudantes em seu livro “Sobre Direção de Cinema” (2002), Mamet cita alguns princípios que ajudam a guiar o diretor ao realizar seu filme. Antes de definir planos e estéticas, é importante refletir do que se trata exatamente cada cena, o objetivo dela e o que o diretor pretende passar para o público. O diretor é quem guia a visão do espectador durante toda a obra, isso não significa ter que ficar seguindo o protagonista o tempo inteiro para que o público o entenda, mas sim apresentar de maneira direta o necessário para a interpretação do público sobre a história como um todo.

A fim de estabelecer uma comunicação com o público a partir da linguagem cinematográfica, o diretor cria, juntamente com os outros membros de função criativa do filme, uma narrativa a partir de diversos fatores (cenário, figurino, fotografia, iluminação, som, trilha, etc.). De acordo com Martin (2005), a câmera tem um papel fundamental de estabelecer significados e sentimentos para aquilo que se põe dentro de quadro, levando em consideração o papel da câmera como agente ativo e criativo do filme.

Arelado ao potencial narrativo da câmera, cada elemento fílmico tem o poder de significar algo e difundir uma mensagem. Sendo esses elementos, estabelecidos pelo diretor e pelo diretor de fotografia: os enquadramentos, ângulos, movimentos de câmera, iluminação, *mise en scène*, montagem e tudo aquilo que se pode comunicar a partir deles e sua estética. Com conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Cinema e Audiovi-

sual, fez-se de grande importância compreender como utilizá-los, para que por fim se possa gerar os sentimentos que se espera obter no espectador ao decorrer das cenas e com a realização do filme como um todo.

4. Conclusão

Se tornar realizador(a) foi a culminância de diversos fatores e acontecimentos (não só acadêmicos) que permitiu formar uma voz que propaga e dissemina diferentes realidades. Ao apresentar um ponto de vista, o cinema viabiliza muito mais do que uma breve experiência, ele promove em seus espectadores o poder de se colocar em outras verdades e vivências. Em resposta a esse vínculo obra-espectador, nascem novas reflexões em relação aos seus universos particulares e consequentemente promove novas perspectivas a respeito do mundo como um todo, possibilitando assim a sua mudança.

Cabiluda foi o resultado de uma série de experiências obtidas em produções realizadas dentro e fora da faculdade, que fundamentadas nos erros e frustrações, essenciais para evolução de um realizador, guiou a desenvolver propriedade acerca da linguagem e da feita cinematográfica. No processo de execução do filme, os autores puderam aprimorar suas técnicas de roteiro, direção, direção de fotografia, assistência de direção e montagem, visando adquirir cada vez mais conhecimentos na área, a fim de se tornarem artistas capacitados e experientes para introduzir-se no cenário profissional.

Com o resultado final do filme, foi-se notório sua potencialidade de ingressar em festivais e mostras de cinema por todo o Brasil. É importante pontuar que devido a pandemia não foi possível realizar etapas essenciais para a finalização apropriada da obra, que contava com a gravação de duas cenas, captação de áudio, mixagem de som e trilha sonora original. A pretensão é de realizá-los quando tudo voltar a sua devida normalidade (de acordo com OMS).

Ao concluir o trabalho acadêmico foi possível conquistar o objetivo inicial de se produzir um filme de terror feminista sem que haja qualquer tipo de violência explícita contra a mulher, apresentando ao público comportamentos machistas (que são normalizados e invisibilizados pelo patriarcado) e pontuando sobre a cultura anti-pelos femininos. Vale a pena ressaltar que essa realização não pretende ditar uma única forma politicamente correta de se produzir um filme de terror, mas sim de estimular a quebra e a transgressão das convenções tradicionalistas, repensando a posição tanto como realizadores, quanto espectadores de cinema. Certos discursos não devem mais ser difundidos por esse meio artístico de grande peso educacional, convém aos seus realizadores ponderar e propagar uma nova forma de se fazer cinema, um cinema responsável. Tal reflexão torna-se ainda mais necessária diante do atual momento político de ataque massivo a cultura, democracia e liberdade de expressão. Cabe aos artistas resistirem e afrontarem diariamente as instituições que prezam valores conservadores e de cunho fascista.

Referências

CARROL, Noël. “Filosofia do horror ou paradoxos do coração”. Campinas, Papirus, 1999.
CLOVER, Carol J. MEN, WOMEN, AND CHAINSAWS: Gender in the Modern Horror Film. 2. ed. Princeton, Nova Jersey, EUA: Princeton University Press, 2015. p. 1-280.

DION, Sylvie. “A LENDA URBANA: UM GÊNERO NARRATIVO DE GRANDE MOBILIDADE CULTURAL”, Boitatá –Revista do GT de Literatura Oral e Popular da ANPOLL; Londrina: GT de Literatura Oral e Popular da ANPOLL, número 6 – abril de 2020. Disponível em http://www.uel.br/revistas/boitata/volume_6_2008/lenda%20urbana%20Sylvie%20Dion%20ok.pdf

FIELD, Syd. “MANUAL DO ROTEIRO: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico”. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 1-222.

LARocca, Gabriela Müller. O Corpo Feminino No Cinema De Horror: Representações De Gênero E Sexualidades Nos Filmes Carrie, Halloween E Sexta-Feira 13 (1970 - 1980). Anais do XV Encontro Estadual de História, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 1-15, ago./2014. Disponível em: http://www.encontro2014.sc.anpuh.org/resources/anais/31/1405613859_ARQUIVO_TrabalhoCompletoGabrielaLarocca.pdf. Acesso em: 2 mar. 2020.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. “Rape-Revenge Films: A Critical Study”. 1. ed. [S.l.]: McFarland & Company, 2011. p. 1-238.

KELLNER, Douglas. “O apocalipse social no cinema contemporâneo de Hollywood”. Matrizes, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 11-26, abr./2016. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143045335002>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

LOPES, Carlos Renato. “EM BUSCA DO GÊNERO LENDA URBANA”, Linguagem em (Dis)curso – LemD, v. 8, n. 2, p. 373-393, abril 2020. Disponível em <https://www.scielo.br/pdf/ld/v8n2/09.pdf>

MAMET, David. “Sobre Direção de Cinema”. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. p. 1-138.

MARTIN, Marcel. “A Linguagem Cinematográfica”. 1. ed. Lisboa: Dinalivros, 2005.

MULVEY, Laura. “Prazer Visual e Cinema Narrativo”. In XAVIER, Ismail. (org.) A Experiência do Cinema. Col. Arte e Cultura, no 5. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

PINTO, Ana Estela de Sousa. “Para 9 entre 10, violência contra mulheres aumentou, diz Datafolha”. Folha de S.Paulo, São Paulo, 14 de abr. de 2019, Folha Mulher. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/04/para-9-entre-10-violencia-contra-mulheres-aumentou-diz-datafolha.shtml>>. Acesso em: 13 de mar. de 2020.

READ, Jacinda. THE NEW AVENGERS: Feminism, Femininity and the Rape-revenge Cycle. 1. ed. Manchester, Inglaterra: Manchester University Press, 2000. p. 1-304.

SWEETMAN, Derek. “Using Violence to Teach Peace: Inglourious Basterds as a Tool for Producing Insights in an Undergraduate Peace Studies Course”. Southwest/Texas Popular Culture Association/American Culture Association Conference. fev. 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/2402726/Using_Violence_to_Teach_Peace_Inglourious_Basterds_as_a_Tool_for_Producing_Insights_in_an_Undergraduate_Peace_Studies_Course>. Acesso em: 30 de mar. de 2020.

TURNER, GRAEME. “Cinema como prática social”. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

A FICÇÃO CIENTÍFICA: UM DEBATE SOBRE PROTAGONISMO FEMININO¹

Maria Clara Alencar de Lima²

Resumo

O presente trabalho se debruça sobre o gênero literário e fílmico ficção científica desde a sua origem até os dias atuais a fim de refletir brevemente sobre a história, o desenvolvimento e a popularização desse gênero e analisa o lugar de corpos femininos em obras sci-fi. Com esse artigo buscamos contribuir para o debate sobre o protagonismo feminino na ficção científica apontando os principais desafios e avanços desse processo, além disso propomos uma reflexão ao leitor acerca do espaço ocupado por mulheres na ficção científica.

Palavras-chave: Ficção científica, Ficção científica soft, Protagonismo feminino.

Abstract

The present work focuses on the literary and filmic science fiction genre from its origins to the present day in order to reflect briefly on the history, development and popularization of this genre and analyses the place of female bodies in sci-fi works. With this article we seek to contribute to the debate on the feminine protagonism in science fiction by pointing out the main challenges and advances of this process, in addition we propose a reflection to the reader about the space occupied by women in science fiction.

Keywords: Science Fiction, Soft Science Fiction, Female Protagonism

¹O presente trabalho apresentado à revista Pense Virtual da UNIAESO, orientado pela Prof^a. Dr^a. Milena Travassos, é resultado do Trabalho de Conclusão de Curso defendido em 2020 na citada instituição.

²Graduanda em Cinema e Audiovisual pela UNIAESO. Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: claraadlfilm@gmail.com

1. Introdução

O tema desta pesquisa há algum tempo nos interessa e ocupa nossa atenção. Está relacionado ao desenvolvimento cinematográfico do subgênero *soft* da ficção científica (Sci-Fi ou FC). Ao longo do texto chamaremos a atenção de que tal subgênero manteve forte aproximação com o movimento “*New Wave*”, este possibilitou a concepção da ficção científica conhecida atualmente. Outro ponto importante da pesquisa é a questão da construção e representação de mulheres dentro de narrativas de ficção científica. Para tanto, fizemos uma análise filmográfica visando entender o desenvolvimento e o perfil das personagens femininas ao longo do tempo em alguns filmes.

Tendo como objetivo constituir uma base teórica desta pesquisa nos debruçamos nas teorias acerca da ficção científica e dos seus subgêneros, neste caso, a ficção científica *soft* (FC *soft*) no cinema, visto que esse é um gênero conhecido por ser majoritariamente explorado pela literatura de Sci-Fi, e não pelo cinema. Ademais, nos debruçamos sobre as teorias acerca da construção de personagens femininas, bem como das representações e estereótipos que são padrões no audiovisual, focando no desenvolvimento de personagens na ficção científica cinematográfica. Essas questões trouxeram as provocações necessárias para a efetuação desse trabalho.

Fez-se necessário, para melhor compreensão do leitor, uma breve contextualização da ficção científica enquanto gênero desde seus primórdios na literatura até seu desdobramento para o cinema. Bem como ilustrar o lugar da mulher dentro desse gênero. Utilizamos pesquisas em livros como “A Verdadeira História da Ficção Científica” de Adam Roberts e “Universos *Sci-Fi* Audiovisuais: Estudos Narrativos Transmídia II” de Marcelo Bolshaw Gomes, bem como diversas teses e dissertações a serem citadas no decorrer deste texto, além de sites como Medium e *Sci-Fi* Brasil, e também o documentário “*Fantastic Voyage: Evolution of Science Fiction*” e a série documental “*James Cameron’s Story of Science Fiction*”.

Abordaremos os principais perfis de personagens femininas do universo Sci-Fi, a fim de provocar o leitor a observar as repetições presentes no gênero. Em virtude disso, utilizamos como referência principal a dissertação “O Protagonismo Feminino Proativo Nas Narrativas Audiovisuais de Ficção Científica”, da publicitária e programadora Caroline Aires Mayer.

2. Breve história da ficção científica

A ficção científica é um gênero que desperta interesse de diversos pesquisadores, autores e realizadores, por isso dificilmente encontra-se uma unanimidade sobre as questões que orbitam o tema, tampouco uma concordância relacionada ao início da FC. Sabe-se que a ficção científica iniciou como um gênero literário, só bem mais tarde surge o cinema adaptando algumas histórias *Sci-fi*. Ainda que não haja uma definição, a grande maioria das pesquisas que aqui serão citadas considera que já em 1818 surge a primeira obra de ficção científica, escrita pela então jovem escritora Mary Shelley, o livro “*Frankenstein*”. Porém, no início da FC se dizia que tudo que fosse místico não poderia fazer parte de uma obra de ficção científica, que para ser considerada ficção científica o exemplar em questão precisava se basear totalmente na ciência. Com a chegada de Edgar Allan Paul na cena literária e sua publicação em 1835 “*The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall*”, uma descrição fictícia da primeira viagem do homem à lua, fez

com que ele ganhasse o título de inventor da ficção científica, tomando os holofotes e recebendo todo o mérito da criação do gênero mesmo que sua publicação tenha surgido 17 anos após o lançamento de *Frankenstein* de Mary Shelley.

Anos mais tarde ainda no século XIX, outros dois grandes nomes surgiram dentro do universo da FC, vale lembrar que, segundo o autor Adam Roberts (2018), nessa época não possuía o nome de “ficção científica”, e sim “romances científicos”, esses foram Júlio Verne (França, 1828 - 1905) e H. G. Wells (Reino Unido, 1866 - 1946) que até nos dias atuais são considerados os precursores do gênero. Verne e Wells surgiram com diferentes tipos de exploração do Sci-Fi em suas histórias e são os maiores representantes da ficção científica moderna. O primeiro é conhecido pelas obras lançadas em meados do século XIX: “*Viagem ao Centro da Terra*” (1864), “*Da Terra à Lua*” (1865) e “*Vinte Mil Léguas Submarinas*” (1870); O segundo ficou conhecido por suas obras lançadas no final do século XIX: “*A Máquina do Tempo*” (1895), “*O Homem Invisível*” (1897) e “*A Guerra dos Mundos*” (1898). Os dois autores, apesar de carregarem o título de precursores da ficção científica, nos entregam obras completamente diferentes.

Os escritores Verne e Wells nos mostram uma dicotomia nas abordagens escolhidas para contar suas histórias. O escritor francês Júlio Verne apresenta um trabalho muito inspirado na obra de Edgar Allan Paul, em seus livros a ciência é a parte central da trama e também é o que move as aventuras, tendo em suas obras um tom humorístico e de entretenimento. Já o autor britânico H. G. Wells traz as questões tecnológicas em suas obras, mas coloca o foco de sua trama, mesmo que muitas vezes nas entrelinhas, nas questões sociais como a estrutura de classes e o imperialismo europeu ao redor do mundo. Essas abordagens já nos mostram diferentes vertentes e possibilidades desde o início do gênero.

No século XX também é quando a ficção científica na literatura começa a ganhar notoriedade e uma comercialização em massa, ironicamente, quando chega nos Estados Unidos. É apenas nesse momento que o termo “ficção científica” começa a ser atribuído a esse tipo de produção literária. Com isso, as primeiras publicações do gênero nas Américas ocorre através do impresso *pulp*, revistas em quadrinho que tem como principais autores Edgar Burroughs e Allen Ginsberg. Além disso, já nas revistas *pulps* podemos observar a presença de escritoras, como exemplo a autora Clare Winger Harris. Entretanto, essa informação não é divulgada e conhecida como a história de Burroughs e Ginsberg, tivemos acesso a ela através da dissertação “O Protagonismo Feminino Proativo Nas Narrativas Audiovisuais de Ficção Científica”.

Uma das autoras de destaque da era pulp foi Clare Winger Harris 26. Sua primeira história, *A Runaway World*, foi publicada em 1926, na *Weird Tales*. Já sua primeira história para uma revista de ficção científica completa era *The Fate of the Poseidonia*, publicada na *Amazing* menos de um ano depois, em junho de 1927. Clare W. Harris também foi a primeira autora a ter sua história como capa da revista *Amazing* (dezembro de 1928, maio de 1929, dezembro de 1929 e inverno de 1929). Apesar de ganhar prêmios por *Poseidonia*, Clare desistiu da carreira para criar os filhos. (MAYER, 2018, 34p.)

Nesse momento, onde a ficção científica chegou às revistas ilustradas, podemos começar a observar o lugar da personagem feminina como a vítima desse tipo de narrativa e sendo retratada de maneira hiper sexualizada, visto que antes da chegada do gênero nos Estados Unidos as obras literárias eram em sua maioria apenas escritas, não con-

tendo grandes informações imagéticas. Além disso, a hiper sexualização da personagem feminina nas revistas *pulp*, foi uma forma usada pelo *marketing* para alcançar maiores números de vendas, por isso a maioria das publicações dos autores norte-americanos têm capas ilustradas por mulheres seminuas e em situação de perigo.

Nos anos 1930 houve um enorme avanço no gênero que contribuiu para que a ficção científica tivesse o alcance que tem hoje, um importante fator para isso foi uma transmissão de rádio comandada por Orson Welles, que veio a se tornar um dos maiores nomes do cinema, mas na época dirigia um programa de rádio onde ele anunciava uma invasão alienígena nos EUA, em 1938, inspirado pelo clássico de H. G. Wells “A Guerra dos Mundos”, aterrorizando os espectadores e voltando as atenções para a ficção científica e sua potência.

Segundo a pesquisa feita em diversos sites como “Openculture” e “Delirium Nerd”, nos anos 1960 foi quando surgiu o até hoje aclamado escritor Philip K. Dick com obras que inspiram autores e realizadores da atualidade como “Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?” (1968), já retratando temas mais atuais e polêmicos da sociedade. Outro nome importante que também trazia para suas obras temas como política, existencialismo e questões da sociedade, foi o da escritora americana Ursula K. Le Guin com os livros “A Mão Esquerda da Escuridão” (1969). Muitas dessas obras citadas já tiveram inclusive adaptações³ audiovisuais. Segundo informações coletadas em matérias de revistas como “O Povo”, ainda no final dos anos 1970, surge Octavia Butler, a primeira escritora negra de FC a receber o importante prêmio MacArthur. Seu livro “Kindred - Laços de Sangue” (1979) traz uma nova perspectiva para as narrativas sobre viagem no tempo. Butler ficou conhecida por trazer um tom mais pessoal para suas obras com sua escrita em primeira pessoa.

Nos anos 1980 e 1990 o trabalho desses autores foi continuado, mesmo que pelas mãos de outros escritores, pois PKD e Le Guin abriram as portas para as possibilidades que o Sci-Fi possui no âmbito social.

De acordo com a pesquisa de Daniel Iturvides Dutra “A Ficção Científica Brasileira: Um Gênero Invisível” no Brasil apesar de ainda no século XIX autores renomados se aventuraram pelo gênero como Machado de Assis, só no século seguinte realmente houve uma maior expansão do gênero com o jornalista Jeronymo Monteiro, considerado o principal escritor da ficção científica nacional em seu princípio, sua principal obra é “A Cidade Perdida: ALFABETIZAÇÃO” (1969). A ficção científica no Brasil foi dividida em duas ondas, a primeira onda – entre os anos 1960 e 1970 – e a segunda onda – a partir dos anos 1980. Apesar das informações sobre a ficção científica brasileira não serem de fácil acesso, pudemos compreender que basicamente a primeira onda é marcada por uma característica oposta ao tipo de FC que era feita nos EUA. Enquanto nos Estados Unidos o foco era a ciência propriamente dita, aqui no Brasil o foco das histórias estava voltado para questões humanas e dava pouca importância às questões científicas. Uma das mídias mais importantes para a disseminação do *Sci-Fi* nacional foram as *fanzines*. Com a virada do século XIX para XX, dá-se início a segunda onda da FC brasileira, onde o desenvolvimento do *cyberpunk* acontece de forma mais aprofundada e a chegada da tecnologia possibilita maior acesso ao universo *Sci-Fi* para autores e público.

³Como *Androids Dream with Electric Sheep* (Blade Runner), *Minority Report* (Minority Report (2002)), *The Man in The High Castle* (2015)

Mais uma vez pontuamos que a FC é um gênero, que além de estar presente em diferentes tipos de formatos como já mencionado, também possui variados subgêneros como: *hard sci-fi*, *soft sci-fi*, *space opera*, distopia e *cyberpunk*⁴. Cada um desses gêneros é caracterizado por elementos específicos, mas isso não exclui o fato de que em muitas obras, sejam livros, filmes, zines ou HQ's, esses subgêneros dialoguem, o que dificulta uma categorização restrita desses subgêneros.

Fica evidenciado a partir dessas informações que a literatura de ficção científica apesar de possuir importantes escritoras como Ursula K. Le Guin e Octavia Butler, e ainda ter como marco inicial a obra de Mary Shelley, o reconhecimento e a disseminação das obras escritas por elas são pouco exploradas e até mesmo pouco citadas em trabalhos acadêmicos, mesmo que Le Guin e Butler assinem narrativas inovadoras e formas completamente novas, à sua época, de fazer ficção científica.

3. A ficção científica no cinema

A ficção científica chega ao cinema já no século XX, com o filme “Viagem à Lua” de 1902, escrito e dirigido por Georges Méliès que se inspirou em obras de Verne e Wells. Essa película é uma boa representante do princípio do gênero Sci-Fi, gênero esse que brilha até os dias de hoje, estrelando grandes sucessos do cinema ao longo de sua história.

Porém o filme que marca esse início é o clássico expressionista “Metrópolis”, lançado em 1927, do diretor alemão Fritz Lang, uma adaptação de romance de mesmo nome e gênero, da autora alemã Thea Von Harbou. O longa-metragem mistura os gêneros Sci-Fi e drama. O livro e o roteiro do filme foram escritos concomitantemente, visto que Lang e Von Harbou eram casados na época, a autora foi também roteirista do longa ainda que não seja lembrada pelo filme.

“Metrópolis” é um exemplo de produção que conseguiu harmonizar inovações na realização cinematográfica, tensão à estética e uma narrativa de grande relevância social. “Metrópolis” foi um filme megalomaniaco do ponto de vista de logística de produção, visto que o longa contou com muitos especialistas e em uma única cena Lang necessitava de 6.000 homens de cabeça raspada. Fritz Lang consegue fazer com maestria o que nunca havia sido feito no mundo do cinema e com isso introduz a ficção científica ao universo dos longas-metragens. Após o gigante “Metrópolis”, o próximo filme Sci-Fi que marcou a história deste gênero também surgiu através da adaptação de uma clássica obra da literatura de ficção científica: “Frankenstein” de 1931, dirigido por James Whale, inspirado no livro “Frankenstein” (1818) da escritora Mary Shelley. O livro “Frankenstein” inspirou uma série de filmes, dirigidos por diversos cineastas, onde misturam-se os gêneros cinematográficos terror e *Sci-Fi*.

O documentário “*Fantastic Voyage. The evolution of Sci-Fi*” produzido pelo canal *History Channel*, aponta que em 1926 a ficção científica ganhou seu primeiro herói (que se encaixa nos aspectos de herói que conhecemos nos dias atuais) no filme de *Sci-Fi* e aventura “Flash Gordon”, dirigido por Ray Taylor e Frederick Stephani, esse filme em particular teve uma grande importância na aceitação e popularização do gênero tanto pelo públi-

⁴*Hard Sci-fi*: caracterizado por ter seu foco voltado para a ciência. *Soft Sci-fi*: ainda que retrate questões tecnológicas, tem como foco questões humanas. *Space Opera*: tem como característica narrativas que exploram a jornada do herói. *Distopia*: é ambientado em realidade cuja sociedade passa por dificuldades extremas como opressão de governos totalitários ou guerra por recursos naturais em escassez. *Cyberpunk*: marcado pelo uso de tecnologia avançada em uma sociedade caótica.

co quanto pelos produtores de conteúdo midiático da época.

Durante os anos 1950 foi lançado o filme de baixíssimo orçamento “Garotas Diabólicas de Marte”, dirigido por David MacDonald, esse filme além de ter um roteiro que foge do seu próprio eixo narrativo, traz uma invasão alienígena de uma marciana que tem um problema mecânico com sua nave e por isso precisa pedir ajuda aos humanos, especificamente aos homens mais fortes daquele lugar. Durante o filme a personagem marciana Nyah conta aos humanos que em seu planeta as mulheres venceram a guerra dos sexos e os homens de Marte foram extintos, ela aparece e desaparece algumas vezes sempre levando um homem por vez, descobrimos por fim que a verdadeira intenção dela estava relacionada à procriação de sua espécie e que ela estava usando homens terráqueos para isso. A construção da personagem principal deste filme mostra explicitamente algumas das facetas que veremos ao longo desta pesquisa com relação às personagens femininas nesse gênero, por um lado Nyah aparece imponente, com um figurino à la Darth Vader, relacionado ainda à uniformes fascistas, ao mesmo tempo, em primeiro momento, ela se mostra incapaz de solucionar um simples problema mecânico, logo após isso, quando descobrimos os verdadeiros planos de Nyah ela assume o papel de “matriarca vilã”. Além do claro problema de associação direta da mulher com a maternidade, essa narrativa traz uma personagem que teria a possibilidade de ser uma vilã impiedosa e superior aos terráqueos, mas a resume a uma personagem Nyah que precisa de homens humanos para cumprir seu objetivo.

Nos EUA dos anos 1960 a FC foi tomada pela primeira série Sci-Fi consumida em massa pelo público “Star Trek” (1966) criada por Gene Roddenberry. Porém durante o mesmo ano na Europa, os grandes nomes da Nouvelle Vague Jean-Luc Godard, Agnès Varda, François Truffaut se aventuram pelo Sci-Fi e lançam respectivamente o Sci-Fi Noir “Alphaville” (1965), “Les Créatures” (1966) e “Fahrenheit 451” (1966), este último um longa de ficção científica baseado no livro de mesmo nome escrito por Ray Bradbury, os três filmes se encontram no subgênero Sci-Fi Soft, visto que trazendo o foco de suas narrativas para as questões humanas e também se ambientam em universos distópicos. Ainda na década de 1960 e em contraponto com esse movimento soft do Sci-Fi desenvolvido no cinema Francês, o cineasta americano Stanley Kubrick lança “2001: Odisseia no Espaço” (1968), um filme que hoje é considerado um clássico do cinema, e divide sua narrativa com momentos existencialistas e o detalhamento minucioso dado à tecnologia, além do protagonismo assumido pelo personagem HAL 9000. O filme de Kubrick é até hoje tecnicamente impecável e ocupa um lugar de enorme relevância para a história da FC. No mesmo ano em que 2001, um filme não tão inovador chegava aos cinemas, o longa franco-italiano “Barbarella”, dirigido por Roger Vadim, tinha como protagonista Barbarella, uma astronauta interpretada pela atriz e ativista Jane Fonda. Apesar de problemático, o filme é um marco na FC, pois apresenta a primeira heroína nas telas de cinema, mais a frente voltaremos a falar dele.

O livro e série documental “James Cameron’s Story Of Science Fiction” nos trouxe informações acerca dos anos 1970 em que foram lançados filmes com um teor mais pessimista. Hoje alguns dos filmes lançados na época são considerados clássicos do cinema cult e filmes aclamados pelo grande público até os dias atuais como as distopias “THX 1138” (1970) de George Lucas, no ano seguinte Kubrick volta aos cinemas com o polêmico “Laranja Mecânica” (1971), adaptação da obra literária de mesmo título do autor Anthony Burgess, publicada em 1962. Por outro lado, foi durante os anos 1970 que chegou aos cinemas o primeiro filme da franquia “Star Wars”, dirigido por George Lucas, “Star Wars: Episode IV A New Hope” uma space opera fantasiosa que logo se tornou muito po-

pular. A franquia é majoritariamente considerada de fantasia e aventura, ou seja, mais um exemplo de como a ficção científica e seus subgêneros hibridizam-se com outros gêneros. Além disso, “Star Wars” revolucionou o cinema no ponto de vista de efeitos especiais. Em 1979 o cineasta Ridley Scott traz ao público o primeiro filme da quadrilogia: Alien, o Oitavo Passageiro, um filme de terror Sci-Fi inovador em vários sentidos, principalmente o roteiro que tem como personagem principal uma oficial da marinha, construída detalhadamente e com uma estética bem resolvida que fortalece o desenvolvimento da narrativa. Os outros filmes dessa franquia tiveram diferentes diretores.

Ainda sobre a década de 1970, uma produção que vale ressaltar é o longa-metragem de animação “Le Planète Sauvage” (1973), do animador francês René Laloux. O filme de ficção científica voltado para adultos tem uma abordagem única de uma realidade de outro planeta, onde os habitantes desse lugar “criam” pequenos seres humanos, uma relação clara sobre como nós nos relacionamos com outros animais. A animação trata de temas filosóficos, sociológicos, livre-arbítrio e alienação.

Quando nos voltamos para os anos 1980, podemos observar que algumas obras permanecem orbitando a distopia e misturando gêneros para desenvolver suas narrativas muitas vezes filosóficas e existencialistas, o mais relevante representante da década de 1980 no cinema de FC é “Blade Runner - O Caçador de Andróides” (1982). Adaptação da obra “Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?”, o filme teve uma continuação recente dirigida pelo aclamado Denis Villeneuve intitulada “Blade Runner 2049” (2017). Em contraponto a isso surgem filmes de ficção científica que deixam de lado questionamentos aprofundados seja sobre a sociedade ou sobre a ciência e se voltam para o entretenimento, como é o caso de “ET: O Extraterrestre”, dirigido por Steven Spielberg e escrito pela roteirista Melissa Mathison.

No Brasil, no início dos anos 1980 foi lançado “Abrigo Nuclear” (1981), o Sci-Fi dirigido por Roberto Pires é considerado o primeiro filme de ficção científica brasileiro. Em 1999 um dos filmes mais aclamados e relevantes da década de 1990 foi lançado, “Matrix” dirigido pelas cineastas e irmãs Lilly e Lana Wachowski. O filme foi um marco revolucionário no cinema seja pelas questões existencialistas juntamente com as cenas de ação que fazem bom uso de efeitos especiais, ou seja, pelo desenvolvimento técnico do filme, a construção visual e as novas possibilidades para o cinema. Fato é que “Matrix” foi um filme importante para seu momento de lançamento e hoje carrega o título de filme mais relevante de sua época.

Durante os anos 2010 vários filmes do gênero de FC foram lançados. No Brasil, por exemplo, foi lançado “Branco Sai, Preto Fica” (2014), dirigido por Adirley Queirós, um documentário que utiliza de elementos Sci-Fi para nos contar fatos da violência policial, de uma maneira muito simples Queirós lança um filme muito interessante, ousado e de perspectiva única.

Em 2015 foi lançado um filme assumidamente de ação, mas que contém várias características de uma Sci-Fi “Mad Max: Estrada da Fúria”, dirigido por George Miller, o filme faz parte da série de filmes de ação ambientada em um futuro distópico “Mad Max”, porém o filme de 2015 nos apresenta uma das personagens femininas mais bem trabalhada dos gêneros de ação ou Sci-Fi: Furiosa, interpretada por Charlize Theron, é uma personagem de força e poder inquestionáveis, e a forma como o protagonismo foi dado para ela sem se apoiar em clichês é muito relevante. Em 2018 foi lançado um filme que se distancia das obras do gênero Sci-Fi por um motivo logo aparente, “Aniquilação”,

dirigido por Alex Garland é um filme que se divide entre os gêneros de ficção científica e aventura com um elenco principal e majoritariamente feminino. Em 2019 a cena cinematográfica nacional recebeu dois filmes de ficção científica que ficaram muito conhecidos no Brasil e no mundo, as distopias “Divino Amor”, dirigido pelo cineasta Gabriel Mascaro, um filme crítico que explora o drama no Sci-Fi, levanta questões atuais e importantes da sociedade, exacerbando problemas reais que envolvem a questão do papel da mulher na sociedade, dos relacionamentos e principalmente da religião; E “Bacurau”, dirigido pela dupla Juliano Dornelles e Kleber Mendonça Filho, um filme que mistura os gêneros de ficção científica e western, o filme possui referências claras aos filmes de faroeste dos EUA, mas em sua narrativa critica explicitamente o imperialismo norte-americano.

Todos esses filmes citados fazem parte da história da ficção científica e têm equivalente importância para o desenvolvimento do Sci-Fi que conhecemos hoje. Para além da história, o motivo pelo qual optamos por fazer um apanhado tão extenso sobre a ficção científica no cinema foi com a intenção de provocar uma reflexão acerca do lugar da mulher no cinema de ficção científica enquanto realizadora e personagem. Majoritariamente os filmes citados foram dirigidos por homens e com narrativa centrada em personagens masculinos, esse fato causa uma inquietação constante em muitas mulheres que gostam, consomem e realizam ficção científica.

4. Ficção científica soft

A Ficção Científica Soft tem seu início aproximadamente durante os anos 1960 com a chegada da *New Wave* no *Sci-Fi*, um movimento que era o contraponto da ficção científica produzida até aquele momento, mais rígida, científica e crível do ponto de vista da ciência. *New Wave*, marcado por experimentações de estilos e conteúdo, aproximou o simbolismo das obras de ficção científica, e abriu uma lacuna para que outros assuntos mais humanísticos fossem abordados no campo da Ficção Científica. Apesar disso, há indícios do desenvolvimento da *New Wave* do *Sci-Fi* já na década de 1950 no trabalho de Ray Bradbury (grande representante da nova onda para os dias atuais) que na época nem era considerado ficção científica.

Fato é que antes do movimento de nova onda, as de obras ficção científica tinham como foco especificamente nas questões da ciência, a evolução científica, as possibilidades ligadas a viagem no espaço e vida extraterrestre da maneira mais cética e científica possível, esse movimento conhecido como *Golden Age* do *Sci-Fi* é, à exemplo, representado por Asimov e Heinlein. Com isso, nesse momento alguns parâmetros eram exigidos para que um filme fosse realmente considerado ficção científica. Por exemplo: as histórias deveriam abordar possibilidades reais da ciência, termos realmente utilizados e os autores deveriam entender profundamente sobre a ciência e as tecnologias que apresentava ao seu leitor ou espectador. A *New Wave* enxergava a *golden age* como um movimento restritivo e o contraponto que ela trouxe para a FC está relacionado às diferentes possibilidades que obras desse gênero poderiam explorar. Como a natureza humana, a relação das pessoas com as questões científicas e como isso as afeta. Além de abrir as perspectivas do *Sci-Fi*, é nesse momento que mais escritoras mulheres começam a surgir na cena de ficção científica como Le Guin.

Antes de abordar o *soft Sci-Fi*, faz-se necessário uma breve diferenciação entre as duas principais vertentes da ficção científica: **hard Sci-Fi** e *soft Sci-Fi*. Basicamente as ficções

científicas *hard* têm como foco de suas narrativas a ciência e as questões tecnológicas, buscam a aproximação mais plausível com a ciência propriamente dita. Já as ficções científicas *soft* trazem para seu enfoque principal para as questões humanas que vão além da ciência, por isso aborda a perspectiva social das situações, psicologia, sociologia, cultura, política e filosofia e muitas vezes põe em questionamento a relação entre humanos e a tecnologia. Segundo L. David Allen “Esta encerra a ficção científica cujo principal impulso para a exploração é uma das ciências denominadas humanas; isto é, ciências que focalizam atividades humanas.” (apud PIASSI, 2007, p. 109), dessa forma, o *soft sci-fi* trouxe uma nova perspectiva para o gênero de ficção científica tornando-a menos impessoal e aproximando um novo tipo de público para as obras do gênero.

Como vimos, a ficção científica teve seu início nas diferentes mídias, literatura, cinema, com uma característica mais *soft*, com os escritores Verne ou Wells, mesmo com a dicotomia apresentada pelos dois autores com relação aos temas abordados. Início alavancado pelas revistas *pulps* com as jornadas de heróis, e no cinema com “Flash Gordon”. Além disso, a FC *soft* é responsável pela popularização do gênero, como podemos notar com as *pulps* e mais recentemente como a franquia de *space opera* “Star Wars”.

Porém ficção científica *soft* propriamente dita, surgiu a partir da *New Wave*, e tem como centro de suas narrativas o efeito da ciência e tecnologia nas pessoas. Preocupa-se em mostrar o que há nas entrelinhas da relação entre o homem e o avanço tecnológico sem se importar em explicar essa tecnologia ou abordá-la profundamente. Um grande exemplo de obras de *soft sci-fi* é “Fahrenheit 451” tanto o livro de Ray Bradbury, quanto o filme de Truffaut. “Alphaville” de Godard, se analisarmos, também tem muitas características *soft*. A nova onda da FC tem um maior desenvolvimento na literatura, porém também em filmes como “Star Wars”, “Duna”, “Sob a Pele” (2013) de Jonathan Glazer, “Avatar” dirigido por James Cameron e tantos outros filmes que harmonizam gêneros como *sci-fi*, ação e aventura.

O principal elemento da ficção científica *soft* é ter os sentimentos humanos como a base de suas histórias, enfatizando as relações humanas, além disso, o *soft Sci-Fi* pode apresentar elementos científicos ou narrativas completamente improváveis sem se preocupar com a plausibilidade científica. Apesar de muitos filmes não carregarem o título de *soft sci-fi*, a *New Wave* é a responsável para que mesmo em filmes que tem o cunho científico muito presente, haja espaço para tratar de questões mais subjetivas, existencialistas e filosóficas, ou seja, questões que fazem parte da natureza humana, como exemplo os filmes “Blade Runner”, “Her” e “Expresso do Amanhã”. Nesses filmes mesmo a ciência e a tecnologia sendo um dos pontos centrais, o que move a narrativa são as relações dos personagens humanos, ou até mesmo os que se consideram humanos, com as situações impostas por uma sociedade regida pelo avanço tecnológico. Por isso se observarmos as questões secundárias de filmes como esses, fica clara a presença de características possibilitadas pela nova onda da ficção científica.

É interessante notar que em muitas histórias, os elementos *hard* e *soft* aparecem de tal forma entrelaçados que se torna bastante difícil fazer uma categorização da obra, situando-a em um ou outro subgênero, sendo mais fácil caracterizá-la a partir do tipo de elementos que ela apresenta, das relações que eles guardam entre si no enredo e do seu papel relativo no contexto geral da obra. (PIASSI, L.P.C, 2007, P. 110)

Outra possibilidade interessante para o soft Sci-Fi é abordar acontecimentos históricos, alterando os fatos e mostrando o que teria acontecido se algo catastrófico não tivesse sido impedido, como é o caso da obra de P. K. Dick “O Homem do Castelo Alto”, que foi adaptado recentemente sem um seriado televisivo com quatro temporadas (2015-2019). A série referida narra uma situação de realidade distópica em que a Alemanha vence a Segunda Guerra Mundial e o mundo foi tomado pelo nazismo. As relações humanas, as questões políticas, sociológicas e históricas movem a narrativa. Faz-se necessário ainda elucidar que ficção científica soft além de poder aparecer harmonizada com outros gêneros do cinema e outros subgêneros da ficção científica, inclusive com as características do hard Sci-Fi, que essa possibilidade é bilateral. Sendo assim não é porque a ficção científica é soft que ela está diretamente ligada a situações utópicas, pelo contrário, muitas obras procuram explorar as questões humanas em situações completamente adversas, como nas distopias e nas narrativas cyberpunk. “Também se leve em conta que a polaridade ‘hard/soft’ não corresponde necessariamente à polaridade ‘utopia/idealismo x distopia trágica’, podendo haver utopias-hard e distopias-soft.” (GOMES, M.B. p. 78), sendo assim, podemos observar uma dualidade e uma possibilidade de hibridização dessas duas expressões do gênero.

Mesmo que não haja muitas pesquisas especificamente sobre o tema soft Sci-Fi, compreendemos que a forte presença das características advindas do subgênero relacionadas à natureza humana em filmes considerados ficção científica hard nos permitem observar como essas questões trazem novas camadas para as obras, uma maior identificação do público e uma forte conexão com as questões sociais. No cinema, por exemplo, poucos filmes carregam a definição “soft”, e, na verdade, os filmes raramente carregam as denominações dos subgêneros da FC, porém ao procurarmos catálogos ou listas de filmes Sci-Fi conseguimos encontrar conteúdos voltados para a ficção científica hard, o mesmo não acontece com o soft Sci-Fi, e isso pode estar ligado a como os elementos trazidos pela New Wave foram levemente incorporados a narrativas que tem como foco a ciência, fato que possibilitou a popularização e maior difusão da FC.

5. Personagens femininos em narrativas sci-fi

Como podemos observar apesar de haver a presença de autoras desde o início da ficção científica na literatura, a grande maioria das obras lembradas até os dias de hoje foram escritas por homens. No cinema não é diferente e a situação ainda é mais problemática, visto que além de mulheres ocuparem bem pouco o lugar de realização até os dias atuais, as personagens femininas têm sua representação completamente estereotipada. Nesse tópico trataremos sobre a presença de mulheres no gênero de ficção científica cinematográfica, seja na realização ou na atuação.

Basicamente a representação de mulheres no cinema sci-fi está quase sempre presa às ideias de vítima ingênua, vilã impiedosa, mulher incompleta, cientistas malucas, solitárias e assistente, sendo quase sempre hiper sexualizada ou masculinizada. Todos esses paradigmas impostos às personagens femininas reforçam ideais patriarcais⁵ de que a mulher é inferior e com isso a construção dessas personagens se mostra restrita, pois quando não precisa ser salva, quando não é ingênua, sua construção se atém ao lado

⁵Acetamos que o movimento feminista e as questões que ele engloba são muito importantes para essa pesquisa e possibilitaram sua realização de maneira direta ou indireta, entretanto não entraremos nesta questão pois ela merece um maior aprofundamento.

maligno, algo que precisa ser detido; quando obtém sucesso profissional sua vida pessoal não condiz aos padrões do que seria uma vida íntima bem sucedida.

O tema em questão é pouco explorado por sites, artigos ou livros que tem como seu foco a FC. As pesquisas que ganham maior visibilidade estão sempre relacionadas a grandes nomes masculinos, como Wells, Verne, Asimov e Dick, que possuem narrativas centrais que ocorrem em torno de personagens masculinos, o que dificultou o desenvolvimento do enfoque desta pesquisa ao mesmo tempo em que foi a provocação necessária para que tanto a pesquisa quanto o curta-metragem fossem realizados. Faremos então uma breve análise sobre personagens femininas que fogem ou não dos estereótipos ao longo da história da FC, propondo uma reflexão sobre como esses corpos estão presentes na tela.

O primeiro exemplo é Nyah, do filme independente “Garotas Diabólicas de Marte” dos anos 1950, uma personagem vilanesca, que se apresenta enquanto uma mulher ingênua de outro planeta, porém no final do filme assume o lugar de vilã, e para isso o roteiro se apoia em sua sexualidade e necessidade pela vida materna, outro estereótipo dado a personagens femininas do gênero. A questão com Nyah está principalmente relacionada com a forma como a personagem foi subestimada, pois como já mencionado Nyah representa um planeta onde houve uma guerra dos sexos e as mulheres ganharam por isso praticamente não existem homens em marte. Toda a força dessa mulher é deixada de lado ao longo da narrativa, e apenas seu figurino a aproxima do poder que ela poderia representar; as escolhas narrativas, a forma como a presença da personagem é abordada e o seu objetivo real a enfraquecem.

A próxima personagem subdesenvolvida é Barbarella, protagonista do filme de mesmo nome que foi lançado em 1968, e possui um contexto completamente diferente do filme anterior, visto que no final da década de 1960 e início da década de 1970 a Segunda Onda do Feminismo⁶ já está em desenvolvimento. A sua premissa era algo inédito e poderoso, o longa teve uma relevância, pois, nos apresenta uma heroína como personagem principal que recebe uma missão e, ainda que relutante, aceita cumpri-la. Ao espectador a narrativa logo anuncia Barbarella como uma agente condecorada e a única possibilidade de “vitória”. Durante o filme, a forma como a personagem-título é retratada não é fiel a premissa (relacionada a Barbarella) estabelecida pelo próprio filme, visto que sua aparência e escolha de figurinos não condizem com a narrativa proposta e a troca entre a personagem ingênua que precisa ser salva e a personagem hiper sexualizada acontece de forma repetitiva. O artigo da publicitária e programadora Caroline Aires Mayer “Barbarella (1968): Uma Análise do Arco Narrativo na Perspectiva do Protagonismo Feminino” traz uma leitura minuciosa sobre a construção da personagem e da narrativa do filme.

Algumas críticas sugerem que Barbarella, além de ser a primeira heroína representada nos cinemas, traz o tema de liberdade sexual igualitária sem distinção de gêneros. Este tema foi amplamente debatido na segunda Onda Feminista e presente nos movimentos sociais da década de 1970, um dos motivos pelo quais a personagem tornou-se símbolo desses movimentos. A outra corrente de críticas, observa que Barbarella, na verdade, é somente mais exemplo de objetificação da mulher, hiper sexualização sem maiores críticas nesse sentido. (MAYER, p. 09)

⁶A Segunda Onda do Feminismo foi o movimento que ampliou a voz de diversas mulheres acerca do seu papel na sociedade relacionado às questões trabalhistas, eleitorais, salariais e históricos. Com esse movimento importantes avanços ocorreram e também as várias vertentes feministas começaram a se formar.

A próxima personagem a ser analisada é Ellen Ripley, a personagem que assume o protagonismo dos quatro primeiros filmes da franquia “Alien”, que tem seu heroísmo desenvolvido de maneira que contraria a construção de personagens femininas do gênero, visto que o filme não apoia sua narrativa e o seu protagonismo na hiper sexualização de Ripley, fato correntemente observado em outros filmes aqui mencionados. Uma das questões que fortalece esse protagonismo de forma inovadora são as escolhas para sua construção e para a elaboração do universo da série de filmes, apesar da maioria do elenco dos filmes da franquia ser composto por homens, a narrativa não cai no clichê de criar uma tensão sexual entre os personagens, trazendo ainda uma ideia de aproximação a certa igualdade entre os gêneros expressada pela forma como os personagens se tratam, sempre pelo sobrenome. Ainda há a questão de que Ripley não é nem feminizada demais, tampouco é masculinizada como muitos filmes Sci-Fi, tem uma característica andrógina. Apesar disso, em muitas situações ao longo dos filmes, mas nos atendo principalmente ao primeiro “Alien, O Oitavo Passageiro” e ao segundo “Aliens, O Resgate” (1986) de James Cameron, a personagem sofre um processo de silenciamento, mesmo que ela seja a mais perspicaz, sua opinião é no primeiro momento, quase sempre, deixada de lado, ainda que no final das narrativas seja ela a grande “salvadora”. Fato é que Ellen Ripley é a primeira grande representação de uma heroína que não é hiper sexualizada, não tem estigmas em relação ao seu papel enquanto mulher e mesmo sendo silenciada em primeiro momento, as situações sempre “sobram para ela resolver”, sua opinião torna-se importante e mais torna-se necessária para solucionar as problemáticas.

No longa-metragem “Contato”, a protagonista é a astrônoma Ellie Arroway, e o roteiro que é cheio de camadas, aprofunda a personagem e coloca em evidência os questionamentos presentes direcionados a Ellie ou feitos por Ellie. A personagem se mostra forte e determinada, apesar de ser questionada ela se mantém fiel ao seu objetivo, afinal ela é uma mulher cientista muito racional e que tem como objetivo provar sua teoria sobre a vida fora da terra. A personagem tem consigo um tom decisivo e uma forte personalidade, ela é independente, curiosa, focada e completa, essas características a diferenciar um pouco de muitas personagens femininas bem sucedidas que normalmente sempre tem algo faltando. Porém, ainda com todas as questões que a tornam uma excelente profissional como um ponto forte, ela ainda tem uma dualidade em relação ao seu parceiro amoroso que representa o total contrário do que ela é e acredita, ainda que ela mantenha seu foco, os questionamentos trazidos por esse envolvimento tomam uma proporção maior do que a necessária. A força dessa personagem é inegável, seja por sua personalidade ou pelo que representa, mas ainda assim seus criadores a prenderam a um dos estereótipos mais clichês da FC: a cientista solitária.

Em “A Chegada” quem assume o protagonismo é a Dr. Louise Banks, que possui um heroísmo simples, camadas existenciais bem definidas no filme, uma sabedoria que nem ela própria conhece e o espectador apenas toma ciência de sua sabedoria junto com a personagem, quase como se o público assistisse a busca dela por sua própria consciência. A narrativa é movida pela personagem, seus anseios, suas inseguranças, seus erros e acertos, tudo no filme é sobre ela e o que ela fará em seguida. Rodeada por personagens homens ela raramente hesita, inclusive seu momento de maior hesitação está no aceitar da missão que lhe foi dada, a partir do momento em que ela aceita, o controle do filme passa para ela. Mesmo quando questionada Banks se mantém firme na sua verdade, na sua curiosidade e confiante na sua capacidade de entender os seres que ninguém teria paciência para fazer. Essa personagem tem o equilíbrio certo entre sensibilidade e racionalidade, entre heroísmo e fragilidade, o que a torna mais humana e a aproxima do espectador.

Todas essas personagens citadas são importantes para a análise da representação de corpos femininos em narrativas de FC, possibilitando uma observação mais atenta aos pontos de repetição impostos as personagens femininas no gênero. Além disso, nos possibilitando refletir o lugar dessas personagens dentro de cada narrativa que essas estão inseridas, atentando para como o protagonismo⁷ delas é desenvolvido nessas histórias e se isso acontece maneira ativa que move a narrativa.

É válido ainda elucidar a noção de Protagonismo Feminino Proativo que consiste basicamente como um contraponto ao retrato da mulher representada pela mídia, tendo como objetivo fortalecer novas possibilidades para personagens femininas que são agentes ativas das narrativas em que se encontram e que tem autonomia para escolher o caminho que vão trilhar.

O Protagonismo Feminino Proativo surge como uma resposta às reivindicações sobre a mediação da mulher nas narrativas, retomando os valores feministas, empoderando a mulher, e tornando a busca por seus objetivos independentes de uma relação/imposição social. As conquistas ou os fracassos devem ser resultado de suas escolhas, não de imposições. A sexualidade é uma das nuances que compõem o contexto feminino, não é sua única função ou seu talento único. (MAYER, 2018, 32p.)

O conceito apresentado nos convida a refletir sobre muitas personagens que nos foram apresentadas ao decorrer de nossa existência consciente, para daí então começar a observar as repetições de padrão que fortalecem e muitas vezes até formam as imposições direcionadas às mulheres na sociedade.

6. Considerações finais

Esta pesquisa faz um convite à reflexão acerca do lugar que corpos femininos ocupam em narrativas sci-fi. Este artigo propõe reivindicar o lugar de personagens femininas em narrativas como essas. Foi possível observar que a história e o desenvolvimento da ficção científica conta com contribuições de autoras, diretoras e atrizes que construíram uma alavanca para avanços dentro dessas produções, para novas formas de representação desses corpos nas narrativas, como para gerar visibilidade para as autoras. Entretanto é válido frisar que ainda há longa jornada a percorrer. Uma série de mudanças ainda estão acontecendo e continuarão acontecendo à medida que mais realizadoras e pensadoras conquistem mais espaço de destaque e possibilidades de desenvolvimento de seus projetos.

Consideramos ainda que quanto mais pesquisas forem realizadas acerca deste tema, mais possibilidades de reverberação e de discussões serão geradas acerca desta problemática. Por isso temos a intenção de continuar e desdobrar algumas questões desta pesquisa onde poderemos explorar o tema do feminismo e da construção de personagens femininas de forma mais específica e consultando uma bibliografia mais vasta e focada nesta questão. Outro tema que nos interessa explorar é o da realização cinematográfica de ficção científica no Brasil. Visto que a produção de Sci-Fi no Brasil sempre existiu sem deixar as diferenças de tecnologia e de recurso orçamentário impedirem sua realização. São produções do gênero de FC criadas longe do *mainstreaming* e que merecem maior atenção.

.....
⁷Mayer explicita em seu texto a diferenciação dos termos “protagonista” e “protagonismo”, onde argumenta que o conceito de “protagonista” está relacionado a posição da personagem na narrativa, já “protagonismo” está ligado ao desempenho da protagonista nas narrativas.

A ficção científica teve um início nichado e foi desacreditada, porém nos dias de hoje está presente no dia-a-dia das pessoas, seja por suas previsões evidenciadas no século passado ou nesse, seja por suas histórias serem difundidas demasiadamente pelo mundo. Por essa razão é preciso que o lugar de produção de obras desse gênero seja ocupado de forma mais diversificada e democrática.

Referências

A Ficção Científica Feminista. Medium, 2016. Disponível em: <URL>. <https://medium.com/@raulcarneiro/a-fic%C3%A7%C3%A3o-cient%C3%ADfica-feminista-d7b3c746a44e> Acesso em: 12 de mai. 2020.

D'ANGELO, Helô. A escrita em primeira pessoa de Octavia Butler, Revista Cult, 2017. Disponível em: <URL>. <https://revistacult.uol.com.br/home/octavia-butler-kindred-lacos-de-sangue/> Acesso em: 02 de abr. 2020.

DUTRA, Daniel Iturvides. Ficção científica brasileira: um gênero invisível. Revistas Eletrônicas (PURCS), Disponível em: <URL>. <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/5082/0> Acesso em: 07, de abr. de 2020

Fantastic Voyage. The evolution of Sci-Fi. Produzido pelo canal History Chanel [S. I.: s. n.], 2002. 1 vídeo (1h:27min:56seg). Publicado pelo canal Filmman Cine Mix (2013). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Gj8y_ex56yA. Acesso em: 01 de março de 2020.

James Cameron's Story Of Science Fiction (Temporada 1). [Mini série documental]. Intérpretes: James Cameron, Steven Spielberg, George Lucas. Estados Unidos: Produtora AMC, 2018. 6 episódios (42min). Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/James-Cameron-s-Story-of-Science-Fiction/0TIW431XOFC6EI7T6VKXYDVFE4>. Acesso em: 03. mar. 2020

GOMES, M. B. Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II Série Verdades, 36. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016. 102p.

MAYER, C. A. O protagonismo feminino nas narrativas audiovisuais de ficção científica: breve contextualização. In: XXI SEMANA DE HUMANIDADES, CCHLA/UFRN. Anais... Natal, 2016. 15p

MAYER, C. A. Barbarella (1968): uma análise do arco narrativo na perspectiva do protagonismo feminino. p.11.

O que era Ficção Científica antes da Ficção Científica?. Fantasticursos, 2017. Disponível em: <URL>. <http://fantasticursos.com/o-que-era-ficcao-cientifica-antes-da-fc/> Acesso em: 03 de mai. 2020.

PIASSI, LUIS PAULO DE CARVALHO. Contatos: a ficção científica no ensino de ciências em um contexto sociocultural. 2007-10-08. 462p. Faculdade de Educação - USP, São Paulo, 2007.

ROBERTS, A. Verdadeira História Da Ficção Científica. Brasil: Seoman, 26 de abr. de 2018. SOLON, Marina. Um olhar feminino para a ficção científica. O Povo, 31 de jan. 2018. Disponível em: <URL>. <https://www.opovo.com.br/jornal/vidaarte/2018/01/um-olhar-feminino-para-a-ficcao-cientifica.html> 30 de mar. 2020

TREVISAN, Juliana. A evolução da representação feminina na ficção científica audiovisual. Deliriumnerd, Disponível em: <URL>. <https://deliriumnerd.com/2020/02/11/a-representacao-feminina-na-historia-da-ficcao-cientifica-audiovisual/> Acesso em: 30, de mar. de 2020

Abriço Nuclear. Direção de Roberto Pires. Brasil: Bahia Filmes, 1981 (88min)

A Chegada. Direção de Denis Villeneuve. Canadá: FilmNation Entertainment, 2016 (116min)

Alien, O Oitavo Passageiro. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos, 1979 (117min)

Aliens, O Resgate. Direção de James Cameron. Estados Unidos: Brandywine Productions, 1986 (137min)

Barbarella. Direção de Roger Vadim. França: Dino de Laurentiis Cinematografica, 1968 (98min)

Blade Runner - O Caçador de Andróides. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company, 1982 (117min)

Blade Runner 2049. Direção de Denis Villeneuve. Canadá: Sony Pictures, 2017 (165min)

Branco Sai, Preto Fica. Direção de Ardley Queiroz. Brasil: Cinco da Norte, 2014 (93min)

Contato. Direção de Robert Zemeckis. Estados Unidos: Warner Bros, 1997 (149min)

Divino Amor. Direção de Gabriel Mascaro. Brasil: Desvia, 2019 (101min)

MONTAGEM E O INSTANTE: A ILUSÃO DE TEMPO NO CINEMA¹

Ingrid Rebecka de França Nascimento²

Resumo

O cinema se desenvolveu a partir de um mecanismo de ilusão temporal. Contudo, os filmes e vídeos são tão comuns no cotidiano que de um modo geral, as pessoas não costumam analisá-los sobre isso. Dessa forma, nem percebemos o processo de enganação mental que ocorre quando assistimos a uma obra audiovisual. Consequentemente, há uma falsa presença de tempo real a qual chama-se tempo dramático. Assim, busca-se entender como isso ocorre e como a montagem é a ferramenta capaz de desenvolvê-lo a partir de elementos de tempo dos planos resultando no ritmo do filme a qual cativa nossa atenção e ativa uma sensação de tempo presente na qual se relaciona com uma sensação do instante.

Palavras-chave: Tempo dramático; Instante; Montagem; Ritmo; Ilusão temporal.

Abstract

Cinema developed out of a time illusion mechanism. However, films and videos are so common in everyday life that, in general, people do not usually analyze them about it. That way, we do not even notice the mind-deceiving process that occurs when we watch an audiovisual work. Consequently, there is a false presence of real time which is called dramatic time. Thus, we seek to understand how this occurs and how editing is the tool capable of developing it from elements of time in the plans resulting in the rhythm of the film that captivates our attention and activates a sense of the present time, in which relates to a feeling of the instant.

Keywords: Dramatic time; Instant; Editing; Rhythm; Time illusion.

.....
¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo – UNIAESO, orientado pelo prof. Luiz Otávio Pereira Carvalho

²Centro Universitário AESO Barros Melo – UNIAESO. Graduando no curso de Cinema e Audiovisual. Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: ingrid.rbecka@gmail.com

1. Introdução

Atualmente, é tão comum a presença de vídeos ao nosso redor que de um modo geral, as pessoas não costumam analisá-los. Mas, cada vídeo nos apresenta uma espécie de tempo dramático em que sempre adotamos como tempo real ou presente. Nossas emoções e reações são levadas por uma complexidade criada pelo cinema a qual influi com a nossa percepção de tempo.

A principal ferramenta que torna isso possível é a montagem. É desta forma, que o cinema consegue nos fazer experimentar uma sensação do instante. A montagem nos permite, seguindo a teoria de Eisenstein, desmontar o real e ordená-la de maneira que conseguimos reações emocionais de um público. Porém, além disso, o que um editor/montador faz é moldar o tempo a partir dos elementos de duração, movimento e ritmo.

Por conseguinte, pode-se dizer que o tempo é a base do cinema. Como Deleuze (1983, p. 32) aponta “o cinema realiza o paradoxo de moldar-se sobre o tempo do objeto e de captar, além do mais, o registro de sua duração”. Contudo, o que se tenta trazer, é um raciocínio de como essa ilusão e sensação de tempo presente é desenvolvida pelo cinema através da montagem. Como aceitamos tão facilmente que uma história de dias, meses ou anos sejam comprimidas em horas? Como nossa percepção sensorial nos afeta quanto a isso? Como o montador entende a duração no filme?

2. A ilusão de continuidade

“Quando você começa a procurar por ilusões de tempo, elas aparecem por todo lugar. Nos filmes, se você notar são uma série de imagens estáticas que seguem como uma cena fluindo suavemente.” (EAGLEMAN, 2009, n.p. tradução nossa.). Como Eagleman aponta, o vídeo nada mais é que uma sequência de imagens estáticas a qual constroem um movimento em espaço e tempo transformando a imagem seguida num deslocamento da anterior. O intervalo entre elas não é perceptível aos nossos olhos por acontecer em uma alta velocidade (em torno de 20 milésimos de segundos), além do corte ocorrer num mesmo contexto. Logo, imagens estáticas são convertidas em duração de tempo. É uma “ideia abstrata de sucessão, de um tempo mecânico e decalcado do espaço.” (DELEUZE, 1983, p. 9) a qual, consequentemente, essa justaposição das imagens é desenvolvida mentalmente, existindo sempre a intervenção humana.

Mas contrapondo-se, o cinema era visto como uma máquina de representação pura do real sem manipulação humana. O cinema, de início, parece mágica. Na exibição da “chegada do trem na estação” feita pelos irmãos Lumière em 1895, o espanto e medo do público ao ver o trem projetado na tela reflete essa conexão de mundo real com o místico da representação do movimento. Desta forma, as pessoas iam ver as projeções (ou vistas) para se deslumbrar. “O que é do cotidiano, de prosaico se transforma em espetáculo na imagem. Lumière havia sentido e explorado o encanto da imagem cinematográfica” (MORIN, 1970, p. 31). Este deslumbramento, que ocorre até os dias de hoje, pode ser considerado uma das razões para a fácil aceitação às longas durações dos filmes. Assim por diante, o cinema se expande e se desenvolve. O surgimento do corte nos filmes eleva as possibilidades narrativas e dramáticas.

O início da continuidade fílmica é trazido por Edwin S. Porter que dirigiu filmes para o estúdio de Thomas Edison. Inspirado nos filmes de George Méliès e dos irmãos Lumière,

Porter estabeleceu a organização dos planos, agora possível pelo uso do corte, dando dinamismo em seus filmes tornando possível manipular as mudanças de espaço e tempo. Porter percebe que o corte entre as ações não causa estranhamento ao público, não necessitando exibir a ação completa pela razão que nossa mente sugere que o tempo passou ao ver uma cena já iniciada. Logo, já não é mais necessário ver toda a ação da cena para entender a finalidade do plano, pois isto não compromete a narrativa, pelo contrário auxilia. Dessa forma, os filmes agora traziam uma organização dos planos a fim de apresentar uma continuidade narrativa, desenvolvendo consigo o tempo dramático cinematográfico. Esses pensamentos inovadores e decisivos foram colocados em prática em seu filme de 11 minutos, “O grande roubo no trem” (1903), que marca o início da Indústria Cinematográfica.

O corte torna possível descrever a ação em termos de causa e efeito, ação e reação, anterioridade e posterioridade, analisando-a com a lógica dissecatória da decupagem. A motivação inicial para o corte vem de uma necessidade da narração. Por sua vez, a visualização explícita dos acontecimentos só é possível graças ao recurso da montagem. (AUGUSTO, 2004, p. 32)

A necessidade do corte nos filmes também nos mostra que é desinteressante a representação honesta do tempo real. Logo, é descoberto, como Dancyger (1993) explicita “o tempo real pode ser rompido e reconstruído com o tempo dramático.” Seguidamente surgem, os longas-metragens, inicialmente por D.W. Griffith e a partir daí o público começa as jornadas de horas na sala escura de projeção. O cinema, retira seu papel de experimento científico.

3. O Tempo Dramático

O cinema é uma arte da sociedade moderna. A convivência com os excessivos estímulos visuais torna possível a existência da montagem e sua manipulação dos planos, pois como os constantes choques e fragmentos de informação que recebemos diariamente, eles também são elementos usados na montagem.

[...] A forma de cinema que surgia, como perceberam com entusiasmo os cineastas russos Vertov e Eisenstein, permitiu que as desvantagens potenciais da modernidade se tornassem vantagens estéticas: choque, velocidade e deslocamento tornaram montagem [...] (CHARNEY, 2004, p. 404)

A montagem, portanto, utiliza de colagens de fragmentos de tempo registrados pela câmera. Contudo, esse conjunto de fragmentos que formam a duração de uma obra audiovisual são captados por nós, também, como instante. Porém, o tempo dramático não é um tempo presente verdadeiro. Além do mais, o que vemos na tela são registros de um passado. O tempo presente, segundo Epstein, é uma sensação que apenas o cinema torna possível a representação. Desta forma, quando assistimos a um filme desenvolvemos a sensação de estar presente.

O conceito do instante forneceu um meio de fixar um momento de sensação, no entanto esse esforço de estabilidade teve que confrontar o fato inevitável de que nenhum instante podia permanecer fixo. [...] o esvaziamento da presença estável pelo movimento e a resultante separação entre a sensação, que sente o instante no instante, e a cognição, que reconhece o instante somente depois de ele ter ocorrido. Juntos, esses dois aspectos do instante moderno criaram uma nova forma de experiência no cinema. (CHARNEY, 2004, p. 387)

Portanto, após o registro pela câmera, a montagem é a ferramenta que torna possível essa manipulação do tempo em nossas mentes. Como espectador, imergimos numa experimentação repleta de estímulos e choques levando à uma experiência sensorial do presente. Consequentemente, o instante trazido pelo tempo dramático do cinema acontece através da sensação e cognição desenvolvidos pela colagem de fragmentos na montagem.

O termo tempo dramático, assim, é trazido para o mundo cinematográfico por permitir definir a duração das obras audiovisuais em si, já que o tempo da obra apenas pode ser referida a ela mesma. A expressão tempo dramático faz parte da linguagem teatral, mas que também se encontra na literatura e devido ao cinema ser uma arte abrangente e manifestar influências dessas artes, o mesmo termo é possível de usar. O tempo dramático em sua definição é o tempo em que acontece os fatos da narrativa. Dessa forma, no cinema, embora, há o desenvolvimento do roteiro e a etapa de *decupagem*; os acontecimentos da trama são reunidos na montagem que se torna a principal ferramenta para a sua criação. Portanto, cada obra tem seu próprio tempo dramático.

Então, para cada filme há esse processo a qual Noël Burch utiliza do termo planificação referindo-se a uma etapa unificada e contínua a qual é “[...] a convergência de uma planificação no espaço realizada no momento da filmagem, e de uma planificação no tempo, prevista em parte na filmagem e culminada na montagem” (1973, p. 12). Existem infinitas variantes temporais e há de tentar diversas combinações para que haja uma construção fluida e coesa até concluir um tempo dramático que torne real os fatos e que traga significado para a obra. Sendo assim, o tempo dramático ocorre não só em obras de narrativas lineares, mas também em obras que possuem descontinuidades visuais como os filmes surrealistas. “[...] a montagem é a composição, a articulação das imagens-movimento, enquanto estas constituem a imagem-indireta do tempo da duração. Desta forma, a montagem é a responsável pela construção do todo do filme” (AUGUSTO, 2004, p. 55).

É dessa maneira que se torna possível desmontar o tempo real para montar o tempo dramático. O plano, neste momento, é a principal peça, pois a partir de sua duração e tempo ocorridos em si, levará a um encadeamento de escolhas do montador.

4. O Ritmo

Como explicitado, tudo começa na ilusão do encadeamento das imagens na duração de um segundo. Contudo, esses encadeamentos se transformam em blocos de tempo e sequências as quais são manipuladas pelo montador através do uso do corte a qual suas posições na linha de tempo da obra influenciam em todo o ritmo e em seu tempo dramático.

O corte significa mais do que uma mudança de planos, ele é uma divisão no tempo do filme. Essa divisão sempre é visível. Não há corte suave. A “suavidade” do corte é desenvolvida pela nossa mente. As mudanças de planos condizem à descontinuidade. Nosso cérebro consegue conectar os diferentes contextos, agrupando-os em um mesmo assunto. Através desse mecanismo, a montagem se aproveita para criar a ilusão de tempo no espectador, existindo diversos tipos de cortes e transições que permitem essa conexão estabelecendo o ritmo adequado para o filme de acordo com o objetivo do montador.

Por conseguinte, os planos se seguem com movimento fluido que sugere continuidade. Todavia, essa continuidade deve conceder ênfase dramática ao filme, pois apenas posicioná-los seguidamente do outro não é garantia de uma boa sequência de cenas podendo prejudicar a função dramática do ritmo.

O ritmo na montagem foi muito trabalhado por Sergei Eisenstein em sua teoria da montagem composta por cinco tipos, sendo a montagem rítmica uma delas que se refere no movimento de ação dentro dos planos baseando-se nas entradas e saídas dos quadros. Portanto, a métrica dos planos e o seu conteúdo são dois fatores usados por Eisenstein para criar um ritmo que provoque o espectador. Eisenstein possui bases em áreas da psicologia que segundo J. Dudley Andrew, há influência dos associacionistas. Eles frisavam que as leis do espaço, do tempo e da causalidade estão conectadas às nossas percepções individuais. O processo cognitivo funciona não por sintaxe como a linguagem, mas se relacionam com a justaposição. Portanto, as sensações são necessárias para a obtenção de um significado. Assim, cada posição de um corte interfere no ritmo da sequência. Pode-se construir um ritmo seguindo várias diretrizes: a partir do ritmo de uma música como nos videocliques, a partir na criação de uma emoção (vibração, melancolia, tensão, suspense) ou por um estabelecimento de contexto. Portanto, para cada corte deve haver um motivo para ele está ali.

O cineasta não deve unir apenas mecanicamente peças de montagem ao longo de uma linha dominante, mas deve orquestrar com sensibilidade um vibrante conjunto a fim de que o espectador possa receber um grupo de estímulos organizados fluindo variadamente através de sua mente, mas criando uma impressão final, uma sensação de totalidade. (ANDREW, 1989, p. 59)

Desse modo, a montagem reparte o tempo dos planos. O montador faz uso dos movimentos e durações pertencentes ao plano para criar o ritmo. Este, portanto, pode-se considerar, o elemento principal do tempo dramático. “Meu palpite é que, quando o público está realmente envolvido pelo filme, ele está pensando no ritmo do filme.” (MURCH, 2004, p.75). Essa conversa da montagem com as emoções humanas exerce influência sobre nossa percepção do tempo nos motivando a assumir, inconscientemente, o tempo dramático o convertendo numa sensação de tempo presente.

