

Movimentos imagéticos

Dorotea Bastos
Jerónimo Rivera
José Carlos Marques
(Coordenação)

Movimentos imagéticos

Dorotea Bastos
Jerónimo Rivera
José Carlos Marques
(Coordenação)

RIA
Editorial

Ria Editorial - Conselho Editorial

PhD Abel Suing (UTPL, Equador)

PhD Andrea Versutti (UnB, Brasil)

PhD Anton Szomolányi (Pan-European University, Eslováquia)

PhD Carlos Arcila (Universidade de Salamanca, Espanha)

PhD Catalina Mier (UTPL, Equador)

PhD Denis Porto Renó (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)

PhD Fátima Lopes Cardoso (ESCS/IPL, Portugal)

PhD Fernando Gutierrez (ITESM, México)

Ms. Fernando Irigaray (Universidade Nacional de Rosario, Argentina)

PhD Gerson Martins (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Brasil)

PhD Jerónimo Rivera (Universidade La Sabana, Colombia)

PhD Jesús Flores Vivar (Universidade Complutense de Madrid, Espanha)

PhD João Canavilhas (Universidade da Beira Interior, Portugal)

PhD John Pavlik (Rutgers University, Estados Unidos)

PhD Joseph Straubhaar (Universidade do Texas – Austin, Estados Unidos)

PhD Juliana Colussi (Universidade Rey Juan Carlos, Espanha)

PhD Koldo Meso (Universidade do País Vasco, Espanha)

PhD Lionel Brossi (Universidade do Chile, Chile)

PhD Lorenzo Vilches (Universidade Autônoma de Barcelona, Espanha)

PhD Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior, Portugal)

PhD Marcelo Martínez (Universidade de Santiago de Compostela, Espanha)

PhD Marcos Pereira dos Santos (Univ. Tec. Federal do Paraná – UTFPR e
Fac. Rachel de Queiroz, Brasil)

PhD Maria Cristina Gobbi (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)

PhD Oksana Tymoshchuk (Universidade de Aveiro, Portugal)

PhD Paul Levinson (Fordham University, Estados Unidos)

PhD Pedro Nunes (Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Brasil)

PhD Piero Dominici (Universidade de Perugia, Italia)

PhD Raquel Longhi (Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Brasil)

PhD Ricardo Alexino Ferreira (Universidade de São Paulo – USP, Brasil)

PhD Sergio Gadini (Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Brasil)

PhD Thom Gencarelli (Manhattan College, Estados Unidos)

PhD Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)

FICHA TÉCNICA

Copyright 2024 ©Autoras e autores. Todos os direitos reservados

Foto de capa: Adaptado de ©Nomad_Soul - stock.adobe.com (arquivo nº 206735024)

Design da capa: ©Denis Renó

Diagramação: Luciana Renó

ISBN 978-989-9220-16-4

Título: Movimentos imagéticos

Coordenadores: Dorotea Bastos, Jerónimo Rivera e José Carlos Marques

1.ª edição, 2024



Esta obra tem licença Creative Commons *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives*. Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato sempre que seja feito o reconhecimento de seus autores, não utilizá-la para fins comerciais e não modificar a obra de nenhuma forma.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

©Ria Editorial

RIA
Editorial

riaeditora@gmail.com

<http://www.riaeditorial.com>

ESSA OBRA FOI AVALIADA POR PARECERISTAS

Todos os textos foram avaliados e selecionados pelos organizadores da obra. Os comentários dos organizadores foram enviados aos autores, que, mediante a aprovação, receberam tempo hábil para eventuais correções.

O livro foi posteriormente avaliado e aprovado pelo avaliador externo Dra. Natalia Martin Viola (Universidade Estadual Paulista - UNESP), que informou parecer positivo à publicação da seguinte forma:

Movimentos Imagéticos, sob a coordenação de Dorotea Bastos, Jerónimo Rivera e José Carlos Marques é uma obra de grande relevância para os estudos acadêmicos sobre a representação da imagem na cultura contemporânea, abordando uma gama ampla de temas que exploram o impacto dos meios audiovisuais na construção de identidades, narrativas e práticas culturais. A coletânea reúne artigos que discutem desde a representação cinematográfica da cultura caipira até as complexas dinâmicas de consumo midiático no contexto das plataformas de streaming, passando por reflexões sobre a participação do público e as novas formas de narrativa visual. Em suma, o livro é uma contribuição essencial para os estudos sobre cinema, mídia e cultura e não apenas explora o fenômeno das imagens em movimento, mas também se propõe a analisar como essas imagens interagem com as questões sociais, culturais e tecnológicas.

O parecer foi enviado previamente ao lançamento.

Autoras e autores

Adriel Henrique Francisco Cassini

Catarina Bessa Rodrigues

Claritza Arlenet Peña Zerpa

Fábio Gonçalves Modesto

Francisco Arrais Nascimento

Heloísa Castilho Fernandes

Isabela Nunes Ribeiro

José Ivson Marques Ferreira de Lima

José Patricio Pérez-Rufi

Julia Zanutim Picolo

Liliane de Lucena Ito

Luciana Schwartz

Maria da Graça Rodrigues dos Santos

María Isabel Pérez-Rufi

Mixzaida Yelitza Peña Zerpa

Renata de Souza Santos

Rogério Heidy Oizumi Suzuki

Sheila Schvarzman

Vanderlei Baeza Lucentini

Zara Pinto Coelho

SUMÁRIO

Apresentação.....	11
<i>Denis Renó</i>	
O cinema como objeto na ciência da informação no Brasil.....	13
<i>Francisco Arrais Nascimento</i>	
<i>Rogério Heidy Oizumi Suzuki</i>	
O espelho do caipira: “Tristeza do Jeca” e a representação cinematográfica da cultura caipira.....	33
<i>Adriel Henrique Francisco Cassini</i>	
<i>Liliane de Lucena Ito</i>	
<i>Fábio Gonçalves Modesto</i>	
Da TV ao streaming: a evolução da narrativa do true crime.....	50
<i>Julia Zanutim Picolo</i>	

O impacto do lançamento da Netflix no Brasil: a mudança no consumo de mídia e o poder no monopólio das comunicações	73
<i>Luciana Schwartz</i>	
<i>Sheila Schwarzman</i>	
Procesos gerenciales en los festivales de cine ambiental.....	105
<i>Mixzaida Yelitza Peña Zepa</i>	
<i>Claritza Arlenet Peña Zepa</i>	
Os novos anéis do mandarim: orientalismo e masculinidades em Xu Wenwu do filme <i>Shangchi e a lenda dos dez anéis</i> (2021).....	135
<i>José Ivson Marques Ferreira de Lima</i>	
Representações de mulheres no género de fantasia: mudança e reprodução.....	153
<i>Catarina Bessa Rodrigues</i>	
<i>Zara Pinto Coelho</i>	
Textópolis: a cidade contemporânea e a influência dos espaços na construção da identidade em <i>'Emoji'</i> (2017), o filme.....	183
<i>Renata de Souza Santos</i>	
<i>Maria da Graça Rodrigues dos Santos</i>	
Filme acusmático entre eletroacústicas, filmes, rádios e podcasts.....	206
<i>Vanderlei Baeza Lucentini</i>	

Cultura participativa: narrativas transmedia na comunidade	
<i>Accidentally Wes Anderson</i>	227
<i>Heloísa Castilho Fernandes</i>	
<i>Isabela Nunes Ribeiro</i>	
Héroes y heroínas en el trabajo: un análisis desde la narrativa filmica de la vida profesional en el cine clásico de Hollywood.....	252
<i>María Isabel Pérez-Rufi</i>	
<i>José Patricio Pérez-Rufi</i>	
<i>Índice Remissivo</i>	277

MOVIMENTOS IMAGÉTICOS

APRESENTAÇÃO

O ecossistema midiático contemporâneo traz desafios que superam os espaços midiáticos, chegando à sociedade em si e suas dinâmicas organizacionais. Cada vez mais seres-meio (Gillmor, 2005) - tema do 6º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies -, os cidadãos precisam se educar midiaticamente. Neste contexto, devem ser considerados não somente a formação técnica, mas também a preocupação ética e a noção do que é ou não verdade. Isso tem feito com que processos democráticos, que evoluíram nos últimos séculos para promover a paz e a harmonia entre as pessoas, fossem afetados. E esse problema não se limita a sociedades consideradas subdesenvolvidas ou em desenvolvimento. Países que se autodefinem desenvolvidos, como os pertencentes à União Europeia e os Estados Unidos, caem frequentemente nos contos das “verdades” midiáticas, que frequentemente distanciam-se radicalmente da verdade.

Com base nestes parâmetros, promoveu-se o 7º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies, que teve como temática “Democracia e Educação Midiática”. O tema, aliás, é apropriado para o campo da ecologia dos meios, e enfrenta um desafio global. Com base nisso, foram programadas 15 videoconferências e nas 13 mesas de trabalho, reunindo representações de nove países. Das mesas de trabalho, surgiram os textos completos que compuseram 16 livros que, após serem avaliados por pares, foram publicados pela Ria Editorial. Uma das obras é esta, que reflete resultados científicos e/ou empíricos observacionais sobre o ecossistema midiático.

Através deste livro, o Congresso MEISTUDIES e a Ria Editorial cumprem com um compromisso comum entre as duas entidades: a disseminação do conhecimento científico sem limites ou barreiras. Como diretor geral do MEISTUDIES, desejo uma excelente leitura, repleta de aprendizados e reconexões críticas. Viva a Ecologia dos Meios. Viva a Democracia. Viva os estudos sobre comunicação. Viva o MEISTUDIES!

Denis Renó
Diretor Geral

O CINEMA COMO OBJETO NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO NO BRASIL

Francisco Arrais Nascimento¹
Rogério Heidy Oizumi Suzuki²

Le Goff e Nora (1988, p. 86) instigam o leitor ao indagarem-se “de que realidade o cinema é verdadeiramente a imagem?”. A questão central que se coloca para o pesquisador que quer trabalhar com a imagem cinematográfica diz respeito exatamente a este ponto: o que a imagem reflete? ela é a expressão da realidade ou é uma representação? qual o grau possível de manipulação da imagem? Por ora, essas perguntas já são úteis para indicar a particularidade e a complexidade desse objeto, a saber: a informação audiovisual registrada, ou seja, o cinema. De maneira geral, as indagações supracitadas voltam-se para uma das extremidades da cadeia produtiva, extremidade esta explicita

-
1. Doutor em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). francisco.arrais.nascimento@gmail.com
 2. Graduando em Biblioteconomia pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). rogerio.ho.suzuki@unesp.br

e final, seu produto. No entanto, todo o conhecimento ecoado por meio das narrativas filmicas limita seu alcance e tendem a desaparecer em seu desuso caso sua representação não seja feita de forma a propiciar sua recuperação. Compreende-se que, os documentos visuais são utilizados de forma marginal e secundária pelos estudos históricos. Pierre Sorlin, observava em meados da década de 1970, que a iconografia se tornara um anexo da bibliografia dos livros de história, o que o levava a reclamar: «Nenhum historiador cita um texto sem situá-lo ou comentá-lo: em contrapartida, alguns esclarecimentos puramente factuais são geralmente suficientes para a ilustração” (Sorlin,1977, p. 39).

Le Coadic (2004), ao esboçar uma definição da Ciência da Informação (CI) a considera uma disciplina que se volta para os fenômenos relacionados à produção, organização, armazenamento, recuperação, disseminação e uso da informação. Logo, se pode inferir que, o objeto de estudo da Ciência da Informação, é a própria informação, seja como “processo”, “conhecimento comunicado” ou mesmo como “coisa” (Buckland, 1991).

Diante disso, se pode observar que a CI é frequentemente descrita como uma ciência interdisciplinar. Isso se deve ao fato de que ela integra e aplica conhecimentos, teorias e métodos de diversas disciplinas, como biblioteconomia, documentação, ciência da computação, administração, comunicação e sociologia, para estudar e resolver problemas relacionados à informação (Montovani, 2021; Silva, 2021).

Nesse íterim, ao voltar-se para a informação enquanto “um conhecimento inscrito (registrado) em forma escrita (impressa ou digital) oral ou audiovisual em um suporte” (Le Coadic, 2004, p. 5), o cinema pode e torna-se objeto de estudo na CI sob a forma de documento

(registro), necessitando assim de uma representação adequada nas bases de dados para que a recuperação da informação associada a este documento se torne eficiente.

Assim, ao estabelecer uma intersecção entre a CI (Ciência) e o cinema (conhecimento registrado sob a forma audiovisual), se lança luz sobre zonas de sombra historicamente criadas, revelando um campo fértil para a exploração de como a informação é gerada, organizada, disseminada e utilizada na indústria cinematográfica. Diante disso, objetivou-se compreender como o cinema tem sido utilizado no âmbito da CI no Brasil. Para tanto, a pesquisa de natureza qualitativa, ancorada em estudo bibliográfico de cunho documental, alicerçada em uma cartografia de documentos, onde elegeu-se a Base de Dados em Ciência da Informação (Brapci) para coleta de dados, onde, em um levantamento preliminar recuperou-se 292 registros, sendo o mais antigo do ano de 1965 e o mais recente 2024.

Diante disse, se pode inferir que, a interseccionalidade entre o cinema enquanto objeto de estudo na Ciência da Informação, documento, registro e preservação da informação reflete um campo em expansão que engloba várias dimensões do conhecimento e da prática arquivística e informacional. O cinema, além de ser uma forma de arte e entretenimento, assume, na perspectiva da Ciência da Informação, uma relevância multifacetada como documento e registro, inserindo-se em discussões sobre memória cultural, patrimônio informacional e as formas de preservação e acesso no ambiente digital.

Logo, se podem compreender que, a CI com sua abordagem interdisciplinar, oferece ferramentas e metodologias para analisar e otimizar os processos informacionais que permeiam a produção, distribuição e

consumo de filmes. Para além daquilo que está representado na tela, as questões informacionais que atravessam os estudos audiovisuais são marcadas por questões éticas, preconceitos e antipatias inscritas em relações de poder que cunham em si, não apenas o registro de um processo de dominação no tocante a representação, descrição e recuperação da informação oriunda e/ou voltada a maiorias minorizadas (Santos, 2020), mas sim, a “prova em apoio a um fato” (Briet, 2016, p. 101), fato esse, de que “raça, saber, sexualidades, classe” (Fernandes, 2015, p. 23), dentre outros, ecoaram em “ações cotidianas como nomear, vestir, cortar o cabelo, divisão do trabalho” e dizem “respeito necessariamente à imposição de um novo padrão de moral baseado no modelo binário e cristão hegemônicos, dentro de uma lógica de exploração e subordinação” (Fernandes, 2015, p. 23). Ressalta-se que “antes de ser descoberto, o selvagem teve que ser inventado” (Bartra, 1992, p. 16), assim como as dissidências sexuais e de gênero que povoam todo o domínio divergente da binaridade de gênero e da heteronormatividade.

O Cinema como Documento e Registro

Na Ciência da Informação, a noção de documento vai além do papel ou dos textos tradicionais, abrangendo qualquer objeto que seja capaz de transmitir e armazenar informações. O cinema, nesse sentido, é um documento dinâmico e visual que comunica uma multiplicidade de informações sobre contextos históricos, culturais, políticos e sociais. Como qualquer documento, os filmes possuem a capacidade de ser interpretados, analisados e classificados.

Filmes, sejam eles documentários, ficções ou produções experimentais, registram realidades e construções sociais. Um filme que retrate

uma determinada época, por exemplo, pode ser interpretado como um registro do estado mental e social de uma comunidade ou de um país. Isso se alinha com as perspectivas de teóricos como Suzanne Briet, que ampliou a definição de documento para incluir qualquer objeto ou fenômeno que possa ser organizado em um sistema de conhecimento.

O cinema também se distingue dos registros puramente textuais por sua capacidade de conjugar múltiplas linguagens – visual, sonora e textual – o que o torna uma fonte rica e complexa de informação. Ele documenta não apenas eventos, mas também sentimentos, atmosferas e dinâmicas sociais que podem ser perdidas em outros tipos de registros. Dessa forma, ele atua como uma forma de memória cultural e de preservação de tradições e narrativas sociais, que são fundamentais para a construção e compreensão das identidades coletivas.

Suzanne Briet, uma das precursoras da Ciência da Informação, ampliou significativamente o conceito de documento. Para ela, qualquer objeto que pudesse ser organizado, classificado e interpretado para a produção de conhecimento poderia ser considerado um documento. Sua famosa afirmação de que “um antílope pode ser um documento” — desde que esteja em um contexto que permita sua interpretação e mediação de conhecimento — é um marco que abre as portas para pensar o cinema como documento.

Sob essa ótica, o cinema não é apenas um artefato cultural ou entretenimento, mas um documento que reflete realidades sociais, culturais e políticas, servindo também como um meio de disseminação de informações e interpretações sobre o mundo. No contexto brasileiro, isso é particularmente importante, considerando a riqueza da produção cinematográfica nacional e seu papel na construção de identidades e

narrativas sociais. A partir do ponto de vista de Briet, filmes documentários, ficcionais ou até mesmo experimentais podem ser analisados como documentos informacionais, que comunicam e registram aspectos importantes do conhecimento humano e social.

Paul Otlet, um dos precursores da documentação e da organização da informação, também contribui para a reflexão sobre o papel do cinema na Ciência da Informação. Otlet tinha uma visão profundamente utópica da organização do conhecimento, acreditando na capacidade de classificar e organizar toda a informação do mundo em sistemas universais. Embora não tenha tratado diretamente do cinema, sua teoria sobre a organização da informação pode ser aplicada ao estudo dos filmes enquanto documentos que necessitam de classificação, preservação e acesso.

No Brasil, a Ciência da Informação tem se debruçado sobre como organizar o vasto acervo cinematográfico nacional, tanto em termos de preservação quanto de recuperação de informações. Instituições como a Cinemateca Brasileira e projetos acadêmicos de digitalização e catalogação de filmes refletem esse esforço em prol de uma organização mais eficiente. A lógica otletiana de reunir e disseminar informações a partir de sistemas de organização claros e universais também se reflete na forma como o cinema pode ser integrado aos repositórios de conhecimento na Ciência da Informação.

Quando se trata de preservação, o cinema enfrenta desafios específicos e únicos, tanto em termos físicos quanto digitais. No que se refere ao meio físico, filmes em película e outros suportes analógicos estão sujeitos à deterioração com o tempo, o que levanta questões urgentes sobre a preservação de um patrimônio audiovisual que, se não

for adequadamente mantido, pode ser irremediavelmente perdido. Além disso, a transição do cinema para o meio digital traz novos desafios, como o armazenamento seguro de grandes volumes de dados, a obsolescência tecnológica e a integridade dos arquivos digitais ao longo do tempo.

Na interseção entre o cinema e a Ciência da Informação, as práticas de preservação do filme envolvem não apenas a preservação do suporte físico ou digital, mas também a garantia de que o conteúdo informacional — ou seja, o significado e a interpretação que os filmes proporcionam — seja mantido acessível para as futuras gerações. Esse é um esforço de organização e descrição que envolve a classificação adequada das obras, a definição de metadados precisos e sistemas de recuperação de informações que permitam acesso a esse patrimônio audiovisual de forma eficiente.

Os princípios da preservação arquivística, como a autenticidade, a integridade e a acessibilidade, tornam-se fundamentais nesse contexto. A autenticidade de uma obra cinematográfica deve ser garantida, mesmo quando convertida em formatos digitais, sem perda de qualidade ou distorção das intenções originais do diretor. Já a integridade se refere à manutenção completa do conteúdo do filme, sem cortes ou edições que comprometam sua totalidade. A acessibilidade, por sua vez, implica em garantir que o cinema preservado esteja disponível para visualização e estudo por pesquisadores, historiadores e o público em geral.

O Cinema como Ferramenta de Pesquisa e Disseminação da Informação

Além de ser tratado como documento, o cinema também tem sido utilizado como ferramenta metodológica e didática no campo da

Ciência da Informação. Filmes, tanto documentários quanto ficcionais, oferecem perspectivas únicas sobre fenômenos informacionais, ajudando a ilustrar conceitos complexos de forma acessível e visual. Através do cinema, é possível explorar temas como memória, organização da informação, fake news, redes sociais e muitos outros.

No Brasil, essa abordagem tem crescido em importância, com pesquisadores utilizando o cinema não só para disseminar informações, mas também para realizar reflexões críticas sobre o próprio campo. A mídia audiovisual permite uma interação mais dinâmica com o público, rompendo com as barreiras tradicionais da comunicação acadêmica e alcançando um público mais amplo.

No cenário brasileiro, o cinema como objeto de estudo na Ciência da Informação ainda está em fase de consolidação. A maioria dos estudos foca em aspectos relacionados à preservação e organização da informação audiovisual, refletindo uma preocupação com a digitalização de acervos e com o acesso a esses materiais. No entanto, há um campo fértil para o desenvolvimento de análises mais profundas sobre o cinema como documento, especialmente à luz das teorias de Briet e Otlet.

Essa abordagem mais teórica e crítica sobre o cinema como documento pode auxiliar na expansão das fronteiras da Ciência da Informação no Brasil, incentivando o diálogo com outras áreas do conhecimento, como os estudos culturais, a sociologia e a comunicação. O cinema, nesse sentido, não é apenas um objeto a ser classificado e preservado, mas um meio de reflexão sobre a própria construção do conhecimento e sobre as formas de organização e disseminação de informações em uma sociedade cada vez mais visual e mediada por tecnologias.

Assim, se pode inferir que o uso do cinema como objeto de estudo em pesquisas bibliográficas dentro da Ciência da Informação revela uma intersecção entre as ciências sociais e humanas, a comunicação e os estudos culturais. No Brasil, uma base relevante para análise dessas produções é a Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci) – o que justifica por si a sua escolha para o desenvolvimento do estudo aqui apresentado, uma vez que, compila diversos trabalhos acadêmicos que se dedicam a examinar o cinema sob diferentes perspectivas dentro da Ciência da Informação. Este texto se propõe a realizar uma análise crítica sobre o uso do cinema enquanto objeto em pesquisas bibliográficas, com foco na Brapci, e a refletir sobre as potencialidades e desafios que surgem ao tratar o cinema como documento informacional e cultural.

O cinema, enquanto objeto de estudo, assume múltiplas funções na Ciência da Informação, servindo tanto como documento quanto como meio de comunicação e disseminação de informações. Na perspectiva da pesquisa bibliográfica, que é tradicionalmente voltada para a análise de fontes escritas, a inserção do cinema apresenta desafios metodológicos e conceituais. O cinema não é apenas um artefato cultural, mas também um veículo de informação complexo que envolve diversas camadas de interpretação — narrativa, visual, auditiva e contextual —, o que demanda abordagens mais amplas na análise bibliográfica.

Na Brapci, observa-se que as produções acadêmicas que utilizam o cinema como objeto de estudo variam amplamente em suas abordagens e focos. Muitos trabalhos tratam o cinema como uma ferramenta para compreender a organização da informação e a memória cultural, enquanto outros abordam a preservação de acervos audiovisuais e a classificação

de filmes dentro de sistemas de recuperação de informações. No entanto, a pesquisa bibliográfica sobre o cinema também enfrenta limitações ao lidar com um meio de comunicação que extrapola a palavra escrita.