5. O diálogo entre montador e a percepção temporal

Muitas vezes, após um filme, surgem os relatos “o filme acabou tão rápido” ou “o filme não terminava nunca”. Essas expressões se relacionam muito com a nossa atenção ao filme, se ele nos cativa ou não nossas emoções e a nossa percepção de tempo está interligado a isto. Nossa percepção do tempo não está principalmente conectada à nossa percepção sensorial (visão, tato, olfato, audição e paladar), o seu processo de desenvolvimento ocorre mentalmente. Por outro lado, é esse processo mental que permite nos iludir com o filme. “A percepção, assim como a visão, é uma construção do cérebro a qual é surpreendentemente fácil de manipular experimentalmente.” (EAGLEMAN, 2009, n.p. tradução nossa)

Como dito, a nossa percepção temporal é conectada à memória e à atenção, mas trabalha junto com o nosso estado emocional. Esses são elementos que o cinema conhece muito bem, pois todo o seu processo é baseado na manipulação de nossas mentes.

Acima de tudo, a percepção cerebral do tempo envolve um processo conectado com a memória e a atenção: testemunha a impressão que o tempo passa rápido quando estamos ocupados, ou **fazendo algo incrível e excitante**. Tempo voa até quando estamos apaixonados. Em contraste, observar uma água que nunca ferve, os minutos se arrastam quando você está **entediado**. (COULL, 2013, n.p. tradução nossa; grifo nosso)

Os processos do pensamento são muito presentes na montagem, principalmente através da teoria de montagem de Sergei Eisenstein a qual era influenciado por esse ramo da psicologia e que baseia algumas de suas ideias desenvolvidoras da montagem. Uma delas que possui relação às teorias do psicólogo infantil Jean Piaget, Eisenstein considera a experiência da visão uma atividade egocêntrica a qual o espectador adota as imagens em sua experiência pré-cognitiva, desta forma as representações não são diferenciadas delas mesmas. Assim, o espectador subentende àquelas informações visuais do filme como reais, desenvolvendo um significado pessoal a elas. Um outro pensamento de Eisenstein apresentado por J. Dudley Andrew é o raciocínio de montagem a qual o espectador se atenta mais nos estágios terminais da ação, logo os intervalos ou as ações intermediárias que unem os planos não são percebidas, consequentemente, a presença da montagem não se é percebida, assim o público interpreta e constrói pensamentos inconscientemente de terem sido desenvolvidos na edição.

Por conseguinte, a construção do filme na montagem se torna uma etapa bastante criativa a qual o editor precisa se atentar para alcançar a dinâmica fílmica que possa prender nossa atenção e controlar os estímulos para nos provocar reações. É nessa troca de como você fica excitado ou entediado em relação ao filme que influi em nossa percepção temporal. Claramente, há outros atributos que interferem, pois, seguindo apenas fortes estímulos como motivação, filmes de ação, por exemplo, o tempo deveria sempre passar “rápido” e cativar qualquer pessoa por conta dos inúmeros estímulos reunidos e a presença do ritmo acelerado que desenvolve uma sensação de adrenalina. A questão é que os diferentes estímulos, independente do gênero fílmico, são processados em diferentes velocidades em nosso cérebro. Como, o pesquisador Eagleman (2009, n.p. tradução nossa) explica “O cérebro deve levar em conta entre as disparidades de velocidades recebidas dentro dos seus canais sensoriais para que determine a relação temporal do mundo ao redor”.

Assim, quando estamos imersos em algum filme recebemos esses estímulos a qual o cérebro processa em tempo real, o que faz que aceitemos o tempo dramático e seguimos horas assistindo ao filme. É, então, que a montagem entra com os choques de informação entre os planos e as decisões do montador para a criação do ritmo.

O montador busca seguir a nossa sensação de tempo natural. Por exemplo, as piscadas também são um corte de tempo, por isso, há a expressão “num piscar de olhos”, pois ao fechar os olhos se perde uma fração de segundo do evento; os sonhos também possuem essa descontinuidade temporal, porém bem mais desordenado. É por essas situações naturais ocorrerem em nosso dia-a-dia que a descontinuidade visual não nos choca tanto e o montador possui mobilidade de interagir com as durações dos eventos e do ritmo para a construção do tempo dramático.

Walter Murch, em seu livro “Num piscar de olhos”, exala que os pontos de corte coincidem com os “pontos de piscadas” e ele explica como trabalha em sua edição, seguindo esse tempo natural da mente em relação à informação do plano.

Com o mesmo objetivo, uma coisa que me disciplino a fazer é escolher o ponto de “saída” de um plano marcando-o em tempo real. Quando não consigo fazer isso – marcar a saída naquele mesmo quadro repetidamente estando a 24 quadros por segundo – sei que há algo de errado com a minha abordagem do plano, então mudo de ideia até encontrar um ponto onde consigo marcar. (MURCH, 2004, p. 70).

O montador deve possuir essa sensibilização de identificar estes pontos de corte dos planos, a qual também deve estar atento ao movimento presente dentro do plano. Caso contrário, a quebra do fluxo causa rejeição do público ao filme trazendo desconforto e estabelecendo a sensação do filme longo demais.

Então, o montador pode-se considerar um manipulador do tempo ou moldador do tempo dramático, pois este precisa acertar um ritmo de pensamento e sentir direcionando o fluxo de acontecimentos para o público. Assim, “O trabalho do editor é em parte antecipar e em parte controlar o processo de pensamento do público” (MURCH, 2004, p. 74). Não importa a descontinuidade de informação dos planos, como exemplo videocliques e os filmes surrealistas, se o ritmo for coerente e bem estabelecido faz com que o público confie no filme e permita ser imergido no mundo fílmico.

Assim, na história da montagem surgiram diversos cortes, transições e efeitos que auxiliam na construção do tempo:

- *Jump cut*; cortes abruptos de tempo em um mesmo contexto. Mas, totalmente perceptível ao espectador.
- Corte abrupto de tempo, mas de contextos diferentes. Normalmente, o editor põe uma trilha sonora para conectar os planos. Há dois nomes: *J-Cut* e *L-Cut*.
- Cortes invisíveis são usados para dar a sensação de tempo contínuo, como cortes em movimento transitório ou imagens similares que não são perceptíveis iguais ao corte entre planos. Algumas vezes são combinados com planos-sequência para simular o tempo real.
- *Fade in/out* dão uma sensação de extensão de tempo, pois a duração do plano não é abruptamente cortada.
- O *slow motion* no cinema é bem peculiar. Ele tenta similar uma versão de desaceleração de tempo da nossa percepção temporal. Como em situação de extrema atenção, por exemplo, vamos atravessar a rua e subitamente um carro que você não viu, buzina, você trava e se atenta apenas a ele.

A partir dessas ferramentas da montagem, sensibilização e objetivo de reação do montador que é possível o processo de manipulação do tempo construindo um ritmo atrativo e compatível com o objetivo do filme em busca das reações e emoções do público, influenciando em nossa sensação de duração.

Assim, a justaposição de duas imagens é fruto da intervenção humana e, não indica nada, senão o ato de manipulação. A montagem será o local desta manipulação. Encontramos uma variedade de formas de manipulação, segundo as maneiras como os cineastas irão criar um máximo de imagens diversas e sobretudo compô-las entre si através da montagem, gerando diferentes escolas. (AUGUSTO, 2004, p. 56).

Continuando a pensar na articulação que acontece durante o processo da montagem, pode-se voltar ao processo de planificação definida por Noël Burch a qual é dividido em duas planificações parciais: de tempo e de espaço, a qual são conectadas entre si. A mudança dos planos definidos pelo montador pode-se distinguir cinco tipos de relações possíveis entre o *tempo* de um plano A e o de um outro plano B.

A primeira relação é o mais simples, o campo e o contra-campo, como utiliza-se em sequências de conversas ou em continuidade de movimento referindo-se em mudanças de planos, por exemplo em uma abertura de porta, a qual se pode mudar para de um plano médio para um plano detalhe. Contudo, o tempo deve ocorrer simultâneo entre os planos obtendo uma continuidade idêntica e absoluta da ação. Assim, o movimento permanece contínuo e suave sem manifestar a manipulação para o espectador.

A segunda e terceira relação de tempo entre os planos se refere a elipse. A elipse é a omissão de uma parte da ação, no qual a condensa não precisando exibir uma sequência de eventos que não desenvolvam a narrativa. Por exemplo, um personagem, no plano A, ao chegar num prédio acontece um corte que o mostra, no plano B, em algum dos andares do local. Assim, esse intervalo no tempo entre o plano A e plano B é preenchido pelo nosso cérebro construindo a ação omitida, a qual pode ser pegando o elevador ou subindo as escadas, desenvolvendo a continuidade temporal entre os planos. Há o outro tipo de elipse a qual esse intervalo de tempo é longo, como horas, semanas, meses ou anos, desta forma considera-se uma elipse indefinida. Como explica Burch (1973, p. 14) “a relação temporal entre os dois planos se manterá indefinida, não podendo a continuidade ser indicada, em última análise, senão por indicações tão grosseiras como um grande plano de relógio, ou por uma convenção como a montagem alternada, um vaivém enfático entre os dois cenários.”. Dessa forma, se é utilizado um auxílio para a passagem de tempo como um calendário sendo riscado ao passar dos dias, um relógio ou um título. A quarta e quinta relação é relacionada com o recuo no tempo, assim como a elipse é subdividido em dois. O recuo no tempo é o tempo anterior ao tempo em que a trama acontece. Este recuo pode ser de alguns segundos antes ou mais, para desenvolver uma continuidade narrativo; e o segundo tipo de recuo no tempo estão sob a forma de *flashbacks*, sendo indefinido a medição de intervalo do tempo.

Consequentemente, é notável que quando se há alteração no tempo também ocorre a mudança do espaço. Portanto, pode-se concluir que o cinema é estritamente ligado não só a manipulação do tempo assim como do espaço, sendo uma arte que utiliza o espaço-tempo como seu elemento principal. Logo, as escolhas sobre as mudanças de planos feitos na montagem, são os principais objetos para construção do espaço-tempo, seu contexto dramático e narrativo nas quais se transformam em características importantes do tempo dramático.

[...] partindo de sequências em que cada plano é espacial e temporalmente autônomo, em que a elipse e a mudança de cenário desempenham papéis mais que preponderantes, o filme evolui muito rigorosamente para uma utilização cada vez mais contínua da mudança de plano, evolução que leva evidentemente à célebre sequência do processo onde a continuidade temporal e espacial é rigorosamente respeitada [...]. (BURCH, 1973, p. 23)

Por conseguinte, percebe-se que o cinema não se utiliza de apenas um simples corte para mudança dos planos, mas que cada possui um significado para seu uso na qual os planos estão conectados criando um contexto maior e desenvolvendo o ritmo do filme. Dessa forma, as transições e cortes possuem participação do processo mental do espectador que preenche esses intervalos e mudanças temporais para que construa a continuidade fílmica e não interrompe o fluxo dos eventos da trama a qual participam de um só contexto, por mais que haja descontinuidade espacial e temporal. Consequentemente, é evidente o papel ativo da montagem para que o tempo dramático se torne possível no filme, através de métodos e técnicas que evoluíram desde o início do uso do

corte por Edwin S. Porter, sendo possível, atualmente, pensar numa imensa variedade de como montar o tempo dramático do filme.

6. Conclusão

O tempo dramático está nas mãos do montador. A seleção dos planos e sensibilização para encontrar a essência dos planos, manipulando sua duração, movimento e ritmo. Notamos que o tempo é complexo em todos os aspectos, especialmente tratando-se do tempo presente. Mas, que em nossa mente ele é tão fácil de manipular quanto a ilusão óptica. O instante representado pelo cinema é sensorial e vazio, pois o tempo presente é reconhecido apenas depois do choque e recepção da informação. Desta forma, ao assistir um filme há uma atividade majoritariamente mental do espectador, a qual nosso cérebro recebe os estímulos e os processa junto a nossa emoção e atenção para desenvolver a nossa percepção de tempo em relação àquela obra audiovisual que transformamos em tempo presente.

Percebemos que o ritmo do tempo dramático criado através da montagem é o ponto central e que o editor/montador possui essa responsabilidade de estabelecer esse fluxo de pensamentos e emoções direcionando o público. Com ele podemos chocar, provocar, angustiar, acalmar, criar adrenalina, suspense ou medo.

Contudo, chega-se a conclusão na qual é imprescindível a manipulação do tempo sem a alteração do espaço. Assim, o cinema além de debruçar-se no tempo, também possui uma rígida relação com o espaço, sendo a arte do espaço-tempo na qual é passível de manipulação não só na montagem, porém essa ainda é a principal responsável, mas também parte de um processo vindo desde a filmagem. Dessa forma, a montagem conseguiu estabelecer diversos métodos e técnicas para o uso dos cortes e para a mudança de planos que interferem na construção de toda linha narrativa do filme, sendo as escolhas objetivas do montador partes de como o filme será percebido pelo público; pois, caso o tempo dramático não seja bem construído, pode afetar toda a obra.

Finalizando, pode-se definir que os principais elementos do tempo dramático são os planos, o corte e o ritmo. A duração dos planos são importantes para definir a posição do corte na linha do tempo a qual influencia na criação do ritmo do filme e como desenvolverá o tempo dramático. Assim, o tempo dramático é um elemento individual de cada obra, pois em sua construção se atenta para que torne real os eventos narrativos, não importando o seu gênero fílmico, em que todo o processo em conjunto se torna possível a ilusão do tempo no cinema.

Referências

AUGUSTO, Maria de Fátima. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. Minas Gerais: Anablume, 2004.

ANDREW, J. Dudley. As principais teorias do cinema. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.
BURCH, Noël. Praxis do cinema. Lisboa: Estampa, 1973.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo. Brasil: Campus, 2003.

DELEUZE, Gilles. A imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1983.

EAGLEMAN, David M. Brain Time. Edge, 2009. Disponível em: < <https://www.edge.org/conversation/brain-time> >. Acesso em: 4 jun. 2020.

GOZLAN, M. A stopwatch on the brain's perception of time. The Guardian, 2013. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/science/2013/jan/01/psychology-time-perception-awareness-research> >. Acesso em: 4 jun. 2020.

MURCH, Walter. Num piscar de olhos: a edição de filmes sobre a ótica de um mestre. 1.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

CINEMA E DESRAZÃO: SAÚDE MENTAL, VISIBILIDADE E MEMÓRIA¹

José Marcelo Rodrigues Morato²

Resumo

Nossa pesquisa tem como intuito discutir a aproximação do cinema documentário com algumas questões caras à sociedade, mas, por vezes, afastadas dela: a desrazão, a loucura, a reforma psiquiátrica, os usuários de saúde mental. Em um primeiro momento, faz-se necessário refletir brevemente sobre a Reforma Psiquiátrica. Em um segundo momento, analisa-se o filme “Quantas cabeças cabem no Espelho?”, de modo a perceber o cinema como um eficaz instrumento usado para dar a ver aquilo que a sociedade escolheu enclausurar e silenciar no interior de suas estruturas, no nosso caso, a loucura, o (a) louco (a). Ao remontar imagens e não deixar que elas se apaguem, o cinema ergue-se como dispositivo de memória.

Palavras-chave: Cinema; Desrazão; Loucura; Memória; Saúde mental.

Abstract

Our research aims to discuss the approach of documentary cinema with some issues dear to society, but sometimes distanced from it: unreason, madness, psychiatric reform, mental health users. At first, it is necessary to reflect briefly on the Psychiatric Reform. In a second moment, the film “How many heads can fit in the Mirror?” is analyzed, in order to perceive cinema as an effective instrument used to show what society has chosen to enclose and silence within its structures, in ours case, madness, the madman. When reassembling images and not letting them go out, the cinema rises as a memory device.

Keywords: Cinema; Madness; Memory; Mental health; Unreason.

¹Trabalho apresentado à Revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pela Profª Drª Milena de Lima Travassos vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) realizado ao longo do ano de 2019 sob o tema: “Loucura e desrazão - Mulheres Fantasmas do Hospital Ulysses Pernambucano”.

²Estudante do 5º período do curso de bacharelado em Cinema e Audiovisual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO. E-mail: contatojosemarcelomorato@gmail.com

1. Introdução

Ao longo desta pesquisa, buscamos refletir sobre a presença do cinema documentário enquanto um importante dispositivo mobilizador de mudanças políticas e sociais, especialmente, no que se refere a sua atuação sobre o campo da saúde mental. Nesse sentido, o cinema mostra-se como um suporte físico necessário que, através da fixação da aparência das imagens no tempo, procura assegurar a longevidade de certos instantes do presente, constituindo-se como um eficaz instrumento de conservação de rostos e de efêmeros acontecimentos. Em função disso, historicamente, o cinema, muitas vezes, tem sido usado para dar a ver aquilo que, via de regra, a sociedade escolheu esconder, enclausurar e silenciar no interior de suas instituições hospitalares, a desrazão, a loucura, os (as) loucos (as).

Sendo assim, ao se estabelecer na tensão dos assuntos sociais e apreender, materialmente, certos fragmentos da realidade do mundo, uma boa parcela das obras cinematográficas documentais tem procurado, de maneira ininterrupta, construir narrativas prementes ao espaço-tempo que ocupam e no qual estão sendo realizadas. Trata-se de um cinema predisposto a atuar em outros horizontes e perspectivas contribuindo com a construção de uma memória do mundo. Cinema e memória ativos, interessados em transformar o espaço-tempo, a realidade que se encontram. Isso faz com que determinados registros feitos pelo cinema documentário proporcionem aos possíveis espectadores indicativos das várias realidades política e social existentes na sociedade. Fazendo ver, principalmente, realidades relacionadas ao campo da saúde mental, vivências veladas, por muito tempo, deliberadamente escondidas. Dessa maneira, ao se remontar imagens registradas pelo cinema e permitir que elas, ao longo do tempo, não se apaguem, algumas obras fílmicas como as que serão apresentadas e analisadas mais adiante nesta pesquisa, atuam como notáveis dispositivos de memória. Levando-nos a lembrar, continuamente, os esforços empreendidos por determinadas organizações e setores da sociedade em busca de uma reforma nos modelos de atendimento e tratamento oferecidos aos usuários do serviço de saúde mental. Estes reunidos, muitas vezes, sobre a insígnia dos movimentos sociais como, por exemplo, o Movimento de Reforma Sanitária, o Movimento de Luta Antimanicomial e o Movimento da Reforma Psiquiátrica no Brasil. Movimentos empenhados no sentido de colocar em prática técnicas de assistência imprescindíveis para um apoio de qualidade aos usuários dos serviços de saúde mental como a consolidação de objetivos terapêuticos e para uma atuação mais integrada dos trabalhadores nas instituições hospitalares e nos Núcleos de Atenção à Saúde. Procurando de maneira persistente tornar o atendimento e o trabalho no campo da saúde mental, cada vez mais, dignos, humanizados e respeitosos, tanto para os usuários e familiares dos usuários, como para os trabalhadores que também necessitam receber acompanhamento psicossocial adequado. Assim, apontamos que a função de prevenir perdas e agravos à saúde física e mental deve abranger igualmente a figura do cuidador.

Nesse sentido, além de tecermos algumas considerações a respeito da relação que o cinema documentário estabelece com o conceito de memória, realizaremos uma breve contextualização histórica sobre os desdobramentos da Reforma Psiquiátrica no Brasil. Desse modo, buscamos afirmar que o cinema documentário dentro do processo de preservação de certas imagens de um espaço-tempo referente a acontecimentos do passado, pode ser entendido um importante dispositivo de memória. Nesse caso, tem-se a intenção de investigar como algumas imagens fixadas pelo dispositivo cinema, a começar pela maneira como foram registradas pela câmera e, posteriormente, representadas

em tela, possuem a capacidade de promover uma mudança no olhar dos espectadores sobre as condições de vida a que organizações e setores da sociedade estão sujeitos. Dessa maneira, propiciando com que algumas realidades, antes não percebidas com a devida importância pela sociedade, a título de exemplo, as necessidades e vivências das pessoas portadoras de transtornos mentais, possam ser enxergadas através do cinema com maior dignidade e respeito. É importante assinalar que ao longo do texto, o termo transtorno mental será desdobrado sob a nomenclatura de desrazão e loucura, tomados emprestados pelo filósofo Peter Pál Pelbart do também filósofo, Michel Foucault, com o desejo de somar com os conhecimentos não satisfeitos por este na sua época. Justamente, na ocasião em que investigava os processos de exclusão dos corpos dos (as) ditos (as) loucos (as) do convívio social e do seu posterior enclausuramento de suas essências e matérias dentro dos vários manicômios espalhados pela Europa. Desse modo, acarretando no silenciamento de suas narrativas e no apagamento de suas existências em decorrência das sutis formas de violências situadas na permanência do silêncio que se impôs ao longo dos anos de clausura dos corpos socialmente considerados dissidentes.

Não se tem aqui a pretensão de fazer uma reflexão aprofundada a respeito dos questionamentos, há tempo, levantados pela filosofia, psicologia e psicanálise. Pelo contrário, tem-se o interesse de pôr em confronto diferentes posturas adotadas pela sociedade no que se refere ao suporte de atenção e coordenação à saúde mental empregados nos serviços de atendimento e a compreensão da situação de loucura e de desrazão experienciada pelas pessoas em condição de sofrimento mental. Nesse sentido, o terreno no qual serão feitas tais considerações está posto na análise fílmica feita com o documentário “Quantas cabeças cabem no espelho?”, de Luiz Santos realizado, no ano de 2009, dentro das dependências do Hospital Psiquiátrico Ulysses Pernambucano, mais conhecido, popularmente, de Tamarineira – em consequência do nome do bairro, na cidade do Recife, em que se está localizado –. Buscando, a partir das imagens representadas por ele, refletir a respeito das atuais formas de tratamento em desenvolvimento na instituição de saúde as quais foram alcançadas graças à atuação perseverante do Movimento da Reforma Psiquiátrica e da Luta Antimanicomial no esforço de ocasionar grandes mudanças sobre os modos de acolhimento e cuidados oferecidos aos usuários dos sistemas psiquiátricos pelos serviços de saúde mental.

2. Os primeiros passos da Reforma Psiquiátrica no Brasil

Os primeiros passos da Reforma Psiquiátrica no Brasil podem ser percebidos como um prolongamento das propostas feitas pelo Movimento da Reforma Sanitária, na década de 1970. Nesse sentido, apresenta-se como um coletivo social em benefício das mudanças nos modelos de atenção e coordenação de práticas de atendimento a saúde, do protagonismo dos trabalhadores e usuários dos serviços de saúde e em defesa da democracia diante das forças autoritárias da ditadura militar no país, que durariam até o ano de 1985. Assim, a Reforma Psiquiátrica aparece como um movimento da sociedade em favor da mudança do modelo básico de intervenção que era regulado, principalmente, na internação asilar prolongada e na medicalização dos pacientes como forma efetiva de tratamento da saúde mental.

A simetria dos movimentos procura evocar na sociedade uma mudança de perspectiva tanto do imaginário social quanto da opinião pública construída sobre as pessoas com transtornos mentais, propiciando um combate à violência sofrida por esse grupo social, frequentemente, marginalizado e estigmatizado. Dessa maneira, ao final dos anos

1970, observa-se que a Reforma Psiquiátrica se estabelece, principalmente, no colapso do modelo de assistência psiquiátrica centrado na estrutura dos hospitais e nos esforços empreendidos por diversos setores da sociedade, em especial do âmbito cinematográfico, em defesa da garantia e do respeito aos direitos humanos e sociais dos pacientes psiquiátricos. Pode-se ver que o cinema documentário tem um papel fundamental no processo de consolidação do Movimento da Reforma Psiquiátrica no Brasil. Pois, ao filmar o cotidiano dos pacientes internados no Hospital Colônia de Barbacena, o filme “Em Nome da Razão”, de Helvécio Ratton (1979), buscou denunciar de forma veemente a falta de infraestrutura no interior da instituição de saúde e a falta de suprimentos básicos necessários para um cuidado adequado dos pacientes internados. Assim como também, a ausência quase total de qualquer amparo médico ou psicossocial apropriado que apontasse para uma significativa melhora do quadro clínico dos pacientes e, por conseguinte, representasse uma esperança do seu retorno ao convívio social e do pleno exercício de suas atividades diárias. Dessa maneira, assemelhando-se muito a arquitetura dos campos de concentração³ factualmente conhecidos por aprisionar e, logo depois, promover o extermínio de judeus durante a Segunda Guerra Mundial.

Helvécio Ratton (1979), ao filmar as dependências do Barbacena e a maneira como os pacientes recebiam tratamento, percorre o tempo da experiência psiquiátrica em relação ao corpo dos sujeitos representados na tela. Embarcado por uma narração em voz *off*⁴, o documentário revela que os hospitais psiquiátricos serviam como lugar para o qual eram destinadas as pessoas as quais, por um olhar excludente e higienista da sociedade, eram consideradas improdutivas e incapazes de serem assimiladas pelo sistema econômico capitalista. Dessa maneira, o cineasta busca denunciar de forma intensa a realidade de exclusão, de desrespeito radical aos direitos humanos e de violência que os manicômios psiquiátricos brasileiros representaram para a história do país. Tal como, a dura realidade que as pessoas em condição de sofrimento mental internadas nos manicômios vivenciaram de maneira velada até a efetiva consolidação do Movimento da Reforma Psiquiátrica.

Assim, Helvécio Ratton (1979) coloca em prática o que Jean Louis Comolli (2008), aponta, de que para combater o inimigo é preciso filmá-lo. Dessa maneira, ao longo de sua reflexão, o autor coloca que o inimigo é o assunto, o contexto histórico ou a pessoa sobre o qual o realizador desenvolverá seu filme. Comolli aponta para o questionamento de que é preciso pensar em estratégias narrativas que estremeçam as estruturas do assunto proposto para que o cineasta seja capaz de apreender a atenção do público e propiciar uma reflexão mais aprofunda sobre o tema principal, os subtextos narrativos e as pessoas representadas no filme.

Se o Outro se encarna, para mim, isto acontece, antes de tudo, nos filmes. Acrescentar, filmando-o, corpo, - gesto, palavra, movimento, sinuosidade - à ideologia do outro é, evidentemente, representar essa ideologia com mais força, ou seja, talvez provocar uma reação mais viva no espectador, dar-lhe mais material e apreender e mais desejo de combater. Portanto, a curiosidade se sobreporia à repulsa. (COMOLLI, 2008, p.125)

³O termo aqui é cunhado levando em consideração o filme documentário e o livro “Holocausto Brasileiro” produzidos pela jornalista Daniela Arbex, que assemelha os maus-tratos sofridos pelos pacientes internados no Hospital Colônia de Barbacena ao genocídio de milhões de judeus cometido pelos nazistas nos campos de concentração. Conhecidos por abrigarem os judeus em situações desumanas, sendo mal alimentados, vítimas de maus-tratos e todo tipo de abuso físico e psicológico (in) imaginável.

⁴É o registro sonoro no qual sabemos quem é a personagem que fala, mas ela não tem a sua imagem mostrada na cena.

Nessa perspectiva, constata-se que a Reforma Psiquiátrica no Brasil se configura como um processo político e social muito complexo, composto de personalidades e de áreas de conhecimentos distintas dentro da sociedade, de associações de pessoas com transtornos mentais e de seus familiares, de movimentos sociais e de conselhos profissionais de saúde. Por conta disso, ela deve ser compreendida como um avanço do conjunto de transformações de práticas, saberes, valores artísticos e culturais no cotidiano das instituições de saúde que precisam estar continuamente em aperfeiçoamento para que os usuários e familiares dos usuários tenham acesso e direito à de saúde mental assegurado satisfatoriamente.

O Movimento da Luta Antimanicomial tem uma história que vem bem de antes do ano de 1987, não como um movimento forte, mas com um modesto coletivo social. No entanto, foi na cidade de Bauru, em 1987, durante a realização do 2º Congresso Nacional dos Trabalhadores da Saúde Mental (MTSM) que realmente aconteceu a primeira manifestação pública no Brasil pela extinção consistente dos manicômios, aos quais até então eram destinadas a maior parte dos recursos públicos designados para a saúde mental. Pode-se dizer que este foi um momento decisivo para que o movimento ganhasse maior capacidade de articulação e projeção a nível nacional, sendo, por isso, considerado o marco inicial do movimento. Em 1989, o deputado federal Paulo Delgado (PT/MG) dá entrada no Congresso Nacional em um projeto de lei que propõe a modificação da lei até ali vigente, de 1932, que prescrevia o manicômio como a forma justa e adequada de cuidado. Assim, ele vai catalisando uma série de movimentos jurídicos favoráveis à mudança e à regulamentação dos direitos da pessoa com transtornos mentais e a extinção progressiva dos manicômios no país. Mas, o movimento obteve realmente a sua maior vitória com a aprovação da Lei 10.216⁵, em 2001. Esta com o princípio assegurar a proteção e os direitos das pessoas portadoras de transtornos mentais, assim como certificarem de que elas sejam acompanhadas por um modelo de assistência a saúde competente que atenda as necessidades básicas dos usuários viabilizando uma melhor qualidade de vida através de um apoio médico e social humanizado.

Neste período, a maturidade de todos os trabalhadores, usuários e familiares participantes do movimento em saber que tinham de estarem realmente todos juntos para poderem colocar em prática as propostas de uma Reforma Psiquiátrica, propiciaram o surgimento dos primeiros serviços ambulatoriais, embriões dos CAPS (Centro de Atenção Psicossocial) e de um reforço na atenção dos dispositivos de atendimento à saúde mental na rede básica de saúde. Desse modo, nota-se o aparecimento de diversas associações de usuários, de familiares, do movimento de trabalhadores de saúde mental funcionando como um conjunto de laços resistentes, com diversas manifestações em diferentes estados brasileiros. Assim, a experiência de desconstrução manicomial revela que,

À medida que se desmontavam os espaços-tempos manicomiais e se ativava a relação do coletivo (pacientes, trabalhadores de saúde mental e dirigentes) com a sociedade, inventávamos cada dia empreendimentos que produzissem desejo de viver fora do hospício. (LANCETTI, 2008, p.22)

A criação da Casa das Palmeiras⁶ pela médica psiquiatra alagoana Nise da Silveira, no

⁵Texto na íntegra da Lei 10.216. Disponível em: <https://bitly.com/nFwQZ>

⁶As memórias a respeito da atuação da Nise da Silveira não ficaram somente nos registros monográficos, mas também nos registros cinematográficos como mostra o filme documentário “Imagens do Inconsciente”, de Leon Hirszman, produzido entre 1983 e 1985, sendo composto por três partes que se conectam entre si.

Rio de Janeiro, em 1956, pode ser observada como um modelo do que hoje é o CAPS. Com um serviço de saúde mental de caráter puramente aberto e comunitário composto por uma equipe multiprofissional. O CAPS se situa tanto no atendimento de pessoas em sofrimento mental, quanto no tratamento daquelas com necessidades derivadas do uso de álcool e outras drogas. Quer em um cenário de crise psicótica, episódio de desorganização da representação da realidade em que o sujeito está inserido, quer em processos regulares de reabilitação psicossocial visando o processo terapêutico. Nele há realização de diferentes atividades artístico-culturais e de socialização dos usuários para com os trabalhadores de saúde mental.

Nesse contexto, percebe-se que o Movimento da Luta Antimanicomial e o Movimento da Reforma Psiquiátrica não representam uma luta, restritamente, à execução plena de um único modelo de atenção à saúde mental. Mas sim, mostra-se enquanto uma luta pela democracia, pela liberdade, pelas formas participativas dos usuários do serviço psiquiátrico em sociedade, pela garantia e respeito aos direitos humanos. Assim, defendendo que a melhor estratégia para reduzir as situações de enclausuramentos e de exclusão dessas pessoas do pleno convívio social, até mesmo de usuários com quadros mentais graves e extremamente persistentes, é oferecer a essas pessoas chances de ter uma sobrevivência digna, com acesso à arte, a cultura, a liberdade, o esporte, ao lazer, a poder ser na sociedade da sua forma mais genuína.

Diante disso, faz-se fundamental um questionamento: por que certas mudanças ao longo do tempo acontecem na sociedade? Podemos responder, brevemente, da seguinte forma: porque há uma variedade de elementos culturais, de aparatos tecnológicos sendo oferecidos, diariamente, a sociedade, que provocam mudanças nas formas de pensar e proceder. Nesse sentido, talvez a maior vitória do Movimento da Luta Antimanicomial e da Reforma Psiquiátrica, e o que, provavelmente, tenha-se de comemorar, é a crescente transformação da cultura no país ao longo dos anos. Nesse contexto, o cinema documental é uma das áreas artísticas que mais tem se preocupado em discutir a respeito da saúde mental de maneira satisfatória e com um olhar humanizado sobre as narrativas de vida das pessoas em condição de sofrimento mental. Possibilitando aos usuários, familiares e trabalhadores em saúde mental compromissados com as causas da luta antimanicomial coragem e força para continuarem seguindo firmes nessa trajetória de inclusão, respeito e liberdade. Assim sendo contrários a qualquer mínima reprodução da estética e da ideologia do modelo manicomial na sociedade. Mas ainda há muito a conquistar. Em virtude de que, quando se exercita a democracia, é possível que esses parâmetros sejam, cada vez mais, ampliados através de diferentes mecanismos, como por meio de manifestações sociais que enxergam na volta da proposta manicomial a solução para a questão da loucura dentro da sociedade brasileira. Tem-se, por exemplo, a existência das comunidades terapêuticas as quais recebem uma grande fatia de mercado no financiamento público destinado a saúde mental, o que é muito preocupante. Sobre tudo, porque as comunidades terapêuticas se configuram, atualmente, como instituições sociais que pretendem cuidar, na maioria das vezes, fechadamente, de pessoas com problemas com o álcool e outras drogas. Diante disso, nota-se que, ao escolherem desempenhar esse serviço geralmente de maneira afastada do convívio social, a condição de acolhimento e tratamento dessas pessoas dentro das comunidades terapêuticas, acaba por reproduzir, de certa forma, o modelo manicomial que tem sido ininterruptamente combatido por diversos setores da sociedade. Ainda nesta preocupação quanto ao retorno do modelo manicomial, tem-se a Nota Técnica Nº 11/2019-CGMAD/DAPES/SAS/MS7. Esta nota publicada pelo Ministério da Saúde, em fevereiro de 2019, apresenta algumas intenções para a área de saúde mental que podem ser estendidas para o tratamento de pessoas

com alguma dependência química. A nota ao assinalar que “quando se trata de oferta de tratamento efetivo aos pacientes com transtornos mentais, há que se buscar oferecer no SUS a disponibilização do melhor aparato terapêutico para a população. Como exemplo, há a Eletroconvulsoterapia (ECT)”, observa-se há um interesse de certos setores da sociedade contrários a Luta Antimanicomial e a Reforma Psiquiátrica que visam o retorno do modelo manicomial e da aplicação da “terapia de choque” como uma alternativa efetiva no tratamento da loucura e da desrazão. No entanto, percebe-se que a “terapia de choque” pode ser eficaz em casos mais grave de depressão, principalmente, naqueles em que os pacientes não respondem mais às medicações convencionais e que só deve ser realizada sob a supervisão de uma equipe multiprofissional e com o paciente sob o efeito de anestesia geral. Ao apontar uma maior abertura do uso da eletroconvulsoterapia como uma forma de tratamento concreta sem apresentar como esses procedimentos seriam feitos e, sobretudo, como seriam fiscalizados as instituições de saúde mental durante a aplicação desse tratamento, faz com que a reprodução da estética e da ideologia dos antigos manicômios seja novamente colocada em voga na sociedade, que não mais o aceita o retorno da lógica manicomial. Essa discussão, nesse momento, é tão importante para que não se permita mais retrocessos no cenário político e social do país.

3. Uma breve conceituação da loucura e da desrazão

Na condição de loucura, o sujeito sofre, por exemplo, com a ação de forças desconhecidas do inconsciente que podem ser compreendidas como uma entrega total do sujeito ao “Fora” – forças exteriores do inconsciente – sem qualquer mediação acerca dessa situação, ou seja,

O sujeito ficaria exposto sem proteção alguma à violência desse Fora, e sem condições de estabelecer com ele um vaivém ou uma relação. Abertura máxima ao Fora, e ao mesmo tempo extravio no temporal abstrato, que é sua marca. (PELBART, 1993, p. 97)

Na loucura, os acontecimentos presentes na realidade social sofrem uma espécie de desmontagem, isto é, o sujeito imerge em uma determinada narrativa não cronológica muito particular por vezes, caracterizada pela noção: “o meu tempo” e “o tempo de vocês”. Nota-se que a temporalidade sofre alteração, passando a assumir uma característica diferenciada, o tempo para o louco, ou seja, à percepção com relação aos acontecimentos ocorridos no espaço e no tempo, é sentida de outra maneira, podendo ser percebida tanto de maneira vertiginosa, como também lenta.

O “Fora”, a desrazão, se assemelha à loucura, mas não é em si a própria loucura e não mantém com a mesma relação com esse Exterior que o louco estabelece. Especialmente, uma vez que as forças desconhecidas do inconsciente, as quais, de alguma maneira, caracterizam a desrazão estão envolvidas por fluxos desorientados de consciência apresentando como particularidade um deslocamento pendular de vai e vem que o sujeito estabelece com as forças insólitas que estimulam o corpo a liberar energia mental de área menos explorada e exposta aos sujeitos.

O Pensamento do Fora é aquele que se expõe às forças do Fora, mas que mantém com ele uma relação de vaivém, de troca, de trânsito, de aventura. É o pensamento que não

.....
⁷Texto na íntegra da Nota Técnica Nº 11/2019-CGMAD/DAPES/SAS/MS, disponível em: <http://pbpd.org.br/wp-content/uploads/2019/02/0656ad6e.pdf>

burocratiza o Acaso com cálculos de probabilidade, que faz da Ruína uma linha de fuga micropolítica, que transforma a Força em intensidade e que não recorta o Desconhecido com o bisturi da racionalidade explicativa. O Pensamento do Fora arrisca-se num jogo com a Desrazão do qual ele nunca sai ileso, na medida em que não saem ilesos o Ser, a Identidade, o Sujeito, a Memória, a História e nem mesmo a Obra. (PELBART, 1993, p. 96)

Um processo de filmagem de um documentário que opte por um caráter mais aberto na captação das imagens e desdobramento dos temas pode ser entendido como um diálogo do cinema com o conceito de desrazão. Visto que mesmo com um pequeno roteiro em mãos do assunto a ser filmado, o instante de fixação dessas imagens pela lente da câmera pode sofrer interferências positivas e negativas a qualquer momento se projetando nessa lógica de se constituir no Acaso. No entanto, por enquanto não passa de uma divagação a respeito da relação do cinema com a desrazão. Para efeito de um exemplo concreto, tem-se a Cia Teatral Ueinz⁸, companhia de teatro, fundada em 1997, no Hospital-Dia “A Casa” composta em sua maioria por pacientes e usuários do serviço de saúde mental, filósofos, atores profissionais e terapeutas da cidade de São Paulo. O acaso, assim, a vida invade, a todo o momento, os encontros, os ensaios e as apresentações desta companhia teatral.

4. Reflexões sobre o filme “Quantas cabeças cabem no espelho?”

“Quantas cabeças cabem no espelho?”, filme documentário dirigido por Luiz Santos (2011), inicia-se com um letreiro informando ao público de que as imagens e os sons presentes no vídeo foram produzidos, em sua maioria, durante a realização da Semana de Artes Visuais do Recife (SPA) ocorrida, em 2009, nas dependências do Hospital Ulysses Pernambucano, mais conhecido pela alcunha de Tamarineira. Esta ação de caráter artístico-cultural-social desenvolvida pela Prefeitura do Recife consistia em uma iniciativa voltada à produção de manifestações artísticas e culturais, interessada em colocar em foco novas percepções acerca da maneira como a população pode perceber o cenário de sua cidade de outra forma e criar relações afetivas com espaços públicos até então invisibilizados e marginalizados socialmente.

O letreiro destaca ainda que a Semana de Artes Visuais do Recife ocorreu, concomitantemente, no momento em que o projeto chamado de “Salão de Beleza” estava sendo executado de forma expandida graças à conquista do prêmio da primeira edição do financiamento do concurso público cultural “Prêmio Loucos pela Diversidade”, concedido pela Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz). Não apenas pelo fato de ser a principal emergência psiquiátrica do estado de Pernambuco, mas também pelos esforços constantes empreendidos no campo terapêutico de atendimento e na utilização de suportes materiais, sempre que disponíveis, para a estimulação da energia psíquica dos pacientes através das atividades de arteterapia e psicoterapeutas desenvolvidas no Centro de Atividades Terapêuticas (CAT). Espaço destinado ao exercício de atividades expressivas as quais propiciam aos pacientes uma maior abertura a novas perspectivas de mundo graças ao contato com a arte e a cultura.

O projeto social “Prêmio Loucos pela Diversidade” tinha como objetivo conceder às enti-

⁸Para mais informações sobre a Cia Teatral Ueinz: <https://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/ueinz.htm>

⁹Disponível em: <https://youtu.be/igeeYPKGliM>. Acessado em: 11 set. 2019.

dades dedicadas ao atendimento à saúde mental, subsídios públicos para a ampliação e o desenvolvimento de novas ações artístico-culturais. Especialmente, àquelas voltadas às criações de obras artísticas e iniciativas culturais realizadas por pessoas em condição de sofrimento psíquico. Em virtude desse investimento público, consideráveis núcleos do Hospital da Tamarineira foram retomados para colaborarem de maneira mais eficiente para um melhor atendimento e tratamento dos pacientes. O modelo de atendimento em funcionamento no Hospital da Tamarineira hoje se restringe às internações de usuários em crise psicótica e com permanência de no máximo quinze dias na instituição.

É diante desse caldo de cultura revigorante que se estabelece o documentário “Quantas cabeças cabem no espelho?”. Ao filmar tais atividades e oficinas expressivas, observa-se que Luiz Santos concebeu uma relação dicotômica entre o narrador e a cena, e a normalidade e a loucura, de modo a construir uma narrativa documentária capaz de criar uma sintonia agradável entre os membros da sociedade civil e a instituição psiquiátrica. Tal relação dicotômica espelha o preconceito que a sociedade ainda carrega em se tratando da loucura. Investigando o documentário percebe-se uma inexistência de questionamentos, problematizações e uma opção por “embelezar”, disfarçar problemas que ainda persistem dentro das instituições psiquiátricas. No documentário, tais questões podem ser percebidas pelo interesse da direção do filme de escolher enquadramentos e acontecimentos da narrativa que mostrem os pacientes-personagens apenas nos momentos de estabilidade do quadro clínico e não manifestando as características corporais e verbais que refletem as disrupções da loucura e da desrazão. Por exemplo, a falta de coerência nas falas e atitudes que se perdem em meio às forças do inconsciente que superam as forças coercitivas e existentes no interior das estruturas sociais as quais todos os indivíduos estão submetidos.

Nos primeiros momentos do filme, o cineasta Luiz Santos apresenta para o público, trechos de imagem dos articuladores culturais falando as suas impressões sobre evento. Em seguida, em um corredor com algumas telas de pinturas afixadas em uma das paredes, um homem de pele negra, olhando para a câmera, gentilmente, convida o público a percorrer os espaços físicos do hospital para conhecer uma realidade outra, por ventura, experimentada dentro da categórica rotina da instituição de saúde. Esta marcada por horários bem definidos para o cumprimento das tarefas diárias como, as atividades nos núcleos terapêuticos, as consultas com os médicos, banhos, medicamentos e refeições.

Com o desenvolvimento dos eventos culturais os usuários de saúde mental vivenciam, temporariamente, outra realidade dentro dos muros do hospital psiquiátrico, uma vez que qualquer mudança no cotidiano promove uma melhora dos aspectos físicos, psíquicos e sociais. Podendo ser potencializada com as atividades apresentadas no documentário como respiração e ginástica, pintura de máscara de carnaval, modelagem em argila, roda de diálogos, retratos pintados, caminhadas no jardim do hospital, desfile de carnaval, que acabam por permitir maior aceitação aos tratamentos oferecidos pelos médicos/as, enfermeiros/as, psicólogos/as. Bem como, de certa maneira contribuindo para aos poucos ir se desfazendo o estigma lançado pela opinião pública sobre a representação das instituições de atendimento a saúde mental e, por consequência, aos usuários dos serviços psiquiátricos ao possibilitar o contato de membros da sociedade às instalações psiquiátricas existentes na sociedade devido às conquistas alcançadas pela Reforma Psiquiátrica. Dessa maneira, conferindo um novo significado a essas pessoas que, historicamente, foram tidas como improdutivas, visto que eram consideradas pessoas inadaptadas a desempenhar atividades produtivas em prol da sociedade, em especial, àquelas relacionadas à inserção no mercado de trabalho.

Posteriormente, o público é apresentado à gestora responsável pela supervisão da instituição, que na sua fala chama atenção sobre a importância da realização dos eventos culturais, tanto para o desenvolvimento dos pacientes internados, quanto para o hospital. Dessa forma, apontando na direção de se compreender a instituição psiquiátrica como um lugar no qual os pacientes, através das atividades expressivas, possam se reestruturar física e mentalmente, encontrando maneiras efetivas de se reinserir na sociedade. A fala da gestora segue a partir de uma narração *off*, enquanto na tela são mostradas fotografias que acreditamos ser de pacientes egressos ou já falecidos que já foram internados no Hospital Ulysses Pernambucano. Nesse sentido, o documentário estabelece sua primeira relação dicotômica: o narrador e a cena.

Um fato relevante é perceber como a loucura, que “por definição é a ruína da razão e da coerência” (PELBART, 1993, p. 91), é performada de maneira diferente em cada sujeito. Os pacientes-personagens parecem estar sempre alegres e entusiasmados nas atividades e oficinas expressivas, mas no momento em que o documentário se propõe a mostrar para o público a execução das atividades e oficinas expressivas, ora a fala de algum coordenador de alguma dinâmica ora a fala da gestora responsável pela supervisão do hospital em narração *off* domina a cena sem possibilitar que as falas dos pacientes-personagens sejam percebidas com a devida notoriedade dentro da narrativa documentária. Dessa maneira, é possível perceber que o documentário “Quantas cabeças cabem num espelho?” adota o discurso da supervisão da instituição como principal argumento narrativo para organizar seus questionamentos a respeito da maneira como cada paciente manifesta as características da loucura e da desrazão nas suas experiências de existência. Assim, ele expõe o chamado discurso disciplinar teorizado pelo filósofo francês, Michel Foucault, no momento em que este investigava a arquitetura das instituições existentes no interior da sociedade e o processo de exclusão dos corpos dos (as) ditos (as) loucos (as) do convívio social.

5. Maria, uma emblemática paciente e personagem

Os pacientes-personagens são convocados a participar do projeto Salão de Beleza, já com destaque no Centro de Atividades Terapêuticas (CAT) e em próspero desenvolvimento na instituição. Este tem como propósito cuidar da aparência dos usuários ajudando a melhorar a autoestima e a aproximá-los ainda mais dos trabalhadores de saúde mental. Pois, é comum que haja um distanciamento social entre esses agrupamentos devido a resquícios de velhas práticas de intervenção que não favorecia uma relação de proximidade entre os trabalhadores de saúde mental e os internados, muitas vezes, apontando para a criação, dentro do que Goffman (2001) chamou de instituições totais, de fronteiras entre esses grupos.

Cada agrupamento tende a conceber o outro através de estereótipos limitados e hostis - a equipe dirigente muitas vezes vê os internados como amargos, reservados e não merecedores de confiança; os internados muitas vezes vêem os dirigentes como condescendentes, arbitrários e mesquinhos. Os participantes da equipe dirigente tendem a sentir-se superiores e corretos; os internados tendem, pelo menos sob alguns aspectos, a sentir-se inferiores, fracos, censuráveis e culpados. (GOFFMAN, 2001, p.19)

Nesse instante, alguns pacientes-personagens se exibem e conversam diretamente com a câmera procurando assinalar a condição de bem-estar causada pelo tratamento de beleza feito pelas próprias funcionárias da instituição. Responsáveis por fazer a barba, la-

var o cabelo, maquiar e enfeitar os pacientes-personagens para seguirem para o estúdio fotográfico montado dentro da mesma sala em que acontece o Salão de Beleza. Em uma recriação improvisada de um estúdio fotográfico, o coordenador da oficina Luiz Santos, utilizando uma paciente-personagem, a Marilize, de modelo para sua explicação – que, posteriormente, será fotografada –, estimula os pacientes-personagens a refletirem sobre os elementos que compõem um registro fotográfico. Ele pede para que a Marilize abaixe um pouco a cabeça e pergunta aos pacientes-personagens se a expressão de uma pessoa com a cabeça um pouco abaixada representaria, fragilidade ou poder, e os participantes respondem que a expressão da modelo seria de inferioridade, fragilidade, tristeza. Dessa maneira, apontando para os vários sentidos que podem existir por detrás do processo de criação de uma imagem fotográfica, já que são vários os significados que uma imagem pode despertar em quem a observa. É diante da formação desse olhar fotográfico e do Salão de Beleza que somos apresentados à paciente Maria: mulher, negra¹⁰, paciente-personagem psiquiátrica deste filme documentário.

Da mesma forma que outros pacientes-personagens, ela já tinha aparecido em cenas anteriores no canto de alguns enquadramentos, de maneira fragmentada, tomando uma conformação periférica no documentário. No entanto, agora, não só a imagem de Maria, mas também a sua voz e o seu lugar de fala¹¹ ganha destaque na narrativa. Isso ocorre quando ela se aborrece por não ter gostado da cor do batom escolhido pela maquiadora do Salão de Beleza e decide por si própria aplicar o batom de cor vermelha nela mesma. Isso gera para o filme uma atmosfera de comédia porque há um combate nítido de oposição dentre a desrazão e a razão, marcada pela nomenclatura de normalidade representada pela maquiadora.

Já pronta para ser fotografada, em uma troca de palavras um tanto desordenada e deveras segmentada, mas repleta de divertimento, a personagem Maria, porventura, rememora uma experiência atribuída à condição da loucura, ela diz: “[...] muito bem comportada, não fui amarrada”. Em todo caso, eis que, ao lembrar a corriqueira prática de contenção que consiste no ato de amarrar com faixas os pacientes, considerando-se restringir seus movimentos diante de uma situação de crise, Maria traz para a história vestígios de uma perspectiva dominante pautada em um discurso institucional, médico e social. Assim como também, para imposição da ideologia de gênero, ou seja, das atividades e dos valores culturalmente atribuídos aos papéis sociais relacionados ao que é ser designado como feminino e masculino o que significa ser, socialmente, homem e mulher. Por muito tempo, pregou-se que os homens eram superiores às mulheres em função de suas características biológicas. Mas teorias feministas apontam que essas ideias são construídas, frequentemente, com base nos costumes, não nas capacidades biológicas das pessoas. Por conta disso, o conceito de gênero então surge para contestar concepções.

O problema da questão de gênero é que ela prescreve como devemos ser em vez de reconhecer como somos. Seríamos bem mais felizes, mais livres para sermos quem realmente somos, se não tivéssemos o peso das expectativas do gênero. (ADICHIE, 2014, p. 12)

De imediato, antes mesmo da paciente-personagem terminar de falar, a cena é cortada, a fala de Maria é novamente silenciada na sua condição de existência. Esse episódio, em

¹⁰O nosso objetivo ao definir a cor da pele da paciente-personagem é promover, e trazer, uma maior visibilidade às pautas e as reivindicações de direitos propostos pelo movimento social protagonizado por mulheres negras, o Feminismo Negro.

¹¹O termo aqui é cunhado levando em consideração os conceitos propostos pela filósofa e feminista negra, Djamila Ribeiro.

outra circunstância, poderia ser percebido como certo desinteresse. Mas, diante dessa atitude narrativa, o corte seco e proposital, demonstra certo interesse da direção do filme documentário de seguir com as informações narrativas através um ponto de vista comedido quanto um posicionamento político de retirar esse trecho da fala da personagem.

A supressão da fala da paciente-personagem faz com que o filme documentário, “Quantas cabeças cabem num espelho?”, insista no seu verdadeiro discurso, um filme feito com o propósito de enaltecer as diretrizes de saúde do hospital e não feito com a intenção de representar os interesses dos ditos (as) loucos (as). Diante disso, nota-se que quando toda a estrutura institucional entra em ação, a narrativa constrói-se, no sentido de apagar um rastro de memória presente, tanto nos pacientes-personagens, quanto no ambiente hospitalar que ainda guardam profundas marcas em relação às práticas obscuras de tratamentos. Estarmos atentos aos rastros, aos vestígios, é prática fundamental para desenterrar algo esquecido ou escondido, assim nos diz a filósofa Jeanne Marie Gagnebin:

Tanto Benjamin quanto Freud retoma a metáfora do arqueólogo que procura os vestígios do passado nas diversas camadas do presente, sem saber se encontrará somente alguns cacos, uma estátua quebrada, o torso de uma figura desaparecida. O arqueólogo não pode temer remover a terra do presente, isto é, colocar talvez em perigo as edificações que ali se erguem. Devem ficar atento a pequenos restos, a detritos, irregularidades do terreno que, sob sua superfície aparentemente lisa e ordenada, talvez assinalem algo do passado que foi ali esquecido e soterrado. (GAGNEBIN, 2012, p. 34)

Por um lado, observa-se que, em um primeiro instante, o ato de fala de Maria pode ser interpretado como um vestígio do inconsciente da paciente a qual, durante experiências de internação, sentiu na pele as marcas dos mecanismos de poder e controle, conforme a linha de pensamento foucaultiana, empregados dentro do remoto sistema manicomial. Por outro, mais diante, nota-se que a rememoração de Maria, pode ser compreendida como um reflexo dos valores sociais e políticos, absorvidos pela paciente, dos discursos da instituição psiquiátrica, da medicina e da sociedade que, respectivamente, são fortes substantivos quanto o cumprimento de uma ordem hierárquica e moral.

Devido a isso, é importante pontuar que, por muitos anos, as instituições psiquiátricas adotaram o regime disciplinar como forma de tratamento. Mas, hoje se sabe que tais procedimentos têm mais o objetivo de exercer controle e dominação sobre os desfavorecidos sociais do que, propriamente, oferecer uma prestação de serviço à saúde. Mesmo que, a princípio, o objetivo fosse curar os pacientes, os (as) loucos (as). Nesse sentido, a medicina tradicional, ao trabalhar a manutenção e a restauração da saúde, adotando o processo de internamento como forma adequada e justa de tratar os pacientes psiquiátricos, condenou-os a uma realidade marcada por dor, miséria e sofrimento. Como demonstra as imagens registradas pelos documentários “Em Nome da Razão”, (1979) de Helvécio Ratton, conforme citado anteriormente, e “Holocausto Brasileiro” (2016), de Daniela Arbex. Este que, 37 anos depois das imagens feitas por Ratton, revisita o Hospital Colônia de Barbacena representando, de modo equivalente, a triste realidade que os pacientes psiquiátricos eram submetidos devido às diretrizes dos modelos de intervenção e práticas defendidas pela psiquiatria tradicional.

Bem como da sociedade, a qual estruturada sob um sistema patriarcal, sistema social que ainda confere aos homens a condição de autoridade, tanto dos discursos e dos privilégios,

quanto do controle das propriedades e que “[...] os abandonou a uma profunda miséria espiritual” (TIBURI, 2018, p.12). Nesse sentido, as ideias e os valores sobre o que significa ser homem ou mulher, masculino ou feminino, na visão de mundo machista de muitos membros da sociedade, na qual existe a crença de que homens são superiores as mulheres, fez com que, historicamente, muitas mulheres fossem compulsoriamente usuárias e sobreviventes¹² dos processos de internação impostos pela psiquiatria tradicional, muitas vezes, somente pelo fato de serem mulheres e de não terem a liberdade de atuar e conduzir sua trajetória de vida e os seus próprios afetos, corpos, desafetos e sexualidades.

Com isso, identifica-se que a paciente Maria, exterioriza no seu comportamento não apenas as características referentes às técnicas usadas como forma de intervenção médica, mas também, as características representadas pelas questões de gênero e raça relevantes a sua condição de mulher, negra e paciente psiquiátrica. Dessa maneira, isso faz com que os casos de internamento, principalmente, de mulheres, mereçam uma atenção própria na nossa análise. Tendo em vista que, ao longo do tempo, a questão da loucura, a qualificação do diagnóstico e os processos de internamento de mulheres foram mantidos uma estreita relação com as questões morais. Ou seja, muitos dos internamentos femininos foram feitos por homens chefes de família pai, irmão, tios, primos que possuam alguma familiaridade com instituições psiquiátricas sem que houvesse a necessidade de produzir avaliações técnicas.

É possível notar que, apesar dos inúmeros quesitos que pareciam descrever a loucura até mesmo no senso comum, como “percepções, ilusões e alucinações”, existiam outras formas que soavam não menos científicas na hora do diagnóstico, como, por exemplo, “pudor, indiferença pelo meio social ou pela família”. [...] podemos colocar que a forma de se enxergar a loucura e comunicar o seu diagnóstico não partia somente de uma análise que se pretendia científica – e, portanto, livre de qualquer julgamento –, mas também da questão moral e dos papéis pré-estabelecidos, embutidos em todos os pareceres. (VACARO, 2011, p. 44)

Nesse sentido, é possível perceber que as narrativas das mulheres que passaram pelo processo de internamento psiquiátrico, na maioria das vezes, foram contadas por homens – familiares e/ou médicos – os quais, apoiados em um discurso patriarcal que, reiteradamente, favoreceu o gênero masculino em detrimento ao feminino, sujeitaram não apenas a loucura, mas também as mulheres, a valores próprios adotando suas próprias convicções como resposta. De certo, algumas mulheres que passaram pelo processo de internamento poderiam, realmente, ter sido diagnosticadas com algum transtorno psiquiátrico. Mas, sabe-se que a estrutura dos espaços institucionais foi usada sistematicamente com o propósito de silenciar e tentar apagar as narrativas das mulheres interessadas em questionar as engrenagens à sociedade e em propor conhecimentos os quais atendessem às suas necessidades de mudanças.

Sendo assim, compreende-se que a luta das mulheres é necessária para que Maria, ao rememorar a experiência de não ser amarrada, não interprete como um reforço positivo relacionado a um ato de compaixão pelo bom comportamento. Mas, sim, entenda como uma opressão das estruturas hospitalares a sua maneira particular de perceber e interpretar o mundo. E que, à época de sua experiência, a relação do saber médico e a paciente era autoritária e as práticas, muitas vezes, desumanizadas. É desse ponto de

¹²Termo usado pela advogada americana e ativista dos Direitos Humanos, Tina Minkowitz, ao se referir as pessoas que foram vítimas da violência psiquiátrica e sobreviveram ao enclausuramento nos manicômios.

vista que a luta do movimento político e social feminista faz com que as mulheres, na intenção de proporcionar outra maneira de vivência que corroborem para a emancipação, desconstrução e libertação dos padrões patriarcais, formassem respeitáveis coletivos de empoderamento feminino. Dessa maneira, tencionando despertar aprendizagem de autocuidado e de troca de experiências para se fortalecerem física e mentalmente construir novos conhecimentos, não apenas quanto ao direito à saúde, mas também aos aspectos referentes à cidadania, como o acesso e o direito assegurado a educação, a habitação e o trabalho digno.

No encerramento das atividades e oficinas artístico-culturais desenvolvidas graças à contemplação do concurso público nacional “Prêmio Loucos pela Diversidade” e da Semana de Artes Visuais do Recife no Hospital Ulysses Pernambucano, por estar localizado em uma cidade com forte tradição carnavalesca, não poderia terminar de outra maneira senão com um desfile de Carnaval. Na cena, uma paciente-personagem que, assim como Maria, também participou de quase todas as oficinas terapêuticas, olhando para a câmera expressa “Feliz dia dos loucos, como chamam... Mas nós não somos loucos. Tem que respeitar as nossas necessidades que não pedimos para nascermos doentes, mas sim pedimos para ter alegria, sabedoria e muito amor”¹³. A fala da paciente-personagem reflete bem os desejos das pessoas, em condição de desrazão e de loucura, pacientes e usuários do serviço de saúde psiquiátrico. Nesse contexto, percebemos com isso, que na fala da paciente-personagem, a loucura com a sua presença física confronta mais uma vez a sociedade. Enquanto alguns acreditam que a loucura e a desrazão deve ser enclausurada dentro dos manicômios, a escuta audível da loucura em volta de condições que pensam sobre as questões dos direitos humanos da democracia, da liberdade e do pleno exercício da cidadania, mostra que o Movimento da Reforma Psiquiátrica e a Movimento da Luta Manicomial, além de uma visão antipunitivista, antirracista e anticapitalista, visto que não compactuam com os valores representados pelo sistema capitalista existentes na atual sociedade brasileira. É um ato afeto e de fé com as pessoas em condição de desrazão e loucura. Ou seja, acreditar que essas pessoas precisam ter uma sobrevida digna na sociedade para que possam desenvolver suas potencialidades de modo autêntico e saudável possível.

6. Considerações finais

A partir das reflexões feitas pela presente pesquisa, concluímos que o cinema documentário, enquanto rede de produção cultural ampla e diversa, realmente se constitui como importante dispositivo fílmico capaz de provocar grandes transformações políticas e sociais no espaço-tempo em que as suas obras estão sendo produzidas, principalmente, no que se refere ao campo da saúde mental. A pesquisa se debruçou sobre a análise do filme “Quantas cabeças cabem no espelho?” por ser um rastro de memória feito dentro de um hospital psiquiátrico que, mesmo passando pelas transformações propostas pelos Movimentos da Luta Antimanicomial e da Reforma Psiquiátrica, ainda é visto com certo estigma por alguns membros e setores da sociedade. O documentário “Quantas cabeças cabem no espelho?”, de Luiz Santos, apresenta uma narrativa construída com base em uma visão institucionalizada, a respeito do que podemos chamar nas palavras do filósofo Peter Pál Pelbart de o “rosto estranho da loucura”, quer por uma escolha do próprio diretor do filme documentário, quer por determinação das estruturas político-administrativas do Estado, representadas pela figura da coordenação do Hospital Ulys-

¹³O diálogo foi transcrito para a pesquisa da mesma forma que ele foi proferido pela paciente-personagem e filmado no documentário sem alteração alguma de semântica e de ortografia.

ses Pernambucano, que não quiseram ir de encontro aos investimentos público para a atenção à saúde mental. Nesse sentido, procuramos adotar como estratégia a análise fílmica, os interditos presentes na narrativa documentária a respeito da representação da loucura e da desrazão, dentro do contexto de um hospital psiquiátrico, até então desconsiderados pelo filme documentário.

Buscamos afirmar que é preciso pensar em melhores estratégias para reduzir as situações de enclausuramentos e de exclusão dessas pessoas do pleno convívio social, até mesmo de usuários com quadros mentais graves e extremamente persistentes, como uma sociedade democrática em que é dever de todos de exercer plenamente o seu direito a cidadania, nós como pensadores da arte e do cinema sobre o campo da saúde mental, devemos desenvolver maneiras de oferecer a essas pessoas chances de ter uma sobrevida digna, com mais acesso à arte, a cultura, a liberdade, a poder ser na sociedade da sua forma mais genuína. Sendo assim, necessário adentrar nesses meios marcados pelos estigmas sociais como, por exemplo, os hospitais psiquiátricos, os trabalhadores de saúde mental, os usuários e os familiares dos usuários dos serviços de saúde mental para pensar em ressignificar algumas ordens cristalizadas na nossa sociedade e fazer com que certas narrativas sejam lançadas rumo a uma sobrevida digna e saudável.

Nesse sentido, o cinema profissional e as produções amadoras de filmes e outras formas de expressão artísticas através do uso das novas tecnologias, de certa forma, indicam um caminho bastante profícuo de discutir assuntos que são prementes a sociedade como, por exemplo, a questão da saúde mental, da desrazão e da loucura. Desse modo, possibilitando por meio das imagens representadas pelo cinema, uma mudança no olhar do espectador a respeito de algum tema que não faz parte do seu convívio social, mas que provoca por meio de um discurso estético, ideológico e narrativo adotado pelo cinema documentário na construção de suas histórias empatia com os personagens representados na tela do cinema e inquietação quanto às experiências vivenciadas por elas nas suas trajetórias de vida.

Referências

A LOUCURA entre nós. Direção de Fernanda Fontes Vareille. Produção de Fernanda Fontes Vareille e Amanda Gracioli. Salvador: Águas de Março Filmes, 2016. (76 min.), DVD, son., color.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. Sejamos todos feministas. São Paulo, Companhia das Letras, 2014.

COMOLLI, J.L. Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo horizonte: Editora UFMG, 2008.

EM NOME DA RAZÃO. Direção de Helvécio Ratton. Minas Gerais. 1979. (20 min.), 1 DVD, son., color.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Apagar os rastros, recolher os restos. In: SEDLMAYER, Sabrina; GINZBURG, Jaime. (Org.). Walter Benjamin: rastro, aura e história. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

GOFFMAN, Erving. Manicômios, Prisões e Conventos. Tradução de Dante Moreira Leite. 7ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

LANCETTI, A. Clínica Peripatética. São Paulo: Hucitec, 2008.

PELBART, Peter Pál - A nau do tempo-rei: sete ensaios sobre o tempo da loucura - Rio de Janeiro: Imago Ed. 1993.

QUANTAS CABEÇAS cabem num espelho?. Direção de Luiz Santos. Brasil, 2011. 1 DVD (20 min), son, color.

SILVEIRA, Nise da. Imagens do inconsciente. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

TIBURI, Marcia. Feminismo em comum: Para todas, todes e todos. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.

VOCARO, Juliana Suckow. A Construção do Moderno e da Loucura: Mulheres no Sanatório Pinel de Pirituba (1929-1944). São Paulo, 2011.

O “SILÊNCIO DA LOUCURA”, A DESRAZÃO E A ARTE¹

Gabriela Zimmerle Tomaz²

Resumo

Este trabalho apresenta brevemente a história da loucura tendo por base o pensamento de Michel Foucault. Reflete sobre o “louco”, seu afastamento imposto pela sociedade e, portanto, seu silenciamento, instituindo o “silêncio da loucura” a partir da Idade Clássica. Nesse período há o confinamento da vida e da história dos “loucos”, dentro dos manicômios. Eles tornam-se fantasmas, seres invisíveis e sem singularidade. São impedidos de escrever suas histórias. Utilizou-se as ideias de loucura e de “desrazão” propostas por Foucault e aprofundadas por Peter Pál Pelbart. Essas ideias propõem um jogo dialético. A “desrazão” como domínio do “Fora”, do externo ao homem, e do poder de ir e vir sem ser dominado. A loucura como envolvimento total e enclausuramento. Discutimos a experiência com a arte em meio ao ir e vir do “Fora”, que pode romper o silêncio imposto à loucura através de sua expressão, a partir do trabalho da psiquiatra Nise da Silveira com as imagens do inconsciente.

Palavras-chave: Loucura. História. Manicômio. Desrazão. Arte.

Abstract

This paper aims to make a brief presentation of the history of madness developed by Michel Foucault, specifically by removing the madman from his place in society, thus silencing his ideas, thoughts and influence in the community, silencing his voice, instituting the “silence of madness”. From the Classical Age. In this period, there is the ghosts, invisible beings without singularity. They are prevented from writing their stories. The ideas of madness and “unreason” proposed by Foucault and furthered by Peter Pál Pelbart will be used. These ideas propose a dialectical game, “unreason” as the domain of the outside, the external to man, and the power to come and go without being dominated, madness as total involvement and enclosure. Finally we will discuss the experience with art in the midst of coming and going to ‘outside’, which can break the silence imposed on madness through its expression and some of the psychiatrist Nise da Silveira’s work with the images of the unconscious

Keywords: Madness. Story. Asylum. Unreasonable. Art.

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pela Profª Drª Milena Travassos.

²Graduanda em Cinema e Audiovisual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO. Recife, Pernambuco, Brasil. gabi_zimmerle@hotmail.com.

1. Introdução

A partir da leitura do livro “História da Loucura na Idade Clássica” do filósofo francês Michel Foucault, e de reflexões sobre as ideias de “desrazão” ou o “pensamento do fora”, denominações concebidas por Foucault e aprofundadas por Peter Pál Pelbart, pretendemos expor a trajetória do “silêncio” imposto à loucura a partir da renascença e a relação entre a loucura e a “desrazão”. Discutiremos a busca da inspiração pelo artista ao pensamento do fora e, por outro lado, o colapso do louco, mergulhado totalmente nesse mundo do ‘fora’. Contudo, afirmamos que a conexão entre a arte e a loucura através da “desrazão” e da expressão artística, pode levar ao rompimento do silêncio imposto aos chamados loucos.

O artigo divide-se em duas seções, na primeira será descrita uma breve apresentação da história da loucura desenvolvida por Michel Foucault, especificamente no que diz respeito ao silêncio da loucura a partir da Idade Clássica. Nesse período há o confinamento da vida e da história dos “loucos”, dentro dos manicômios, eles tornam-se fantasmas, seres invisíveis e sem singularidade. São impedidos de escrever suas histórias.

Na segunda seção utilizaremos as ideias de loucura e de “desrazão” propostas por Foucault e aprofundada por Peter Pál Pelbart. Essas ideias propõem um jogo dialético, a “desrazão” como domínio do “Fora”, do externo ao homem, e do poder de ir e vir sem ser dominado, por outro lado a loucura como envolvimento total e enclausuramento.

Em um terceiro momento discutiremos a experiência com a arte em meio ao ir e vir próprio à “desrazão”, que pode, através da arte, romper o silêncio imposto à loucura. Uma importante referência teórica para pensarmos sobre a experiência com a arte em tratamentos terapêuticos será a médica psiquiatra Nise da Silveira (1905-1999), reconhecida mundialmente por sua contribuição à psiquiatria. Segundo Nise da Silveira, a arte pode, através da sua linguagem simbólica, aproximar os doentes mentais da realidade. Por fim faremos nossas considerações finais.

2. Notas do processo histórico da loucura

É necessário fazer uma incursão do que Foucault entende sobre a ideia de loucura no sentido de sua construção social após a idade média, especificamente, a partir do século XVII para, posteriormente, discutirmos o silenciamento dos loucos e das suas expressões. Foucault não pretende criar um novo conceito de loucura. Para ele, é importante entender o louco e as diferentes sensibilidades da loucura. Assim, o importante, para Foucault, é o que é entendido como louco pela sociedade, como ela vivência esse entendimento e o lugar da loucura principalmente com a eclosão da era da racionalidade advinda do Renascimento e da Idade Clássica.

Foucault não fala o que é a loucura, entretanto, fala da loucura, pois relata o que ela é a partir dos discursos de saberes sobre esse objeto vindo de determinadas épocas (no caso, a Idade Média, o Renascimento e a Idade Clássica), de determinados momentos históricos, de um determinado saber específico, ou geral (PROVIDELLO, G. Gonzaga Duarte; YASUI, Silvio, 2013, p. 1517).

O que mais preocupava Foucault não era a definição do louco no sentido patológico, mas como ele era encarado nas diversas fases da história, levando-se ao entendimento

de que o lugar da loucura, outrora, específico e com significação na sociedade, a partir da Idade Clássica se resume a exclusão da mesma, deixando-a muda e a descaracterizando no sentido de torna-la uma única visão. A loucura fica confinada ao esquecimento e a marginalização da sociedade:

[...] para ele [Foucault], a loucura se caracteriza estritamente pela forma como a sociedade experimenta, vivencia essa relação com a loucura. Ele recusa qualquer ação do saber sobre a loucura, qualquer patologização ou conceituação, preocupando-se principalmente com a lógica da exclusão do louco, com as tecnologias que o retiram da sociedade (PROVIDELLO, G. Gonzaga Duarte; YASUI, Silvio, 2013, p. 1516 e 1517).

O caminho traçado seria, a construção da história do presente na medida em que Foucault desenha a trajetória do que é conceituado e conhecido como doença mental na atualidade e o que se diferencia da loucura de outrora. Expõe a história da loucura “a fim de compreender, por meio das rupturas e das continuidades, o solo que abre as condições de possibilidade da moderna ciência psiquiátrica” (CORBANEZI, 2009, p.17, apud, PROVIDELLO et al, 2013). Com isso, seu objeto de pesquisa é a loucura e o seu processo de exclusão, até chegar ao conceito de doença mental.

Para o teórico, portanto, a loucura não é o objeto natural do saber esperando ser entendido pelo homem, todavia ela é construída e desenvolvida na sociedade, é criação do próprio homem.

A loucura não pode ser encontrada no estado selvagem. A loucura só existe em uma sociedade, ela não existe fora das normas da sensibilidade que a isolam e das formas de repulsa que a excluem ou capturam (FOUCAULT, 2006, p.163).

No processo do silenciar da loucura, ela foi sendo retirada do horizonte social tão comum na Idade Média e no Renascimento como um fato estético ou cotidiano. A loucura tinha o seu lugar específico. No séc. XVII houve a internação dos loucos e consequente silenciamento através de sua exclusão da sociedade e o enclausuramento nos manicômios. A loucura perdeu a função de manifestação, de revelação que tinha na época de Shakespeare e de Cervantes (FOUCAULT, 2006, p.163).

Enclausurados nos manicômios, *work houses* e hospitais gerais, os “loucos” foram impedidos de escreverem sua própria história além de não terem sido ouvidos, deixaram suas criações para que a posteridade se dedicasse a elas. Por trás dos muros dos internatos, o silêncio e a uniformidade de todos foram prevalecendo, o consenso de que todos são iguais na indiferença de uma sociedade que não os compreenderam e os calaram.

A internação clássica enreda, com a loucura, a libertinagem de pensamento e de fala, a obstinação na impiedade ou na heterodoxia, a blasfêmia, a bruxaria, a alquimia – em suma, tudo o que caracteriza o mundo falado e interditado da desrazão; a loucura é a linguagem excluída (FOUCAULT, 2006, p. 215).

Numa linguagem figurada, reflete-se o que foi marginalizado, qual fantasma que aparece e desaparece para expressar a luta incessante do que foi calado e excluído, como se quisesse deixar os resquícios do que foi ocultado, mostra-se vez por outra, e de outra foram, a linguagem que foi excluída.

E mais, no confinamento estavam não somente os “loucos”, mas também os libertinos, os hereges, os homossexuais. Tudo e todos que contraria a ordem social, o que transgride a moral vista nesse tempo. O silenciamento dos oprimidos que são enclausurados entre paredes dos manicômios para que suas vozes não sejam mais ouvidas além de seus muros.

As mulheres foram também alvo dessa exclusão nos manicômios repletos de quem não era aceito na sociedade moderna. Seus internamentos ocorreram por diversas questões: mães e esposas inadequadas, histéricas, que divergia do que era dito como normalidade da sociedade. Elas eram consideradas loucas, uma dupla clausura. Os “loucos” não tinham poder da fala, as mulheres não as tinha também e quando ousavam revolucionar, eram colocadas em manicômios para silenciar a dor e a revolta.

Todavia voltemos à história da loucura. No século XIX, a loucura passa para o domínio da ciência, deixando de ser uma questão social, moral e jurídica de exclusão para ser uma questão médica de exclusão.

A doença mental foi, em certa medida, uma construção histórica, e, no século XVIII, Philippe Pinel, pioneiro no tratamento de doenças mentais, considerado por alguns autores o pai da psiquiatria, “propõe uma nova forma de tratamento aos loucos, libertando-os das correntes e transferindo-os aos manicômios, destinados somente aos doentes mentais. Várias experiências e tratamentos são desenvolvidos e difundidos pela Europa” (AMSTALDEM, Ana; PASSOS, Eduardo, 2008). Essa proposta, porém, não deu voz à loucura e como o passar do tempo os novos tratamentos instituídos por Pinel foram perdendo força e sobressaindo o tratamento corretivo, acrescido agora de recursos de imposição da ordem e disciplina institucional.

Cabia agora ao médico ser o intermediário entre a suposta razão e a loucura, havendo o diálogo entrecortado entre ele e louco, por isso não havia a liberação da fala do louco, ele, mais uma vez permanece no silêncio, sem linguagem comum entre as partes. Nas palavras de Foucault:

[...] há, de outro lado, o homem de loucura que não se comunica com o outro senão pelo intermediário de uma razão igualmente abstrata, que é ordem, coação física e moral, pressão anônima do grupo, exigência de conformidade. Linguagem comum não há; ou melhor, não há mais; a constituição da loucura como doença mental, no final do século XVIII, estabelece a constatação de um diálogo rompido, dá a separação como já adquirida, e enterra no esquecimento todas essas palavras imperfeitas, sem sintaxe fixa, um tanto balbuciantes, nas quais se fazia a troca entre a loucura e a razão (Foucault, 2006, p.154).

Foi no século XX, com Sigmund Freud, que houve, por meio da psicanálise e da psiquiatria, a tentativa de criar uma possibilidade de entendimento da fala da loucura, através de construções teóricas complexas, que tentavam dar inteligibilidade a essa fala

³ Ver a crítica de Foucault (2006) sobre o tema linguagem analisado por Freud.

3. A loucura, a desrazão e a quebra do silêncio pela arte

O ensaísta francês Maurice Blanchot (1907-2003)⁴ denominou o que Foucault e Pelbart chamaram por “desrazão” como “o Fora”, por ser um lugar exterior a racionalidade do ser humano. Contudo Foucault delimita a palavra ao “pensamento do Fora” para “designar toda uma linhagem de pensadores que preservaram a muito custo — em geral à custa da própria sanidade — no seio da linguagem, da poesia, da filosofia e da arte, uma relação com esse Exterior”. (Pelbart, 1993, p.95;).

A “desrazão” é um campo externo ao homem, aquele que não foi “arado pela racionalidade”, aquele que, por assim dizer, não tem a história cronometrada, nem tempo, nem espaço. É a terra selvagem, onde se está fora completamente do domínio da razão.

Os artistas vão até a “desrazão” para se inspirar, em uma relação de vai e vem, à custa, muitas vezes, de sua sanidade. Este movimento é que foi denominado ‘o pensamento do Fora’ que tem uma relação de vai e vem entre o controle e o descontrole; no caso, a desrazão, que se assemelha à loucura, mas não é em si a própria loucura. Segundo Pelbart (1993), esse outro domínio, o da “desrazão”, foi soterrado na Idade Clássica por uma racionalidade crescente. Nas palavras do autor:

O Pensamento do Fora é aquele que se expõe às forças do Fora, mas que mantém com ele uma relação de vaivém, de troca, de trânsito, de aventura. É o pensamento que não burocratiza o acaso com cálculos de probabilidade, que faz da ruína uma linha de fuga micropolítica, que transforma a Força em intensidade e que não recorta o desconhecido com o bisturi da racionalidade explicativa. O Pensamento do Fora arrisca-se num jogo com a desrazão do qual ele nunca sai ileso, na medida em que não saem ilesos o Ser, a Identidade, o Sujeito, a Memória, a História e nem mesmo a Obra (PELBART, 1993, p. 96).

Se por um lado, artistas podem estabelecer uma relação de vai e vem com esse “fora”, com a desrazão, o “louco” se aprisiona no ‘Fora’, A desrazão é o próprio vai e vem entre fora, caos, e lugar seguro, ordem, experiência de busca por inspiração e de volta ao mundo seguro e estabilizado. O “louco”, por outro lado, vaga no mundo desarrazado e fica preso a ele, vive isolado e entregue à “violência do Fora”, tal como um eremita nesse exterior, entretanto, nem todo o tempo está totalmente mergulhado no mundo do ‘Fora’, nem sempre está totalmente fora de si, mas não consegue manter a relação com esse mundo racional, tal como o artista.

Seguindo esse raciocínio, Pelbart (1993, p. 97) assim conceitua a diferenciação entre o pensamento do “Fora” e a loucura: seria possível pensar a loucura como exposição total e sem mediação da zona de subjetivação ao “Fora”.

A loucura é ligada de certa forma à arte porque ambos, o louco e o artista, pairam por entre o mundo do fora, da desrazão. A diferença como explicitada a pouco é que o artista se aventura no mundo do ‘fora’, como campo de experiência, pois nesse mundo desarrazado, sem métrica e racionalidade, essa desconstrução do mundo do ‘fora’

⁴Escritor, ensaísta, romancista e crítico de literatura. Entre 1931 e 1944, exerceu o jornalismo no *Journal de Débats*, em *Combat*, em *L'Insurgé* e em *Écoutes*.

alimenta a sua imaginação. O artista utiliza o ‘pensamento do fora’ mas não se entrega a ele. O louco por sua vez, vive e se aprisiona nesse mundo, e a sua volta ao mundo de dentro é ínfima e logo volta ao campo selvagem da desrazão.

[...]vale salientar que a loucura é de certa forma aparentada da arte, e ambas seguem sob um domínio comum que é o Fora, a desrazão, e que subentende a experiência trágica da loucura: partem da dimensão que é o não pensável, o caos, a ruína, o transgressor da racionalidade, a ininteligibilidade da natureza, o exterior ao homem. E esse domínio, ao longo do tempo, tornou-se constitutivo da loucura e da arte (PROVIDELLO, G. Gonzaga Duarte; YASUI, Silvio, 2013, p. 1517).

Baseando-se novamente no que escreveu Providello, G. Gonzaga Duarte; Yasui, Silvio (2013), a relação do artista e do louco com a “desrazão” é distinta: Suponhamos que há um muro entre a razão e a “desrazão”. O artista está do lado de dentro e busca para todo tipo de arte através dos furos desse muro que dá para o mundo do “fora”, por outro lado, o louco está no mundo do “fora”, através da destruição completamente desse muro. Lógico está que o artista pode perfurar demais esse muro e destruí-lo, tornando-se louco também, nada o impede de transcender a linha tênue entre a razão e a não razão.

Todavia, apesar de haver a irmandade entre a loucura e o fazer da arte, com a empreitada rumo ao exterior da racionalidade, a forma do artista se relacionar com a “desrazão” é totalmente diferente da forma do louco. O primeiro observa o outro lado em busca de experiência enriquecedora e descobre a partir da relação de vai e vem com o ‘fora’ a sua arte. Por outro lado, a relação do louco é o colapso com esse muro.

O vai e vem não pode ser mais empreendido no momento que a subjetividade se expõe totalmente ao Fora. Entretanto, como todos aqueles que têm contato com a saúde mental hoje em dia sabem, o ‘louco’ não está o tempo todo fora de si: as ‘crises’ e ‘surto’ são os momentos em que a loucura toma conta efetivamente daquele considerado louco. É esse o movimento a que gostaríamos de chegar: não se é louco o tempo todo, quando se consideram os sintomas mais excessivos da psicose, por exemplo (PROVIDELLO, G. Gonzaga Duarte; YASUI, Silvio, 2013, p. 1517).

E aqui se deixa uma hipótese: o silêncio imposto à loucura desde a renascença pode ser, de alguma forma, rompido pela experiência com a arte? Se há uma ligação entre a arte e a loucura através da “desrazão”, talvez ela própria seja o elo do rompimento desse silêncio perpetrado aos enclausurados nos manicômios.

Nise da Silveira⁵ (1905-1999) revolucionou o tratamento de saúde mental do Brasil. Discordava do tratamento aplicado nos hospitais psiquiátricos como eletrochoques, lobotomia, dentre outros e criou ateliês de pintura e modelagem para possibilitar os doentes a reatar com seus vínculos externos através da expressão simbólica da realidade.

O caso de Adelina Gomes (1916-1984) é emblemático do tratamento utilizando arte como expressão terapêutica (MAGALDI, Felipe, 2018). Diagnosticada com esquizofre-

.....

⁵Sobre biografia de Nise da Silveira, ler: CALAÇA, A. Nise da Silveira: esboço biográfico. Quatérnio – revista do Grupo de Estudos C.G. Jung, Rio de Janeiro, n. 8, p. 206, 2001

nia, Adelina Gomes foi paciente do Centro Psiquiátrico Nacional do Engenho de Dentro, Rio de Janeiro, e uma das primeiras pessoas a receber o tratamento da médica Nise da Silveiras participando das oficinas expressivas e terapêuticas no sanatório em questão. A psiquiatra Nise da Silveira desenvolveu tratamento analisando as obras de Adelina Gomes e de outros pacientes e profusão de formas e cores foi associada a mito e símbolos que considerava fazer parte do inconsciente coletivo, comum a toda humanidade (MAGALDI, Felipe, 2018). O estudo da arte terapêutica e sobre o inconsciente coletivo teve com base teórica principal a Psicologia Analítica desenvolvida por C. Gustav Jung (1875-1961). O antropólogo Felipe Magaldi nos fala um pouco sobre esse importante trabalho e seus desdobramentos:

Seus trabalhos circularam por museus e galerias de arte do Rio de Janeiro e São Paulo, configurando parte de um debate no campo artístico a propósito da validade estética da arte dos “alienados”. Para Nise da Silveira, tornaram-se matéria-prima de uma longa série de estudos sobre a experiência psicótica, ensejando a fundação do Museu de Imagens do Inconsciente no complexo psiquiátrico do Engenho de dentro, junto aos trabalhos de outros pacientes. A médica sustentava que as atividades expressivas materializavam o que chamava de mundo interno em imagens, possibilitando sua visualização. Curiosamente, para o olhar de Nise, não era só a história de vida pessoal de Adelina que se condensava em seus temas figurativos, mas também temas míticos, comuns à história da humanidade (questão (MAGALDI, Felipe, 2018, p.127).

O trabalho de Nise da Silveira com a arte como forma de expressão do inconsciente levou ao estudo mais profundo sobre a compreensão da esquizofrenia através das imagens expressas pelos pacientes. Notou formas circulares em suas imagens (mandalas) que segundo análise de Jung desses materiais enviados por Nise, simbolizaria aspectos de auto cura.

Adelina Gomes não falava e sua expressão era através da arte. Outros pacientes portadores de esquizofrenia também se encontravam no estado de mudez, não mais em um estado de profundo silenciamento provocado pela sociedade no qual Foucault se referia, mas o silêncio da psicose era rompido com a arte e outras terapias ocupacionais. Através das cores, dos formatos (circulares, por exemplo) se chegava ao entendimento de parte do que se passava com o esquizofrênico.

O conhecimento do que estava no mais profundo da psique humana através de imagens levava a compreender a ausência da repartição do tempo (passado, presente e futuro) do esquizofrênico e a partir da própria arte encontrar o caminho da cura.

Assim, retomando ao ponto de partida, a hipótese de que a arte pode trazer de volta os desarrazoados a um mundo que estabelece conexões e se comunica. Um mundo não tão fechado e nem tão mudo.

4. Considerações finais

A loucura foi silenciada a partir da renascença e os loucos trancados, pois a sociedade não mais a via como parte dela. Segundo Foucault a loucura tinha seu lugar na Idade Média e era reconhecida como parte da comunidade, mas a partir da modernidade, ela foi enclausurada e silenciada nos manicômios.

Nesse processo a loucura não mais foi vista, como um modo de vida, mas como um fato estranho aos padrões da sociedade e, com a “evolução” da psiquiatria, se tornou a doença mental. Por muito tempo o “louco” foi abafado, dominado e torturado, primeiro, por terapias questionáveis (lobotomia, eletrochoques, dentre outros), depois por medicamentos. A experiência que caracteriza a loucura é viver no “Fora”, no mundo externo à razão humana, ser totalmente envolvido por aquilo que é desconhecido. Entretanto, o mundo do “Fora”, a “desrazão”, enfim, fora habitado pela arte. O que podemos dizer é que arte, com sua forma peculiar de expressão e de comunicação, favorece a pessoa com transtornos mentais à ultrapassar o muro da loucura e estabelecer uma relação de vai e vem entre caos e ordem. Não mais uma relação entregue totalmente à loucura, mas uma ligada à “desrazão”. O ir e vir desse lugar, desse exterior, desse “Fora”, pode provocar uma situação benéfica, pode ajudar a desvendar esse “Fora”.

A ligação entre a “desrazão” e a loucura pode se dar através da arte. Mesmo que, em princípio, o silêncio da loucura, sua dominação e apaziguamento tenha como desculpa a máscara da arte, por não entendermos o mundo do “Fora”, pode ser pela arte que se possa conhecer melhor o mundo dos doentes mentais e não mais silenciá-lo, e quem sabe um dia, uma hipótese um tanto otimista, o louco mais uma vez tome seu lugar e tenha voz, ou, pensando com Pelbart (1993), assumamos com menos receio o lado desarrazoado que todos nós possuímos.

Nise da Silveira exemplificou com sua terapia, embasada na psicologia analítica, que se pode conhecer os pacientes portadores de esquizofrenia através de suas obras. Por meio de cores e formas, percebe-se aflorar ritos e mitos, arquétipos⁶ comuns a toda humanidade.

Afora a diferença extrema entre as abordagens teóricas, por um lado a loucura e “desrazão” analisada por Foucault e Pelbart como fato social, e por outro a análise de pacientes esquizofrênicos através da imagem do inconsciente por Nise e Jung com adoção da psicologia analítica, os dois têm em comum a arte como expressão do “fora” ou do inconsciente e um caminho para a compreensão desse mundo de caos e desordem dos loucos.

Vale salientar que Foucault analisou a loucura sobre o ponto de vista sociológico, como fato social, e o silêncio da loucura a que se refere o artigo se baseia tão somente no desprezo do louco pela sociedade e a tentativa de anulá-lo de suas relações.

Nise da Silveira avançou no mundo de dentro de seus pacientes e na questão psíquica, ainda assim tendo como consequência o mesmo estranhamento da sociedade para com o “louco”. A sua luta foi compreendê-lo e trazê-lo de volta para o convívio social, mas essa temática fugiria completamente do assunto abordado nesse trabalho por isso concluímos, deixando essa última questão para uma próxima pesquisa.

.....
⁶Arquétipos é um conceito que representa o primeiro modelo de algo ou antigas impressões sobre algo. Conceito criado pelo suíço Carl Gustav Jung, conjuntos de imagens primordiais que dão sentido às histórias passado entre gerações, formando o conhecimento e o imaginário do inconsciente coletivo.

Referências

AMSTALDEN, Ana; PASSOS, Eduardo. A Reforma Psiquiátrica Brasileira e a Política de Saúde Mental. Programa de Volta para Casa, In: Residências Terapêuticas. Ministério de Saúde. 2008.

FIGUEIRÊDO, M.; DELEVATI, D.; TAVARES, M. Entre loucos e manicômios: História da loucura e a reforma psiquiátrica no Brasil. Ciências Humanas e Sociais, v. 2, n. 2, p. 121-136, Nov, 2014.

FOUCAULT, Michel. Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

FOUCAULT, Michel. História da loucura na idade clássica. 9.ed., São Paulo: Perspectiva, 2008.

MAGALDI, Felipe. A metamorfose de Adelina Gomes: gênero e sexualidade na psicologia analítica de Nise da Silveira. Sexualidad, Salud y Sociedad REVISTA LATINOAMERICANA. ISSN 1984-6487 / n. 30 - dic. / dez. / dec. 2018 - pp.119-140 / Magaldi, F. / www.sexualidadsaludysociedad.org.

MARCHI, Sonia Maria de Carvalho; AMPARO, Pedro Henrique Mendes. Nise da Silveira: a mãe da humana-idade, Rev. Latinoam. Psicopat. Fund., IX, 1, 126-137, CLÁSSICOS DA PSICOPATOLOGIA ano IX, n. 1, mar/2006.

PELBART, Peter Pál. A nau do tempo rei: sete ensaios sobre o tempo da loucura. Rio de Janeiro: Imago Ed, 1993.

PELBART, Peter Pál. Da clausuro do fora ao fora da clausura – Loucura e desrazão. São Paulo: Brasiliense, 1989.

PROVIDELLO, G. Gonzaga Duarte; YASUI, Silvio. A loucura em Foucault. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro. V.20, n.24, out-dez, 2013, p.1555-1529.

GLOBOPLAY: ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO NAS NOVAS MÍDIAS¹

Jeniffer Micaella Oliveira da Silva²

Resumo

O artigo oferece uma análise da plataforma de streaming da Rede Globo, a Globoplay, desde o seu lançamento e proposta à sua estratégia de divulgação nas redes sociais, Facebook, Instagram e Youtube, e na TV aberta. Baseado na produção de conteúdo transmídia, no processo de convergência midiática e no percurso gerativo de sentido, o estudo aponta as diversas formas de atuação da plataforma para atrair novos telespectadores. A análise das estratégias permite inferir que a plataforma tenta construir para si um posicionamento de autoridade e proximidade com seus consumidores e fãs, visando a adesão aos seus conteúdos.

Palavras-chave: streaming; globoplay; transmídia; convergência; discurso; estratégias.

Abstract

The article offers an analysis of Rede Globo's streaming platform, Globoplay, since its launch and proposal to its strategy of spreading on social networks, Facebook, Instagram and Youtube, and on open TV. Based on the production of transmedia content, the process of media convergence and the generative path of meaning, the study points to the platform's various ways of attracting new viewers. In this way, the platform can build a position of authority and proximity to its consumers and fans.

Keywords: streaming; globoplay; transmedia; convergence; speech; strategies.

.....
¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo prof. Rodrigo Martins Aragão.

²Graduanda em Jornalismo pelo Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO. Pesquisadora no Programa Institucional Voluntário de Iniciação Científica - PIVIC - Olinda, Pernambuco, Brasil. E-mail: Jeniffer.oliveira.j@gmail.com

1. Introdução

São cada vez mais presentes, no nosso cotidiano, as formas distintas de conteúdos midiáticos e audiovisuais a que estamos expostos em múltiplas plataformas. Emissoras, empresas privadas e produtoras procuram maneiras de se manterem ativas nesse cenário de crescente oferta das mais variadas fontes, através do reposicionamento de seus conteúdos e atuação no mercado, além de adaptá-los para a veiculação de dispositivos distintos. Especialmente, as emissoras de TV tradicionais têm lançado conteúdos em plataformas digitais em busca da audiência, que hoje transita em um ambiente multiplataformas.

Esse processo se associa diretamente a dois fenômenos, a convergência midiática e a cultura participativa, que trazem mudanças ao desenvolvimento de grande parte das produções audiovisuais contemporâneas e tem afetado diretamente na construção de conteúdos e enredos. Pois, através delas, aborda-se uma nova perspectiva de consumo e comportamento de consumo das mídias, como define Fechine (2013, p. 26) trazendo um conjunto variado de possibilidades abertas aos consumidores com maior acesso, produção e circulação de conteúdos midiáticos, a partir da digitalização e convergência dos meios. Isso permite que o consumidor moderno tenha mais autonomia na escolha do produto a ser consumido, definindo forma e horário de acesso, e também analise as mídias vinculadas aos serviços que consome como uma extensão do produto. Assim, os consumidores assumem papel cada vez mais ativo, fazendo reivindicações e cobranças, por exemplo, com a intenção de ter seu pedido ou reclamação atendidos de forma mais rápida – seja com mudanças nas tramas ou da continuidade do produto.

Esse comportamento está inserido na cultura participativa. Fechine (2015, p. 28) explica que “a cultura participativa define, nessa perspectiva, novos comportamentos no uso das mídias, associados, sobretudo, ao compartilhamento, publicação, recomendação, comentários, remix e reoperação de conteúdos digitais (criados e disponibilizados em meios digitais, especialmente na internet)”.

Tomamos como objeto a Rede Globo, maior emissora do país e seu mais recente produto, a plataforma de vídeo por demanda Globoplay. A plataforma vem se tornando um grande sucesso no país, oferecendo além do conteúdo já exibido na televisão, conteúdos exclusivos produzidos pela emissora e produções estrangeiras. Observamos como essa nova plataforma, em formato de streaming, converge com as mídias tradicionais, de modo que ambas atuem lado a lado em fortalecimento mútuo. Mais a frente veremos como a emissora faz para se manter ativa no novo meio de distribuição e como utiliza da TV aberta como aliada à essas novas mídias.

Nessa perspectiva, buscamos compreender como o cenário de convergência modifica o comportamento de empresas de audiovisual que utilizam formas e meios distintos de produção e distribuição de conteúdos, que integram a Televisão e as Plataformas Digitais. Nosso estudo analisa as estratégias de divulgação e de posicionamento da Globoplay, buscando identificar como a plataforma divulga suas produções e de que maneira estabelece vínculo ou distinção com a emissora aberta.

As plataformas de redes sociais, sem dúvidas, são peças principais para se apropriar, fazendo parte da estratégia de comunicação, já que é um conteúdo digital direcionado para uma plataforma digital. Além disso, como já dito antes, a TV aberta se torna grande

aliada para a visibilidade do serviço de streaming, tendo em vista que a programação aberta e gratuita atende a todo e qualquer telespectador, levando o alcance a patamares para além dos consumidores digitalmente ativos.

Este processo leva o artigo a basear-se no processo de convergência midiática e da cultura participativa, que justificam as indagações levantadas acima. A nossa análise consiste em um estudo de caso, das divulgações das séries *Sob Pressão* e *Aruanas*. Investigamos os conteúdos de divulgação desses produtos nas plataformas Facebook, Instagram e Youtube. Os produtos foram escolhidos pelas suas origens midiáticas distintas – enquanto *Sob Pressão* é uma série originária da TV aberta e também disponibilizada na plataforma digital, *Aruanas* é um formato original da Globoplay³. Nossos levantamentos foram realizados no período de 8 a 15 de julho de 2019, partindo da investigação sobre o posicionamento, a linguagem, a abordagem e a periodicidade de publicações nas redes sociais e identificando a estratégia abordada na produção de conteúdo e associação com a programação da TV aberta.

2. A construção da Globoplay e sua relação com a TV

A Globoplay foi anunciada em outubro de 2015 e, lançada em 3 de novembro do mesmo ano, com a proposta de ser uma evolução da Globo TV+, que foi o primeiro serviço de vídeo por demanda da emissora, que funcionava como um repositório de vídeos da TV aberta, disponíveis após sua exibição (G1, 2012). O serviço de streaming foi lançado como a inovação dos modelos de transmissão da Rede Globo, dando início à distribuição de conteúdos em 4K e incorporando o consumo de vídeos por demanda. A principal distinção foi a possibilidade de ter acesso a programação ao vivo⁴ da emissora, e assistir por demanda aos seus conteúdos, além de um catálogo de conteúdos entre filmes e séries produzidos pela emissora ou não. A plataforma pode ser acessada em diferentes tipos de aparelhos, como *smartphones*, *tablets*, computadores e Smart TV's.

Nesse modelo se apresentam formas distintas de consumir os mesmos produtos e, assim, de integrar ainda mais empresa e consumidores em dinâmicas próprias da cultura de convergência, fazendo pensar não mais no consumo linear, diretamente integrado ao fluxo televisivo e à serialidade tradicionais, mas nas diversas possibilidades de consumir produções audiovisuais. A plataforma finca a emissora em um ambiente de convergência, à forma como Jenkins (2008, p. 29) se refere, como a integração a um “ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”.

A plataforma é toda baseada no serviço de vídeo por demanda, no qual o telespectador determina o tipo de conteúdo que irá consumir, livre das grades de programação estabelecidas pelas emissoras. O formato, que amplifica o alcance da empresa em diferentes públicos, é uma necessidade diante das mudanças tecnológicas, como reforçam Monteiro e Brito (2019, p. 6):

.....

³A série teve apenas o seu primeiro episódio exibido em Tv aberta, em 03/07/2019, e foi, posteriormente, veiculada integralmente na grade da emissora entre abril e junho de 2020.

⁴Em algumas localidades em que a funcionalidade está inserida.

Diante de tantas mudanças provocadas pela influência das novas tecnologias, conserva-se a discussão de como se posicionar ao pensar a programação televisiva. Em produtos audiovisuais, o mercado precisa ficar atento quanto à importação de modelos, pois apesar de ser inegável a contaminação de um meio pelo outro é através do conhecimento das características de cada dispositivo e perfil do cliente-consumidor que se pode incorporá-los conforme suas especificidades e segmentação.

Esse novo produto chega em um momento no qual a Netflix⁵ está ganhando força no Brasil. Com isso as emissoras sentiram uma fragilização em sua audiência, adotando estratégias para se manter no mercado. Além da implantação de um serviço que revolucionou a transmissão dos conteúdos, a Rede Globo tenta reforçar que a interação e a postura ativa o público seriam uma grande aposta da plataforma. Com essa proposta, a emissora reforça também que os usuários, que já poderiam escolher os conteúdos a serem consumidos, se tornam o centro do processo de consumo midiático convergente e do qual o ambiente digital se torna parte indissociável.

A empresa tenta apresentar o produto Globoplay como sendo próprio dessa nova cultura de maior participação do usuário, de modo que boa parte de sua divulgação se estabelece em plataformas de redes sociais. Nelas, busca reforçar que os usuários podem interagir com a plataforma de uma maneira distinta da relação que estabeleciam com a TV. Assim, a emissora também ganha mais informação sobre sua audiência, uma vez que é possível mudar as formas como é medida ou contabilizada a audiência, pois, passa a ser possível saber quais são os produtos que estão sendo mais bem recebidos pelo público. Esses indicadores passam a ser mensurados a partir das interações que os usuários realizam nas plataformas de redes sociais digitais, sejam com os produtores, seja nas conversações com outros usuários; além, é claro, dos próprios dados de acesso na plataforma de distribuição de vídeo por demanda.

Essa forma de pensar a plataforma Globoplay se assemelha à atual estratégia da própria empresa. Uma análise da campanha institucional mais recente da emissora, intitulada 100 milhões de uns e lançada em 2017 mostra como a rede globo tem se esforçado para se apresentar ao público como uma empresa convergente e digital. Na campanha, a emissora afirma que mais do que um meio de comunicação massivo, identifica e se relaciona com cada um dos seus espectadores de maneira individualizada. “A emissora deixa de lado a imagem de um espectador indefinido, um você que é todo mundo e qualquer um. Entra em cena um sujeito mais individualizado, com identidade” (MARTINS, 2019, p. 22). Um sujeito muito mais condizente com o perfil do público das plataformas de consumo digitais e por demanda, que interage em redes sociais.

Assim, a Rede Globo, enquanto empresa de comunicação, tem se esforçado para se mostrar cada vez mais atenta ao cenário das comunicações digitais, tentando, ao mesmo tempo, “estabelecer que mantém seu papel e sua hegemonia na comunicação massiva, mas assume, também, e cada vez mais, um lugar na comunicação segmentada e ou personalizada, característica da mídia digital” (MARTINS, 2019, p. 24).

O lançamento e a divulgação da plataforma Globoplay buscam fortalecer a sua plataforma de streaming, mas não em detrimento da emissora aberta. A proposta parece

⁵Plataforma de vídeos por demanda que se popularizou no mundo desde o início da década 2010 e ganhando grande espaço no mercado de consumo audiovisual.

ser de associá-las para que se retroalimentem. Uma forma de fazer isso é estratégia de divulgação e captura de novos consumidores para a Globoplay através da TV Aberta. A emissora aposta na transmidiação para atrair a atenção dos telespectadores que ainda não conhecem a plataforma, deixando sempre em evidência a disponibilização dos conteúdos completos na Globoplay, podendo ser acessados a qualquer momento.

Como acontece com as novelas ou os telejornais, que podem ser vistas novamente na plataforma e, em caso de algumas séries, podem ser vistas por assinantes antes mesmo da estreia. Além disso, de acordo com as análises no período da pesquisa, é constante se deparar em seus intervalos comerciais a divulgação constante de produções do streaming, em especial no horário da noite, não ficando justificado por nenhuma teoria ou declaração da empresa, porém de acordo com análises de mercado, essa distribuição pode ocorrer devido ao alto índice de telespectadores no horário nobre.

Além disso, como destacamos, também são utilizadas estratégias que possam apresentar seu serviço de streaming para consumidores, reforçar sua audiência em ambas plataformas e manter-se ativa para todos os públicos, a emissora lança constantemente estratégias para manter os telespectadores conectados nos seus serviços linear e não-linear. Alguns exemplos de como a opinião de como essas estratégias, associadas à nova postura de relação com o público em rede e mais interativo, podem influenciar na distribuição e organização dos conteúdos foram os produtos *The Good Doctor* e *Carcereiros*, além do novo quadro no canal aberto, a Sessão Globoplay.

O seriado *The Good Doctor*, de origem estadunidense já chegou ao país após grande repercussão internacional. Foi o primeiro produto internacional de grande repercussão da Globoplay, que adquiriu os direitos exclusivos de distribuição digital no Brasil (MEIO&MENSAGEM, 2018). Como estratégia de lançamento e divulgação do seriado e também da plataforma, foi exibido um compilado de cenas dos dois episódios iniciais na Tela Quente – janela semanal de exibição de filmes da emissora. Posteriormente, com o sucesso e a alta procura⁶, foi decidido incluir o seriado na grade de programação regular, ou seja, o sucesso da exibição aberta e no *streaming* foi tão grande que rendeu no retorno para a TV aberta.

Já em *Carcereiros*, série policial produzida pela Rede Globo, além da transmissão em sua grade padrão, o conteúdo foi transmitido no *streaming*, com todo os episódios da segunda temporada disponibilizados de uma só vez. Além disso, o seriado deu origem a um filme. Esses exemplos demonstram o crescimento da associação que se estabelece entre emissora aberta e plataforma de *streaming*. Essa relação vai se consolidar com a *Sessão Globoplay*, janela de exibição na grade da emissora em que são apresentadas produções que tem veiculação na plataforma e que, conseqüentemente, atraem a atenção de possíveis consumidores.

Compreendendo, o quão complexa se torna a relação entre a plataforma digital e a televisão aberta, nos dedicamos a analisar como a divulgação da plataforma e de seus conteúdos é realizada de modo a construir uma imagem própria para a plataforma em relação ao público. Para isso, observamos alguns conteúdos compartilhados nas páginas da Globoplay nas plataformas de redes sociais Facebook, Instagram e Youtube, buscando

⁶Segundo a colunista Patrícia Kogut, a exibição da série na emissora aberta rendeu a maior audiência da Tela Quente desde 2011 (PATRÍCIA KOGUT, 2018).

compreender de que maneira se apresentam e interagem com o público. As publicações foram coletadas entre os dias 8 e 15 de julho de 2019.

3. Estratégias de divulgação da Globoplay em redes sociais

A primeira estratégia que vamos analisar é como a Globoplay se comporta nas plataformas de redes sociais. Iniciaremos considerando a linguagem que a empresa adota para interagir com o público, pois é essencial para a construção de uma identidade capaz de gerar identificação com seus consumidores e se associa à proposta de conexão com o consumidor da cultura participativa e convergente.

Nas plataformas Facebook e Instagram é possível identificar um comportamento jovem, com a utilização de jargões da atualidade que buscam trazer o consumidor para si com o objetivo de gerar proximidade. Porém, essa identidade parece estar em transição entre o jovem e o adulto, pois percebe-se que há a necessidade de atender ao público geral, tendo em vista que a plataforma atende a conteúdos distintos.

No Facebook, percebe-se que os conteúdos predominantes são em vídeo e diferentes dos conteúdos do Instagram, porém as poucas postagens com assuntos iguais recebem legendas distintas, pois o alcance atinge públicos diferentes. Como pode ser observado na postagem sobre a série *Sob Pressão* (Figuras 1 e 2).



Figura 1: Postagem do instagram sobre o novo episódio da série Sob Pressão



Figura 1: Postagem do facebook sobre o novo episódio da série Sob Pressão

Observamos que foram utilizados os mesmos elementos visuais em ambas as plataformas. A linguagem textual e não textual utilizada na postagem em geral busca inspiração na cultura dos memes (SOUZA, MARTINS, 2018) e subjetiva, como é possível identificar no texto da imagem que diz “Eu tentando me recompor depois desse episódio de Sob Pressão” junto à imagem da protagonista da série com expressão de preocupação. Os textos que acompanham a imagem, no entanto, se diferenciam nas duas plataformas. No Instagram, temos a legenda “Meu coração não aguenta. Mentira, aguenta sim”, enquanto no Facebook, lemos a mensagem “Não precisa ficar assim, você pode contar comigo pra tudo!”. Ambas seguem o tom mais jovem e informal.

Essa característica de lidar com memes para interagir com o público parece ser justamente baseada na intenção de se aproximar dele, podemos confirmar essa proximidade através da linguagem partindo de uma análise da enunciação que, de acordo com Fiorin, contempla “uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetíveis de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo” (2005).

As análises com base na Enunciação têm diferentes níveis, entretanto, nessa análise utilizaremos o nível narrativo, sendo necessário compreender o conceito de narratividade definido por Fiorin (2005, p. 21) como “uma transformação situada em dois estados sucessivos e diferentes. Isso significa que ocorre uma narrativa mínima quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final.”. Em ambas as postagens ocorrem narrativas mínimas, nas quais a transformação ocorre quando a persona da plataforma fala como se sente para depois divulgar o novo episódio disponibilizado.

Outra característica que é interessante observar é que a maioria das postagens possuem as assinaturas “Original Globoplay” ou “Exclusivo Globoplay”, isso faz com que a marca fique ativa na memória do consumidor como uma produtora e/ou detentora de conteúdos interessantes. Dessa forma, também ajuda a levar autoridade e relevância para a marca no mercado em que está inserida e, ainda consegue reafirmar a posição no mercado, desvinculando a autonomia dos seus produtos à TV Globo como TV aberta em si, que possui uma programação já pré-estabelecida.

E como os fãs lidam com essas estratégias nas redes sociais? Primeiramente, é importante afirmar que, no período analisado, a grande maioria das postagens, sejam elas no Facebook ou Instagram, possuíam ao menos duas reclamações sobre a distribuição do serviço, por motivos distintos. As redes sociais acabam se tornando canais de atendimento direto entre o consumidor e a empresa responsável pelo serviço, e é primordial que haja um retorno rápido e efetivo. Como podemos observar nos comentários a seguir das Figuras 3 e 4.



Figura 3: Comentário com dúvidas



Figura 4: Comentários com menção ao episódio

Os comentários se referem à postagem analisada acima, mas podemos observar que os fãs fazem comentários sobre diversos temas, como dúvidas de como assistir fora da TV aberta, crítica sobre o episódio, elogio da série ou reclamação por não conseguir acessar no aplicativo. Podemos observar também, como a plataforma responde e reage a comentários, como demonstrado nas figuras 5 e 6.



Figura 5: Respostas sobre problemas apontados



Figura 6: Respostas para gerar proximidade

Com isso, podemos tomar como exemplo a forma na qual os consumidores da atualidade enxergam os canais de forma cada vez menos uniforme, impondo que as empresas se readéquem em posicionamento digital para atender a esse tipo de demanda.

Já no Youtube, os conteúdos são divididos em trailers e produções ligadas às suas séries originais, como acontece na playlist baseada na série Aruanas, estreada em Julho de 2019. A série é pautada em um grupo de mulheres que luta para proteger a Amazônia de uma quadrilha de crimes ambientais. Pegando esse gancho, o canal da Globoplay produziu uma série de vídeos com os temas sobre ativismo, meio ambiente e protagonismo feminino, além dos bastidores.

Esse tipo de produção é comumente adotado por empresas que possuem atuação em plataformas distintas, como afirma Fachine (2015, p. 26), fazendo com que sejam cada vez mais consumidas produções correlacionadas entre si. É interessante perceber como essa proposta dialoga com ideia de valorização do consumidor pois, além de tentar antecipar e atender aos seus interesses, gera um efeito de exclusividade e de atenção ao poder consumir um conteúdo que, mesmo estando disponível a todos, é voltado para os interesses de um ou mais grupos especificamente.

4. Considerações finais

O telespectador contemporâneo está cada vez mais dinâmico, exigente e imediatista, colocando o padrão de qualidade em um patamar de alto nível, tendo em vista que está cada vez mais fácil a possibilidade de reivindicar seus desejos e dores, não aceitando um tempo longo de espera por resposta, uma resposta genérica ou um pedido não atendido. Por isso, é tão frequente a necessidade de grandes empresas de adotarem estratégias para cativa-lo e fideliza-lo em suas redes. As emissoras brasileiras já entenderam que o reposicionamento no mercado é essencial, nessa perspectiva, a Rede Globo é a que mais investe em estratégias de mídia digital atualmente. A plataforma de streaming tem um bom posicionamento no mercado e as estratégias conseguem converter em interações e resoluções de problemas.

Além disso, por mais que as redes sociais do nosso objeto de estudo possuam um número relativamente baixo de seguidores, como vimos no começo deste artigo, a empresa se mantém ativa e engajada com os seus seguidores e clientes. Isso acaba formando uma rede de fortalecimento entre consumidor e prestadora de serviço e, como a Globoplay é um produto da Rede Globo, acaba fortalecendo também a emissora responsável de uma forma geral. Atualmente, entre as emissoras brasileiras, a única plataforma de streaming no qual o resultado e o engajamento são direcionados para um público geral parte da Globoplay, isso acontece, pois as poucas plataformas nacionais que existem, estão direcionadas para algum público específico.

Os próximos passos para os pesquisadores da área de comunicação podem ser analisar como esse reposicionamento vai afetar o consumo de forma geral dos conteúdos da Rede Globo. Seria o fim da TV aberta como conhecemos? Até o momento não conseguimos identificar de fato esse rompimento dos telespectadores com os modelos tradicionais ao consumir conteúdo audiovisual, pois ainda é muito alto o número de brasileiros que não possuem acesso à internet ou a tecnologias mais avançadas. E o consumo ainda é tímido tendo em vista o modelo tradicional de transmissão, além de ser um serviço pago que exclui parte da população que não consegue arcar com as despesas de um serviço desse tipo.

Enquanto isso, o mercado atual vem reposicionando todas as formas de entretenimento seja através da TV digital no smartphone, da interação nas redes sociais, na construção de sentido sob a ótica do fã ou o atendimento ao cliente, independente da maneira, o mercado já consegue compreender que existe a necessidade de possuir um entretenimento dinâmico. Dessa forma, se faz necessário verificar, nas próximas pesquisas, se as estratégias de divulgação e produção de conteúdo para internet vão continuar atendendo as necessidades de quem as consome, pois, atualmente, fazem um trabalho satisfatório do ponto de vista de presença digital. Também é importante manter a atenção na sua concorrente direta, a Netflix, pois ela ainda é líder na proximidade com o seu consumidor, desenvolvendo estratégias de marketing mais efetivas para que, com isso, a Globoplay passe para o patamar próximo a concorrente direta.

Referências

FECHINE, Y., GOUVEIA, D., ALMEIDA, C., COSTA, M., & ESTEVÃO, F. Conceituações e operações de transmediação. In: M. autores, Estratégias de Transmediação na Ficção Televisiva Brasileira. Porto Alegre: Sulina, 2013.

FECHINE, Y., GOUVEIA, D., TEIXEIRA, C., ALMEIDA, C., COSTA, M., CAVALCANTI, et al. Cultura participativa e ficção televisiva. In: M. autores, Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira. Porto Alegre: Sulina, 2015.

FIORIN, J. L. Elementos da Análise do Discurso. São Paulo: Contexto, 2005.

G1. 2012. Serviço de vídeo on demand da TV Globo tem nova versão: Globo.tv+. Disponível em <<http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2012/09/servico-de-video-demand-da-tv-globo-tem-nova-versao-globotv.html>> Acesso em: 15 de outubro de 2019.

Globo Play é lançado; conheça nova plataforma digital de vídeos da Globo. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/10/globoplay-nova-plataforma-digital-de-videos-da-globo-e-lancado.html>. Acesso em 15 de Outubro de 2019.

Globo Play: a programação da Globo ao vivo ao alcance de um 'play'; saiba. Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/novidades/noticia/2015/10/globo-play-programacao-da-globo-ao-vivo-ao-alcance-de-um-play-saiba.html>. Acesso em 15 de Outubro de 2019.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

MARTINS, Rodrigo. 100 MILHÕES DE UNS: A audiência entre as massas e os indivíduos e o alcance como competência da emissora no cenário de convergência. In. Anais do II Congresso TeleVisões – Niterói, RJ – 16 e 17 de maio de 2019

MEIO&MENSAGEM, 2018. The Good Doctor: a primeira série internacional do Globo-Play. Disponível em <<https://www.meioemensagem.com.br/home/ultimas-noticias/2018/08/23/the-good-doctor-a-primeira-serie-internacional-do-globoplay.html>> Acesso em 15 de outubro de 2019.

MONTEIRO, C., & BRITO, L. Over The Top: diálogos intermédias e novas possibilidades mercadológicas para players de conteúdo televisivo. 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação . Belém, 2019.

PATRÍCIA KOGUT, 2018. Com Good Doctor Tela Quente tem melhor audiência desde 2011. Disponível em < <https://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/audiencia/noticia/2018/08/com-good-doctor-tela-quente-tem-melhor-audiencia-desde-2011.html> > Acesso em 15 de outubro de 2019.

SOUZA, Ivson., MARTINS, Rodrigo. Onde a Zoeira encontra seu limite: uma análise do uso de memes no jornalismo do Estadão. In. PENSE VIRTUAL. Olinda, AESO. v. 05, N. 8, 2018.

FAKE NEWS E CREDIBILIDADE JORNALÍSTICA¹

Ana Júlia Moreira dos Anjos Almeida²
Isabela Maria Ramos Aurélio Silva³

Resumo

O presente artigo visa analisar e apresentar as causas e impactos das fake news na credibilidade jornalística, a fim de apontar as medidas tomadas por esse canal e as possíveis ações que contribuem para a perda de confiança da população nos veículos jornalísticos, sendo esse um dos principais fatores para a garantia do acesso público à informação. Neste sentido, utilizou-se de pesquisas norteadoras para a compreensão dos procedimentos que podem ser acatados pelo meio emissor e receptor no intuito de aprimorar a viabilidade da informação através do intermediário comunicativo, além de ferramentas que auxiliam em processos fundamentais como a verificação de dados. A análise foi realizada através de referências bibliográficas e outras pesquisas acadêmicas voltadas para o tema presente no artigo.

Palavras-chave: *fake news*; credibilidade jornalística; informação midiática

Abstract

This article aims to analyze and show the causes and impacts of fake news on journalistic credibility, in order to point out the measures taken by this channel and the possible actions that contribute to the loss of confidence of the population in the news media, which is one of the main factors for ensuring public access to information. Guiding research was used to understand the procedures that can be followed by the sending and receiving medium in order to improve the viability of information through the communicative intermediary, in addition to tools that assist in fundamental processes such as data verification. This article was made by an analysis of academic research and bibliographic references focused on the theme of this article.

Keywords: fake news; journalistic credibility; media information

.....
¹Trabalho apresentado à revista Pense Digital do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo prof(a) Sandra Helena.

²Estudante do 4º período de Jornalismo do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, Olinda, Pernambuco, Brasil.
E-mail: jlanjos55@gmail.com

³Estudante do 4º período de Jornalismo do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, Paulista, Pernambuco, Brasil.
E-mail: isabelamariaramos1@gmail.com

1. Introdução

O fenômeno das *fake news* (notícias falsas) ocorre quando um enunciador produz notícias falsas com a intenção de ludibriar seu receptor. Essa expressão surgiu em meados do século 19, porém as informações falsas já existiam muito antes deste século, de acordo com Marie-Webster, e por volta do século 16 possuíam outra nomenclatura: *false news*.

Assim sendo, tornou-se mais fácil propagar essas notícias ilegítimas, principalmente por meio das mídias sociais cujos usuários são a maioria dos bombardeados pelas *fakes news*; e segundo o estudo de Nielsen Norman Group, apenas 32% dos usuários chegam ao último parágrafo de uma notícia, o que facilita a absorção de informações falsas.

2. O surgimento das *fake news*

A popularização do termo começou em 2016, durante a corrida presidencial dos Estados Unidos. Na época, eleitores do então candidato Donald Trump atacavam, através de notas falsas na mídia, sua concorrente ao cargo da presidência, Hillary Clinton.

Lexicalmente, a palavra *fake* é considerada nova no nosso vocabulário. Segundo o dicionário de Merriam-Webster, apontado como o maior e mais completo dicionário de língua inglesa do mundo desde 1828, a origem da palavra aconteceu durante o período da Inglaterra do século XIX. Muito antes da disseminação digital dessas falsas notícias, os meios de comunicação offline, como o jornalismo impresso, rádio e televisão, já eram impactados com esse tipo de sensacionalismo. Com o surgimento de campanhas publicitárias e das mídias sociais online, o quadro apenas piorou.

Embora a utilização comum do termo "*fake news*" seja recente, aponta o Merriam-Webster, o termo "entrou para o uso geral no final do século 19". O post cita vários artigos noticiosos da década de 1890, incluindo um texto de 1891 publicado no "The Buffalo Commercial" (Nova York), que declarou em tom otimista: "O gosto público não aprecia as 'falsas notícias' (*fake news*) e as poções de 'demônio especial', como as que lhe foram servidas por um serviço noticioso local há um ou dois anos".

Apesar de o termo ter se popularizado, muitos profissionais da área jornalística não o consideram como válido, já que uma das principais definições de notícia de acordo com Nilson Lage (2001), jornalista e autor de importantes obras na área acadêmica da comunicação social, é: "podemos definir notícia como o relato de uma série de fatos a partir do fato mais importante, e este, de seu aspecto mais importante". Sendo que a tradução do termo *fake news* é notícias falsas, o que soa contraditório já que tudo que se é noticiado precisa ser um fato, logo, não poderia ser falso.

3. A propagação das notícias falsas

Recentemente fatos de grande peso social foram retratados com informações de fontes muitas vezes duvidosas, que influenciaram desde questões políticas, como no período das eleições, até em fenômenos ambientais como as imagens divulgadas pela população durante as queimadas que atingiram a Floresta Amazônica. Após celebridades como o ator Leonardo DiCaprio, a modelo Gisele Bündchen e o presidente francês Emmanuel Macron publicarem em suas redes sociais imagens fortes que demonstravam queimadas, alguns veículos como o jornal Folha de São Paulo e o G1, noticiaram que tais fotos são

referentes a outros incidentes em regiões e períodos diferentes (BARSASABER, 2019).

As razões que motivam a propagação de notícias ilegítimas nas grandes mídias são principalmente o fator lucrativo e a facilidade de gerar "*clicks*". Já que, de acordo com pesquisas desenvolvidas pelo site *BuzzFeed*, se uma falsa notícia se torna viral, seus criadores estimam um ganho de 3 mil dólares por mês a até 5 mil dólares em um só dia.

Além disso, por geralmente possuírem longo alcance e conteúdos chamativos e tendenciosos, tais informações são mais acessadas. Pautas que tenham como enfoque focos acerca de famosos, decisões políticas e fatos de interesse público são as que se espalham com mais facilidade, e acompanhadas por fotos e vídeos despertam no leitor um sentimento de "confiabilidade" (DEGENNE; FORSÉ, 2019).

Segundo pesquisa realizada pelo BBC News, a cidade de Veles, na Macedônia do Norte, reúne uma pequena indústria de sites de notícias falsas. E essa é apenas uma das pioneiras dentre as tantas empresas que nascem com intenção de ganho com as falsas notícias. Com o grande complemento da manipulação de imagens e dados, tem sido cada vez mais difícil reconhecer os acontecimentos reais. De acordo com um estudo divulgado pelo G1, 40% das pessoas não conseguem detectar imagens manipuladas.

Um estudo desenvolvido pela universidade de Princeton, durante as eleições de 2016, mostra que pessoas com mais de 65 anos compartilharam sete vezes mais notícias falsas do que pessoas entre 18 e 29 anos. O "advento" de idosos nas redes sociais é relativamente novo (usam geralmente mais o Facebook e WhatsApp, grandes fontes de propagação de *Fake News*) e com o seu menor nível de familiaridade com as tecnologias, não têm a mesma facilidade ao checar a veracidade das informações.

Desenfreadamente as informações não verídicas são entregues a população de maneira cada vez mais aperfeiçoada, fazendo assim, com que os indivíduos acreditem com mais facilidade e divulguem aquilo que estabelecem como coerente. O fato de essas informações serem produzidas por profissionais da área de comunicação dispostos a investir e realmente trabalhar com o fenômeno faz com que a distinção desses dados se torne cada vez mais complicada (GORGULHO, 2018).

3. A imagem do jornalista

Paulo Santana (1995, p.75) fala que o jornalista, por definição, é o sujeito que entende de tudo. Quando acontece qualquer problema virou moda chamar o jornalista. Ele ainda conta que se o médico não cura a doença de alguém ele telefona para o jornal e pede auxílio de um jornalista.

A partir dessa escrita é possível perceber a nobre reputação que o profissional da área de jornalismo obteve em sua ascensão. Além do papel de responsabilidade posto no exercício de seu trabalho, o que fez e faz a população acreditar e de alguma forma respeitar aquilo que é produzido na área. Apesar disso, muitos consumidores de notícia não compreendem o exercer da atividade, relacionando-a diversas vezes com o simples ato de "espalhar informações" sem qualquer embasamento ou formulação (TAMBOSI, 2005).

Segundo o Código de Ética (2007, art. 4º) o jornalista tem um compromisso

“com a verdade no relato dos fatos”. Ou seja, toda a produção do fato até virar relato é pautada em veracidade e objetividade, sem a intenção de manipular ou ludibriar o leitor. Esse é um dos principais caminhos de entendimento para que o receptor saiba diferenciar o consumo de algo profissional do amador. Para Cornu (1999),

No campo da informação, esta distinção é útil, porquanto opera a separação entre um jornalismo de convicção, preocupado com a única missão de dizer, e um jornalismo de responsabilidade, que relacionaria a informação com as consequências da sua difusão, em particular com as suas repercussões sobre a vida física e a integridade moral das pessoas. (p. 383).

Então, é necessário que o leitor atente-se as características que dizem respeito ao objetivo do texto, se este visa apenas informar de forma preocupada com a verdade ou tende a persuadir de maneira sensacionalista. Haja vista que o jornalista é considerado como um intérprete da realidade, nunca um agente, um ator social, e todas as suas crenças e valores são colocadas de lado como fatores externos à sua responsabilidade (TRAQUINA, 2005).

A profissão do jornalista precisa estar ligada ao cidadão, no compromisso com a verdade e na discussão de assuntos relevantes. Quando o repórter vai à rua, ele deve ter como princípio a informação e se fazer perguntas que levem em conta o que o leitor precisa saber e como transmitir essa notícia sendo mais imparcial e ético possível. Partindo disso, o jornalista consegue produzir uma matéria baseada no interesse público e ainda cumprindo as exigências dos critérios de noticiabilidade (TRAQUINA, 2005).

4. A credibilidade jornalística

Acredita-se, desde o início do jornalismo que a autoridade da profissão se dá, principalmente, pela sua capacidade de reconstruir descritivamente e discursivamente os eventos que são noticiados, utilizando-se de testemunhos presenciais do jornalista ou de terceiros, que detém conhecimento especializado para falar do assunto abordado, que observaram ou participaram do fato ocorrido. A confiança no jornalismo, que se baseia na confiabilidade e consequentemente na credibilidade, se ampara no que se considera ser a razão da sua prática: finalidade social, competência especializada no serviço de estabelecimento dos fatos, e principalmente a divulgação de informação para todos (SOLOSKI, 1933).

Basicamente, o sujeito que recebe a informação, deve crer que o jornalismo diz a verdade, e esta verdade deve estar justificada em seu próprio discurso (LISBOA; BENETTI, 2015). Porém desenfreadamente as informações não verídicas são entregues a população de maneira cada vez mais aperfeiçoada, fazendo assim, com que os indivíduos acreditem com mais facilidade e divulguem aquilo que estabelecem como coerente. O fato de essas informações serem produzidas por profissionais da área de comunicação dispostos a investir e realmente trabalhar com o fenômeno faz com que a distinção desses dados se torne cada vez mais complicada.

Assim, a credibilidade do jornal e do jornalista encontram-se cada vez mais em risco, visto que a população sente dificuldade em reconhecer o que vem de meios oficiais e o que é produzido na intenção de manipular o leitor. É irrefutável a quantidade de consequências negativas que as falsas notícias desencadeiam, sejam estas ligadas a prejuízos

sociais ou criminais. No comércio online, por exemplo, a disseminação de tais informações é uma estratégia bastante usada para conseguir dados pessoais de consumidores e aplicar golpes, já no âmbito judicial, aquele que compartilha esse tipo de informação, pode incorrer nos crimes de difamação, injúria ou calúnia, respectivamente, se as informações falsas ofenderem reputação ou a dignidade de alguém, ou se vincularem falsa acusação de crime, de acordo com os artigos 138 e 339 do Código Penal (TAMBOSI, 2005). No webjornalismo, Adghirni (2004, p.3) disserta a partir da ideia de que a quantidade de notícias está acima da sua qualidade, a velocidade vale mais que a veracidade; a maior parte do conteúdo dos sites noticiosos é “cópia de material de outros veículos”, em detrimento da elaboração e apuração jornalísticas; erros e falhas nas notícias veiculadas são comuns. Como é frequente a prática do “copia e cola”, torna-se cada vez mais difícil identificar o responsável pela informação final.

5. O valor e a qualidade da notícia

Os veículos jornalísticos distribuem as informações de acordo com sua linha editorial e seus critérios de noticiabilidade, levando em conta o peso comercial dos textos e os interesses públicos, que costumam despertar a atenção do leitor. Porém muitas vezes esses portais informativos, principalmente em suas versões online, disponibilizam conteúdos descuidados em se tratando de qualidade de imagens, colocações linguísticas, e outros elementos de estruturação textual (LISBOA, 1994).

Atualmente os internautas têm sido cercados por um turbilhão de informações que acabam por influenciar os seus critérios de qualidade. As mensagens que chegam até os usuários estão cada vez mais simples e escassas de dados, o que afeta a confiabilidade e consequentemente o nível de interesse. Segundo o estudo de Nielsen Norman Group, apenas 32% dos usuários chegam ao último parágrafo de uma notícia, o que facilita a absorção das fake news (DELMazo, 2019).

Apesar da grande quantidade, a localização de uma fonte de informação específica e eficiente na internet pode ser uma difícil tarefa para aqueles que não levam em consideração critérios de qualidade e aspectos relacionados ao custo de busca e obtenção da informação. Este acesso imediato e rápido, possível àqueles que estejam conectados a rede, potencializa a produção e o consumo de informação, porém, nem sempre efetuados de maneira que garanta a qualidade do que está sendo produzido e consumido (FERRARI, 2017).

“Quando a informação é barata, a atenção se torna cara”, afirma James Gleick (2011). Referindo-se ao cenário atual do jornalismo, onde os veículos acabam produzindo informações em um nível facilmente encontrado no ambiente cibernético, muitas vezes distribuídas por pessoas não qualificadas para o regimento da profissão jornalística. Consequente a isso, o público acaba por encontrar dificuldade na identificação do que é realmente verídico, acreditando no que é falso ou até mesmo banalizando o oficial.

6. Considerações finais

Há, hoje em dia, uma maior preocupação dos próprios meios de comunicação em alertar sobre esse fenômeno. Estão sendo criados cada vez mais mecanismos de verificação que facilitem o acesso do público à informação e são de grande importância para a diminuição das fake news. Um exemplo é o aplicativo *Verificai*, criado pela jornalista Alice

de Souza em seu projeto de mestrado na universidade católica de Pernambuco, o aplicativo se baseou em uma série de estudos filosóficos e científicos para entender o comportamento do usuário e assim disponibilizar uma ferramenta que verifique a notícia a partir de uma lista de critérios definidos que auxiliam o usuário a checar a informação.

A atividade serviu como um suporte de aprendizagem maior sobre o tema e uma busca aprofundada de pesquisas para melhor se entender esse fenômeno tão presente e alarmante na contemporaneidade. O jornalismo é uma das profissões mais afetadas por esse fenômeno pois põe em questão a credibilidade dos profissionais e dos veículos que buscam diariamente retratar a verdade e promover o debate e a democracia na sociedade. A discussão desse tema é necessária, pois apesar de não ser recente, nunca houve um momento tão crítico na história das fake news como hoje. E agora, mais do que nunca, o exercício do jornalismo é crucial para o conhecimento maior da sociedade acerca desse problema.

Investigações que comparam qualitativamente os modelos de avaliação apresentados neste artigo, juntamente com as regras de avaliação de fontes de informação encontrados em outros trabalhos da área, que visem à inferência de critérios não contemplados neste estudo, ou seja, que visem um modelo de avaliação criteriosamente mais detalhado, são sugestões para futuros trabalhos.

Referências

ADAMIC, L. & GLANCE, N. The Political Blogosphere and the 2004 U.S. Election: Divided They Blog. March 2005. Disponível em: . Acesso em: 23 nov. 2019

BOYD, D.M.; ELLISON, N.B. Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 13, n. 1, p. 210-230, 2007. Disponível em: . Acesso em: 23 nov. 2019.

DEGENNE, A. & FORSÉ, M. *Introducing Social Networks*. Sage: London, 1999

Easley, D. & Kleinberg, J. *Networks, Crowds, and Markets: Reasoning about a Highly Connected World*. Cambridge University Press, 2010. Disponível em: . Acesso em: 20 nov. 2019.

ALLCOT, Hunt; GENTZKOW, Matthew. Social Media and Fake News in 2016. *Journal of Economic Perspectives*, New York. v.31. n. 2. p. 211-236. 2017.

BARSASABER. Os limites de exposição nas redes sociais. Disponível em: <<http://brasil.planetasaber.com/theworld/chronicles/seccions/cards/default.asp?pk=3517&art=94>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

DELMAZO, Caroline; VALENTE, Jonas C.L. Fake news nas redes sociais online: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. *Media & Jornalismo*, Lisboa, v. 18, n. 32, p. 155-169, abr. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S218354622018000100012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 27 nov. 2019.

FERRARI, Bruno. O aparato que sustenta o mundo das notícias falsas. *Revista Época*, 2017. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/tecnologia/experienciasdigitais/noticia/2017/06/o-aparato-que-sustenta-o-mundo-das-noticias-falsas.html>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

GORGULHO, Guilherme. Crescimento das ‘fake news’ influencia agenda pública e requer ações. *Jornal da UNICAMP*, 2018. Disponível em: <<https://www.unicamp.br/unicamp/ju/noticias/2018/09/14/crescimento-das-fakenews-influencia-agenda-publica-e-requer-acoes>>. Acesso em: 23 nov. 2019.

MERRIAM-WEBSTER. The Real Story of ‘Fake News’. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/the-real-story-of-fake-news>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

RECH, Marcelo. Uma chande de otimismo. *Revista de Jornalismo ESPM/Columbia Journalism Review*, São Paulo, p. 42-45, Jan./Jun. 2017

SILVA, Carlos Eduardo Lins da. Morte e vida da imprensa. *Revista de Jornalismo ESPM/Columbia Journalism Review*, São Paulo, p. 36-38, Jan./Jun. 2017.

STENCEL, Mark. Number of fact-checking outlets surges to 188 in more than 60 countries. *Reporters Lab*. 11, junho, 2019. Disponível em: <<https://reporterslab.org/number-of-fact-checking-outlets-surges-to-188-in-more-than60-countries/>>. Acesso em: 27 nov. 2019

TRAQUINA, Nelson. *Teorias do Jornalismo. Porque as notícias são como são*. v. 1. Florianópolis: Insular, 2005.

VIZEU, Alfredo. *Decidindo o que é notícia: os bastidores do telejornalismo*. 5ª ed. Porto Alegre: ediPUCRS, 2014.

TAMBOSI, Orlando. Jornalismo e teorias da verdade. *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, v.30, n.1, p.35-48, 2007.

TAMBOSI, Orlando. Informação e conhecimento no Jornalismo. *Estudos em Jornalismo e Mídia*, v. 2, n. 2, p. 31-38. 2005.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

LEITE NETO, Alcino. “Admirável novo jornalismo”. *Folha de S. Paulo*, 27/7/98.

LISBOA, Márcia. *Jornalista, profissão passageiro - as relações de trabalho dos profissionais da notícia na grande imprensa brasileira atual*. Dissertação de mestrado, ECO-UFRJ, Rio de Janeiro, 1994.

MARX, Karl. *Crítica da economia política*. São Paulo, Martins Fontes, 1977.

POMPEU, Roberto. “Jornalismo Disney”. *Revista Caros Amigos*, n. 10, jan/1998.

SANTOS, Milton. *Técnica, espaço e tempo - globalização e meio técnico-científico informacional*. São Paulo, Hucitec, 1996.

SOLOSKI, John. “O jornalismo e o profissionalismo: alguns constrangimentos no trabalho jornalístico”, in TRAQUINA, Nelson. *Jornalismo: questões, teorias e “estórias”*. Lisboa, Vega, 1993, P. 91- 100.

NETFLIX E AS NOVAS FORMAS DE CONSUMO NO CENÁRIO DIGITAL¹

Vitória Luiza Turiano Souza Acioly²

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar a mudança no cenário de consumo de mídias em um contexto digital, baseando-se na criação da Netflix e do crescimento no consumo de *streaming*. A abordagem adotada neste trabalho foca na criação da empresa que oferece, atualmente, um serviço de transmissão de vídeos para os assinantes, como também as novas formas de consumo que o cenário digital oferece. Com isso, a partir do crescimento do número de assinantes de serviços de *streaming*, o Brasil conquistou o terceiro mercado da Netflix ao redor do mundo. Por isso, o número de pessoas que realizam a adesão do serviço de *streaming* se assemelha ao número de assinantes de televisão paga no país. Assim, possibilitando novas maneiras de consumo de mídia neste cenário digital.

Palavras-chave: Netflix, consumo de mídias, serviço de *streaming* e cenário digital.

Abstract

The present article has its goal to analyze the media's consumption in a digital context, based on Netflix's creation and the growth of the streaming's use. The approach used in this article focus on the company's creation which offers a video's transmission service to the subscribers, and the new ways to consume offered by digital scenarios. With this, as of the growth of the number of subscribers, Brazil conquered the third Netflix's marketplace, and this number is very similar to the subscribers of the cable TV in the country. In this way, it is possible to have new ways of media consumption in this scenario.

Keywords: Netflix, media's consumption, streaming service and digital scenario.

.....

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo Prof. Dr. Rodrigo Martins Aragão.

²Bacharel em comunicação com habilitação em publicidade e propaganda pelo Centro Universitário Barros Melo.

1. Introdução

O século XXI possibilitou um cenário de consumo diferente dos meios massivos, quais estavam presentes nos séculos anteriores. As mídias digitais, sobretudo a internet, trouxeram também diferentes formas de produção de conteúdo que permitem uma dinâmica de consumo personalizada e que associam as características do usuário em cada plataforma. Neste cenário, os serviços de *streaming*³ se destacam passaram a assumir uma forte posição no mercado de entretenimento. Com os avanços das provedoras de internet e preços acessíveis - em comparação com os concorrentes da televisão paga, os serviços de *streaming* tornam-se uma ferramenta democrática para os seus consumidores.

A Netflix é uma empresa que surgiu no contexto digital, sendo a primeira do ramo e trazendo consigo investimentos em inovações tecnológicas que melhoraram ainda mais a experiência de consumo dos assinantes da plataforma. Com isso, as mudanças no consumo de produtos a midiáticos passa a mudar e ganhar destaque neste contexto digital.

2. Transição no modelo de negócio da Netflix

As atividades da empresa se iniciaram no ano de 1997, pelos entusiastas da tecnologia Marc Randolph e Reed Hastings, no estado da Califórnia, localizado nos Estados Unidos. Ambos os sócios possuíam uma visão bastante moderna do mercado para a época. Dentre as diferenças entre sua principal concorrente da época, a Blockbuster, podemos destacar: a distribuição de Digital Versatile Discs (DVD) - enquanto sua concorrente oferecia apenas a locação de fitas VHS -, e o fato de que os pedidos podiam ser feitos diretamente pelo site da Netflix, transformando seus pontos físicos em distribuidoras, não lojas. Além disso, era oferecido o aluguel e a compra dos títulos disponíveis.