Análise das Produções na Brapci que se utilizam do Cinema enquanto objeto de estudo

Um levantamento das produções disponíveis na Brapci sobre o cinema revela que boa parte das pesquisas se concentra em temas como preservação de acervos audiovisuais, memória cultural e a organização de arquivos cinematográficos. Essas pesquisas refletem uma preocupação prática com a manutenção e acessibilidade do patrimônio cinematográfico, especialmente no contexto brasileiro, onde muitos filmes correm o risco de desaparecer devido à falta de infraestrutura adequada para preservação.

No entanto, um aspecto crítico que emerge é que a maior parte das pesquisas bibliográficas disponíveis na Brapci adota uma abordagem técnica ou documental do cinema, focando mais em questões de organização e preservação do que em análises mais profundas sobre o cinema como um meio de construção e disseminação de conhecimento. Embora importantes, essas pesquisas podem ser vistas como limitadas em termos de sua capacidade de abordar o cinema em sua totalidade, especialmente no que diz respeito à análise crítica dos conteúdos fílmicos como documentos sociais, culturais e históricos. A ausência de uma análise mais robusta sobre o impacto social e político do cinema e suas capacidades de comunicação de ideias complexas deixa lacunas que poderiam ser exploradas mais amplamente.

Outro ponto crítico é que a própria metodologia de pesquisa bibliográfica tradicional pode ser inadequada para capturar as nuances do cinema como objeto de estudo. O cinema, sendo uma forma de expressão audiovisual, apresenta desafios para uma pesquisa baseada predominantemente em textos escritos. Embora as fontes secundárias, como artigos, livros e teses, possam fornecer análises sobre filmes, há uma dificuldade inerente em traduzir a linguagem visual e sonora dos filmes para o formato escrito, o que pode resultar em uma perda de informações ou em interpretações limitadas.

Potencialidades do Cinema como Objeto na Pesquisa Bibliográfica

Apesar dessas limitações, o uso do cinema como objeto de estudo na pesquisa bibliográfica oferece importantes oportunidades. O cinema é um poderoso meio de registro e disseminação de informações sobre o mundo, oferecendo insights sobre contextos históricos, culturais e políticos de maneira acessível e visualmente rica. No campo da Ciência da Informação, isso pode expandir as fronteiras da disciplina, que tradicionalmente lida com documentos textuais, permitindo uma compreensão mais ampla dos documentos audiovisuais.

Ao tratar o cinema como documento, conforme sugerido por Suzanne Briet e sua teoria ampliada de documentação, é possível aplicar abordagens bibliográficas que não apenas organizam e preservam filmes, mas também analisam seus conteúdos e implicações sociais. Filmes podem ser considerados registros valiosos que documentam fenômenos sociais, ideológicos e culturais, funcionando como fontes primárias de informação para o estudo de uma sociedade em determinado momento histórico.

Na Brapci, há um potencial significativo para a ampliação de pesquisas que tratem o cinema não apenas como um objeto a ser preservado, mas como uma fonte de conhecimento crítico. Isso inclui a análise de temas como identidade, poder, resistência, gênero, raça e classe representados no cinema, assim como o impacto da indústria cinematográfica na formação de discursos públicos. Pesquisas bibliográficas que exploram essas vertentes poderiam enriquecer os estudos no campo da Ciência da Informação, promovendo uma visão mais abrangente e crítica do cinema como fonte documental.

Desafios Metodológicos

No entanto, ao incorporar o cinema de forma mais robusta em pesquisas bibliográficas, surgem também desafios metodológicos. A diversidade de formatos e plataformas, desde o cinema clássico até as produções de vídeo sob demanda, cria um ambiente de pesquisa complexo. Além disso, a transição para o digital levanta questões sobre a preservação de dados e o acesso a obras cinematográficas, especialmente em um contexto onde plataformas comerciais detêm a maior parte do controle sobre o conteúdo audiovisual.

Outro desafio é a necessidade de capacitar os pesquisadores para lidar com a análise audiovisual de forma sistemática, com uma metodologia que permita a interpretação de aspectos narrativos, visuais e sonoros, sem se limitar às abordagens tradicionais de pesquisa textual. Isso implica o desenvolvimento de ferramentas e metodologias específicas para a análise do cinema, que sejam capazes de capturar a riqueza e complexidade de suas múltiplas camadas de significado. Diante disso,

elaborou-se uma classificação utilizando-se das 292 produções recuperadas na Brapci inscritas sob o recorte cronológico de (1965-2024).

Assim, a proposta de classificar as produções bibliográficas que utilizam o cinema como objeto de estudo, permite não apenas identificar as tendências e transformações ao longo do tempo, mas também compreender como o cinema foi tratado enquanto objeto dentro da Ciência da Informação. Essa classificação será organizada de acordo com dois critérios principais: o tipo de produção bibliográfica (artigos científicos, teses, dissertações, capítulos de livros) e o tratamento destinado ao cinema (preservação, organização, análise crítica, uso metodológico, entre outros). A seguir, desenvolve-se essa classificação.

Tabela 1

Classificação final das produções bibliográficas recuperadas na Brapci

Item	Classificação	Período	Tipo de registro	Tipo de tratamento
1	Cinema como Documento Histórico	(1965-1989)	Artigos e trabalhos de conclusão de curso	Cinema como registro histórico e cultural.
2	Cinema e Preservação	(1990-2009)	Dissertações, teses e artigos.	Preservação de acervos audiovisuais, digitalização, catalogação e memória social.
3	Cinema e Análise crítica	(2010-2024)	Teses, dissertações, artigos e livros.	Análise crítica, uso metodológico, memória digital, preservação digital, e cinema como ferramenta de disseminação de conhecimento.

Elaborado pelos autores.

No período inicial, compreendido sob o recorte cronológico de 1965 a 1989 classificado como “Cinema como Documento Histórico”, se pode observar que, neste período, o cinema começa a ser tratado como objeto cultural e histórico. As produções da Ciência da Informação que se utilizam do cinema como objeto de estudo estão concentradas, em sua maioria, em análises históricas e culturais. O cinema é tratado como um documento que registra aspectos da sociedade, funcionando como uma janela para o estudo de movimentos políticos, sociais e culturais. Grande parte das produções deste período se dedica à organização básica de acervos e à compreensão do cinema como meio de preservação da memória coletiva.

Enfoque no Cinema como:

- Documento Histórico: Estudos sobre a utilização do cinema para entender eventos históricos e mudanças culturais. A classificação e organização de filmes como fonte de informações históricas também emerge como uma área inicial de interesse.
- Organização e Catalogação: Alguns trabalhos iniciais já começam a abordar o desafio de organizar e catalogar filmes em acervos, ainda de forma incipiente.

No período de Expansão (1990-2009), aqui denominado por “Cinema e Preservação” representa uma expansão no uso do cinema como objeto de estudo. O foco se desloca para questões de preservação e organização de acervos audiovisuais, com um interesse crescente em como preservar o patrimônio cinematográfico, especialmente no Brasil. A digitalização começa a ser um tema emergente, e as preocupações com a perda de obras em película se tornam mais evidentes.

- **Preservação e Digitalização:** O cinema passa a ser visto como um material frágil, e o tratamento dado à preservação de películas e à transição para o digital ganha destaque. Há um aumento nas discussões sobre a importância de manter acervos cinematográficos acessíveis para futuras gerações.
- **Estudos de Catalogação:** O cinema começa a ser classificado de forma mais sistemática. Muitos estudos deste período se concentram em desenvolver métodos eficazes de indexação e classificação de filmes, considerando não apenas o conteúdo visual, mas também os aspectos técnicos, como metadados e formatos de armazenamento.
- **Cinema e Memória Social:** Ainda que o foco técnico predomine, alguns trabalhos tratam o cinema como um importante vetor de memória social, explorando seu impacto na formação de identidades e no registro de narrativas sociais.

Já no período Contemporâneo (2010-2024) compreendido aqui como “Cinema, Análise Crítica e Digitalização Massiva”, especialmente a partir de 2010, traz uma consolidação e ampliação das abordagens sobre o cinema na Ciência da Informação. O tratamento dado ao cinema se diversifica, passando de um enfoque meramente técnico para uma análise mais crítica e interdisciplinar. Há um maior interesse em como o cinema pode ser utilizado como ferramenta metodológica, e surgem abordagens teóricas que questionam a natureza do cinema como documento e sua relação com a memória digital.

- **Cinema como Objeto de Análise Crítica:** Muitos estudos passam a tratar o cinema não apenas como uma fonte de informação a ser organizada e preservada, mas como um objeto de análise crítica. Através da lente da Ciência da Informação, os pesquisadores exploram as narrativas fílmicas, suas representações culturais e políticas, e como elas afetam a sociedade contemporânea.

- Cinema e Memória Digital: Com a ascensão da digitalização em massa, o cinema digital e as novas plataformas de distribuição online se tornam um campo de estudo. As questões de preservação digital ganham ainda mais força, com trabalhos abordando desde a obsolescência de tecnologias até os desafios de manter acervos digitais acessíveis.
- Cinema e Metodologia: O cinema começa a ser amplamente utilizado como ferramenta metodológica para a análise de fenômenos informacionais. Alguns trabalhos exploram o uso de filmes para ilustrar conceitos da Ciência da Informação, enquanto outros examinam como o audiovisual pode contribuir para novas formas de disseminação de conhecimento.
- Cinema e Identidade: Além da preservação e organização, cresce o número de estudos que exploram o cinema como um espaço de disputa identitária e como meio de registrar e representar questões de gênero, raça, classe e sexualidade. Essas produções frequentemente envolvem análises críticas dos conteúdos filmicos e suas implicações sociais.

A Interseccionalidade entre Cinema, Ciência da Informação e Preservação

A interseccionalidade entre esses elementos — cinema, documento, registro e preservação — reforça a ideia de que o cinema é não apenas uma obra artística, mas um documento vivo da cultura e da história humana, que precisa ser estudado, organizado e preservado com o mesmo rigor aplicado a outros documentos históricos. A preservação da informação cinematográfica, nesse sentido, é uma extensão das práticas tradicionais de organização e acesso à informação, adaptadas às especificidades de um meio que envolve não apenas questões textuais, mas também tecnológicas e sensoriais.

Essa interseccionalidade também levanta reflexões importantes sobre a maneira como o cinema pode ser classificado dentro dos sistemas tradicionais de organização da informação. Diferentemente de documentos puramente textuais, os filmes demandam descrições ricas que capturem aspectos como gênero, estética, narrativa, trilha sonora e contexto de produção. Isso desafia os sistemas convencionais de catalogação e sugere a necessidade de abordagens interdisciplinares que envolvam tanto a ciência da informação quanto os estudos de cinema e cultura.

Além disso, a preservação do cinema, especialmente no Brasil, envolve dimensões éticas e políticas, visto que o cinema nacional desempenha um papel crucial na construção de identidades culturais e na reflexão crítica sobre a sociedade. A perda de acervos cinematográficos, como já ocorreu com parte da memória audiovisual brasileira, representa uma ameaça não apenas à história do cinema, mas também à memória coletiva do país.

Conclusão

O cenário nacional do uso do cinema pela Ciência da Informação no Brasil está em desenvolvimento, marcado por avanços na preservação e catalogação, mas também pela necessidade de uma maior articulação teórica, especialmente em diálogo com as ideias de Suzanne Briet e Paul Otlet. Ao tratar o cinema como um documento informacional, conforme proposto por Briet, e aplicar os princípios de organização de Otlet, os pesquisadores podem não só enriquecer o campo da Ciência da Informação, mas também abrir novos caminhos para a interpretação e utilização de conteúdos audiovisuais como fontes ricas de conhecimento.

A análise das produções bibliográficas recuperadas pela Brapci ao longo de quase seis décadas revela uma clara evolução no tratamento do cinema como objeto de estudo dentro da Ciência da Informação. Desde sua utilização inicial como documento histórico e cultural até sua complexa interação com a preservação digital e a análise crítica contemporânea, o cinema tem ampliado sua relevância como um meio dinâmico e multidimensional de produção e preservação da informação. Através dessa classificação cronológica, fica evidente que o cinema continua a ser um campo fértil para investigações futuras, especialmente à medida que novas tecnologias e plataformas digitais transformam a maneira como interagimos com o audiovisual.

A interseccionalidade entre o cinema, a Ciência da Informação, o documento, o registro e a preservação da informação evidencia a complexidade de tratar o cinema não apenas como uma forma de arte, mas como uma peça central no conjunto documental de uma sociedade. Na medida em que o cinema documenta realidades e oferece registros ricos sobre diferentes aspectos da vida social, ele também se torna objeto de práticas de preservação e organização fundamentais para garantir que esse patrimônio cultural permaneça acessível. Sob a ótica da Ciência da Informação, o cinema é um documento informacional que requer tanto métodos tradicionais de preservação e organização quanto inovações adaptadas à natureza audiovisual e digital das produções cinematográficas.

Ressalta-se que, o uso do cinema como objeto em pesquisas bibliográficas, com base em análises de produções disponíveis na Brapci, evidencia tanto o potencial quanto as limitações dessa abordagem dentro da Ciência da Informação. Enquanto o cinema é amplamente utilizado

em pesquisas voltadas para a preservação e organização de acervos, ainda há espaço para uma ampliação das investigações que tratem o cinema como documento informacional com implicações culturais, sociais e políticas mais profundas. Para isso, será necessário superar desafios metodológicos e técnicos, desenvolvendo novas abordagens que permitam aos pesquisadores explorar o cinema em toda a sua complexidade, indo além da simples organização de acervos e preservação técnica.

Referências

Bartra, R. (1992). *El salvaje en el espejo*. Ediciones Era.

Briet, S. (2016). *O que é a documentação?* Briquet de Lemos / Livros.

Buckland, M. K. (1991). Information as thing. *Journal of the American Society for information science*, 42(5), 351-360.

Fernandes, E. R. (2016). *Decolonizando sexualidades: Enquadramentos coloniais e homossexualidade indígena no Brasil e nos Estados Unidos*. [Tese de doutorado, Universidade de Brasília].

Le Coadic, Y. F. (2004). *A ciência da informação*. Briquet de Lemos/ Livros.

Le Goff, J., & Nora, P. (1988). *História: novos problemas*. Francisco Alves S. A.

Montovani, T. H. A. (2021). *A interdisciplinaridade da Ciência da Informação: uma análise do desenvolvimento científico da área* [Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo (USP)].

Santos, R. (2020). *Maioria minorizada: um dispositivo analítico de racialidade*. Telha.

Silva, N. R. (2021). Ciência da Informação: considerações históricas e sua origem. *Ciência da Informação Express*, 2, 1-7.

Sorlin, P. (1977). *Sociologie du cinema*. Éditions Aubier Montaigne.

O ESPELHO DO CAIPIRA: “TRISTEZA DO JECA” E A REPRESENTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DA CULTURA CAIPIRA

Adriel Henrique Francisco Cassini¹
Liliane de Lucena Ito²
Fábio Gonçalves Modesto³

O cinema, como uma forma de arte, é um poderoso meio de representação. Dessa forma, ele tem a capacidade de refletir, moldar e até mesmo desafiar as percepções da sociedade sobre diferentes culturas e identidades (Codato, 2010). A representação no cinema não é apenas uma reprodução da realidade, mas uma construção que pode reforçar

-
1. Publicitário, Especialista em História da Arte e Jornalismo Digital
Mestrando em Comunicação na Universidade Estadual Paulista (UNESP/Faac)
adriel.cassini@unesp.br
 2. Doutora em Comunicação
Docente do PPGCom na Universidade Estadual Paulista (UNESP/Faac)
liliane.ito@unesp.br
 3. Bolsista CNPq nº 131643/2023-1
Mestrando em Comunicação na Universidade Estadual Paulista (UNESP/Faac)
fabio.g.modesto@unesp.br

ou questionar estereótipos, normas e valores culturais, auxiliando na produção da identidade nacional de um grupo (Hemm, 2009).

No contexto brasileiro, a obra de Amácio Mazzaropi, e em particular o filme ‘Tristeza do Jeca’ (1961), oferece uma representação rica e complexa da cultura caipira. A cultura caipira, com suas tradições, costumes e modo de vida únicos, é frequentemente marginalizada ou estereotipada na mídia *mainstream*. No entanto, Mazzaropi, através de sua representação autêntica e sensível do personagem Jeca, conseguiu retratar a cultura caipira de uma maneira que desafia esses estereótipos (Hemm, 2009).

A partir disso – e considerando os aspectos socioculturais da época – as produções de Mazzaropi se caracterizam e encontram-se no gênero chanchada. Este gênero cinematográfico possui um esquema básico de narrativa, em síntese, o principal assunto do gênero era a sobrevivência ou representação do cotidiano de forma cômica, características identificadas facilmente em filmes como “Jeca Tatu” (1959), “As aventuras de Pedro Malasartes” (1960), “Tristeza do Jeca” (1961), “Casinha Pequenininha” (1963), entre outras obras na filmografia de Mazzaropi.

As produções cinematográficas de Mazzaropi se alinham à corrente que preza pela valorização da identidade nacional brasileira, em oposição à tendência de replicar estilos e expectativas do cinema estrangeiro. Ou seja, seus filmes resistem à ideia de imitar o produto importado, preferindo destacar a singularidade do Brasil e de seu povo. A cultura caipira é descrita como um processo de simplicidade do homem do campo e de trabalho árduo, contudo, apesar da representação de Mazzaropi ser do homem do campo, sua representação – de forma cômica – representa um caipira preguiçoso (Ribeiro, 2014).

Em “Tristeza do Jeca” (1961), Mazzaropi retrata um tipo único de caipira. Neste cenário, o Jeca, mesmo sendo modesto e despretensioso, é uma figura de liderança que tem um impacto direto sobre o pensamento da comunidade onde reside. Isso se torna uma oportunidade perfeita para políticos ambiciosos em busca de votos, representando neste contexto aspectos além da cultura (Museu Mazzaropi, s.d.). Dessa forma, é notório que as representações dos personagens do ator-produtor eram personagens encontrados no cotidiano de seus espectadores (Fressato, 2009).

Além disso, Mazzaropi fundou seu próprio estúdio de cinema, PAM Filmes, em 1958, o que lhe permitiu maior controle sobre suas produções e a possibilidade de explorar temas e narrativas que refletissem a realidade brasileira de maneira mais autêntica. Sua filmografia inclui títulos como “O Jeca e a Égua Milagrosa” (1980), “Jecão... Um Fofoqueiro no Céu” (1977), “Uma Pistola para Djeca” (1969), e muitos outros que consolidaram sua carreira e influência no cinema nacional.

A partir da compreensão da filmografia do ator-produtor Amácio Mazzaropi, este artigo tem como premissa identificar aspectos da representação cinematográfica da cultura caipira em meio à obra “Tristeza do Jeca”. Partindo do pressuposto metodológico do estudo bibliográfico (Stumpf, 2005) como forma de ampliar os conhecimentos de determinado tema – a cultura caipira – e da análise fílmica (Seabra, 2011), espera-se identificar os aspectos da cultura caipira dentro da obra e, por consequência, evidenciar a importância de obras representativas de determinadas culturas como forma de representação e preservação da identidade nacional e cultura de um povo.

O cinema no Brasil: representações e características

O cinema brasileiro possui uma trajetória rica e diversificada, refletindo a complexidade cultural e social do país. Desde os primeiros filmes mudos no início do século XX, o cinema no Brasil evoluiu significativamente, passando por diversas fases e movimentos que buscaram capturar a essência da vida brasileira. Um dos marcos mais importantes dessa evolução foi o surgimento do Cinema Novo na década de 1960, um movimento que se propôs a retratar a realidade brasileira de forma mais autêntica e crítica. Cineastas como Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos e Ruy Guerra foram pioneiros nesse movimento, abordando temas como a desigualdade social, a vida nas favelas e a luta pela justiça social (Johnson, 1987; Xavier, 2001).

O Cinema Novo e as chanchadas são dois movimentos distintos, mas igualmente importantes na história do cinema brasileiro. Surgido na década de 1960, o Cinema Novo buscou retratar a realidade social e política do Brasil de forma crítica e inovadora. Influenciado pelo neorrealismo italiano e pela Nouvelle Vague francesa, destacou-se por sua abordagem estética e temática, focando em questões como a desigualdade social, a pobreza e a luta por justiça. Diretores como Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos e Ruy Guerra foram figuras centrais desse movimento. Glauber Rocha, em particular, é conhecido por sua frase “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, que sintetiza a filosofia do Cinema Novo de fazer filmes com recursos limitados, mas com grande criatividade e engajamento político.

As chanchadas, por outro lado, foram um gênero popular de comédias musicais que dominaram o cinema brasileiro nas décadas de 1940 e 1950. Produzidas principalmente pelos estúdios da Atlântida

Cinematográfica, eram conhecidas por seu humor leve, enredos simples e números musicais cativantes. Estrelas como Oscarito, Grande Otelo e Dercy Gonçalves se tornaram ícones desse gênero, que buscava entreter o público com histórias divertidas e escapistas. Embora muitas vezes vistas como filmes de menor valor artístico, as chanchadas desempenharam um papel importante na formação da indústria cinematográfica brasileira e na popularização do cinema nacional. Ambos os movimentos, apesar de suas diferenças, contribuíram significativamente para a diversidade e riqueza do cinema brasileiro, refletindo diferentes aspectos da cultura e da sociedade do país.

Na década de 1950, o cinema mundial vivia uma era de ouro, com o neorealismo italiano e a Nouvelle Vague francesa ganhando destaque. No Brasil, essa década também foi significativa, com o surgimento de cineastas e filmes que começaram a ganhar reconhecimento internacional. “O Cangaceiro” (1953), dirigido por Lima Barreto, é um exemplo notável dessa época, tendo recebido prêmios no Festival de Cannes e ajudado a colocar o cinema brasileiro no mapa mundial (Ramos, 1997; Schvarzman, 2004). Esse período foi marcado por uma busca por identidade e autenticidade, com produções que refletiam as particularidades culturais e sociais do Brasil.

O cinema, como forma de arte, transcende o mero entretenimento, sendo uma poderosa ferramenta cultural. Ele tem a capacidade de refletir e moldar a sociedade, influenciando modos de pensar e comportamentos. Filmes podem educar, inspirar e provocar discussões sobre questões importantes, além de preservar a cultura, capturando e compartilhando histórias, tradições e valores de diferentes épocas e lugares. No contexto brasileiro, o cinema tem desempenhado um papel crucial na construção

e disseminação da identidade nacional, oferecendo uma janela para a diversidade e complexidade do país (Silva, 2010; Martins, 2015).

Dessa forma, o cinema brasileiro é uma manifestação artística vital que continua a evoluir e a influenciar tanto o público nacional quanto internacional. Sua capacidade de abordar temas relevantes e de refletir a realidade social faz dele um componente essencial da cultura brasileira. Durante o Cinema Novo, a cultura brasileira foi retratada de maneira visceral e autêntica, com uma ênfase particular nas questões sociais e políticas que permeavam o país. Os filmes desse movimento frequentemente exploravam a vida dos marginalizados e a luta contra a opressão, utilizando uma estética realista e muitas vezes crua para transmitir a realidade do povo brasileiro. Obras como “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964) e “Terra em Transe” (1967), ambos de Glauber Rocha, são exemplos emblemáticos de como o Cinema Novo buscou capturar a essência da cultura brasileira, destacando suas contradições e complexidades (Nagib, 2002; Viany, 1999).