Em 1998 a empresa iniciou a mudança em sua dinâmica de vendas de DVDs, excluindo a possibilidade do mecanismo em seu site. A ação da empresa criou um importante laço com um e-commerce⁴ muito popular nos Estados Unidos, a Amazon, uma vez que os consumidores interessados na compra dos títulos eram direcionados para o site de compras, fazendo com que a Netflix obtivesse propaganda gratuita no site e, conseqüentemente, a opção de aluguel foi consolidada como a única alternativa. O valor de cada título custava aproximadamente quatro dólares com o acréscimo da taxa da postagem de dois dólares. Em 1999 a empresa implantou a principal fórmula do seu sucesso, o serviço de assinatura que permitia que os consumidores ficassem por quanto tempo quisessem com os DVDs, a partir de um pagamento mensal de US\$ 15,95. Nesse mesmo ano, a Netflix fechou um contrato com dois grandes estúdios de cinema estadunidenses: a Warner Bros. e a Columbia Film Studios, possibilitando a locação dos filmes das produções citadas, no momento que lançassem no cinema. Em 2002 a empresa já contava com um contrato com mais de cinquenta produtoras e distribuidoras. A logística diferenciada em relação às locadoras de filmes, além da personalização do serviço entregue, possibilitou que a Netflix, no mesmo ano, obtivesse o crescimento de, aproximadamente, 80% (OJER, CAPAPÉ, 2012). Este aumento no faturamento em consequência do número de assinantes, viabilizou que a Netflix entrasse para a NASDAQ, a bolsa de valores estadunidense, oferecendo parcelas da empresa pelo valor de US\$ 15,00.

³Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo Prof. Dr. Rodrigo Martins Aragão.

⁴Bacharel em comunicação com habilitação em publicidade e propaganda pelo Centro Universitário Barros Melo.

Entretanto, seguindo Meyer (2016), o ano de 2003 caracterizou-se pelo primeiro período em que a empresa fechou com saldo positivo de lucros, deixando de ser uma empresa que apenas se sustentava com o seu faturamento. A Netflix, em sua primeira instância, já possuía um modelo mais personalizado para os consumidores, diferenciando-se de sua principal concorrente, Blockbuster (STÜRMER; SILVA, 2015). No site da empresa, era mostrado o histórico de títulos locados, além de recomendações baseadas nesse mesmo perfil do usuário, gerando uma espécie fluxo continuado e segmentado desenvolvido exclusivamente para esse consumidor. A procura por perfis individuais dos usuários obteve um sucesso significativo, culminando na contratação de profissionais da área de tecnologia para otimizar os filtros e tornasse as recomendações mais próximas ao padrão de consumo daquele usuário. Desse modo, a marca obteve um crescimento do número de usuários considerável para aquele momento. Em 2007 a empresa conquistou a marca de um bilhão de DVDs despachados por todo o território estadunidense. A personalização de conteúdo e a entrega rápida em casa possibilitou que a empresa se destacasse sobre seus concorrentes. Além disso, de acordo com Ojer e Capapé (2012), estima-se que naquele ano existiam cinquenta e oito centros de distribuição dos DVDs, otimizando a entrega dos títulos para os consumidores. Segundo a própria empresa, 92% dos DVDs solicitados eram entregues em menos de 24h ao solicitante.

O ano de 2007 se caracterizou como um período intenso para a Netflix, dado que foi a primeira vez que o serviço de entregas oferecia ao consumidor acesso ao catálogo para assistir diretamente do site da empresa e, dessa maneira, nascera o serviço de streaming da companhia. Este novo recurso trouxe para a Netflix dois concorrentes diretos: a Amazon Unbox e a Movielink, empresas que ofereciam filmes por três dólares com o prazo de até 48h para o consumidor assistir ao filme via streaming, da mesma forma, portanto, que a nova proposta da Netflix propunha. Além disso, o surgimento de plataformas como YouTube e Google Vídeos fez com que a empresa obtivesse mais dois concorrentes indiretos⁵.

Entretanto, o cenário favorecia aquele momento, uma vez que a internet apresentava melhores condições para exibição de filmes sem interferências. Reis e Bolanões (2015), afirmam que os Estados Unidos sempre apresentaram um caráter vanguardista em relação ao acesso à banda larga. No estudo apontado, torna-se possível visualizar a penetração deste serviço em trinta habitantes, no universo de cem. Em comparação aos países em processo de desenvolvimento, podemos identificar um número de usuários menor. Por exemplo, no Brasil, este número significava sete habitantes, no universo de 4. Entretanto, dados do IBGE (2013) comprovam que entre os anos de 2007 e 2011, o crescimento no acesso à banda larga no Brasil aumentou. Com essa realidade, a Netflix passou a oferecer o seu serviço de transmissão para outros países, inicialmente para o Canadá, que também apresentou esse aumento de acessos à banda larga, e, logo em seguida, para a América Latina.

O serviço chegou ao Brasil em 2011, trazendo consigo apenas a lógica de streaming com o objetivo de conquistar um milhão de usuários em seu primeiro ano. Todavia, a Netflix encontrou problemas em alcançar sua principal meta, uma vez que o serviço de banda larga brasileira não apresentava a mesma qualidade da internet estadunidense. Ademais, o conceito de serviço de streaming ainda não era bem difundido no país,

⁵Concorrentes indiretos são entendidos como aqueles que possuem uma estratégia que afetam empresas do mesmo segmento.

além de possuir duas concorrentes grandes: TerraTV, pertencente ao portal Terra, e o serviço de streaming NetMovies (FELITTI, 2011). O crescimento da Netflix no Brasil demorou mais que o esperado; porém, os avanços tecnológicos das plataformas que permitiram a conexão com a internet, como: smartphones, TVs e tablets, foram fatores para que a empresa se estabilizasse no país. Segundo dados do IBGE (2018), o acesso à internet é maior em celulares a computadores, o que possibilitou um maior engajamento da Netflix no país. Além de apresentar possibilidades diferentes — abordagem que inclui a possibilidade de assinatura para o acesso a diversos títulos — em relação as suas concorrentes, a Netflix investe em produções originais com qualidade semelhante à produções de cinema e permite que o seu usuário crie seu próprio fluxo e personalize suas preferências de acordo com seus gostos, diferenciando-se dos principais meios de comunicação que oferecessem serviços similares ao da empresa.

O crescimento da Netflix impactou grandes estúdios que anunciaram seus próprios serviços de streaming com preços menores aos propostos pela Netflix nos Estados Unidos. Como a Disney+, com principais selos do estúdio, como as produções da Marvel e da Pixar, e HBO Max, que conta com as produções da Warner Bros. e as séries produzidas pelo canal.

3. Dados e sistemas de recomendações para os usuários

Conforme apontado anteriormente, a Netflix sempre ofereceu um sistema de recomendações baseadas em consumos anteriormente feitas pelos assinantes. Esse sistema adotado pela empresa a transforma em referência para as suas concorrentes diretas atuais no Brasil: Amazon PrimeVideo e Globoplay. Através desse sistema, a empresa utiliza-se de algumas informações do seu consumidor, dando menos relevância a dados demográficos. Por isso, os fatores analisados no sistema de recomendações da empresa são: interações com o serviço, consumidores com perfil semelhante, o horário utilizado por esse consumidor e por quanto tempo ele permanece na plataforma.

Ao realizar o seu cadastro, o assinante classifica os seus gêneros favoritos, colocando títulos de interesse e favorecendo o sistema de recomendações para os novos usuários. Essas informações ajudam no desenvolvimento de um perfil segmentado, voltado para cada consumidor. É importante mencionar que um assinante pode possuir diferentes perfis e todos serem diferentes, como no caso das salas criadas para crianças.

A segmentação do conteúdo possibilita um cenário diferente, tanto para os produtores, quanto para os consumidores. Exemplo disso, é a série original desenvolvida pela Netflix chamada *Stranger Things*. O diretor criativo digital da empresa, Gustavo Miller, comentou em seu perfil no LinkedIn que a obra é a maior criação de dados da empresa por impactar diferentes gerações, inclusive um público mais velho. Além disso, os comentários através das redes sociais possibilitam um termômetro para que a Netflix perceba a relevância e a percepção do consumidor acerca de um produto original da empresa. De acordo com Bernardes (2016), a combinação de dados é feita por duas variáveis: dados que definem quais serão as próximas produções e a dados que ajudam no estímulo de consumo. Por isso, a estrutura de dados é colaborativa, oferecida pelos usuários, que concordam com os termos de uso do serviço.

Essa seleção de dados de conteúdo possibilita um cenário diferente para os consumidores, especializando-se no desenvolvimento de conteúdos que são voltados especificamente para esses consumidores.

Sendo assim, é possível dialogar com a máxima de MAZETTI (2009) que “uma vez visto como mero fim da cadeia produtiva, coadjuvante passivo do processo de comunicação e objeto de manipulações ideológicas nas mãos das classes dirigentes, o consumidor midiático adquiriu, supostamente, capacidades antes impensáveis.” Neste cenário, é importante perceber as movimentações realizadas pelos fãs em prol de algum produto que gera a criação de um laço entre seus fãs e sua estrutura narrativa. Se antigamente o consumidor era passivo, atualmente ele possui uma atitude muito mais ativa em relação à produção do seu conteúdo favorito.

Com isso, é notório que a Netflix está atualizada aos hábitos de consumo que acercam o serviço que a empresa oferece. À vista disso, ao refletir em suas redes sociais, a por trás do marketing e a aproximação com o que o consumidor deseja, a empresa mantém seu público fiel aos seus serviços.

4. A subversão de consumo através das maratonas de seriados

Desobedecendo as dinâmicas convencionais da televisão, a Netflix não possui um fluxo semelhante ao da televisão e opta por disponibilizar todos os episódios da temporada de uma única vez. Além disso, o consumidor pode reassistir o conteúdo sempre que quiser na plataforma que escolher; ou seja, o consumidor pode escolher como ele desfrutará o conteúdo. Neste sentido, destaca-se o fenômeno chamado de *binge-watch*⁶ que, apesar de não possuir uma tradução, pode ser interpretada como assistir de maneira compulsiva.

O *binge-watching* remonta aos Estados Unidos, especialmente a década de 70 com a difusão das fitas cassetes. Inicialmente, fez-se parte da rotina dos fãs apaixonados pela série Star Trek, que assistiam aos episódios de maneira sequenciada; a prática foi se popularizando entre grupos de consumidores fiéis e aficionados por narrativas e produtos midiáticos específicos. Jenkins (1992) passou a denominar esses grupos sociais de *fandoms*⁷. O *binge-watching* trouxe consigo outras possibilidades de consumir o produto midiático em questão. A princípio, podemos incluir o processo de reassistir a série em diferentes momentos. Para Mittel (2011), essa prática pode significar novas interpretações sobre a narrativa ali presente, uma vez que a fruição passa a ser percebida de outra maneira. Diferentemente de episódios reprisados, a possibilidade de reassistir os conteúdos via streaming possibilitam que o espectador possa reassistir a série quando bem entender e nos momentos que acharem pertinentes.

Nicolás (2013) defende que essa subversão na construção da narrativa seriada demanda um esforço maior dos espectadores para entender a cronologia da série ou até filme ou série de TV. Por isso, o processo de reassistir se torna bastante importante para quem necessita compreender a história apresentada, pois, na segunda vez, fatores como: emoção e ansiedade não afetam o processo de imersão naquele universo. Innocenti e Pescatore (2015) definem os praticantes do *binge-watching* como novos espectadores, dado que eles se demonstram uma versão totalmente contrária ao espectador semanal que acompanha a série regularmente ou do espectador diário que assiste ao conteúdo midiático diariamente.

⁶Equivalente as maratonas de episódios realizadas pelos fãs.

⁷Grupos de fãs que reúnem para compartilhar interesses em comum sobre os produtos midiáticos.

Para mais, é importante mencionarmos que a narrativa escrita da série não muda, mas pode ser adaptada aos desejos daquele espectador, podendo alterar sua percepção em relação aos demais consumidores do produto. Em uma pesquisa encomendada pela Netflix em dezesseis países, incluindo o Brasil, foi-se constatado que existem episódios “gancho” para cada série e, estes episódios, não são pilotos. Dessa forma, é possível compreender que esses dados dão segurança para a empresa disponibilizar todos os episódios em uma única vez, ao observar a máxima do executivo Ted Sarandos (2015) “descobrimos que ninguém nunca foi fisgado no episódio piloto. Isso nos dá confiança de que disponibilizar todos os episódios de uma só vez para os nossos assinantes está mais alinhado em como surgem os fãs.” (SARANDOS, Ted. 2015, p.1).

A subversão deste modo de consumo também altera a forma de interação com os produtos gerados pelo produto audiovisual, incluindo as redes sociais. Neste cenário digital, as plataformas sociais dialogam com essas novas práticas de consumo, e, consequentemente, os fandoms se multiplicam e se adaptam a um cenário de maior interação e organização para a prática do binge-watching. A Netflix, ao perceber este movimento, utiliza de suas plataformas para incentivar essa forma de consumir seus conteúdos.

Com isso, é notório que a Netflix está atualizada aos hábitos de consumo que acerbam o serviço que a empresa oferece. À vista disso, ao refletir em suas redes sociais, a conquista por trás do marketing e a aproximação com o que o consumidor deseja, a empresa mantém seu público fiel aos seus serviços.

5. Conclusão

Diante do que foi apresentado durante o artigo, pôde-se perceber as principais mudanças no consumo de mídia no contexto digital. A popularização dos serviços de *streaming* são consequências de um mercado que busca um consumo cada vez mais segmentado e personalizado para os seus consumidores. A Netflix, por ter sido uma empresa que surgiu durante a transição dos modelos de negócios passou a compreender e oferecer um sistema que dialogasse com esse consumidor mais exigente, dentro do contexto digital.

Como sempre ofereceu um sistema de recomendações para os seus assinantes, a plataforma passou a otimizar esses dados oferecidos para personalizar os perfis das contas. Com isso, a empresa demonstrou estar atenta aos seus consumidores, mesmo durante o seu período de distribuição de DVDs, a empresa investia na inteligência de dados para recomendações de títulos para os seus consumidores e, até mesmo criação de *insights*⁸ para novos produtos oferecidos pela Netflix.

Devemos também destacar a possibilidade de subversão dos produtos midiáticos dentro desse contexto digital. A liberação de uma temporada completa e o assistir compulsivo dos fãs abrem uma discussão sobre novas formas de medição de audiência, levando em conta as redes sociais para aferição desse público. Por isso, em tese, essas funções e entendimento desse novo cenário possibilitaram a entrada da Netflix em novos mercados, expandindo o seu negócio para o âmbito internacional e favorecendo a criação de concorrentes semelhantes ao serviço oferecido pela empresa.

.....

⁸Estado de clareza. Para a psicologia, o termo está associado a solução de problemas através da captação mental.

A abordagem adotada pela empresa deve ser observada e levada em consideração em análises futuras para estabelecimento de observações acerca as novas formas de consumo dentro deste cenário digital. À vista disto, podemos colocar a Netflix como uma das principais referência para entendermos a mudança na produção e comercialização de produtos midiáticos presentes no atual contexto da sociedade.

REFERÊNCIAS

BOLAÑO, César Ricardo Siqueira; REIS, Diego Araujo. Banda larga, cultura e desenvolvimento. ResearchGate, 2015. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/0103-6351/2090>. Disponível em: ResearchGate. Acesso em: 5 maio 2020.

COMPANY, Netflix. DVD Netflix. Atualização: 1.14. Fremont - Califórnia, 2017. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dvd.kryten&hl=pt-BR>. Acesso em: 3 jun. 2020.

COMPANY, Netflix. Onde a Netflix Está Disponível. [s.l.], 2020. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/14164>

FELITTI, Guilherme. Reed Hastings: a Netflix não baterá de frente com os canais de TV no Brasil. Época: Negócios, [S. l.], 9 set. 2011. Disponível em: <http://colunas.revistaepo-canegocios.globo.com/tecneira/2011/09/09/reed-hastings-a-netflix-nao-batera-de-frente-com-os-canais-de-tv-no-brasil/>. Acesso em: 2 jun. 2020.

HELP CENTER, Netflix. Como funciona o sistema de recomendações da Netflix. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/100639>. Acesso em: 10 jun. 2020.

INNOCENTI, Veronica; PESCATORE, Guglielmo. Changing series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality, [s. l.], v. IV, p. 2-12, 2014. DOI <http://dx.doi.org/10.13125/2039-6597/4>. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/307685987_Changing_Series_Narrative_Models_and_the_Role_of_the_Viewer_in_Contemporary_Television_Seriality. Acesso em: 2 jun. 2020.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. atual. [S. l.]: Editora Aleph, 2009. 432p.

LUSTED, Marcia Amidon. Netflix: The Company and Its Founders. 1. ed. North Mankato, Minnesota: ABDO Publishing Company, 2013.

MASSAROLO, João J C M. Produção Seriada para Multiplataformas: Arrested Development e Netflix. Interferências: Televisão e Web, [s. l.], 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/17252463/produ%C3%A7%C3%A3o_seriada_para_multiplataformas_Arrested_Development_e_Netflix. Acesso em: 17 jun. 2020.

MAZETTI, Henrique Moreira. Cultura participativa, espetáculo interativo: o “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia. Rio de Janeiro, p. 1-15, 9 maio 2019. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/r14-0611-1.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2020.

MEYER, Maximiliano. A História da Netflix: oficina da Net, [S. l.], 21 jun. 2016. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/15898-a-historia-da-netflix>. Acesso em: 12 fev. 2020.

MITTEL, J. Notes on Rewatching: JustTV, janeiro de 2011. Disponível em: . Acesso em: 18 out. 2019. _____. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. Revista Matrizes, São Paulo, v. 5, n. 2, 2012. Disponível em: < http://migre.me/qsQ-nI>,.Acesso em: 18 de out.. 2019.

NETFLIX divulga quais episódios fazem o espectador ver uma série até o fim. G1, São Paulo, 23 set. 2015. Disponível em: [http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/09/netflix-divulga-quais-episodios-fazem-o-espectador-ver-uma-serie-ate-o-fim.html#:~:text=Cena%20da%20s%C3%A9rie%20'Breaking%20bad'%20\(Foto%3A%20AM-C\)&text=%22Descobrimos%20que%20ningu%C3%A9m%20nunca%20foi,conte%C3%BAdo%20do%20Netflix%2C%20em%20comunicado](http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/09/netflix-divulga-quais-episodios-fazem-o-espectador-ver-uma-serie-ate-o-fim.html#:~:text=Cena%20da%20s%C3%A9rie%20'Breaking%20bad'%20(Foto%3A%20AM-C)&text=%22Descobrimos%20que%20ningu%C3%A9m%20nunca%20foi,conte%C3%BAdo%20do%20Netflix%2C%20em%20comunicado). Acesso em: 9 jun. 2020.

NICOLÁS, J.C. El flow se estanca: el contramodelo ‘televisivo’ de Netflix. Revista de Estudos da Comunicação, Curitiba, v. 15, n. 38, set./dez. 2014. Disponível em: . Acesso em: 19 de out. 2019.

OJER GOÑI, Teresa; CAPAPÉ, Elena. Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: El caso de Netflix, Sevilla-Málaga, 2012. Disponível em: <https://idus.us.es/handle/11441/34275>. Acesso em: 13 maio 2020.

STÜRMER, Adriana; SILVA, Giana Petry Dutra da. Do dvd ao online streaming: a origem e o momento atual do Netflix. Porto Alegre, RS, 10. ed. p. 1-15, 5 jul. 2015. Alcar: Encontro Nacional da História da Mídia, 2015, Porto Alegre - RS.

TIC DOMICÍLIOS. Principais Resultados. Cetic. [s.l.], maio de 2020. Disponível em: https://www.cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf Acesso em: 04 maio 2020



PROCESSO CRIATIVO DE MONETIZAÇÃO DO PODCAST 45 MINUTOS: DESAFIOS E RESULTADOS¹

Maria Jovelina da Cruz Guimarães Araújo²

Resumo

A monetização é um dos desafios da *mídia sonora podcast*³, surgida nos Estados Unidos, em 2004. O artigo em questão é um estudo de caso e tem como tema o processo criativo aplicado pelos criadores do *45 Minutos, podcast* recifense, na construção do seu próprio modelo de negócio. Teria o *45 Minutos* modelo próprio ou adotou outro já existente na *podosfera*⁴? A fundamentação teórica tem base autores como Lopes (2014); Primo (2005); Kischinhevsky (2016); além de Jenkins (2009); Bendassolli *et al* (2009); Predebon (1997), Ostrower (1976) e Alencar (1997). A metodologia foi a análise do modelo de monetização do mencionado *podcast*, utilizando dados colhidos por meio de entrevista em profundidade e audição do episódio comemorativo das 500 edições do programa, com referências bibliográficas sobre processos criativos, resultando em um material que pretende contribuir para ampliar o olhar sobre a produção nacional.

Palavras-chave: *podcast*; criatividade; processo criativo; convergência de mídia; monetização

Abstract

Monetization is one of the challenges of the sound media podcast, which emerged in the United States in 2004. The article in question is a case study and has as its theme the creative process applied by the creators of 45 Minutes, Recife podcast, in the construction of their own Business model. Did 45 Minutes have its own model or did it adopt another one already existing in the podosphere? The theoretical basis is based on authors such as Lopes (2014); Primo (2005); Kischinhevsky (2016); in addition to Jenkins (2009); Bendassolli *et al* (2009); Predebon (1997), Ostrower (1976) and Alencar (1997). The methodology was the analysis of the monetization model of the aforementioned podcast, using data collected through an in-depth interview and listening to the commemorative episode of the 500 editions of the program, with bibliographical references on creative processes, resulting in a material that intends to contribute to broaden the view on national production.

Keywords: podcast; creativity; creative process; media convergence, monetization.

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo Prof^o Doutor Alexandre Figueirôa

²Aluna da Universidade Católica de Pernambuco, Mestranda em Indústrias Criativas, Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: linafernandes40@gmail.com

³Podcast é um conteúdo de áudio, que pode ser transmitido por arquivo de som ou transmissão via internet, a qual chamamos de streaming. Fonte: SILVA, T. Podcast: o que é e como criar um de qualidade. Disponível em <<https://resultadosdigitais.com.br/blog/podcast/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 18h25

⁴Podosfera é a esfera que reúne podcasts. <Fonte: <https://mundopodcast.com.br/tag/podosfera/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 18h30

1. Introdução

O uso da criatividade para inovar e solucionar problemas tem sido uma exigência e prática na sociedade pós-industrial, seja no campo corporativo, no empreendedorismo e até na educação. Hoje fala-se em turismo criativo, conceito surgido em 2007 e que conecta pessoas e lugares por meio de experiências de co-criação (VISITRECIFE, 2019); cidades criativas, que usam a criatividade para desenvolvimento local, sustentável e inclusivo (UNESCO, 2017) e indústrias criativas, termo para designar setores nos quais a criatividade é uma dimensão essencial do negócio (BENDASSOLLI et al, 2009), só para citar alguns exemplos. Em uma busca rápida na internet, depara-se com inúmeras opções de coach⁵, cursos rápidos, imersivos, escolas que adotam o desenvolvimento da criatividade como disciplina e até mesmo aquelas voltadas exclusivamente para o ensino de práticas criativas. O fato é que pensar "fora da caixa", reconhecer-se criativo e exercitar a habilidade é uma necessidade atual, mesmo que ainda discuta-se se criatividade é um dom nato ou habilidade que pode ser ensinada e, conseqüentemente, desenvolvida.

Usando a criatividade e a inovação tecnológica como principais insumos, o podcast surge em 2004 para solucionar um problema encontrado pelo ex-VJ americano Adam Curry, que desejava escoar sua produção sonora de outra maneira e iniciou uma verdadeira revolução sonora.

Considerado o "filho do rádio e da tecnologia" (FERNANDES e MUSSE, 2018, p.4), o podcast diferencia-se não somente pela inovação tecnológica da época mas também pelo movimento de disrupção em relação ao rádio tradicional. É também uma mídia que buscou descobrir-se enquanto modelo de comunicação, alcance, distribuição e sustentabilidade financeira. Como parte do cenário de convergência de mídia (JENKINS, 2009), surge no Recife, em 2014, o podcast 45 Minutos que volta-se para o futebol "fora do eixo", somente sobre times e campeonatos do Nordeste.

Um dos desafios da mídia sonora é a auto-sustentabilidade, baseada na monetização. Se a princípio, buscou-se o que já era utilizado pelo rádio e TV, ao longo dos anos, o podcast descobriu caminho próprio, ao mesmo tempo que tentava ganhar credibilidade junto ao mercado comercial de patrocinadores.

Depois de 2005, fase marcada pelo experimentalismo do início da produção nacional, o movimento no Brasil vivencia a fase de profissionalização. No entanto, a bibliografia aqui produzida, em sua maioria, versa sobre aspectos técnicos, de forma que identifica-se a necessidade de ampliar os estudos sobre o potencial das produções nacionais. Diante desses dados, a pesquisa analisa o processo criativo do podcast 45 Minutos na construção do modelo de monetização, em que cabe a adoção integral ao modelo de podcasts já existentes na podoesfera, adaptações ou mesmo modelo próprio. Para isso, foi realizada uma análise comparativa entre pesquisa bibliográfica sobre criatividade e processos criativos, entrevista em profundidade com um dos criadores do 45 Minutos, o jornalista Celso Ishigami, e audição do episódio de Nº 500, com os melhores momentos da trajetória do programa.

⁵Coach. Pessoa cujo trabalho consiste em ajudar uma ou várias pessoas a desenvolver suas habilidades profissionais ou pessoais. Fonte: < <https://www.dicio.com.br/coach/> > Acessado em 12 de julho de 2020 às 18h40

2. Podcast e Indústrias Criativas

Com uma idéia na cabeça, domínio da tecnologia e assim nasce um podcast (RESENDE, 2007), a frase sugere que a criatividade é um dos principais insumos da mídia sonora consolidada no mundo e em franca expansão no Brasil. O podcast faz parte de um dos setores integrantes das indústrias criativas, conceito surgido em 1994, que reconhece que idéias criativas geram negócio e impulsionam a economia (Bendassoli et al, 2009):

O surgimento do termo “indústrias criativas” está associado a movimentos ocorridos a partir dos anos 1990 em alguns países industrializados. Mudanças econômicas e sociais fizeram com que o foco das atividades industriais deslocasse para atividades intensivas em conhecimento, localizadas no setor de serviços. (BENDASSOLLI et al, 2009; p.11)

De acordo com Dário e Carvalho (2013), naquele momento, os países industrializados vivenciavam o impacto da globalização e seus efeitos, sendo um deles, a conectividade entre pessoas por meio das mídias digitais. Foi na Inglaterra que o conceito ganhou status de indústria, reconhecendo os trabalhadores criativos e, de forma pioneira, associando o tema a uma agenda político-econômica. Foi a Inglaterra, ainda, que realizou o primeiro mapeamento das atividades criativas no país, classificando-as em setores e criando o Ministério das Indústrias Criativas (DÁRIO e CARVALHO, 2013). Assim como as indústrias criativas surgem em um contexto de transição da sociedade industrial para a sociedade pós-industrial (CASTELLS, 2000; LASH e URRY, 1994 apud BENDASSOLLI et al, 2009), da mesma forma, os meios de comunicação de massa também passaram por transformações ao longo de décadas.

Nenhum outro veículo soube se adaptar tanto aos avanços tecnológicos quanto o rádio, cujas estruturas, linguagem e papéis, sempre se renovam. O veículo sobreviveu à invenção da TV e à consolidação da internet e da TV por assinatura, nos anos 1990:

É engraçado constatar que, hoje o móvel pesado na sala não é mais o rádio: é a televisão. Esta não deixou de ocupar e exercer a centralidade no espaço público; nós somos a civilização da imagem, e isso parece pesar com um dado irreversível. A novidade é que o rádio vai consolidando seu lugar de honra na nova arena eletrônica, e isso graças a sua mobilidade e a sua chamada “capilaridade” que é insuperável. E, sobretudo, à riqueza das suas possibilidades. (BUCCI, 2004, p.9 apud SALEMME, 2018)

Emissoras tradicionais de rádio passaram a transmitir por sites⁶ e redes sociais, além de aplicativo de celular. Sem deixar de citar o surgimento das *webrádios*⁷, transmissões via satélite e digital. Na era da convergência de mídias, o rádio agregou vídeos, textos e fotos, tornando-se expandido. Kischinhevsky (2016) ainda afirma que o renascimento do rádio trouxe novas formas de comunicação:

⁶Site. Local ou endereço eletrônico; informações divulgadas através de páginas virtuais disponibilizadas na Internet, sendo acessadas através de um computador ou de outro meio comunicacional. Fonte: < <https://www.dicio.com.br/site/> > Acessado em 12 de julho de 2020 às 19h15

⁷Webrádios são emissoras de rádio que funcionam na internet. A definição é de uma rádio digital, que tem sua transmissão feita por streaming em tempo real, assim como as programações no rádio convencional. Fonte: < <https://vozescomerciais.com.br/o-que-e-web-radio-como-funciona/> > Acessado em 12 de julho de 2020 às 19h16

Relegado a um papel de coadjuvante desde a popularização da TV, o rádio renasce amalgamando-se à rede mundial de computadores e às redes de telefonia móvel, encontrando novos e diversificados canais de distribuição. (KISCHINHEVSKY, 2016, p.13)

A chegada dos *smartphones*⁸, da internet móvel, das transmissões via *streaming*⁹ e do compartilhamento de áudios, a criação do *feed*¹⁰ RSS e dos agregadores possibilitaram o surgimento de um novo instrumento de produção sonora: o podcast.

Lopes (2014) conta que foi o ex-Vj da MTV, o americano Adam Curry, de posse da tecnologia RSS, abreviação do termo “*Really Simple Syndication*”, em 2004, disponibilizou arquivos de áudio por meio do iTunes, agregador de áudio vinculado ao iPod¹¹, aparelho de reprodução de áudio criado pela Apple¹². Não era novidade o RSS ser utilizado para transmissão. Em verdade, ele já funcionava para texto quando, em 2003, o programador Dave Winer adaptou o sistema para que o jornalista Christopher Lyndon postasse suas entrevistas em formato sonoro. Mas a partir da experiência bem sucedida de Adam Curry, o internauta recebia os áudios em mp3¹³, automaticamente, em seu aparelho portátil, cada vez que um conteúdo novo fosse disponibilizado.

O podcasting traz nítidas características de disrupção em relação ao rádio: não está encaixado em uma programação que precise ser ouvida na íntegra, é sob demanda e pode ser ouvido em sua totalidade ou em partes (PRIMO, 2005). Embora muito já tenha-se discutido sobre a mídia ser ou não uma derivação do rádio, é fato que a convergência permite a coexistência de velhas e novas mídias, que não se sobrepõem e não se anulam, como Jenkins (2009) afirma:

A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo midiático específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos midiáticos e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima. (JENKINS, 2009, p.325)

Talvez a mais direta definição do que é o podcast venha de Guga Mafra, criador do Guga-cast, que, em participação no episódio 188 do podcast do Não Ouvo, disse que “podcast é um canal do Youtube¹⁴ sem imagem. É muito mais fácil de entender. Você vem do outro lado. Ao invés de falar sobre o rádio, que é passado, você vem do outro lado: é o Youtube só que sem imagem” (NÃO OUVO, 2019).

⁸Smartphones são híbridos entre celulares e computadores. Em tradução literal, “um telefone inteligente”. Fonte: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/12/o-que-e-smartphone-e-para-que-serve.html> Acessado em 12 de julho de 2020 às 19h20

⁹Streaming: Tecnologia foi criada para que as conexões fiquem mais rápidas e que permite assistir a um vídeo (ou escutar uma música) ao mesmo tempo que ele é baixado da internet para seu computador. Fonte: <https://www.minhaconexao.com.br/blog/voce-sabe-o-que-e-streaming/> Acessado em 12 de julho de 2020 às 19h30

¹⁰Feed. O termo Feed vem do verbo em inglês “alimentar”. Na internet, este sistema também é conhecido como “RSS Feeds” (RDF Site Summary ou Really Simple Syndication). Fonte: <https://www.dicionarioinformal.com.br/feed/> Acessado em 12 de julho de 2020 às 19h35

¹¹iPod, aparelho compacto que armazena e reproduz arquivo digital de áudio. Nota da autora

¹²Apple, empresa norte-americana fabricante de aparelhos eletroportáteis e computadores. Nota da autora

¹³A sigla MP3 vem de MPEG Audio Layer-3, um formato de arquivo que permite ouvir músicas no computador com ótima qualidade. Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/musica/214-o-que-e-mp3-.htm> Acessado em 12 de julho de 2020 às 19h40

¹⁴Youtube. Site onde as pessoas podem postar vídeos que ficarão disponíveis para visualização na internet. Fonte: <https://www.dicionarioinformal.com.br/youtube/> Acessado em 12 de julho de 2020 às 20h00

Há aspectos da produção do podcast que podem ser analisados sob a luz dos conceitos das Indústrias Criativas. Para John Howkins (2015), “a criatividade nasce com a pessoa, mas ela precisa compartilhar e ter o apoio de outros para realizar uma ideia”. O aspecto coletivo é encontrado nas produções brasileiras, como a apresentação, por exemplo, ser em duplas ou grupos de 3 pessoas, ao contrário do mercado americano e europeu que concentra, em sua maioria, produções individuais. Para Kell Bonassoli (apud LUIZ, 2014), o podcast é a mais autêntica expressão da coletividade dentro da Ciber cultura. Existe o envolvimento técnico e social na produção de tutoriais, comunidades e fóruns no Facebook¹⁵ e ainda a estratégia de convite, de um podcaster o outro, para participar do programa e depois comentar a experiência em redes sociais.

Ainda no campo da coletividade, ações de cooperativismo representam maior chance de sucesso dos empreendimentos. Instituições como o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE) e incubadoras universitárias podem favorecer projetos dessa natureza. Reitera-se que a economia criativa é um espaço privilegiado para o cooperativismo e o associativismo (ROCHA, on line). Esse aspecto é evidenciado com a criação da Associação Brasileira de Podcasters, responsável pelo recolhimento de músicas ao ECAD¹⁶, pela realização de pesquisas sobre a mídia e de eventos como palestras e oficinas (LOPES, 2015).

O uso de novas tecnologias é a terceira característica da forma de produção das indústrias criativas. Tal condição permite a descentralização das atividades (JAGUARIBE, 2006 apud BENDASSOLLI et al, 2009), sistema no qual pequenas empresas ou pequenas comunidades de produtores utilizam tecnologias de informação e de comunicação para disseminar suas criações. Tal condição enfraquece o domínio que organizações de grande porte poderiam ter sobre certos setores, domínio exercido por intermédio do controle dos meios de produção e de distribuição.

3. Podcast e Processos Criativos

Quando, em 2004, nos Estados Unidos, o ex-VJ da MTV, Adam Curry, criou uma forma de enviar os áudios de seus programas, via RSS, para o agregador iTunes, que alimentava de conteúdos os iPods, não imaginava que estava inaugurando um marco na história mundial da transmissão de áudio. Foi a partir da necessidade e inquietação do ex-VJ, não mais satisfeito com o trabalho em um renomado veículo de comunicação de massa, que o podcast foi criado. Curry conhecia a tecnologia disponível e fez uso dela a seu favor, em uma clara referência ao que se chama de criativo compulsivo, detentor de uma criatividade latente e expressa desde criança, e o criativo circunstancial (Predebon, 1997):

Já o engajamento resultante de circunstâncias é de longe o mais interessante para ser analisado, por revelar que o chamado homem comum pode tornar-se o homem criativo. Quem acompanha o desempenho do pessoal em empresas está cansado de ver exemplos assim: um “apagado” ou “comportado” funcionário, de repente, ao ser colocado em uma função que o motiva, e que exige de si o máximo, transforma-se em pessoa dinâmica e criativa. (PREDEBON, 1997, p.19)

¹⁵Facebook é uma rede social lançada em 2004. O é composto por face (que significa cara em português) e book (que significa livro), o que indica que a tradução literal pode ser “livro de caras”. Fonte: <https://www.significados.com.br/facebook/> Acessado em 12 de julho de 2020 às 20h03

¹⁶ECAD. Sigla para Escritório Central de Arrecadação e Distribuição. O principal objetivo do órgão é centralizar o recolhimento e distribuição de direitos autorais de execução pública musical. Fonte: <https://www.siglaeabreviaturas.com/ecad/> Acessado em 12 de julho de 2020 às 20h05

No podcast, a criação permeia todo o processo. Da escolha do formato, do número de apresentadores, tempo de duração, periodicidade, interatividade com os ouvintes, narrativa, operacional técnico e monetização, mas, se os criadores de conteúdo sempre lidaram com intermediários (HOWKINS, 2013), a exemplo, na comunicação, de editores, chefes de reportagem e diretores de redação, no podcast isso é eliminado, simplificado.

Pode-se afirmar, então, que, a independência apresentada pela mídia sonora em relação ao modelo radiofônico, traz inovação e, como parte da criatividade, permite fazer e aplicar novas idéias (ALENCAR apud CALAZANS & GUEDES, 2011). Por não copiar o rádio, surgem formatos como o *mesacast*¹⁷, a variedade de tempo de duração do episódio, a super valorização do trabalho do editor de áudio, que deixa de ser coadjuvante e são obrigatoriamente mencionados, por meio de vinhetas¹⁸ no final dos episódios, a exemplo Léo Lopes e Caio Corraini. A inovação também faz-se presente quando, por trabalhar com nichos de audiência, os roteiros tornam-se mais elaborados afinal, no podcast, o ouvinte é exigente e espera ouvir análises de conteúdo aprofundadas, o que justifica alguns episódios terem até 3 horas de duração.

Diferentemente do rádio e até da televisão, análises sobre a evolução do trabalho são compartilhadas com os ouvintes. Foi o que ocorreu no episódio de Nº 500 do podcast 45 minutos, objeto de estudo desta pesquisa, em que os criadores debruçaram-se sobre as fases da produção, apontaram erros e acertos, como proposto por Ostrower (1976):

Todo processo de criação compõe-se, a rigor, de fatos reais, fatores de elaboração do trabalho, que permitem optar e decidir, pois, repetimos, ao nível das intenções, nenhuma obra a ser avaliada. Como obra, ainda não existe. Vale dizer, então, que a criação exige do indivíduo criador que atue. Atue primeiro e depois produza. Depois, o trabalho poderá ser avaliado com critérios e interpretações. (OSTROWER, 1976, p.71)

Outro aspecto que pode ser visto sob a luz da criatividade e dos processos criativos, é a democratização do acesso à produção do podcast.

Por certo, jornalistas, radialistas, publicitários tem maior familiaridade com o processo de produção sonora mas não há impeditivos para se tornar um podcaster, a exemplo do programador de sistemas, Alexandre Otonni e Deive Pazos, administrador de empresas, criadores do bem sucedido NerdCast, com 14 anos de existência. Ou ainda os gaúchos Lela Zaniol e Diogo Carvalho, empreendedores de gastronomia, que criaram, em março de 2019, o podcast Foodcast. Neste cenário, a inserção e permanência desses profissionais na pódosfera não seria também um impulso criativo, vencendo os "inimigos pessoais da criatividade", em uma clara desobediência a padrões, rompendo com alguns entraves ao processo criativo como a acomodação, insegurança e timidez? (PREDEBON, 1997)

O certo é que, no podcast, a matéria prima são as idéias e transformá-las em produto, com uso da criatividade, ferramentas, técnicas e habilidades para torná-lo atraente e, conseqüentemente, exitoso, é um processo constantemente desafiador.

¹⁷Mesacast é o nome popular dado ao formato bate papo. Fonte: <<https://medium.com/@crisdias/por-que-podcast-brasileiro-%C3%A9-pior-que-os-americanos-3dd5cdd4658b>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 20h15

¹⁸Vinheta. Filme, som ou texto geralmente curtos que identificam uma emissora de rádio, Tv. São em geral veiculados entre intervalos de programas, no início ou fim deles. Fonte: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/vinheta/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 20h20

4. Coleta de Dados

Analisando a produção da mídia sonora no Recife, encontra-se o 45 Minutos, cuja temática é o futebol regional, ancorado pelos jornalistas Cássio Zirpoli, Celso Ishigami, Rafael Brasileiro, João de Andrade Neto e Fred Figueiroa. Lançado em 8 de abril de 2014, apresenta-se como um "Podcast sobre futebol pernambucano e nordestino. O mais animado do Brasil" (45 MINUTOS, Fanpage Oficial, 2019). Da mesma página, constam informações de que teve mais de um 1,5 milhão de downloads em 2017 e que em 2018, foram mais de quatro mil downloads¹⁹ diários. Os episódios são disponibilizados a cada segunda-feira e tem, em média, 2 horas de duração. Na PodPesquisa 2018, realizada pela ABPod²⁰ em parceria com a Rede CBN de rádio e que ouviu mais de 22 mil pessoas em todo o país, o 45 Minutos foi mencionado por 323 entrevistados como uma das produções ouvidas (ABPOP, 2019).

Na análise da audição do episódio de Nº 500 (Podcast raiz), a abertura tradicional trouxe a canção Não Vou ficar, de Roberto Carlos, no musicast²¹ e sua veiculação foi justificada porque ela também fez parte do episódio #01, de 8 de abril de 2014. Os apresentadores adotaram o mesmo padrão do rádio nas saudações iniciais, com a divulgação do endereço nas redes sociais e destacaram a independência da produção que "não tem amarras e fala sobre tudo".

Ao longo de 2 horas e 38 minutos, Cássio Zirpoli, Celso Ishigami, Rafael Brasileiro, João de Andrade Neto e Fred Figueiroa rememoram locais em que improvisaram o estúdio; comentam sobre a qualidade da gravação do primeiro episódio e sobre a locução de Celso Ishigami, que usou estilo semelhante ao do rádio. Avaliam que evoluíram e manifestam o desejo de investir em uma nova mesa de som. Afirmando ter 1.500 áudios no acervo e colocam trechos de episódios passados, em que contaram várias histórias pessoais; erros de gravação, discussões de bastidores e estratégias. Observou-se o uso de recurso sonoro, utilizados pelo rádio, para indicar passagem de tempo.

Destaca-se o momento sobre os apoiadores, em que eles mencionam a primeira empresa, um hotel, a investir na produção e contam a história da parceria, considerada como uma experiência importante para o modelo de negócios. Outro investidor é mencionado, um aplicativo, considerado um dos "parceiros que entendem esse novo momento digital". Sobre uma famosa franquia de pizza, comenta-se sobre o desconto para ouvintes e que o 45 minutos considera-se ponte entre audiência e bons produtos, exemplificando que, por meio de pesquisa nas redes sociais, o podcast descobriu quais produtos e serviços os ouvintes queriam. Ao final do episódio, menção a uma clínica ortopédica e uma agência de publicidade. Esta última mereceu destaque porque foi explicado que desde o início de suas atividades, o 45 minutos planejou o diálogo com as agências. Uma universidade também é patrocinadora, o que resultou na cobertura de eventos esportivos. Ao final do

¹⁹Download. Termo que significa baixar, em uma tradução simples. Corresponde à ação de transferir dados de um computador remoto para um computador local. Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/05/o-que-e-download.html>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 20h58

²⁰ABPod - Associação Brasileira de Podcasters. Fonte: <<http://abpod.com.br>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h00

²¹Musicast é o nome de um quadro do 45 Minutos em que trecho de uma música é executada. Nota da autora

episódio, menção à duas marcas de cerveja e a uma agência de marketing²² digital.Tudo de forma coloquial, e improvisada, evidenciando uma nova forma de testemunhal²³, diferentemente do rádio, que usa de texto e locução padronizada.

Encerrando o episódio de Nº 500, agradecem à audiência, mencionam a equipe de produção loca e parceiros na construção de conteúdo nas cidades de Fortaleza(CE) e Salvador (BA);comentam ainda sobre convidados em episódios anteriores e sobre o produto novo monetizável, a *newsletter*²⁴ 45 Minutos.

Em entrevista²⁵,o Jornalista Celso Ishigami considera-se um *creator*²⁶,um criador de conteúdo, o que o ajuda a capitalizar o projeto sonoro. Atualmente, a criatividade é considerada meio de vida para ele.Celso participa de todas as etapas da produção, concepção, produção, distribuição e divulgação do podcast, além de transformá-lo em modelo de negócio. O jornalista assegura o exercício da criatividade para encontrar a linguagem e abordagem apropriadas e na escolha das empresas patrocinadoras. Ele declara ainda que já dispensou investidores,devido ao perfil,e encerrou contratos ao perceber que o trabalho junto à audiência não converteu em vendas. Sobre isso, eles aplicam o conceito que chamam de "honestidade intelectual", quando não insistem no que não está funcionando. O 45 Minutos entende também que o patrocínio dispensado hoje, pode,futuramente, ser restaurado.O podcaster, que faz a curadoria de assuntos e análise, é o mesmo que vende os patrocínios, algo que no rádio depende do departamento comercial, um intermediário.

Celso Ishigami pontua que não havia podcasts sobre futebol no Nordeste e que eles observaram o modelo utilizado pelo rádio e de podcasts consolidados.As empresas já tinham o rádio como referência, mas ainda resistiam em investir em uma mídia desconhecida.

Dentre as formas de monetização do 45 Minutos, encontram-se a produção de eventos pagos, testemunhais e grupo no Whatsapp²⁷, com pessoas que pagam entre 10 e 50 reais por mês para receber conteúdo exclusivo como participar na criação das pautas, receber newsletter, prioridade nas inscrições para eventos e descontos exclusivos junto aos patrocinadores.

Outra forma de monetizar é o musicast, quadro em que é executado trecho de música e que surgiu para atender a um patrocinador do segmento musical.Após o termino do contrato, o musicast segue sendo utilizado.

Cada episódio conta com dois a três anúncios, mas no de Nº 500, entraram 8.No final, fez-se menção à duas agências,uma de publicidade e outra de Marketing di-

²²Marketing.Conjunto de procedimentos e estratégias de otimização dos lucros que,através de pesquisas de mercado,busca adequar os produtos às necessidades dos consumidores;estudo de mercado.Fonte: < <https://www.dicio.com.br/marketing/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h10

²³Testemunhal. Tipo de propaganda feita ao vivo no rádio ou TV pelo apresentador do programa.É uma espécie de ensosso ao produto anunciado.Fonte:<<https://www.dicionarioinformal.com.br/diferenca-entre/testemunhal%20publicit%C3%A1rio/r%C3%A1dio/>> Acessado em 12 de julho de 2019 às 21h15

²⁴Newsletter.Comunicado com informações sobre a atividade e/ou serviços de uma organização, empresa ou entidade, enviado por correio eletrônico aos seus subscritores; boletim informativo.Fonte:<<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/newsletter>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h20

²⁵Celso Ishigami, jornalista e integrante do podcast 45 Minutos.Entrevista presencial, realizada pela autora em 5 de julho de 2020

²⁶Creator.Aquele que cria ou criou:divindade criadora.Primeiro inventor, autor:criador de uma teoria.Fonte: < <https://www.dicio.com.br/criador/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h23

²⁷Whatsapp é uma rede social que permite que usuários possam compartilhar mensagens, vídeos e imagens através do celular.Fonte:< <https://www.dicionarioinformal.com.br/whatsapp/>>Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h25

gital, como reconhecimento por elas também terem assimilado a importância da mídia sonora para o mercado.

O modelo de negócio é testado a cada produção porque entendem que adaptação e improvviso são ferramentas para atender às expectativas dos anunciantes e que o diálogo direto e permanente com eles possibilita mudanças imediatas.

5. Análise de Dados

É caminho natural utilizar o que já existe no mercado como referência e ,a partir daí, apresentar ao mercado um modelo de negócio que tenha "cara" própria, com uso de criatividade, ferramentas e estratégias para atender ao cenário local.

Até 2006, não havia como mensurar a audiência dos podcasts, quem assina o feed, e quantos ouvem os episódios até o fim (FOSCHINI & TADDEL,2006), mas atualmente existem as métricas do número de seguidores nas redes sociais dos programas e podcasters também utilizam-se de pesquisa por meios digitais e ferramentas tecnológicas do sistema RSS que permitem saber quantos IP's²⁸ dão o *play*²⁹ e em quais cidades os computadores estão (ISHIGAMI,2019).

Se no início das suas atividades no mundo, os anúncios não eram bem aceitos pelos ouvintes devido o podcast ser visto como uma mídia alternativa, uma das possibilidades de monetização era a criação de conteúdo para empresas e funcionários (FOSCHINI & TADDEL,2006).Hoje, a monetização ampliou suas possibilidades, como *crowdfunding*³⁰, *spots*³¹, patrocínio,publicidade no site ou blog e venda de conteúdo exclusivo para empresas (LUIZ L.,2014).

Há quem defenda a busca pela excelência da produção e a construção sólida de uma audiência a partir de seguidores nas redes sociais(IZUQUISA, 2019). Há também números do mercado de podcasting nos Estados Unidos, que movimentou 300 milhões de dólares em 2017,que servem como referência. No Brasil, percebe-se certo reconhecimento da mídia sonora por parte das agências publicitárias, que apresentam o podcast às empresas embora ainda não seja uma prática comum. Grandes empresas como Bradesco, GE, Ford, TIM, HBO e grupo Arezzo já tornaram-se anunciantes de produções nacionais, o que não aconteceu com uma produção fora do eixo Rio- São Paulo. Formatos como *storytellings*³² e episódios personalizados para patrocinadores são bem explorados pelos programas nacionais, com retorno comercial significativo,a exemplo do Projeto Humanos, de Ivan Minzanzuk e do Mamilos que fez um episódio sobre câncer de mama com patrocínio da empresa fabricante de mamógrafos(JORNAL ESTADO DE SÃO PAULO, 2019).

²⁸O IP(ou Internet Protocol) é uma identificação única para cada computador conectado a uma rede.Fonte< <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/o-que-e-o-ip-descubra-para-o-que-serve-e-qual-e-seu-numero.html>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h50

²⁹Play.Palavra que designa botão do aparelho sonoro que permite escutar o áudio.Nota da autora

³⁰Crowdfunding.Modalidade de investimento onde várias pessoas podem investir pequenas quantias de dinheiro no seu negócio, geralmente via internet, a fim de dar vida à sua idéia.Fonte< <http://www.sobreadministracao.com/crowdfunding-o-que-e-e-como-funciona/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 21h55

³¹Spot .Peça sonora onde se usa a interpretação humana (um ou mais locutores) e elementos sonoros (músicas, efeitos especiais),para a construção de uma peça sonora.Fonte:<<https://somsa.com.br/faq-itens/o-que-e-um-spot-de-radio/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 22h00

³²Storytelling é uma palavra em inglês, relacionada com a narrativa e significa a capacidade de contar histórias.Fonte:< <https://www.significados.com.br/storytelling/>> Acessado em 12 de julho de 2020 às 22h10

A produção do 45 Minutos observou o que já existia nas produções consolidadas na podoesfera, utilizando-se de experiências exitosas a exemplo de monetização via conteúdo exclusivo, benefícios e descontos para ouvintes em produtos e serviços das empresas parceiras. A criação do musicast para monetização foi um diferencial da produção e, igualmente, forma criativa de utilizar um insumo tão familiar às pessoas, de uma forma em geral, como a música. A cobertura de eventos esportivos não é recorrente na podoesfera mas tratando-se de um programa que trabalha com a temática, deu à parceria um formato /abordagem inovador. A produção de eventos também não é prática comum mas o 45 Minutos soube unir o pedido da audiência, de estar perto dos podcasters, à promoção de marcas dos investidores e da própria marca. Ainda quanto aos formatos, optou-se, em sua maioria, pelo patrocínio por meio de testemunhais dentro dos episódios, com uso de postagens nas redes sociais para ampliar o alcance. Percebe-se que os produtos e serviços dos patrocinadores são apresentados por meio de diálogos entre apresentadores, exaltando facilidades, diferenciais e descontos que os assinantes do podcast ganham, modelo que difere clássico testemunhal e spot adotados pelo rádio.

Por fim, a opção do 45 Minutos de nortear-se pela filosofia de não ter investimento de empresas a qualquer custo e nem de permanecer com elas de qualquer maneira, é um diferencial, prova de responsabilidade de quem está abrindo portas para outros podcasters, em um mercado que encontra-se em expansão.

6. Resultado e Discussão

O instigante exercício de olhar de perto a produção sonora do 45 Minutos faz-se necessário para avaliar a evolução comercial da produção analisada. São aspectos de criatividade, adaptabilidade e inovação que justificam-na como sendo uma das mais bem sucedidas na podoesfera. A experiência que todos integrantes tiveram em postos de trabalho na mídia tradicional permitiu olhar para práticas comerciais, avaliá-las e utilizar o que havia de positivo nelas. Neste mesmo sentido, dispensam a adoção de discursos e práticas dissonantes com a filosofia da empresa 45 Minutos e do modelo de negócio adotado.

A preocupação de construir com solidez o caminho e com o exemplo de conduta "educar" os profissionais do mercado é estratégia assertiva para ter o respeito dos anunciantes e servir como referência para os podcasters que vierem depois.

Pela análise dos dados, percebe-se o esforço da produção, recompensado com resultados positivos de monetização. No entanto, a proposta de utilizar outros formatos como o storytellings, presença física do anunciante no mesacast do 45 Minutos, evidenciando a filosofia da empresa patrocinadora e não o produto até o uso da itinerância na gravação dos episódios representariam novos exercícios de processos criativos.

Além disso, a responsabilidade de monetizar a produção possibilitou ao jornalista Celso Ishigami reconhecer seu potencial criativo de forma mais intensa, ainda que ele já a utilizasse em seu trabalho no jornal impresso e no rádio.

7. Considerações Finais

A discussão sobre o que é criatividade, suas manifestações no ser humano e resultados do seu exercício, atravessa séculos. No curso da humanidade, ela já foi até definida

como inspiração dos deuses. Contribuições valiosas foram dadas para a construção de uma auto estima criativa que apontam que a criatividade é universal, que o uso da intuição pelo homem interfere no meio ambiente, que há graus maiores e menores de criatividade, que o estímulo é mola propulsora ao seu desenvolvimento e sobre técnicas que desfazem os bloqueios que afetam a criatividade.

Com 16 anos de existência, a mídia sonora podcast ainda é território fértil para análises acadêmicas e vem construindo sua própria história e referência.

Quanto à análise do 45 Minutos, o ideal é ampliar o número de programas analisados, um a cada ano de existência para aprofundar o olhar quanto à evolução dos mesmos, acompanhar o diálogo da produção com as agências de publicidade, a realização de eventos e a expansão dos patrocínios às redes sociais.

Por meio da audição do episódio comemorativo e da entrevista em profundidade com um dos podcasters, nos aproximamos da trajetória da produção, o que permitiu conhecer a essência do podcast e o reconhecer o empenho de seus produtores.

Referências

ABPOD. Associação Brasileira de Podcasters. Disponível em <<http://abpod.com.br/podpesquisa/>> Acessado em 20 de julho de 2020 às 18h00

BENDASSOLLI, P.F. et al. Indústrias Criativas: definição, limites e possibilidades. Revista de Economia e Administração - RAE. São Paulo, n.1, v.49, pp 10-18, jan/mar 2009.

CALAZANS, A. T. S.; GUEDES, A. L. As barreiras à expressão da criatividade que podem influenciar a inovação na TI. Univ. Gestão e TI. Brasília, v. 1, n.1, p. 149-167, jan/jun. 2011.

DÁRIO, N.F. e CARVALHO, J.M. Uma introdução à temática das indústrias criativas: definições, características e panorama brasileiro. Trabalho apresentado no IJ08 no XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

FERNANDES, L.C. e MUSSE, C.F. O potencial da narrativa transmídia em podcasts: contando histórias na era da convergência. Artigo apresentado no 41º Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Joinville - SC - 2 a 8/09/2018. Disponível em <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1651-1.pdf>> Acesso em 25 de julho de 2020 às 18h30

FOSCHINI, A.C. e TADDEI, R.R. Conquiste a Rede. PDF. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ea000095.pdf>> Acesso em 10 de julho de 2020 às 13h00

CUNHA, L. Podcasts ganham força mas agências resistem a formato. Disponível em <<https://economia.estadao.com.br/noticias/negocios,podcasts-ganham-forca-mas-agencias-resistem-a-formato,70002853812>> Acesso em 10 de julho de 2019 às 13h00
HOWKINS, J. Economia Criativa: como ganhar dinheiro com idéias criativas. São Paulo: M. Books, 2013
ISHIGAMI, C. Áudio, 2019

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

KISCHINHEVSKY, M. Rádio e Mídias Sociais: mediações e interações radiofônicas em plataformas digitais de Comunicação- 1ª Ed. Rio de Janeiro: MauadX, 2016.

LOPES, L. Podcast: guia básico, 2014. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015

LUIZ, L. (Org) Reflexões sobre o Podcast. Nova Iguaçu: Marsupial, 2014

On-line 45 Minutos 500: Podcast Raiz. Entrevistadores Cássio Zirpoli, Celso Ishigami, Rafael Brasileiro, João de Andrade Neto e Fred Figueiroa. Recife: 18 de junho de 2019. Podcast. Disponível em <<https://podcast45minutos.com.br/programas/podcast-500/>> Acessado em 16 de julho de 2020 às 20:00 On-line NÃO OUVO 188: Podcast sério. Entrevistador: Cid Cidoso. São Paulo: 6 de julho de 2019. Podcast. Disponível em <[https://castbox.fm/episode/N%C3%A3o-Ouvo-188-Podcast-S%C3%A9rio-\(ft.-Guga-Mafra\)-id574759-id168558570?country=br](https://castbox.fm/episode/N%C3%A3o-Ouvo-188-Podcast-S%C3%A9rio-(ft.-Guga-Mafra)-id574759-id168558570?country=br)> Acessado em 16 de julho de 2020 às 9:00

OSTROWER, F. Criatividade e Processos de Criação. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

PODCAST 45 MINUTOS. Fanpage Oficial. Disponível em <<https://www.facebook.com/podcast45>> Acesso em 20 de julho de 2020 às 16h00 ROCHA, J. C. Desafios aos Marcos Legais no Brasil. Disponível em <<https://jus.com.br/artigos/26514/desafios-aos-marcos-legais-no-brasil>> Acesso em 20 de julho de 2020 às 15h50

PREDEBON, J. Abrindo o lado inovador da mente: um caminho para o exercício prático dessa potencialidade esquecida ou reprimida quando deixamos de ser crianças. São Paulo: Editora Atlas, 1997.

PRIMO, A. Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. Intexto, Porto Alegre, n. 13, 2005.

RESENDE, D. D. Podcast. Reinvenção da comunicação sonora. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e Comunicação Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.

SALEMME, M. F. A Era do Podcast: uma reflexão sobre o potencial de mercado de podcast no Brasil. Disponível em <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2912-1.pdf>> Acesso em 20 de julho de 2020 às 19h30 VISITRECIFE. Disponível em <<https://visit.recife.br/>> Acessado em 28 de julho de 2020 às 18h10

UNESCO. Disponível em <http://www.unesco.org/new/pt/brasil/this-office/single-view/news/64_cities_join_the_unesco_creative_cities_network/> Acessado em 28 de julho de 2020 às 18h20 UZUZQUIZA, F. El gran cuarterno de podcasting: cómo crear, difundir y monetizar tu podcast. Espanha: Kailas, 2019

A URGÊNCIA DO DEBATE ARTICULADO ENTRE DESIGN E MEIO AMBIENTE¹

Meiriédna Queiroz Mota²

Resumo

Neste artigo discutiremos como os conceitos de meio ambiente e desenvolvimento sustentável e educação ambiental são entendidos pelo design e também a partir do olhar de uma instituição governamental. Os conceitos apresentados acima têm por objetivo elucidar questões teóricas e a abordagem destas no âmbito do Design com relação ao foco do objeto de estudo da tese, o qual esse artigo faz parte, a campanha de educação ambiental produzidas pela Secretaria do Meio Ambiente e Sustentabilidade (SEMAS). A metodologia utilizada para este artigo foi aplicada, indutiva, com procedimento bibliográfico, de campo com entrevistas semi-estruturadas.

Palavras-chave: meio ambiente; desenvolvimento sustentável; educação ambiental.

Abstract

In this article we will discuss how the concepts of environment and sustainable development and environmental education are understood by the design and also from the look of a governmental institution. The concepts presented above have as objective to elucidate theoretical issues and the approach of these in the scope of Design in relation to the focus of the object of study of the thesis, which this article is part of, the environmental education campaign produced by the Secretariat of Environment and Sustainability (SEMAS). The methodology used for this article was applied, inductive, with bibliographic procedure, field with semi-structured interviews.

Keywords: environment; sustainable development; environmental education

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO

²Professora adjunta da Uniaeso, Doutora em Design, Recife, Pernambuco, Brasil. Email: meire.queiroz@prof.barrosmelo.edu.br

1. Introdução

A base conceitual deste artigo inicia-se com a pesquisa em Design desde a contribuição teórica de Victor Papanek, em Design para um mundo real, escrito em 1971. Nesse escrito, o autor é o primeiro a propor um diálogo entre designers e usuários, crítica à industrialização, o design e a publicidade. Partindo dessa premissa, ele é favor do “faça você mesmo” e tem um pensamento radical em relação à preservação ecológica, convocando o designer, no sentido de defesa de uma postura técnica enquanto profissional da área. Em sua análise crítica, Papanek aborda ainda questões envolvendo a obsolescência planejada em seus três aspectos: tecnológica, material e artificial. Para ele a solução estaria no desenvolvimento de materiais biodegradáveis para o ciclo de vida dos produtos, evitando assim a produção exponencial de resíduos.

Papanek critica o fato de o usuário, mediante o aumento gradativo da produção de mercadorias para consumo descartável, não decidir mais por si, devido à hegemonia de mercado e pesquisa de motivação, que com base nos resultados montam suas estratégias sobre o que fazer e como fazer.

Papanek, entretanto, afirma ter uma ideia afirmativa sobre esse cenário, afirmando que o Design “pode e deve se tornar um caminho em que os jovens possam participar da mudança da sociedade” de forma ativa e consciente (PAPANEK, 1971, p. 3).

Corroborando o entendimento já defendido por Papanek, em 1979, em uma exposição ocorrida no Internacional Design Center de Berlim, o teórico do design Bernhard Burdek afirmou que um bom design não deve apenas se ater ao produto em si, mas deve responder a questões do meio ambiente, da economia de energia, da reutilização, de duração e de ergonomia. Defendendo uma maior atenção, por parte do design, para problemas como tornar transparente o contexto da produção, do consumo e da reutilização. (BURDEK, 2006, p.15-16).

No Brasil, nesta época, a ênfase na modernização industrial abriu caminho para propostas de design com base na teoria da tecnologia alternativa, que defendia a busca de soluções específicas alternativas condizentes com a realidade local, de forma criativa e plural (MORAES, 2006, p.115).

Nesse sentido, Dijon de Moraes (2006) apresenta dois relatos, o primeiro, de Victor Papanek, que declara: o designer teria a responsabilidade social e ética com seus projetos e com impacto ambiental que seus artefatos e seu descarte acarretariam na sociedade. É a afirmação que faz com que o Design, enquanto campo de atuação se responsabilize com seus projetos e efeitos destes mesmos.

O segundo relato apontado por Moraes, de Ezio Manzini, afirma que a partir da década de 1980 ocorrem divergências com as teorias defendidas por Papanek. Manzini, opondo-se a Papanek, inclui a indústria em suas ideias para um desenvolvimento sustentável com redução de energia e de matéria-prima (2006, p. 117-119). A partir dessa postura de Manzini tem-se a formação de uma aliança do Design com a Indústria onde acena-se para a possibilidade de desenvolvimento, de forma sustentável, e do Design fazer parte desse processo.

Em defesa de Papanek, Rafael Cardoso declara que a primeira parte do desafio é conceitual, e consiste em repensar o ciclo de vida para nossa era de crise ambiental. Além

disso, chama a atenção para aquilo que o campo do design costuma descrever como produto, e que corresponde a uma fração, apenas, da utilidade dos artefatos, significando isso o período útil de vida que vai da fabricação ao descarte (2012, p. 161-162).

Sendo assim, percebe-se que a discussão entre Design, Meio Ambiente e Sustentabilidade já vem sendo construída, mas precisa de uma ampliação do debate, aspecto que se insere no esforço teórico e analítico desenvolvido por nós nessa investigação, cuja operacionalização ocorre mediante análise da produção de um setor situado em âmbito público.

O referencial conceitual, utilizado para a análise do corpus de pesquisa, e que tem como primeiro conceito o de Meio Ambiente, busca chamar atenção para a importância da questão ambiental propriamente dita, não só em termos da crise que a caracteriza, oriunda dos padrões de consumo da sociedade pós-industrial, mas que articulado aos conceitos de Desenvolvimento Sustentável e Educação Ambiental fornece a amplitude epistemológica em que se situa o debate, ainda que minimamente operacional para o aprimoramento do importante e crucial trabalho desenvolvido pelos profissionais multidisciplinares que atuam no setor de produção de design e educação ambiental objeto de nossa intervenção analítica.

2. O Debate Ambiental e suas implicações

A intervenção do homem na natureza constitui uma relação de debate para o objetivo fim de equilíbrio ambiental. O homem como partícipe da natureza e como um ser que vive em sociedade contribui para esse debate a partir de fatores tais como: educação, moradia, saúde, entre outros diversos aspectos que inclui a utilização dos recursos naturais.

A combinação desses fatores compreende o conceito de meio-ambiente, cuja amplitude e centralidade tem se tornado cada vez maior nos últimos anos, ponderando aspectos de ordem biológica, mas também questões físicas, culturais e sociais.

De acordo com Enrique Leff, as questões ambientais que começaram a surgir na transição dos anos 1960 para 1970, trouxeram problemáticas contemporâneas que se manifestaram graças a especialização do conhecimento e a degradação do ambiente, “(...) marcados pelo logocentrismo da ciência moderna e pelo transbordamento da economização do mundo guiado pela racionalidade tecnológica e pelo livre mercado.” (LEFF, 2000, p.309).

Para Leff, a questão ambiental é uma problemática que inter-relaciona sociedade e natureza, exigindo que sua abordagem seja holística e integre as ciências da natureza e da sociedade, “(...) integrando as esferas do ideal e do material, da economia, da tecnologia e da cultura.” (UNESCO, 1986 apud LEFF, 2000, p.310).

Nesse sentido, a partir da cultura redefinida da contemporaneidade, a questão ambiental surge como um novo discurso, integrando a rede social de novas possibilidades de formação do comportamento de consumo e também da formação da cidadania. Para Enrique Leff “a cultura simboliza seu ambiente em mitos e rituais, reconhece seus recursos naturais, imprime significados às suas práticas de uso e transformação.” (2001, p.283).

Cada cultura é única, em suas soluções e em suas crenças; adapta-se ao meio em que está inserida, vai se transformando conforme sua necessidade e reflete um imaginário, seus mitos e seus estereótipos. Esse cenário forma, para Leff, o habitat, o lugar em que se de-

envolve a territorialidade de uma cultura, a espacialidade de uma sociedade e de uma civilização, “onde se constituem os sujeitos sociais que projetam o espaço geográfico apropriando-se dele, habitando-o com suas significações e práticas, com seus sentidos e sensibilidades, com seus gostos e prazeres. Esse território físico da cultura é chamado de habitat, lugar onde se define sua materialidade, configurando o espaço e somando experiências que vão se fixar na memória de seu povo.” (LEFF, 2001, p. 283).

Em 1954, a ONU propôs uma série de indicadores que pudessem aferir estes dois elementos em que figuram como componentes como: nível de vida, medidas sobre saúde, alimentação, condições de trabalho, habitação, tempo livre, segurança, meio ambiente e educação.

Em 1961, a mesma ONU modificou estas dimensões para as de: saúde, educação, ocupação e condições de trabalho, condições de alojamento, segurança social, roupas, tempo livre e direitos humanos (CASAS, 1996 apud MORENO e POL, 1999).

3. A Sustentabilidade como imperativo

Segundo a definição do relatório Brutland (1987 apud Moreno & Pol, 1999, p.21) um desenvolvimento sustentável é aquele que satisfaz as necessidades das gerações atuais sem comprometer a capacidade e os recursos das futuras gerações para satisfazer as suas. O conceito de desenvolvimento sustentável aparece como um conceito global, que pretende integrar a gestão ambiental e o desenvolvimento econômico.

Nesse sentido, a sustentabilidade não é uma marca similar à questão do meio ambiente, porém amplia barreiras e inclui a questão ambiental; comporta e exige a inclusão de procedimentos sistêmicos de várias dimensões, ou seja, implica comportamentos individuais e sociais - com seus valores, estilos de vida, formas de produção, tecnologias, simbologias, identidades e políticas.

No entendimento de Leff, entretanto, a sustentabilidade não abarca as necessidades da natureza, mas sim as necessidades do mercado. As políticas de desenvolvimento sustentável não reconstróem a natureza, mas deturpam as reais necessidades dela, de modo que, nas últimas décadas, tem-se pesquisado cientificamente as alterações ambientais, e se apontado um processo de desgaste da natureza devido à pressão do desenvolvimento econômico.

O discurso da sustentabilidade monta um simulacro que, ao negar os limites do crescimento, acelera a corrida desenfreada do processo econômico para a morte entrópica. A racionalidade econômica desconhece toda lei de conservação e reprodução social para dar curso a uma degradação do sistema que transcende toda norma, referência e sentido para controlá-la. (LEFF, 2001, p. 23)

Já de acordo com Eli da Veiga (2010), o termo sustentável estaria numa construção analógica de uma hipótese conhecida como “curva ambiental de Kuznets”, semelhante à letra “U” invertida. Para ele, a ideia da relação entre qualidade ambiental e renda per capita deverá ser rejeitada quando forem constatados os diversos estilos de crescimento (econômico) e as circunstâncias em que ele ocorre.