Cultura Caipira Brasileira

Cultura é um conceito que abrange ao conjunto de valores, crenças, práticas, costumes, tradições, linguagens e expressões artísticas, caracterizando um grupo social. Segundo o que Gertz (1973) defende, o conceito de cultura é “essencialmente semiótico”, sendo, neste caso, algo a ser interpretado a partir das ações e sentimentos, dando à prática um significado. Para o autor, “o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu” (p. 15) - e a cultura provém do homem, ele a produz. Hall (2003) salienta que “a cultura é uma

produção. [...] a nos produzir a nós mesmos de novo, como novos tipos de sujeitos” (p. 44).

Vale ressaltar que a cultura não é estática; ela evolui ao longo do tempo, influenciada por fatores como globalização, migrações e avanços tecnológicos. A partir dessa evolução, que também envolve novos sujeitos mantendo novos contatos, há o compartilhamento de experiências e de visões de mundo, o que fortalece laços sociais e comunitários – o que forma a base destes sujeitos em convivência. Mas assim como muitas culturas evoluem, há aquelas que, pela era moderna e suas ações, são apagadas por não resistirem ao longo deste processo. Para Hall (2003, p. 47),

A alternativa não é apegar-se a modelos fechados, unitários e homogêneos de “pertencimento cultural”, mas abarcar os processos mais amplos – o jogo da semelhança e da diferença – que estão transformando a cultura no mundo inteiro. Esse é o caminho da “diáspora”, que é a trajetória de um povo moderno e de uma cultura moderna.

Muitas culturas sobreviveram e ainda sobrevivem por justamente ir ao encontro dessas ferramentas de globalização, o que também surge como uma porta de transmissão de conhecimento para outros lugares. Outras culturas ainda estão presentes na sociedade pela força do povo e da comunidade que a mantém. Em se tratando de cultura caipira no Brasil, a mesma foi direcionada às “comunidades interioranas” do Brasil, afinal, segundo Guerra (2016), “foram sendo marginalizadas nas capitais e acabaram encontrando refúgio” nestas localidades, “onde foram recriadas e integradas às culturas rurais, a ponto de se tornarem indissociáveis” (p. 80).

A cultura caipira brasileira é um exemplo rico da diversidade cultural do Brasil. Difundida nas áreas rurais do interior, principalmente nas regiões Sudeste e Centro-oeste, esta cultura está mais associada à vida no campo, à agricultura e tradições simples e conservadoras. De acordo com Guerra (2016, p. 80),

A formação da cultura dos chamados caipiras, habitantes das zonas rurais do centro-sul do Brasil, está associada com os processos sócio-históricos de colonização das regiões sudeste e centro-oeste, ou seja, com as bandeiras que, a partir do século XVII, saíram de São Paulo com o objetivo de colonizar o interior do país e encontrar metais preciosos. Passada a corrida pelo ouro e prata, essa população mestiça se dispersou e sedentarizou, e os espaços por onde passaram as bandeiras foram ocupados por pequenos agricultores, que desenvolveram, com o passar dos séculos, determinados tipos de sociabilidade e cultura, expressos nos seus valores, costumes, crenças, culinária, técnicas de trabalho e cultivo, maneiras de falar a língua portuguesa etc.

Fato é que a difusão da cultura caipira é consequência de um complexo processo cultural de intercâmbio, que vai desde às migrações pelo Brasil, desenvolvendo as trocas culturais, até à música, literatura, linguagens e tradições – nestas, há o retrato das vivências, alegrias e lutas destes sujeitos. O caipira foi (e ainda é) visto como um personagem não-livre dos estereótipos da sociedade brasileira, mas devemos reconhecer o enredamento e o quão rico é essa cultura, que vai além dos clichês. Guerra (2022, p. 239) escreve que

Sobre o sujeito caipira, historicamente recaíram representações antagonicas, estabelecidas a partir da sua alteridade perante os olhares citadinos: ora como obstáculo ao progresso do país, ora ressaltando as suas virtudes de força, pureza e engenhosidade. Tal imaginário pitoresco e anedótico, mas de longa durabilidade,

foi em grande medida consumado por meio do regionalismo paulista de Almeida Júnior, Valdomiro Silveira, Amadeu Amaral, Monteiro Lobato, Cornélio Pires, Afonso Arinos, entre tantos outros.

Nesta conjuntura, nasce um personagem desenhado por Monteiro Lobato, o Jeca, um homem do campo, estereotipado, simples, inocente, mas que carrega sabedoria popular e criticidade. Até hoje, é considerado uma das figuras mais simbólicas da cultura caipira. Tão logo foi aderido ao cinema, nas produções cinematográficas, vivido pelo ator e humorista Amácio Mazzaropi (1912 - 1981), retratando o personagem Jeca com fidelidade ao que lhe conferia, como um homem do campo, simples – um caipira. Monteiro (2013) salienta que “o caipira interpretado por Mazzaropi é uma figura sem meios-tons, revelando-se de fato um inocente e otimista sofredor em seu cotidiano” (p. 119). Ressalta-se que o trabalho deste artista é reconhecido até hoje pela repercussão mista e de como representa, em partes, a identidade de uma comunidade, mostrando como as tradições do meio rural também estão intrinsecamente conectadas à identidade brasileira.

Dentre os aspectos da cultura caipira, Candido (2000) destaca as seguintes características: a família caipira era marcada pelo modelo patriarcal, rusticidade, religiosidade e sociabilidade. De acordo com Cardoso (2018), no cinema, a manifestação da diversidade cultural pode construir um processo comunicacional que inclui o registro histórico, a compreensão, a consolidação, a integração, as trocas culturais e a expansão da consciência, além de promover uma sociedade sem resistências subjetivas pré-estabelecidas. Independentemente de representar uma realidade escapista ou não, o cinema envolve um processo

de produção, distribuição e consumo, sendo uma obra criada para ser consumida, transmitir uma mensagem e provocar emoções no espectador, o público consumidor.

Tristeza do Jeca: representação, cultura e estereótipos

“Tristeza do Jeca” (1961), dirigido e estrelado por Amácio Mazzaropi, é um filme que oferece uma rica representação da cultura caipira brasileira. Utilizando os preceitos metodológicos de análise filmica de Seabra (2011), podemos identificar diversos elementos que contribuem para a construção dessa representação.

Através de seu personagem Jeca, Mazzaropi explora a vida rural com humor e crítica social, destacando tanto as virtudes quanto os desafios enfrentados pelo homem do campo. O filme retrata a cultura caipira de maneira autêntica, enfatizando a simplicidade, a honestidade e a sabedoria popular do homem do campo. Jeca é um personagem que encarna esses valores, vivendo de forma humilde e mantendo uma forte conexão com a terra e a comunidade. A vida rural é apresentada com suas festas, tradições e o cotidiano dos trabalhadores do campo, oferecendo uma visão detalhada e carinhosa da cultura caipira. Um dos elementos da cultura interiorana e da cultura caipira em si, gira em torno da religiosidade.

Durante o filme “Tristeza do Jeca” é possível observar o pequeno altar montado na casa de Jeca com uma imagem de Nossa Senhora Aparecida. Em determinado ponto, a religiosidade é demarcada durante o sequestro do filho de Jeca, intercalando cenas de oração e a da criança prestes a ser atacada por uma onça – ataque este que não ocorre – assim, evidencia a narrativa ao espectador de que o

personagem foi salvo devido a intercessão religiosa. Para Fressato (2009, p. 177), “essa é uma característica marcante da cultura caipira, aos santos era pedido auxílio e proteção nos momentos difíceis”.

Seabra (2011) destaca a importância da narrativa e da montagem na análise filmica. Em “Tristeza do Jeca”, a narrativa é construída de forma linear, com uma clara progressão dos eventos que culminam na resolução dos conflitos. A montagem é utilizada para enfatizar o contraste entre a vida simples do campo e as complexidades políticas que envolvem os personagens. As cenas de festas e celebrações rurais são intercaladas com momentos de tensão política, criando um ritmo que mantém o espectador engajado (Seabra, 2011).

Apesar da representação autêntica, “Tristeza do Jeca” também recorre a alguns estereótipos da figura do caipira. Jeca é frequentemente mostrado como ingênuo e simplório, características que, embora usadas para fins humorísticos, podem reforçar uma visão estereotipada do homem do campo como alguém menos sofisticado ou educado. No entanto, Mazzaropi equilibra isso ao mostrar a astúcia e a sabedoria prática de Jeca, subvertendo parcialmente esses estereótipos. Mazzaropi retrata um caipira que é preguiçoso, corajoso, irreverente e sarcástico. Em ambos os filmes, ele aparece com um chapéu de palha e roupas xadrez remendadas. Seus cabelos estão sempre bagunçados. Com uma barba e bigode ralos, ele mantém o hábito típico de um caipira de fumar cachimbo e cuspir no chão.

O humor é uma ferramenta central no filme, utilizado para abordar questões sociais e políticas. A trama gira em torno de uma disputa política, onde Jeca é manipulado por coronéis locais, refletindo a corrupção e a manipulação política comuns na época. Mazzaropi usa o

humor para criticar essas práticas, ao mesmo tempo em que entretém o público. Os personagens secundários, como os coronéis Felinto e Policarpo, são caricaturas dos políticos rurais, representando a elite dominante que explora e manipula os trabalhadores rurais. A esposa de Jeca e outros colonos também são importantes para mostrar a dinâmica social e familiar da vida no campo. Apesar da simplicidade e ingenuidade do caipira, Mazzaropi retrata em “Tristeza do Jeca” um caipira que se põe como líder influente entre seus iguais, assim, o personagem atrai o reconhecimento dos coronéis para que possa ser usado na influência entre o colonos da fazenda onde trabalham (Fressato, 2009).

O cenário rural é um elemento crucial, com paisagens que destacam a beleza e a dureza da vida no campo. As cenas de festas e celebrações rurais ajudam a construir um ambiente autêntico e envolvente, que é essencial para a narrativa do filme (Silva, 2010). “Tristeza do Jeca” é um filme que, apesar de utilizar alguns estereótipos, oferece uma representação rica e detalhada da cultura caipira brasileira. Através do humor e da crítica social, Mazzaropi consegue capturar a essência da vida rural, destacando tanto suas virtudes quanto seus desafios. O filme é um testemunho da capacidade do cinema de refletir e influenciar a sociedade, preservando e celebrando a cultura caipira.

Apesar de tratar diversos elementos da cultura caipira, um dos aspectos da cultura popular caipira representado nos filmes de Mazzaropi – incluindo em Tristeza do Jeca – é a solidariedade grupal. De acordo com Fressato (2009), nos filmes “O Gato de Madame”, “O Vendedor de Linguiça”, “O Jeca e a Freira” e “Jeca, o Macumbeiro”, há uma forte presença de solidariedade e apoio comunitário. Em “O Gato de Madame”, o engraxate Arlindo é resgatado dos gângsteres por seus

colegas de trabalho. Em “O Vendedor de Linguiça”, os amigos do cortiço se unem para ajudar Carmela a tirar Gustavo da delegacia. Em “O Jeca e a Freira”, os amigos de Sigismundo o auxiliam a escapar do coronel Pedro. Da mesma forma, em “Jeca, o Macumbeiro”, a comunidade se mobiliza em um mutirão para reconstruir a casa de Pirola, destruída pelo coronel.

O longa metragem aborda a questão da exploração e da injustiça social de maneira sutil, mas eficaz. A relação entre Jeca e os coronéis Felinto e Policarpo ilustra a dinâmica de poder e a opressão enfrentada pelos trabalhadores rurais. A manipulação política e o suborno são temas recorrentes, mostrando como os mais poderosos se aproveitam da ingenuidade e da boa fé dos mais humildes. A crítica social presente no filme é uma característica marcante do trabalho de Mazzaropi, que sempre buscou usar o humor como uma forma de reflexão e denúncia.

Sinteticamente, “Tristeza do Jeca” é um filme que, através de uma narrativa envolvente e personagens cativantes, oferece uma visão profunda e crítica da cultura caipira brasileira. Mazzaropi, com seu talento único para combinar humor e crítica social, conseguiu criar uma obra que não apenas entretém, mas também educa e inspira, preservando e celebrando a rica cultura do homem do campo no Brasil.

Considerações Finais

O cinema desempenha um papel essencial na preservação e celebração das culturas, funcionando como um espelho da sociedade e uma ferramenta de educação e reflexão (Cardoso, 2018). No contexto brasileiro, a cultura caipira encontrou uma representação significativa através do trabalho de Amácio Mazzaropi, especialmente em filmes

como “Tristeza do Jeca” (1961). Este filme é um exemplo claro de como o cinema pode capturar e transmitir a essência de uma cultura, destacando suas virtudes e desafios.

“Tristeza do Jeca” retrata a vida rural com autenticidade, mostrando a simplicidade, a honestidade e a sabedoria popular do homem do campo. Através do personagem Jeca, Mazzaropi explora a vida caipira com humor e crítica social, abordando temas como a religiosidade, a solidariedade comunitária e as dinâmicas de poder no campo. A presença de elementos como o pequeno altar com a imagem de Nossa Senhora Aparecida e as cenas de festas e celebrações rurais ajudam a construir um retrato detalhado e carinhoso da cultura caipira. A narrativa linear e a montagem do filme enfatizam o contraste entre a vida simples do campo e as complexidades políticas que envolvem os personagens, criando um ritmo que mantém o espectador engajado.

A importância da representação cinematográfica para a preservação cultural não pode ser subestimada. Filmes como “Tristeza do Jeca” não apenas entretêm, mas também educam e inspiram, permitindo que tradições e valores sejam transmitidos de geração em geração. Através do humor e da crítica social, Mazzaropi consegue abordar questões sociais e políticas, refletindo a corrupção e a manipulação política da época, ao mesmo tempo em que destaca a solidariedade e o apoio comunitário característicos da cultura caipira. A crítica social presente no filme é uma característica marcante do trabalho de Mazzaropi, que sempre buscou usar o humor como uma forma de reflexão e denúncia.

O filme ainda consegue abordar a questão da exploração e da injustiça social de maneira sutil, mas eficaz. A relação entre Jeca e os coronéis Felinto e Policarpo ilustra a dinâmica de poder e a opressão

enfrentada pelos trabalhadores rurais. A manipulação política e o suborno são temas recorrentes, mostrando como os mais poderosos se aproveitam da ingenuidade e da boa fé dos mais humildes. A solidariedade grupal é outro aspecto importante da cultura caipira representado no filme, onde a comunidade se une para enfrentar adversidades e ajudar uns aos outros.

Por fim, “Tristeza do Jeca” é um testemunho da capacidade do cinema de refletir e influenciar a sociedade, preservando e celebrando a cultura caipira. A obra de Mazzaropi continua a ser uma referência importante para a compreensão e valorização da vida rural brasileira, mostrando como o cinema pode ser uma ferramenta poderosa para a preservação cultural. Através de uma narrativa envolvente e personagens cativantes, o filme oferece uma visão profunda e crítica da cultura caipira brasileira, destacando tanto suas virtudes quanto seus desafios, e preservando a rica herança cultural do homem do campo no Brasil.

Referências

- Candido, A. (2000). *Literatura e sociedade* (8ª ed.). T. A. Queiroz; Publifolha.
- Cardoso, V. L. (2018). *Diversidade Cultural do Cinema Brasileiro: Um estudo da efetividade das políticas públicas* [Tese, Universidade Estadual Paulista (UNESP)]. <https://repositorio.unesp.br/items/407aacd8-ed1c-4b9d-8927-d452fcc9b246>.
- Codato, H. (2010). Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. *Verso e Reverso*, 24(55).
- Fressato, S. B. (2009). *Caipira sim, trouxa não. Representações da cultura popular no cinema de Mazzaropi e a leitura crítica do*

conceito pelas Ciências Sociais [Tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia].

Geertz, C. (2008). *A interpretação das culturas* (1ª ed., 13ª reimpr.). LTC.

Guerra, L. A. (2016). Um olhar sobre a tradição e o moderno nas Orquestras de Violeiros. *Revista da Tulha*, 2(1), 77–91. <https://doi.org/10.11606/issn.2447-7117.rt.2016.120516>

Guerra, L. A. (2022). Os significados de caipira. *Tempo Social*, 34(2), 239–256. <https://doi.org/10.11606/0103-2070.ts.2022.194654>

Hall, S. (2003). *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Editora UFMG; Representação da UNESCO no Brasil.

Hemm, P. A. (2009). Através de risos: identidade nacional e o cinema de Mazaropi. *DAPesquisa*, 4(6), 567-574.

Johnson, R. (1987). *Cinema Novo x 5: Masters of Contemporary Brazilian Film*. University of Texas Press.

Martins, J. de S. (2015). *A Imagem e a Memória: Cinema, Fotografia e História*. Editora Contexto.

Monteiro, G. S. (2013). *Condão caipira: produção e recepção do cinema de Amácio Mazzaropi* [Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo]. <https://doi.org/10.11606/D.8.2013.tde-15052013-085055>

Museu Mazzaropi. (n. d.). *Jeca (Tristeza do Jeca)*. Museu Mazzaropi. <https://www.museumazzaropi.org.br/personagens/o-jeca-tristeza-do-jeca/>

- Nagib, L. (2002). *O Cinema da Retomada: Depoimentos de 90 Cineastas dos Anos 90*. Editora 34.
- Ramos, F. (1997). *História do Cinema Brasileiro*. Art Editora.
- Ribeiro, D. (2014). *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. Global Editora.
- Schwarzman, S. (2004). *O Cangaceiro: O Filme e o Gênero*. Editora 34.
- Seabra, J. (2011). Análise filmica. *Revista de História das Ideias*.
- Silva, A. (2010). *Cultura e Cinema no Brasil*. Zahar.
- Stumpf, I. R. C. (2005). Pesquisa bibliográfica. In J. Duarte, & A. Barros (Orgs.), *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. Editora Atlas.
- Viany, A. (1999). *O Processo do Cinema Novo*. Acroplano.
- Xavier, I. (2001). *Alma Corsária: O Cinema de Carlos Reichenbach*. Cosac Naify.

DA TV AO STREAMING: A EVOLUÇÃO DA NARRATIVA DO TRUE CRIME

Julia Zanutim Picolo¹

O gênero *True Crime* no audiovisual, que explora casos reais de crimes, tem ganhado cada vez mais popularidade nas últimas décadas, impulsionado principalmente pela expansão das plataformas de *streaming*. A Netflix, em particular, tornou-se um dos principais players nesse mercado, com documentários como *Conversations with a Serial Killer: The Ted Bundy Tapes* (2019), que contribuiu para a maneira como consumimos esse tipo de conteúdo. O julgamento de Ted Bundy, em fevereiro de 1978, foi um marco na televisão, sendo um dos primeiros a ser transmitido ao vivo, e já demonstrava o apelo do público por histórias de crimes reais, mesmo dentro dos limites tecnológicos da época.

Com o surgimento das plataformas de streaming, a narrativa dos crimes reais passou por uma transformação significativa. Documentários

1. Mestranda na pós-graduação em Comunicação da UNESP-Bauru
jz.picolo@unesp.br

como o de Ted Bundy na Netflix exploram a subjetividade, mergulhando na psicologia dos criminosos, nas histórias das vítimas e nas reações sociais. A pesquisa proposta busca entender as diferenças entre a abordagem do *True Crime* na televisão tradicional e nas plataformas de streaming, analisando aspectos como a estética audiovisual, estudada por Lev Manovich (2001), que utiliza recursos como entrevistas, reconstituições e imagens de arquivo para criar uma experiência imersiva.

Por fim, essa nova forma de consumir *True Crime* tem um impacto significativo no público, que se torna um participante ativo na construção do significado da história. Enquanto este gênero pode educar e estimular reflexões sobre temas complexos como justiça e moralidade, também levanta preocupações sobre a possível banalização da violência e a romantização de criminosos. A pesquisa seguirá procedimentos metodológicos qualitativos, como revisão bibliográfica e análise de conteúdo, para examinar o documentário *Conversations with a Serial Killer: The Ted Bundy Tapes* e entender como a evolução estética e narrativa da televisão para o streaming influenciam a compreensão do discurso e a experiência emocional do espectador.

A evolução do Cinema de Gênero para o *True Crime*

O cinema de gênero, segundo o norte-americano Rick Altman (1999), é caracterizado por convenções narrativas, estéticas e estilísticas que permitem ao público identificar rapidamente o tipo de história que está sendo contada. Os gêneros servem como um contrato entre cineastas e espectadores, estabelecendo expectativas sobre o que será entregue, seja o suspense de um thriller, o medo de um filme de terror, ou a paixão em um romance. O cinema de gênero facilita a categorização dos

filmes, tornando mais fácil para os estúdios, distribuidores e espectadores navegarem no vasto mar de opções cinematográficas.

Desde o início do cinema, gêneros como o *western*, o *noir*, o musical, e a comédia têm dominado as bilheteiras. Altman (1999) explica que cada gênero possui suas próprias regras e convenções visuais, e a evolução desses gêneros reflete mudanças sociais, culturais e tecnológicas. Por exemplo, o *western*, que foi extremamente popular nos primeiros anos do cinema, representava temas de fronteira, conquista e a dicotomia entre civilização e selvageria. No entanto, à medida que as percepções culturais mudaram, o *western* perdeu parte de sua relevância, dando espaço para outros gêneros que capturavam melhor o espírito da época. O autor, também, destaca que os gêneros cinematográficos não são estáticos. Eles evoluem ao longo do tempo, misturando-se com outros gêneros, e muitas vezes dando origem a subgêneros. Essa evolução pode ser compreendida no surgimento do *True Crime* como um subgênero proeminente, que se desenvolveu a partir de elementos do drama policial, do *thriller* e do documentário.

O True Crime se estabeleceu como um subgênero significativo, tanto no cinema quanto na televisão, diferindo dos tradicionais dramas policiais ou thrillers por sua ênfase em eventos reais. Como o próprio nome sugere, envolve a representação de crimes reais, explorando as circunstâncias em torno desses eventos com um olhar crítico e, muitas vezes, investigativo. Ainda que seja um fenômeno em ascensão no contexto contemporâneo, as origens desse gênero, ou subgênero, remontam ao início do cinema.

Um dos marcos iniciais de produções que começaram a dramatizar casos criminais reais no audiovisual, segundo Harold Schechter (2022,

p. 18) foi o filme “*O Grande Roubo do Trem* de Edwin S. Porter, 1903 – em que um bando de foras da lei com revólveres nas mãos assalta um trem expresso -, foi baseado nas façanhas da gangue *Hole in The Wall* [Buraco na parede] de Butch Cassidy”. Este filme foi pioneiro na abordagem do crime verdadeiro com uma narrativa cinematográfica que combinava drama e realidade.

Nos anos seguintes, a popularidade do *True Crime* cresceu, especialmente com o advento de documentários que adotavam uma abordagem investigativa mais rigorosa. Programas como *America’s Most Wanted* (1988) e documentários como *The Thin Blue Line* (1988) começaram a capturar a imaginação do público, trazendo o *True Crime* para o *mainstream*.

Esse gênero também foi impulsionado por um interesse crescente em histórias reais que exploravam a psicologia do crime, a investigação policial, e os procedimentos judiciais. O crescimento do *True Crime* como um gênero popular pode ser atribuído a uma série de fatores culturais e sociais. Uma das razões principais é o crescente interesse público por histórias que revelam a natureza humana em seus aspectos mais extremos e perturbadores. A narrativa dos crimes reais evoluiu significativamente desde suas primeiras iterações. Seltzer (2007) pontua que, inicialmente, as representações de crimes reais eram frequentemente sensacionalistas e focadas na violência em si. No entanto, com o tempo, o subgênero amadureceu, passando a explorar não apenas os crimes, mas também as complexidades humanas envolvidas – tanto das vítimas quanto dos perpetradores. Não seria demais dizer que a sociedade tem uma fascinação inata pelo crime, pela violência e pela transgressão, e

esta categoria fornece uma maneira de explorar essas questões de forma segura, através da lente do entretenimento.

Além disso, o papel da mídia no sensacionalismo de crimes reais não pode ser subestimado. O professor norte-americano, Mark Seltzer (2007), explica que coberturas intensas de casos criminais na mídia, como o julgamento de O.J. Simpson² ou o caso JonBenét Ramsey³, alimentaram o interesse público por histórias de crimes reais, criando uma cultura em que o *True Crime* poderia prosperar. A mídia ajudou a moldar este gênero, transformando-o em um fenômeno cultural, onde o crime real se torna uma forma de entretenimento consumível.

Outro fator significativo é a mudança nos gostos do público. À medida que as audiências se tornaram mais sofisticadas e exigentes, houve uma demanda crescente por conteúdo que não apenas entretivesse, mas também informasse e provocasse reflexão. O *True Crime*, com seu foco em eventos reais e consequências tangíveis, ofereceu

-
2. O caso O.J. Simpson refere-se ao julgamento do ex-jogador de futebol americano, ator e celebridade O.J. Simpson, acusado de assassinar sua ex-esposa Nicole Brown Simpson e seu amigo Ron Goldman em 1994, em Los Angeles. O julgamento, amplamente divulgado pela mídia, tornou-se um dos mais famosos da história dos EUA. Simpson foi absolvido em 1995 no processo criminal, após uma longa batalha jurídica marcada por questões raciais, falhas no manuseio de provas e a defesa eficaz liderada por seu advogado Johnnie Cochran. No entanto, em 1997, Simpson foi considerado responsável pelo assassinato em um processo civil e condenado a pagar uma indenização às famílias das vítimas.
 3. O caso JonBenét Ramsey envolve o assassinato não solucionado da jovem JonBenét, uma criança de seis anos que participava de concursos de beleza, encontrada morta no porão de sua casa em Boulder, Colorado, em 26 de dezembro de 1996. A investigação foi marcada por controvérsias, falhas forenses e intensa cobertura midiática, com suspeitas recaindo inicialmente sobre seus pais, John e Patsy Ramsey, e seu irmão, mas sem provas conclusivas. Embora várias teorias tenham surgido, incluindo a possibilidade de um intruso, ninguém foi formalmente acusado, e o caso permanece um dos crimes mais misteriosos e discutidos nos Estados Unidos.

uma alternativa atraente aos dramas fictícios, proporcionando tanto entretenimento quanto uma experiência educacional.

Cinematograficamente, o *True Crime* começou a adotar técnicas que reforçavam a autenticidade e a verossimilhança. Documentários de crimes reais, em particular, se tornaram conhecidos por seu uso extensivo de entrevistas, filmagens de arquivo e reconstituições dramáticas. Essas técnicas ajudam a criar uma conexão emocional com o público, fazendo com que se sintam mais próximos dos eventos que estão sendo retratados. Além disso, o uso de narrações em *off* e a inclusão de detalhes investigativos contribuem para uma experiência mais imersiva. O público não é apenas um espectador passivo, é convidado a se tornar um detetive, a seguir pistas e a tirar suas próprias conclusões sobre o caso. *Conversations with a Serial Killer: The Ted Bundy Tapes* (2019) exemplifica essa abordagem, combinando uma narrativa envolvente com uma análise detalhada dos fatos.

A representação de crimes reais levanta questões éticas significativas, que não podem ser ignoradas. Uma das maiores preocupações é a possibilidade de “revitimização”, onde a recontagem de crimes traumáticos pode causar sofrimento adicional às vítimas e suas famílias. A linha entre informar e explorar é tênue, e a popularidade do *True Crime* muitas vezes traz à tona dilemas sobre até que ponto é apropriado transformar o sofrimento real em entretenimento. Além disso, há a questão de como os criminosos são retratados. Ou seja, pode inadvertidamente glorificar os perpetradores, dando-lhes uma fama que, em alguns casos, pode até inspirar outros a cometerem atos semelhantes. A maneira como esses indivíduos são apresentados – seja como monstros, gênios do mal, ou

vítimas de circunstâncias – pode influenciar a percepção pública sobre o crime e a justiça.

Essas considerações éticas são complicadas pelo fato de que o crime real muitas vezes precisa equilibrar a precisão factual com a necessidade de criar uma narrativa atraente. Isso pode levar a uma dramatização dos eventos que, embora eficaz em termos de entretenimento, pode distorcer a realidade e criar uma versão dos acontecimentos que é possível entrar em conflito com as questões éticas e os fatos.

A evolução do cinema de gênero para o *True Crime* reflete tanto mudanças nas preferências do público quanto transformações mais amplas na cultura e na sociedade e, como um subgênero, oferece uma janela única para o lado mais sombrio da experiência humana, ao mesmo tempo em que desafia tanto os cineastas quanto os espectadores a refletirem sobre as complexidades do crime, da justiça e da moralidade.

À medida que continuamos a explorar esses temas, o *True Crime* provavelmente continuará a evoluir, adaptando-se às novas tecnologias e às mudanças culturais. No entanto, as questões éticas e morais que ele levanta permanecerão centrais, garantindo que esse subgênero não seja apenas uma forma de entretenimento, mas também um ponto de reflexão sobre a natureza humana e a sociedade.

Da televisão tradicional as plataformas de streaming

Durante grande parte do século XX, a televisão tradicional dominou o cenário do entretenimento, oferecendo uma variedade limitada de canais que transmitiam programação linear. Esse modelo era baseado em horários fixos, em que o público tinha que se adequar à grade de programação das emissoras para assistir aos seus programas

favoritos. As principais fontes de receita das emissoras de televisão eram a publicidade e, em alguns casos, assinaturas de TV a cabo. A audiência era medida através de sistemas, como o *Nielsen Ratings*, fundado em 1923 em *New York City*, que forneciam uma estimativa da popularidade dos programas com base na visualização em tempo real. A empresa norte-americana de dados funciona até os dias atuais.

O jornalista norte-americano Mitchell Stephens explica que com a história da televisão tradicional, ela também desempenhou um papel crucial na introdução do público a uma variedade de conteúdos, desde notícias e esportes até dramas e comédias. Programas de televisão se tornaram parte integrante da vida cotidiana, com certos shows atingindo status de culto e influenciando fortemente a cultura popular. Além disso, a televisão ofereceu uma plataforma para o desenvolvimento de novos formatos de narrativa, como as novelas, os programas de variedades, e, especialmente, as minisséries e documentários, que eram transmitidos em episódios semanais.

O modelo de televisão tradicional, no entanto, tinha suas limitações. A programação linear impunha restrições sobre quando e como o público podia assistir aos seus programas favoritos, e a variedade de conteúdos disponíveis era limitada pelo número de canais e pela necessidade de atender a um público amplo. Além disso, a natureza intrusiva da publicidade era frequentemente vista como um ponto negativo pelos espectadores, que precisavam suportar comerciais para consumir conteúdo.

No início dos anos 2000, a introdução das plataformas de *streaming* revolucionou a forma como o público consumia conteúdo. Ao contrário da televisão tradicional, o *streaming* permitiu aos

espectadores acessarem uma vasta biblioteca de filmes, séries, documentários e outros conteúdos a qualquer momento e em qualquer lugar, desde que tivessem uma conexão com a internet. Pioneiras como Netflix, Hulu e Amazon Prime Video abriram caminho para uma nova era do consumo de mídia, transformando não apenas a maneira como o público assiste à televisão, mas também como o conteúdo é produzido e distribuído.

O modelo de negócios das plataformas de *streaming* é radicalmente diferente do modelo tradicional. Em vez de depender de publicidade, muitas dessas plataformas oferecem conteúdo sob demanda através de assinaturas, permitindo aos usuários pagar uma taxa mensal para acessar toda a biblioteca de conteúdo sem interrupções comerciais. Além disso, o modelo de *streaming* popularizou o conceito de “*binge-watching*,” onde os espectadores assistem a múltiplos episódios ou até temporadas inteiras de uma série em uma única sessão, uma prática que não era possível no modelo de televisão tradicional.

De fato, de acordo com a OECD (2019), “uma plataforma online é um serviço digital que facilita interações entre dois ou mais conjuntos distintos, mas interdependentes, de usuários (sejam empresas ou indivíduos) que interagem por meio do serviço via Internet” (p. 23). Assim, o campo audiovisual passou por uma transição, de “indústria monomídia” para “indústria multimídia” (Preta, 2007), pois o uso de produtos audiovisuais agora está conectado a diferentes plataformas digitais, dispositivos e mídias. Portanto, a nova indústria audiovisual é baseada em alguns elementos fundamentais: conteúdo, baixo custo e controle sobre dados (Corvi, 2020). Além disso, as plataformas fornecem uma infraestrutura aberta, que incentiva a participação e satisfação dos usuários, disseminada por feedbacks graças às redes sociais (Brunetta et al., 2017). Assim, até mesmo o campo audiovisual passou por uma transição para empresas com um papel de

prestadoras de serviços, seguindo um modelo baseado no usuário que alimenta diferentes formas de participação e disseminação por meio da intermedialidade e do storytelling (Jenkins et al., 2013; Salmon, 2007). (Capalbi et al., 2021, p. 23-24)

Essa mudança no modelo de consumo de mídia teve implicações significativas para a indústria do entretenimento. As plataformas de *streaming* não só democratizaram o acesso ao conteúdo, mas também criaram novas oportunidades para a produção de obras que atendem a nichos específicos. Enquanto as redes de televisão tradicionais precisavam atrair uma audiência massiva para justificar seus investimentos, as plataformas de streaming puderam diversificar suas ofertas, produzindo e distribuindo conteúdo que, de outra forma, não teria espaço na televisão tradicional.

Com isso o gênero *True Crime* encontrou um novo lar nas plataformas de *streaming*, onde a liberdade criativa e o modelo de distribuição *on-demand* permitiram uma exploração mais profunda e diversificada desse subgênero. Na televisão tradicional, o *True Crime* frequentemente se manifestava em formatos limitados, como documentários em série ou filmes para a TV. Programas como *Unsolved Mysteries* (1987) e *Forensic Files* (1996) trouxeram histórias de crimes reais para as massas, mas eram limitados pela necessidade de atrair um público amplo e se adequar a restrições de tempo e formato impostas pelas emissoras.

Com a ascensão das plataformas de *streaming*, o gênero experimentou um renascimento. Séries como *Making a Murderer* (2015), *Conversations with a Serial Killer: The Ted Bundy Tapes* (2019), e *Wild Wild Country* (2018) exemplificam como o formato de *streaming* permite uma exploração mais extensa e detalhada de casos criminais

complexos. Esses programas não estão limitados pela necessidade de encaixar uma narrativa completa em um único episódio ou em uma temporada curta. Em vez disso, podem se estender por várias horas, permitindo que os criadores explorem os aspectos mais intrincados dos casos, incluindo o contexto social, as investigações policiais, os processos judiciais, e as consequências para as vítimas e suas famílias. Sem as restrições impostas pelas emissoras de televisão, como a necessidade de interromper o conteúdo para intervalos comerciais ou a necessidade de cortar cenas para se adequar a um tempo de exibição limitado, os criadores de conteúdo têm mais liberdade para contar suas histórias da maneira que acharem melhor.

Outro benefício do *streaming* é a capacidade de alcançar audiências globais instantaneamente (Capalbi et al., 2021). O modelo de distribuição digital deste tipo de plataforma permite que o conteúdo seja disponibilizado ao público sem as complicações logísticas associadas à distribuição física de mídia. Isso significa que documentários e séries de *True Crime* podem ser lançados simultaneamente em todo o mundo, sem a necessidade de negociar acordos de distribuição separados para diferentes mercados. Essa acessibilidade global não só aumenta o alcance do conteúdo, mas também permite que histórias de crimes ocorridos em lugares distantes sejam vistas por um público internacional, criando uma base de fãs global para o gênero.

Além disso, à medida que a concorrência entre as plataformas de *streaming* se intensifica, haverá uma pressão crescente para produzir conteúdo original e inovador. Isso pode levar ao desenvolvimento de novas abordagens para este gênero, incluindo a exploração de crimes

menos conhecidos ou a adoção de formatos experimentais que desafiem as convenções tradicionais do gênero.

A transição para o *streaming* tem implicações significativas para a televisão tradicional, que pode continuar a perder audiência e relevância se não conseguir se adaptar às novas realidades do consumo de mídia. Enquanto a televisão tradicional desempenhou um papel crucial na introdução do subgênero *True Crime* ao público, as plataformas de *streaming* expandiram significativamente as possibilidades criativas e o alcance global do gênero. Essa evolução não só beneficiou os criadores de conteúdo, que agora têm mais liberdade para explorar histórias complexas, mas também os espectadores, que têm acesso a uma gama mais ampla e diversificada de conteúdos.

A Estética Audiovisual na transição do cinema para o streaming

A transformação do cinema tradicional para as plataformas de streaming representa uma das mudanças mais significativas na história da mídia audiovisual. O russo Lev Manovich (2001), ao teorizar sobre a estética dos novos meios digitais, oferece uma estrutura analítica que ajuda a compreender as novas dinâmicas de produção, distribuição e consumo de conteúdo audiovisual no contexto do streaming.

Um dos conceitos fundamentais de Manovich (2001) é a modularidade, que se refere à organização do conteúdo digital em unidades discretas que podem ser manipuladas independentemente. No contexto do cinema tradicional, a narrativa e a experiência eram predominantemente lineares, com uma sequência fixa de início, meio e fim. Com a chegada do streaming, a modularidade se manifesta de forma evidente: o conteúdo audiovisual é dividido em episódios, clipes, trailers, e até

mesmo cenas destacadas, permitindo que os espectadores escolham como e quando consumir cada parte.

Essa fragmentação altera radicalmente a experiência cinematográfica. Os espectadores agora têm a capacidade de assistir a episódios em sequência ou isoladamente, revisitar cenas específicas e até pular partes de uma narrativa. Isso contrasta com a experiência imersiva e linear do cinema tradicional, onde a obra é consumida como um todo contínuo. Assim, a modularidade do conteúdo no *streaming* redefine a relação do espectador com a narrativa, promovendo um consumo mais flexível e personalizado.

Outro ponto central na análise do autor é a automação, que, no contexto do *streaming*, se manifesta principalmente através dos algoritmos que personalizam a experiência do usuário. Plataformas como Netflix e Amazon Prime Video utilizam sofisticados sistemas de recomendação que analisam o histórico de visualização e as preferências dos usuários para sugerir novos conteúdos. Isso representa uma mudança significativa em relação ao cinema tradicional, onde as escolhas eram limitadas e guiadas por uma curadoria centralizada.

A automação não só facilita o acesso a novos conteúdos, como também molda as práticas de visualização. A experiência audiovisual se torna dinâmica e adaptável, com o usuário recebendo sugestões personalizadas que influenciam suas escolhas. Esse fenômeno cria uma espécie de “curadoria algorítmica”, onde o espectador é guiado por recomendações automatizadas, redefinindo o conceito de autoria e curadoria na era digital.

Manovich (2001) também discute o conceito de variabilidade, que é a capacidade de um objeto de mídia digital ser alterado e adaptado

conforme as necessidades do usuário. No contexto do *streaming*, essa variabilidade se manifesta na oferta de múltiplas versões de um mesmo conteúdo. Isso inclui opções de dublagem, legendas em diferentes idiomas, versões estendidas ou editadas, e até mesmo escolhas de qualidade de vídeo que se adaptam à largura de banda disponível.

Essa flexibilidade permite que os espectadores personalizem a experiência audiovisual de acordo com suas preferências e circunstâncias. A variabilidade no *streaming*, portanto, não é apenas uma questão de conveniência, mas também uma extensão da liberdade do usuário em moldar sua própria experiência de consumo, algo que era impensável na era do cinema tradicional.

A transcodificação, conforme definida pelo russo, é o processo de conversão de um formato de mídia para outro. No cenário do *streaming*, essa transcodificação é essencial para garantir que o conteúdo possa ser acessado de maneira otimizada em uma variedade de dispositivos, como *smartphones*, *tablets*, computadores e televisores inteligentes. Essa adaptação técnica permite que o conteúdo mantenha sua integridade audiovisual, independentemente da plataforma ou das condições de visualização. A transcodificação também implica uma maior acessibilidade e democratização do conteúdo audiovisual, permitindo que um público global, com diferentes recursos tecnológicos, tenha acesso às mesmas experiências audiovisuais. Isso representa uma mudança importante em relação ao cinema tradicional, onde a experiência era muitas vezes limitada pela tecnologia disponível no local de exibição.

Manovich (2001) enfatiza a importância da interface na mediação da experiência do usuário em mídias digitais. No *streaming*, a interface desempenha um papel crucial, pois é através dela que o espectador

interage com o conteúdo. As plataformas de *streaming* investem no design de suas interfaces para garantir uma navegação intuitiva e agradável, facilitando a descoberta de novos conteúdos e a gestão de listas de visualização. Elementos como as miniaturas de vídeo, a organização das categorias e as animações de navegação contribuem para uma experiência audiovisual que é tanto visual quanto interativa. A interface se torna, assim, uma parte integral da experiência, moldando a forma como o espectador se engaja com o conteúdo.

Por fim, a transição do cinema para o *streaming* também impacta a narrativa audiovisual. Manovich (2001) sugere que novas formas de narrativa estão emergindo com a digitalização, onde a estrutura linear tradicional pode ser desafiada. No *streaming*, vemos o surgimento de narrativas mais fragmentadas e, em alguns casos, interativas. Séries como *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) da Netflix exemplificam essa nova forma de contar histórias, onde o espectador pode tomar decisões que afetam o desenrolar da narrativa.

Essa fragmentação narrativa se alinha com as práticas de consumo do público moderno, que prefere experiências mais curtas e interativas, ajustadas ao tempo e ao contexto em que são consumidas. A estrutura tradicional de três atos do cinema é, assim, expandida para incluir múltiplos caminhos narrativos e pontos de entrada, refletindo as novas possibilidades proporcionadas pelo meio digital.

A transição do cinema tradicional para o *streaming* marca uma profunda transformação na estética e na experiência audiovisual, conforme analisada pelo estudioso russo. Os conceitos de modularidade, automação, variabilidade, transcodificação, estética da interface e narrativa são fundamentais para entender como o *streaming* reformula

a produção, distribuição e consumo de conteúdo. Ao aplicar a teoria de Manovich (2001), podemos ver como essas mudanças não apenas alteram a forma como consumimos mídia, mas também reconfiguram o próprio significado de cinema na era digital. O *streaming*, ao incorporar e expandir essas estéticas, inaugura uma nova era para a narrativa audiovisual, marcada pela flexibilidade, personalização e interatividade.

Conversations with a Serial Killer: The Ted Bundy

A série documental *Conversations with a Killer: The Ted Bundy Tapes*, lançada em 2019 na plataforma Netflix, foi dirigida por Joe Berlinger e oferece uma perspectiva única sobre um dos mais notórios assassinos em série da história moderna dos Estados Unidos, Ted Bundy. Ela utiliza gravações de áudio feitas durante entrevistas com Bundy enquanto ele estava no corredor da morte, complementadas por imagens de arquivo e entrevistas com pessoas envolvidas no caso, como advogados, jornalistas e investigadores. Com isso a Netflix, enquanto uma das pioneiras nas plataformas de streaming, e seu documentário seriado exemplificam como a transição do audiovisual tradicional para o ambiente digital explorou as categorias propostas por Lev Manovich em sua obra sobre novos meios digitais.

A narrativa se apoia fortemente nas próprias palavras de Ted Bundy, oferecendo ao espectador uma visão direta de sua mente perturbada. No entanto, a utilização dessas fitas levanta questões sobre o papel da mídia na mitificação de criminosos como Bundy. Ao longo da história, assassinos em série têm sido retratados como figuras quase míticas, e o documentário de Berlinger pode ser visto como parte dessa tradição.

Bundy, com sua aparência charmosa e intelecto afiado, foi frequentemente descrito como “diferente” de outros assassinos. Essa distinção, amplamente explorada no documentário, reforça a ideia de que ele era uma espécie de “monstro incomum”, o que pode desviar a atenção do fato de que ele, como muitos outros, era produto de um ambiente e de escolhas pessoais. A narrativa centrada em Bundy corre o risco de ressaltar a banalidade do mal, apresentando-o como um enigma a ser desvendado, em vez de um criminoso a ser compreendido em termos sociológicos e psicológicos.

O documentário também explora a cobertura midiática em torno do julgamento de Bundy, que foi um dos primeiros casos a receber uma atenção massiva da mídia televisiva. A série destaca como o *serial killer* manipulava a imprensa e o público, utilizando seu carisma e habilidades legais para ganhar simpatia e atenção. Esse aspecto é crucial para entender como a mídia pode, involuntariamente, contribuir para a construção do assassino em série como “celebridade”.

Ao revisar os materiais de arquivo, o documentário demonstra como Bundy se beneficiou do fascínio público por sua persona, algo que foi amplificado pela mídia sensacionalista da época (Debord, 2007). Essa análise é pertinente para a compreensão de como a representação midiática pode transformar criminosos em figuras icônicas, em vez de focar nas vítimas e nas consequências de seus atos.

Berlinger utiliza técnicas cinematográficas específicas para criar uma atmosfera de suspense e horror ao longo do documentário. O uso de música sombria, imagens de arquivo em preto e branco e cortes rápidos contribuem para uma sensação de inquietação, que coloca o espectador em uma posição de constante alerta. Essas escolhas estéticas são eficazes

para criar uma experiência emocional intensa, mas também levantam questões éticas sobre a estetização do crime e do mal.

Com isso podemos compreender as categorias propostas por Manovich (2001), como a modularidade, a qual permite que o conteúdo seja dividido em unidades independentes, como episódios, trailers e clipes promocionais, o que facilita o consumo fragmentado e atende às preferências individuais dos espectadores. No ambiente digital, essa fragmentação se mostra eficaz ao atrair públicos diversos, algo que não era tão viável na mídia tradicional. A Netflix exemplifica essa abordagem ao adaptar sua oferta de conteúdo, permitindo que os espectadores escolham como e o que consumir, seja apenas assistindo a teasers ou fragmentando a série sem perder o contexto geral.

Além disso, a automação e a variabilidade no streaming, também discutidas pelo autor, redefinem a experiência de consumo. A Netflix personaliza recomendações com base no comportamento do usuário por meio da chamada “curadoria algorítmica”, permitindo maior adaptação ao gosto individual. A plataforma oferece múltiplas opções de idioma, legendas e qualidade de vídeo, tornando o conteúdo acessível a um público global. Essa flexibilidade é reforçada pela transcodificação, que garante uma experiência fluida em diferentes dispositivos, algo inviável no modelo tradicional de televisão. A interface otimizada da plataforma de *streaming* também desempenha um papel essencial, facilitando a interação e promovendo engajamento imediato por meio de elementos visuais atraentes.

As categorias propostas por Manovich (2001) ajudam a esclarecer como a transição para o digital alterou profundamente a produção e consumo de mídia. A série documental “*Conversations with a Killer:*

The Ted Bundy Tapes” é um exemplo claro de como essas mudanças são aplicadas na prática, desde a fragmentação modular do conteúdo até a automação de recomendações personalizadas, permitindo uma experiência audiovisual fluida, personalizada e global. A Netflix utiliza esses conceitos para reconfigurar a estética audiovisual e maximizar o potencial de engajamento no ambiente digital.