Veiga, independente do resultado, percebe a conciliação entre o crescimento econômico moderno e a conservação da natureza como algo difícil de ocorrer a curto pra-

zo, ou de forma isolada, por isso, de acordo com ele, o modo errôneo de usar o termo “sustentável” em certas atividades. No seu entendimento: “Para a corrente cética, cujo principal expoente é Herman E. Daly, só haverá alternativa à decadência ecológica na chamada “condição estacionária – que não corresponde como muitos pensam, a crescimento zero”. Assim a economia continuaria a se desenvolver, substituindo, por exemplo, energia fóssil por energia limpa. (VEIGA, 2010, p. 112-113).

Neste processo todo de construção de um saber ambiental surge a possibilidade de não se ter duas vias de pensamento: o convencional e o ecológico, mas sim um caminho do meio. Essa possibilidade de terceira via é a que mais tem obtém resultados plausíveis levando em consideração a complexidade de desenvolvimento econômico, social e tecnológico de cada país.

Outra questão importante para se entender a sustentabilidade é apresentar as condições para o crescimento da população, com a solução de alimentação dessa população e ter a capacidade e o saber sobre a regeneração dos recursos naturais que possam todos esses fatores possibilitar um desenvolvimento da humanidade sem necessariamente ser um crescimento zero da economia mundial ou até um desenvolvimento sem crescimento.

A noção de sustentabilidade estaria inserida na própria definição de renda. No entanto, a capacidade produtiva que deve ser mantida intacta tem sido tradicionalmente entendida somente como capital construído pelo homem, excluindo-se o capital natural. Assim sendo, Veiga afirma que a sustentabilidade não é, e nunca será, uma noção de “natureza precisa, discreta, analítica ou aritmética (...) ela sempre será contraditória, pois nunca poderá ser encontrada em estado puro.” (2010, p.165).

Veiga (2010) afirma que a sustentabilidade é um equilíbrio entre os objetivos sociais, ambientais e econômicos, e é baseada na ética e na solidariedade da geração atual com a geração vindoura.

A sustentabilidade ambiental estaria atrelada ao crescimento e a melhoria da qualidade de vida de toda população mundial ampliando as concepções ultrapassadas de desenvolvimento, seria a nova utopia do século XXI.

Essa utopia seria a correta conceituação e a prática do desenvolvimento sustentável que vincularia as temáticas de crescimento econômico ao meio ambiente. Para isso, os objetivos ditos acima por Veiga (2010) e os comportamentos humanos, evolução da natureza e a nova configuração social do território.

Seguindo com Veiga, depois que o adjetivo “sustentável” tornou-se moda, substituindo termos como “firme” ou “durável”, seu uso foi qualificado para “um crescimento econômico que não seria passageiro, instável ou oscilante, ou mesmo para se referir à consistência dos mais variados tipos de fenômenos”. (VEIGA, 2010, p.188).

Importa ressaltar que o princípio da sustentabilidade surge a partir do contexto da globalização, como “a marca de um limite e o sinal que reorienta o processo civilizatório da humanidade.” (LEFF, 2001, p.15).

A partir dessa afirmação, Leff questiona o conceito de sustentabilidade como processo evolutivo, afirmando que há um problema que foi gerado pela racionalidade civilizatória do qual a humanidade não está dando conta de resolver, e o crescimento econômi-

co também não fez a natureza crescer. Graças à crise da racionalidade econômica que conduziu o processo de modernização nas últimas décadas do século XX, deu-se início a problemática ambiental.

É uma afirmação extremamente realista do que acontece. A sustentabilidade, segundo Leff, não abarca as necessidades da natureza, mas sim as necessidades do mercado, e as políticas de desenvolvimento sustentável invés de reconstruir, deturpam as reais necessidades da mesma. Nas últimas décadas tem-se pesquisado cientificamente as alterações ambientais, e se apontado para um processo de desgaste da natureza.

A ideia do desenvolvimento sustentável nasceu alicerçada na hipótese de que o progresso é amoral, tornando-se o que fazemos dele. Os valores e práticas arcaicos não funcionam. Por isso a importância do designer: seu papel pode ser transversal, integrador e dinâmico entre ecologia e concepção de produtos, inovações econômicas e tecnológicas, necessidades e novos hábitos. (KAZAZIAN, 2005, p.27).

4. O desafio da educação ambiental

A educação ambiental é um desafio, lida com diversos conceitos a ser traduzida para diferentes segmentos sociais. Suas fontes são múltiplas e o poder encontra-se presente nos objetivos da educação e nos seus efeitos.

A educação ambiental contém princípios, tais como sustentabilidade, complexidade e interdisciplinaridade, conteúdos esses dependentes de estratégias de poder refletidas no discurso que a veicula.

Há uma urgência de um aprimoramento das relações sociais com o meio ambiente e a preservação dos recursos naturais. Para que isso ocorra existe uma necessidade de entendimento do que seria Educação Ambiental e a Lei nº 9795/1999, art. 1º, da Política Nacional de Educação Ambiental, descreve precisamente o que precisamos compreender como profissionais da área, bem como seres sociais, descrevendo que a educação ambiental é entendida enquanto processo por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades e atitudes voltadas para conservação do meio ambiente, o bem comum em prol da qualidade de vida e a sustentabilidade.

Neste momento de crise de recursos naturais e de caos urbano, as políticas de remediação e pressões das opiniões públicas buscam um caminho para solução, com propostas de desenvolvimento mediadas por educação ambiental, fundada em uma visão geral e em métodos interdisciplinares da realidade.

Isso resultou na criação do Programa Internacional de Educação Ambiental (PIEA), patrocinado pela UNESCO e do Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA), e mais tarde na Conferência Intergovernamental sobre Educação Ambiental, celebrada em Tbilisi, em 1977. Esses programas estabeleceram orientações gerais para a educação ambiental, fundada em princípios da interdisciplinaridade como método para compreender e restabelecer relações sociedade-natureza (UNESCO, 1980 apud LEFF, 2000, p.310).

No Brasil, Antônio Moraes (2005) explica que a área ambiental foi estruturada como gestora de um conjunto específico e próprio de políticas, ou seja, como mais um setor do governo. O autor acredita que graças a esse fato, a performance desse “setor” não é

boa o bastante, uma vez que esse campo requer diálogos variados e uma articulação de diversos interlocutores na área pública e privada. Sendo assim, o planejamento ambiental no Brasil está condenado à integração setorial e entre escalas do governo.

Mas não se pode retirar o que se é pensado e praticado dentro de Educação Ambiental de seu espaço, onde as coisas acontecem. Que são nas cidades e no fato urbano. A urbanização acompanhou a acumulação do capital e das transformações da globalização econômica convertida na expressão mais clara do contrassenso da ideologia do progresso. Nada mais insustentável que a urbis construída pela industrialização.

A educação ambiental mostra a necessidade de revalorizar o urbano a partir da racionalidade ambiental e de romper a inércia do crescimento a partir da racionalidade técnica. Mas percebe-se nas relações sociais que os conceitos como sustentabilidade e meio ambiente se tornaram senso comum. As pessoas se apropriaram desses conceitos através da mídia, mas não sabem exatamente o que fazer nem o que são.

A questão da educação ambiental perpassa várias esferas, mas uma se destaca: a gestão política da implantação da educação ambiental como ferramenta de Estado.

Para Marcos Sorrentino, há vários problemas que atingem a humanidade e todas as formas de vida que nela habitam, mas aponta diversos caminhos para a superação desses e de outros problemas, porém, para ele, o ponto de convergência parece ser a “compreensão de que a questão precisa tomar o coração dos governos de transição, pactuados por distintas forças sociais, acumulando-se energia para transformações mais profundas”. (2013, p. 11-12).

Constitui uma necessidade a destinação de recursos para a implantação de políticas públicas que vão desde a formação de pessoas capacitadas, a estruturação de órgãos estatais responsáveis pelas ações, ao financiamento de projetos da sociedade que estejam em sintonia com tais políticas.

De acordo com Sorrentino, a busca da construção de uma sociedade sustentável funciona como uma utopia motivadora sobre as esperanças de cada um e de cada grupo social, que “busca motivar ações voltadas ao aprendizado sobre a superação de todas as formas de exploração entre humanos e desses com as demais espécies com as quais compartilhamos o Planeta.”(2013, p. 13).

Continuando com Sorrentino, ele afirma que para o amadurecimento e qualificação da Educação Ambiental no Brasil, existem 4 desafios:

- 1- De fundamentação, explicitação e diálogos sobre conceitos, ideologias, utopias, filosofias, que animam as distintas práticas nesse campo;
- 2- De políticas multisetoriais, que enfrentem os fatores impeditivos de sua realização e compreendam a importância dos distintos atores para sua formulação, implantação e avaliação;
- 3- De desenvolvimento de uma pedagogia que compreenda sua dimensão política e dialogue com as diversas ciências do campo da educação, traduzindo-as em práticas para o cotidiano escolar e não escolarizado;
- 4- De apresentação e análise de experiências que emergem no campo, tendo-as como referência para a formulação, implantação e avaliação das políticas públicas. (2013, p. 13)

Em todas é necessário se defrontar com questões que se colocam de forma prioritária no campo das políticas públicas de Educação Ambiental:

- 1- A produção participativa de documentos de referência e sua institucionalização na estrutura do Estado (...), o mesmo ocorrendo nos âmbitos estaduais, regionais e/ou municipais;
- 2- Popularização/democratização, capilaridade e enraizamento das políticas públicas, por meio de Comissões Interinstitucionais de EA, Coletivos Educadores, Salas Verdes, escolas e da formação de especialistas e educadores populares(...);
- 3- Comunicação e Educomunicação, trabalhando-se na implantação de instrumentos como banco de dados (...). (2013, p.13-14)

Foi proposto então o desenvolvimento de uma educação ambiental fundada em uma visão geral e nos métodos interdisciplinares da realidade que resultou na criação de programas como o Programa Internacional de Educação Ambiental (PIEA), patrocinado pela UNESCO e pelo Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA) e mais tarde, na Conferência Intergovernamental sobre Educação Ambiental, celebrada em Tbilisi em 1977, estabelecem-se as orientações gerais da educação ambiental, fundada em princípios da interdisciplinaridade como método para compreender e restabelecer relações sociedade-natureza (UNESCO, 1980).

O PIEA (Programa Internacional de Educação Ambiental) buscou incorporar uma “dimensão ambiental” nas diferentes disciplinas, assim como nos métodos de investigação e nos conteúdos do ensino formal e informal, em Nessa perspectiva, reconhece-se que os problemas ambientais são sistemas complexos, nos quais intervêm processos de diferentes racionalidades, ordens de materialidade e escalas espaço-temporais. (LEFF, 2007) De início, a atenção no campo da educação ambiental que tinha se concentrado nos problemas de conservação dos recursos naturais, na preservação da biodiversidade e na solução dos problemas da contaminação do ambiente, aos poucos passou para uma concepção mais ampla, que dá lugar às questões econômicas e socioculturais, “reconhecendo que, se os aspectos biológicos e físicos constituem a base natural do ambiente humano, as dimensões socioculturais e econômicas definem as orientações conceituais, os instrumentos técnicos e os comportamentos práticos que permitem ao homem compreender e utilizar melhor os recursos da biosfera para a satisfação de suas necessidades.” (UNESCO, 1980 apud Leff, 2011)

Para Leff, “apesar dos avanços em relação à investigação e formação ambiental que demandam a interdisciplinaridade como fundamento teórico e guia pedagógico, ainda são poucos os programas que trabalham a problemática epistemológica e metodológica da interdisciplinaridade para fundamentar seus programas de investigação e de estudo.” (idem)

Leff afirma que mesmo tendo abertos vários espaços para a educação ambiental e formação universitária, a interdisciplinaridade se incorpora como uma diretriz, um princípio que se completa com a multidisciplinaridade de temas ambientais introduzidos ao currículo.

A interdisciplinaridade se aplicaria tanto a uma prática multidisciplinar, a partir de uma cooperação entre profissionais de diferentes formações acadêmicas assim, como uma fonte de diálogos entre saberes que funciona a partir das suas práticas, e que não

leva diretamente à articulação de conhecimentos disciplinares, mas que não se limitam em uma relação de disciplinas científicas.

Para que a educação ambiental se concretize precisa-se ter uma “Intervenção ambiental” que segundo Moreno e Pol (1999), qualquer mudança das estruturas físicas de um lugar que direta ou indiretamente provoque ou não uma alteração no ecossistema, na estrutura social e na interação social das pessoas. Essa mudança é proposta no sentido da intervenção a partir de uma componente técnica, mas há uma necessidade de se ter uma decisão política para legitimar as ações do escopo da educação ambiental.

5. Relatos dos educadores ambientais da Semas

Esta seção do artigo pretende apresentar o relato de dois funcionários da SEMAS em relação ao seu trabalho, suas funções, suas expectativas e o que no cotidiano é refletido o trabalho da secretaria no estado.

Segundo a gestora de Educação Ambiental da SEMAS, Genilse Maria Candido Gonçalves, “todas atividades exigem educação ambiental. Só que, às vezes, o que as pessoas pensam o que é educação ambiental é um ato de cidadania. Por exemplo, pegar o papel e colocar na lixeira não precisa saber de educação ambiental”.

A função da Secretaria é incluir o município no plano de educação ambiental a partir das diretrizes do estado. O município que não tiver condições de seguir esta política, pode pedir um plano de ação para a secretaria construir junto com o mesmo. A responsabilidade da secretaria é de formar os gestores de educação ambiental no município, seja de que nível for.

Nesse sentido, o foco da pesquisa, a SEMAS, pode ser considerado como um órgão regulador, pois além de propor campanhas ambientais também pode regular e intervir, através de incentivos a busca de soluções para problemas ambientais e sustentáveis. A SEMAS integra políticas, programas e práticas respeitadas com o meio ambiente em uma gestão contínua, implantando planos para redução, reuso, reciclagem e disposição adequada de resíduos, e educando a sociedade sobre a necessidade de reavaliar o consumo para que este seja realizado de modo consciente.

Nas ações da SEMAS é adaptado o discurso a partir da questão cultural, empírica e cognitiva, utilizando materiais diferenciados. Outro foco da atuação da SEMAS é a viabilização da agroecologia e da redução do uso do agrotóxico. A busca é adaptar as particularidades para poder trabalhar e atender os anseios das pessoas.

Outro enfoque, e talvez o principal, seja esclarecer, através de palestras e treinamentos, que as informações para uma atualização constante estão acessíveis aos agricultores e pescadores. Nesse processo, o educador ambiental, utiliza da ferramenta dos relatos das experiências dos mais idosos para uma sensibilização e mobilização da comunidade para poderem constituírem uma associação cooperativa onde eles possam de forma independente e responsável pelos seus próprios atos buscar recursos ou projetos que melhorem a qualidade de vida dentro da comunidade deles.

A busca dos funcionários da SEMAS é construir uma política de diálogo com os trabalhadores por entender que assim as ações funcionam da melhor maneira, incluindo as experiências de vida daqueles que possuem uma prática cotidiana maior.

A SEMAS enfrenta estas questões que são colocadas à frente no campo das políticas públicas de Educação Ambiental, como nos casos que envolvem as diferentes culturas de cada município. Em entrevista com o Analista de Projetos Ambientais, Ivógenes Silva Alves, afirma que:

Eu tento construir minha palestra de forma construtiva, mas eles construindo a própria idealização deles, o pensamento crítico deles. Você tem que despertar que, se eles são agricultores, estão dentro de uma região onde tem uma potencialidade, porque sabemos que nenhum lugar é pobre, cada região tem suas potencialidades. Então porque não trazer essas atualizações para os cidadãos, para os contribuintes para que eles se desenvolvam e se tornem empreendedores? Hoje em dia as tecnologias sociais dentro do sertão estão muito fortes. Então quem tem acesso à informação está se desenvolvendo e crescendo como cidadão e como profissional.

Para o educador ambiental, Ivógenes, e para as pessoas que recebem os treinamentos o importante é a interferência com possibilidade de transformação social. Para ele,

a sustentabilidade hoje, a gente está trabalhando de forma com que a gente atualize os nossos conceitos, e a educação ambiental é muito ampla. Não é só educar um cidadão a plantar uma árvore porque vai ter um ambiente harmônico que vai contribuir com o ciclo hidrológico. Tem outras questões que englobam a educação ambiental. Se eu moro dentro do semiárido e corto toda a minha caatinga e o solo fica nu, e já não tem água? Eu vou agravar uma situação que já existe que é a desertificação nos ambientes semiáridos. E de que forma eu vou poder buscar o poder público para atuar num problema ambiental que foi a gestão malfeita que não conseguiu resolver esse problema? Se esses agricultores não estiverem com as informações bem mastigadas, de que forma eles vão poder pegar essas informações buscar o poder público ou a iniciativa privada para poder melhorar ainda mais a sua produção ou então sair daquela dificuldade, ou de uma praga ou doença que está dando na sua linha produtiva?

E para concluir, para o Ivógenes, sustentabilidade seria “utilizar os recursos de forma consciente para que ele não acabe, mas para conseguirmos esse resultado precisamos que a educação ambiental seja feita de uma forma correta em todos os âmbitos, em todos os públicos, tanto com o idoso, o jovem e a criança”.

6. Resultados esperados

Alguns autores já começaram novos conceitos para o design anos atrás e na prática, o conceito para um novo design está sendo processado. Ezio Manzini explica que esse Design Emergente é uma forma de interpretar o design que ainda não é *mainstream*, mas que está se expandindo e, pelo que tudo indica, será o projeto do século XXI.

É uma teoria e prática que começou a tomar forma na virada do século - um período marcado tanto pela crescente evidência dos limites do planeta como por um rápido crescimento da conectividade. Trata-se, portanto, de um Design que, mais ou menos conscientemente, está se preparando para operar na fase de transição em que estamos imersos (e continuaremos a ser por algum tempo). (MANZINI, 2016, p.52)

Para Manzini, a cultura do design é a fonte das contribuições mais originais que os especialistas em design podem oferecer como inovação, pois, ao apresentar ideias, propostas e visões, podem desencadear mudanças significativas na própria ideia de bem-estar e qualidade que a caracteriza. “A busca por essas qualidades é o que motiva as escolhas das pessoas em todos os níveis: das soluções únicas à reorientação dos modos de vida individuais e coletivos.” (MANZINI, 2016, p.54).

A partir do conhecimento científico podemos entender as complexidades da natureza? O saber ambiental pode ampliar e ou complementar o desenvolvimento sustentável?

Em meio a tantas questões relativas ao novo paradigma do que seja desenvolvimento e do que seja sustentabilidade e que esta esteja atrelada ao desenvolvimento e que abarque de certa forma o conhecimento advindo da industrialização, pode-se pensar que a situação de viragem no tempo, na contemporaneidade, em termos de situação de crise, assemelhe-se a o que houve nas sociedades industriais em seu início de configuração.

Pode-se afirmar que a mudança está acontecendo, as sociedades industriais estão construindo diversas versões de discursos do que seja desenvolvimento sustentável para o século XXI.

Um dos caminhos seria uma aprendizagem social para promoção e cooperação entre os vários atores sociais e políticos de cada sociedade, respeitando seu ritmo de desenvolvimento e seu tipo de cultura e meio ambiente.

7. Conclusões

O campo do Design tem necessidade de se articular com outros saberes, é da sua natureza epistemológica ser interdisciplinar e multidisciplinar. É urgente na sociedade em que vivemos ter cada vez mais conhecimento com o meio ambiente e a sustentabilidade de nosso desenvolvimento. E entendemos que é papel da academia ser vetor de questões tão primordiais como estas.

Neste artigo temos um panorama da inserção conceitual do meio ambiente suas discussões e implicações através do relato de teóricos dentro do campo do Design, além do conceito de desenvolvimento sustentável e também da riqueza de possibilidades desses dois conceitos aliados a educação ambiental.

O recorte metodológico deste artigo nos dá o relato de dois educadores ambientais para sabermos como na prática essas questões tão complexas podem ser aplicadas no ambiente empírico.

Referências

BURDEK, B. História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

KAZAZIAN, T. Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LEFF, Enrique. Interdisciplinaridade em ciências ambientais. São Paulo : Signus, 2000.
_____. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lucia Mathilde Enlich Orth. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

MANZINI, Ezio. Strategic Design Research Journal: volume 7, Number 2. Unisinos, May-August 2014.

_____. DesignIssues: Volume 32, Number 1. Massachusetts Institute of Technology, Winter 2016.

MORAES, Antonio C. R. Meio Ambiente e Ciências Humanas. 4 edição. São Paulo: Anna-blume, 2005.

MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

IDENTIDADE LOCAL DO CINEMA ATRAVÉS DO DESIGN: OUTRAS INQUIETAÇÕES¹

Lednara de Castro Silva²
José Edjairson de Melo Júnior³
Gabriel dos Santos Canuto Monteiro⁴

Resumo

Este trabalho surge com a pretensão de continuar o desenvolvimento da pesquisa anterior “Identidade Local do Cinema através do Design – Inquietações Urbanas”, que tinha como objetivo trazer os resultados da pesquisa de iniciação tecnológica que identificou elementos gráficos na produção cinematográfica pernambucana. Para tal feito, foram escolhidos outros filmes pernambucanos com objetivo de traçar características visuais do ciclo recente nas produções cinematográficas locais. As histórias possuem personagens nordestinos e que contextualizam outras inquietações voltadas para a vivência de artistas e suas comunidades. Observamos como os diretores utilizam o design como elemento de representação dessas identidades e até que ponto o espectador percebe as diversas culturas locais através dos filmes.

Palavras-chave: design; cinema pernambucano; identidade local.

Abstract

This work arises with the intention of continuing the development of the previous research “Local Cinema Identity through Design - Urban Concerns”, which aimed to bring the results of the technological initiation research that identified graphic elements in Pernambuco's cinematographic production. To this end, other Pernambuco's films were chosen in order to trace visual characteristics of the recent cycle in local cinematographic productions. The stories have Northeastern characters that contextualize other concerns focused on the experience of artists and their communities. We observe how directors use design as an element to represent these identities and the extent to which the viewer perceives the different local cultures through films.

Keywords: design; cinema pernambucano; local identity.

.....
¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO-Barros Melo - Uniaeso.

²Docente do Curso de Design Gráfico, Mestre, Recife, Pernambuco, Brasil. Email: nara.castro@prof.barrosmelo.edu.br

³Graduando do curso de Design Gráfico das Faculdades Integradas - AESO Barros Melo. Email: melojunior@gmail.com

⁴Graduando do curso de Design Gráfico das Faculdades Integradas - AESO Barros Melo. Email: contatogabrielcanuto@gmail.com

1. Introdução

Quando se fala em Brasil no exterior, as primeiras imagens que vem a mente são referentes às cores da bandeira ou ao famoso calçadão de Ipanema. Entretanto, o país não se caracteriza apenas por tais representações, por se tratar de um território mistificado e multicultural possui uma ampla quantidade de características distintas que se espalham por todo território nacional com culturas, saberes e identidades bem distintas.

Cada local possui características que o representa e que são formadas pela justaposição e convivência de etnias ou grupos. Onde a nação, hoje, se define através das identidades culturais no mundo globalizado: as novas identidades (ou identidades híbridas) que são resultantes do diálogo e da mistura entre diferentes tradições culturais. (CANCLINI, 2004) e (HALL, 2002)

O Design aparece no meio desse cenário como o responsável pela tradução das identidades para a comunicação visual e atua transpondo tais características em imagens para que seja possível lembrar visualmente delas quando forem ouvidas ou lidas em algum lugar. Quando se refere a identidade local isso não se difere: apresenta os aspectos do lugar através de representações gráficas, pictóricas e imagéticas.

Para compreender os aspectos que envolvem as relações entre cinema, identidade local e design foi necessário buscar referências bibliográficas, observar como os diretores utilizam o design como elemento de representação dessas identidades e até que ponto o espectador percebe as diversas culturas locais através dos filmes.

É fundamentada nesta relação do design com o cinema que esta pesquisa busca o entendimento do que se é proposto a estudar. Utilizando do papel do Designer na cena cinematográfica, trazendo um olhar sobre os filmes através da representação da identidade local nas produções cinematográficas pernambucanas. Sob este contexto, este artigo busca fazer uma exposição dos resultados encontrados na pesquisa de iniciação tecnológica da Uniaeso que buscou identificar os elementos simbólicos presentes nos filmes pernambucanos selecionados que representam a identidade local. Esta pesquisa é uma continuação da pesquisa iniciada em 2018 que teve como objetivo principal listar os filmes pernambucanos da última década e traçar características que sejam possíveis de encontrar nas produções do período. O estudo foi dividido em duas partes, sendo a primeira executada no ano de iniciação, que resultou no artigo “Identidade Local do Cinema através do Design – Inquietações Urbanas” e a segunda que corresponde ao texto aqui apresentado.

2. Identidade Local , Design e Cinema

A cultura está ligada à noção de identidade, pois através de símbolos e representações, identifica, singulariza e reúne o que é interno e único, do que é externo. Segundo Ono (2004), as culturas, que são conjuntos de significados e interconexões que desde o nascimento fazem parte do indivíduo sem que este precise pensar sobre essas relações, são o que moldam as identidades, as quais são múltiplas e que o indivíduo pode assumir a que lhe parecer mais adequada.

Hall (2006) distingue três concepções de identidade; o sujeito do iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. O sujeito do iluminismo, baseia-se na concepção

do indivíduo como centro, dotado de razão e consciência, onde a identidade constituía um núcleo interior, que nascia com o indivíduo e com ele permanecia inalterado ao longo da vida. Já o sujeito sociológico, a identidade se constituía a partir das relações do indivíduo com as pessoas de sua importância, que mediavam valores, sentidos, símbolos e cultura do mundo no qual habitava. Já o sujeito pós-moderno, é conceituado como aquele que não possui uma identidade fixa, única e permanente, mas sim fragmentada e variada, muitas vezes contraditórias.

Uma identidade, porém, não representa apenas um indivíduo. Um grupo de pessoas que vivem em um mesmo local e dividem experiências e conhecimentos passam a produzir símbolos e representações que os unificam, tornando-os uma associação, um bairro, um estado, uma nação, constituindo assim uma identidade local. É importante ressaltar que o local não deve ser interpretado como um espaço ou pedaço de terra onde vive um grupo de pessoas, mas também as relações existentes entre este local e os indivíduos que vivem no mesmo, suas construções físicas e materiais desenvolvidas através dos tempos e que representam o seu cotidiano, a sua história e as suas relações. (Pichler e Mello, 2012, p.03)

O design possui inúmeras definições que se modificaram ao longo do tempo, acompanhando as mudanças tecnológicas, econômicas, ambientais, sociais e culturais da sociedade.

Segundo Ono (2004), o design tem como função básica tornar os produtos comunicáveis em relação às funções simbólicas e ao uso dos mesmos, transformando essa prática profissional decisiva no desenvolvimento de suportes materiais, relações simbólicas e práticas dos indivíduos na sociedade.

Schneider (2010) compreende que o design é tanto uma prática social como uma reflexão sobre ela. Essa prática social divide-se em fundamentos materiais e ideológicos. O design é uma forma de trabalho material, pois utiliza tecnologias e técnicas (de acordo com o padrão de produção da respectiva sociedade) e está ligado a uma organização de trabalho. Ele também é ideológico quando reproduz e interpreta a realidade social, modificando as relações que os homens estabelecem entre si e com a natureza.

Em outras palavras: as formas estéticas possuem um conteúdo que expressa uma visão de mundo; elas revelam, direta ou indiretamente, interesses econômicos, interesses de classe e juízos de valor sobre a realidade social (SCHNEIDER, 2010, p.201).

O cinema é uma das principais narrativas capazes de retratar as diferentes identidades existentes, seja a das personagens propriamente dita, ou do local onde se passa a trama. Sendo esta última a principal abordada nesta pesquisa. A identidade de um lugar aparece de diferentes maneiras no decorrer de uma produção cinematográfica: o estilo da filmagem, da narrativa; os filtros utilizados; as representações gráficas; a vestimenta das personagens; o cenário; etc.

Tais exibições são atribuídas por um diretor de arte que tem como papel pensar e projetar toda a comunicação visual do filme, assim, decidindo a melhor forma gráfica de contar a história. É esta uma das maneiras que o design pode ser inserido no universo cinematográfico e como ele pode participar ativamente da criação de uma identidade para uma produção cinematográfica.

Por isso, este departamento é tão crucial ao diretor de cinema, pois se, por um lado, o roteiro desenvolve a informação dos caminhos da história a ser contada, por outro, é a direção de arte que dá relevo, dimensão, profundidade, contornos e identidade à informação. (SANTOS, 2017, p.24)

3. Inquietações Urbanas

A pesquisa iniciada em 2018 foi fundamentada na relação do design com o cinema e buscou o entendimento do papel de um Designer Gráfico na cena cinematográfica. Foi trazido um olhar sobre os filmes através da relação da formação com a função na área: o estudo da arte de cena produzida para cada filme. Além disso, acrescenta-se nesta correspondência e na pesquisa as peças de divulgação desenvolvidas, que também é objeto de trabalho desta profissão.

A pesquisa focou especificamente nestes em dois âmbitos: as criações efêmeras (cartazes, etc) e a concepção da cena (direção de arte). Inicialmente foram selecionados 10 produções pernambucanas, que após análise foram escolhidas seis para aprofundar a pesquisa e divididos em dois grupos. O primeiro grupo era composto pelos filmes “Era uma vez eu, Verônica”, “O Som ao Redor” e “Aquarius”. Neste, notou-se uma forte presença do cenário urbano e de suas retratações gráficas em diferentes aspectos – surge daí o nome “Inquietações Urbanas”.

Os três primeiros filmes estudados que serviram de objeto de estudo para o primeiro artigo possuíam em suas peças de divulgação uma característica que os unificavam: a presença de cores mais frias e acinzentadas, sendo este o principal motivo para agrupá-los. Posteriormente notou-se que não possuíam apenas as cores em comum, mas todo o contexto do local onde se passa as produções.

A urbanização aparece subdividida em diversas representações visuais durante todo o decorrer dos longas, entretanto, a mais recorrente se dá pela presença de prédios em 70% das cenas. Além disso, há uma forte presença do mar junto a esta verticalização, que tem seu papel empático com as personagens, mas que quando estudado no âmbito gráfico percebe sua presença como forma de caracterização da cidade em que se passam as histórias, Recife como sendo uma cidade litorânea.

Recife, nos últimos 10 anos, sofre com o aumento constante de prédios que é retratado nas diversas cenas externas em que a presença dessas construções é notável. Refletindo assim na escolha de cores “sem vida” utilizadas. A baixa saturação da paleta de cor é uma clara referência ao “acinzentamento” da cidade. (CASTRO, MELO JÚNIOR, 2019, p. 13)

4. Outras Inquietações

Assim como na primeira etapa, o desenvolvimento da pesquisa se deu da seguinte forma: a contemplação dos filmes escolhidos, o diálogo entre os envolvidos, as observações a respeito de cada longa e a busca pelas características visuais no cinema pernambucano. Além da pesquisa bibliográfica, da análise dos pesquisadores, achou-se necessário uma pesquisa de percepção com um público externo. Para a coleta de dados do público externo foi organizado um evento para exibição dos filmes⁵ em um evento chamado D’Cine.

⁵Todos os filmes foram autorizados para exibição interna na IES pelos diretores.

Esta etapa contou com 3 filmes selecionados para análise, que já estavam na lista do início da pesquisa: “Amor, Plástico e Barulho” (Renata Pinheiro, 2015), “Tatuagem” (Hilton Lacerda, 2013) e “A História da Eternidade” (Camilo Cavalcante, 2014). Sua unificação em grupo no primeiro contato se deu não só pela presença de cores mais saturadas em comparação com ao primeiro grupo estudado no ano/pesquisa anterior, mas também com a percepção de uma presença performática diante da leitura das sinopses:

“Shelly (Nash Laila) é uma jovem dançarina que tem o grande sonho de se tornar cantora de Brega (estilo musical popular do nordeste brasileiro). Ela entra para o show business em busca de fama e fortuna mas, inserida em um mundo onde tudo é descartável, incluindo o amor e as relações humanas, ela vai encontrar grandes dificuldades para atingir a fama. Seguindo os passos de Jaqueline (Maeve Jinkings), sua companheira de banda e musa inspiradora, ela pretende virar uma grande cantora de música Brega.” – Amor, plástico e barulho.

“Recife, 1978. Clécio Wanderley (Iranderhir Santos) é o líder da trupe teatral Chão de Estrelas, que realiza shows repletos de deboche e com cenas de nudez. A principal estrela da equipe é Paulete (Rodrigo Garcia), com quem Clécio mantém um relacionamento. Um dia, Paulete recebe a visita de seu cunhado, o jovem Fininha (Jesuíta Barbosa), que é militar. Encantado com o universo criado pelo Chão de Estrelas, ele logo é seduzido por Clécio. Não demora muito para que eles engatem um tórrido relacionamento, que o coloca em uma situação dubia: ao mesmo tempo em que convive cada vez mais com os integrantes da trupe, ele precisa lidar com a repressão existente no meio militar em plena ditadura.” – Tatuagem

“Alfonsina (Débora Ingrid) tem 15 anos e sonha conhecer o mar. Querência (Marcélia Cartaxo) está na faixa dos 40. Das Dores (Zezita Matos) já no fim da vida, recebe o neto após um passado turbulento. No sertão compartilham sobrenome e muitos sentimentos. Amam e desejam ardentemente.” – A história da eternidade

4.1 O método de análise

Para analisar os filmes descritos anteriormente utilizou-se o mesmo método da pesquisa anterior.



Esquema da metodologia

4.2 A Análise

A primeira fase seleciona as criações efêmeras que cada filme utilizou para a divulgação.

4.2.1 Direção de arte – Criações Efêmeras

De início é importante começar pelo primeiro contato que se tem com um filme: as peças de divulgação dele. Muitas vezes, são elas as responsáveis por atrair o espectador assim como trazerem consigo uma forte carga do filme, de suas características. Portanto, iniciemos essas análises pelos cartazes de cada um dos filmes.

No primeiro, o filme dirigido por Renata Pinheiro, percebe-se uma forte presença de cores vibrantes e de um fundo “poluído” com bastante informação gráfica (textura, grafismos e cores) que remete ao exagero, representando muito bem a fotografia ao longo do filme. A presença das duas personagens femininas principais em poses sensuais bem no centro da peça reforça ainda mais o universo que rege a narrativa: a cultura brega nas periferias.



Capa do filme: Amor, Plástico e Barulho.

Assim como no cartaz anterior, há uma variação do aglomerado de informações gráficas que quando dispostas, porém não causam uma sensação "sufocante" no resultado final e sim de algo artístico, produzido manualmente por se tratar de uma sobreposição, que passa a impressão de ser um trabalho feito a partir de colagens reais/físicas pelas sombras e texturas presentes em tal peça.



Capa do filme: Tatuagem.

Com uma estética mais limpa e calma em relação os dois anteriores, este traz a imagem da personagem que está relacionado com a performance de maneira expandida, além de uma representação gráfica da árvore que caracteriza o local onde se encontra a história. Tem em sua composição a utilização de tons variados de magenta.



Capa do filme: A História Da Eternidade.

4.2.2 Direção de arte – Concepção de Cena

Seguindo a análise para as cenas, observa-se não só as cores que são utilizadas, mas também como é retratado o universo ao qual as personagens estão inseridas. No caso dos filmes em questão, dois deles se passam na região metropolitana da cidade do Recife e apenas um, A História da Eternidade, acontece em uma cidade do sertão não especificado, mas, subentende-se que ainda está localizado no estado de Pernambuco.

Em Amor, Plástico E Barulho percebe-se a preocupação em construir o universo visual da cultura que envolve o brega, o ritmo musical que não só rege o filme, mas que também serve de caracterização da periferia local. Há a utilização de cores vibrantes e padrões/texturas exuberantes, como pode ser notado na imagem abaixo.



Cena do filme: Amor, Plástico E Barulho

Tal ritmo é bastante popular na região metropolitana do Recife, sendo assim, a caracterização do local está predominantemente ligada a forte presença visual do brega, mas, também está presente através dos pontos da cidade que é mostrado, como por exemplo o Marco Zero e as estruturas de Brennand, ou nas cenas que remetem a construção do famoso Shopping Rio Mar.

Em Tatuagem, há também a presença de cores mais saturadas (vivas), mas que em contraposição ao filme anterior, neste não há uma junção de representações para retratar algo exagerado, mas sim uma “extravagância artística” teatral. Ainda andando junto ao primeiro filme aqui citado, este também traz uma forte presença cultural que caracteriza a região ao retratar um grupo de teatro chamado de Chão de Estrelas.



Capa do filme: Tatuagem

A representação local não está muito presente através da aparição de pontos famosos do Recife, mas sim em toda sua ambientação que vai desde o sotaque das personagens até o bairro que constantemente é dito durante o decorrer do roteiro. Para os que conhecem a área provavelmente reconhecerão ao verem na tela, mas dificilmente será algo de fácil identificação da capital se analisarmos apenas a questão do cenário.

A História da Eternidade difere dos seus companheiros de análise por se passar em uma cidade do Sertão, entretanto há pistas que caracterizam a cidade como pertencentes ao estado de Pernambuco, o que faz com que não fuja do universo local abordado nos demais longas. As cores aqui utilizadas possuem tons mais terrosos e quentes para retratar a seca presente em tal região.



Capa do filme: A História da Eternidade

Embora a narrativa não aconteça na região metropolitana, ela está presente a partir de personagens, principalmente de Joo que é um ator performático que está sempre em contato com a capital, o que o torna um elo entre os dois ambientes. Desta forma, percebe-se a forte representação da região urbana do Recife como um polo multicultural que é abordado de diferentes maneiras em cada um dos filmes.

4.2.3 O D'Cine

Para a realização da coleta de dados com o público externo foi criado um evento com a proposta de exibir os filmes escolhidos e recolher do público interpretações possíveis (que chamamos de “resultados”) das obras interligando os enredos contados pelas histórias dos longas com as questões gráficas e visuais do resultado final dos mesmos apresentados. O D'Cine se anunciou como uma mostra de filmes pernambucanos, tendo como campo de estudo a Faculdades Integradas Barros Melo e a cada semana fora exibido um longa-metragem, no período de 21 e 28 de outubro e 04 de novembro de 2019.



Cartaz de divulgação: Amor, Plástico e Barulho.

Assim como citado anteriormente, a pesquisa se desenvolve a partir da reflexão dos filmes escolhidos, a relação entre eles e a busca pelas características visuais da cinematografia pernambucana analisando resultados através do formulário, que por sua vez foi concedido, de forma digital, ao público presente nos dias de exibição de cada um dos longas.

Foram elaboradas perguntas objetivas para a arrecadação desses dados. Primeiramente, fora perguntado referente à identificação do espectador, como a idade e curso (por se tratar do campo de estudos em instituição de ensino superior), em seguida, foi questionada a relação da identidade na fotografia/direção de arte criada para os filmes com a história contada, como cenários, cartazes de divulgação e paleta de cores das cenas.

Para o design, que intenta apropriar-se dessa teoria para não só analisar signos, mas, sobretudo, posteriormente, projetar signos, não seria adequado limitar a dimensão sintática apenas ao estudo da relação, da ordem, da disposição entre os elementos perceptíveis. Seria necessário expandir essa dimensão ao cuidado também das qualidades inerentes desses elementos perceptíveis, como, por exemplo: cor, forma, textura, etc. (E. CARDOSO, PACHECO, 2017, p. 94)

Títulos dos Filmes	Cenários locais	Principais representações da <u>ambientalização</u>	Elementos da linguagem performática	Elementos de contraste na <u>ambientalização</u>
A História da Eternidade	Sertão pernambucano.	Sotaque característico da região, caatinga como cenário principal e citação do litoral.	Performance artística através do personagem Joo.	Performance não característica da região através do personagem Joo.
Amor, Plástico e Barulho	Subúrbio e centro histórico pernambucano. Ex.: Bairro do Pina, Recife-PE e Recife Antigo.	Sotaque recifense, figurino e cenários característicos do estilo musical brega: shows, e programas de televisão.	Performances musicais encenadas no palco e na imaginação dos personagens.	Não possui nenhum elemento de contraste.
Tatuagem	Subúrbio e periferia pernambucana.	Sotaque característico da região e a cidade de Olinda como cenário.	Cenas de espetáculos humorísticos encenado pelos personagens	Não possui nenhum elemento de contraste.

[...] No caso de um produto de design visual, por exemplo, na dimensão sintática observa-se a linguagem visual que o constitui: linha, traço, contorno, forma (orgânica, abstrata, simples, complexa, minimalista, detalhada), figura, fundo, plano, volume, espessura, textura, cor (matiz, saturação, luminosidade), transparência, brilho, opacidade, luz, sombra, material, proporção, escala, dimensão, perspectiva, profundidade, arranjo, simetria, assimetria, regularidade, modulação, padronização, repetição, semelhança, difusão, sobreposição, justaposição, rotação, distorção, contraste, configuração, conexão, cruzamento, agrupamento, alinhamento, acabamento, harmonia, equilíbrio, continuidade etc. (E. CARDOSO, PACHECO, 2017, p. 95)

5. Análise de resultados

Diante das análises realizadas foi possível perceber a utilização de cores mais quentes em relação à primeira parte da pesquisa desenvolvida no ano anterior (2018), mas que ambas compartilham o mesmo universo: a região metropolitana do Recife. Entretanto, este contexto está sendo mostrado como um local de cultura ampla e com uma forte presença artística que é retratada de maneira mais direta em “Tatuagem” e em “Amor, plástico e barulho” e menos direta em “A História da Eternidade”, através do personagem performático.

Após entendido os fatos supracitados e analisando a tabela acima, é notória a variação trazida pelos filmes, mesmo que sejam todos dentro do ambiente pernambucano. Cada longa tem o objetivo de trazer um cenário diferente, mostrando as várias realidades da cultura local. As representações desses ambientes são trazidas em cada detalhe do enredo nas histórias, seja por um contato óbvio (como o sotaque, presente em todos os longas) até a escolha de figurino para caracterizar o que está sendo contado. É importante frisar que apenas um filme apresentou contraponto num elemento da ambientalização, sendo ele a desempenho artístico do personagem Joo em “A História da Eternidade”, mesmo com a crítica para a elitização do ambiente estando presente em “Amor, plástico e barulho”, não atrapalhou a forma em que a cultura brega é representada.

No design, a visão é o sentido mais explorado, no entanto o fundamento aqui utilizado é aplicável a todos os sentidos com suas devidas especificidades. Assim, ao analisar-se a dimensão sintática, considera-se tudo o que se vê, se ouve, se toca, se cheira e se saboreia, de modo objetivo, sem levar em conta o que esses elementos sintáticos têm potencial de representar, evocar, suscitar, indicar (dimensão semântica). Também não se considera o efeito que esses elementos têm na mente de um intérprete (dimensão pragmática). (CARDOSO, PACHECO, 2017, p. 95)

Para Morris (1976), o corpo semântico trata da relação do canal do signo com o design. Ou seja, a dimensão semântica fala da relação dos elementos sintáticos do signo com o que esses elementos podem representar, conotar, indicar, denotar semanticamente em certa cultura/contexto. É com base nos estudos de Morris que E. Cardoso e Pacheco desenvolvem sua metodologia de análise imagética, do qual serviu se base para o estudo semântico-sintático dos filmes trabalhados. Há a escolha de takes das produções pernambucanas para através destas imagens analisar não apenas o que aparece na cena, mas também o que esses objetos ou escolha de cor representam, ou seja, a análise semiótica do frame como pode ser visto um exemplo abaixo:



Cena do Filme Amor, Plástico, Barulho

Elementos	Semiótica
Mulher sorrindo	Retrata felicidade, um momento prazeroso;
Homem abraçando a mulher	A posição do homem em relação à mulher traz um sentido sexual à cena, demonstrando o seu desejo com a outra;
Luzes	Representam o local em que acontece a cena, fazem alusão as luzes de cabaré/boate; a forma circular em que elas se movimentam também podem ser relacionada aos círculos utilizados para remeter a hipnose em diversos filmes.
Cores	Dentre as diversas representações das cores pode-se atribuir a ganância; a inveja à cor verde da cena e a paixão, a feminilidade, o desejo para a cor rosa.
Pessoas ao fundo	As pessoas ao fundo aparecem borradas, de forma a representar uma insignificância para quem vê a cena, deixando o foco para a mulher que dança com o homem.

Desta forma, unindo as interpretações de cada elemento é que surge a interpretação maior sobre a cena: que neste exemplo representa um momento de felicidade da mulher por estar com o homem desejado, que até pouco tempo atrás estava com sua "rival" (inveja).

6. Considerações Finais

Este artigo teve como objetivo apresentar os resultados do projeto de pes-

quisa da Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação do curso de Design Gráfico no ano de 2019.

É importante perceber que de forma subliminar os filmes estudados demonstram o quanto a produção cinematográfica pernambucana busca representar a identidade local através de elementos simbólicos, pictóricos e padrões cromáticos que fortalecem a cultural pernambucana.

Percebe-se que as análises semióticas referente a cada filme comparando-o com o resultado das pesquisas realizadas em cada exibição dos filmes durante o D'Cine que as cores trabalhadas em comum aos filmes trazem não apenas um aspecto performático – que cria um elo entre as produções – mas também, fazem uma direta alusão ao universo do brega, ritmo tão presente nas periferias recifenses, sendo essa questão a mais percebida pelos espectadores: o contexto das comunidades de cada filme. O que permite ao espectador da cidade em que se passam as histórias desenvolver um sentimento de familiaridade e reconhecimento com o que é visto, já que retratam visualmente algo que eles estão acostumados a ver durante o dia a dia. As peças efêmeras de divulgação dos longas se expostas em áreas públicas abertas poderiam facilmente serem confundidas com uma divulgação de um evento real. Deixando ainda mais claro o quanto essas obras estão próximas à realidade da região metropolitana da capital pernambucana.

Por mais que em “A história Da Eternidade” a ideia do centro urbano apareça citada pela aproximação do litoral nas falas da personagem de Débora Ingrid e Irandhir Santos, a Afonsina e o Joo, respectivamente, chega próximo à ideia de ser um lugar/cidade e personagem, simultaneamente. O mesmo acontece nos outros dois filmes, “Tatuagem” e “Amor, Plástico E Barulho”, aonde a cultura é tão presente como qualquer outra figura que possui tempo de tela (seja representada na cena musical ou na cena teatral). Todo esse cenário ratifica que as produções pernambucanas preservam e aproximam os elementos pictóricos, tanto das cenas, quanto dos artefatos de divulgação, dos padrões que estão sendo vivenciados pela sociedade e que representam a identidade local com bastante fidelidade.

Referências

AMARAL, Rita de Kasia Andrade. O papel do cinema na construção da(s) identidade(s): A representação de Ousmane Sembène do Senegal da década de 60. Rio de Janeiro: XI Encontro Nacional de História Oral, 2012.

CANCLINI, Nestor G. Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa Editorial, 2004.

CASTRO, Lednara Silva e MELO JÚNIOR, José Edjairson de. Identidade local do cinema através do design – Inquietações Urbanas. Recife: Pense Virtual – Revista Virtual das Faculdades Integradas Barros Melo Vol. 06, Nº 09, 2019.

E. CARDOSO, Cilene e PACHECO, Joyson. Método de análise semiótica na perspectiva do design. Porto Alegre. 2017.

HALL, Stuart. Identidade Cultural na pós-modernidade. São Paulo: DP&A, 2002
HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

ONO, M. M. Design, cultura e identidade, no contexto da globalização. Revista Design em foco, julho-dezembro, vol I, nº 001. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2004. Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=66110107>>. Acesso em: 10 outubro 2019.

PICHLER. R., C. Mello. O Design e a Valorização da Identidade Local. PGDesign – UFRGS. Santa Maria – RS. 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/301324837/O-Design-e-a-Valorizacao-Da-Identidade-Local>. Acesso em: 12 de setembro 2019

SANTOS, Marcelo Moreira. A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação. Rio Grande do Sul.

SCHNEIDER, B. Design – uma introdução: O design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010

A ECONOMIA CRIATIVA NO ESTADO DE PERNAMBUCO: UMA PERSPECTIVA COMERCIAL E CULTURAL NA FEIRA NACIONAL DE NEGÓCIOS DO ARTESANATO - FENEARTE/PE

Antonio Geraldo Ferreira dos Santos¹

Resumo

O presente artigo tem o objetivo de compreender a sistemática das indústrias criativas e da economia criativa no contexto que envolve o setor do artesanato Pernambucano, mediante uma análise da Feira Nacional de Negócios do Artesanato - FENEARTE. Baseado numa estrutura metodológica de um estudo de caso, construída sobre um levantamento bibliográfico de informações publicadas em livros, artigos, monografias, teses, revistas, jornais, internet e etc. que tem como objetivo identificar a relação entre cultura, economia e desenvolvimento social, estabelecido pelo conceito da economia criativa. O texto aponta a importância mercadológica do setor do artesanato, como um elemento capaz de gerar desenvolvimento socioeconômico para o estado de Pernambuco.

Palavras-chave: Economia criativa. Artesanato Pernambucano. FENEARTE.

Abstract

This article aims to understand the systematic of the creative industries and the creative economy in the context that involves the Pernambucan handicraft sector, through an analysis of the National Craft Business Fair - FENEARTE. Based on a methodological structure of a case study, built on a bibliographic survey of information published in books, articles, monographs, theses, magazines, newspapers, internet, etc. which aims to identify the relationship between culture, economy and social development, established by the concept of the creative economy. The text points out the market importance of the craft sector, as an element capable of generating socioeconomic development for the state of Pernambuco.

Keywords: Creative economy. Pernambucano Crafts. FENEARTE.

.....
¹Mestrando em Indústrias Criativas pela Universidade Católica de Pernambuco, Pós-Graduado em Planejamento e Gestão Organizacional pela Universidade de Pernambuco, Tecnólogo em Logística pela Universidade Maurício de Nassau e Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal de Pernambuco - Recife - PE . antoniogfs@hotmail.com

1. Introdução

A contemporaneidade traz consigo, uma relevante quebra de paradigma nos modelos tradicionais de negócios, mudanças significativas são implementadas nos meios de comunicação, nas relações de consumo, nas interações social e nos processos políticos e econômicos de todas as nações. O século XXI apresenta uma sociedade globalizada e imersa num ambiente virtual, como fruto de significativos avanços tecnológicos e constantes inovações de produtos, serviços, metodologias e modelos de negócios.

Esta nova contextualização é argumentada por Toffler (1995, p. 24-25), quando o autor infere que, na sociedade pós-moderna a “terceira onda” – representação metafórica das grandes revoluções da humanidade, “traz consigo um modo de vida genuinamente novo, baseado em fontes de energia diversificadas e renováveis; em métodos de produção que tornam obsoletas as linhas de montagem das fabricas”. A terceira onda representa uma ruptura entre o produtor e o consumidor, gerando, assim, o “prossumidor”, indivíduo que produz e consome respectivamente. Esse neologismo, criado na década de 1980, ganha força nos dias atuais mediante a massificação da internet e a expansão das redes sociais. O novo consumidor (ou prossumidor) passou a produzir conteúdos e criar narrativas que dialogam entre o público e as marcas.

Reafirmando nossa colocação inicial, Schwab (2016, p.12) afirma que vivemos um período onde “na sociedade, há uma mudança de paradigma em curso no modo como trabalhamos e nos comunicamos, bem como na maneira como nos expressamos, nos informamos e nos divertimos”. Neste novo cenário novos conceitos são estabelecidos, o modelo tradicional econômico da era industrial cede espaço para uma economia criativa.

De acordo com a visão de Howkin (2013) definir, economia criativa é conciliar um sistema de produção, troca e consumo de bens e serviços com a aptidão humana de criar algo novo ou reinventar uma nova função para algo que já existe agregando um valor subjetivo ao produto ou serviço. A economia criativa representa um conjunto de atividades econômicas que tem na criatividade seu fator mais expressivo para a produção de bens e serviços, que se relaciona com aspectos econômicos, culturais e sociais integrando propriedade intelectual e inovação tecnológica.

A estreita relação observada entre os aspectos sociais, econômicos e culturais na produção de artefatos artesanais, envolve a economia criativa como um elo indissociável na cadeia produtiva e mercadológica do seguimento do artesanato. Atrelando processos criativos e concepção artística a gestão de negócios e relações de consumo, na produção de artefatos que contém elementos da identidade cultural e histórica de determinados grupos sociais, agregando a intangibilidade do valor criativo na monetização das peças produzidas. Conforme argumenta Ostrower (2001, p. 10), a percepção que o homem traz de si mesmo constitui um aspecto relevante da criatividade humana. “Movido por necessidades concretas sempre novas, o potencial criador do homem surge na história como um fator de realização e constante transformação.” Sendo a criatividade um dos principais fatores de sucesso na evolução da humana. A economia criativa incorpora este conceito, materializando sua subjetividade, na criação de um ativo físico que agrega valor na produção de bens de consumo.

Apoiado pelo documento “*Creative Nation*”, publicado pela ONU (Organização das Nações Unidas), que defende a importância da globalização e das mídias digitais a fim

de enriquecer a criatividade dos indivíduos para desenvolvimento urbano sustentável (DÁRIO; CARVALHO, 2013). Sendo assim, analisar o mercado do artesanato Pernambucano, é imergir em conceitos como – inovação, criatividade, originalidade, produções artísticas e representações culturais – que se mostram presentes no estado.

Partindo do que é observado no setor da economia criativa do estado de Pernambuco, mais precisamente no seguimento do artesanato que tem uma expressiva representação do setor na Feira Nacional de Negócios do Artesanato – FENEARTE, evento que movimenta cifras milionárias; grandes públicos e um enorme volume de negócios, e que expõe uma significativa mostra da riqueza cultural pernambucana presente nos mais diversos tipos de manifestações artísticas, como: o artesanato, a música, a literatura, a dança entre outros.

A construção deste artigo está direcionada ao método de estudo de caso, o qual Yin (2001, p.32) argumenta se tratar de uma “inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidências são utilizadas”. Ainda de acordo com o autor supracitado o estudo de caso é “considerado um método qualitativo”, em seu contexto metodológico o estudo de caso dar-se-á mediante uma pesquisa bibliográfica que visa o levantamento de informações publicadas em livros, artigos, monografias, teses, revistas, jornais, internet, isto é, materiais acessíveis ao público, que colocam “o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto” (LAKATOS; MARCONI, 1995, p.14). Busca-se analisar a importância econômica e social que a FENEARTE representa para os negócios do setor do artesanato e para o desenvolvimento sustentável do Estado, atuando com agente de divulgação, preservação e fomento da cultura e do Estado e demais participantes da Feira. Seguindo por um viés contextualizado na perspectiva de uma economia criativa como o ponto fundamental para a investigação da hipótese que, o evento propicia um entrelace entre criatividade, inovação, cultura e políticas públicas em prol do desenvolvimento social e econômico de Pernambuco.

2. O diálogo entre indústrias criativas, economia criativa e empreendedorismo

Surgido em meados da década de 1990 na Austrália, o conceito de indústrias criativas ganha relevância no final dessa década na Inglaterra, após o mapeamento do setor criativo no país, que enfrentava problemas econômicos em sua indústria tradicional diante da globalização dos mercados. O caso inglês é comumente usado como referência, devido ao seu pioneirismo e à associação do tema com uma agenda política e econômica (BENDASSOLLI et al., 2008). Começa, a partir de então a ser criado um novo desenho de organizações e empreendimentos que integram valores artísticos e culturais ao desenvolvimento econômico e social das nações, concordando com o conceito estabelecido na indústria criativa que tem como princípio de sua origem a criatividade como força motriz, que capacita a geração de valores por meio da exploração de propriedades artística, cultural e intelectual direcionando para o mercado de consumo onde agregam valores intangíveis a produtos e serviços na composição deste novo cenário mercadológico.

Definida pelo Department for Culture, Media and Sport - DCMS (2005, p.5, apud BENDASSOLLI et al., 2009, p.12) as indústrias criativas são caracterizadas por:

Atividades que têm a sua origem na criatividade, competências e talento individual, com potencial para a criação de trabalho e riqueza por meio da geração e exploração de propriedade intelectual [...]. As indústrias criativas têm por base indivíduos com capacidades criativas e artísticas, em aliança com gestores e profissionais da área tecnológica, que fazem produtos vendáveis e cujo valor econômico reside nas suas propriedades culturais (ou intelectuais).

Esse novo conceito, vem adquirindo força por se tratar de uma tendência econômica, a qual agrega valores simbólicos a bens e serviços gerando um diferencial competitivo presente neste contexto.

Com características análogas ao conceito das indústrias criativas, a economia criativa compartilha da mesma essência, ou seja, agrega valor material a produtos e serviços que têm na sua concepção aspectos criativos, culturais e tecnológicos como fator de diferencial competitivo, onde a inovação é um aspecto determinante para o êxito do projeto em seu resultado final. Corroborando com as ideias de Druck (2011, p. 361) onde mostra que “uma sociedade empreendedora, os indivíduos enfrentam um enorme desafio, desafio este que precisam explorar como sendo uma oportunidade”. Trazemos para o estudo dois conceitos interdependentes, mas que atuam interligados num processo em que se fundem de forma sinérgica. Analisando a produção artesanal, apenas como um restrito processo de manufatura, realizado de forma individual ou por pequenos grupos. Baseado nesta argumentação, Inferimos o conceito de empreendedorismo ao setor do artesanato, onde na maioria das vezes é o próprio artesão que projeta, produz, comercializa e distribui suas peças (salvo os casos das cooperativas e associações). Para Drucker (2011, p. 39), a ação empreendedora outorga que “a inovação é o instrumento específico do espírito empreendedor. É o ato que contempla os recursos com a nova capacidade de criar riqueza”.

Relacionar conceitos como: economia criativa, empreendedorismos e indústrias criativas é estabelecer uma visão holística dos mercados da pós-modernidade, sem deixar de evidenciar que cada conceito tem suas particularidades e peculiaridades, mas que ao mesmo tempo compartilham de ideias e características comuns. Sob este ponto de vista, Miguez (2007, p. 96) concorda que a emergência e a compreensão da temática das indústrias criativas e da economia Criativa, representa uma forte tendência de mercado, sendo “duas das expressões contemporâneas mais potentes do enlace entre cultura e economia.”

É factível que tanto as indústrias criativas como a economia criativa compactuam do consenso que envolve a criatividade e a inovação como agentes primordiais ao sucesso. Advogar neste sentido é estabelecer uma ponte entre a utilização de processos criativos e o desenvolvimento de novos negócios através do empreendedorismo como fator determinante para um desenvolvimento urbano sustentável, que proporcione uma maior inclusão a indivíduos e grupos em situação de vulnerabilidade social. Atualmente a dinâmica das evoluções tecnológicas refletem significativas mudanças nas relações de trabalho, substituindo a mão de obra de milhares de trabalhadores, manter viva a produção artesanal é preservar a identidade cultural e as raízes históricas de um povo.

3. A criatividade como uma nova perspectiva de desenvolvimento urbano

Desvincular a visão da economia tradicional, onde conglomerados de indústrias criam diversos produtos ou onde bancos e grandes corporações dominam o setor financeiro e econômico das nações, é se debruçar num paradigma estabelecido desde meados do século XVIII, onde o filósofo e economista britânico Adam Smith instituiu os fundamentos da economia moderna, que foi solidificado pelo capitalismo industrial da era moderna.

Na atualidade observamos uma ruptura do modelo tradicional de economia, que compreende variações e mudanças nas tendências econômicas e culturais causadas por atividades econômicas que envolvem criatividade, cultura e a propriedade intelectual na produção de bens materiais e imateriais, que tem como ponto de convergência a tecnologia e a inovação como agentes facilitadores deste novo modelo econômico.

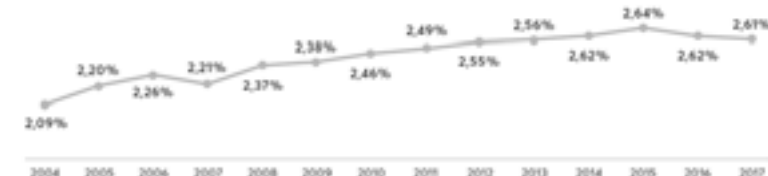
Pensar em economia criativa é antes de tudo promover a monetização de bens imateriais, é conseguir ver o valor de uma música, ou de uma peça de teatro; ou de um espetáculo de dança; ou de um artesanato é, por conseguinte, valorar subjetividades e experiências.

A massificação da internet trouxe consigo a expansão dos meios de comunicação, criando uma série de fatores determinantes para o crescimento da economia criativa, tais como, uma maior abrangência midiática, uma maior expansão de mercados e uma maior interação dos consumidores com diversos tipos de produtos. Neste novo cenário de reorganização político-social-econômico das sociedades é verificado um crescente desenvolvimento em processos, produtos e serviços inovadores. Diante de tudo isso é notório afirmar que a economia criativa, que antes era considerada apenas um nicho de mercado, se torna atualmente uma peça fundamental da cadeia produtiva, trazendo como principal matéria-prima a “criatividade”. A conquista de mais mercados implica numa maior demanda por uma mão de obra criativa que exercita sua imaginação e explora seu valor econômico. Para Howkins (2013, p. 12), falar de criatividade e economia não se trata de algo novo, a relevância contida em ambos os conceitos “está na natureza e na extensão da relação entre elas e como elas se combinam para criar valor e riquezas extraordinários.” O autor constata ainda que:

Tem havido uma rápida disseminação de patentes, direitos autorais e marcas. A propriedade intelectual costumava ser um tema arcano e tedio, algo reservado apenas para especialistas, porém nos últimos anos ela se tornou um fator de grande influência na maneira como todo mundo tem ideias e as detém, assim como sobre a produção econômica mundial. [...] As pessoas com ideias – pessoas que detêm ideias – se tornaram mais poderosas do que aquelas que operam máquinas e, em muitos casos, até mais do que aquelas que possuem máquinas.

No Brasil se observa uma clara tendência de aumento da participação das indústrias criativa na economia nacional, desde meados da década de 2010. A recessão no cenário econômico dos últimos anos refletiu num avanço moderado da economia criativa no país.

GRÁFICO 1: Participação do PIB Criativo no PIB Total Brasileiro



Fonte: FIRJAN 2019

Dados extraídos da FIRJAN (2019, p. 10-11) mostra uma estabilidade da participação criativa, desde 2014. No período compreendido entre 2014 a 2017, os índices da economia criativa se mantiveram numa média representativa de 2,6% do PIB do Estado com pequenas oscilações (2014 - 2,62%; 2015 - 2,64%; 2016 - 2,62%; 2017 - 2,61%), o índice de 2,61% do PIB no ano de 2017 representa uma participação do setor criativo, estimado em R\$ 171,5 bilhões.

Mesmo diante de cifras expressivas para a realidade do país, o Brasil ainda encontra diversas dificuldades de ordem sócio-político-econômico para criar um mercado forte e coeso que tenha proporções equivalentes entre a economia tradicional e a economia criativa visando um progresso sustentável imerso no desenvolvimento socioeconômico da Nação.

4. O Artesana Pernambuco e a Fenearte

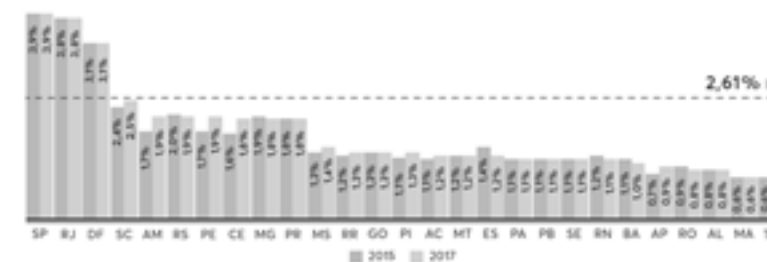
Historicamente o estado de Pernambuco teve uma expressiva representação na formação do País, sendo um importante núcleo econômico do período colonial e palco de diversos fatos históricos ao longo dos tempos. O nome Pernambuco, que tem sua origem na língua tupi, retrata a miscigenação de seu povo que foi formado por índios, africanos e europeus, criando assim, um rico e diversificado contexto cultural que é evidenciado em todo o território pernambucano. Variadas expressões e manifestações culturais se apresentam com características singulares em diversas regiões e cidades do estado. Essa diversidade cultural é mostrada em diferentes manifestações populares como, nas músicas, nas danças, na culinária, nas artes populares e no artesanato, traduzindo a relação dos indivíduos com suas raízes históricas, costumes e tradições.

Toda essa representatividade cultural faz de Pernambuco um forte polo de produção e comercialização de artesanato. A economia do estado conta com a Feira de Nacional de Negócios do Artesanato - FENEARTE, como um grande impulsionador da economia criativa na região.

A FENEARTE foi criada no final da década de 1990, pelo então Governador de Pernambuco, Jarbas Vasconcelos, atualmente na sua 20ª edição a feira tem como objetivo incrementar o setor do artesanato pernambucano, proporcionando maior visibilidade e gerando um maior volume de negócios sob uma perspectiva da atividade econômica criativa do estado, como fator de desenvolvimento socioeconômico. Atualmente, a FENEARTE é caracterizada como um dos mais importantes eventos de negócios do País sob a alcunha de maior feira do artesanato da América Latina, fazendo parte do calendário cultural do estado, realizada anualmente em meados do mês de julho. O evento contempla as riquezas culturais de Pernambuco e traz a diversidade de estilos e tradições do artesanato, da gastronomia, da moda e da música de todos os estados brasileiros e mais trinta países.

A FENEARTE apresenta em sua composição física uma área de mais de 30 mil m² situada no Centro de Convenções de Pernambuco localizado na cidade de Olinda, a feira conta com 800 estandes que recebem com cerca de 5 mil expositores do artesanato de Pernambuco, do Brasil e do mundo, com um vasto acervo de peças das mais variadas técnicas e matérias-primas, que vão desde o barro, a madeira e o couro até os sabores de comidas típicas confeccionadas artesanalmente. Além da grandiosidade das dimensões físicas da feira, o volume de negócios, também, é bastante significativo, Com investimentos de R\$ 5,5 milhões e geração de 2,5 mil empregos temporários, a feira movimentou R\$ 45 milhões em vendas, cerca de R\$ 3 milhões a mais que no ano passado. (ADDIPER, 2019).

GRAFICO 2: Participação estimada do PIB Criativo nas UFs



Fonte: FIRJAN 2019

Com base em dados da FIRJAM (2019, p. 11) sobre a participação dos estados da União na composição do PIB da economia criativa do Brasil, de acordo com a representação no gráfico 2 vemos um crescimento do estado de Pernambuco entre os anos de 2015 a 2017 que teve uma elevação de 0,2%. Mesmo que esses números representem todo o setor da economia criativa do estado, podemos inferir que a contribuição do setor do artesanato se faz presente na movimentação de negócios da FENEARTE, que vem crescendo a cada edição.

5. Considerações finais

A criatividade é sem dúvida um dos fatores mais proeminentes para o crescimento e desenvolvimento urbano sustentável das metrópoles. A sociedade contemporânea traz consigo o desafio de correlacionar os avanços tecnológicos com as expressões artísticas e culturais que representam a identidade histórica de uma determinada população ou etnia. Criando um contexto socioeconômico sólido e ao mesmo tempo responsável em transmitir a história, os costumes e tradições desses indivíduos para suas futuras gerações.

É notório que economia criativa vem ganhando força no cenário mundial e nacional por ter a criatividade como fator preponderante de sua constituição. Ao se retroceder duas ou três décadas, é possível conferir a importância econômica que o modelo de economia criativa impõe na atualidade, agregando valor material a bens e serviço que tem a subjetividade ou experimentação com características próprias.

Diversos fatores colaboram para a ruptura dos modelos econômicos tradicionais, entre eles, a massificação da internet; amplitude das comunicações; a expansão das mídias digitais e a popularização das redes sociais contribuem na formação de um novo arcabouço para as relações de consumo da contemporaneidade. O surgimento de novos conceitos como as indústrias criativas e a economia criativa alicerça a formação deste novo cenário mercadológico, que congrega fatores artísticos/culturais a inovações/tecnologias, abrindo novas perspectivas econômicas, políticas e sócias no mundo.

O Brasil, quinto maior país do mundo e primeiro da América Latina em extensão territorial, tem em sua formação geopolítica 26 estados e o Distrito Federal, totalizando 27 unidades federativas, inseridos em cinco regiões (Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul) que representam recortes territoriais distintos formados por aspectos econômicos, sociais, políticos, culturais e físicos. Em um país, de dimensões continentais como o Brasil, é grande a diversidade cultural da nação. O estado de Pernambuco, um dos nove estados que compõem a região nordeste do país, assim como os demais estados da federação, possui em seu território uma complexa multiplicidade cultural que é manifestada

de diversas formas pelo seu povo. As artes populares são bastante expressivas no estado, por carregar singularidades e peculiaridades de todos os municípios ou região do estado. Nesse universo cultural o artesanato se destaca como forte representante das tradições do povo pernambucano.

Imerso no contexto econômico e cultural do estado, protagonizado pelo setor do artesanato Pernambuco, o presente artigo busca formular um panorama sobre a importância da Feira de Negócios do Artesanato (FENEARTE), sob a perspectiva da contribuição do evento como um mecanismo que enlaça cultura, economia, arte e desenvolvimento social atuando dentro de um contexto participativo que envolve as indústrias criativas e a economia criativa num mesmo cenário.