O documentário oferece uma visão ampla dos eventos que cercaram a vida e os crimes do *serial killer*, mas há uma notável ênfase na figura do próprio assassino, em detrimento das histórias das vítimas. Embora o objetivo de explorar a mente de Bundy seja válido, a ausência de uma análise mais profunda das vítimas e do impacto social de seus crimes é uma limitação significativa.

Além disso, a série poderia ter se beneficiado de uma maior contextualização histórica e social. O assassino em série não operava em um vácuo, suas ações estavam inseridas em um contexto cultural específico que incluía misoginia, violência contra mulheres e uma falha sistêmica em proteger as vítimas em potencial. Uma análise mais profunda desses aspectos teria enriquecido o documentário, proporcionando uma compreensão mais holística do fenômeno Bundy.

Conversations with a Killer: The Ted Bundy Tapes é uma obra que oferece uma visão envolvente, embora parcial, sobre um dos assassinos mais infames do século XX. O documentário é eficaz em capturar o fascínio mórbido que Bundy exerce sobre o público, mas isso vem à custa de uma análise mais crítica e equilibrada. A obra serve como um lembrete da complexidade da representação midiática de criminosos em série, destacando a necessidade de abordar tais figuras com uma

mistura de cautela e análise crítica, evitando a tentação de glorificar ou mitificar o mal.

Conclusão

A análise da transição do cinema de gênero na televisão tradicional para o *True Crima* nas plataformas de streaming revela uma transformação na maneira como consumimos e interpretamos narrativas sobre crimes reais. Este processo de mudança não se limita apenas ao formato ou à distribuição do conteúdo, mas também abrange questões fundamentais sobre a representação e a recepção das histórias de crimes reais.

Com a ascensão das plataformas de *streaming*, o *True Crime* experimentou uma renovação significativa. A liberdade criativa e a capacidade de explorar narrativas mais complexas proporcionadas por essas plataformas têm possibilitado uma abordagem mais profunda e detalhada dos casos. Documentários como *Conversations with a Killer: The Ted Bundy* (2019) exemplificam essa mudança ao permitir uma exploração mais íntima das motivações e do impacto dos crimes, ao mesmo tempo em que introduzem novas questões éticas sobre a mitificação e a estetização do mal.

A pesquisa proposta destaca a evolução da estética e da narrativa no True Crime, evidenciando uma mudança de uma abordagem mais sensacionalista e fragmentada da televisão tradicional para uma representação mais imersiva e subjetiva proporcionada pelo streaming. A utilização de técnicas como entrevistas extensivas, reconstituições detalhadas e a análise das mídias sociais permite uma compreensão mais rica e diversificada dos casos, refletindo a influência da estética audiovisual, proposta por Lev Manovich.

No entanto, esta transformação não é isenta de desafios e preocupações. O potencial de banalização da violência e a romantização dos criminosos são questões que precisam ser cuidadosamente consideradas. O impacto das representações midiáticas no público, incluindo a possibilidade de “revitimização” e a glorificação de criminosos, ressalta a necessidade de uma abordagem crítica e ética na produção e consumo do *True Crime*.

As plataformas de *streaming* também introduziram novas dinâmicas de consumo, como a modularidade e a personalização através de algoritmos, que mudaram a forma como o público interage com o conteúdo. Essas mudanças trazem consigo tanto oportunidades quanto desafios. Por um lado, a flexibilidade e a diversidade de formatos oferecem uma experiência mais rica e personalizada. Por outro lado, a curadoria algorítmica pode limitar a exposição a uma gama mais ampla de perspectivas e influenciar a forma como os espectadores interpretam as narrativas.

À medida que avançamos, é essencial continuar a refletir sobre as implicações culturais e sociais dessas mudanças. A evolução do *True Crime* do cinema tradicional para o streaming é um exemplo de como as novas tecnologias e as mudanças na produção e distribuição de conteúdo podem transformar profundamente um gênero. No entanto, essas transformações também levantam questões cruciais sobre a ética da representação e o papel do entretenimento na formação da nossa compreensão da justiça e do crime. Através desta análise, buscamos contribuir a evolução dos crimes reais no conteúdo audiovisual pela estética audiovisual, oferecendo uma reflexão sobre a importância de

considerar a evolução do cinema da televisão tradicional para as plataformas de *streaming* em relação ao conteúdo audiovisual.

Referências

Altman, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.

Berlinger, J. (2019). *Conversation with a Killer: The Ted Bundy Tapes*. Third Eye Motion Picture Company.

Bridgers, R., Lindsay, J., & Schwartz, S. (1987). *Unsolved Mysteries*. NBC.

Capalbi, A., Fabbri, T., & Iervese, V. (2021). New Digital Cinema: How Platforms Are Changing the Audiovisual Industry. *Acta Univ. Sapientiae, Communicatio*, 8, 22-35. <https://doi.org/10.2478/auscom-2021-0002>

Chao, S., & Linder, M. (1988). *America's Most Wanted*. Fox.

David, S. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix.

Debord, G. (2007). *A Sociedade do Espetáculo*. Contraponto.

Demos, M., & Ricciardi, L. (2015). *Making a Murderer*. Netflix.

Dowling, P. (1996). *Forensic Files*. TLC.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Morris, E. (1988). *The Thin Blue Line*. Miramax.

Schechter, H. (2022). *Anatomia true crime dos crimes*. DarkSide Books.

Seltzer, M. (2007). *True Crime: Observations on Violence and Modernity*.
Routledge

Stephens, M. (s.d.). History of Television. <https://stephens.hosting.nyu.edu/History%20of%20Television%20page.html>

Way, C., & Way, M. (2018). *Wild Wild Country*. Netflix.

O IMPACTO DO LANÇAMENTO DA NETFLIX NO BRASIL: A MUDANÇA NO CONSUMO DE MÍDIA E O PODER NO MONOPÓLIO DAS COMUNICAÇÕES

Luciana Schwartz¹
Sheila Schwarzman²

Em 1997, a Netflix foi lançada por Marc Randolph e Reed Hastings, na Califórnia, como a primeira loja de aluguel de DVDs. Seu catálogo inicial contava com 925 títulos, quase todos os DVDs disponíveis na época. O modelo de negócios envolvia uma assinatura mensal, com os filmes sendo entregues pelo correio junto com as cartas e contas do mês. Em 2002, a Netflix já enviava 190 mil discos diariamente para seus 670 mil assinantes. O crescimento das locadoras e dos leitores de

-
1. Mestranda da Faculdade Anhembi Morumbi (UAM)
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
luciana.schwartz777@gmail.com
 2. Professora da Faculdade Anhembi Morumbi (UAM)
sheilas1000@outlook.com

DVD impulsionou a empresa a expandir seus serviços, e, em 2007, a Netflix lançou sua plataforma de streaming, marcando o início de sua era digital, lançando uma plataforma de streaming online independente, e desvinculando do modelo de aluguel de DVDs.

No Brasil, a Netflix chegou em 2011 como um site, e, no ano seguinte, lançou um aplicativo para smartphones. Em 2014, a empresa passou a oferecer conteúdo em 4K, consolidando sua posição como líder do mercado de streaming no país. Desde então, outras plataformas, como Globo Play e Amazon Prime, também se estabeleceram no Brasil.

O objetivo deste artigo é investigar o impacto da Netflix no consumo televisivo brasileiro, com foco nas produções locais audiovisuais de 2018 a 2020. A análise inclui a avaliação da diversidade, criatividade e inovação nas narrativas da Netflix, além dos fatores que contribuíram para seu sucesso.

Utilizando uma abordagem metodológica sólida, o estudo explora dados estatísticos, análises qualitativas e comparações entre as audiências da televisão aberta e as plataformas de *streaming* no Brasil. O artigo também reflete sobre como, apesar do potencial de liberdade nas redes, o sistema capitalista internacional, com empresas como a Netflix, ainda domina o mercado, limitando a espontaneidade e a diversidade de vozes na internet. Este artigo procura trazer temas e referenciais teóricos para podermos refletir sobre este assunto.

A Queda da Audiência da TV Acentuada com a Entrada da Netflix no Brasil

O estudo das audiências de televisão no Brasil entre 2004 e 2022 revela mudanças significativas no comportamento dos telespectadores

e destaca o impacto da Netflix na redução da audiência tanto das redes de TV aberta quanto da TV por assinatura. Essa análise se baseia em dados do Mídia Dados, um anuário digital com 36 anos de existência, organizado pelo Grupo de Mídia de São Paulo (Schwartz, 2023d), a maior publicação de mídia do país. As audiências televisivas foram obtidas a partir da Kantar Ibope, que disponibiliza gratuitamente esses dados, promovendo a democratização da informação no mercado publicitário. Além da Kantar Ibope, outras fontes renomadas, como Comscore, IBGE e Nielsen, são utilizadas para garantir a qualidade e confiabilidade dos dados do anuário.

Essa metodologia permite que os dados do Mídia Dados sejam amplamente reconhecidos e utilizados em pesquisas acadêmicas e no mercado, reforçando sua importância para a análise do panorama de mídia no Brasil, especialmente no contexto da crescente presença das plataformas de streaming.

Kantar Ibope Media: Líder Em Dados e Insights para Audiência de TV

O instituto é líder global em dados, insights e consultoria ao mercado com informações sobre consumo, desempenho e investimento de mídia.

A pesquisa de audiência de TV da Kantar Ibope Media abrange a população com 4 anos ou mais, residente em domicílios particulares permanentes em áreas urbanas e que possuem televisão. A amostra da pesquisa Kantar Ibope Media de audiência de TV são os indivíduos/domicílios que possuem os peplemeters instalados ou os cadernos implantados, em cada uma das praças em que há medição de audiência de TV.

Após apresentar a metodologia de captura das audiências que consta no apêndice A deste artigo, é importante inserir um panorama histórico. A audiência da emissora líder de televisão aberta no Brasil, em 2004 representava uma participação de 55%, em 2010, representava uma participação de 43,20%. No ano seguinte, em 2011, com a chegada da Netflix, a participação diminuiu para 42%. E então a audiência seguiu em declínio ano após ano, chegando a 32,68% de participação em 2022. No mesmo período analisado, as demais emissoras de sinal aberto também sofreram uma queda significativa em suas audiências.

Tabela 1

Evolução do share nacional das redes: Total da população das 7h à 00h – Segunda-feira a domingo

Anos	Globo	SBT	Band	Record	Rede TV	*Outras	
2004	55,00%	19,00%	4,20%	7,40%	2,10%	12,30%	
2005	51,90%	19,40%	4,30%	9,00%	2,30%	13,10%	
2006	51,90%	16,10%	4,30%	10,90%	2,10%	14,70%	
2007	47,60%	14,60%	4,60%	14,60%	2,20%	16,40%	
2008	44,30%	14,30%	4,80%	16,70%	2,40%	17,50%	
2009	45,20%	13,00%	5,20%	16,10%	2,50%	18,10%	
2010	43,20%	12,70%	5,10%	16,50%	2,40%	20,10%	
2011	42,00%	13,30%	4,70%	15,90%	2,30%	21,90%	Entrada Netflix
2012	41,27%	13,55%	5,15%	14,26%	1,56%	24,21%	
2013	38,68%	12,61%	5,34%	13,08%	1,49%	28,80%	
2014	34,87%	12,39%	4,66%	12,13%	1,55%	34,40%	
2015	34,35%	13,38%	4,03%	13,56%	1,29%	32,94%	
2016	34,56%	13,96%	3,79%	13,71%	1,14%	32,84%	
2017	35,11%	13,17%	3,57%	13,68%	0,97%	33,50%	
2018	34,59%	14,10%	3,03%	14,24%	1,26%	32,71%	
2019	33,31%	13,90%	2,99%	13,86%	1,32%	34,62%	

2020	32,06%	10,99%	2,86%	12,05%	1,24%	40,78%	COVID 19
2021	31,45%	9,62%	2,72%	12,89%	1,01%	42,31%	
2022	32,68%	8,80%	2,95%	11,24%	0,76%	43,57%	

Nota. Autora condensou as informações publicadas ano a ano no MIDIA DADOS (Schwartz, 2023d), Ibope Media Workstation, 2004 a 2017 e Kantar IBOPE Media – INSTAR 2018 a 2022 Target Universo Regiões Metropolitanas 2022: 71.382.000.

*Outras: não linear (tudo que não é TV, como streaming), conteúdo gravado, canais pagos e VOD operadora, periféricos, Record News, RPTV (TV Brasil), TV Câmara, TV Senado e outros canais por assinatura não identificados.

Importante notar que, além da audiência de televisão aberta, o instituto de pesquisa também traz dados sobre os “outros canais”. Esses canais englobam o que é denominado como sinal não linear (como *streaming*), conteúdos gravados, vídeo *on demand* e canais pagos. Na categoria de “outros”, também estão incluídos canais como Record News, TV Câmara, TV Senado, TV Justiça, RPTV e canais não identificados.

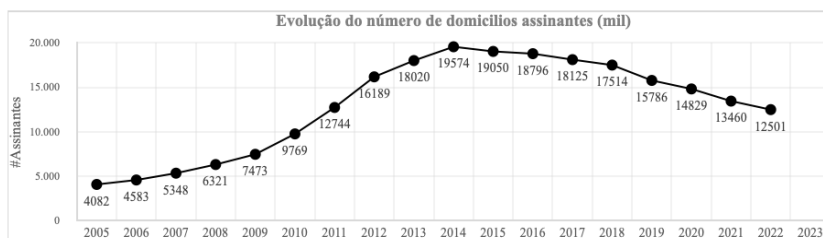
Ao analisar as audiências desses “outros” canais, observa-se que em 2004 representavam 12,3%, em 2011, eles representavam 21,9% da audiência, e em 2022 esse número cresceu para 43,57%. O *streaming*, com a líder Netflix no segmento, é a grande variável dos canais analisados aqui que vem ganhando destaque em audiência. Houve praticamente um dobrar da audiência comparando 2022 com 2011. Em 2022, a emissora líder obteve 32,68% de audiência, enquanto os “outros” canais detêm a liderança com 43,57%, uma audiência 33,3% maior.

Em relação aos canais pagos, como a TV por assinatura, houve uma queda no número de assinantes desde 2014 (19.271 assinantes) até 2022 (12.501 assinantes). Essa queda pode ser justificada, mais uma vez, pelo crescimento do *streaming* e inicialmente dos diferenciais da plataforma Netflix e custo versus benefício das assinaturas e mesmo o

fato da variedade de outros streamings que foram surgindo (1), justificando que a grande audiência da fatia denominada “outros” vem do *streaming* conforme Schwartz (2023d).

Figura 1

Assinantes de TV por assinatura no Brasil: Evolução do número de domicílios assinantes (mil)



Nota. Dados organizados no Grupo de Mídia. Fonte Schwartz (2023d).

A Audiência da Netflix no Brasil

Em uma matéria publicada pelo PROPMARK - Mídia especializada no mercado publicitário, 2023, foram divulgados os seguintes dados:

A Netflix conta atualmente com 231 milhões de assinaturas pagas em mais de 190 países, e seu valor de mercado é estimado em US\$16,37 bilhões, segundo a *Interbrand*, posicionando-a como líder no mercado de serviços de *streaming*.

No Brasil, o consumo médio de *streaming* atinge a marca de 464 bilhões de minutos mensais. A Netflix possui 50 milhões de usuários únicos e registra 350 milhões de visualizações, enquanto o Globoplay apresenta 18 milhões de usuários únicos e 45 milhões de visualizações.

Por sua vez, a *Amazon Prime Vídeo* possui 14,6 milhões de usuários únicos e 97 milhões de visualizações. Entre as principais

plataformas com assinaturas pagas estão Netflix (84%), *Prime Video* (57%), Disney+ (41%), HBO Max (37%) e Globoplay (32%). Já a lista das redes que oferecem assinaturas gratuitas é liderada pelo *YouTube* (67%), Pluto TV (15%), Globoplay (13%) e Spotify (11%).

Dentre a base de 14 milhões de TVs Conectadas (CTVS-inclui qualquer dispositivo onde se pode consumir Conteúdo OOT, *over the top*, através de uma TV, seja *Smart* ou a partir de algum dispositivo conectado a esta – *Stick*, console de Videogame) da *Samsung* no Brasil, metade do tempo dedicado ao streaming em todas as plataformas corresponde a conteúdos *AVOD* (*Advertising Video on Demand* - vídeo sob demanda suportado por publicidade), representando aproximadamente 40 horas por mês. Além disso, 73% dos lares brasileiros possuem uma TV inteligente (*smartvs*), com a preferência pelo *streaming* superando os canais lineares abertos ou pagos, correspondendo a 78 horas mensais de consumo de streaming.

Uma pesquisa conduzida pela MetaX e Nielsen, especializadas em publicidade para TVs conectadas, com 254 participantes, confirma o potencial de expansão do *streaming* impulsionado pelas TVs Conectadas. A Netflix (79%) e a Amazon Prime Vídeo (48%) são as plataformas com maior audiência nesses dispositivos inteligentes.

A empresa de pesquisa e insights de mercado e consumo *Hibou* estima que sete em cada dez brasileiros já foram ou são assinantes de plataformas ou canais sob demanda. Na pesquisa *Streaming 2023*, realizada com 1,4 mil brasileiros no último mês de março, a Netflix novamente se destaca com 92% de preferência, seguida por *Amazon Prime Video* (54%), *Disney+* (33%), Globoplay (31%) e HBO Max (29%). O *YouTube* recebeu 16% de preferência.

A variedade de séries e filmes (74%) e o preço (66%) são fatores decisivos na contratação de um serviço de *streaming*, sendo essencial a personalização das mensagens de acordo com os interesses dos assinantes para três em cada dez pessoas. Demandas técnicas como qualidade de navegação (42%) e aplicativo específico para *smart TVs* (17%) estão entre as prioridades. Além disso, os consumidores valorizam a possibilidade de acessar conteúdo adequado para toda a família (39%), recursos de “assistir junto” para pessoas em locais diferentes (18%) e a opção de “indicar ou compartilhar” com um amigo (7%).

Séries originais (71%), lançamentos (67%), títulos em tendência (45%), documentários (34%), clássicos (31%), séries clássicas que não estão mais no ar (28%), conteúdo infantil (16%), novelas (10%), animes (7%), esportes (6%) e outros gêneros (2%) são os conteúdos mais procurados. No entanto, Lígia Mello, coordenadora da pesquisa e sócia da *Hibou*, revela que “a estratégia de lançar episódios de séries semanalmente não agrada a 75% dos entrevistados que gostam de conteúdos originais”.

O Espectador “Ativo” e “Ávido por Inovação” do Século XXI, se Contrapõe às Características da Televisão Aberta.

Com o advento das novas tecnologias, a internet e o controle cada vez mais na mão dos indivíduos, o espectador passou a assistir como quiser: na hora que quiser, e onde estiver. E não mais ter que esperar para assistir ou mesmo se programar para não perder o programa como de costume na televisão aberta, que uma reprise era também um momento de se programar.

Outro aspecto que tem despertado considerável interesse no *streaming* é a diversidade de títulos e séries oferecidos pela Netflix.

A plataforma conta com um acervo de 2.926 títulos de filmes disponíveis no Brasil, dos quais mais de 70 são produções brasileiras. Além disso, a Netflix oferece uma ampla seleção de 950 séries, totalizando mais de 28 mil episódios. Entretanto, Cossetti (2022) observou que apenas 26 dessas séries são produzidas por profissionais brasileiros.

A programação da televisão aberta veio se mantendo igual durante muitos anos, a exemplo do Fantástico e Globo Repórter, que faz 50 anos que estão no ar, assim como o Domingão do Faustão, que esteve durante aproximadamente 32 anos na Rede Globo (Castro, 2021). Por mais que tenha trazido modificações ao longo do tempo, já não parecem mais fazer parte de uma receita de sucesso que foi colocada à disposição em outros tempos a contento do espectador, chegando a altos índices de audiência (Costa, 2018).

Como coloca Pierre Levy (1999) da Introdução “Dilúvios” do livro Cibercultura, não parece que a televisão aberta seguiu o movimento que veio surgindo e veio a galope no século XXI. Pareceu que ela quis perseguir um modelo que não se adequa mais aos tempos atuais:

Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo à abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós, explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. (Levy, 1999)

A sociedade tem como desejo, experienciar o novo. E se pauta por vezes e muito, através do que é consumido no exterior, advento também que a internet foi capaz de trazer dando acesso ao que acontece

no mundo em tempo real. A Netflix possibilitou também o acesso a um acervo de produções internacionais forte, também caindo no gosto do Brasileiro.

Em alguns momentos, as emissoras brasileiras buscaram criar interações com o público, como foi o caso da novela “Vale Tudo” em 1989, que convidava os telespectadores a participarem do desfecho ao perguntar quem teria assassinado a personagem principal, Odete Roitman (interpretada por Beatriz Segall). Da mesma forma, o programa “Você Decide” (1990), convidava o público a escolher o desfecho das histórias apresentadas. No entanto, poucas alternativas desse tipo foram exploradas e a programação acabou se tornando predominantemente passiva.

O que também parece ter feito diferença para o sucesso da Netflix foi trazer, através do seu acervo, fórmulas diferentes que atraíram mais ainda os espectadores. Assim, seguindo uma estratégia diferente do que acontece nos lançamentos de séries nos canais de TV e filmes do cinema, já que as séries são gravadas, a empresa estabelece várias parcerias com diferentes estúdios e participa da produção durante as gravações, e assim os lançamentos da Netflix chegaram e seguem chegando em temporadas completas, deixando que as pessoas assistam quando e onde quiserem nos aplicativos do *streaming* conforme Salutes (2021).

Desde 2013, além da transmissão de filmes e séries de terceiros, a Netflix também ofereceu produções originais, como *House of Cards*, *Orange is the New Black*, *Stranger Things*, *Narcos* e *13 Reasons Why*, todas, na grande maioria, com grande aceitação do público. “*Stranger Things*” chegou a 5ª temporada e é interessante ver como as produções da Netflix foram ganhando espaço na cultura popular.

Conforme a análise de Lemos em “Arte Eletrônica e Cibercultura” (1997), é considerado inevitável que a cultura analógica seja substituída, no entanto, as emissoras de televisão aberta não parecem ter agido de maneira adequada para se adaptar a essa transição. A emissora líder do mercado ainda está buscando aprimorar suas plataformas digitais, embora tenha sido percebido um certo atraso nesse processo. Isso tem levado à queda na audiência, conforme observado no panorama atual.

A ciber-arte aproveita o potencial das novas tecnologias para explorar, virtualizando os processos de hibridação da cibercultura contemporânea: espaço/ciberespaço/ tempo/ tempo-real e corpo/prótese. Ela parece desestabilizar a cultura do espetáculo: o que fazer com museus e galerias? E as editoras de livros e discos? E o *showbiz*?

Nos parece ser uma tendência inevitável, que a cultura analógica seja paulatinamente substituída (a TV, o rádio, o jornal, as revistas, os livros etc.) pelas culturas digitais. Mesmo que no futuro todas as mídias sejam digitais, os mídias clássicos e a arte “analógica” não vão desaparecer, mas passar por transformações profundas. É todo o processo criativo e artístico que está em vias de transformação nesse final de século. A arte se desloca de uma “mimese da natureza” de uma representação do mundo, do objeto “natural” original, para uma arte cujo objeto desaparece, tornando-se modelo, permitindo a “simulação da natureza”. (Lemos, 1997)

Em contrapartida a Rede Globo perdeu mais da metade do público das novelas em 21 anos. Para Garcia (2021) a última vez que a Globo teve alta audiência foi com ‘Avenida Brasil’ (40% média Brasil), em 2012 contra ‘Um Lugar ao Sol’ (21,2% média Brasil). As tramas mesmo tentando ter pessoas que representam a diversidade e inclusão (diversificação de etnias, gêneros, idade, orientação sexual, pessoas com deficiência) que tanto se procura seguir hoje em dia, com elencos

selecionados, não parecem estar sendo suficientes para todos os fatores colocados aqui, que trazem diferenciais importantes que impactam favoravelmente os indivíduos do século XXI.

De 2000 para 2021, a Globo perdeu mais de metade da audiência das novelas. Os folhetins inéditos exibidos atualmente pela emissora possuem os menores públicos da história do canal em suas respectivas faixas de programação e estão longe dos altos índices de audiência que a emissora alcançava há cerca de duas décadas.

Mesmo na liderança, os índices estão bem abaixo do que no começo dos anos 2000. “Um Lugar ao Sol”, exibida atualmente na faixa das 21h, marca 21,2 pontos no PNT (Painel Nacional de TV). Em 2000, “Laços de Família” era a novela em exibição no horário nobre e teve uma média de 45,9 pontos no PNT.

Essa diminuição de público não é restrita apenas ao horário nobre. “Um Lugar ao Sol” é a novela das 21h com menor média de pontos no PNT nos últimos 21 anos, mas o mesmo acontece com os folhetins das 19h e 18h. “Quanto Mais Vida Melhor” e “Nos Tempos do Imperador” são as novelas da Globo com menor média de audiência em seus horários.

A baixa na audiência das novelas globais coincide com a expansão de outros formatos de entretenimento. A Netflix chegou ao Brasil em 2011 e hoje é o principal serviço de *streaming* no país. Em 2012, quando “Avenida Brasil” foi exibida, foi a última vez que uma novela do horário nobre da Globo bateu a média de 40 pontos de audiência no PNT de acordo com Garcia, 2021.

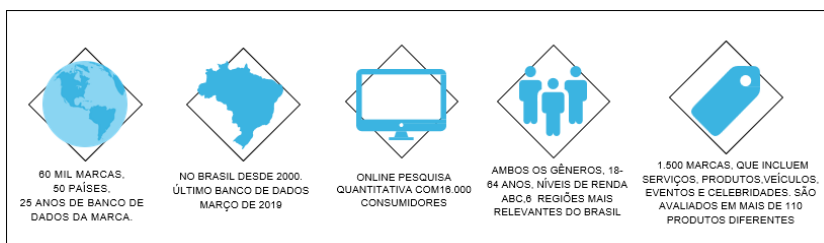
Corroborando com os dados de audiência, esse estudo compara a performance da programação da televisão aberta brasileira em 2019

versus 2012 (2011 lançamento da Netflix no Brasil). Naquele momento já se notava a perda de força dos gêneros das programações da televisão aberta.

De acordo com o estudo BAV (*Brand Asset Value*), da qual é desenvolvido pelo grupo WPP, um dos maiores grupos de comunicação do mundo, com parceiros acadêmicos na Columbia, MIT, Dartmouth e na Universidade de Washington e Brasil, com exclusividade da agência de publicidade VMLY&R.

Figura 2

Metodologia BAV



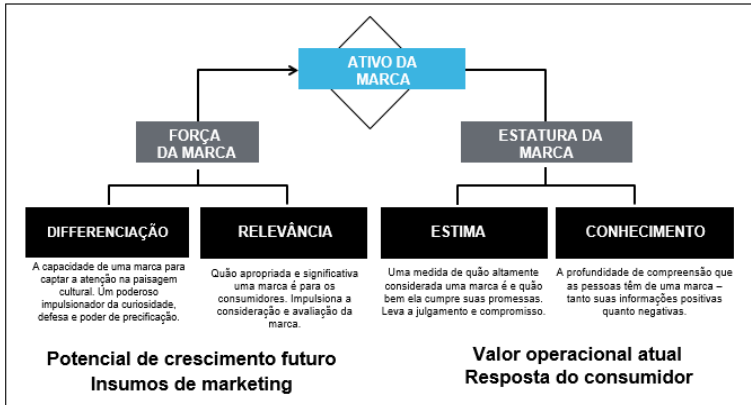
BAV Group (2021).

Segundo BAV, 2021, as análises passam por estudar os 4 pilares de uma marca que são considerados entre a força da marca e a estatura da marca. Quanto a força da marca os pilares estudados são diferenciação e relevância.

E com relação a estatura da marca os pilares estudados são estima e conhecimento. A relação entre os quatro pilares apresenta as oportunidades e os desafios da marca.

Figura 3

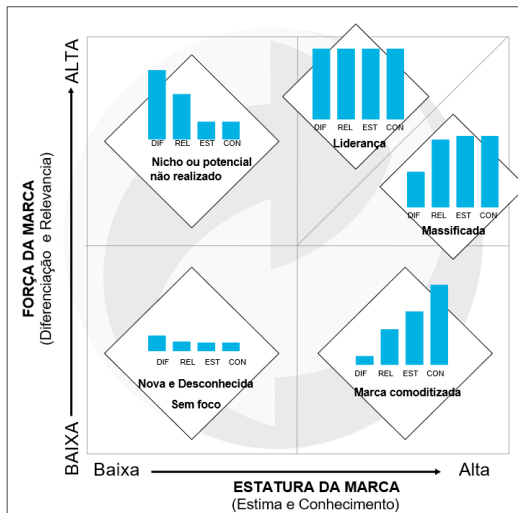
4 Pilares - Constroem o valor de uma marca



BAV Group (2021).

Figura 4

A relação entre os quatro pilares apresenta as oportunidades e os desafios da marca

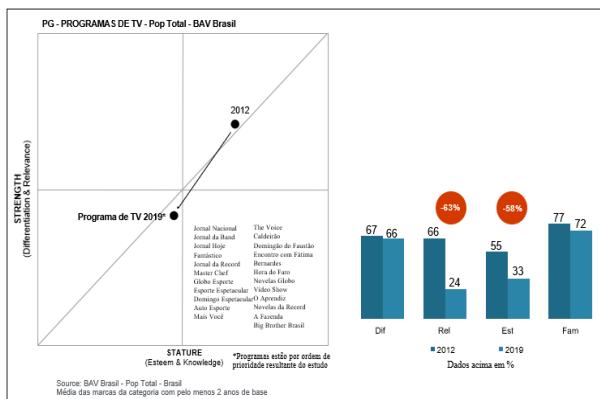


BAV, 2020.

A programação da televisão aberta das emissoras (Globo, SBT, Record, Band e Rede TV) perdeu 60% da relevância e estima no comparativo de 2019 versus 2012 (que ainda neste ano se apresentavam na liderança, antes da entrada da Netflix no Brasil, em 2011). Ou seja, já em 2019, não foi vista como tão apropriada e significativa para os espectadores, assim como também não foi percebida como oferecendo o que se espera. Com isto, ela se apresentou como “comoditizada” (sem diferenciação), tornando-se massificada, não se tornando mais interessante para o espectador da televisão aberta.

Figura 5

Como os 4 pilares se apresentam na programação de televisão aberta (2019 versus 2012)



VMLY&R/BAV (2020)

Conforme destacado por Lévy (1999), a televisão aberta caracteriza-se por uma “organização de percepção comum”, na qual o conhecimento sobre os desejos dos outros é limitado, e a comunicação ocorre de forma unidirecional, como uma única voz (pp. 224-225).

Em contrapartida, o ciberespaço permite que indivíduos interajam e expressem suas opiniões de maneira mais aberta e democrática. Nesse contexto, a participação e a interação são amplificadas, promovendo uma maior diversidade de vozes e perspectivas.

A televisão é uma importante fonte de realidade pois organiza uma percepção comum, mas é também um indicador potente de irrealidade já que, nela, a percepção se encontra desconectada dos sistemas de ação e que à entrada no ciclo sensório-motor é um dos sinais mais fortes do real: dupla restrição. De onde o efeito de sideração provocado. Com a TV, participamos em conjunto, mas sem que possamos nos harmonizar com o sonho, ou pesadelo, de outra pessoa (Levy, 1997, pp. 224-225)

No ciberespaço, ocorre uma transformação significativa em relação à difusão de informações. Ao contrário dos modelos centrados em centros de disseminação, existe uma interação no epicentro de um universo de informações, onde cada indivíduo contribui de maneira única, modificando ou estabilizando a dinâmica do ciclo sensório-motor.

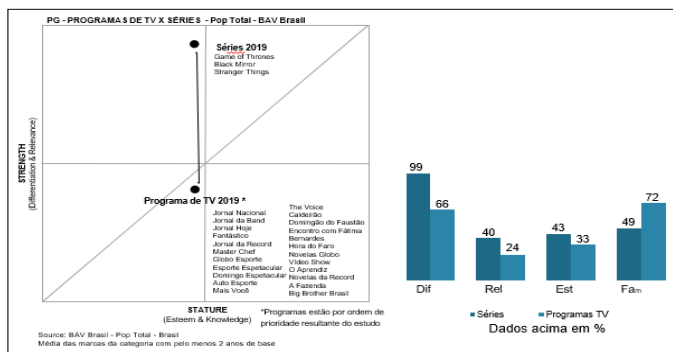
O ciberespaço proporciona um ambiente onde negociações de significado ocorrem, bem como processos de reconhecimento mútuo entre indivíduos e grupos por meio de atividades de comunicação, como a harmonização e o debate entre os participantes. É importante ressaltar que esses processos não estão isentos de conflitos, pois podem envolver pessoas ou grupos com intenções questionáveis, conforme Levy, (1999, pp. 224-225).

Ainda em 2019, segundo BAV (2011), apesar da baixa familiaridade, as séries com 49%, (versus os programas da televisão aberta com 72%), já se apresentaram mais relevantes (40%), que a média dos programas de TV (24%). A estima também foi mais alta das séries, 43% versus 33% dos programas da televisão aberta.

E em diferenciação as séries se apresentaram com 99% vs 66% da televisão aberta. O que levou as séries para a melhor posição do estudo, que foi no quadrante de liderança.

Figura 6

Como as séries se apresentam nos 4 pilares versus a programação de televisão aberta (2019)

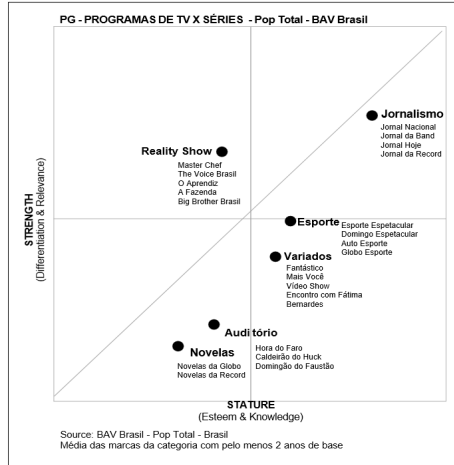


VMLY&R/BAV (2020)

A análise da programação da televisão aberta, segmentada por gênero, revelou que o jornalismo se destacou como a categoria mais bem avaliada. Isso sugere que a demanda da sociedade por informações sobre o país e o mundo é uma prioridade. No entanto, programas como novelas e atrações de auditório demonstram baixa performance, sendo considerados como produtos que perderam foco (novelas da Globo e Record) ou que se tornaram comoditizados, como “Caldeirão do Huck” e “Domingão do Faustão”. Outros programas, como os esportivos e os de variedades, incluindo “Fantástico” e “Encontro com Fátima Bernardes”, também foram percebidos como massificados e sem inovação. A presença contínua de âncoras de programação, estabelecidas há muito tempo, pode sugerir um formato já saturado para o público atual.

Figura 7

4 pilares e como os gêneros de programação se apresentam (2019)



VMLY&R/BAV (2020)

Esse cenário indica que a programação da televisão aberta no Brasil pode estar desatualizada, incapaz de atender aos anseios de uma sociedade em constante transformação. Isso pode explicar, em parte, a migração dos espectadores para plataformas como a Netflix, que tem experimentado um aumento na audiência, enquanto a televisão aberta apresenta declínio. Lévy (1999) destaca que a televisão aberta falhou em aproveitar as novas formas de comunicação trazidas pela internet, tornando-se menos conectada com o público e suas necessidades (p. 233).

Raymond Williams, em sua obra “*Culture and Society*” (1960), argumentou que os meios de comunicação, como a televisão, desempenham um papel fundamental na disseminação de ideias e valores culturais. Williams (1960) criticou a concentração da mídia nas mãos

de poucos grupos poderosos, afirmando que isso limita a diversidade de vozes e perspectivas. Ele enfatizou que os meios de comunicação não são neutros, mas influenciados por interesses políticos, econômicos e ideológicos. Williams também defendeu que a sociedade deve adotar uma postura crítica em relação à mídia, questionando e analisando as mensagens para promover uma maior conscientização e participação ativa no consumo e produção de conteúdo.

Além disso, Williams (1960) argumentou contra a visão de McLuhan de que os meios de comunicação determinam a cultura e a sociedade. Ele sugeriu que a sociedade é moldada por uma série de fatores complexos, e os meios de comunicação são apenas uma parte desse processo. Isso reforça a ideia de que a televisão aberta não deve ser vista apenas como um meio de transmissão de informações, mas como um instrumento cultural que precisa evoluir para acompanhar as mudanças sociais.

Em 2023, a televisão aberta ainda mantém uma programação voltada para narrativas mais acessíveis, como os reality shows “Big Brother Brasil” e “A Fazenda”. Isso pode ser uma tentativa de se adaptar às preferências de um público que busca entretenimento leve e informal. Esses programas, muitas vezes, servem como uma forma de escapismo, permitindo que os espectadores se desconectem de preocupações cotidianas com conteúdo mais descompromissado.

A televisão aberta, entretanto, continua operando em um modelo que prioriza grandes audiências a qualquer custo. O mercado publicitário ainda investe significativamente em programas com apelo popular, independentemente de sua contribuição para o enriquecimento cultural. No ano de 2023, mais de 30 cotas de patrocínio foram

comercializadas para marcas como Americanas, Seara, Downy, Pantene, TikTok, Ademicon, Hypera, Pharma, McDonald’s, Pague Menos, Quinto Andar, entre outras, associarem-se à transmissão do programa Big Brother Brasil na Rede Globo de Televisão conforme site Estadão Investidor (2023), essas parcerias têm o potencial de gerar mais de R\$ 800 milhões em receitas de patrocínio.

Ao analisar dados da Kantar Ibope (Mídia Dados), observa-se que programas de televisão aberta, como “Big Brother Brasil”, “A Fazenda” e o Carnaval, se destacam consistentemente entre os mais tuitados e visualizados. Esses programas populares, que permanecem relevantes ano após ano, indicam que a busca por audiências comparáveis às das produções da Netflix se tornou um foco central para a televisão aberta. No entanto, a televisão enfrenta dificuldades para alcançar o mesmo nível de inovação e diversidade de conteúdo oferecido pelas plataformas de *streaming*.

Contudo, é importante destacar um ponto ao examinar a gigante do streaming, que concentra seu maior destaque em seriados e filmes internacionais, em detrimento das produções originais brasileiras, as quais representam apenas 3% da lista dos 20 maiores, com Mecanismo (27.400.415MM impressões e 180.461 tuitos conforme tabela 3 abaixo)

Tabela 2

Top 20 – exibições da TV aberta com mais impressões em 2018*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuites
09/08	Debate 2018	Band	Debate (DB)	259473334	1336269
19/04	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	226138841	1417634
13/03	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	153390648	943963

04/10	Debate Político	Globo	Debate (DB)	139182097	886832
28/08	Jornal Nacional	Globo	Jornalismo (JN)	127117645	621572
04/03	Oscar 2018	Globo TNT	Premiação (PR)	124319068	679131
27/02	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	111427776	520170
06/03	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	103064858	582983
11/05	O Outro Lado do Paraíso	Globo	Novela (NV)	96791388	602626
09/03	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	95556834	463110
17/08	Debate 2018	Rede TV	Debate (DB)	94131289	454049
30/09	O Voto Na Record Debate 2018	Record TV	Debate (DB)	87355522	441189
20/03	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	85856486	384974
01/04	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	83578506	330916
Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
14/02	Carnaval 2018	Globo	Show (SH)	77833158	526611
06/02	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	76138683	324902
31/07	Masterchef Brasil 2018	Band	Reality Show (RS)	70778388	460918
20/02	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	70189999	315588
13/02	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	69413023	286876
04/03	Big Brother Brasil 18	Globo	Reality Show (RS)	69139220	329810

Notas. Mídia Dados - Tuítes: número total de tuítes relacionados a um determinado programa, que foram postados durante sua janela de exibição* (Schwartz, 2019a). Impressões: quantidade de vezes que os tuítes relacionados a um programa foram visualizados durante sua janela de exibição*. *O monitoramento da janela de “exibição” compreende do primeiro ao último minuto em que o programa foi ao ar na TV.

Tabela 3

Top 20 – Séries originais do Netflix em 2018 (continuação)*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
–	La Casa de Papel	Netflix	Série (SE)	124111654	1115871
–	13 Reasons Why	Netflix	Série (SE)	64209115	565997
–	Stranger Things	Netflix	Série (SE)	57652550	404455

–	Black Mirror	Netflix	Série (SE)	50551749	355704
–	Orange is the New Black	Netflix	Série (SE)	31809037	330064
–	Sense 8	Netflix	Série (SE)	28665606	317558
–	O Mecanismo	Netflix	Série (SE)	27400415	180461
–	Demolidor / Daredevil	Netflix	Série (SE)	26431874	234656
–	Shadowhunters	Netflix	Série (SE)	25132917	594004
–	(Des)Encanto	Netflix	Série (SE)	23218991	221857

Schwartz (2019a).

Tabela 4

Top 20 – Séries originais do Netflix em 2018 (conclusão)*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
–	3%	Netflix	Série (SE)	21242177	134638
–	Jessica Jones	Netflix	Série (SE)	16755824	113547
–	House of Cards	Netflix	Série (SE)	15115730	91718
–	The Crown	Netflix	Série (SE)	15047969	82033
–	Bojack Horseman	Netflix	Série (SE)	11233370	96328
–	O Mundo Sombrio de Sabrina	Netflix	Série (SE)	11161510	80858
–	Narcos	Netflix	Série (SE)	9910331	61460
–	Tabula Rasa	Netflix	Série (SE)	9782908	69713
–	Punho de Ferro	Netflix	Série (SE)	9439644	47525
–	Queer Eye	Netflix	Série (SE)	8794853	56035

Notas. Mídia Dados - Tuítes: número total de tuítes relacionados a um determinado programa (Schwartz, 2019a). Impressões: quantidade de vezes em que os tuítes relacionados a um programa foram visualizados no dia da postagem.

*Para as séries originais da NETFLIX, a coleta é realizada nas 24 horas do dia, 7 dias por semana.

Tabela 5*Top 20 – exibições* da TV aberta com mais impressões em 2019*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
24/02	Oscar 2019	Globo/TNT	Premiação (PR)	75675763	577079
22/11	A Dona do Pedaço	Globo	Novela (NV)	50016997	335970
12/04	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	49660398	253095
05/02	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	49305329	270656
25/08	Masterchef Brasil 2019	Band	Reality Show (RS)	47887394	283267
15/01	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	44087538	267664
06/03	Carnaval 2019	Globo	Show (SH)	39705990	328343
22/01	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	33355742	193540
Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
17/09	A Fazenda 2019	Record TV	Reality Show (RS)	33345753	161995
11/04	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	32844188	176845
15/12	Domingão do Faustão	Globo	Auditório (AU)	30626935	131559
19/03	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	29154789	180753
03/02	Big Brother Brasil 19	Globo	Reality Show (RS)	27995313	148764
23/09	A Fazenda 2019	Record TV	Reality Show (RS)	27958774	143298
03/03	Carnaval 2019	Globo	Show (SH)	27733487	337422
04/03	Carnaval 2019	Globo	Show (SH)	27040988	290107
22/10	A Fazenda 2019	Record TV	Reality Show (RS)	26712427	131257
12/12	A Fazenda 2019	Record TV	Reality Show (RS)	26463168	108474
07/10	A Fazenda 2019	Record TV	Reality Show (RS)	26148245	152429
14/10	A Fazenda 2019	Record TV	Reality Show (RS)	26123302	124006

Schwartz (2020b).

Tabela 6*Top 20 – Séries originais do VOD em 2019*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
–	Stranger Things	Netflix	Série (SE)	136256251	1280785
–	La Casa de Papel	Netflix	Série (SE)	125990237	900921

–	Black Mirror	Netflix	Série (SE)	60998076	357658
–	Sex Education	Netflix	Série (SE)	42734935	370264
–	Lucifer	Netflix	Série (SE)	37553866	385598
–	Coisa mais Linda	Netflix	Série (SE)	35533820	369386
–	The AO	Netflix	Série (SE)	32632225	250326
–	Atypical	Netflix	Série (SE)	29136752	198594
–	Orange is the New Black	Netflix	Série (SE)	28415765	301739
–	Elite	Netflix	Série (SE)	27517296	148928
–	Anne with an E	Netflix	Série (SE)	26426789	231336
–	Atlanta	Netflix	Série (SE)	25824282	129266
–	Dark	Netflix	Série (SE)	24384908	171919
–	O Mundo Sombrio de Sabrina	Netflix	Série (SE)	23303331	199594
–	(Des)Encanto	Netflix	Série (SE)	22600359	152847
Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
–	The Witcher	Netflix	Série (SE)	22248366	113861
–	Good Girls	Netflix	Série (SE)	21797973	183563
–	13 Reasons Why	Netflix	Série (SE)	20871980	200277
–	The Good Place	Netflix	Série (SE)	19991856	184388
–	Queer Eye	Netflix	Série (SE)	19248628	90971

Schwartz (2020b)

Tabela 7

Top 20 — exibições da TV aberta com mais impressões em 2020 (continuação)*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
27/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	440349083	2485900
31/03/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	431981461	2528291
29/03/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	355475029	1784973
12/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	298907788	1613678

05/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	295378563	1696108
25/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	270631116	1247517
23/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	235974981	1119234
19/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	234453055	1069125
07/04/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	234190408	1159434
22/03/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	213568761	1329925
15/03/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	208956416	1204312
04/02/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	203533972	1440509
24/03/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	195633472	1032074
29/10/20	A Fazenda 2020	Record TV	Reality Show (RS)	187395682	850924
27/10/20	A Fazenda 2020	Record TV	Reality Show (RS)	180791963	926974
08/09/20	A Fazenda 2020	Record TV	Reality Show (RS)	165736501	937349
03/03/20	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	163150946	740672

Schwartz (2021c).

Tabela 8

Top 20 – – exibições da TV aberta com mais impressões em 2020 (conclusão)*

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
03/03/2020	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	163150946	740672
17/03/2020	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	161515896	840737

26/03/2020	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	159698927	736243
16/04/2020	Big Brother Brasil 20	Globo	Reality Show (RS)	159698393	969121

Schwartz (2021c).