A construção deste estudo encontrou um significativo obstáculo na obtenção de dados estatísticos sobre os aspectos econômicos e a representatividade da FENEARTE na economia criativa do estado. Mediante essa ausência de fontes fidedignas de dados o estudo buscou enveredar uma contextualização de informações extraída de mídias jornalísticas sérias e confiáveis, bem como de órgãos públicos como o Governo do Estado de Pernambuco, a Secretaria de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco, a Agência de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco (ADDIPER) e o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), criando um mosaico de informações que subsidiasse dados sobre a FENEARTE.

Conclui-se, que o tema destacado apesar de pouco explorado na literatura científica, apresenta um grande potencial de informações que venha a colaborar num fundamentação teórica sobre a participação da FENEARTE na economia criativa do estado. Foi verificado que setor do artesanato possui uma base prospera que se atesta na consolidação da Feira, onde ao longo de duas décadas, vem promovendo um significativo incremento aos negócios do artesanato no estado de Pernambuco e do país.

Referências

BENDASSOLLI, P. F.; WOOD JR., T.; KIRSCHBAUM, C.; CUNHA, M. P. E. Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades. RAE: Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 49, n. 1, p. 10-18, jan./mar. 2009.

BRITTO, J. N. de P. Economia criativa no Brasil: uma perspectiva regional. Revista de economia contemporânea, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, p. 458-491. 2016

COSTA, A. D.; SOUZA-SANTOS, E. R.de. Economia criativa no Brasil: quadro atual, desafios e perspectivas. Economia e Tecnologia, Paraná, ano 7, v. 27, p. 151-159, out./dez. 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277202806_Economia_criativa_no_Brasil_quadro_atual_desafios_e_perspectivas. Acesso em: 04 jun. 2019.

DÁRIO, N. F.; CARVALHO, J. M. de. Uma introdução à temática das indústrias criativas: definições, características e panorama brasileiro. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18., Bauru, 2013. Anais eletrônicos [...]. Bauru: INTERCOM, 2013. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1406-1.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2019.

DRUCKER, P. F. Inovação e espírito empreendedor (Entrepreneurship): prática e princípios. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

DUARTE, J.; BARROS, A. (org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

FACHINELLI, A. C.; D'ARISBO, A.; MACIEL, E de M. A importância da inovação social e da economia criativa como indutores para o desenvolvimento sustentável. International journal of knowledge engineering and management, Florianópolis, v. 3, n. 5, p. 276-293, mar./jun.2014.

FAUSTO, B. História do Brasil. 12. ed. São Paulo: EDUSP, 2006. Disponível em: <https://mizanzuk.files.wordpress.com/2018/02/boris-fausto-historia-do-brasil.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2019.

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. Mapeamento da indústria criativa no Brasil. Rio de Janeiro: FIRJAN: SENAI, 2019. Disponível em: <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2019.

GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO. Fenearte exalta a riqueza cultural de Pernambuco: 18ª edição da Feira começa no dia 6 de julho, com o tema “A Arte é a Nossa Bandeira”. Recife: Portal da Cultura Pernambucana, 2017. Disponível em: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/culturapopular/fenearte-exalta-a-riqueza-cultural-de-pernambuco/>. Acesso em: 22 jul. 2019.

GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO. Requerimento nº 3525/2017, de 01 de agosto de 2017. Requeremos à mesa, ouvido o Plenário e cumpridas às [...]. Diário Oficial [do] Estado de Pernambuco, Poder Legislativo, Recife, a. 94, n. 131, p. 40, 02 ago. 2017. Disponível em: [http://200.238.105.211/cadernos/2017/20170802/6-PoderLegislativo/PoderLegislativo\(20170802\).pdf](http://200.238.105.211/cadernos/2017/20170802/6-PoderLegislativo/PoderLegislativo(20170802).pdf). Acesso em: 29 jul. 2019.

GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO. AGÊNCIA DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DE PERNAMBUCO. 20ª edição da Fenearte supera expectativa de negócios. Recife: AD Diper, 2019. Notícias. Disponível em: <http://www.addiper.pe.gov.br/index.php/20a-edicao-da-fenearte-supera-expectativa-de-negocios/>. Acesso em: 22 jul. 2019.

HOWKINS, J. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M.Books do Brasil, 2013.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MIGUEZ, P. Economia criativa: uma discussão preliminar. In: NUSSBAUNER, G. M. (org.). Teorias e políticas da cultura: visões multidisciplinares. Salvador: EDUFBA, 2007. p. 95-113 (Coleção Cult).

OLIVEIRA, J. M. de; ARAUJO, B. C de; SILVA, L.V. Panorama da economia criativa no Brasil. Rio de Janeiro: IPEA, 2013. (Texto para discussão, 1880). Disponível em: http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2026/1/TD_1880.pdf. Acesso em: 29 jul. 2019.

OSTROWER, F. Criatividade e processos de criação. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

SCHWAB, K. A quarta revolução industrial. São Paulo: Edipro, 2016.

SERRA, N.; FERNANDEZ, R. S. Economia criativa: da discussão do conceito à formulação de políticas públicas. *Innovation & Management Review*, v. 11, n. 4, p. 355-372, 10 jan. 2015. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rai/article/view/110253>. Acesso em: 16 jul. 2019.

TOFFLER, A. A terceira onda. 20. ed. Rio de Janeiro: Record, 1995.

UNCTAD. Creative economy report 2010. Genebra: UNCTAD, 2010. Disponível em: http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf. Acesso em: 16 jul. 2019.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

RESTAURO GIANNINI HI-FI PRÉ MISTURADOR PM-201 ANO 1978¹

Bernardo Rocha Guimarães de Souza²

Resumo

Preservando a memória do equipamento Giannini “Hi-fi Pré Misturador PM-201”, objetivou-se neste artigo descrever o restauro do equipamento e identificar a viabilidade de uso prático na atualidade. Para desenvolver o estudo, definiu-se o método de pesquisa exploratória, com relato de caso sobre o restauro do equipamento. Como resultado, evidencia-se que o circuito da fonte foi alterado, indicando que deve ser refeito o setor da fonte para o padrão original. Concluiu-se que na atualidade, com a devida manutenção e alteração, o equipamento pode ser utilizado como uma ferramenta de produção e de gravação musical.

Palavras-chave: Restauro;Giannini;Valvulado;Eletrônica.

Abstract

Preserving the memory of the equipment Giannini “Hi-fi Pre-Mixer PM-201”, this article aims to describe the restoration of the equipment and to identify the viability of practical use of it in nowadays. To develop this study, the exploratory research method was defined, with a case report of the restoration of the equipment. As a result, it is evident that the power circuit has been changed, indicating that the power sector must be restored to the original standard. It was concluded that nowadays, with maintenance and alteration, the equipment can be used as a tool for musical recording and production.

Keywords: Restoration;Giannini;Tube;Electronics.

.....
¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo -UNIAESO, orientado pelo prof. Ricardo César Campos Maia Junior.

²Pós-graduando em Produção Sonora Expandida, Tecnólogo em Produção Fonográfica, Recife, Pernambuco e Brasil. E-mail: bernardorgs@gmail.com

1. Introdução

Ao longo do ano de 2018 recebi uma crescente demanda por reparos em amplificadores valvulados. Na época trabalhando com shows de pequeno porte, o reparo destes equipamentos era fundamental para que existisse a movimentação de um pequeno grupo de artistas. Dentre eles haviam amplificadores antigos da Giannini, um Tremendão T1(1968) e um Duovox 150G, estes dois amplificadores me levaram a ter contato com um esforço de comunidades on-line³ em tentar registrar os circuitos, visando preservar a memória e facilitar o reparo destes amplificadores que são basicamente um pedaço da história do Brasil. Em dezembro de 2018 enquanto fazia um orçamento para montar um circuito de reverb de mola, me deparei com um anúncio no Mercado Livre de uma mesa valvulada Giannini “Hi-fi Pré Misturador PM-201”, modelo que não conhecia e achei poucas informações, porém o anunciante me garantiu que a mesma estava em pleno funcionamento e possuindo circuito de reverb de mola completamente valvulado. Decidi comprá-la, arriscando um possível projeto de restauração como hobby e aprendizado para poder produzir posteriormente meus próprios circuitos valvulados. A compra foi realizada em 15 de dezembro de 2018.

Para melhor entender o funcionamento e a importância histórica do objeto de estudo é importante discutir o contexto histórico. Por se tratar de um equipamento projetado para uso de “PA”, traz-se o contexto histórico desse termo, o que comumente chamamos de “PA” são sistemas de amplificação que distribuem som por um determinado espaço ou prédio. “PA” é a abreviação de *public address*, que com o uso comum refere-se a sistema de anúncio, comumente usados em estações de trem, estádios esportivos, hospitais e shoppings (TIDEY, 2017, tradução livre)⁴.

Em 1965 há um marco na utilização de “PA”, quando a banda Beatles faz uma apresentação nos Estados Unidos no “Shea Stadium”, conforme conhecimento popular nesta apresentação surgiu a indústria do som ao vivo para estádio, quando os Beatles tentaram ser ouvidos sem sucesso entre o grito de cinquenta e cinco mil e seiscentos fãs. O sistema de “PA” do estádio, comumente utilizado para anúncios, não possuía potência suficiente para superar o barulho da multidão (PETTERSEN, 2019, tradução livre)⁵.

A partir do ano de 1967 começam a surgir os primeiros sistemas de “PA”, voltados para apresentação de bandas. Destaca-se o norte-americano Shure “Vocal Master System” (1967) com seis canais com equalização independente, amplificador de 100W integrado e sistema de *reverb* de mola; e o britânico WEM “Audiomaster” (1968) com cinco canais com equalização independente, amplificador de 100w integrado e sistema de *reverb* de mola. Os dois modelos mencionados são de tecnologia de estado sólido, não possuindo válvulas. Por serem modelos que possuem amplificadores de potência integrados, dificultavam a utilização em apresentações de grande escala, que necessitavam de muito mais que 100W.

³Destaca-se o trabalho do membro Matec no fórum Handmades, neste tópico ele faz a chamada para o registro dos circuitos <http://www.handmades.com.br/forum/index.php?topic=9172.0>

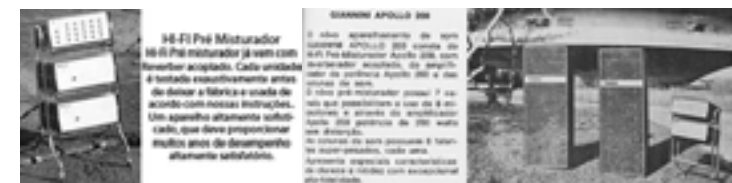
⁴What we commonly call “PA” is an amplification system used to reinforce a sound source and distribute it through a venue or building. PA stands for “public address” which hints at its most common usage – voice-based announcements in public spaces, be they train stations, sport stadia, shops, hospitals or airports (TIDEY, 2017, s.p.).

⁵The stadium live sound industry was born, according to common wisdom, on August 15, 1965 at Shea Stadium when the Beatles tried (without success) to be heard over the screams of 55,600 fans. The stadium’s house PA system, usually used for announcements at New York Mets home games, was nowhere near powerful enough to drown out the crowd noise (PETTERSEN, 2019, s.p.).

Em 1969, Bill Hanley foi responsável pela sonorização do festival Woodstock, realizado no Estados Unidos da América. Hanley relata⁶ ter utilizado quatro Shure “M67”, dois Shure “M63 Audio Master” e um Altec “1567A”, essa combinação de equipamentos facilitava a mixagem de cerca de vinte microfones utilizado em palco e permitia que os mais de 20 McIntosh “MC3500”, amplificador valvulado de potência 350W, fossem colocados embaixo do palco (HANLEY apud KANE, 2019). Ou seja, cerca de dez mil watts para um público esperado de duzentas mil pessoas. O sistema que Hanley havia montado não possuía equalização para todos os microfones utilizados.

No Brasil, por volta do ano de 1968, foi lançado o sistema “Apollo” da Giannini (Figura 1), possuindo modelos de cinco e sete canais com equalização independente e sistema de *reverb* de mola. Os sistemas eram vendidos com caixas de alto falantes e amplificador de potência, variando entre modelos de 100W, 200W e 300W. Apesar de ser todo valvulado, o sistema possuía a grande vantagem de ter o *mixer* sem ser integrado ao amplificador de potência, facilitando a conexão de mais amplificadores.

Figura 1



Fonte: Giannini (<http://www.giannini.com.br/catalogos-antigos/>)

O Sistema “Apollo” foi um grande avanço para o padrão da Giannini, que como descrito por Pereira (2019), a marca fabricava cópias de produtos da Fender sobre direção de Carlos Alberto “Sossego” (Sr. Carlos). Em entrevista, o Sr. Carlos descreve que conseguiu os diagramas da Fender após solicitar o do amplificador “Band Master”. “Para sua surpresa, a Fender enviou não só o diagrama do circuito solicitado, mas os esquemas eletrônicos de todos os produtos que fabricava na época. Sr. Carlos passou a ter um acervo de desenhos técnicos de circuitos dos amplificadores e instrumentos produzidos pela Fender” (PEREIRA, 2019, p.91). Outra colocação importante sobre a Giannini, nesse período, é a falta de registro do que foi produzido pela marca, que é demonstrado pela afirmação do Sr. Carlos: “antes de se tornar funcionário na empresa, a Giannini não tinha sequer documentado quem foram os projetistas dos modelos 601, Ritmo e os próprios baixos e guitarras Sonic” (PEREIRA, 2019, p. 114). A memória da empresa basicamente se resume a algumas publicações de catálogos antigos exposta no site da marca.

Diante do exposto, preservando a memória do equipamento Giannini “Hi-fi Pré Misturador PM-201”, objetivou-se neste artigo descrever o restauro do equipamento e identificar a viabilidade de uso prático na atualidade. Para desenvolver o estudo, definiu-se o método de pesquisa exploratório, com relato de caso em ordem cronológica sobre o restauro de uma Giannini “Hi-fi Pré Misturador PM-201”.

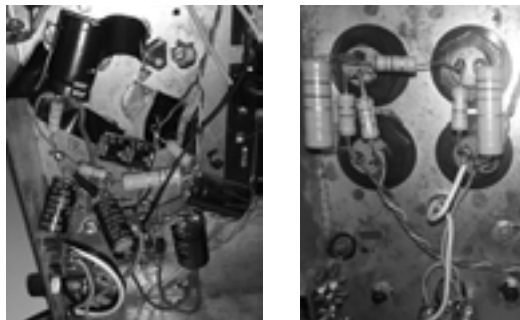
2. Redução de Ruído

⁶I also used four modified Shure M67’s with input pads, two Shure M63 Audio Masters for EQ, an Altec 1567A tube mixer and four Teletronix LA2A tube limiters between the mixers and the power amplifiers. Below the stage, we had over 20 McIntosh MC3500 series 350-watt RMS high-fidelity tube amplifiers (HANLEY apud KANE, 2019, s.p.).

A mesa Giannini “Hi-fi Pré Misturador PM-201” foi recebida em 6 de janeiro de 2019, vinda de Florianópolis para Recife. Enquanto era desempacotada surgiu o primeiro desafio de lidar com o equipamento, o odor, basicamente quarenta e um anos de sujeira e mofo acumulado. Na parte traseira do equipamento, junto ao serial de fabricação foi encontrado a data de fabricação, 1978. Após o processo de limpeza, a mesa foi ligada para teste. Todas as onze válvulas de marca MiniWatt Brasil se encontravam em bom funcionamento, sendo dez válvulas duplo tríodo 12AX7 e uma pêntodo EL84. Apesar de serem marcados oito canais a mesa possui sete, sendo o oitavo uma segunda entrada do canal sete. Apesar da boa condição das válvulas, a mesa possuía uma péssima relação sinal ruído⁷, inclusive captando interferência de sinal de rádio. Primeiro suspeitou-se que o problema fosse da carcaça, que não realizava devidamente a função de gaiola de faraday⁸. Após reforçar a blindagem eletrostática com fita condutiva, a redução de interferência e de ruído foi indiferente no equipamento.

Após a primeira tentativa de reduzir ruído e interferência, verificou-se como era feito o aterramento do equipamento e em que condições estava a fonte. O setor inteiro da fonte havia sido alterado de forma bastante perigosa (Figura 2). A Figura 3 mostra como provavelmente deveria ser o setor da fonte originalmente.

Figura 2 | Figura 3



Fonte: acervo pessoal, 2020.

Fonte: esteniovarjao⁹.

O cabo de força era original de época possuindo apenas dois fios, não possuindo aterramento. Seguindo o padrão indicado por Merlin Blencowe¹⁰, no qual só deve haver uma única referência de aterramento da fonte, removeu-se os dois capacitores de 22k que conectam o cabo de força ao aterramento da carcaça (Figura 4), padrão obsoleto de aterramento. Foi feita a troca do cabo de força por um de três fios, sendo utilizado o terceiro conectando à referência de aterramento da ponte de retificação DC.

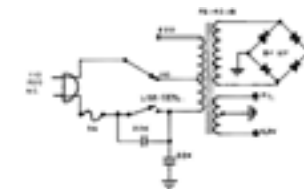
⁷A relação sinal/ruído é determinada pela comparação dos sinais medidos de amostras com baixas concentrações conhecidas do analito e dos ruídos dos brancos de amostras, definindo-se a concentração mínima em que o analito pode ser detectado com confiança. Uma relação sinal/ruído de 3:1 ou 2:1 é geralmente considerada aceitável para estimativa do limite de detecção. É importante ressaltar que a região do ruído do branco deve ser a mesma do sinal medido (INMETRO, 2016, p. 13).

⁸A blindagem eletrostática foi descoberta por Michael Faraday (1821-1867), no ano de 1936, por meio de um experimento que ficou conhecido como gaiola de Faraday. O experimento consistia em uma grande gaiola metálica fechada que recebia intensas descargas elétricas, enquanto Faraday permanecia sentado em uma cadeira, sem ser afetado pela corrente elétrica (HELERBROCK, 2020, s.p.).

⁹Foto do usuário esteniovarjao demonstrando uma Giannini PM-201 (1977) <http://www.handmades.com.br/forum/index.php?topic=9797.0>

¹⁰Escritor dos livros “Designing Tube Preamps for Guitar and Bass” e “Designing High-Fidelity TubePreamps” e criador do site <http://www.valvewizard.co.uk/>

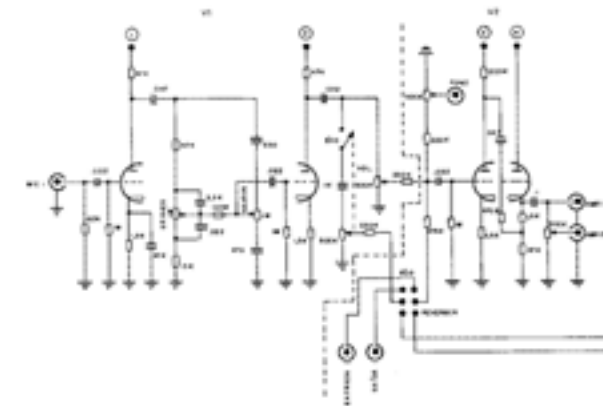
Figura 4



Fonte: Matec, 2017.

Na época devido às dificuldades para encontrar mais informações sobre o setor de fonte do equipamento, optou-se por não reconstruir o setor, deixando esta tarefa para uma etapa posterior. Após um novo teste do equipamento constatou-se que havia sido reduzido parte do ruído e interferência, mas não o suficiente. Neste momento foi feita averiguação de todo o caminho que o áudio percorria. O sinal de áudio entra por *jack* p10 na parte traseira e é direcionado para a placa marcada como “PA 200” – placa principal onde contém toda etapa de amplificação dos canais e de soma deles. Após uma primeira amplificação o sinal é direcionado para a placa do painel de controle, onde possui o circuito de equalização passiva tipo “James”¹¹. O sinal retorna à placa principal para uma segunda etapa de amplificação e, por uma segunda vez, é mandado para a placa de controle, daí em diante o sinal é dividido entre o controle de *reverb* e volume de soma. Neste trecho final descrito após o controle de soma há um resistor de 330k em cada canal, após este resistor a trilha se torna comum a todos os canais e é direcionada para a placa principal, linha tracejada na Figura 5.

Figura 4



Fonte: Matec, 2017.

Na placa principal, a etapa de soma se caracteriza com um capacitor montado diretamente ao grid da válvula, sem um resistor conhecido como *grid stopper*, conforme Blencowe descreve, o *grid stopper* é utilizado para remover frequências de rádio que são captadas via cabo, criando um filtro RC de passa baixa, através da capacitância de entrada da válvula. Com o objetivo de alterar pouco a placa original, colocou-se um resistor de 10k na entrada da etapa de amplificação da soma.

¹¹Tipo de circuito de equalização passiva desenvolvido por E.J. James, comumente utilizado em circuitos Hi-fi e de amplificadores de baixo. Originalmente publicado em “Simple Tone Control Circuit” (JAMES, 1949).

Ao testar novamente o equipamento, constatou-se que a taxa de sinal ruído e interferência de rádio havia sido reduzido, mesmo o equipamento aberto, sem a carcaça exterior de madeira, o sinal de rádio se tornou nulo ou inaudível. Neste momento foram feitos vários testes ao longo de algumas semanas. O equipamento ainda aberto foi utilizado em processo de gravação de guitarra e baixo com resultado bastante satisfatório, em especial quando utilizado como pré-amplificador e como entrada direta em placa de áudio. Devido à ausência de entrada balanceada, o funcionamento de microfones não atinge facilmente resultado satisfatório, sendo necessária a adição de transformadores especializados à entrada do sinal de áudio, para devido casamento de impedância, ou adição de pré-amplificadores de estado sólido.

3. Circuito de Reverb

O próximo passo foi entender o funcionamento do setor de *reverb*, cuja placa se localiza na parte traseira próxima à fonte e é demarcada como “R-1”. O sinal de áudio vem da soma da placa de controle, “echo reverb”, e é direcionado para uma chave DPDT no painel traseiro, marcada em cada polo como “Echo” e “Reverber”. Quando posicionada em “Echo” a chave desvia o sinal para um *jack* p10 e introduz outro como sinal de retorno, atuando como uma mandada e retorno de efeito. Quando posicionada em “Reverber” o sinal de áudio é enviado para a entrada do circuito de *reverb* e o retorno do efeito é introduzido no sinal da etapa de amplificação de soma. O circuito do reverb é basicamente uma cópia idêntica do “Fender Reverb Unit”, apenas sofrendo alteração na válvula 6v6 por uma EL84 e por consequência nos componentes e transformador diretamente interligados a esta etapa de amplificação. O tanque de *reverb* original do equipamento possui estrutura e características semelhantes ao Accutronics “4AB3D1C”¹², porém não possui boas qualidades em termos de ruído e taxa de distorção. O sinal enviado para o tanque tende a gerar facilmente distorções no sinal de áudio, a captação do sinal reverberado pelo tanque tende a possuir taxa de sinal ruído ruim de acordo como é operado. Com o objetivo de acrescentar possibilidades de uso ao circuito de *reverb*, alterou-se a chave DPDT do painel traseiro, para que ao invés de retirar o circuito do sinal de áudio altere entre o tanque interno e tanque externo via os *jacks* p10, marcados como “echo entr” e “echo saída”. Esta alteração permitiu que fosse utilizada um tanque Accutronics “4AB3C2F”, modelo antigo retirado de um órgão não identificado, de características semelhantes ao original do equipamento, porém com qualidade superior e um tanque Accutronics “9AB3C1B”¹³.

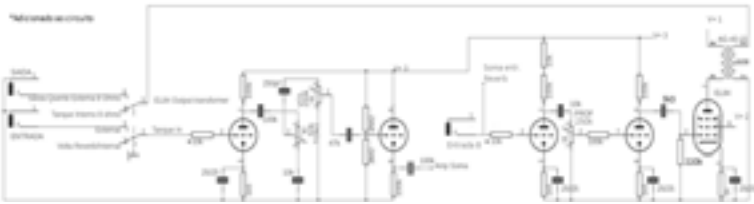
Devido ao circuito copiado do “Fender Reverb Unit” ter sido desenhado para ser utilizado diretamente na entrada de um amplificador, o controle do *reverb* do equipamento marcado como volume, na realidade é um controle de soma, no qual direciona sinal sem o efeito e com efeito. Desta forma introduzindo sinal sem alteração quando posto no parâmetro mínimo, levando em conta que o controle deveria ser utilizado como adição do efeito de *reverb*, foi feita a alteração deste controle. A etapa de *buffer*, que antes passava sinal sem efeito, foi desviada para ser utilizada no sinal com efeito do reverb após controle de equalização. Também foi alterado a fiação do potenciômetro de controle de volume, tornando-o controle de volume final do efeito. A entrada número oito foi

¹²“Long tank (16.25”) with 2 transmission springs, Input Impedance (@ 1 kHz) 8Ω, Output Impedance (@ 1 kHz) 2.25kΩ, delay time 41 ms, Decay Time Long (2.75 to 4.0 s), connectors insulated, no locking device” (AMPLIFIED PARTS, 2020).

¹³“Long tank (16.25”) with 3 transmission springs, Input Impedance (@ 1 kHz) 10Ω, Output Impedance (@ 1 kHz) 2.575kΩ, delay time 41 ms, Decay Time Long (2.75 to 4.0 s), connectors input insulated, output grounded, with locking device” (AMPLIFIED PARTS, 2020).

alterada para poder ser utilizada como entrada direta do circuito do *reverb*, conforme Figura 6 com circuito de *reverb* alterado.

Figura 6

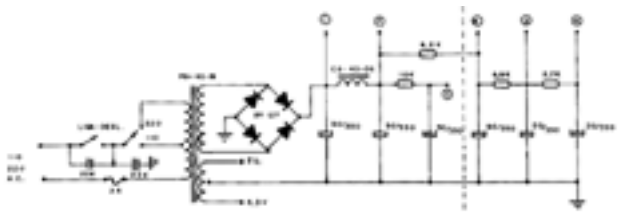


Fonte: acervo pessoal, 2019.

4. Reconstrução da Fonte

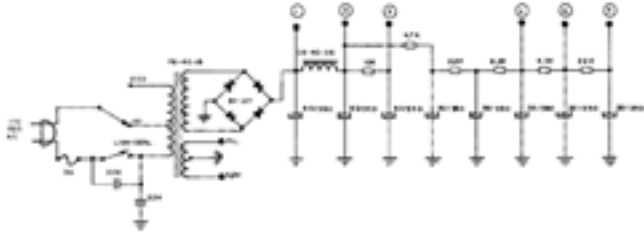
Atraves do material disponibilizado pelo Matec, identificou-se que havia duas variações do circuito da “Hi-fi Pré Misturador”, um mais antigo descrito como “PM-102” (Figura 7) e um mais recente “PM-201” (Figura 8), cuja a diferença principal é o setor da fonte e o resistor que alimenta o anodo da amplificação dos canais.

Figura 7 – Setor da Fonte PM-102



Fonte: Matec, 2017.

Figura 8 – Setor da Fonte PM-201



Fonte: Matec, 2017.

Como demonstrado na Figura 2, a fonte do equipamento alterada possui 6 capacitores, semelhante ao descrito no circuito da “PM-102” (Figura 7), porem os capacitores originais do equipamento não haviam sido removidos, ao todo 4 capacitores duplos conforme Figura 9.

Figura 9



Fonte: acervo pessoal, 2020.

Com a evidência de que o circuito da fonte havia sido alterado, chegou-se ao entendimento de que o setor originalmente era como descrito no diagrama da “PM-201” (Figura 8), desta forma indicando como deveria ser refeito o setor da fonte adequadamente. Optou-se por reconstruir o circuito utilizando placa de fenolite com ilhós de cobre, desta forma utilizando técnica de construção ponto a ponto (Figura 10).

Figura 10



Fonte: acervo pessoal, 2020.

5. Considerações Finais

Conclui-se que na atualidade a “Hi-fi Pré Misturador”, com a devida manutenção e alteração, pode ser utilizada como uma ferramenta de produção e de gravação musical, devido ao tamanho e peso do equipamento não recomendaria o uso em palcos. Pode-se utilizar válvulas de diferentes marcas em cada canal, como demonstrado por Kurt Prange, em “12AX7 Comparison of Current Made Tubes”, pois possuem características

de amplificação e equalização diferenciadas apesar de possuírem a mesma referência técnica, desta forma utilizando o equipamento como um pré-amplificador com diversas opções de características de amplificação sonora. Outro uso prático para o equipamento é utilizá-lo como *reverb* para pós-processamento.

Referências

AMPLIFIED PARTS. Spring Reverb Tanks Explained and Compared. Amplified Parts. Disponível em: <https://www.amplifiedparts.com/tech-articles/spring-reverb-tanks-explained-and-compared>. Acesso em: 08 maio 2020.

BLENOWE, Merlin. The Valve Wizard. The Valve Wizard. Disponível em: <http://www.valvewizard.co.uk/>. Acesso em: 08 maio 2020.

HELERBROCK, Rafael. O que é blindagem eletrostática?. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/fisica/o-que-e-blindagem-eletrostatica.htm>. Acesso em: 08 maio 2020.

JAMES, E. Simple Tone Control Circuit. Wireless World, fev. 1949.

KANE, John. Milestones: Woodstock Revisited. FRONT of HOUSE, fev. 2019. Disponível em: http://digitaleditiononline.com/publication/?i=567393&article_id=3304960&view=articleBrowser. Acesso em: 09 maio 2020.

PEREIRA, Rodrigo Mateus. Histórias da luteria de guitarras elétricas. Memória e trabalho nos anos 1960 em São Paulo. Tese (Doutorado em Design). Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2019.

PETTERSEN, Michael. The History of the Sound at Woodstock. Shure, ago. 2019. Disponível em: <https://www.shure.com/pt-BR/shows-e-producoes/louder/the-history-of-the-sound-at-woodstock>. Acesso em: 09 maio 2020.

PRANGE, Kurt. 12AX7 Comparison of Current Made Tubes. Amplified Parts. Disponível em: <https://www.amplifiedparts.com/tech-articles/12ax7-comparison-current-made-tubes>. Acesso em: 09 maio 2020.

TIDEY, Jon. Modern Pioneers: The History Of PA. ProSoundWeb, dez. 2017. Disponível em: <https://www.prosoundweb.com/modern-pioneers-the-history-of-pa/>. Acesso em: 09 maio 2020.

INMETRO. Orientação sobre validação de métodos analíticos. Documento de caráter orientativo. DOQ-CGCRE-008, revisão 05, ago. 2016. Disponível em: http://www.inmetro.gov.br/Sidoq/Arquivos/CGCRE/DOQ/DOQ-CGCRE-8_05.pdf. Acesso em: 09 maio 2020.

MÚSICA PARA SURDOS: O PROCESSO DE COMPOSIÇÃO DA TRILHA SONORA PARA UM PROJETO DE VÍDEO-DANÇA COM UM ARTISTA SURDO¹

Diogo Lopes¹

Resumo

A surdez e a música, são dois objetos de estudo que, normalmente, não encontram espaço de conversação no espectro da arte convencional. A relação entre a música e a ausência da audição são, quase sempre, tratadas como excludentes. Apesar desta aparente contradição, os corpos possuem uma rítmica particular, uma pulsação, os passos, as batidas do coração, os movimentos de um corpo surdo também possuem elementos que podem ser traduzidos em forma de música. Este artigo pretende pesquisar as possibilidades sonoras presentes na performance de um dançarino surdo, investigando a corporalidade do e a musicalidade contida na coreografia livre deste artista. Investigaremos, principalmente, às possibilidades estéticas, expressivas e dialógicas que podem ser propostas por um artista com deficiência auditiva. A partir desta análise, faremos uma composição musical que terá como público alvo, não somente os ouvintes, mas também a própria comunidade surda.

Palavras-chave: Acessibilidade, surdez, trilha-sonora, composição, vídeo-dança.

Abstract

Deafness and music are two objects of study that, normally, do not find space for conversation in the spectrum of conventional art. The relationship between music and the absence of hearing are, almost always, treated as excluding. Despite this apparent contradiction, the bodies have a particular rhythm, a pulse, the steps, the heartbeat, the movements of a deaf body also have elements that can be translated into music. This article intends to research the sound possibilities present in the performance of a deaf dancer, investigating the corporeality of and the musicality contained in this artist's free choreography. We will mainly investigate the aesthetic, expressive and dialogic possibilities that can be proposed by an artist with hearing impairment. From this analysis, we will make a musical composition that will have as a target audience, not only the listeners, but also the deaf community itself.

Keywords: Accessibility, deafness, soundtrack, composition, video-dance.

.....
¹Licenciado em Música pela UFPE, graduado em Produção Fonográfica e pós-graduando em Produção Sonora Expandida pelas Faculdades Integradas Aeso Barros Melo.

1. Introdução

A utilização da arte, como ferramenta inclusiva, é um tema frequentemente abordado em diversas publicações acadêmicas, sobretudo nos últimos anos. São inúmeros, os pesquisadores que já reconhecem a importância da arte terapia para o tratamento de deficientes físicos, por exemplo.

Também é notória, a enorme quantidade de trabalhos que relacionam a arte às práticas educacionais inclusivas, enfatizando a importância da expressão artística no desenvolvimento cognitivo das funções motoras, da autoestima, da autoconfiança do sentimento de pertencimento à sociedade etc.

Uma outra abordagem, bastante comum, são as publicações referentes ao direito que a pessoa com deficiência tem, de acesso à cultura e às obras de arte.

Estes são temas extremamente importantes que, felizmente, vem ganhando espaço cada vez mais amplo no âmbito acadêmico. Segundo, Rossi e Munster (2013), é provável que o crescente interesse acadêmico por essa área, pode estar diretamente relacionado com a instituição de políticas públicas recentes, voltadas para estes indivíduos.

Apesar de constatararmos o aumento de publicações nesta área e reconhecermos a sua importância, a arte ainda é, na maioria das vezes, tratada apenas como uma ferramenta educacional, terapêutica ou inclusiva. São raros os trabalhos que tratam sobre as questões de ordem da fruição artística, da estética, das possibilidades criativas e da construção de uma linguagem com identidade própria dos artistas com deficiência física.

Uma abordagem como a que faremos a seguir, sobre os parâmetros estéticos, simbólicos e imagéticos provenientes do desempenho de um artista surdo e o resultado da interação artística entre surdos e ouvintes, são praticamente inexistentes entre as publicações acadêmicas. Esta inexistência, pode nos dar a falsa impressão de que um deficiente físico apenas poderá se beneficiar das aulas de arte, mas não será capaz de produzir produtos artísticos satisfatórios, nem alcançar objetivos estéticos que contribuam para a produção artística.

Sendo assim, não é objeto deste trabalho, pensar a arte apenas como uma ferramenta educacional, capaz de promover o bem estar destes indivíduos, mas pretendemos refletir, sobretudo, sobre como estes indivíduos podem desenvolver uma linguagem própria, contribuindo para o desenvolvimento de um conceito artístico, a partir das suas experiências pessoais.

Não desejamos, sob nenhuma hipótese, negar a importância da arte como ferramenta educacional inclusiva. Concordamos com Mauberg-deCastro quando o autor afirma que:

Os benefícios que a dança pode proporcionar às pessoas com deficiência envolvem aspectos motores, intelectuais, psicológicos e sociais, pois: facilita o desenvolvimento, a reabilitação e/ou a reeducação do gesto motor; relaciona e desenvolve os aspectos motores, melhorando a postura, a coordenação, o ritmo, a movimentação articular e o corpo como um todo; proporciona melhora na autoconfiança e na imagem corporal; e aprimora a comunicação, a cooperação e a inter-relação pessoal, promovendo a qualidade de vida (ROSSI e MUNSTER apud MAUERBERG-DECASTRO, 2013, p.182).

Acreditamos, porém, não só na possibilidade destes indivíduos se beneficiarem com a arte, mas também que esta pode ser uma via de mão dupla, ou seja, a arte também pode usufruir desta conexão, nutrindo-se de novas reflexões e saberes trazidos por estes indivíduos que desenvolvem uma linguagem própria.

Os artistas surdos, a quem este estudo se refere, podem nos fazer refletir sobre a prática da escuta e do fazer musical? Poderemos encontrar, na corporalidade de um dançarino surdo, uma musicalidade própria, uma linguagem identitária?

Para acalantar estes questionamentos, mas sem a pretensão de obter respostas absolutas, optamos por elaborar uma peça audiovisual, em formato de vídeo-dança, em conjunto com um dançarino surdo. O artista será, ao mesmo tempo, o autor e o protagonista da própria obra de arte e somente a partir desta performance gravada, elaboraremos uma investigação musical para criação de uma trilha sonora. Sendo assim, este trabalho tem como principal objetivo, elaborar um relato descritivo do processo de composição e produção musical de uma trilha sonora, construída a partir da investigação rítmica, gestual e simbólica de um dançarino surdo, traduzindo estes elementos em música.

Planejamos relatar como foi o processo de identificação dos conceitos simbólicos, imagéticos e referenciais apresentados pela performance do artista, suas intenções e emoções. Em seguida descreveremos os elementos musicais escolhidos para representar e reforçar a intenção desse artista e, por fim, descreveremos o processo de composição e produção musical.

2. A Metodologia aplicada na composição.

Fundamentado em uma pesquisa descritiva, em primeiro lugar, pretendemos desenvolver um conceito artístico e musical para elaboração da trilha sonora. A partir de uma análise da vídeo-dança, observaremos a linguagem corporal do artista, o significado simbólico do que ele pretende representar e tentaremos identificar e interpretar, musicalmente, os gestos e os movimentos do dançarino para então traduzi-los em aspectos musicais, como o andamento, a tonalidade, o ritmo, a melodia, harmonia e dinâmica.

Utilizaremos como principal ferramenta de composição musical, o software de gravação e mixagem *Ableton Live*², que nos permitirá gravar tanto instrumentos acústicos, como baixo, bateria e guitarra, como instrumentos eletrônicos e como instrumentos que se baseiam no protocolo MIDI³, para auxiliar a obtenção dos timbres e da sonoridade desejada.

Ao pesquisarmos a musicalidade presente em um corpo de um dançarino surdo, certamente encontraremos uma nova maneira de pensar a música, uma mensagem com identidade própria e este exercício poderá provocar novas representações e reflexões sobre o próprio consumo e a produção da arte e da cultura.

3. Conceituando os elementos da cena

O dançarino foi convidado a elaborar uma coreografia livre, na qual poderia expressar

²O Ableton Live é um programa de produção musical concebido em 1999 por Robert Henke, Gehard Behles e Bernd Roggendorf, e foi lançado em 2001, em Berlim, Alemanha". (CALADO, 2016)

³MIDI é um protocolo desenvolvido no início da década de 1980, para realizar transferências de dados, que viabiliza o diálogo entre aparatos musicais digitais até então incapazes de se comunicar entre si.

sua criatividade artística, através dos gestos, construindo a sua linguagem própria através da expressão corporal. Somente depois de concluído o processo de criação da coreografia e da gravação, em vídeo, da performance, começamos a pesquisar a sonoridade presente nos gestos, nos movimentos e nas expressões do artista.

3.1 Interpretando a performance, o gesto e os elementos cênicos

A primeira coisa que podemos notar ao analisarmos a performance coreografada na vídeo-dança, é que havia uma mensagem em libras. A mensagem elaborada pelo próprio autor, retrata a celebração do encontro com os seus amigos, o carnaval, a alegria e a diversão. O significado da mensagem, em tradução livre, quer dizer:

Sonhos,
Imaginação,
Desejos,
Tudo é diversão

Bora!
Vem, Vem, Vem!
Venham todos!
Vamos dançar
A alegria nos contagia
O Carnaval é uma magia
Bebidas,
Diversão,
e muita animação.

A gravação de vídeo foi feita ao ar livre, em uma tarde ensolarada. O local de escolha para a gravação foi a Praça da Matriz de São Pedro, no bairro do Carmo, em Olinda. Segundo o autor, este era o ponto de encontro de seu grupo de amigos da comunidade surda, para aproveitar o carnaval.

A interpretação dos elementos audiovisuais, da performance, da expressão corporal, da coreografia, da mensagem em libras e até da escolha do local de gravação foram de suma importância para predefinição de aspectos musicais descritos a seguir.

3.2 A trilha sonora e surdez

A trilha sonora de uma peça audiovisual é composta por diversos elementos sonoros dispostos com a intenção de reforçar o sentido da narrativa. Segundo Bernardo Alvez:

“A trilha ou banda sonora pode de fato ser composta de vozes, ruídos e música. Ou seja, tudo que é audível no filme. E o silêncio, que também é um elemento importante e, mesmo tendo um conceito relativo, pode participar e estar presente na trilha sonora cinematográfica. A especificidade de cada projeto é que vai definir a qualidade, a espacialidade e a força narrativa de cada elemento sonoro articulado à imagem (ALVEZ 2012, p.91)”

No objeto da presente pesquisa, optamos por reduzir estes elementos sonoros ao espectro da música incidental, já que trata-se de uma perspectiva dialógica de um artista surdo. Sendo assim, evitamos o uso de sons de ambiências, diálogos ou de sons de objetos, para dedicar a sonoridade apenas em traduzir os gestos, reforçar a dialética corporal, as expressões e a própria mensagem do artista para os espectadores.

A música incidental ou trilha musical extra diegética, portanto, deve ser a responsável pelo reforço da intenção e da argumentação do artista, fazendo o espectador refletir sobre a mensagem e sobre o seu emissor. A trilha musical em uma obra audiovisual, neste sentido, “deve possuir características que façam dela um discurso unitário, e não apenas uma sucessão de passagens musicais sem nenhuma conexão” (CARRASCO apud VASCONCELOS, 20).

Leonardo Harispe, traz ainda uma reflexão de que a música incidental:

“Trata-se, pois, de uma poética do musical-sonoro que merece ser observada à luz das suas complexidades linguísticas, como um gênero singular dentre as variadas expressões da composição musical. (...) todo planejamento sonoro (plano musical-sonoro) inserido na polivalência dos âmbitos de encenação (em particular, da dança) opera a partir de um diálogo complementar, negociando a cada passo a economia das suas relações semióticas e perceptuais: trama de gestos dramáticos, movimentações corporais, desenhos luminotécnicos, planos de emissão vocal, elementos ceno-plásticos.” (HARISPE, 2020, p.25)

Um outro conceito importante que utilizamos para dar ênfase aos movimentos e gestos da dança no processo de composição, foi a própria capacidade de percepção tátil das frequências sonoras e a vibração da música pelos deficientes auditivos. Mesmo aqueles que possuem um grau mais elevado de surdez, podem ser capazes de sentir a música através de vibrações provocadas pelos autôfalantes.

Por esta razão, evitamos aplicar filtros e cortes de frequências, mesmo nas frequências extremas que vão além do campo de audição humana, como a região dos subgraves, por exemplo, que “são frequências muito mais sentidas do que ouvidas” (HENRIQUES, 2007).

A prática de cortes destas frequências é bastante comum entre os profissionais do áudio, já que elas produzem uma grande quantidade de energia desnecessária, que não será útil para a audição humana, porém como as nossas intenções sensitivas vão além do campo auditivo abrangendo o campo tátil, das vibrações, optamos por mantê-las.

Além disso, procuramos reforçar as frequências mais graves, já que estas produzem vibrações mais intensas, devido à grande quantidade de energia necessária para o deslocamento do autôfalante nesta região frequencial e consequentemente o maior deslocamento de ar.

4. Traduzindo os elementos cênicos em musicalidade

Após concluída as reflexões críticas sobre os conceitos iniciais presentes nos elementos de cena, foi preciso encontrar formas de traduzir a simbologia destes aspectos em matéria musical de maneira que a trilha sonora faça sentido e auxilie a assimilação destes símbolos, tanto por parte do público ouvinte como para o público surdo.

4.1 Instrumentação e gênero musical, timbre e tonalidade do gesto.

Ao identificarmos a temática central da performance, a sua atmosfera festiva, alegre e com um clima de celebração carnavalesca, imediatamente definimos a tonalidade maior como escolha para representa-la.

Ao analisarmos alguns dos gestos, o conteúdo da mensagem em libras (contida nos movimentos coreográficos) e principalmente a escolha da locação da gravação (no bairro do Carmo em Olinda, que é o epicentro da folia carnavalesca na cidade), definimos um gênero musical ao qual poderíamos reverenciar: O frevo.

Apesar da escolha pela utilização deste gênero musical regional como força motriz do nosso trabalho, identificamos que alguns dos gestos realizados durante a performance também flertavam com a dança contemporânea. A performance da dança também não apresentava os tradicionais passos do frevo, por estas razões, optamos por utilizar uma abordagem musical diferente da tradicional, não utilizando a instrumentação e orquestração característica deste gênero e utilizando-o apenas como referência estética.

A instrumentação utilizada foi a seguinte: baterias acústica e eletrônica, baixo elétrico, guitarra e teclado para compor a base rítmica e harmônica e sintetizadores e samplers para executarem a melodia. Acreditamos que dessa forma seria possível atingir uma atmosfera musical mais cosmopolita, contemporânea e também dialogaria com a utilização de frequências mais graves e de filtros de frequência dos quais abordamos no item 3.2.

4.2 Definindo o andamento e a dinâmica

Ao importarmos o arquivo de vídeo para o programa de gravação *Ableton Live*, ele é interpretado como uma pista de áudio comum, mas podemos ativar as configurações do programa para exibir uma janela externa com o vídeo, para que possamos sincronizar as imagens com as notas musicais.

Podemos observar que a coreografia não começa simultaneamente à imagem. O primeiro enquadramento mostra apenas uma igreja sob um céu azul, aos poucos o ângulo é deslocado para baixo, para que então possamos ver o dançarino iniciar os seus movimentos. Em primeiro lugar, marcamos o momento de início e o fim da performance.

Após determinarmos o primeiro e último movimento do artista, fizemos uma série de cálculos e experimentações para identificar a melhor relação entre o andamento e a quantidade de compassos musicais.

Em seguida, marcamos um trecho onde a dinâmica corporal parece se expandir, aumentando a quantidade e intensidade dos movimentos, planejamos reservar à este trecho, uma mudança na dinâmica musical. Aos poucos, fomos definindo alguns dos parâmetros musicais

4.3 Marcando as acentuações rítmicas

Depois de iniciarmos a composição, sentimos falta de conectar a música a alguns dos gestos corporais que pareciam fugir da métrica da música. A temporalidade da performance

do artista surdo era repleta de pequenas acentuações rítmicas, com métrica irregular. A partir deste momento precisamos adotar diversos padrões rítmicos, sincopados, acentuações nos contratempos para que a melodia pudesse dialogar com os gestos. Desta maneira, podemos garantir um modo de articulação da cena mais eficaz.

4.4 Mixagem e os últimos retoques

As últimas interferências conceituais e sonoras que surgiram durante o processo de produção musical, aconteceram durante o processo de mixagem. Nesta etapa, utilizamos os movimentos de panorama para enfatizar os movimentos de câmera e os movimentos corporais do artista.

Atribuímos também, um filtro de frequências agudas, que foram automatizadas para dar ênfase as frequências mais graves, causar uma sensação de movimento e também fazer com que o público ouvinte, refletisse sobre a ausência da audição e as condições do artista enquanto ser humano na sociedade.

5. Considerações Finais

A comunidade de deficientes auditivos, a quem este estudo se refere, também pode contribuir, efetivamente, para a construção de uma nova experiência sonora, potente, independente da sua condição física. Entendemos que os músicos ouvintes, de uma maneira geral, também podem se beneficiar desta relação frutífera, explorando as reflexões sobre o próprio sentido de se fazer música.

A atuação da música, como benefício para os surdos, vai além da importância educacional e terapêutica, podendo ser utilizada como meio de expressão artística e formação da sua identidade.

Referências

Alves, B. (2012). Trilha Sonora: o cinema e seus sons. *Novos Olhares*, 1(2), 90-95. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2012.55404>> Acesso em: 11 de maio de 2020.

BORGES, Amanda Barbosa. A Importância da Trilha Sonora na Composição Emocional dos Filmes, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/4005>> Acesso em: 11 de maio de 2020.

ROSSI, Patrícia; MUNSTER, Mey de Abreu van. Dança e deficiência: uma revisão bibliográfica em teses e dissertações nacionais, 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/39132/27450>> Acesso em: 11 de maio de 2020.

CALADO, Ricardo Bigio. Preparação para performance de bass colors para contrabaixo acústico e ableton live, 2016. Disponível em: <<http://seer.unirio.br/index.php/simpom/article/view/5870/5306>> Acesso em: 11 de maio de 2020.

HARISPE, Leonardo Andres Mouilleron. MÚSICA INCIDENTAL Ideação de um plano musical-sonoro para a cena de dança, 2020. Disponível em:

<<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/31568/1/DISSERTACAO%20PPGMUS%20-%202020.1%20%284%29.pdf>> Acesso em: 11 de maio de 2020.

OLIVEIRA, Fernanda dos Santos de. ESTUDO SOBRE A DANÇA COM SURDOS, 2017. <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/178649>> Acesso em: 11 de maio de 2020.

VASCONCELOS, André Luiz Olzon. A influência da trilha sonora sobre a percepção da obra cinematográfica: A análise fílmica de Bye bye Brasil, Pra frente Brasil e Central do Brasil, 2008. Disponível em:

<http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/285096/1/Vasconcelos_AndreLui-zOlzon_M.pdf> Acesso em: 11 de maio de 2020.

REFLEXÕES ACERCA DAS CONTROVÉRSIAS EM REDE E SEUS DESDOBRAMENTOS NA PRÁTICA JORNALÍSTICA EM PERNAMBUCO¹

Nattasha Pollyane Rodrigues da Silva²
Nataly de Queiroz Lima³

Resumo

Este artigo, resultado de um projeto de iniciação científica desenvolvido nas Faculdades Integradas Barros Melo, tem como objetivo analisar o impacto das controvérsias nas redes sociais no jornalismo em Pernambuco. Pretendeu-se, mais especificamente, identificar: 1) como os jornalistas e os veículos têm lidado com as controvérsias nas suas rotinas; 2) se há evidências de um processo de autocensura a determinados temas/personagens/abordagens a partir dos assuntos que mais geram tensões nas redes sociais; e 3) se existem medidas/orientações institucionais e/ou pessoais adotadas para assegurar segurança em rede desses profissionais e do próprio processo de apuração e tratamento da informação a ser noticiada. Tais objetivos se voltam para um debate mais aprofundado acerca do jornalismo enquanto campo social, compreendendo a atividade para além dos seus formatos inovadores de produção de conteúdo. A proposta foi olhar para os desafios e possibilidades das redações locais para se manter vívido nesse novo marco societário, de forma ética e responsável, colaborando com o fortalecimento da frágil democracia brasileira.

Palavras-chave: Jornalismo; Controvérsias em rede; Violência contra jornalistas; Liberdade de imprensa.

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo prof(a) Nataly de Queiroz Lima.

²Graduanda em Jornalismo pelo Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO. Olinda, Pernambuco, Brasil. E-mail: nattasha.silva@aluno.barrosmelo.edu.br

³Doutora em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco e professora orientadora do artigo pelo Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO. Olinda, Pernambuco, Brasil. E-mail: nataly.queiroz@prof.barrosmelo.edu.br

Abstract

This article, the result of a scientific initiation project, developed at Faculdades Integradas Barros Melo, aims to analyze the impact of controversies in social networks on journalism in Pernambuco, Brazil. More specifically, it was intended to identify: 1) how journalists and media have dealt with controversies in their routines; 2) whether there is evidence of a process of self-censorship to certain themes/characters/approaches based on the issues that most generate tension in social networks; and 3) whether there are institutional and/or personal measures/guidelines adopted to ensure network security for these professionals and for the process of investigation and processing of the information to be reported. Such objectives turn to a deeper debate about journalism as a social field, understanding the activity beyond its innovative content production formats. The proposal was to look at the challenges and possibilities of local newsrooms to keep alive in this new societal framework, in an ethical and responsible way, collaborating with the strengthening of the fragile Brazilian democracy.

Keywords: Journalism; Network disputes; Violence against journalists; press freedom

1. Introdução

As dinâmicas identitárias, de organização sociopolítica e econômica em todo o mundo têm sido interpeladas pela intensificação dos usos das tecnologias de informação e comunicação, acentuadoras da interconexão global, as quais trazem novas possibilidades emancipadoras, mas também consideráveis desafios epistemológicos e pragmáticos. As redes parecem estar se consolidando como as principais estruturas dos nossos arranjos sociais neste início do século. Os processos econômicos, políticos, culturais e sociais dependem e são retroalimentados por este complexo sistema de interligações, onde a comunicação assume papel central nas relações de poder existentes.

Está-se falando da Sociedade em Rede, um novo paradigma que reconfigurou as relações humanas, as finanças e as instituições políticas. Com a acentuação dos processos globalizantes, a proximidade meramente territorial e as possíveis malhas viárias de acesso a diferentes partes do globo já não podem ser consideradas as únicas possibilidades de contato entre diversas culturas e formas de organização geopolítica. O antigo conceito de tempo, simbolizado pelo relógio e gerido pelos turnos das indústrias, uma herança da Revolução Industrial, tampouco é bússola para desvendar as atuais formas de organização social e de produção. A revolução tecnológica, a informação e as suas redes, por meio de processos eminentemente comunicacionais, se constituem em elementos-chave para entender a realidade.

No bojo dessas transformações se insere o jornalismo, o qual tem sofrido crises estruturais de credibilidade, de modelo de negócios – considerando em especial que, no Brasil, a maior parte das empresas jornalísticas são comerciais – e de sentido. Parte considerável da crise de sentido no jornalismo está associada às novas estruturas da sociedade em rede em contraposição ao seu papel histórico de quarto poder, de instância constituidora da esfera pública tradicional, mediadora da construção de sentidos entre os diversos agentes que compõem a sociedade.

As redes sociais e as plataformas virtuais de interação possibilitaram um reordenamento das estruturas de poder na sociedade: abriram espaços para a produção e reprodução de conteúdos hegemônicos e contra-hegemônicos, para a emergência de novos sujeitos políticos, ampliaram o leque temático da agenda pública, inclusive impulsionando mudanças estruturais no jornalismo (como o jornalismo-cidadão) e se apresentam como instrumentos importantes para a consolidação da democracia. Isto porque a participação social, elemento-chave da democracia, se constrói na esfera pública, na capacidade de diálogo de um determinado grupamento humano. Os processos comunicativos reiteram sua importância: “o poder na sociedade em rede é o poder da comunicação” (CASTELLS, 2009, p. 85). A torre de marfim que ancorava o jornalismo no seu modelo mais tradicional e difusionista já não existe e as audiências exigem seu espaço de participação na construção da notícia.

As últimas eleições se constituíram em um espaço privilegiado de observação de sintomas deste fenômeno: redes sociais e aplicativos de conversação foram inundados por fake news; bots foram aliados no agenciamento dos debates nos espaços online e offline; empresas jornalísticas e jornalistas foram alvos de ataques *haters* em suas páginas ou mesmo vítimas de agressões físicas. Segundo levantamento realizado pela Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo, no contexto eleitoral de 2018 foram registrados mais de 130 casos de agressões praticadas contra jornalistas em todo o país, a maior parte aconteceu no ciberespaço, transpondo as fronteiras dos debates (controvérsias) e alcançando o status de violência, manifestadas por xingamentos, ameaças, calúnias e difamações.

Assim este artigo, resultado de um projeto de iniciação científica desenvolvido nas Faculdades Integradas Barros Melo, tem como objetivo analisar o impacto das controvérsias nas redes sociais no jornalismo em Pernambuco. Pretendeu-se, mais especificamente, identificar: 1) como os jornalistas e os veículos têm lidado com as controvérsias nas suas rotinas; 2) se há evidências de um processo de autocensura a determinados temas/personagens/abordagens a partir dos assuntos que mais geram tensões nas redes sociais; e 3) se existem medidas/orientações institucionais e/ou pessoais adotadas para assegurar segurança em rede desses profissionais e do próprio processo de apuração e tratamento da informação a ser noticiada.

Tais objetivos se voltam para um debate mais aprofundado acerca do jornalismo enquanto campo social, compreendendo a atividade para além dos seus formatos inovadores de produção de conteúdo. A proposta foi olhar para os desafios e possibilidades das redações locais para se manter vívido nesse novo marco societário, de forma ética e responsável, colaborando com o fortalecimento da frágil democracia brasileira.

A liberdade de imprensa e a existência de movimentos sociais são dois importantes termômetros da democracia vigente em um determinado território. A liberdade de imprensa, elemento assegurado pela Constituição Federal, é fator indispensável para a prática jornalística, estando imbricada com o interesse público e, portanto, com a responsabilidade social da profissão. Isto porque as notícias e suas abordagens interferem na forma como as pessoas veem o mundo. Não afirmamos que os veículos jornalísticos definam esta forma de ver, mas que influenciam, principalmente quando se trata de casos sobre os quais incidem estereótipos e sobre os quais a audiência tem pouco conhecimento. O jornalismo deve ser, por excelência, “espelho da consciência crítica de uma comunidade em determinado espaço de tempo” (NOBLAT, 2012, p. 21). A regra é válida para meios tradicionais e para as novas mídias.

A internet amplia o território do jornalismo, liberando-o das rotinas e determinações do mundo corporativo, e o devolve ao seu universo primordial, onde, por meio de uma produção coletiva, colaborativa e hipertextual, constitui o presente, tempo contínuo e inesgotável dentro do qual se realiza a vida em comum. Para conhecer esse jornalismo, é preciso penetrar no território das redes, conhecer suas regras, perscrutar seus conceitos e linguagens e pensar sobre essa nova territorialidade em que a informação sobre a atualidade viceja, criando agenda pública e estabelecendo conexões com o exercício da vida cidadã. Também requer refletir sobre os novos protocolos que forjam essa produção, colocando em xeque as formas tradicionais de produção da verdade. Talvez também seja preciso desenvolver novas astúcias em torno da linguagem e dos sentidos que transitam na rede a fim que suas diversas nuances possam ser reconhecidas e valoradas. (REIS, 2016, p. 13)

Entender como esse conjunto de novos códigos se entrelaça com as práticas jornalísticas na atualidade é fundamental para compreender os desafios que estão postos e as possibilidades existentes de ressignificação da atividade jornalística, do campo social que conforma e das suas atribuições em relação ao território em que se insere e ao mundo, dada a dimensão global que a internet confere aos fluxos de informação. As controvérsias em rede são manifestações características da esfera pública ampliada pela internet. Elas reconfiguram as instâncias de poder comunicativo a partir de redes sociotécnicas, uma vez que colocam, de acordo com os códigos e ferramentas de cada plataforma, pessoas e instituições nos mesmos patamares de poder discursivo. São por essência mass self communication.

(...) é comunicação de massas porque potencialmente pode chegar a uma audiência global como quando um vídeo é publicado no YouTube, um blog com links RSS para uma série de sites ou uma mensagem para uma enorme lista de endereços de e-mail. Ao mesmo tempo, é autocomunicação porque gera a própria mensagem, define os possíveis destinatários e seleciona as mensagens específicas ou os conteúdos da web e as redes de comunicação eletrônicas que deseja recuperar. As três formas de comunicação (comunicação interpessoal, de massa e autocomunicação em massa) coexistem, interagem e, em vez de se substituírem, se complementam. O que é historicamente novo e tem enormes consequências para a organização social e a mudança cultural é a articulação de todas as formas de comunicação em um hipertexto digital, interativo e complexo que integra, mistura e recombina em sua diversidade a ampla gama de expressões culturais produzidas por interação humana. (CASTELLS, 2009, p. 88)

Tais controvérsias podem ser tratadas como manifestações da opinião pública, a qual confere legitimidade (ou não) a discursos socialmente partilhados e às próprias empresas de comunicação, as quais não existem sem a credibilidade das audiências. No cenário tensionado das eleições presidenciais de 2018, as controvérsias nas redes sociais dos jornais foram muitas vezes tratadas como sintomas do ressurgimento dos conservadorismos, em especial aqueles assentados nos ideários colonialistas, sexistas, racistas e classistas.

Os ataques aos jornalistas continuam como objeto de preocupação pelo risco de impactarem na produção noticiosa e, obviamente, ter desdobramentos nocivos à construção de uma agenda comum de interesses públicos. Observar como os veículos e os profissio-

nais têm reagido e, mesmo se alimentando dos inputs das controvérsias, é um elemento importante para nos aproximarmos um pouco mais das novas rotinas produtivas e da sua relação com os pólos de poder e com a ética.

2. O Jornalismo na era das redes

O Jornalismo é uma das principais instituições constituidoras da esfera pública, sendo mais do que uma profissão, um campo permeado por tensões e disputas de poder entre diversos segmentos sociais. Seu papel na construção da realidade é inegável. Isso acontece em grande medida, de acordo com Habermas, pela capacidade que os veículos jornalísticos possuem de formar “uma rede adequada para a comunicação de conteúdos, tomadas de posição e opiniões; nela, os fluxos comunicacionais são filtrados e sintetizados a ponto de se condensarem em opiniões públicas enfeixadas em temas específicos”. (HABERMAS, 1997, p. 92).

Historicamente, o Jornalismo, tal qual o conhecemos, vivencia o dilema de ser filho da sociedade capitalista e ter uma função social que transcende as teias dos processos de produção e consumo. Ciro Marcondes Filho (1989) divide a história do Jornalismo em fases. A primeira tem como principal característica a transformação de uma imprensa informativa em uma imprensa de opinião, porta-voz em especial dos interesses da classe burguesa. A segunda fase tem como marca a profissionalização dos jornalistas, investindo em uma produção mais especializada e os jornais, ao articular no espaço da publicidade sua sustentabilidade, se afastam, aos poucos, do modelo anterior de produção de notícias.

A transformação tecnológica irá exigir da empresa jornalística a capacidade financeira de auto-sustentação com pesados pagamentos periódicos, irá transformar uma atividade praticamente livre de pensar e de fazer política em uma operação que precisará vender e se auto-financiar. (...) Trata-se da separação entre imprensa como empresa capitalista de um lado e formação e a consolidação da imprensa partidária de outro. A imprensa puramente política (doutrinária, ideológica) dos partidos social-democratas, socialistas do século XIX caracterizou-se como o principal meio de discussão política e estratégica nos conflitos sociais do final do século. A imprensa burguesa, particularmente a partir de 1830, começara a definir-se como imprensa de negócios para o comércio de anúncios. (MARCONDES FILHO, 1989, p. 61)

A terceira fase, segundo Filho (1989), está associada a segunda etapa da revolução industrial e da sua expansão industrial acelerada. Nas primeiras décadas do século XX, o modelo de jornalismo estava associado à criação e rápida difusão das novas tecnologias de comunicação de massa, as quais adotaram um padrão de nivelamento das audiências e de simplificação dos conteúdos. O jornalista, ainda que seja o principal profissional da redação, perde espaço e entra, mais fortemente a figura do proprietário do jornal enquanto um elemento que interfere na definição das pautas e das rotinas profissionais.

A quarta fase, iniciada em 1960, está associada ao uso de novas tecnologias massivamente difundidas, da demanda por informações mais rápidas e recursos audiovisuais, o que desencadeia uma das maiores crises da imprensa escrita, bem como, ao aumento da dependência da produção jornalísticas das engrenagens do mercado capitalista.

(...) o aumento fantástico da produção significou uma total reorientação da indústria jornalística no sentido de render lucros e se tornar economicamente auto-sustentável. Consequentemente, o jornalismo deixou de ser tão livre, descomprometido, espaço aberto a toda e qualquer manifestação dos agentes sociais, tornando-se produto “trabalhado”, voltado ao mercado, dependente dos gostos e do interesse de uma ampla massa de consumidores. A audácia e a criatividade jornalística perdem terreno em relação ao conformismo e à repetitividade mercadológica. (MARCONDES FILHO, 2000, p. 32-33)

Tal revisão histórica é importante para, primeiramente, desconstruir o ideário vinculado a Teoria do Espelho, a qual credita ao relato jornalístico um espelho perfeito da realidade. Em segundo lugar para iniciar uma discussão acerca dos elementos que interferem na autonomia jornalística.

Los medios actúan como mediadores entre la realidad global y el público o audiencia que sirve de cada uno de ellos. Pero esa mediación es algo más que simple comunicación. Los medios no solo transmiten sino que preparan, elaboran y presentan una realidad que no tienen más remedio que modificar cuando no formar. El medio no es un espejo (EPSTEIN,1974) pues el espejo no toma decisiones, sino que refleja simplemente lo que tiene ante sí, mientras los que animan los medios adoptan decisiones, siguen una política, luchan contra la falta de tiempo, la distracción de los colaboradores, las limitaciones de recursos. (GOMIS, 1999, p. 16)

O fato é que na atualidade, na era das redes, as reconfigurações sociopolítica e econômicas também atingiram o Jornalismo. Muito se fala de duas dessas mudanças, em especial: 1) a emergência de novos formatos jornalísticos, os quais estão vinculados às novas rotinas produtivas nas redações, novas atribuições aos profissionais e novos hábitos de consumo noticioso por parte dos receptores; 2) ampliação da crise de credibilidade nas produções jornalísticas.

A Pesquisa de Mídia do Governo Federal (2016) nos aponta dados importantes: a maior parte da população tem como principal meio de informação, a TV (63%) e a Internet (23%). No entanto, as audiências desconfiam majoritariamente dos conteúdos consumidos em todas as mídias, conforme tabela abaixo.

Base: para quem assiste TV (14466)					
	Confia sempre	Confia muitas vezes	Confia poucas vezes	Nunca Confia	NS/NR
A. Nas notícias na TV	28%	26%	38%	8%	1%
Base: para quem ouve rádio (5880)					
	Confia sempre	Confia muitas vezes	Confia poucas vezes	Nunca Confia	NS/NR
B. É nas notícias de rádio	29%	28%	35%	6%	2%
Base: para quem lê jornal (4065)					
	Confia sempre	Confia muitas vezes	Confia poucas vezes	Nunca Confia	NS/NR
C. Nas notícias dos jornais	29%	30%	36%	4%	0%
Base: para quem lê revistas (3155)					
	Confia sempre	Confia muitas vezes	Confia poucas vezes	Nunca Confia	NS/NR
D. Nas notícias de revistas	15%	25%	51%	7%	2%
Base: p/ quem usa internet (9807)					
	Confia sempre	Confia muitas vezes	Confia poucas vezes	Nunca Confia	NS/NR
E. Nas notícias de sites	6%	34%	62%	35%	2%
F. Nas notícias de blogs	4%	7%	54%	29%	6%
G. Nas notícias de redes sociais	5%	9%	63%	25%	1%

Fonte: Pesquisa de Mídia Brasileira (2016)

As plataformas de redes sociais digitais abalaram o poder privilegiado de elaboração e distribuição de informações dos jornais. O próprio conceito de verdade e fato jornalístico passou a ser questionado, na medida em que as audiências produzem conteúdos, a partir de seus entornos culturais, valores e conceitos de importância dos fatos. Para Bucci (2018), as redes:

(...) trouxeram arejamentos para o mundo da vida e para as esferas públicas, abriram novos canais para diálogos e mobilizações e desempenharam um papel bastante positivo, contra Estados pouco sensíveis e pouco abertos ao diálogo, em episódios como a Primavera Árabe. Vistas nessa perspectiva, as redes ajudaram a destampar demandas do público, ajudaram a viabilizar a expressão de reivindicações populares e deram mais vigor ao mundo da vida, e trouxeram muito mais velocidade para os entendimentos espontâneos entre cidadãos na esfera pública. Mais ainda, tornaram mais do que evidentes, escancaradas, as debilidades e as limitações do Estado em se comunicar com a sociedade, e impuseram agendas de mais transparência e melhores níveis de accountability à máquina pública. (BUCCI, 2018, p. 26)

O autor pondera que o grande paradoxo está na estrutura sociopolítica e econômica que sustenta as teias dessa sociedade em rede. A reprodução em nível global dos oligopólios midiáticos, a partir de empresas como Facebook e Google, concentram poder numa espécie de “indústria do imaginário” que, por meio de algoritmos, bots e da inteligência artificial, podem nublar os debates públicos abertos e fragmentar, em suas bolhas, a organização da sociedade civil.

O problema delas não está na tecnologia ou nas interações intensas que elas propiciam, mas em questões relacionadas à concentração de propriedade, à exploração industrial do olhar do desejo que essas relações engendram e aos moldes monopolistas com os quais elas se apossaram do fluxo das comunicações digitais em todo o planeta. O problema está nas relações sociais (relações de produção da indústria do imaginário) e no fato de que, tendo se enraizado no mundo da vida e na esfera pública, elas não são públicas em seus controles e na sua propriedade. Sob a malha tecnológica, elas promovem a tecnocracia e o capital como substitutos da própria política. (BUCCI, 2018, p. 27)

A urgência em debater essa nuance se tornou evidente com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas eleições e o acirramento da polarização política nas eleições para a presidência estadunidense e no Brasil. Como o jornalista é um importante ator político nas sociedades democráticas, o resultado da fragmentação da esfera pública também se mostrou no aumento nos índices de violência contra profissionais da imprensa durante o ano de 2018.

O Relatório da Federação Nacional dos Jornalistas em relação à violência contra jornalistas no ano de 2018, além de demonstrar um aumento de 36,36% nas agressões contra profissionais da imprensa em relação ao ano anterior, indica que o incremento nesse percentual esteve vinculado às eleições presidenciais.

De 2013 a 2017, os principais autores de agressões contra jornalistas foram os policiais militares e/ou guardas municipais. A eleição presidencial e os

atos associados a ela fizeram com que essa sequência fosse interrompida: em 2018, os maiores agressores foram cidadãos comuns, eleitores de um ou outro candidato, que em manifestações públicas partiram para a violência contra os profissionais da imprensa. Eles foram responsáveis por 30, dos 135 casos registrados (22,22% do total). Os eleitores do presidente eleito Jair Bolsonaro (PSL) foram maioria entre os manifestantes/eleitores que agrediram jornalistas. Em 23 casos, durante a pré-campanha e a campanha eleitoral, nos dias de votação e nas comemorações da vitória, alguns deles foram os responsáveis pelas agressões. (FENAJ, 2019, p. 15)

A escalada da violência praticada por pessoas comuns, lideranças de movimentos/movimentações sociais, contra jornalistas é um dos achados do relatório da Fenaj, conforme gráfico abaixo:



Fonte: Fenaj, 2019

A violência contra os jornalistas demonstra a fragilidade da democracia brasileira e o ódio às suas bases e à política propriamente dita.

Para que a política seja mesmo a política nos marcos da democracia, seus agentes não haverão de dispensar as vozes problematizadoras da imprensa, que rabisca impressões ou flagrantes passageiros sobre os eventos e estimula os debates em torno da interpretação dos mesmos eventos. (BUCCI, 2018, p. 26)

As regiões com maior número de agressões foram o Sudeste, seguido do Sul do país. No Nordeste do país foram registrados 21 casos de agressões contra jornalistas (15,55%). Entre os estados da região, o Ceará continua sendo o mais violento para a categoria, com 11 ocorrências. Pernambuco ficou em segundo lugar, com quatro casos de violência registrados. (FENAJ, 2019, p. 09)

Uma parte dessa crise de credibilidade da imprensa e de ataque aos jornalistas está evidenciada nas controvérsias em rede, nos perfis dos jornais em plataformas de redes sociais e nos próprios sites dos veículos. Mais adiante, vamos apresentar as percepções dos jornalistas pernambucanos acerca da relação entre controvérsias em rede, liberdade de imprensa e violência contra profissionais.

3. As percepções dos jornalistas pernambucanos sobre as controvérsias em rede

Antes de discorrer sobre os achados desta pesquisa, é importante explicitar que o estudo teve caráter exploratório e quantitativo, a partir do qual se analisou, qualitativamente, as percepções dos jornalistas acerca das controvérsias em rede e a liberdade de imprensa. Como produção de conhecimento em ciências sociais, este projeto adota a perspectiva de combinação de métodos. Assim, realizamos: (1) pesquisa bibliográfica; (2) elaboração de questionário aplicado por Google Forms com jornalistas das redações de Pernambuco; (3) cruzamento de dados e análise dos resultados.

O formulário de entrevista foi encaminhado para editores de política da Folha de Pernambuco, Diário de Pernambuco, Sistema Jornal do Commercio, Rede Globo Nordeste, Marco Zero Conteúdo e Programa Fora da Curva (da Rádio Universitária FM). Solicitamos, após apresentação dos objetivos de pesquisa, que os mesmos encaminhassem o questionário para profissionais que atuassem na cobertura, em especial de política. Assim, as respostas foram espontâneas e adotamos como premissa o cuidado para que os respondentes não fossem identificados.

O questionário teve quatro seções: a primeira destinada a saber se o respondente era jornalista profissional ou estagiário e o características do veículo ao qual está vinculado; a segunda, se tratou de um perfil socioeconômico, o qual incluiu questões identitárias como identidade de gênero e raça/cor; a terceira, se voltou efetivamente para os elementos das controvérsias em rede sociais com as quais convivem; e, por fim, na quarta seção, constavam perguntas sobre mecanismos e políticas de segurança nas plataformas virtuais, adotadas pelo jornalista e pela empresa onde trabalham.

De questionários válidos, considerando ter respondido todas as questões dispostas nas quatro seções, ficamos com um universo de 15 respondentes. No que diz respeito ao perfil da amostragem da pesquisa, a maior parte dela foi composta jornalistas profissionais (66,7%), sendo 1/3 formado por estudantes de Jornalismo, de veículos de comunicação comerciais (86,7%).



Plataforma dos veículos em que atuam

Mais da metade dos respondentes (73,3%) foram mulheres. Os homens foram 26,7% do universo. Em relação à orientação sexual, as heterossexuais foram 66,7% das entrevistadas, homossexuais foram 30% e bissexuais, 13,3%. No que diz respeito à raça/cor, a maior parte se autodeclarou negra (53,3% se identificam como pardas e 6,7% como pretas).

O universo desta pesquisa contou com a participação de 40% de respondentes experientes, com mais de 10 anos de profissão.



Tempo de atuação profissional

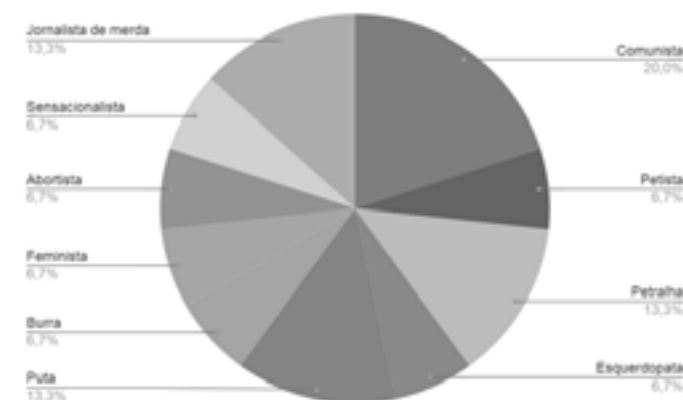
Na segunda parte do questionário, voltada à percepção das controvérsias em rede, colocamos uma questão aberta sobre os assuntos com os quais trabalham e que mais geram controvérsias nas redes sociais dos veículos em que atuam. Política apareceu, espontaneamente, como 50% das respostas, seguido de segurança pública (40%), futebol (5%) e economia (5%).

O Facebook é a plataforma que indicaram como o espaço que mais gerou controvérsias a partir de matérias que produziram (73,3% dos casos), seguido de Instagram (20%) e Twitter (6,7%). Não houve menções a outras plataformas.

Perguntados se já receberam ameaças ou algum tipo de intimidação em outro espaço (suas redes pessoais, e-mail, telefone etc) que tenha iniciado a partir de uma controvérsia na rede social do jornal, a maior parte dos respondentes afirmaram que não (73,3%). Pouco de menos de 1/3 recebeu algum tipo de intimidação (26,7%).

Desse último grupo de respondentes, composto por cinco jornalistas, três receberam ameaças relacionadas a política e relataram, em espaço aberto para tal no formulário, que estiveram relacionadas ao período eleitoral de 2018, um profissional relatou o fato da ameaça estar vinculada à área de segurança pública e um outro jornalistas à suposta irrelevância de uma abordagem noticiosa que produziu.

Perguntados se já foram xingados no ambiente online em decorrência de matérias veiculadas em redes sociais, a maior parte (66,7%) declarou que não, e 33,3% já foi alvo. Os xingamentos mais comuns, igualmente, se vinculam à polarização política no cenário eleitoral e alguns possuem um marcante recorte de gênero, considerando inclusive que a maior parte das respondentes foram mulheres. Duas jornalistas sofreram ameaças de violência sexual nas redes sociais, em decorrência do exercício da profissão. Deixamos a pergunta em aberto para que os participantes da pesquisa pudessem descrever os xingamentos. “Comunista” aparece como expressão mais comum em 20% dos casos, seguido de “Petrinha”, “Jornalista de merda” e “Putá” com 13,3%. Essas manifestações de ódio à imprensa parecem estar associadas ao antipetismo e ao ódio às esquerdas, bem como à emancipação/protagonismo de segmentos sociais como as mulheres.



Xingamentos citados pelos jornalistas a partir das controvérsias em redes sociais

Na última seção destinada à observar as iniciativas e as políticas de segurança adotadas pelas empresas jornalísticas nas quais trabalham, perguntamos se conheciam algum programa ou política de proteção/apoio jurídico aos jornalistas que sofram agressões (online ou offline) em decorrência do exercício da profissão. A grande maioria (86,7%) afirmaram não conhecer e 13,3% disseram existir. Quando, no entanto, pedimos, em pergunta aberta, que nos descrevessem a política existente, caso houvesse, nenhum soube explicar do que se tratava.

É importante considerar, no entanto, que 40% dos respondentes afirmaram que as empresas nas quais trabalham já ofereceram oficinas, palestras ou outros processos de capacitação sobre segurança em rede, contra 60% que afirmam desconhecer iniciativas do tipo.

As controvérsias em rede são consideradas por 80% dos entrevistados como sadias e como reações dos receptores que não interferem diretamente na liberdade de imprensa, no entanto, a maior parte estabelece um limite para essa controvérsia sadia: aquele que não resvala para a ameaça, xingamento ou perseguição, as quais consideram nocivas para a prática profissional e para o direito à informação.

Referências

BUCCI, Eugenio. Pós-política e corrosão da verdade. In: Revista USP. São Paulo: USP. n. 116, janeiro/fevereiro/março 2018, p. 19-30.

BRASIL. Pesquisa de Mídia Brasileira 2016: relatório final. Brasília: PR/Brasil, 2016. Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2016.pdf>>, acessado em 02 de junho de 2019, às 19h30.

CASTELLS, Manuel. O poder da comunicação. Lisboa Fundação Calouste Gulbenkian, 2013.

FENAJ. Violência contra Jornalistas e Liberdade de Imprensa no Brasil: relatório 2018. Brasília: FENAJ, 2019.

GOMIS, Lorenzo. Teoría del periodismo: como se forma el presente. México, Paidós, 1991

HABERMAS, Jürgen. Direito e Democracia: entre facticidade e validade. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997.

MARCONDES FILHO, Ciro. Comunicação e jornalismo: a saga dos cães perdidos. São Paulo: Hacker, 2002.

NOBLAT, Ricardo. A arte de fazer um jornal diário. São Paulo: Contexto, 2012.

REIS, Ruth. A nova economia política da comunicação em rede e o futuro do jornalismo. In XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016, São Paulo. Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1280-1.pdf>

LOUDNESS WAR NAS LIVES MUSICAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA: PAZ OU GUERRA?¹

Wellington Ferreira de Moura²

Resumo

Nas últimas décadas, uma guerra nada silenciosa tem sido travada no mundo da produção musical. Produtores e artistas, empresários e gravadoras, todos lutando com um único propósito: soar melhor que o concorrente. E por muito tempo isso foi tomado como verdade para muitos, até que as novas mídias deram um basta ao decretar: daqui você não passa. Baseados nos padrões há muito tempo estabelecidos, os serviços de streaming definiram seus próprios limites e vem penalizando seus infratores com redução de volume e, até mesmo, negação de serviço. Mas será que a guerra acabou mesmo? Será que a Loudness War deixou os discos e invadiu as redes sociais? Os produtores seguiram os padrões de mercado para broadcasting da TV?

Palavras-chave: música; live; loudness; streaming.

Abstract

In the last few decades, a silent war has been fought in the world of music production. Producers and artists, entrepreneurs and labels, all struggling with one purpose: to sound better than the competitor. And for a long time, this was the truth for many. At least until now, when the new media gave an end to the debate: here's the limit. Based on long-established standards, streaming services have set their own limits and have been penalizing transgressors by turning down their music volume. But is the war really over? Did Loudness War leave the discs and invade social networks? Did the producers obey the market standards for TV broadcasting?

Keywords: music; live; loudness; streaming.

.....
¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual, do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo prof. Ricardo Maia.

²Pós-graduando em Produção Sonora Expandida, especialista em Gestão Pública, Recife, Pernambuco, Brasil. wellington.moura@aluno.barros Melo.edu.br

1. Introdução

Sem entrar no mérito do estilo musical, quantidade e qualidade dos instrumentos musicais e de vozes, este trabalho teve como propósito averiguar a intensidade sonora das produções musicais brasileiras transmitidas ao vivo no YouTube, popular serviço de transmissão de vídeos, desde os caseiros às super produções, especialmente neste início de quarentena provocada pela pandemia Covid-19. Mais especificamente, foi objeto de estudo a conformidade das lives, transmissões ao vivo, desses artistas no YouTube aos padrões estabelecidos mundialmente, no período de um a quatro de maio de 2020. O estudo terá, como objetivo específico, comprovar que, embora os órgãos reguladores e os serviços de streaming se esforcem para impor um limite de volume, as produções musicais brasileiras ainda estão longe de colaborar para o bem da higiene auditiva dos ouvintes, para uma uniformidade nos programas de áudio ou para uma melhor reprodução do áudio nos diversos equipamentos.

2. Por Que Loudness War?

Para falar de *loudness war*, a “guerra dos volumes” em tradução livre, cumpre esclarecer que ela é bem mais antiga que os CDs. Ela foi observada já nos anos 1950, “quando as pessoas tendiam a tocar os discos mais altos nas *jukeboxes* com cada vez mais frequência”³ (tradução livre). Como havia um limite físico que tornava os discos de vinil impossíveis de reproduzir, era possível manter a variação dinâmica razoavelmente aceitável. Entretanto, com o advento da gravação digital, esses limites foram superados e a consequência disso foi uma tendência à redução da faixa dinâmica e o aumento da pressão sonora nos CDs, especialmente no final da década de 80.

A respeito disso, mencionou Hugh Robjohns em seu artigo sobre “O fim da guerra do volume” no sítio *Sound On Sound*:

É desconcertante pensar que o formato de áudio que oferece o maior potencial de faixa dinâmica já disponibilizado ao consumidor agora é usado rotineiramente para armazenar músicas processadas deliberadamente com a menor faixa dinâmica possível na história da música gravada!⁴ (tradução livre)

3. O que é Loudness?

O loudness é uma medida subjetiva, uma correlação psicoacústica com a intensidade física do sinal de áudio. Como relata o Guia da Tektronix, “pessoas diferentes perceberão a intensidade do som diferentemente”⁵ (tradução livre), sendo necessário, portanto, uso de diversas técnicas que buscam caracterizar o volume geral de um sinal de áudio.

O ITU-R BS.1770-3 define o *Integrated Loudness*, uma medição da quantidade total de

³This long-standing practice of competing to make one record sound loud in relation to others is usually claimed to be the consequence of an observation made in the 1950s that people tended to play the louder-cut records in jukeboxes more often. (ROBJOHNS, 2014).

⁴It's bewildering to think that the audio format that offered the greatest dynamic range potential ever made available to the consumer is now routinely used to store music deliberately processed with the least possible dynamic range in the history of recorded music! (ROBJOHNS, 2014).

⁵Different people will perceive the loudness of the signal differently and therefore a variety of techniques have been used to characterize the overall loudness of the signal. (TELESTREAM, 2013).

energia de áudio entre dois pontos no tempo dividido pela duração da medição (ITU, 2017). É o Integrated Loudness que define o limite loudness de um programa de áudio em todas as recomendações (*Target Loudness*), combinado com o nível máximo de pico real (*True Peak*).

O ITU 1770 refere-se à Recomendação da International Telecommunication Union - ITU, mais notadamente a seu setor de Radiocomunicação, o qual expediu a recomendação ITU-R BS.1770-4.

Nesta recomendação, são elencadas várias considerações ou justificativas para o estabelecimento de padrões de medição. Destaca-se:

- a) que as técnicas de transmissão de som digital atuais oferecem uma faixa dinâmica extremamente ampla; [...]
- c) que os ouvintes desejam que o volume subjetivo dos programas de áudio seja uniforme para diferentes fontes e tipos de programas; [...]
- e) que, com o objetivo de controlar o volume na troca de programas, a fim de reduzir o incômodo do público, é essencial ter um único algoritmo recomendado para a estimativa objetiva do volume subjetivo; [...]
- g) que a mídia digital sobrecarrega abruptamente, e que mesmo sobrecargas momentâneas deveriam ser evitadas⁶ (tradução livre);

Segundo o artigo *The End of the Loudness War* do sítio *SoundOnSound.com*, várias foram as tentativas de regular a intensidade sonora nos programas de TV ao longo de décadas. Assim, “o padrão ITU-R BS.1770 foi formalmente introduzido em 2006 e foi adotado pela maioria das emissoras de HDTV do mundo”⁷ (tradução livre), segundo o artigo.

Percebe-se, no entanto, que embora um padrão internacional de medição tem emergido, as definições sobre a aplicação dessas medições e até mesmo os parâmetros de loudness foram emitidos isoladamente pelo mundo. Na Europa, a *European Broadcasting Union* - EBU publicou a R-128. Nos EUA, a *Advanced Television Systems Committee* - ATSC surgiu com a A/85. No Brasil, a Agência Nacional de Telecomunicações - Anatel adota, por meio da Portaria nº 559/2014 (BRASIL, 2014), o padrão EBU R128.

Apesar de haver tantos padrões, eles têm muitas similaridades. A EBU R128, por exemplo, recomenda um nível de -23 LUFS para o *Long Term*; por sua vez, o padrão americano ATSC A/85 recomenda -24 LUFS e considera que desvios são aceitáveis, já que “uma variação de 1 dB dificilmente é perceptível para a maioria dos ouvidos” (HUBER, 2011, p. 55).

.....

⁶a) that modern digital sound transmission techniques offer an extremely wide dynamic range; [...]

c) that listeners desire the subjective loudness of audio programmes to be uniform for different sources and programme types; [...]

e) that, for the purpose of loudness control in programme exchange, in order to reduce audience annoyance, it is essential to have a single recommended algorithm for objective estimation of subjective loudness; [...]

g) that digital media overload abruptly, and thus even momentary overload should be avoided; (ROBJOHNS, 2014).

⁷The ITU-R BS.1770 standard was formally introduced back in 2006, and has been adopted by most of the world's HDTV broadcasters.(ROBJOHNS, 2014).

Já no que diz respeito a *live streaming*, as recomendações são mais contidas. A EBU R128, apesar de manter a recomendação de -23 LUFS, observa que:

h) [...] onde atingir o Nível Alvo com essa tolerância não é possível na prática (por exemplo, programas ao vivo), é permitida uma tolerância mais ampla de $\pm 1,0$ LU. Esta exceção deve ser claramente indicada para garantir que esse desvio do Nível Alvo não se torne prática padrão* (tradução livre)

Em 1999, o famoso engenheiro de masterização Bob Katz introduziu o seu K-System, uma forma de padronizar os níveis utilizados pela indústria e vencer a Loudness War. O K-System consiste em três escalas de uso determinado:

- 1) K-12, usada para broadcasting;
- 2) K-14, gravações comerciais;
- 3) K-20, gravações que requeiram uma ampla faixa dinâmica, como a música clássica

E foi esse novo padrão que parece ter sido o farol para a nova revolução trazida pelos serviços de streaming de música: YouTube, Spotify e Apple, entre outros, estabeleceram seus próprios limites de LUFS. Eles variam com o tempo, mas atualmente estabeleceram: YouTube: -14 LUFS⁹; Spotify: -14 LUFS; Apple: -16 LUFS.

No entanto, o padrão da Audio Engineering Society - AES, TD1004.1.15-10 - Recommendation for Loudness of Audio Streaming and Network File Playback, que teve como Editor o próprio Bob Katz, dedicou uma recomendação exclusiva para o Live Streaming. A TD1004.1.15-10 assim preconiza:

As transmissões ao vivo obviamente não podem ser normalizadas com antecedência. A maneira mais transparente de lidar com transmissões ao vivo é definir antecipadamente os ganhos em um segmento moderadamente alto, para que a *Loudness* de curto prazo seja de aproximadamente -20 LUFS e ajuste à medida que a transmissão progride. Inclua um limitador de proteção em -1 dB TP antes do codificador para evitar sobrecargas acidentais.¹⁰ (tradução livre).

Dito isto, têm-se agora uma definição diferenciada sobre que padrão seguir para as live streams, qual seja, a aferição em tempo real do Short Loudness, garantindo que ele trabalhe a -20 LUFS com um *True Peak Limiter* de -1 dB. Este é o padrão internacional mais próximo dos limites impostos pelo serviço de *streaming* YouTube, ou seja, o mínimo aceitável para o estudo de caso em tela.

4. Loudness nas lives musicais no início da pandemia Covid-19

Durante o início da quarentena provocada pela Pandemia Covid-19, iniciou-se uma es-

.....

⁹Where attaining the Target Level with this tolerance is not achievable practically (for example, live programmes), a wider tolerance of ± 1.0 LU is permitted. This exception shall be clearly indicated to ensure that such a deviation from the Target Level does not become standard practice. (EBU, 2020).

¹⁰Segundo o sítio MeterPlugs, pois o YouTube e Apple não disponibilizam seus limites.

¹⁰ Live streams obviously cannot be normalized in advance. The most transparent way to deal with live streams is to set gains in advance on a moderately-loud segment so the Short-term Loudness is approximately -20 LUFS and adjust as the stream progresses. Include a protection limiter at -1 dB TP prior to the encoder to prevent accidental overloads. (ATSC, 2013)

calada de live sessions de artistas da música em todo o mundo, inclusive no Brasil. Para a aferição do loudness, utilizou-se a captação do áudio a partir do Google Chrome, dentro do programa *Audio Hijack*, fazendo o fluxo de áudio pelo plugin *Waves WLM Plus*, que atende aos parâmetros do ITU 1770-3.

Assim, foram aferidas no YouTube sete apresentações (*live sessions*), num intervalo de uma canção, sendo extraídos 60 segundos para verificação da conformidade com os padrões (conforme Quadro 1), cujos resultados são apresentados graficamente no Apêndice Único - Resultado das Medições das *Lives*.

Quadro 1 - Limites para Loudness em live stream

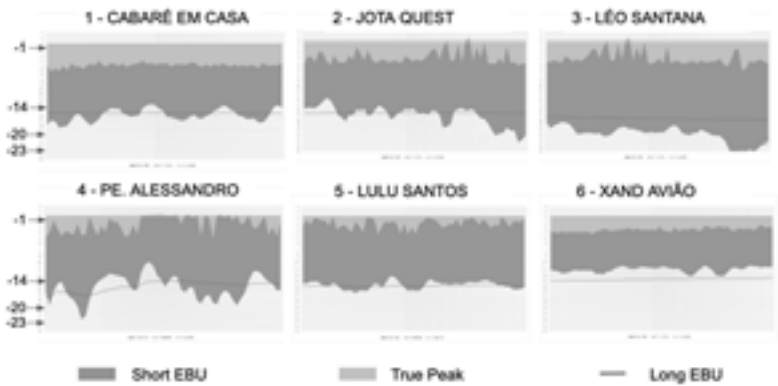
Recomendação	Limite (LUFS)	Tolerância (dB)	True Peak (dB)
EBU R128	-23	± 1	-1
ATSC A/85	-24	± 1	-1
AES TD1004.1.15-10	-20	± 1	-1
YouTube*	-14	N/D	N/D

* Limite em LUFS observado sem confirmação do YouTube

Fonte: acervo pessoal

Pode-se verificar, em todos os gráficos, que nenhuma das transmissões atingiu plenamente nenhum dos padrões internacionais mencionados, seja EBU, ATSC ou AES.

Figura 1 - Visão Geral das Medições das Lives



Fonte: acervo pessoal

Observe que, no intervalo aferido de um minuto, apenas as *lives* “1 - Cabaré em Casa” e “6 - Xand Avião” mantiveram uma distância segura do pico de 0 dBFS. Esta última, entretanto, teve uma variação dinâmica bem menor que as demais, denotando uma alta compressão. O padrão *True Peak* (Pico Real) para a EBU e ATSC tem como valor mínimo -1.0 dB, e foi violado pela maioria. Como vimos, o pico de sinal é responsável pela distorção sonora nos equipamentos de áudio e pode, quando não fizer parte da produção, provocar aborrecimento ao público.

Também como vimos anteriormente, há certa dificuldade nos algoritmos para evitar os altos volumes nas transmissões ao vivo. Isso pode ser verificado pela violação do padrão do YouTube para o loudness, cujo valor máximo deveria ser de -14 LUFS, quando a *live* #06 atingiu -13.3 LUFS.

Destacados no Quadro 2, temos os valores medidos nas *lives* para os quais os padrões foram completamente ignorados.

Quadro 2 - Valores máximos de *Short Term*, *Long Term* e *True Peak* das aferições

Sequência	Artista	Short Term	Long Term	True Peak
Live #01	Calabaré em Casa com Leonardo e Eduardo Costa	-13,3	-15,1	-3,8
Live #02	Jota Quest	-13	-16,4	0,7
Live #03	Léo Santana, Parangolé e Harmonia	-18,5	-17,4	0,7
Live #04	Live Solidária Rede Vida	-9,9	-14	0,3
Live #05	Lulu Santos	-13	-14,9	-0,1
Live #06	Modo Xand Avião	-16,6	-13,3	-2

Fonte: acervo pessoal

Por fim, o padrão para live streams de -20 LUFS recomendado por Bob Katz na AES TD1004.1.15-10 também foi completamente ignorado por todas as produções em estudo.

5. Conclusão

Desta feita, conclui-se que, apesar de os padrões estabelecidos terem tentado se aperfeiçoar e evitar a guerra dos volumes, as produções musicais para live streaming das terras tupiniquins ainda ignoram as recomendações, arriscando não só boa experiência do espectador, mas também sua saúde auditiva e seus dispositivos de mídia, como smartphones, SmartTVs e outros. Assim, a Loudness War continua sua saga, agora sob novas mídias e dentro de novos parâmetros, mas mantendo o velho fator “surpresa”. Ao ouvinte, resta manter o controle remoto nas mãos, iniciar a audição de suas lives com os volumes abaixados e torcer para que os picos não sejam danosos aos seus equipamentos.

Referências

ATSC. Recommended Practice: Techniques for Establishing and Maintaining Audio Loudness for Digital Television (A/85:2013). Disponível em: <https://www.atsc.org/wp-content/uploads/2015/03/Techniques-for-establishing-and-maintaining-audio-loudness-1.pdf>. Acesso em 04 de mai. 2020.

BRASIL. Agência Nacional de Telecomunicações. Gerência de Suporte à Fiscalização. Portaria nº 559, de 17 de julho de 2014. Aprova o Procedimento de Fiscalização para medição da intensidade subjetiva de áudio (Loudness) no Serviço de Radiodifusão de Sons e Imagens (TV) com tecnologia digital. Disponível em: <https://www.anatel.gov.br/legislacao/procedimentos-de-fiscalizacao/786-portaria-559>. Acesso em 16 de mai. 2020.

CYSNE PRODUÇÕES. K System – o método de Bob Katz para o julgamento auditivo perfeito. Disponível em: <https://cysneproducoes.com.br/k-system-o-metodo-de-bob-katz-para-o-julgamento-auditivo-perfeito/>. Acesso em: 04 de mai. 2020.

EBU. R128 - Loudness Normalisation and Permitted Maximum Level of Audio Signals. Genebra: EBU, 2020. Disponível em: <https://tech.ebu.ch/docs/r/r128.pdf>. Acesso em 04 de mai. 2020.

HUBER, D.; RUSTEIN, R. Modern Recording Techniques. Burlington: Focal Press, 2005.

ITU-R BS.1770-4 - Algorithms to measure audio programme loudness and true-peak audio level. Genebra: ITU, 2017. Disponível em: https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bs/R-REC-BS.1770-4-201510-I!!PDF-E.pdf. Acesso em 07 de mai. 2020.

METERPLUGS. Disponível em <https://www.meterplugins.com>. Acesso em 04 de mai. 2020.

ROBJOHNS, H. The End Of The Loudness War. Cambridge: Sound On Sound, 2014. Disponível em: <https://www.soundonsound.com/techniques/end-loudness-war>. Acessado em 04 de mai. 2020.

SHEPHERD, Y. YouTube Changes Loudness Reference to -14 LUFS. Disponível em: <https://www.meterplugins.com/blog/2019/09/18/youtube-changes-loudness-reference-to-14-lufs.html>. Acesso em 08 de mai. 2020.

SKIVINGTON, K. How to Read Loudness Meters. Disponível em: <https://music.tutsplus.com/tutorials/how-to-read-loudness-meters--cms-30206>. Acesso em 04 de mai. 2020.

SPOTIFY. What is Loudness Normalization and why is it used. Disponível em: <https://artists.spotify.com/faq/mastering-and-loudness#will-spotify-play-my-track-at-the-level-it's-mastered>. Acesso em 04 de mai. 2020.

TELESTREAM. Audio Loudness Monitoring - How to Guide. Oregon: Tektronix, 2013. Disponível em: <https://www.telestream.net/pdfs/technical/Audio-Loudness-Monitoring-How-To-Guide-2PW257212.pdf>. Acesso em 07 de mai. 2020.

WHITE, P. War is Over. Disponível em: <https://www.soundonsound.com/people/war-over>. Acessado em 04 de mai. 2020.

A AUTORIA COLETIVA PARA O REGISTRO DE UM LEGADO: A BUSCA PELAS INFORMAÇÕES PARA A MEMÓRIA DA FESTA DA VITÓRIA RÉGIA (RECIFE/PE)¹

**Rossana Nanuska Lopes Nunes²
Dario Brito Rocha Júnior³**

Resumo

O presente artigo teve como foco apresentar a autoria coletiva como forma de documentar as quatro décadas da Festa da Vitória Régia (Recife/PE). Concentrou-se na investigação por condições que contribuam com a coleta das informações e que possibilite fazer o registro desse legado através da construção de uma narrativa humanizada e da participação coletiva dos fiéis. Para tanto, teve como base a contribuição de teóricos como Canclini (2011), Jenkins (2009), Pedrosa (2019), Roberts (2005), Shirk (2011) dentre outros. E, desse modo, observou-se que é possível iniciar o contato através das mídias digitais, porém elas não foram suficientes para atingir o objetivo esperado. O que permitiu concluir que são necessárias outras estratégias para auxiliar essa proposta e permitir que a história fique ao alcance do público em geral.

Palavras-chave: Autoria Coletiva; Documentação; Festa da Vitória Régia; Legado; Paróquia de Casa Forte.

Abstract

This article focused on presenting collective authorship as a way to document the four decades of the Vitória Régia Party (Recife/PE). It focused on the investigation for conditions that contribute to the collection of information and that make it possible to record this legacy through the construction of a humanized narrative and the collective participation of the faithful. Therefore, it was based on the contribution of theorists such as Canclini (2011), Jenkins (2009), Pedrosa (2019), Roberts (2005), Shirk (2011) among others. Thus, it was observed that it is possible to initiate contact through digital media, but they were not enough to achieve the expected objective. What allowed us to conclude that other strategies are needed to support this proposal and allow the story to be within the reach of the general public.

Keywords: Collective Authorship; Documentation; Vitória Régia Party; Legacy; Parish of Casa Forte.

.....
¹Trabalho apresentado no GP – Comunicação e Culturas Urbanas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Mestranda no Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas na Universidade Católica de Pernambuco desde 2019.1 (UNICAP), com MBA em Marketing e Publicidade (Centro Universitário Maurício de Nassau/PE, 2015), especialista em Didática do Ensino Superior (UNIC/MT, 2005), bacharel em Comunicação Social Publicidade e Propaganda (UFPE, 2000) e coordenadora/professora do curso de Publicidade e Propaganda da UNIAESO (Olinda/PE). E-mail: ronanuska@hotmail.com e rossana.nanuska@prof.barrosmelo.edu.br Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9651666147175967>. Contato: +55 81 9 9984 8151.

³Professor orientador, Doutor, professor do Programa de Pós-Graduação em Indústrias Criativas (PPG Criativas) e dos cursos de Jornalismo e de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco. Pesquisador permanente do grupo Mídia e Cultura Contemporânea, certificado pelo Diretório de Grupos do CNPq. E-mail: dario.brito@unicap.br

1. Introdução

O presente artigo discute a importância do papel da autoria coletiva a partir da contribuição dos fiéis para compor a narrativa que irá contar a história das quatro décadas de uma festa beneficente, a partir da investigação de ferramentas e suas aplicações que favoreçam e contribuam com a coleta das informações. Importante evento filantrópico organizado pela paróquia de Casa Forte, localizada na capital pernambucana, a Festa da Vitória Régia é um dos eventos tradicionais do estado de Pernambuco, fazendo parte do calendário turístico e cultural da cidade do Recife. Ela acontece todos os anos nos arredores da praça de Casa Forte, em um bairro tradicional da zona norte da capital pernambucana, seu objetivo principal é arrecadar fundos para a manutenção das ações sociais que estão sob a coordenação da igreja do Sagrado Coração de Jesus, mais conhecida como paróquia/matriz de Casa Forte. José Edwaldo Gomes era pároco desde 1979 nessa igreja e foi o idealizador e coordenador geral da Festa da Vitória Régia por trinta e oito edições até o seu falecimento, em 19 de julho de 2017. Desde então, a festa continua existindo sob a coordenação de outros dirigentes paroquiais e pela dedicação dos voluntários, em sua maioria, paroquianos.

Figura 1: Imagem do padre Edwaldo Gomes e de dois registros da Festa da Vitória Régia



Fonte: www.paroquiadecasaaforte.com.br

Esse artigo tem a pretensão de colocar em evidência a importância da autoria coletiva, visto que a história será contada a partir dos fiéis da matriz de Casa Forte, destacando alguns conceitos que amparam essa abordagem e levando em consideração a dissertação, que está em andamento, que investiga a Festa da Vitória Régia e suas quatro décadas de existência, tratando da sua história e suas contribuições.

Jenkins (2009) afirma que o processo de convergência não deve ser visto apenas pelo olhar tecnológico, trata-se de uma concentração de informações, mas principalmente, “uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos”. Dessa forma, a informação se tornou um bem e as pessoas querem produzir e compartilhar conhecimento, em uma cultura cada vez mais participativa e humanizada. E é partindo da configuração como

se pretende apresentar esse conteúdo para o público-alvo que se percebe um fator diferencial, pois a proposta toma como base as condições da participação coletiva para compor a trajetória que será percorrida durante o processo de pesquisa e elaboração do MVP⁴ da dissertação, que no caso, serão dois: um livro que trará a história das quatro décadas da Festa da Vitória Régia e um repositório (que irá conter os principais vídeos, áudios, fotos e notícias sobre as edições do evento), que ficarão hospedados no site oficial da paróquia. Ambos serão frutos da contribuição dos paroquianos validando a autoria coletiva e a humanização do material e somente serão possíveis através do estudo exploratório do tema e de conceitos que possuem uma relação com a interdisciplinaridade de vários campos da economia criativa apontados por Howkins (2013), como: artesanato, música, apresentações culturais, publicidade, brinquedos, artes, design, moda e afins, unidos em um único polo (praça de Casa Forte) nesse evento que dura três dias no ano. Esses setores da economia criativa se apresentam e são trabalhados de forma a atender as expectativas e necessidades do público-alvo e dessa forma, esse evento atinge seu principal objetivo: arrecadar fundos para auxiliar nas ações sociais da paróquia nas comunidades de sua responsabilidade.

E é a partir desse público que o ponto alto da discussão desse artigo toma fôlego e se torna essencial para a elaboração dos dois produtos finais, pois tudo depende da cooperação dos envolvidos nas edições da festa para que se obtenha material suficiente para a construção de uma narrativa humanizada para efeito de documentação de um dos legados de padre Edwaldo, contando essa história que foi iniciada em 1978. E, também, com o intuito de que ela deixe de existir apenas nos arquivos pessoais dos paroquianos e simpatizantes da festa e de forma “solta” (e incompleta, a maior parte para a promoção dos dias do evento) em alguns canais de comunicação *off* e *on-line*, e passe a ser de conhecimento público e sirva de inspiração para outras abordagens similares.

Um círculo colaborativo e ferramentas digitais são importantes aliadas nesse estudo, visto que “a internet é uma máquina de oportunidades, [...] a baixo custo e com menos obstáculos do que nunca, e com a possibilidade de anunciar essas oportunidades ao maior número de potenciais participantes da história” (SHIRK, 2011, p. 118).

Espera-se que esse estudo sirva como ponto de partida para ampliar a discussão sobre a temática aqui tratada e suas implicações para todos os campos envolvidos, de forma que a área da cultura, suas contribuições e afins não sejam esquecidas com o passar do tempo ou se limitem a um pequeno grupo e seus arquivos pessoais, mas que possam seguir sem grandes limitações e esforços; além de servir de modelo para fomentar outras propostas.

2. Justificativa

No cenário atual, em meio a tanta tecnologia, as histórias são contadas em diferentes plataformas. O fluxo de conteúdo é muito grande e, muitas vezes, desordenado e sem muita propriedade sobre o assunto. No caso da Festa da Vitória Régia é difícil encontrar alguma referência que trate das primeiras edições, na primeira década. Parte do que circula ou circulou sobre o assunto teve como objetivo principal a promoção da festa para os dias da sua realização na praça, que geralmente acontece no início do mês de novembro, porém sem muitos detalhes e em uma ótica comercial, para convidar o público a participar do evento.

⁴Mínimo Produto Viável.

Sob essa visão, Canclini (2011) recrimina a forma como os veículos de comunicação utilizam a cultura popular sem a preocupação em preservar as tradições, e sim preocupados com a adaptação ao mercado, ao que é relevante para a indústria cultural. Ao invés de “popular”, para a mídia, a palavra “popularidade” seria mais bem empregada. “O popular não consiste no que o povo é ou tem, mas no que é acessível para ele, no que gosta, no que merece sua adesão ou usa com frequência” (*Ibidem*, p.261).

O material final pretendido parte da premissa que algumas informações só existem no acervo pessoal das famílias que fazem ou fizeram parte da paróquia de Casa Forte e da região, e que outras se encontram dispersas em diferentes canais, necessitando da coleta e da reunião desses elementos para compor uma única história.

A proposta consiste que cada capítulo seja contado sob a visão de pessoas que se destacam e/ou se identificam em determinado setor no contexto geral da Festa da Vitória Régia, gerando um sentimento de pertencimento à obra. Essa história está na memória e no coração dos voluntários desse evento beneficente.

Partindo desse cenário, o presente artigo pretende responder à seguinte pergunta: Como a autoria coletiva pode se relacionar de forma eficaz com a produção de um ou mais produtos para a documentação de um legado? Para tanto, a investigação almeja testar as seguintes hipóteses:

1ª) Partindo da questão que muito da história da Festa da Vitória Régia está na memória e em arquivos pessoais de quem vivenciou/trabalhou nas edições da festa;

2ª) Através da estruturação de algumas informações sobre algumas edições da Festa da Vitória Régia que estão “soltas” e inconsistentes na mídia e com pouco, ou sem nenhum, critério de organização para efeito de documentação e que seguem uma linha comercial para divulgação dos dias do evento;

3ª) Porque é possível captar e reunir informações importantes a partir da produção coletiva obtida através do contato pelas redes sociais digitais, de conversas informais e do conhecimento do acervo particular de pessoas pontuais para documentar assuntos relevantes para determinados grupos e/ou cultura de uma cidade, estado ou país.

Assim, pretende-se criar condições para que o acervo pessoal seja partilhado para contribuir com a documentação dessa história. E, também, para a busca pelas informações em diferentes fontes secundárias. O conhecimento dos fatos será proveniente do recurso da cultura participativa e, inicialmente, das novas mídias geradas pelo ambiente digital, pois elas conseguem promover um estreitamento no relacionamento, além de proporcionar um ambiente colaborativo, de compartilhamento de informações de forma rápida.

3. Metodologia

Para o desenvolvimento desse artigo a proposta inicial consiste em realizar uma pesquisa de caráter exploratório e descritivo. A opção pela exploratória se dá uma vez que se faz necessária a busca pelas pessoas que podem contribuir com o tema, e a esse respeito é preciso considerar que:

Um trabalho é de natureza exploratória quando envolver levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tiveram (ou têm) experiências práticas com o problema pesquisado e análise de exemplos que estimulem a compreensão. Possui ainda a finalidade básica de desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias para a formulação de abordagens posteriores (GIL, 2008, p. 43).

Diante disso, a investigação parte da proposta de se divulgar uma peça (texto/imagem) adaptada para alguns formatos (mídias sociais digitais e cartaz A3) para se fazer a convocatória para a participação das pessoas, tendo em vista que a parcela maior do público da Festa da Vitória Régia é composta por paroquianos da matriz de Casa Forte, assim sendo, esse material de divulgação tem seu foco nesse nicho. O *WhatsApp* servirá para aumentar o contato e acompanhamento com os envolvidos durante o processo da coleta das informações. E o e-mail, para o recebimento do material enviado pelo público. E também, uma pesquisa descritiva, pois segundo Gil (2008), uma pesquisa é considerada descritiva quando tem como função principal descrever características de uma população, experiência ou de um fenômeno, proporcionando até mesmo relação entre suas variáveis. Nessa pesquisa a parte descritiva diz respeito às experiências contempladas pelas pessoas que vivenciaram as edições desse evento (ver Fig. 3, na pag. 12) e da busca por material em fontes secundárias como site da paróquia, pastoral da Comunicação (PASCOM) e outras possibilidades, para a coleta de mais material e para o cruzamento das informações.

No planejamento geral para a busca de material nessa primeira fase têm-se as seguintes etapas: criação das peças para convocar adeptos, contato inicial com o público em geral, recebimento das informações pelos canais de contato, reunião e triagem desse material e verificação da eficácia das ferramentas escolhidas.

Além do levantamento bibliográfico em busca de conceitos e autores que se relacionam com as abordagens aqui descritas nesse processo de investigação sobre produção coletiva. Teóricos como Canclini (2011), Castells (1999), Howkins (2013), Jenkins (2009), Roberts (2005) e Shirky (2011), entre outros, são citados e colaboram com importantes conceitos que embasam esse estudo. Vale ressaltar a participação (que será pontuada mais adiante) do cineasta Marcelo Pedroso que contribuiu com reflexões pertinentes sobre autoria coletiva quando ele aborda a “Autoria Sem Fronteira”. Na sequência serão abordados três conceitos que reforçam a discussão tratada nesse artigo, visando a relação entre eles.

4. Cultura Participativa

A cultura da participação tem modificado setores como: religião, educação, política, economia, entre outros, a partir das relações das contribuições coletivas com a mídia. O termo “participação” tem aparecido como dominante em vários setores e em diferentes níveis, porém muito presente; embora esteja cercado de conflitos e de informações que precisam de checagem, visto que atualmente se vive em um mundo de *fake news*⁵ e colhe-se os seus impactos negativos dessas produções. Assim, tratando de informação é essencial que se preze pelas fontes e formas de compartilhamento, pelo fato que:

As liberdades de informação e de expressão postas em questão na atualidade não dizem respeito apenas ao acesso da pessoa à informação como

receptora, ao acesso à informação de qualidade irrefutável, nem apenas no direito de expressar-se por “quaisquer meios” – o que soa vago, mas de assegurar o direito de acesso do cidadão e de suas organizações coletivas aos meios de comunicação social na condição de emissores – produtores e difusores – de conteúdos. Trata-se, pois, de democratizar o poder de comunicar (PERUZZO, 2005, p. 28).

Porém, de comunicar com responsabilidade, sendo fiel aos fatos e trabalhando com fontes fidedignas para retratar a realidade. Jenkins (2009, p. 236) coloca que “os consumidores estão reivindicando o direito de participar da cultura, sob as suas condições, quando e onde desejarem”. Cada vez mais essa participação está sendo ampliada e tem contribuído com as produções em geral. E sob essa perspectiva que:

Contradições, confusões e múltiplos pontos de vista são esperados num momento de transição, em que um paradigma midiático está morrendo e outro está nascendo. Nenhum de nós sabe realmente como viver nesta época de convergência das mídias, inteligência coletiva e cultura participativa (JENKINS, 2009, p. 236).

Uma fatia expressiva da cultura vem de origem participativa, gerada a partir da contribuição das pessoas, o que difere agora do que se fazia em um tempo atrás diz respeito ao uso da tecnologia que pode fazer parte desse processo, tornando-o mais ágil. As informações, as colaborações ganham proporções muito maiores quando o canal é o meio digital, “a nova onda de tecnologia facilita a disseminação de informações, ideias e opinião pública, e permite aos consumidores colaborarem para a criação de valor” (KOTLER; KARTAYA; SETIAWAN, 2010, p.22). Tem sido crescente o número de adeptos às redes sociais digitais, principalmente por ser uma mídia rápida e interativa, e cada vez mais as pessoas têm vivido em um mundo de conexões virtuais. Percebe-se que existe um erro quando a responsabilidade recai de forma pontual nas ferramentas digitais, pois o seu uso é que desencadeia diferentes processos, pois:

Os usos sociais de novos mecanismos de mídia estão sendo uma grande surpresa, em parte porque a possibilidade desses usos não estava implícita nos próprios mecanismos. Uma geração inteira cresceu com tecnologia pessoal, do rádio portátil ao PC, portanto era de esperar que eles também colocassem na nova mídia mecanismos para uso pessoal. Mas o uso de tecnologia social é muito pouco determinado pelo próprio instrumento; quando usamos uma rede, a maior vantagem que temos é acessar uns aos outros (SHIRKY, 2011, p. 18)

Porém, a postura dos consumidores do meio digital passou por mudanças. Inicialmente eles eram meros consumidores, apresentavam-se de forma passiva. Atualmente eles evoluíram e passaram a produzir e a compartilhar conteúdo, assumindo uma postura ativa nesse ambiente. Dessa forma, observa-se que:

Nossa capacidade de equilibrar consumo, produção e compartilhamento, nossa habilidade de nos conectarmos uns aos outros, está transformando o conceito de mídia, de um determinado setor da economia em mecanis-

.....
³Notícias falsas. Alegações falsas ou enganosas.

mo barato e globalmente disponível para o compartilhamento organizado (SHIRKY, 2011, p. 29)

Nesse ambiente de abundância de informação da internet, a credibilidade é fundamental. O propósito pelo uso das novas mídias, como principal ferramenta para a coleta de informações, é para reunir todas as contribuições individuais em um tempo relativamente curto. E sob esse contexto,

O padrão comportamental mundial predominante parece ser que, nas sociedades urbanas, o consumo da mídia é a segunda maior categoria de atividade depois do trabalho e, certamente, a atividade predominante nas casas. Essa observação, no entanto, deve ser avaliada para o verdadeiro entendimento do papel da mídia em nossa cultura: ser espectador/ouvinte da mídia absolutamente não se constitui uma atividade exclusiva. Em geral é combinada com o desempenho de tarefas domésticas, refeições familiares e interação social. É a presença de fundo quase constante, o tecido de nossas vidas. Vivemos com a mídia e pela mídia. (CASTELLS, 1999, p. 419).

Assim sendo, a proposta é que, em princípio, através da divulgação dos objetivos dessa pesquisa e por meio das novas mídias, as informações cheguem até a autora. E será a partir do conhecimento e da memória coletiva que a narrativa será desenvolvida para documentar a festa. As mídias sociais digitais são ferramentas de custo baixo, de fácil acesso e que não possuem fronteiras, e por conta dessas vantagens tornam-se importantes instrumentos para a coleta de material. Dessa forma, as redes sociais digitais são importantes aliadas nesse processo. E os principais pontos para aproximar as pessoas e convidá-las a participar dessa pesquisa dizem respeito ao sentimento envolvido pelos bastidores do evento, pela dedicação ao trabalho voluntário e pela conexão delas com a Festa da Vitória Régia e suas contribuições sociais.

5. Lovemark

Tomando como ponto de partida a identificação da Festa da Vitória Régia na proposta de *lovemark*, cujo conceito se apresenta como sendo “fidelidade além da razão, através de produtos e experiências com o poder de estabelecerem conexões emocionais e duradouras com os consumidores” (ROBERTS, 2005, p. 221), a busca pelos seus fãs torna-se um trabalho essencial para a obtenção do material que se almeja, como os arquivos pessoais, ou mesmo arquivos já públicos, mas que eles possuem cópias, arquivos, exemplares e afins que foram ou estão pulverizados em diferentes fontes e são guardados como lembranças. Roberts (2005) é o pioneiro no uso do termo *lovemark* e também sobre a forma como retrata algumas marcas e o seu relacionamento com o consumidor, ele rapidamente promoveu esse conceito para as gestões de marcas e para o posicionamento das mesmas. Usuários que se apaixonam por uma determinada marca passam a defendê-la e divulgá-la por entender que ela é relevante. O consumidor passa a ser parte integrante dessa marca, e ela que deve proporcionar experiências únicas para o seu público; quanto maior o envolvimento, a experiência satisfatória, maior será a fidelização.

Para reforçar esse contexto, uma nova tendência interfere diretamente na forma que o branding⁶ pode ser trabalhado, a economia efetiva. Refere-se a uma nova configuração

.....
⁶Gerenciamento de marcas

da teoria de marketing e que está se estabelecendo nas indústrias das mídias. O consumidor é ativo e comprometido emocionalmente. Ainda sobre essa questão, Jenkins (2009, p. 48) afirma que "a nova economia afetiva" incentiva as empresas a transformar as marcas naquilo que uma pessoa do meio da indústria chama de *lovemarks*".

Essa expressão diz respeito às relações dos expectadores, partindo deles e do seu envolvimento com os produtos, marcas, serviços, posicionamentos, ideologias, programas e outros, tentando entender como se processa esse novo consumo para trazer retorno financeiro, reconhecimento. Trata-se de:

Uma nova configuração da teoria de marketing, ainda incipiente, mas que vem ganhando terreno dentro da indústria das mídias, que procura entender os fundamentos emocionais da tomada de decisão do consumidor como uma força motriz por trás das decisões de audiência e de compra (JENKINS, 2009, p. 96).

É pela jornada do consumidor, através das experiências desse público que se mensura a participação dos fãs. E agora, nessa nova realidade de consumo, a maioria das empresas/marcas tem se moldando às expectativas do público, assim essas pessoas têm se reconhecido, se sentindo representadas cada vez mais no que é visto e encontrado no mercado. A identidade de um serviço/produto a distingue das demais, e é a partir dela que se cria a marca, agregando valor aquele serviço/produto que virá a ser oferecido para um determinado nicho de mercado. Segundo Roberts (2005, p. 129) "precisamos de emoções, revelações e grandes gestos em nossos relacionamentos, mas também precisamos de proximidade, confiança e (isso mesmo) intimidade".

Nesse contexto, a relação estabelecida com o público-alvo é o foco. A Festa da Vitória Régia é feita a partir da participação e colaboração das pessoas, em especial, dos paroquianos da matriz de Casa Forte. São eles que se dedicam ao trabalho voluntário e a partir dele, tornam o evento possível. A busca por esse público interno, que nutre um sentimento de pertencimento pela festa, que enquadra a Festa da Vitória em uma *lovemark*, passa ser crucial para a proposta desse estudo. E é a partir deles, e por eles (seus fãs) que a história será contada.

6. Autoria Coletiva

Uma produção colaborativa parte da prática hegemônica onde sujeitos ativos se sentem representados a partir de uma estrutura horizontal, onde a partilha é latente. A criação do material vem a partir da participação do público, que realiza a entrega de forma personalizada e contribui para essa produção. Nesse contexto observa-se uma característica que é primordial para um formato que está sendo defendido aqui, a humanização das informações. Ou seja, a partir da convocatória para que o público participe, as pessoas irão contribuir com o material "delas", que será passado segundo o olhar dessas pessoas. A narrativa para contar a história das quarenta edições da Festa da Vitória Régia será desenvolvida sob a perspectiva passada pelos colaboradores, isso permitirá a eles um sentimento de pertencimento à história e à autoria do produto final. A sugestão é romper com o formato tradicional, hierárquico e vertical de autoria, é possível diluir coletivamente essa produção e torná-la humanizada e bem mais atraente para o público a qual se destina, e assim, potencializar o seu valor.

O autor tem um papel muito importante no modelo verticalizado, existe uma grande

responsabilidade e uma relação de poder; em uma estrutura de partilha isso não existe, pois a produção é coletiva, de responsabilidade de todos (informação verbal)⁷. São diversos pontos de vista contribuindo para a elaboração de uma narrativa, sujeitos ativos que se reconhecem no material final e se sentem representados através da estratégia empregada. É necessário ampliar o diálogo e furar a "bolha" para ampliar o alcance, trata-se de uma prática hegemônica (informação verbal, grifo da autora)⁸. Exatamente a preocupação que se tem na questão da produção da narrativa da história da Festa da Vitória Régia, pretende-se romper fronteiras para se alcançar contribuições de pessoas que guardam para si, e para pessoas próximas, informações importantes das edições da festa; a "autoria coletiva contrapõe-se ao autor "Deus", há várias experiências exitosas de produção coletiva no mundo, a autoria compartilhada é a "palavra" da vez" (informação verbal, grifo da autora)⁹.

Seguindo nesse raciocínio, partiu-se em busca de uma estratégia para a primeira tentativa oficial para se reunir as informações. E para esse primeiro momento, houve a preocupação em elaborar uma arte com um texto explicativo para ser compartilhada em diferentes canais de comunicação para chamar a atenção do público alvo. Essa arte conceito foi adaptada para os seguintes formatos: *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* e cartaz no formato A3.

Figura 2: Artes desenvolvidas para a solicitação de colaboração de registros da festa



Fonte: material elaborado pela autora (2019)

Após a adaptação da arte nos formatos para a publicação, o segundo passo foi a divulgação. No dia 26 de abril de 2019 esse material foi disparado através do *WhatsApp* para diversos grupos da paróquia de Casa Forte e para pessoas conhecidas e pontuais do público-alvo (coordenadores gerais, diácono, responsáveis pela pastoral da Comunicação, pastoral do Dízimo e outros). E também, foi publicada no *Instagram* e no *Facebook* da autora desse artigo/pesquisa. Além disso, foi impresso um cartaz no formato A3 (29,7 x 42 cm) e colocado em exposição na entrada da matriz de Casa Forte. Essa foi a estratégia pensada para iniciar o contato e promover a aproximação.

⁷Fala do cineasta Marcelo Pedroso na palestra sobre Autoria Sem Fronteira, como convidado da Prof.^a Aline Grego, da disciplina Tópicos Avançados em Indústrias Criativas do Mestrado em Indústrias Criativas, UNICAP, em 14 ago. 2019.

⁸PEDROSO, loc.cit.

⁹Idem

No processo de comunicação em redes tecnológicas, descrito por Mendonça (2008) como a comunicação “Todos-Todos”, qualquer comunicação de autoria é possível, não há proprietários absolutos, muito menos produtos culturais permanentes. Segundo Shirky (2012,

p. 23) “hoje temos ferramentas de comunicação flexíveis o suficiente para corresponder a nossas capacidades sociais, e estamos testemunhando a ascensão de novas maneiras de coordenar a ação que tiram partido dessa mudança”. Conforme as contribuições chegam, há a mineração dos dados para a análise do que se considera pertinente para a proposta e, também, a identificação da edição e dos fornecedores (autoria) para que seja possível dar os créditos no material final.

A autoria é uma instituição em crise. Analisando-a em perspectiva, é possível afirmar que está sujeita a interpretações diversas e até divergentes em níveis de conceito e de práxis, em uma abordagem multidisciplinar (MIRANDA, SIMEÃO E MUELLER, 2007, p. 35).

A questão da autoria em tempos de convergência tecnológica é um campo delicado, visto que “qualquer combinação de autoria é possível, não há proprietários absolutos” (*Ibidem*, p.36). Acontecem muitas apropriações indevidas, por isso é um assunto polêmico. Fica difícil reconhecer o que é original, de onde partiu aquele material, seja imagem, vídeo, áudio, símbolos e até ideias.

Figura 3: Solicitação e retorno do contato feito via WhatsApp



Fonte: arquivos do celular da autora (2019)

A convocatória foi feita privilegiando as redes sociais digitais mais populares e tentando despertar nas pessoas o sentimento de pertencimento, por elas também fazerem parte desse cenário e para terem a oportunidade de contribuir com o registro dessa festa. O *WhatsApp* se mostrou como sendo a ferramenta mais eficaz nesse processo.

Para efeito desse primeiro contato, observou-se que para o momento inicial (de agosto de 2019 em diante) teve-se um retorno muito tímido do público. As expectativas eram

maiores diante do uso das mídias sociais digitais mais populares. Como resultado para esse primeiro momento de coleta (três meses) observou-se: recebimento de fotos de apenas doze pessoas (via *WhatsApp*) de edições recentes da festa, nenhum áudio e apenas quatro vídeos curtos (menos de 30 segundos). Por conta disso, outras estratégias foram pensadas para dar sequência, seguindo com a estratégia de autoria coletiva.

Na avaliação das ferramentas foi observada a maior dificuldade dessa estratégia: as pessoas enviavam mais fotos do que as outras opções solicitadas (textos, áudios, vídeos e afins) e, em sua maioria, imagens das edições mais recentes pela facilidade da localização delas no celular. Algumas contribuições nessa linha nem eram identificadas a edição da festa e quando questionadas, muitas não sabiam informar (nem ao menos sabiam localizar no drive de fotos o período em que foram tiradas). Dessa forma, o *WhatsApp* aparece como o principal meio de contato e recebimento de material, porém, quase que exclusivamente de fotos de edições mais próximas e nem sempre identificadas, dificultando a etapa de triagem para a constatação e separação por edição para a construção linear da narrativa. O e-mail citado nas peças de divulgação não recebeu nenhuma contribuição. Porém, é importante salientar que a estratégia ainda foi mantida, outras etapas serão estudadas e implementadas visando aumentar a participação e, consequentemente, a arrecadação de material diverso.

7. Considerações Finais

A proposta de coleta de material e investigação para a dissertação se desenvolverá em várias etapas. O que foi tratado nesse artigo considera-se a proposta inicial, que diz respeito à busca de informações diante de um público mais amplo, depois haverá uma etapa para restringir esse público e buscar por pessoas pontuais (as mais envolvidas) nas edições da Festa da Vitória Régia. Pois, diante desse levantamento, outras fases darão continuidade para que se atinjam os objetivos propostos. Na sequência dessa trajetória será elaborado um roteiro para se fazer as entrevistas. Diante das entrevistas e do material coletado, será iniciada a triagem das informações para organização dos capítulos que irão compor o livro e o material que será colocado no repositório. Todas as etapas serão cuidadosamente descritas na dissertação e experienciadas durante o período da investigação. Em suma, nota-se que há um objetivo principal, mas que só se saberá como chegar até ele no decorrer do avanço e avaliação das fases. E nesse artigo é tratado um recorte dessa pesquisa macro, onde fica a discussão da importância e da possibilidade de se trabalhar a autoria coletiva, através da convocatória e da gestão horizontal de um modelo de produção que amplifica a participação e coleta de material, tendo como suporte científico importantes teóricos que tratam dos conceitos que permeiam esse tema.

Da mesma forma que para esse evento existir a cada ano ele precisa da ajuda das pessoas, o mesmo acontece para que a sua história ganhe corpo e um viés documental. A festa conta com o trabalho voluntário para nutri-la, e é a partir dessas pessoas que colaboraram que se pretende extrair o máximo de informações possíveis para a organização do livro e do repositório que pretende registrar de forma humanizada as quarenta edições desse evento. De acordo com Roberts (2005, p.75) as pessoas estão à procura de algo para amar, “à procura de conexões novas e emocionais”.

Porém, o retorno recebido nos três primeiros meses após a divulgação da convocatória, não atendeu às expectativas. As pessoas não utilizaram o e-mail (acervo.vitoriaregia@

gmail.com) para o envio do material. Mesmo tendo sido utilizadas outras redes sociais digitais além do *WhatsApp* para a divulgação da arte com a solicitação, somente essa rede foi o canal de coleta. Assim sendo, percebeu-se que as pessoas são muito imediatistas, respondem pelo canal que consideram mais popular e de fácil acesso. Muitos se mostraram pouco familiarizados com a tecnologia para registrar e enviar material, que não está digitalizado, através das novas mídias. Vale lembrar que uma parte desse público tem idade avançada, são eles que podem falar das primeiras edições da festa. Sendo assim, o próximo passo é ir ao encontro delas. A identificação dessas pessoas pontuais será feita através da indicação dos paroquianos.

Vale ressaltar que o uso das mídias digitais não significou um empecilho para o objetivo, a questão é que muitas pessoas não sabem ou não souberam fazer um bom uso delas. Diante do que foi exposto em relação ao retorno alcançado, a entrevista pessoal acontecerá para ouvir das pessoas o que elas guardam na memória (e no coração) sobre a Festa da Vitória Régia e, também, para ter acesso ao acervo pessoal de lembranças. Não descartando o apoio das mídias sociais digitais para estreitar essa relação e ser a principal ferramenta para a convocatória, manutenção e acompanhamento do contato. Dessa forma, para fechar a discussão pretendida nesse artigo em linhas gerais e diante da investigação em andamento, pode-se afirmar que as hipóteses aqui estabelecidas se

confirmam. Porém, se faz necessário ter outras possibilidades e ferramentas para se chegar até as pessoas. Mas, é certo que sem a participação coletiva o caminho seria muito mais difícil e longo e não teria a base dessa pesquisa: o material humano e tudo o que ele pode oferecer para contribuir com o tema sob olhares diferentes e complementares. Essa história precisa ser documentada para manter vivos o legado de padre Edwaldo Gomes e a cultura pernambucana, e será escrita por muitos autores porque a Festa da Vitória Régia é feita dessa mesma essência: autoria coletiva.

Referências

CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FESTA da Vitória Régia. Paróquia de Casa Forte, c2018. Disponível em <http://www.pariadecasaaforte.com.br/search?q=festa+da+vitória+regia> Acesso em: 21 jan. 2020.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HOWKINS, John. Economia Criativa - Como ganhar dinheiro com ideais criativas. M. Books do Brasil Editora: São Paulo, 2013.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

KOTLER, Philip; KARTAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MIRANDA, Antonio; SIMEÃO, Elmira; MUELLER, Suzana. Autoria coletiva, autoria ontológica e intertextualidade: aspectos conceituais e tecnológicos. Noveno Congreso Internacional de Humanidades. Universidad Metropolitana de Ciencias de La Educación, Santiago, v. 36, n. 2, p.35-45, maio/ago. 2007.

PEDROSO, Marcelo. Palestra autoria sem fronteira. UNICAP, em 14 ago. 2019.

PERUZZO, C. Direito à comunicação comunitária, participação popular e cidadania. Revista Alaic - Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 3, n.2, jul./dic. p.18-41, 2005.

ROBERTS, Kevin. Lovemarks – O Futuro Além das Marcas. São Paulo: MBooks, 2005. SHIRK, Clay. Cultura da Participação. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

EVANGELIZAR PARA A CIDADANIA A INFANCIA DA ERA DIGITAL¹

Plutarco Almeida²

Resumo

O artigo propõe uma discussão a respeito do processo de evangelização ou catequese de crianças, no âmbito da Igreja Católica, considerando os desafios colocados pelos novos cenários da nossa era digital e suas tecnologias. Após uma análise sucinta da atual situação da infância com suas principais características, o texto revisita a história da primeira catequese feita no Brasil pelo Padre José de Anchieta, sempre apoiado por uma gama de recursos lúdicos, e propõe uma fundamentação a partir do conceito de evangelização contido, principalmente, no documento “*Evangelli Gaudium*”, de autoria do Papa Francisco. Trata-se de uma conceituação que inclui necessariamente a noção de cidadania e, por isso mesmo, estabelece um diálogo permanente com as novas realidades.

Palavras-chave: Evangelização, infância, era digital, cidadania, tecnologia

Abstract

The article proposes a discussion about the process of evangelization or catechesis for the children, within the scope of the Catholic Church, considering the challenges posed by the new scenarios of our digital age and its technologies. After a succinct analysis of the current situation of the childhood with its main characteristics, the text is proposing a foundational support from the concept of evangelization contained, mainly, in the document “*Evangelli Gaudium*”, by the Pope Francis. It is a concept that necessarily includes the notion of citizenship and, therefore, establishes a permanent dialogue with the new realities.

Keywords: Evangelization, childhood, digital age, citizenship, technology

.....

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual, do Centro Universitário AESO Barros Melo – UNIAESO, orientado pelo Prof. Dr. Breno Carvalho.

²Mestrando em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE, Brasil, plutarcosj@gmail.com

1. A infância da era digital

A Igreja precisa evangelizar, pois esta é a sua missão principal, a sua razão de ser. Além dos dois atores do processo de evangelização, isto é, o evangelizador e o evangelizado, é preciso levar em consideração um terceiro elemento, ou seja, a realidade contemporânea, os contextos social, político, econômico e cultural nos quais esta evangelização deve acontecer. Neste sentido, Francisco (2013) diz que “antes de falar de ação evangelizadora, convém recordar o contexto em que temos de viver e agir” (FRANCISCO, 2013, p. 45). Ainda nos anos 1960, quando se iniciou o processo de renovação promovido pelo Concílio Vaticano II³, o Papa Paulo VI falava que a Igreja Católica deveria “[...] estar sempre atenta a descobrir os sinais dos tempos, e à sua agilidade sempre juvenil de sempre e em toda a parte tudo provar e de tomar para si o que é bom (1 Ts 5,21)” (PAULO VI, *Ecclesiam suam*, 1964, N. 27)⁴

Dentre os destinatários da evangelização inclui-se, naturalmente, a infância. Faz-se necessário, então, aqui perguntar: afinal, de que infância estamos falando? Quais são as particularidades desse público? Quem é esse destinatário específico do processo evangelizador? Como chegar até ele, ou quais seriam os meios mais apropriados para chegarmos até ele? Se quisermos tentar responder a estas questões precisamos conhecer, ainda que em breves linhas, a situação da infância no contexto das novas mídias e da cultura digital. Quais são os traços mais importantes desse novo perfil? Sem estas respostas, mesmo que incompletas, dificilmente a evangelização terá sucesso nos tempos atuais.

O Estatuto da Criança e do Adolescente determina o que acreditamos ser o preceito legal mais importante, ou seja, a criança também é uma cidadã, e como tal é portadora de direitos que devem ser protegidos:

“Art. 3º. A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade”. (BRASIL, 1990)

Dito isto, vejamos alguns olhares que hoje se debruçam sobre a questão da infância e a era digital. Existe uma corrente de autores cujo olhar é bastante pessimista com relação às novas tecnologias e seus impactos sobre a infância⁵. Dentre esses autores podemos citar N. Postman,(1983) que considera a relação entre a infância e as mídias eletrônicas potencialmente perigosa (POSTMAN 1983). Sanders (1995), fiel à mesma linha de Postman, expõe sua posição contrapondo a “cultura do livro” centrada na oralidade, a cultura eletrônica atual. Esta última, de acordo o autor, “[...] provoca um curto-circuito no desenvolvimento natural de que eles precisam para se tornar seres humanos saudáveis [...] estrangula o desenvolvimento de suas próprias vozes e nega a eles seus poderes imaginativos [...]” (SANDERS, 1995, p. 189) Na década de 1980, nos Estados Unidos,

.....

³Encontro mundial de bispos convocado pelo Papa João XXIII, 1962-1965, e que propôs a renovação doutrinal da Igreja Católica.

⁴Neste artigo, ao citarmos trechos dos documentos da Igreja Católica, não usaremos a página, mas sim o número correspondente ao seu texto original.

⁵Aqui entendemos o termo “infância” conforme o que estabelece o ECA, Art. 2º, “Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade”.

outros autores além de Postman e Sanders, sobretudo psicólogos, declararam o que se convencionou chamar de “a morte da infância”. David Elkind (1981) foi um deles. “As crianças estão sendo ‘aceleradas’ infância afora por seus pais, pelas escolas e também pelas mídias” (ELKIND 1981, *apud* BUCKINGHAM 2007, p.38) Para esta corrente, o mundo contemporâneo e seus aparatos estão de alguma forma antecipando a idade adulta e forçando as crianças a amadurecerem antes do tempo devido. Em poucas palavras, já não existe mais a infância como imaginamos.

Contrapondo-se, porém, a estes autores, David Buckingham (2007) afirma, antes de qualquer coisa, que o próprio conceito de infância não é simplesmente biológico, quer dizer, não é algo fixo, mas está ligado ao seu contexto sociocultural, ou seja, depende do momento histórico em que é estabelecido. Não se pode falar de “infância” como se fosse um conceito imutável ou determinado de uma vez por todas.

Longe dessa noção romântica, a infância é um conceito social. Assim, cada momento da história humana formula (e experimenta) o seu próprio conceito de infância, pois

“A premissa central aqui é a de que ‘a criança’ não é uma categoria natural ou universal, determinada simplesmente pela biologia. Nem é algo que tenha um sentido fixo, em cujo nome se possa tranquilamente fazer reivindicações. Ao contrário, a infância é variável –histórica, cultural e socialmente variável. As crianças são vistas- e veem a si mesmas- de formas muito diversas em diferentes grupos sociais” (BUCKINGHAM, 2007, p. 19)

Desse modo, é preciso entender que as crianças de hoje são as crianças de hoje, participantes ativas de um novo contexto histórico, imersas nesta realidade, um tempo absolutamente diferente de tudo o que a humanidade já experimentou. Portanto, as crianças já não podem ser vistas como vítimas passivas das mídias, ou como diriam os defensores da “morte da infância”, amadurecidas ou “aceleradas” pelas novas tecnologias. Elas são o que são, isto é, são o que a nova cultura permite que elas sejam. Assim, Buckingham (2007) fala em termos de uma “alfabetização midiática, uma sabedoria natural espontânea de certo modo negada aos adultos hoje” (BUCKINGHAM, 2007, p. 65). Longe de serem o polo passivo da relação, ou seja, simples consumidores que absorvem tudo sem nenhum discernimento, as crianças da era digital interagem com as mídias, assimilam os conteúdos que lhes interessam mais, reconstróem significados, e assumem o controle de tudo o que nessas mídias circula.

Esta “sabedoria natural” de que fala Buckingham (2007), aliás, pode ser facilmente observada por qualquer pessoa que lida com crianças do século XXI, seja na família, na escola, ou em qualquer outro ambiente social. E aqui não se trata apenas de domínio em termos do manuseio dos novos aparelhos tecnológicos: é muito mais do que isso. Inseridas nesse novo tempo, realidade marcada fundamentalmente pelo incremento das novas tecnologias de comunicação e de informação, as crianças não somente manuseiam com facilidade os aparelhos, ou simplesmente recebem (polo passivo) conteúdos, mas tornaram-se produtoras (polo ativo). Não raras vezes elas participam até mesmo como protagonistas

demarcando o seu próprio território. Verifica-se isto, por exemplo, nos vários canais infantis do YouTube.