Tabela 9

*Top 20 – Séries originais do VOD em 2020**

Data	Programa	Emissora	Gênero	Impressões	Tuítes
–	Dark	Netflix	Série (SE)	173035523	939820
–	La Casa de Papel	Netflix	Série (SE)	153457125	922666
–	Sex Education	Netflix	Série (SE)	123689044	939276
–	Anne With An E	Netflix	Série (SE)	88292878	688858
–	Soltos em Floripa	Amazon Prime Video	Reality Show (RS)	86082032	322374
–	Stranger Things	Netflix	Série (SE)	78525362	412681
–	Lucifer	Netflix	Série (SE)	75024125	446985
–	Black Mirror	Netflix	Série (SE)	53788114	251868
–	A Maldição da Mansão Bly	Netflix	Série (SE)	52623565	374397
–	Elite	Netflix	Série (SE)	48533801	297878
–	The Umbrella Academy	Netflix	Série (SE)	46913887	241942
–	O Mundo Sombrio de Sabrina	Netflix	Série (SE)	46172806	292305
–	The Crown	Netflix	Série (SE)	42627257	159195
–	Atlanta	Netflix	Série (SE)	37742373	148397
–	3%	Netflix	Série (SE)	35952225	120772
–	Emily em Paris	Netflix	Série (SE)	34707185	170571
–	Coisa Mais Linda	Netflix	Série (SE)	34545008	258512
–	As Five	Globoplay	Série (SE)	34256906	178573

–	The Good Place	Netflix	Série (SE)	33266244	197843
–	O Gambito da Rainha	Netflix	Série (SE)	32868834	136632

Schwartz (2021c).

Participação de Investimento Publicitário no Brasil: Crescimento da Internet em Detrimento da Queda de Televisão.

A televisão mesmo com tanta queda de audiência observada, a partir do momento que investe em narrativas como a do Big Brother, e mesmo A Fazenda, (programas estes que tem por objetivo chamar a atenção do telespectador, mostrando os bastidores de um confinamento de pessoas que podem chamar atenção, estando em uma casa, que se dispõem a serem filmadas durante todo o tempo que ali permanecerem de forma a atrair audiência, seja da forma que for, acabam por gerar interesse do mercado publicitário para que as marcas e produtos estejam inseridos neste conteúdo e com isso corroboram e muito para liderança do investimento publicitário de mídia (\$) no Brasil. A Internet, com crescimento de audiência das redes sociais, *influencers*, plataformas de áudio (*Spotify*, *Deezer*), *podcasts*, que cresceram no Brasil ano a ano, (e impulsionada pelo incremento do Covid-19), passam a crescer em participação de investimento publicitário, de forma vertiginosa resultando neste cenário (2003: 1,50% e 2022: 35,74%), em detrimento de TV que cai ano a ano (2003: 60,8% e 2022: 48,07%). E isto que Netflix começou apenas recentemente (nov, 2022) a ter publicidade na plataforma, assim como os demais *players* deste segmento, ainda se preparam para tal.

Tabela 10

Share de Investimento Publicitário por meio base INTER-MEIOS que pausou a partir de 2015

Ano	Tv aberta	Tv Por Ass	Internet	Tv Aberta + Ass
2003	59,10%	1,70%	1,50%	60,80%
2008	58,80%	3,70%	3,50%	62,50%
2013	66,50%	4,90%	4,50%	71,40%

Nota. Autora condensou as informações ano a ano (Schwartz, 2021c). Mídia Dados: base Inter-Meios (2003, 2008 e 2013) e CENP (2018 a 2022). Demais meios (Rádio, Jornal, Revista, Cinema) complementares para chegar ao total de 100%.

Tabela 11

Share de Investimento por meio base CENP – MEIOS

Ano	Tv aberta	Tv por ass	Internet	Tv aberta + ass
2018	58,30%	7,40%	17,70%	65,70%
2019	52,80%	6,90%	21,20%	59,70%
2020	51,90%	5,90%	26,70%	57,80%
2021	45,43%	7,40%	33,46%	52,83%
2022	41,73%	6,34%	35,74%	48,07%

Nota. Autora condensou as informações ano a ano. Fonte: Schwartz (2021c). Mídia Dados: base Inter-Meios (2003, 2008 e 2013) e CENP (2018 a 2022). Demais meios (Rádio, Jornal, Revista, Cinema) complementares para chegar ao total de 100%.

Conclusão

As mudanças tecnológicas e o comportamento dos espectadores no século XXI indicam que a televisão aberta enfrenta desafios significativos para se adaptar às novas demandas. O crescimento da internet e das plataformas de streaming proporcionou uma experiência de consumo mais personalizada e flexível, em contraste com a programação rígida e

passiva das emissoras tradicionais, que ainda se baseiam em formatos massivos, como reality shows e telenovelas.

A televisão aberta no Brasil, representada por emissoras como Globo, SBT, Record, Band e Rede TV, tem perdido relevância e audiência, sendo percebida como uma commodity massificada. A incapacidade de incorporar adequadamente as novas linguagens e formas de comunicação da internet resultou em um distanciamento dos espectadores. Como resultado, as audiências buscam cada vez mais alternativas, como streaming e conteúdos sob demanda.

Zuboff (2019), em sua obra “A Era do Capitalismo de Vigilância”, destaca a *Google* como pioneira na criação e implementação do capitalismo de vigilância, utilizando vastos recursos para pesquisa e desenvolvimento. Diferente do ideal inicial da internet, que prometia ser uma rede inclusiva e democratizadora do conhecimento, a conexão digital passou a ser explorada para fins comerciais. Zuboff (2019) compara essa prática ao capitalismo descrito por Karl Marx, que se alimenta do trabalho humano; porém, no capitalismo de vigilância, o foco está na exploração de dados pessoais. A *Google*, assim como a *General Motors* com o capitalismo gerencial, aperfeiçoou um sistema que acumula riqueza e poder por meio de mercados comportamentais, onde os dados são negociados sem o consentimento dos indivíduos. Esse sistema transforma a experiência humana em mercadoria, moldando comportamentos para atender a interesses comerciais.

Dados recentes de investimentos publicitários demonstram ainda a força da Televisão Aberta, mesmo com a queda de audiência desde 2002, apesar do investimento em Internet estar crescendo. Em 2024 (janeiro a junho), os investimentos em internet cresceram para 38,2%

(2023 36,3%), enquanto a televisão aberta caiu de 43,96% em 2023 para 39,5% em 2024. Mesmo a TV por assinatura registrou queda (3.45% vs 5.2%).

Os monopólios sejam na Televisão (Globo), sejam agora migrando para Internet (Google, Meta, Netflix...), seguem sendo os grandes detentores do capital (\$) no Brasil. O poder segue nas mãos de poucos. Sejam brasileiros, sejam internacionais que acabam por influenciar a sociedade, regendo todo um sistema de comunicações.

Referências

ANCINE. (2022). *Panorama do Mercado de Vídeo por Demanda no Brasil 2022*. Agência Nacional do Cinema. <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/informe-vod-pos-revisao-28-fev-2023.pdf>

Bav Group. (n.d.). *Brandasset Valuator*. <https://www.bavgroup.com/about-bav/brandasset-valuatorr>

Castro, T. (2021, 20 de junho). Após 32 anos, Faustão deixa a Globo sem realizar sonho de comandar um talk show. *Notícias da TV UOL*. <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/apos-32-anos-faustao-deixa-globo-sem-realizar-sonho-de-comandar-um-talk-show-59806>

CENP. *Fórum de Autorregulação do Mercado Publicitário*. CENP Meios e Painéis. <https://cenp.com.br/cenp-meio/>

Costa, F. (2018, 5 de agosto). Fantástico: o “Show da Vida” completa 45 anos no ar nos domingos da Globo. *Observatório da TV*.

<https://observatoriodatv.uol.com.br/noticias/fantastico-o-show-da-vida-completa-45-anos-no-ar-nos-domingos-da-globo>

Dimantas, H. (2010). *O link é a mensagem. Linkania: uma teoria de redes*.

Estadão Investidor. (2023, 16 de janeiro). BBB23 bate recorde de patrocinadores com 30 cotas vendidas. *Estadão*. <https://investidor.estadao.com.br/ultimas/bbb23-programa-bate-recorde-de-patrocinadores/>

Garcia, P. (2021, 29 de dezembro). Globo perde mais da metade do público das novelas em 21 anos. *Gente IG*. <https://gente.ig.com.br/tvenovela/2021-12-29/globo-novelas-perdeu-metade-audiencia.html>

Junqueira, D. (2019, 19 de fevereiro). Netflix: história, preços e como usar o serviço de streaming de vídeo. *Olhar Digital*. <https://olhardigital.com.br/2019/02/12/noticias/netflix-historia-precos-e-como-usar-o-servico-de-streaming-de-video/>

Lemos, A. (2008). Arte eletrônica e cibercultura. *Revista FAMECOS*, 4(6), 21–31. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.1997.6.2960>

Lévy, P. (2022). *Cibercultura: Novas tecnologias: cooperação cultural e comunicação* (34ª ed.). Editora 34.

Mari, J. R. S. (2021, 11 de agosto). Brand Asset Valuator (BAV). Infonauta. <https://infonauta.com.br/gerenciamento-de-marcas/brand-assets-valuator-bav>

Pacete, L. G. (2022, 13 de outubro). Netflix lança plano mais barato com propagandas. *Forbes*. <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/10/netflix-detalha-novo-modelo-de-negocios-baseado-em-publicidade/>

Salutes, B. (2021, 10 de dezembro). 10 anos de Netflix no Brasil: conheça 3 tecnologias que marcaram a década. *Canal Tech*. <https://canaltech.com.br/apps/netflix-no-brasil-conheca-tecnologias-que-marcaram-a-decada/>

Schwartz, L. (2019a). (2020b). (2021c). (2023d). Mídia Dados. <https://midiadados.gm.org.br/>

Wikimedia Foundation. (2021, 16 de agosto). *Vale*. Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Vale&oldid=61852152>

Williams, R. (1960). *Culture & Society 1780-1950*. Anchor Books, Doubleday & Company. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4608772/mod_resource/content/1/CULTURE%20AND%20SOCIETY%20-%20R.%20WILLIAMS.pdf

Zuboff, S. (2019). *A era do capitalismo de vigilância*. Ed. Intrínseca.

PROCESOS GERENCIALES EN LOS FESTIVALES DE CINE AMBIENTAL

Mixzaida Yelitza Peña Zerpa¹
Claritza Arlenet Peña Zerpa²

Los festivales de cine ambiental han ocupado un foco de atención no sólo para los asistentes sino para quienes se interesan en su propuesta y estímulo en el desarrollo de actividades para localidades y centros educativos.

Si bien se ha identificado algunos aspectos asociados con las prácticas derivadas de acciones ambientales (Peña, 2022b), planos ontológicos, epistemológicos y metodológicos a partir de la aproximación de los directores (Peña & Peña, 2024), el desarrollo de los eventos cinematográficos desde la planificación, organización y control a partir de

-
1. Doctora en Gerencia. Profesora e investigadora de la UNEXCA, Directora Artística de FAMICINE.
 2. Doctora en Ciencias de la Educación. Profesora investigadora del Centro de Investigación, Innovación y Desarrollo Académico (CIIDEA) de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

estudios cualitativos no representan lo común en la literatura que se ha venido desarrollando. Más recientemente, se identifican posturas en torno a los festivales de cine directamente asociadas con la oferta de bienes y servicios culturales, así como las políticas públicas (Calderón-Acero, 2020). Adicionalmente, se señalan corrientes asociadas a la concepción de eventos públicos (Peña, 2022a).

Sin embargo, desde la denominación de un festival de cine no siempre las lecturas son las mismas. Especialmente cuando se trata sobre la materia ambiental además de la edición respectiva, se requiere que dentro de su desarrollo también se esté ante procesos orientados al impacto positivo del ambiente. Precisamente en orden a la sostenibilidad de un evento, Marchena (2005) considera un amplio espectro de procesos gerenciales: diseño, planificación, coordinación, evaluación, administración, mercadeo, normativas, ética y riesgos. Ello implica no sólo la concepción sino la apuesta de estrategias para evitar el fracaso y la garantía de una organización exitosa. Más recientemente, Mohd & Mohammad (2024) insisten en la reducción de la huella medioambiental y en la planificación de eventos sostenibles a través de cinco variables: actitud, normas subjetivas, control conductual percibido, conciencia medioambiental y beneficio económico.

Por otra parte, Zifkos (2015) no se concentra únicamente en la logística, sino que concibe de manera holística y con una dimensión humana, el desarrollo integral de un evento. A ello, Getz (2010) agrega la financiación, innovación y la marca como aspectos cruciales en la forma de alcance de la eficiencia en un festival. Además de estos aportes, es conveniente incluir las miradas de Rochin et al. (2024) para quienes los procesos están en segundo plano mientras que el foco esté concentrado

en los planificadores de eventos cuya misión está asociada a mantenerse informados a partir de análisis bibliométricos reconociendo en ellos los intereses de investigación y futuras direcciones.

Así pues, para la gestión exitosa de un festival de cine ambiental debe involucrar procesos gerenciales no necesariamente tradicionales (planificación, organización, dirección y el control).

Metodología

De acuerdo con los intereses y propósitos de esta investigación, así como el enfoque cualitativo y el Paradigma Fenomenológico Interpretativo se buscó comprender e interpretar la categoría emergente titulada: Procesos gerenciales en los festivales de cine ambiental latinoamericanos.

Desde la ontología se construirá un conocimiento o realidad de carácter emergente, dinámico, aproximativo y hasta provisional “transitorio” inmerso en un contexto socio histórico cultural, de carácter divergente vinculado al reconocimiento de múltiples realidades a través de los directores de festivales de cine. Del mismo modo, Ricoeur asume que “la realidad social puede ser entendida como un texto susceptible de múltiples lecturas” (Tójar, 2006, p. 123).

Siguiendo la fenomenología hermenéutica para comprender el significado del ser o existencia de los seres humanos (fenómenos) por medio de la comprensión de las vivencias o cotidianidad se busca entonces una forma de apropiarnos del significado como lo decía Heidegger (1997) en el contexto mediante el diálogo o conversación donde se devela la cosa misma (Gadamer, 2005). En este sentido, los sujetos se seleccionaron en función de los propósitos de la investigación, directores

de festivales de cine ambiental de tres países latinoamericanos: México (Festival Internacional de Cine y Medio Ambiente de México- Cinema Planeta), Venezuela (Festival Internacional de Cine y Video Verde de Venezuela- FESTIVERD) y Argentina (Patagonia Eco Film Fest).

Finalmente, se realizaron cuatro entrevistas en profundidad para cuatro actores. Y se propuso como método de análisis: (a) la simplificación de la información, (b) la categorización de la información, (c) la subcategorización, y (d) la comprensión e interpretación de la información previamente organizada.

Resultados e interpretación

Comprender la gestión de los festivales de cine ambiental implica entender los procesos en los cuales se apoya, relacionándolos directamente con funciones tradicionales de la gerencia: planificación, organización, control y seguimiento. Dichos procesos no están alineados ni estáticos. Al contrario, mediante las voces de los directores, dan la sensación de movimiento. Un movimiento que emerge por medio de dos ejes que apoyan la gestión de festivales de cine ambiental.

El primer eje incorpora el control a la planificación. Aunque la planificación siempre es previa al control, algunos autores como Azuaje (2005) indican que la planificación es una evaluación del presente. Por lo general, se incluyen normas, políticas y/o estándares con las cuales se regirá el festival de cine ambiental. Esta última acción permitirá comparar o medir algunas variables de interés en el proceso de control. Esta dinámica del primer eje está direccionada a través de la misión, visión y objetivos del festival. En comparación con el segundo eje donde se implementa un acompañamiento mediante la organización.

Es el seguimiento a cada una de las actividades previamente organizadas. Así pues, en la siguiente figura se muestran los dos ejes mencionados.

Figura 1

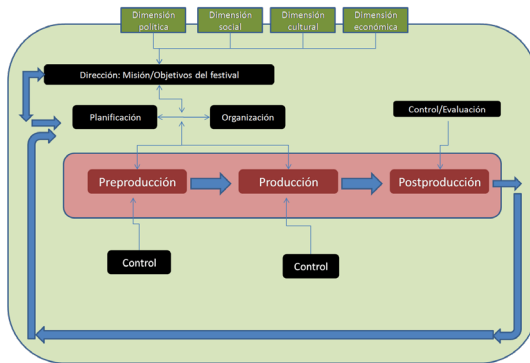
Ejes donde se apoya la gestión de un festival de cine ambiental



Construcción de las investigadoras.

Figura 2

Fases del festival y procesos de apoyo



Construcción de las investigadoras.

En esta dinámica, surge un conjunto de categorías y subcategorías relacionadas con la planificación, organización y control, esta última manifestada por medio de la supervisión. Son procesos que apoyan las diferentes fases de un festival de cine (preproducción, producción y posproducción) en un contexto con diferentes dimensiones (política, social, cultural y económica) tal como se observa en la Figura 2.

Planificación en un festival de cine ambiental

Se puede decir que planificación es un término poco usado entre los directores de festivales de cine ambiental durante las entrevistas. Pese a ello, surgen momentos que denotan la existencia del proceso. El primer momento está relacionado cuando los discursos señalan qué cosas los directores pueden realizar. En el segundo momento responden a una pregunta específica formulada durante la entrevista: ¿De las funciones que realizas cuáles requieren de planificación? Es así cómo surge la primera subcategoría dentro de la gestión de un festival de cine ambiental.

Grilla y otras actividades (talleres, conversatorios o cortos de exhibición)

Con relación a la pregunta anterior, una de las respuestas de los informantes involucra las estrategias compuestas de varias acciones (actividades) impulsadas por el establecimiento de un objetivo concreto en un determinado contexto y tiempo. Si bien, es un proceso realizado directamente por el equipo de directores y directoras, así lo manifiesta un entrevistado: “Planificamos todo, un año antes. No lo hago solo sino

con los demás directores. Planificamos actividades, eventos especiales, lugares. Todo” (P/GO/AS1.1:231-233, 2020)

Mientras, otro actor entrevistado responde a una pregunta específica: ¿Qué ofrece el festival a la audiencia? La respuesta muestra el perfil del festival, su tipo y tamaño mediante el número de actividades:

Para montar la grilla de programación y las otras actividades (talleres o algunos conversatorios o cortos de exhibición), sí por supuesto planificar. Primero planificar en función de la disponibilidad de los espacios donde se iba a exhibir o realizar la actividad, sea Universidad Central de Venezuela, sea la sala Movistar del Museo de Ciencias Naturales de Caracas, sea una escuela. Sea la Universidad Católica Andrés Bello, siempre la idea era que cuando se planificaba esa exhibición era un acuerdo entre cuando podían los miembros de Festiverd y cuando podía la persona que ofrecía el lugar, llámese aula o sala (P/GO/AS4.1: 35-43, 2020)

Se comprende que la planificación mexicana es un trabajo que requiere tiempo, dedicación y trabajo en equipo. En cambio, desde Festiverd se podría decir que algunos eventos especiales forman parte de la estrategia que podemos llamar diversidad de espacios que pertenece a un programa integrado, un plan donde implícitamente se responde: qué, cómo, dónde y cuándo. Entonces, ¿Qué se planifica en los festivales de cine ambiental? No solo se planifican eventos especiales bajo técnicas específicas (ferias, exposiciones, concursos, conferencias, concursos, encuentro, inauguración, clausura, talleres, cursos, mesa redonda, premiaciones, homenajeados, ruedas de prensas, exhibiciones) y técnicas de apoyo (charlas) en un espacio y tiempo determinado, sino también abarca la curaduría y las estrategias. Esta información estará en función de los tipos de audiencias, objetivos establecidos y enfoques de

planificación. Una investigación previa que permitía conocer no solo a la audiencia sino a los colaboradores. De ahí las diferencias entre un festival de cine ambiental y otro en sus diferentes fases (preproducción, producción y postproducción) y los posibles errores. Manucci (2005) comenta que “planificar en base al tiempo es un error estratégico de gestión porque la variable tiempo no garantiza la permanencia de las condiciones estructurales” (p. 3).

Ahora bien, respecto a los enfoques de planificación surgen tres enfoques diferentes de forma presencial: (a) actividades o eventos en un mismo lugar en diferentes momentos, (b) actividades o eventos en diferentes lugares, pero de forma simultánea, y (c) actividades o eventos en un mismo lugar pero de forma paralela. Sin embargo, desde lo virtual las actividades programadas para un día pueden ser paralelas desde una misma plataforma. Mientras que otras pueden tener doble modalidad: presencial y en línea. La selección de la modalidad dependerá de los recursos disponibles dentro del festival.

Se resalta, que dentro de la planificación de festivales de cine ambiental se incluye la gestión de los permisos. Sin éstos es poco probable avanzar en la organización de las actividades, más aún, si el festival no cuenta con los espacios para ejecutarse. Es así, como el proceso de planificación requiere cruzar información respondiendo a ¿cuándo? y ¿dónde? De esta forma, no solo se incorpora la información de la territorialidad (país, estados, municipios, comunidad), la fecha (cuando se inicia y finaliza el festival) sino también el periodo, es decir, la temporalidad (periodo de vacaciones, turismo, clases, estación del año y estado de la naturaleza) con la finalidad de enviar las comunicaciones

pertinentes a los actores que dirigen los espacios con la finalidad de cerrar acuerdos (alquileres o permisos legales).

La planificación según las palabras del actor social entrevistado busca la certeza en cada acción. Pero, ¿dónde puede el director o directora encontrar tal confianza? Es una seguridad que emerge gracias a los acuerdos o tratos establecidos entre los actores sociales. Esta situación coincide por lo mencionado por Leal y Quero (2011):

La planificación ha de consistir en identificar y planificar relaciones con clientes y otros agentes implicados con el fin de conseguir el cumplimiento de los objetivos de todas las partes involucradas a través del desarrollo de estrategias relacionales beneficiosas para todos. (p. 59)

Es una forma de disminuir la incertidumbre y los riesgos dentro de la gestión del festival de cine ambiental y una oportunidad para diseñar una planificación, no para reducir el cambio sino preparar para los cambios facilitando el control dentro de la planificación. Primero, busca mejorar la gestión de recursos, espacios y comunicación en función de los resultados de ediciones anteriores y segundo, permite diseñar e implementar planes (programas) de contingencias, seguridad, salud ocupacional y ambiental.

Pese a que los directores pueden planificar, organizar, dirigir y controlar hay cosas que se les escapan de las manos. Es lo que afirma el entrevistado de Argentina: “Claro que hay cosas que se pasan, pero se trata de estar en todo. Tampoco es que armamos un proyecto de seguimiento. Utilizamos la memoria para recordar. (Risas)” (P/GO/AS1.1:112-115, 2020). Según este último comentario, nos lleva a pensar cómo los directores están realizando cada uno de estos procesos.

El negar la existencia de un proyecto de seguimiento y utilizar la memoria (un comentario entre risas del entrevistado) podría indicar tres cosas. Primero, la existencia de ciertas debilidades en el momento de aplicar los procedimientos de evaluación y/o seguimiento. Segundo, la presencia de la premura que impulsa a su director o directora a obviar los procedimientos, siendo el factor tiempo clave en los procesos. Tercero, en el peor de los casos, podrían estar relacionadas con la formación gerencial del director o directora de festival que limita la aplicación de ciertos métodos de evaluación y/o seguimiento en su gestión. Son métodos que podrían ser de utilidad para evaluar la situación económica con un estudio de impacto económico, o evaluar la situación ambiental mediante un estudio de impacto ambiental.