Dentre os chamados “influenciadores digitais” tão em voga em nossos dias, podemos encontrar várias crianças. Apenas para se ter uma ideia, segundo o site Terra Educação/estudos kids (BEZERRA, 2018):

“Cada vez mais aumenta a quantidade de youtubers infantis brasileiros. Na maioria dos casos, são canais para crianças feitos por crianças. Com mais de 8 milhões de inscritos, o ‘Planeta das Gêmeas’ conta o dia a dia, as peripécias e as canções das irmãs Melissa e Nicole. Além do canal no YouTube, as meninas também fazem apresentações, possuem uma loja de roupas e já possuem um livro publicado. (BEZERRA, 2018)

Registre-se ainda o fato de que somente um youtuber adulto, mas que produz conteúdos apenas para o público infantil, possuía no final de 2019 mais de 24 milhões de inscritos. “Felipe Neto faz vídeos falando pouca coisa séria e até mesmo bobagens, histórias sem sentido, tudo isso numa linguagem simples e direta, o que agrada crianças e adolescentes” (VILICIC 2019, p.226).

Sem dúvida, o advento dessas tecnologias mudou o nosso mundo, a forma como o percebemos e a maneira como nele vivemos. Evidentemente isso impactou fortemente a vida das crianças também. Como já pôde ser visto, o próprio conceito de infância, por ser histórico, como afirma Buckingham (2007), mudou igualmente. Neste sentido, Don Tapscott (2010) em seu livro “A Hora da Geração Digital”, fala da “geração net” como antítese da “geração TV”. Para ele, a televisão “emburrece” seus usuários e difunde uma única visão de mundo. Ao contrário, a Internet e as novas mídias são democráticas, aguçam a inteligência, difundem o conhecimento e promovem uma maior interação social (TAPSCOTT, 2010)

Na verdade, hoje as crianças parecem cada vez mais viver ‘infâncias midiáticas’ [...]” (BUCKINGHAM, 2007, p.1) De acordo com o autor, o conceito de infância que temos agora está sendo gestado e definido a partir das múltiplas e complexas interações da criança com os aparatos tecnológicos (BUCKINGHAM, 2007) Ao discutir a relação da infância com as mídias atuais, ele afirma:

“[...] o que precisamos discutir não é tanto se deveríamos proteger as crianças dos males que as mídias poderão infligir a elas, mas ao contrário, como as mídias poderiam preparar as crianças mais efetivamente para as responsabilidades da cidadania adulta –ou mesmo habilitá-las a intervir nas decisões políticas que governam sua vida de criança” (BUCKINGHAM, 2007, p. 245)

Neste sentido, segundo o autor, é necessário investir em novas formas de mídia-educação, isto é, possibilitar a formação das novas gerações seja através da escola formal, seja através de modelos alternativos, para que elas assumam de fato o seu destino de maneira ética e responsável (BUCKINGHAM 2007). Não

existe mais a possibilidade de isolarmos as crianças colocando-as em um mundo à parte. Temos que aceitar o fato de que

“As crianças estão escapando para o grande mundo adulto – um mundo de perigos e oportunidades onde as mídias eletrônicas desempenham um papel cada vez mais importante. Está acabando a era em que podíamos esperar proteger as crianças desse mundo. Precisamos ter a coragem de prepará-las para lidar com ele, compreendê-lo e nele tornar-se participantes ativas, por direito próprio” (BUCKINGHAM, 2007, p.295)

As crianças fazem parte de um mundo cercado de aparatos tecnológicos que transformam seus hábitos cotidianos e isso constitui um grande desafio para pais e educadores. Neste aspecto também concordamos com a opinião de Viviane de Bona (2010) quando chama a atenção para a urgência de se estabelecer programas e políticas públicas voltadas especificamente para a educação midiática (BONA, 2010 p. 67). O fato é que as crianças já não se apegam aos brinquedos tradicionais ou analógicos, mas passam boa parte do seu tempo diante das telas dos seus smartphones, tablets e outros aparatos tecnológicos, muitas vezes sem o devido acompanhamento dos seus pais ou responsáveis. Aqui os modelos tradicionais de educação são questionados, e tanto a escola como a família se veem diante de um grande desafio realmente.

Diante do exposto, torna-se difícil, pois, continuar aceitando a tese da passividade que os autores da teoria da “morte da infância” defendem. Para estes, o tempo da inocência, da pureza infantil já não existe mais e a culpa seria da modernidade e suas tecnologias. Segundo Buckingham (2007), estes autores [...] “identificam a era digital como uma moléstia contemporânea e a natureza de suas respostas reflete uma cominação de pânico e nostalgia característica das últimas décadas do século XX” (BUCKINGHAM 2007, p.52). Entretanto, Buckingham (2007) também chama a atenção para a complexidade do assunto. Para ele, o tema da infância digital foge às simplificações, sejam elas pessimistas ou otimistas demais. Deveríamos abandonar o antigo conceito de infância como um período de completa inocência e, portanto, vulnerável à influência das mídias, mas isso não significa, porém, adotar a interpretação romântica que considera as crianças como “entendidas em mídia” (BUCKINGHAM 2007, p.87)

“Por em questão essas ideias, no entanto, não é negar as circunstâncias significativas que realmente têm ocorrido em nossa concepção da infância e na realidade da vida cotidiana das crianças [...] uma resposta positiva e efetiva a essas mudanças só será possível se entendermos sua complexidade e suas potenciais contradições. Simplesmente culpar ou festejar as mídias é superestimar seu poder e subestimar as diversas maneiras como as crianças criam seus próprios significados e prazeres” (BUCKINGHAM, 2007, p. 87)

Enfim, é esta infância da era digital o destinatário da evangelização, segundo a proposta que elaboramos e apresentamos neste artigo. Chegar até ela exige, antes de qualquer coisa, procurar entender minimamente o seu *modus vivendi*

e depois empregar os recursos adequados e a metodologia apropriada.

2. O uso de recursos lúdicos na evangelização

Compreendida, portanto, a situação atual da infância, ou seja, a infância imersa nesta cultura digital, por via de consequência a evangelização e a catequese não podem deixar de utilizar criativamente a ludicidade, pois, do contrário, os seus objetivos dificilmente serão atingidos.

Conforme o entendimento do Papa Francisco, como vimos anteriormente, o processo de evangelização deve levar sempre em consideração os diferentes contextos em que se realiza. Isso significa dizer que toda e qualquer ação evangelizadora deve ser contextualizada, inserida num determinado contexto.

Cada destinatário, de acordo com a realidade em que vive, exige uma maneira diferente de evangelização. Uma vez aceito isto, os agentes ou promotores da evangelização são chamados a “estudar os sinais dos tempos” (PAULO VI, “*Ecclesiam suam*”, 1964, *apud* FRANCISCO, 2013, p. 46) e estes sinais apontam certamente para as realidades criadas e sustentadas pelas novas tecnologias da comunicação e da informação.

Em primeiro lugar, faz-se necessário destacar que a presença criativa de elementos lúdicos, como por exemplo, a música, a dança, e de modo especial o teatro, não era de nenhum modo algo estranho ao cotidiano do trabalho de evangelização católica no início do nosso país. Ressalte-se também que as crianças (‘*curumins*’ em língua tupi) foram destinatários privilegiados, como veremos mais adiante. Na verdade, o nosso tema remete aos antecedentes históricos da primeira evangelização do Brasil. Este processo contou com a participação dos missionários da Companhia de Jesus, ordem religiosa fundada pelo espanhol Ignácio de Loyola, no ano de 1540, e que logo em 1549 aportou no Brasil, juntamente com o primeiro Governador Geral, Tomé de Souza.

Interessa-nos aqui, porém, realçar não propriamente os aspectos históricos do trabalho destes missionários, mas sim o tipo de metodologia utilizada por eles. Neste sentido existem autores como Luiz Paulo da Silva Vasconcelos (1987) que afirmam que a utilização de recursos lúdicos, especialmente o teatro, era apenas uma “estratégia e instrumental de doutrinação” (VASCONCELOS, 1987, p. 188). Segundo ele, não havia por parte dos jesuítas uma verdadeira preocupação com a enculturação da fé.

“O Padre Anchieta, na sua tentativa de introduzir verdades morais do cristianismo aos que aos olhos europeus se apresentavam como selvagens, canibais e polígamos, utilizou-se dos recursos do canto, dança, música instrumental, mimica e máscaras, além do drama propriamente dito, numa espécie de ilustração do catecismo elementar, prolongamento de uma literatura rudimentar” (VASCONCELOS, 1987, p.188)

Entretanto, discordando dessa posição, outros autores sustentam que o processo de evangelização naquelas áreas geográficas que estiveram a cargo dos Padres Jesuítas, foi marcado sim pela inserção cultural nas realidades locais. Evidentemente, não foram os padres jesuítas que ensinaram os índios a dançar, cantar e expressarem-se artisticamente. As culturas indígenas já possuíam fortes elementos de ludicidade. De acordo com Inez Peralta e Yara Kassab (2007):

“Em vários textos elaborados no decorrer do século XVI encontram-se referências as características lúdicas da sociedade indígena. O viajante Jean de Lery que esteve no Brasil em 1557 observou que os nativos ‘bebam pouco ou muito porém, como não sofrem de melancolia congregar-se todos os dias para dançar e folgar’ (LERY,1980: p.132, *apud* PERALTA; KASSAB 2007, p. 23).

Para esses autores, o grande mérito dos primeiros evangelizadores foi sobretudo o esforço por compreender a cultura nativa e usar elementos dessa mesma cultura, principalmente os seus aspectos lúdicos, para obter êxito no trabalho missionário. Assim, a música, a pintura, a dança, e, sobretudo, o teatro em suas formas europeias não foram simplesmente “impostas”, mas adaptadas, quando não mescladas, com as culturas indígenas com as quais os jesuítas estabeleceram contato. Inez Peralta e Yara Kassab (2007) ressaltam que

“Onde a missão permaneceu como núcleo central, realizou-se um complexo processo de oposições e sínteses culturais desde os primeiros contatos entre jesuítas e indígenas. Os jesuítas foram, ao longo de sua permanência no Brasil, introduzindo novas formas artísticas e novos rituais às danças, músicas e cantos tradicionais dos indígenas, revelados em suas festas, ao mesmo tempo em que os corais, as músicas cantadas nas missas e o teatro português eram permeados pelas manifestações culturais indígenas” (PERALTA e KASSAB 2007, p. 3)

Na verdade, os jesuítas souberam aproveitar a disposição natural dos indígenas para a brincadeira, a festa, a ludicidade em geral. Todos os processos de aproximação e de contato com as populações nativas seguiram esta metodologia, ou seja, a metodologia do lúdico, tendo as crianças como atores fundamentais. Os missionários perceberam a possibilidade de novas interações de saberes ou ainda perceberam um território de novas interdições e liberdades.

Nesse sentido, pode-se dizer que os jesuítas compreenderam que a descontração natural, a alegria de viver, expressada pelos índios nas mais diferentes manifestações de ludicidade, era, na verdade, o meio mais inteligente e adequado para poder estabelecer uma interação com a população nativa do Brasil colônia (PERALTA e KASSAB, 2007)

Auxiliados pelo conhecimento dos seus hábitos e costumes, e sobretudo pelo domínio da principal língua nativa da época, o tupi, cuja gramática foi sistematizada pelo jesuíta português José de Anchieta em 1555, os missionários empreenderam um amplo trabalho de evangelização cujos conteúdos eram europeus,

mas as formas tornaram-se muito semelhantes ao modo indígena de ser e de viver (CARDOSO, 1988)

Os historiadores são unânimes em destacar o Padre José de Anchieta, pois foi ele que utilizou amplamente o teatro como recurso lúdico-pedagógico em suas pregações para conseguir chamar a atenção e envolver os índios, a começar pelas crianças. Ainda como estudante do curso de Letras em Coimbra, Portugal, Anchieta teve contato com as obras do dramaturgo português Gil Vicente. Ao chegar ao Brasil ele aplicou a mesma pedagogia teatral no seu trabalho de evangelização.

Segundo o historiador jesuíta Armando Cardoso “É impossível Anchieta não ter conhecido e admirado a obra de Gil Vicente, pois métrica, prosódia e muitas ideias de seus Autos são semelhantes às do grande mestre” (CARDOSO, 1988, p. 14). Para o autor, neste verdadeiro processo de “enculturação” da catequese em meio à realidade das sociedades indígenas, José de Anchieta soube observar os costumes nativos para depois introduzir neles elementos da fé cristã. De acordo com Armando Cardoso, foi em Caravelas, Bahia, após o naufrágio do navio que levava os missionários para o sul do Brasil, que Anchieta manteve um contato mais duradouro com a cultura nativa:

“[...] um dia, os meninos órfãos de Lisboa, que iam na embarcação, lançada ao litoral pela tempestade, ‘puseram-se a cantar umas cantigas que se fizeram na língua dos índios. Ajuntavam-se a eles a ver e admirar’. Noutro dia, um domingo, celebrou-se missa’ com ornamentos salvos do naufrágio, e novamente os índios se ajuntavam cheios de admiração” (CARDOSO, 1988, p. 15)

Em todos os poemas e obras teatrais (os “autos”) compostos por Anchieta havia a participação de crianças, enquanto que outros foram criados especificamente para serem interpretadas pelos “curumins” (crianças na língua tupi). As apresentações ocorriam em diversas oportunidades. Cardoso (1988) cita, por exemplo, a obra intitulada “Jandê Jára Arirê” (em português “Dança para os Reis Magos”),

“Dançada e acompanhada de gaitas por meninos, a cada um competia cantar uma das estrofes. Das dez, só uma em português, a 7ª. traduz em parte e valoriza ainda mais a precedente em tupi. Ela reveste um tom de muito afeto e graciosidade, em favor dos curumins, os indiozinhos cantadores, dançadores e gaiteiros, e é uma crítica forte contra os brancos que os maltratam e só os desejam como escravos” (ANCHIETA, J., Lírica portuguesa e tupi, trad. CARDOSO, A, 1984).

Felipe Soriano (2020), na sua dissertação de mestrado intitulada “A apresentação de Maria (Tupansy) aos índios do Brasil: o Auto da Assunção como instrumento catequético em José de Anchieta no final do Séc. XVI”, também destaca a importância do teatro como recurso lúdico importante no processo de evange-

lização dos índios. No sentido de justificar isso, o autor enfatiza que

“Para inauguração da Igreja da missão e entronização do seu orago, José de Anchieta prepara um auto catequético que foi encenado em 15 de agosto de 1590. Devido aos seus elementos históricos, culturais e teológicos, podemos afirmar que nesse auto se celebram os melhores resultados do trabalho indigenista da Companhia de Jesus no século XVI. (SORIANO, 2020, p.1).

Soriano (2020) discorda dos autores que classificam a obra missionária do Padre Anchieta como uma simples imposição dos valores culturais do colonizador europeu sobre as populações nativas. Muito pelo contrário, “O hibridismo de sua mariologia popular, os elementos teatrais e alegóricos por ele utilizados, confessam a transculturalidade de sua catequese” (SORIANO, 2020, p. 1).

Por sua vez, Jean de Lery (1980), menciona ainda nos seus relatos os momentos de características lúdicas presentes nos principais eventos da sociedade indígena tais como: nascimento, morte, guerras, vitórias e consórcios: “Os índios utilizavam-se também de enfeites de plumas, mascaras e pintavam-se, seja para transmitirem alegria ou melancolia” (LERY 1980, *apud* PERALTA e KASSAB, p.45). Cardim (1980), ressalta esse espírito brincalhão dos nativos ao falar da figura do demônio que estava sempre presente nas festividades das aldeias: “A esta figura [demônio] fazem os índios muita festa por causa da sua formosura, gatimanhos e trejeitos que faz; em todas as suas festas metem algum diabo, para ser deles bem celebrada” (CARDIM, 1980, p. 223).

Embora, é claro, o discurso contido no teatro dos jesuítas no Brasil Colônia tivesse fortes traços do rigor da moral cristã vigente, Anchieta e seus companheiros souberam transmitir a doutrina católica de forma leve e divertida, aproximando-se da cultura indígena. Sem abrir mão dos rígidos princípios doutrinários da Igreja Católica, os primeiros missionários conseguiam seus objetivos com relativa facilidade. A razão deste sucesso residia no fato de que a mensagem cristão-católica era incorporada aos hábitos e costumes nativos, aproveitando, sobretudo, a força da ludicidade presente nesta cultura. Era, portanto, através das expressões artísticas, especialmente da arte dramática, envolvendo, sobretudo, as crianças, que os jesuítas no Brasil Colônia evangelizavam, como relatam Peralta e Kassab.

“Os missionários reuniam grupos, geralmente de crianças indígenas, para se ensaiar as peças escritas a partir do que observavam na vida dos nativos. Com isso, os padres tematizavam o cotidiano indígena, inserindo censura através da moral e dos bons costumes cristãos. Nas cenas, adaptava-se a vida nativa para uma vida cristã, criticando-se a poligamia, a embriaguez e a antropofagia” (PERALTA e KASSAB 2007, p. 8).

Diante disso, e considerando principalmente o fato de estarmos vivendo hoje em ambientes digitais, a Igreja Católica é chamada a rever seus métodos de evangelização, de modo especial em relação ao trabalho de evangelização com

as crianças. Assim como os primeiros evangelizadores, jesuítas especialmente, souberam compreender para depois inserir-se no contexto em que se achavam, é preciso que a evangelização contemporânea torne-se cada vez mais uma evangelização atenta às novas realidades.

Nos tempos atuais cresce ainda mais a necessidade de transmitir a mensagem cristã de uma forma diferente, com outras metodologias, ou seja, um modo que expresse um mínimo de sintonia com essas realidades. Como vimos anteriormente, as crianças de hoje são mais sensíveis, uma vez que já nasceram na era digital, uma cultura baseada essencialmente no fluxo contínuo de imagens e de grande interatividade midiática. Neste cenário se faz presente o lúdico com certeza.

É preciso, então, que os novos evangelizadores tenham, na verdade, um duplo olhar, ou seja, um olhar “retrospectivo” e um olhar “prospectivo”. Deve-se olhar para o passado com suas riquezas metodológicas, tentando captar algumas de suas principais ideias criativas, e ao mesmo tempo examinar os delineamentos da cultura atual para tentar enxergar melhor em que consiste a era digital, discernindo quais são os seus principais desafios (o que o Papa Francisco chama de “sinais dos tempos”).

Hoje talvez mais do que ontem, faz-se necessário, e de certa forma, até urgente, efetivar um verdadeiro processo de enculturação, ou seja, falar de Deus respeitando as novas formas de ser e de viver. Dentre as metodologias utilizadas pelos primeiros missionários existem, como já foi visto, elementos que podem ser aplicados nos dias de hoje. O apelo à ludicidade sem dúvida é um desses.

3. O conceito de evangelização e sua estreita relação com a cidadania segundo o papa francisco

O terceiro pressuposto do nosso trabalho é o conceito de evangelização estabelecido pelas novas propostas do Papa Francisco, de modo particular as indicações contidas no documento do Vaticano que tem como título “*Evangelii Gaudium*”⁶. Trata-se aqui, na verdade, de uma atualização do próprio conceito de evangelização. Sem desprezar as conceituações anteriores, especialmente àquelas definidas por Paulo VI, João Paulo II e Bento XVI, Francisco, no entanto, expõe a noção de evangelização para os novos contextos em que vivemos.

Ao fazer isto, o Papa estabelece, ao mesmo tempo, uma íntima relação entre evangelização e cidadania. Como é do conhecimento público, desde a ascensão de Francisco a Igreja começou a viver uma fase de profundas revisões e/ou atualizações em todo o campo doutrinário, e este documento é um bom exemplo. O nosso trabalho, é claro, não tem a pretensão de analisar a EG em toda a sua amplitude. Vamos destacar apenas alguns elementos que dizem respeito à relação da evangelização com a cidadania, expressando assim a atualidade da ação da

⁶Usaremos a sigla EG sempre que nos referirmos aqui a este documento do Papa.

Igreja na sociedade face aos desafios que esta última lhe impõe.

Como o nosso projeto relaciona o conceito de evangelização com o de cidadania, faz-se necessário falarmos um pouco também sobre este último. Sem nos determos demasiado neste tema, vamos citar apenas duas conceituações, uma da esfera leiga e outra da esfera eclesial. A primeira é aquela proposta por T. H. Marshall (1967) O autor afirma que nos países ocidentais, a cidadania moderna constituiu-se por etapas. Em seu livro “Cidadania, Classe Social e Status” (MARSHALL, 1967) ele diz que a cidadania só é plena se dotada de todos os três tipos de direitos:

“Civis: direitos inerentes à liberdade individual, liberdade de expressão e de pensamento; direito de propriedade e de conclusão de contratos; direito à justiça; que foi instituída no século 18; Políticos: direito de participação no exercício do poder político, como eleito ou eleitor, no conjunto das instituições de autoridade pública, constituída no século; Sociais: conjunto de direitos relativos ao bem-estar econômico e social, desde a segurança até ao direito de partilhar do nível de vida, segundo os padrões prevaletentes na sociedade, que são conquistas do século XX” (MARSHALL, 1967, p.235)

Desse conceito surge o entendimento, portanto, de que a cidadania não se restringe às esferas civil e política, mas comporta também os direitos sociais. Ser cidadão ou cidadã é também ter direito ao trabalho, a saúde, a educação, a moradia e outras coisas fundamentais à promoção e manutenção da dignidade humana. Como veremos mais adiante, o Papa Francisco vai destacar esses direitos ao dizer o que entende por evangelização nos dias de hoje.

No Catecismo da Igreja Católica⁷, compendio elaborado ainda no governo do Papa João Paulo II, no final dos anos 1990, obra referencial, sem dúvida, da doutrina católica, encontramos também um conceito de cidadania. Neste compendio encontramos a definição de “cidadania” relacionada com a noção de “bem comum” entendido como “o conjunto daquelas condições da vida social que permitem aos grupos e a cada um de seus membros atingirem de maneira mais completa e desembaraçadamente a própria perfeição” (CIC N. 1906).

Segundo o documento, exercer a cidadania em primeiro lugar significa “[...] garantir o respeito pela pessoa como tal” (CIC N. 1907). Em virtude disso, “[...] os poderes públicos são obrigados a respeitar os direitos fundamentais e inalienáveis da pessoa humana. [...]” (CIC N. 1907, grifo nosso). Porém, não basta garantir o respeito a esses direitos cidadãos: é preciso torná-los concretos através do desenvolvimento social e econômico de toda a sociedade:

“Em segundo lugar, o bem comum exige o bem estar social e o desenvolvimento do próprio grupo. O desenvolvimento é o resumo de todos os

⁷Usaremos em todo o trabalho as iniciais CIC ao nos referirmos ao documento.

deveres sociais. [...] cabe à autoridade servir de árbitro em nome do bem comum, entre os diversos interesses particulares. Mas ela deve tornar acessível a cada um aquilo de que precisa para levar uma vida verdadeiramente humana: alimento, vestuário, saúde, trabalho, educação e cultura [...]” (CIC N. 1908)

O Catecismo complementa a sua conceituação de cidadania afirmando que “[...] o bem comum envolve a paz, isto é, uma ordem justa, duradoura e segura” (CIC N. 1909, grifo nosso). Entretanto, tudo isso depende fundamentalmente da participação das pessoas na sociedade, como afirma o documento: “É necessário que todos participem, cada um conforme o lugar que ocupa e o papel que desempenha, na promoção do bem comum. Este dever é inerente à dignidade da pessoa humana” (CIC N. 1913). Em resumo, o “Catecismo da Igreja Católica” conceitua o termo “cidadania” apoiando-se em palavras-chaves: respeito, direitos, deveres, desenvolvimento, justiça e paz duradouras. Como veremos adiante, estas mesmas palavras encontram eco na EG do Papa Francisco.

Na sua Encíclica, Francisco chama a atenção para a necessidade que a Igreja tem de atualizar as formas de evangelização para fazer face aos desafios do tempo presente. Para isso é preciso, em primeiro lugar, que a evangelização hoje seja um anúncio alegre. Neste sentido, logo no início do seu documento o Papa lança um convite aos católicos:

“Recuperemos o fervor do espírito [...] E que o mundo do nosso tempo, que procura ora na angústia, ora com esperança, possa receber a Boa Nova dos lábios, não de evangelizadores tristes e descoroçados, impacientes ou ansiosos, mas sim de ministros do Evangelho cuja vida irradie fervor, pois receberam primeiro em si a alegria de Cristo” (PAPA FRANCISCO, EG, N.10)

Francisco elege como fundamento do conceito de evangelização o que ele chama de “Igreja em saída”, que significa “sair da própria comodidade e ter a coragem de alcançar todas as periferias que precisam da luz do evangelho” (FRANCISCO, 2013) Desse modo, diz o Papa, os destinatários serão os empobrecidos, ou se quisermos, aquelas pessoas que não são reconhecidas ou não podem exercer a sua cidadania plena.

“Não devem subsistir dúvidas nem explicações que debilitem esta mensagem claríssima. Hoje e sempre, os pobres são os destinatários privilegiados do Evangelho, e a evangelização dirigida gratuitamente a eles é sinal do Reino que Jesus veio trazer. Há que se afirmar sem rodeios que existe um vínculo indissolúvel entre a nossa fé e os pobres. Não os deixemos sozinhos” (PAPA FRANCISCO, EG, N. 48)

Para ele, é preciso também anunciar o Evangelho respeitando a cultura atual e observando os desafios impostos pelas novas realidades. Ao evangelizar, a Igreja Católica, através dos seus agentes, precisa considerar os fundamentos da fé, mas ao mesmo tempo deve estar atenta às realidades da nova cultura.

“[...] as enormes e rápidas mudanças culturais exigem que prestemos constante atenção ao tentar exprimir as verdades de sempre numa linguagem que permita reconhecer a sua permanente novidade, pois no depósito da doutrina cristã, uma coisa é a substância e outra é a formulação que a reveste [...] Portanto, a renovação das formas de expressão torna-se necessária para transmitir ao homem de hoje a mensagem evangélica no seu significado imutável” (PAPA FRANCISCO, EG, N.44, grifo nosso)

Uma vez considerado isto, Francisco, no documento já citado, traça em linhas gerais o seu conceito de evangelização vinculando-o necessariamente aos valores da cidadania que devem ser implantados na sociedade. De maneira especial, trata-se aqui de compreender a evangelização como missão que visa resgatar a dignidade dos mais pobres, ou seja, daquelas categorias de pessoas que não têm acesso aos direitos básicos de todo cidadão e de toda cidadã.

O Papa afirma que “Cada cristão e cada comunidade são chamados a ser instrumentos de Deus ao serviço da libertação e promoção dos pobres, para que possam integrar-se plenamente na sociedade” (FRANCISCO 2013, p. 154). Faz-se necessário deixar de lado certa visão individualista-intimista da religião que predominou no passado, para lançar agora um olhar mais amplo sobre a sociedade, de modo particular sobre os excluídos da cidadania. Desse modo, Francisco mais adiante declara:

“[...] a proposta do Evangelho não consiste só numa relação pessoal com Deus. E a nossa resposta de amor também não deveria ser entendida como uma mera soma de pequenos gestos pessoais a favor de alguns indivíduos necessitados, o que poderia constituir uma «caridade por receita», uma série de ações destinadas apenas a tranquilizar a própria consciência. A proposta é o Reino de Deus (cf. Lc 4, 43); trata-se de amar a Deus, que reina no mundo. Na medida em que Ele conseguir reinar entre nós, a vida social será um espaço de fraternidade, de justiça, de paz, de dignidade para todos. Por isso, tanto o anúncio como a experiência cristã tendem a provocar consequências sociais” (PAPA FRANCISCO, EG,, N. 67)

As consequências sociais da evangelização de que fala do líder da Igreja Católica não se resumem ao simples trabalho caritativo, como, aliás, historicamente as organizações eclesiais sempre fizeram. É preciso passar de uma concepção puramente assistencialista para assumir uma postura que promova o resgate da dignidade humana em seu sentido mais amplo. Registra-se aqui, de fato, um modo novo de entender a evangelização e suas exigências em termos de justiça social.

“Enquanto não forem radicalmente solucionados os problemas dos pobres, renunciando à autonomia absoluta dos mercados e da especulação financeira e atacando as causas estruturais da desigualdade social, não se resolverão os problemas do mundo e, em definitivo, problema algum. A desigualdade é a raiz dos males sociais” (PAPA FRANCISCO, EG, N° 202)

Desse modo, não nos parece absurdo nem fora de propósito tratar da formação para a cidadania no âmbito eclesial, uma vez que, segundo o líder maior da Igreja Católica, ela é indissociável do conceito de evangelização nos dias de hoje. São, por assim dizer, duas faces de uma mesma moeda. Evangelizar é anunciar a pessoa de Jesus Cristo, mas sem esquecer de modo algum que este anúncio implica na defesa e na promoção da cidadania, pois “uma fé autêntica – que nunca é cômoda ou individualista – comporta sempre um profundo desejo de mudar o mundo, transmitir valores, deixar a terra um pouco melhor depois da nossa passagem por ela” (FRANCISCO, 2013, N°183)

Considerando, então, os pressupostos até aqui colocados: 1) de que a evangelização tem que estar atenta às exigências atuais da infância midiática (BUCKINGHAM, 2007) e que por isso faz-se necessário usar da criatividade lúdica; 2) que isso também está de acordo com a tradição dos primeiros evangelizadores do Brasil (CARDOSO, 1988); e 3) que esses pressupostos encontram apoio nos ensinamentos do Papa Francisco que vincula a evangelização com a formação para a cidadania (FRANCISCO, 2013), o nosso trabalho se propõe a indagar: de que maneira o apelo aos recursos lúdicos pode resultar numa contribuição efetiva no sentido também de ajudar a formar verdadeiros cidadãos e cidadãs? Para além dos conteúdos estritamente religiosos, é possível pensar numa contribuição desse tipo?

Referências

BEZERRA, Katharyne. 10 melhores Youtubers infantis Brasileiros - Publicado em 20/09/2018. Disponível em <<https://www.estudokids.com.br/melhores-youtubers-infantis/#:~:text=Com%20mais%20de%20%20milh%C3%B5es,j%C3%A1%20possuem%20um%20livro%20publicado.>> Acesso em 08 de maio de 2020

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, 1990

BÍBLIA, N.T. Tessalonicenses In: BÍBLIA, Português. Sagrada Bíblia Católica: Antigo e Novo Testamento. Tradução de José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008. p. 202-203".

BONA, Viviane de. Tecnologia e infância: ser criança na contemporaneidade. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2010

BUCKINGHAM, David. Crescer na era das mídias eletrônicas. São Paulo: Loyola, 2007

BUCHT, Catarina; FEILITZEN, Cecília Von (tradução, Patrícia Carvalho). Perspectivas sobre a criança e a mídia. Brasília: MJ/UNESCO, 2002

CARDIM, Fernão. Tratados da Terra e Gente do Brasil. Belo Horizonte: ed. Itatiaia. 1980.

CARDOSO, Armando. Teatro de Anchieta. São Paulo: Loyola, 1988.

FRANCISCO. Evangelii Gaudium, Exortação Apostólica sobre o anúncio do Evangelho no mundo atual. São Paulo: Loyola, 2016

MARSHALL, T. H. Cidadania, Classe Social e Status. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.

PAULO VI, Carta Encíclica Ecclesiam suam, N.27, Vaticano: 1964.

PERALTA, Inez Garbuio e KASSAB, Yara. O desvelar das interações cotidianas entre jesuitas e indígenas brasileiros no século XVI: privilegiando o lúdico. Trabalho apresentado no XXIV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA - 2007

POSTMAN, Neil. O desaparecimento da infância. São Paulo: Graphia, 1983.
SANDERS, B. A is for ox: The collapse of literacy and the rise of violence in electronic age. New York: Vintage, 1995

SORIANO, Felipe de Assunção. A apresentação de Maria (a Tupansy) aos índios do Brasil: o Auto da Assunção como instrumento catequético em José de Anchieta no final do século XVI. Orientadora: Alzirinha 2020,f Tese (Mestrado em Teologia) Faculdade de Teologia, UNICAP, Recife, 2020, versão impressa.

TAPSCOTT, Don. Geração Digital: Como os jovens que cresceram usando a Internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010

VASCONCELOS, Luis P. Dicionário de Teatro. Porto Alegre: L&PM, 1987

VILICIC, Filipe. O clube dos youtubers. Belo Horizonte: Ed. Gutenberg, 2019

O DECÁLOGO DE KIEŚLOWSKI: DO ESTUDO À RELEITURA¹

Amanda de Luna Cavalcanti²

Resumo

O presente trabalho consiste no relato de experiência decorrente da produção de projetos audiovisuais realizada pelo grupo de estudos Realização Cinematográfica, tendo como enfoque a importância de uma abordagem tanto prática, quanto teórica no aprendizado da linguagem audiovisual. A partir da análise da filmografia do cineasta polonês Krzysztof Kieślowski, com a posterior produção fílmica como uma releitura da narrativa e estética desse, propõe-se demonstrar como o fazer cinematográfico resta imbuído de elementos para além de sua forma técnica e caráter imagético, compreendendo também o manuseio de valores e da subjetividade centrada na figura do diretor enquanto realizador.

Palavras-chave: Cinema; Kieślowski; Realização Cinematográfica.

Abstract

The present work consists of an experience report resulting from the production of audiovisual projects carried out by the Filmmaking study group, focusing on the importance of both a practical and theoretical approach to learning the audiovisual language. Based on the analysis of the filmography of the Polish filmmaker Krzysztof Kieślowski, with the subsequent film production as a reinterpretation of his narrative and aesthetics, it is proposed to demonstrate how the cinematographic making remains imbued with elements beyond its technical form and imagery, also comprising the handling of values and subjectivity centered on the figure of the director as a film-maker.

Keywords: Cinema; Kieślowski; Filmmaking.

.....

¹Trabalho apresentado à revista Pense Virtual do Centro Universitário AESO Barros Melo - UNIAESO, orientado pelo professor Luiz Otávio Pereira, mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM – UFPE) e coordenador do grupo de estudos Realização Cinematográfica.

²Graduanda em Cinema e Audiovisual na Uniaeso e integrante do grupo de estudos Realização Cinematográfica, Olinda/PE. E-mail: amandadlcav@gmail.com

1. Introdução

Analisar um filme não é tarefa simples. Embora, à primeira vista, o ato possa apontar para a ideia de observação, seguido da interpretação, tais são apenas etapas gerais de um processo que demanda maior complexidade. Nas palavras dos autores Francis Vanooye e Anne Goliot-Lété, em seu livro *Ensaio sobre a Análise Fílmica*:

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. (VANOYE, LÉTÉ, 1994, pág. 15).

Nesse contexto, instigado pela perspectiva de aprendizado consistente no núcleo de um grupo de estudos, o grupo Realização Cinematográfica durante dois semestres debruçou-se sobre a filmografia do cineasta polonês Krzysztof Kieślowski. Com ênfase na obra seriada “Decálogo”, a equipe desenvolveu um estudo da linguagem audiovisual a partir da análise fílmica e posterior produção de curtas-metragens a compor uma minissérie baseada não apenas na narrativa do realizador humanista, mas também na estética e uso de símbolos por esse.

Ao se decompor minuciosamente uma obra, inevitavelmente, sob o olhar analítico, tem-se revelado não apenas as técnicas do “fazer cinema”, mas também o desnude dos valores e compreensões de mundo do criador, o qual deve ser entendido, dentre muitos adjetivos como um teórico, afinal, em corroboração com Jacques Aumont:

Existem muitas maneiras de fazer teoria, sobretudo, se for um artista que faz a teoria de sua arte. Desde o Renascimento, todo artista no Ocidente pode ser considerado um teórico – mesmo que jamais tenha dito algo que faça com que se acredite que é. (AUMONT, 2004, Pág. 9)

Se o todo apresentado ao público expõe – mesmo que de maneira não absoluta – o pensamento do autor, a extração dos elementos cinematográficos escancaram os aspectos que construíram a experiência final e aquilo que o criador pretende dizer, contribuindo para o entendimento técnico e material do percurso que levou à linguagem e à maneira pela qual foi demonstrada. Nessa toada, está-se diante de um estudo da teoria, norte básico do grupo de estudos.

Tem-se, portanto, que o realizar cinematográfico jaz imbuído da ideia de se aprender sobre cinema em seus possíveis âmbitos teóricos e práticos. Isto porque, paradoxalmente, teoria e prática dão origem uma à outra, cabendo à observação das obras, desvendar a sistemática e as propriedades dos trabalhos de seus autores, a fim de compreender as múltiplas peculiaridades da linguagem audiovisual, e como ela flui e se caracteriza em cada projeto.

Com efeito, o que se pretende relatar é como o aprendizado se constitui de maneira aprofundada e legítima ao se debruçar não apenas na análise fílmica, mas como ele se solidifica plenamente ao se propor a produção de uma releitura do objeto de estudo como uma fixação da teoria por meio da experiência.

2. Eixo Teórico

Realizar um filme é, antes de mais nada, um trabalho coletivo em que as variadas funções sistematizam uma dinâmica em prol de uma proposta narrativa e estética. Contudo, faz-se imperioso destacar que, em que pese não seja a realização cinematográfica um trabalho solitário, é na figura do diretor que a subjetividade se aplica em prevalência.

Acatando a sugestão de Aumont, em se tratando da adução, entendida como incontroversa, de que “a história do cinema foi feita pelos diretores” (AUMONT, 2004, Pág. 9), embora se reconheça uma característica mítica e heroica adquirida com o tempo pela direção, além da enfática contribuição de produtores, roteiristas, fotógrafo, montadores no contexto teórico, não se contesta que remanesce no papel do diretor a condução da linguagem a ser trabalhada na obra.

Para além do cinema de autor, concebido na França como um cinema de diretores, buscar no trabalho destes as lições do realizar cinematográfico não impede que as demais funções sejam percebidas, mas apenas que o caminho para se adentrar o universo oferecido pelo filme se dá primordialmente pela mente do diretor, onde se concentra o núcleo e o paradigma linguístico a ser utilizado. Em função e em torno das diretrizes e perspectivas propostas pela direção é que os demais departamentos irão circular, muitas vezes somando, mas não sobrepujando ou usurpando o papel central do diretor.

É interessante que tal concepção revela-se em sua máxima quando evidenciada a importância da *mise en scène* na construção de um filme. Sendo um termo resgatado do teatro é compreendida como a disposição dos elementos no quadro, tendo como principal agente responsável e condutor o diretor.

Historicamente tal argumento encontra explicação no fato de que foi por meio do manifesto estético “*Sur un art ignéré*”, escrito pelo crítico francês Michel Mourlet para a imponente revista *Cahiers du Cinéma* em 1959, que a *mise en scène* é apresentada como o passaporte necessário para ser transportado para dentro do universo fílmico. É nesse mesmo contexto que tal percepção favorece estrategicamente o cinema de autor, defendida e trazida à tona por meio do mesmo veículo: a *Cahiers du Cinéma*. Verifica-se a partir das explicações de Luiz Carlos Oliveira Jr que:

No contexto dos *Cahiers du Cinéma* dos anos 1950, a *mise en scène* ocupa um lugar estratégico, atrelando-se à “política dos autores” defendida pelos chamados “jovens turcos” (Godard, Truffaut, Rivette, Rohmer, Chabrol, Douchet), jovens críticos aficionados do cinema norte-americano e ansiosos por provocar uma revolução no cinema francês. O postulado estético central da política dos autores consistia numa tentativa de juntar a noção de escritura ou de estilo com a de profundidade temática: o universo de um diretor (seus temas recorrentes, suas obsessões, sua visão de mundo) está expresso na forma (enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, montagem etc.), sem separação possível. (OLIVEIRA JR., 2013, Pág. 9).

Em sendo o diretor o autor, bem como realizador da obra, é notório, portanto, que suas peculiaridades, tidas como estilo ou marca estejam presentes como selo identificador, restando os demais papéis incorporados não apenas na forma de trabalho, mas na proposta narrativa e característica da direção. Em obras seriadas, sobretudo as antológi-

cas, tal artifício demanda intenso trabalho de harmonia, enfatizando a necessidade de coesão entre os elementos linguísticos, por mais que os enredos episódicos guardem divergência entre si.

Por meio da obra “Decálogo”, de Kiesłowski, o que se verifica é justamente a presença de um mundo inconfundível que guarda relação direta com o autor. Em meio a personagens diferentes, a histórias diferentes, tem-se que a partir de uma concepção primordial, ostentada pelos liames propositivos do diretor, somadas as contribuições artísticas dos trabalhos de roteiro, arte, fotografia, que a obra se ramifica para além de uma verossimilhança una, como um projeto do realizador.

3. Relato de Experiência

Se em um primeiro momento do ciclo da pesquisa, o grupo de estudos debruçou-se sobre a análise e desenvolvimento teórico dos elementos cinematográficos contidos na obra polonesa “Decálogo”, na segunda fase do projeto proposto, os estudantes tiveram como desafio a produção de dez curtas-metragens, baseados nas obras do cineasta e realizador da série mencionada, Krzysztof Kieslowski.

Cada episódio partiu de um roteiro criado pelo próprio grupo de estudos, tendo como base todo o colhimento e absorção da estética do diretor europeu, características constantes na proposta trazida no primeiro semestre da pesquisa, trazendo um olhar laical sobre dilemas éticos inspirados em mandamentos bíblicos. A partir de tais, as discussões de caráter humanista, simbólico, tendo como acréscimo uma visão contemporânea – e em alguns casos até regional – ganharam tons práticos ao se buscar a concretude dos debates anteriormente realizados em produtos audiovisuais.

Nesse sentido, mais do que nunca, o manuseio da linguagem audiovisual foi explorado pelo grupo, partindo da experiência não apenas de estar em um set de filmagem, mas de todas as particularidades que envolvem o primeiro passo da produção de um filme, com a divisão de funções, confecção de orçamentos, busca por locações viáveis, teste de elenco, etc. Tudo isso sem perder de vista o fundamento e a estrutura vinculada ao tipo de cinema estudado na primeira fase da pesquisa, isto é, vinculada a proposta fílmica de Kieslowski e a marca do autor, sujeita, é claro, a adaptações ao contexto cultural em que se está imerso.

Pois bem. Reconhecendo-se como um projeto audacioso, afinal, a pretensão foi a produção, em seis meses, de dez episódios de curta-metragem a constituir a série, o grupo dividiu-se em funções múltiplas, de maneira que em cada filme, um integrante exercia uma função diferente, o que possibilitou ainda que todos experimentassem os diversos papéis existentes na produção de uma obra audiovisual.

Com efeito, o que se teve foi a experiência e o acerto de que o projeto fílmico trata-se de um trabalho coletivo, em que cada peça possui sua importância, a fim de que seu funcionamento reste configurado de maneira harmônica. Ora, podendo cada integrante do grupo sentir de forma prática o exercício de variadas funções, tal experimento proporcionou não apenas o desempenhar da empatia, como também contribuiu para o desenvolvimento da destreza no set filmagem ao garantir a percepção do que cabe a cada um e como uma função poderia aprender com a outra.

Nesse diapasão, é imperioso destacar que embora nas primeiras produções, por força do primeiro contato de muitos com um set de filmagem, a execução tenha restado atinvida por alguns equívocos, tais foram sanados em posteriores gravações pelo constante aprendizado que advém do exercício prático do que é dito em sala de aula e, nesse caso, das discussões teóricas da pesquisa.

É certo que o projeto proposto pelo grupo de estudos proporcionou a experiência em sua máxima concretude, enfatizada na independência criativa, comunicativa e técnica de seus integrantes. Com o auxílio do professor orientador, os erros, seja de caráter formal, seja de caráter material, cometidos durante os processos de produção, tiveram suas correções como fator característico para compreender as infinitas possibilidades de abordagem constantes na linguagem audiovisual e as formas de adequação e reinvenção desta.

Assim, no que diz respeito às circunstâncias organizacionais e dinâmicas de equipe, o grupo pôde aprender as etapas de uma produção, as funcionalidades do equipamento, a configuração estética com o uso de luz, sombra e cor, os possíveis entraves de uma realização e, de certa maneira, o cenário do cinema independente e atuante no contexto pernambucano, suas dificuldades, seus obstáculos e as formas de superá-los.

Já no que tange aos elementos marcantes da estética do cineasta polonês, os filmes realizados tiveram a preocupação da equipe, sobretudo, na execução da *mise en scène*. As locações buscadas, por exemplo, passaram por visitas técnicas, tendo como imperioso o olhar da direção, haja vista, o grande cerne da realização cinematográfica, buscada pela pesquisa, retesar na autoria.

Assim, a incorporação do estudo das cores, o manuseio dos significados com as lições de semiótica dos filmes de Kieslowski, os simbolismos marcantes dos objetos de cena e enquadramentos da câmera foi primordial para a realização do projeto. Destaca-se, nesse sentido, que o trabalho coeso da fotografia e arte, sob a chancela da direção, colocou em prática o que se havia aprendido na primeira fase da pesquisa denotada pelo olhar observador da obra “Decálogo”.

Com efeito, pode-se resumir a segunda fase da pesquisa do grupo de estudos Realização Cinematográfica como uma experiência completa que faz jus ao seu nome. Do roteiro ao produto audiovisual, aliando forma e conteúdo, sendo o último densamente constituído de inspiração e reflexão temática, embora nem todos os episódios tenham finalizado a fase de pós-produção, o estudo proporcionou a análise de todas as etapas constantes na criação e execução de um filme, bem como de uma série.

Para o futuro, os integrantes, independente da constituição da pesquisa enquanto grupo de estudos pretendem finalizar a fase de edição e montagem, a fim de tornar à público o trabalho coletivamente realizado, almejando, até mesmo, a divulgação dos filmes em festivais e plataformas existentes na internet.

Referências

AUMONT, Jacques. As teorias dos cineastas; tradução: Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2004.

COUSINS, Mark. História do Cinema: Dos clássicos ao cinema moderno; tradução: Cecília Camargo Baratalotti. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. A mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013.

VANOYE, Francis . GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica; tradução: Marina Appenzeller . Campinas: Papirus: 1994.

UNIAESO

A RAIZ DE UM: PROJETO EXPERIMENTAL DE ANIMAÇÃO CLÁSSICA

**Felipe Berardo Aroucha De Lemos Vasconcelos
Pedro Henrique Silva Ferreira Lima**

Resumo

Esse relatório acompanha o curta-metragem de animação 2D digital a raiz de um como parte do projeto experimental e tem como um de seus objetivos explicitar a pesquisa realizada que formatou os métodos de realização adotados e os resultados finais pretendidos tanto tematicamente com questões relacionadas à construção “identitária” de jovens quanto esteticamente pelo minimalismo visual adotado. Um outro objetivo importante é descrever a metodologia e o processo adotados durante a realização do curta-metragem como fonte de informação quanto à produção de uma animação 2D, de forma exequível e competente com uma equipe reduzida.

Palavras-chave: Animação. Digital. Curta-metragem. Independente. Construção identitária.

Abstract

This written report is a companion to the digital 2D animated short film a raiz de um as a part of the proposed project. One of its objectives is to detail the performed research that shaped the production logistics and the intended final results as much thematically, dealing with issues related to the identity construction of young adults, as aesthetically, pursuing a minimalist visual identity. Another important objective is to write an account of the methodology and processes embraced throughout the making of the short film. All for the purpose of creating a font of information on 2D animation production in a way that is both polished and feasible.

Keywords: Animation. Digital. Short film. Independent. Identity construction.

1. Processo e Metodologia | Memorial Descritivo

O percurso metodológico empreendido durante a realização do curta-metragem de animação *a raiz de um*, detalhado neste memorial descritivo, está apresentado numa organização bastante tradicional adotada por realizações cinematográficas e audiovisuais: pré-produção, produção e pós-produção.

1.1 Pré-Produção

A primeira grande etapa do processo de realização de um projeto experimental é a pré-produção, que consiste em todas atividades de pesquisa, preparação e reflexão crítica executadas previamente à realização propriamente dita do curta metragem.

1.1.1 Concepção da ideia

A ideia e concepção deste projeto surgiu durante o contato com o estudo de animações e suas derivações técnicas na faculdade, por ocasião da disciplina Cinema de Animação. Em meio a outros estilos como o stop motion, animação 3D e motion graphics, um deles chamou mais atenção: a animação em duas dimensões, frame a frame, clássica. Ela consiste no processo em que o animador deve criar do zero cada frame que vai compor a animação, seguindo a taxa de quadros por segundo para que a movimentação se dê da forma planejada.

Inicialmente, essa técnica era realizada em papéis disposto em uma mesa iluminada que tornava possível a visualização de cada camada que seria desenhada ali, facilitando que cada desenho feito seguisse os moldes do anterior. Para facilitar o processo de realização da animação proposta para *a raiz de um*, foi implementada uma lógica digital. Com a utilização de pequenas mesas digitalizadoras da Wacom e utilizando o software de animação Adobe Animate, foi possível agilizar um pouco mais a dinâmica de realização de cada quadro, facilitar o envio das cenas finalizadas entre os integrantes do grupo e garantir várias cópias e backups para maior segurança.

Após definirmos isso, chegamos em decisões como determinar a taxa de FPS, que se trata da quantidade de quadros desenhados que passarão em 1 segundo de animação. Optamos por 15 *frames* por segundo para obtermos uma maior fluidez do que animações com taxas mais baixas como 10 e 12, mas sem tornar essa atividade impossível como seria se tivéssemos optado por 24 quadros por segundo, pois iria praticamente duplicar o tempo e os esforços necessários.

1.1.2 Construção do roteiro

O primeiro passo foi o desenvolvimento do argumento que seria utilizado para a realização do roteiro final. Primeiro, o foco foi criar uma estrutura para a história que alcançasse os objetivos que pretendia alcançar, como alguns sentimentos e sensações em momentos chave.

Visando a importância estratégica de uma seleção de eventos, foi construído todo o argumento, seguindo a definição do próprio autor, Robert McKee (2013), que diz que os eventos são situações onde há uma mudança significativa na situação de vida do personagem. Então, foi muito importante decidir inicialmente, já de forma

sequencial, quais eventos seriam os mais efetivos para se alcançar cada sensação desejada ao longo do texto.

Com o argumento já pronto, pôde-se passar para o próximo passo da realização do roteiro que decidimos utilizar para essa construção, o roteiro em si. Indo já direto para essa etapa, pudemos organizar esses eventos escolhidos para representar a história que queríamos contar em cenas e, dentro delas, designar o ritmo das ações. Cada cena, ainda segundo Robert McKee (2013), deveria contar em si uma ação, promovida ou sofrida por algum personagem, que apresentasse um conflito que transformasse a vida de um personagem em algum valor, de maneira positiva ou negativa, com grau de significância perceptível.

Com esse esboço inicial do roteiro já montado, foi possível se trabalhar na relação entre as cenas e como elas iriam interagir entre elas, podendo construir as sequências de maneira a auxiliar as cenas em suas propostas ou utilizá-las para surpreender o espectador. Outro ponto já definido na própria realização do argumento, mas que foi bem melhor desenvolvido com o término do esboço inicial do roteiro, foi o clímax da história. É definido por McKee (2013) como uma mudança absoluta e irreversível para a história e, então, foi encarado como um importante foco para a história a ser contada pela animação. A primeira decisão a ser tomada foi que, como forma de subverter a expectativa do público, a grande reviravolta esperada pelo clímax da história iria se revelar no final de sua última cena, mas seria cortada pela entrada dos créditos.

Com isso, uma primeira versão do roteiro estava finalizada e pronta para passar por uma série de releituras e adaptações para refinar tanto sua coesão e coerência como texto, quanto para já se tentar transpor para algo mais visual e testar as relações simbólicas e narrativas construídas no roteiro.

1.1.3 Desenho de produção

A elaboração do desenho de produção iniciou-se tomando como base alguns elementos gerais propostos por Rodrigues (2007) como a divisão de etapas entre pré-produção, produção e pós-produção e algumas das atividades dispostas em cada uma dessas. No geral, nos foi útil para mostrar quesitos organizacionais como definição de equipe e de materiais necessários para cada membro, até mesmo as questões de estabelecimento de prazos e a feitura de cronogramas para cada animador.

Essa última questão, junto a definição de um local para produção do curta-metragem e para reuniões, foi particularmente afetada pelos imprevistos associados à situação de pandemia mundial relacionada ao Covid-19 que cobriu a maior parte do período de produção do curta-metragem. A partir desse momento, toda a lógica de produção do curta tomou uma lógica quase inteiramente remota, através de mensagens e chamadas de voz.

Com a pré-produção terminada, com a captação dos equipamentos necessários e a finalização dos designs e storyboard, chegava o momento de iniciar a produção que dividimos em três etapas de acordo com Esser Vieira (2018): *setup* de cenas, animação e revisão.

O processo de animação seguia uma lógica cujo cronograma foi construído para três animadores que deveriam finalizar um novo plano a cada nove dias úteis. Após finalização dos planos, seria realizada revisão de cada um de forma ágil, redefinindo quantidades de frames de acordo com o resultado final e limpando traços para consistência

visual quando necessário. Isso acabado, seria iniciada a penúltima etapa prevista no desenho de produção, a pós-produção, na qual utilizamos algumas das propostas de Rodrigues (2007): montagem, sonorização, análise de cor ou colorização e finalização.

A questão da montagem, incluindo a renderização e o ajuste de tempo e ritmo de planos, não foi algo programado com prazos específicos pela necessidade de finalização de várias outras etapas antes, mas que por experiência foi definida com duração de uma semana. Além disso, a colorização seria realizada antes da montagem, mas as cores em sua maior parte foram definidas previamente nas etapas de pré-produção e de produção, então não foram considerados e nem surgiram imprevistos nesse âmbito.

Já a sonorização foi um processo mais longo e realizado de maneira mais individual pelo desenhista de som para o qual foi realizado um *animatic* com referências sonoras em uma faixa de áudio provisória por mim e pelo assistente de direção para passar ideias pretendidas pelo som.

A finalização foi um processo criativo devido ao fato de que a construção da identidade visual do título e dos créditos idealizada durante a pré-produção foi reconsiderada ao ver o corte final. Com as novas decisões tomadas, no entanto, as animações provavelmente foram simplificadas e tomaram menos tempo do que o imaginado inicialmente para a finalização.

1.1.4 Design de personagens

Iniciamos com a proposta principal que seria de manter o personagem principal com aspectos andrógenos, sem confirmação de seu gênero, criando uma representação mais universal e inclusiva. Algo que dialoga com o minimalismo estético presente por todo o curta, ao mesmo tempo que permite inserções individuais próprias da subjetividade de cada pessoa em contato com a obra, independente de gênero.

Diante desse conceito, experimentaram-se possibilidades que seguissem essa linha de pensamento e que, ainda assim, alcançassem um estilo visualmente alinhado com o que eu pretendia, de acordo com algumas referências inicialmente trazidas. Foi realizado um primeiro rascunho, previamente até mesmo à algumas considerações e discussões importantes ao filme como a já citada androginia do personagem. A primeira mudança feita para aproximar-se do pretendido quanto a essa questão foram algumas em relação as vestimentas do personagem para que, assim, não fossem utilizados elementos visuais codificados por estereótipos de gênero e não conservar uma noção binária estabelecida na personagem.

O próximo passo foi a definição do segundo personagem principal, aquele que aparece para mudar toda a rotina do protagonista dentro da narrativa. Esse personagem, desde sua concepção, carregaria de alguma forma algo que não nos permitisse ver sua real identidade e que o deixasse com um ar misterioso, carregado de tensão por não ser possível identificar suas intenções.

Os personagens secundários carregam em seus rostos inscrições que representam um coeficiente matemático “a” de uma equação de segundo grau que, ao ser calculado de acordo com o valor numérico abaixo do coeficiente, revela o formato da parábola que forma o desenho de sua boca. Se o valor do coeficiente for um número maior que zero,

sua parábola terá um formato que lembra a representação de um sorriso, caso o valor do coeficiente for um número menor que zero, sua parábola terá um formato que se faz semelhante a representação de uma boca expressando tristeza.

Por fim, a escolha das cores foi algo mais simples de conceber, já que uma paleta monocromática já havia sido escolhida desde o princípio para constituir na animação um tom melancólico e até inexpressivo que contrastaria com as cores fortes presentes em determinados objetos de cena e cenários com importância para a trama.

1.1.5 Design de cenários

A primeira etapa a se definir sobre os cenários consistiu em realizar escolhas estéticas que não só funcionassem juntamente às decisões estilísticas acerca da animação dos personagens, mas que também permitissem alcançar um resultado final que surgisse da cooperação positiva entre ambos os elementos. Para isso, levando em consideração que os personagens seriam animados com traços que constantemente estariam em movimento, foi optado pela construção de cenas predominantemente com cenários vazios, em branco, seguindo uma lógica de escassez de objetos de cena, mantendo apenas elementos importantes para contextualizar espacialmente os personagens na tela dentro da narrativa.

Tendo decidido o estilo estático abordado na animação dos cenários e optado por um minimalismo em seus detalhes, o próximo passo foi encontrar referências que ajudassem nessa construção. Enquanto os personagens iriam carregar em si cores em tons monocromáticos, acentuando ainda mais a monotonia e o tédio abordados pela narrativa da vida de cada um deles, alguns cenários também iriam trazer consigo essas características em traços e cores em tons de preto, branco e cinza.

Como forma de destacar alguns objetos importantes, porém, foi tomada a decisão de utilizar cores primárias, como azul e vermelho, para que carreguem com simplicidade o significado que essas cores podem passar dentro de um processo cognitivo. Junto às cores, existe também a própria simbologia dos objetos que contribuem ainda mais para esse efeito de influência no espectador.

1.1.6 Storyboard

A construção de storyboard se refere a desenhos feitos a partir de um roteiro que, postos em uma ordem lógica, conseguem simular uma representação de como as cenas e ações irão funcionar em sequência e se relacionar dentro do proposto.

Essa possibilidade de ter uma noção mais palpável sobre as relações entre os planos que a realização do storyboard viabiliza se mostrou importante para o próprio refino do imaginado no roteiro. O próprio storyboard foi construído para guiar a realização das próximas etapas da animação e nele foram incluídas algumas marcações importantes em questões de perspectiva, cores, movimentos e tipos de planos. Essas marcações serviram como um ponto inicial para a realização da arte finalizada e uma ideia do que cada quadro deveria contar, mas dentro desse conceito optamos por deixar esse método um pouco mais fluido e livre para a transposição entre a ideia, storyboard e finalização.

Entende-se, portanto, que a construção desse mecanismo nos auxiliou de forma essen-

cial ao construir uma animação bem estruturada em relação a sua narrativa e coesa dentro de sua própria realidade fílmica. Servindo, também, como mais uma forma de garantir que o produto finalizado carregue consigo os conceitos e ideias projetados durante a pré-produção até sua finalização.

1.2 PRODUÇÃO

A segunda grande etapa do processo de realização de um projeto experimental é a produção, que consiste nas atividades relacionadas a execução do projeto em si, seguindo o definido anteriormente na etapa de pré-produção. Essa etapa engloba as preparações para se iniciar a animação, o processo de animar juntamente com todas as dificuldades que foram encontradas nesse percurso e o processo de revisão de cada plano.

1.2.1 Setup de cenas

A primeira organização feita no início da produção da animação foi definir os setups de cada cena e atribuí-las a cada um dos animadores que iriam participar do projeto. Iniciamos, então, enumerando cada plano e, junto com essa informação, colocamos o tempo esperado, em segundos, da cena no total e de cada movimento proposto a ser animado, junto com o número de *frames* correspondentes a cada um desses movimentos e o número total de frames pensado para cada plano em específico.

Quando nos referimos a *frames*, estamos falando de cada quadro presente na animação ao longo de toda sua duração. No caso do projeto experimental *a raiz de um* optamos por utilizar 15 *Frames* (Quadros) por segundo, o que faz com que cada segundo dessa animação tenha 15 desenhos, visando um melhor uso do tempo disponível para a realização do projeto e deixando-o exequível.

A escolha por essa taxa de frames por segundo foi motivada levando em consideração a fluidez desejada para o projeto, pois quanto mais *frames* passarem em um segundo mais fluido é o movimento animado, e também considerando o trabalho que daria para realizar cada desenho para alcançar o tempo estimado para a produção.

Tendo as informações bem definidas e arquivadas em conjunto a uma divisão bem planejada desses planos em espaços de tempos para que cada uma dessas cenas fosse animada, passamos para a etapa de organização de cada base.

1.2.2 Animação

Iniciando o processo de animação, tendo cada animador seus respectivos planos divididos e distribuídos, optamos por utilizar o programa *Adobe Animate*, em sua versão 2019. Utilizando esse programa, pode-se ter uma organização de como seria realizado o processo de animação quadro a quadro.

Nesse estilo de animação, o animador tem que desenhar cada quadro da animação para completar as ações desejadas a serem animadas. Para fazer essa sequência de imagens consecutivas, os animadores analógicos utilizavam-se de camadas de papéis sobrepostas para se ter uma ideia dos desenhos já feitos para poder basear seus próximos. Em uma lógica digital, qual utilizamos, os programas apresentam um efeito similar que nos possibilita a mesma capacidade de podermos desenhar um quadro tendo noção dos

quadros já desenhados que antecedem e, até mesmo, sucedem o que está sendo desenhado no momento. Esse efeito se chama *Onion Skin*.

Normalmente, em uma lógica digital, se repete nos quadros tudo aquilo que não se moveu e apenas é alterado o que está em movimento. Isso garante uma coesão nas linhas da animação, também otimizando o tempo do animador que não tem que redesenhar tudo do zero. Em *a raiz de um* foi decidido que os traços seriam menos coesos, com mais movimento entre eles, mesmo que o objeto desenhado por esses traços estivesse parado.

Então, cada animador teve que desenhar entre 15 e 30 quadros para cada objeto caso este estivesse parado, deixando a posição das linhas levemente alteradas para ocorrer um pequeno movimento. Com isso, podíamos utilizar esses quadros já desenhados para criar um loop (ciclo) da animação e repetir isso até o número de quadros totais desejados.

Esse processo se demonstrou muito demorado, mas ainda assim o mais já que dependia da disponibilidade de todos do grupo e, mesmo assim, apenas metade das pessoas podia animar por vez, já que tínhamos que revezar os dois computadores entre os quatro membros do grupo. Essa lógica de produção se seguiu até, com a ajuda do diretor de arte, conseguimos mais duas mesas de desenho digital com o intuito de começar uma organização diferente de trabalho que pudesse ser feita com cada animador em sua residência.

Em meio a tudo isso, iniciou-se o processo de quarentena que passamos por conta da pandemia global derivada da grande disseminação do Coronavírus, o que até chegou a abalar um pouco o processo de animação por conta de alguns contatos que ainda fazíamos pessoalmente e, também, pela própria situação de medo e insegurança que a situação trazia. Após algum tempo, conseguimos nos adaptar a essa nova realidade e voltar a animar no ritmo desejado.

1.2.3 Revisão

Na etapa de revisão dos planos ocorre a averiguação pelo diretor de cada cena animada para a identificação de possíveis erros ou inconsistências entre a proposta e o produto final entregue pelo animador. Em *a raiz de um*, essa etapa ocorreu de forma simples e constante, de forma que tive contato com os planos em várias etapas de sua produção e, assim, podia-se identificar um erro em um estágio inicial e mais facilmente corrigível do que seria caso só fosse identificado na cena já finalizada.

Após cada análise, eu devolvia um relatório constando o que deveria ser mudado, junto a uma explicação do motivo para a mudança, e também o que estava seguindo por um caminho desejado. Após um alinhamento dessas características, seria analisado a fluidez da animação em relação a passagem de quadro por quadro e o movimento independente de cada traço que constituía o objeto presente em cena.

Ao final da revisão, o arquivo considerado concluído em relação a fase de animação era arquivado de forma física em um computador e de forma digital na nuvem, sempre deixando arquivos de *Backups* de versões passadas e de sua versão atual

1.3 PÓS-PRODUÇÃO

A terceira e última grande etapa do processo de realização de um projeto experimental

é a pós-produção, que consiste nas atividades relacionadas a finalização de cada plano que forma a animação em relação a cor, ritmo, montagem e som. Essa etapa engloba a colorização e correção de cores, a sonorização e ajuste da trilha e, por fim, a montagem das cenas e sua finalização.

1.3.1 Colorização

O processo de colorização foi a primeira etapa pela qual cada plano finalizado passou logo após o término da etapa de animação. Cada animador foi responsável por colorir, seguindo os tons escolhidos pelo diretor de arte em conjunto com a direção que utilizava as marcações dos códigos das cores definidas no Setup de cenas. Esses códigos demonstravam qual coloração cada parte da animação deveria possuir.

Aqui já podia-se ter uma ideia mais completa de como estava ficando o resultado final da animação, tendo um vislumbre de como as cenas estariam quando fossem ser distribuídas de forma lógica no processo de montagem.

Mesmo com algumas adversidades que atrasaram um pouco essa etapa, conseguimos realizá-la em um tempo satisfatório, dentro do cronograma planejado ao obedecer a dinâmica escolhida. Assim, pôde-se seguir para a etapa de montagem que ocorreria em paralelo a construção da identidade sonora.

1.3.2 Sonorização

A etapa de sonorização foi realizada enquanto a equipe de animadores estava terminando o processo de colorização dos últimos planos animados e de forma paralela a fase de montagem. Foi feito dessa forma para otimizar o tempo, já que a equipe responsável pela questão sonora do projeto não se ocupava com a animação e, ao mesmo tempo, dependia dos planos prontos para se basear e avançar com a criação da trilha de cada parte da animação.

As principais escolhas feitas na questão sonora foram a não utilização de diálogos diretos entre os personagens e a forte presença da trilha musical que deveria interagir diretamente com os sons diegéticos do filme, auxiliando no tom surreal de suas imagens. Em relação a questão prática, foram dois os principais focos de realização da equipe responsável pela sonorização. Primeiro, a concepção da sonoplastia, no que se refere a criação de sons que ajudariam na narrativa visual criando uma camada sonora para algumas ações e acontecimentos. Segundo a criação da trilha musical que acompanharia toda duração do projeto, ajudando as imagens a guiar o espectador pelos sentimentos e sensações propostos pela ideia geral da obra, concebida em conjunto pelos núcleos criativos do projeto.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa que buscou algumas referências que poderiam alcançar essas contribuições desejadas e planejadas para cada plano. Os resultados dessa pesquisa foram entregues de maneira semanal, a partir do início dessa etapa, para o diretor de som, juntamente à versão mais atualizada do corte da animação, contendo os planos realizados naquela semana já sincronizados com as referências sonoras desejadas. Após essa entrega, ele nos devolvia sua versão mais atualizada das músicas e sons complementares, seguindo assim até a finalização da parte sonora.

1.3.3 Montagem

Após a concepção de todas as etapas até então do projeto, teve início a fase em que iríamos juntar todas as peças produzidas, sendo elas de áudio ou imagem, para a realização do primeiro corte oficial da animação *a raiz de um*. Essa montagem foi realizada em conjunto por mim, por ser o diretor da animação, e pelo produtor e assistente de direção, Felipe Berardo.

Essa etapa ocorreu de maneira simples, primeiramente ocorrendo a organização de todos os planos finalizados em uma ordem lógica pré-estabelecida por mim de acordo com o roteiro e o *storyboard*. Isso nos ajudou a ter a real ideia de como os planos estavam interagindo entre si, de maneira mais clara do que os conceitos presentes no *storyboard* e, também, nos possibilitou um refino em cada plano em relação a sua duração.

Essas decisões tomadas em conjunto foram frutos de muitos debates, pautados pelos objetivos definidos na concepção do projeto, mas sempre flexibilizando essas questões para que aquela visão mais geral de como a obra estava ficando, de maneira finalizada, pudesse também gerar novas ideias e interações não pensadas anteriormente.

1.3.4 Finalização

Com a animação já finalizada, no que consideramos como o último corte em que todos os ajustes dentro da obra já haviam sido feitos, iniciamos a etapa de finalização que dividimos entre a concepção e realização do título inicial, que abriria a obra, e nos créditos. Essa decisão foi tomada para que mesmo esses elementos que se encontram mais fora da realidade fílmica pudessem ter um toque mais autoral e coeso com o estilo da animação.

Para o título, além da decisão de que seria ele a abrir o filme para causar reflexão sobre suas palavras ao longo da narrativa, também optamos por uma forma mais simples de apresentá-lo ao espectador. Portanto, mesmo animado com uma estética de linhas em movimento seguindo a proposta visual do projeto, não carrega mais que isso em sua introdução para o público, valorizando a mensagem que carrega.

Os créditos seguiram a mesma lógica de simplicidade junto com a adoção da estética desenvolvida na animação, trazendo os nomes de cada participante junto a um fundo que continha gotas vermelhas, e, logo acima a sua contribuição para o projeto. Com isso, buscamos uma valorização além de coletiva, individual para o trabalho de cada realizador que participou da feitura do projeto experimental *a raiz de um*.

Referências

VIEIRA, Otávio Esser. Produção independente de animação 2D: Utilizando recursos para otimização de produção. Orientador: Dr. Gustavo Eggert Boehs. 2018. 107 f. Monografia (Bacharelado) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/187517/PCC2_FINAL-%20Ot%C3%A1vio%20Esser%20Vieira%20-%20BU.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 24 de junho de 2020.

MCKEE, Robert. Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra. 2013.

RODRIGUES, Chris. O Cinema e a Produção: Para quem gosta, faz ou quer fazer cinema. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.