Organización dentro de los festivales de cine ambiental

Figura 3

Subcategorías de la organización dentro de un festival de cine ambiental



Construcción de las investigadoras.

La organización dentro de la gestión de un festival de cine ambiental incluye dos subcategorías. Una relacionada con las actividades formativas y la otra vinculada con las publicaciones y notas de prensa en redes sociales, portales, web como se muestra a continuación (Ver Figura 3). Ambas forman parte de la dinámica organizativa dentro del evento:

Organización de actividades Formativas

La organización es un término que aparece en los diálogos con los entrevistados. La planificación detallada es crucial para la organización exitosa de eventos (Banda, 2024). Uno de los actores de interés comenta que requiere mayor conocimiento:

Él pues tenía muchas dudas. De alguna manera le faltaba mucho conocimiento de organización de un festival. Entonces en ese viaje nos la pasamos hablando cómo nosotros lo hacíamos. Un poco de lo que me estás preguntando ahorita! (risas). Él tenía todas esas inquietudes: ¿Cómo le hacíamos con la programación? ¿Cómo era que teníamos un programador? Y luego a partir de nosotros programadores asociados? Todas esas estructuras que se van dando en el interior de un festival. Él tenía todas esas dudas. Y yo creo que un poco la relación con otros directores de otros festivales es poder justamente compartir información, compartir incluso contactos con distribuidoras, contactos con otros directores específicos para llegar a una película específica. Yo creo que compartir información es clave, ¡no!. Bueno, nosotros aquí incluso en México tenemos la Red Mexicana de Festivales Cinematográficos. (O/AF/AS3.1:275-288, 2020)

Se comprende que existen varias acepciones sobre la organización. El primer significado que señalan los entrevistados está asociado con el tamaño y estructura de la organización. El segundo está relacionado

con una serie de fases, pasos o etapas que ponen en marcha un festival de cine ambiental por medio de la información y datos disponibles. Es el caso del director mexicano quien compara la organización como una estructura que sostiene la gestión.

A diferencia de la primera y segunda acepción también involucra la agrupación de las actividades por contenido con la finalidad de mejorar la gestión. En el caso de la directora venezolana, la organización corresponde a actividades formativas. “A mí me ha correspondido desde el año 2013 (fecha en la que aparece el festival) la programación y organización de las actividades formativas. Recuerdo que para aquella fecha tenía un cargo administrativo en un instituto universitario” (O/AF/AS2.1:9-12, 2020). Este caso indica que las actividades son divididas a partir de características similares que luego son asignadas a los directores del festival de cine ambiental en función de sus responsabilidades. Es lo que comenta el siguiente actor entrevistado: “Luego, a cada actividad le asignamos los responsables a las actividades formativas y culturales” (O/AF/AS1.233-234, 2020)

Además, este conjunto de actividades parece no ser las únicas, al contrario, surgen otros conjuntos de actividades diferentes a las formativas relacionadas con la organización de los medios, espacios y publicaciones. Muchas de las cuales están vinculadas con la promoción de las actividades y/o productos culturales, como se verá a continuación.

Promoción, nota de prensa, publicación (redes, portales y web)

Dentro de la organización puede incluirse un grupo de actividades relacionadas con la comunicación y la difusión de la información:

Una vez que ambas partes acordaron, se trabaja en función de esa fecha y trabajar en función de esa fecha significa entonces hacer varias cosas. En eso de hacer varias cosas es darle un orden a esas actividades que para mí son parte de la organización. Tenía que ver con: 1. La promoción, la nota de prensa, la publicación oportuna en redes sociales, la publicación en portales web. Y después de todo eso. (O/PNP/AS4.1:43-49, 2020)

La organización de las actividades relacionadas con la difusión de la información direcciona la mirada hacia la gestión de la audiencia. Desde el punto de vista del marketing busca llegar a las diferentes audiencias mediante algunos medios de comunicación. Es la oportunidad que tienen los directores y directoras para elegir el mejor medio para difundir el mensaje.

Visto de esta forma, la organización es un proceso que involucra varios factores. El primer factor está relacionado con el tiempo. Se incluye el tiempo de inicio, finalización y holgura entre una actividad y otra. El segundo factor se vincula con un ordenamiento lógico que limita el desperdicio de recursos (materiales, económicos, humanos y técnicos). Se incluye el orden dentro de la movilidad (llegada de los invitados, intervenciones de los actores dentro de los eventos, entrega de los refrigerios o catering, entrega de premios, recogida de invitados y/o salidas de jurados), el orden de los propios eventos especiales y no especiales, además del orden de las actividades según los enfoques planificados. El tercer factor está relacionado con la asignación de recursos (económicos, materiales y humanos). Se buscan personas responsables para cada actividad. Además, en este punto se incluye la distribución de los espacios para los eventos y exhibiciones, tal como se aprecia a continuación:

Cuando ya se anuncia en redes y web la selección oficial ha transcurrido un tiempo importante en el que seguramente ya se ha publicado un artículo o producido algún material. Para el momento de la selección ya se tiene claramente cuáles serán las instituciones educativas para visitar. Hay años que resulta fácil esto cuando trabajo en una escuela o universidad. (O/AF/AS2.120-125, 2020)

Respecto a este último comentario, en este caso no hay tiempo muerto, se aprovechan los tiempos de holguras entre actividades. Hay actividades que se programan paralelamente, entre las cuales destacan las formativas e informativas.

La asignación de responsabilidades no solo incluye al equipo de directores y directoras de un festival de cine ambiental sino también al equipo de trabajo. Se buscan valores entre ellos el compromiso, la sensibilización y la conciencia entre las personas. Una oportunidad para abrirse al trabajo de equipo y descubrir nuevas audiencias (públicos):

La organización de una visita a una escuela o universidad no es fácil. Requiere de compromiso y tiempo, además de claridad de requerimiento. Por ejemplo, si una escuela solicita un taller de audiovisual verde lo llevamos, pero si nos piden biotecnología no, depende mucho de nuestra formación y la alineación al sentido del festival. Para este año comenzamos con una propuesta de concurso ambiental. Importante por no existir en la actualidad alguno para escuelas. Es una oportunidad para conocer y trabajar con otros posibles públicos. (O/AF/AS2.1:143-150, 2020)

Se entiende que las decisiones en la asignación de actividades a un equipo de trabajo se realizan en función de los conocimientos y habilidades de cada persona. Es un proceso que implica selección. Pero, ¿qué elegir? La respuesta se centra en seleccionar y distinguir entre expositores,

facilitadores y expertos de ciertas temáticas. Respecto a este último punto, Alarico (2006) comenta que en la organización “se inicia una fase avanzada en el proceso de toma de decisiones ...se seleccionan los expositores, se elabora el programa, se establecen los recursos y se promueve la imagen del evento” (p.130). En este sentido, una planificación eficaz de eventos no solo optimiza el tiempo y el esfuerzo, sino que también fortalece la imagen institucional y el compromiso de la comunidad (Banda, 2024).

Supervisión en el festival de cine ambiental

La supervisión forma parte de una de las funciones tradicionales que realizan los directores de festivales de cine dentro de la gestión. En el transcurso de las entrevistas se logró identificar actividades, procesos y/o procedimientos que requieren vigilancia, direccionamiento y gestión de manera oportuna.

Figura 4

Subcategorías de supervisión dentro de un festival de cine ambiental



Construcción de las investigadoras.

La gestión del festival de cine ambiental incluye la supervisión sobre los recursos, los asistentes, la dimensión técnica y sobre la grilla, curaduría y exhibición. Un conjunto de elementos que forman parte de las actividades del preevento y evento. Permiten la toma de decisiones durante la gestión y culminar con éxito algunas actividades, tal como se anuncia en las siguientes subcategorías (Ver Figura 4).

Grilla/Curaduría/Exhibición

Aunque no todos los directores admiten funciones directas como supervisores, algunos tienen actividades relacionadas con el seguimiento y la verificación de datos e información dentro de una grilla, web o documento. Un proceso que implica la comparación de normas o parámetros referenciales dentro de un paradigma el cual pudiera variar entre lo cualitativo o cuantitativo. Parte de las tareas que ejecutan un director de un festival de cine ambiental:

Hasta el momento no superviso el trabajo de otro. No tenemos personal a nuestra disposición. Quizás nuestro trabajo por ser de tres directores y tratarse de una organización horizontal nos sentamos a conversar sobre lo realizado (grilla, curaduría, exhibición, web...) y evaluamos cuáles aspectos requieren de mejora y cuáles deben eliminarse en función de la dinámica y contexto. (S/GCE.AS2.L: 153-158, 2020)

Lo anterior permite comprender que no necesariamente el rol de supervisor de un director implica contar con un personal bajo su cargo. La actividad va más allá del manejo de equipos de trabajo. Significa entonces una revisión, evaluación y/o seguimiento de un componente o elemento que forma parte de la curaduría o grilla.

La revisión apunta a una inspección general o específica, mientras que la evaluación es un proceso de comparación con respecto a un patrón referencial conforme a unos parámetros previamente establecidos en la planificación del festival. Los patrones referenciales casi siempre están relacionados con los resultados de ediciones anteriores, una forma de aplicar control mediante la evaluación. Así, como lo indicaba Munch (2005): “El control es una fase del proceso administrativo a través del cual se establecen estándares para evaluar los resultados obtenidos con el objeto de corregir desviaciones, prevenirlas y mejorar continuamente las operaciones” (p. 11). El seguimiento involucra un rastreo de los resultados (avances) dentro de la gestión, con la finalidad de aplicar medidas correctivas (mejoras pertinentes para las próximas ediciones).

La inspección, la evaluación y el seguimiento pueden ser realizadas de dos formas: (a) directamente por el mismo director del festival de cine ambiental y (b) indirectamente, sobre el producto o servicio realizado por un tercero quien puede ser miembro o no del mismo equipo de trabajo. Por ello, la evaluación debería ser contrastada por varias personas. De esta forma, la supervisión puede ser clasificada según la siguiente tipología:

Tabla 1

Clasificación de la supervisión dentro de un festival de cine ambiental

Criterio	Tipología
Según el personal a cargo	Supervisión donde el director tiene personal bajo su cargo /Supervisión sin personal bajo su cargo

Según el contacto con el elemento o componente	Supervisión directa/Supervisión indirecta
Según las actividades realizadas dentro de la supervisión	Revisión/ (Inspección)/Evaluación/ Seguimiento
Según el paradigma aplicado	Cuantitativa/Cualitativa
Según el propósito	Preventiva/Correctiva

Construcción de las investigadoras.

A la tipología anterior, podría agregarse los recursos, la parte técnica y/o tecnológica (equipos) y la misma audiencia. Son tres enfoques dentro de la gestión donde los directores de un festival de cine ambiental pueden intervenir.

Recursos

Es lógico pensar que el control y seguimiento de los recursos no escapan dentro de la supervisión de los directores de festivales de cine ambiental. Más aún, dentro de una gestión que se esfuerza por encontrar los recursos económicos. Tal como lo señala un actor social: “Nos permite evaluar cuánto nos falta buscar recursos y alianzas para lograrlo” (S/R.AS2.1:311-314, 2020). No solo se busca la optimización de los recursos sino las estrategias para encontrarlos. Por ello, es necesario realizar una evaluación interna dentro de los festivales de cine ambiental, vista como una oportunidad para reflexionar sobre la cercanía o lejanía en el alcance de los objetivos establecidos, es decir, una valoración de los resultados obtenidos.

Algunos autores comentan que la evaluación puede ser realizada con la ayuda externa de otras organizaciones ante la dificultad de algunos festivales en conocer los impactos y el alcance de los objetivos. Otros

consideran que la audiencia es la evaluadora de un festival de cine, tal como lo indica Sempere (2001) quien “comenta que la gestión de la cultura implica una valoración de los intangibles y asumir la gestión de lo opinable y subjetivo circulando entre la necesaria evaluación de los resultados y la visibilidad de los aspectos cualitativos” (p. 23). Lo anterior corresponde a la evaluación de la gestión vista desde FESTIVERD. Una evaluación que puede ser puntual o continua. De esta forma, a la tipología anteriormente presentada podría incorporar lo siguiente, según la Tabla 2.

Tabla 2

Clasificación de la evaluación

Criterio	Tipología
Participación de otras organizaciones	Evaluación interna/evaluación externa
El momento cuando se aplica	Evaluación puntual/Evaluación continua

Construcción de las investigadoras.

Bonet y Schargorodsky (2011) resaltan que lo “importante es dar a conocer algunos resultados de esta evaluación con acceso público para que los participantes e interesados puedan conocerlos” (p. 111). Mientras que algunas organizaciones como ZEMOS (s.f) comenta que “es importante marcar indicadores de valor asociados a objetivos concretos que permitan realizar una evaluación concienzuda de los resultados y el impacto del festival sobre el territorio” (p. 8). Por esta razón, algunos directores realizan un informe o documentación de la gestión realizada una vez culminado el festival de cine ambiental con la finalidad de plantear un sistema de evaluación de resultados. Un informe que puede

ser usado para mejorar, solicitar recursos económicos, enviar estadísticas a las instituciones que apoyaron económicamente y para proponer nuevas investigaciones. Pese a que los directores de un festival de cine ambiental pueden evaluar, controlar y hacer seguimiento, algunos de ellos no lo ven como una actividad formal. Más bien, lo asocian a la informalidad y desorganización.

Técnico-cinematográfico

El proceso de supervisión también incluye la dimensión técnica como parte de la gestión de un festival de cine ambiental. Se realiza por medio de la inspección, el control y el seguimiento. Pero, ¿qué se inspecciona?, ¿qué se controla? y ¿dónde se hace seguimiento? Estas tres interrogantes apuntan a los recursos materiales (equipos, dispositivos y/o películas dentro o fuera de una sala de cine). Dos directores de festivales de cine ambiental así lo señalan:

Entonces, una de las cosas que empecé hacer muy al principio fue toda la supervisión y control técnico del festival. Como tú sabrás tiene que ver más con proyección, equipar cines, sonido 5.1, con formatos, con mascarillas. En ese entonces, en el 2009, todavía se manejaban 35 mm. Todavía se recibía latas para proyectar. Por lo tanto, las salas debían estar equipadas. Digamos que parte de lo que he hecho en el festival es esa parte técnica y supervisión y entender cómo la gente lo iba poder ver, poder entender, incluso hablando de subtítulos porque en ese momento, se hacía una doble proyección: una de películas y otras nada más de los subtítulos, como engarzar esas dos cosas. (S/T.AS3.L: 43-52, 2020)

No importa el tiempo o el avance de la tecnología, siempre existirá la necesidad de inspeccionar los equipos entre una edición a

otra. La supervisión siempre estará presente en las diferentes fases del festival, más aún, dentro de la producción del festival con la puesta en marcha de los equipos.

También, el director de FESTIVERD buscará supervisar quienes están involucrados: los recursos humanos. Es decir, que además de los recursos materiales (equipos, dispositivos y/o herramientas) de trabajo están las personas:

Venía un seguimiento, el seguimiento era sobre quiénes eran los involucrados, si en la sala estaba todo lo que se había acordado, por ejemplo: video beam, cuándo iba ser la prueba. Claro se probaba con tiempo, pero igual después de la prueba, uno constataba que ya quedó todo en la laptop donde se mandará a proyectar o lo llevamos nosotros? Igual uno siempre lo llevaba porque puede pasar cualquier cosa. Siempre con la computadora de uno era como más seguro. Había lugares donde nosotros mismos llevamos pantallas, proyector y laptop. Incluimos todo. (S/T.AS4.L: 49-56, 2020)

Se entiende que el proceso involucra recursos de dos tipos, como lo indica Munch (2005): “De acuerdo con el tipo de recursos al que se enfocan pueden ser: Infraestructura (sistemas e indicadores de procesos y recursos materiales, tecnológicos) y Capital Humano (evalúan el comportamiento del personal)” (p. 27)

De modo que, en ambos testimonios, tanto el mexicano como el venezolano, incluyen el cómo la gente lo iba a ver. Esta dinámica la podemos llamar: prueba de ensayo. Una comprobación que se traduce en un tiempo que permite verificar el correcto funcionamiento de los equipos y el desempeño de las personas involucradas en el logro de los objetivos. Así pues, la prueba de ensayo incluye tres subpruebas.

La primera está relacionada con la prueba de sonido (nivel, resonancia y sincronización). La segunda con la prueba de imagen (colores, nitidez y subtítulos), y la tercera está relacionada con una prueba de infraestructura. En esta última se encuentra la iluminación (buen funcionamiento de luminarias e iluminancia de la pantalla) dentro y/o fuera de una sala de cine.

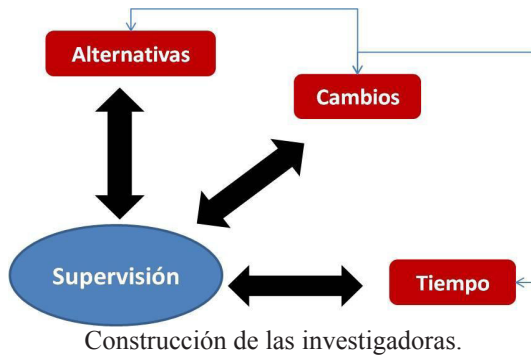
El seguimiento implementado por el director mexicano parece surgir de una forma indirecta cuando inspecciona o verifica el producto o servicio ejecutado por una persona que está bajo su supervisión. Si el director cuenta con los recursos, de seguro, puede delegar funciones y gestionar el tiempo más fácilmente. Por ello, la gestión del tiempo permitirá a los directores de festivales de cine ambiental la ejecución de otras funciones, una de ellas el seguimiento, tal como lo expresa el director de Cinema Planeta:

Claro, el tiempo fue evolucionando y el festival fue creciendo y especializándose. Por lo tanto, yo, por ejemplo, que, al principio hacia la página web, entonces ya ahorita tenemos diseñador gráfico, y yo nada más superviso. Empecé a tener un equipo y empecé a dar seguimiento. (S/T.AS3.L: 85-88, 2020)

Alcanzar este nivel dentro de la gestión de festivales de cine ambiental requerirá de un punto de maduración dentro de la organización. Un nivel que le permita direccionar los recursos, gestionar el tiempo y tener diversas alternativas dentro de la planificación que permitan el cambio o la transformación oportuna. Un conjunto de elementos que pueden integrarse al proceso de supervisión (Ver Figura 5).

Figura 5

La supervisión y sus elementos



En el caso del director venezolano, el proceso de seguimiento lo prepara para eventos inciertos. Con ello, garantiza el éxito de la gestión tecnológica, mayor confianza y menos estrés para el director o directora del festival de cine ambiental.

Si bien, en ambos casos, los directores de Venezuela y México, persiguen el aseguramiento de la calidad como uno de los objetivos expresados desde la gerencia de los festivales de cine ambiental cuando se concibió el núcleo cultural central de la organización: misión, visión y objetivos. “Sin duda cuando nacimos al principio estábamos muy enfocados hacia la parte cinematográfica, es decir, en la calidad de nuestra programación” (S/T.AS3.L: 132-134, 2020). Se busca entonces que todo quede bien, los servicios o productos generados satisfagan las necesidades de la audiencia dentro de unos lineamientos o parámetros que le permiten al director o directora compararse con parámetros e indicadores de calidad. Pero, otro tipo de seguimiento es sobre la audiencia:

¿Quiénes van a participar? una pregunta constante que surge entre los directores venezolanos ante un contexto de crisis nacional.

Asistentes

Algunos autores como Vivar (2016) comentan: “los festivales se encuentran constantemente realizando una tarea institucional de inclusión y exclusión y por lo tanto, una lista de incluidos y excluidos se traduce en una forma de hacer un control moral sobre las películas, sobre sus disfrutes y sobre los que la disfrutaron” (p. 56). Respecto a esta afirmación se comprende que una de las actividades que se repiten entre los directores de Festiverd, específicamente en ediciones presenciales es el seguimiento en una muestra dentro de la audiencia. El objetivo de asegurar un público ante un contexto de crisis nacional. Ni las condiciones físicas ni mentales dentro del contexto venezolano eran las apropiadas para el desarrollo del festival. Entonces, ¿por qué se realizaba el festival? La respuesta está vinculada con la razón de ser de un festival internacional y, por consiguiente, con la configuración a una audiencia que traspasaba los miedos.

Otra cosa del control, como algunos lugares sobre todo en épocas de crisis era difícil la convocatoria porque la gente no estaba pendiente en el momento más argüido de la crisis política, no estaba pendiente de ver una película o de entretenerse sino de comer o de tener un poco de libertad o espacio en su casa viendo tv lo menos que quería era salir porque algunos tenían miedo y los que no tenían miedo salían a protestar no a ver unos cortos verdes. Entonces, como esto era así lo que sucedía era que frente a este panorama de tensión política, unos garantizaban algunos participantes, entre voluntarios de las universidades (voluntarios pasantes de las universidades) o entre aquellas personas que estaban de alguna manera comprometidas con

toda la onda verde y que pertenecía a grupos de ONG como por ejemplo Verde la Tierra y había algunos que eran amigos de Verde la Tierra cuando hicimos alianzas con Verde la Tierra o en caso de la Universidad Central de Venezuela donde algunos estudiantes eran de la Universidad Central de Venezuela. Como voluntarios estaban Edelina o Jonathan, entre otros que siempre nos acompañaban en las actividades incluso en la presentación de libros. Frente a ese panorama político siempre uno tenía que garantizar que iba ir gente sino era un fracaso hacer la actividad. (S/A.AS 4.L: 57-75)

La situación anterior evidencia que no siempre los espectadores se expresan libremente ante los eventos festivalescos dentro de una comunidad, menos en un contexto marcado por la crisis política de un país. La crisis, sus manifestaciones y el control ideológico afectan a los espectadores cubriéndose de miedo, angustia y hasta de estrés. Ante esta situación, los directores del festival de cine ambiental hacen un seguimiento de su posible audiencia del evento mediante llamadas, mensajes de textos y notas de voz. Se recurre a conocidos, amigos, compañeros de trabajo y de estudio, voluntarios y miembros de organizaciones no gubernamentales que manifiestan algún tipo de interés o valor positivo sobre el festival ambiental. Entonces, valiéndose de estos dos últimos elementos, el director venezolano asigna los jurados y facilitadores de eventos especiales.

En comparación con el seguimiento aplicado por el director mexicano, se busca la participación integral de todos los actores de interés mediante un conjunto de registros. Entre ellos: (a) El registro de centros educativos ubicados por estados que indican cuántos estudiantes han participado, (b) El registro de centros de investigación y científicos comprometidos con el movimiento formativo-educacional

y (c) El registro de otros actores de interés llevado por el equipo de protocolo donde incluyen a los invitados especiales (personalidades nacionales e internacionales).

En cambio, el director argentino apuesta por un seguimiento de los asistentes durante el evento por medio de la entrega de una pulsera plantable fabricada con semillas y papel reciclado. Más allá de su función decorativa permite la identificación de su audiencia dentro de un espacio determinado.

Ante contextos inciertos, se buscan nuevas alternativas, una configuración online donde los espectadores venezolanos pudieran estar más tranquilos y seguros. Una oportunidad para aquellos que querían participar a pesar de las adversidades. Ahora, el control es también asumido por los propios espectadores quienes pueden abrir y/o cerrar sus pantallas desde una computadora de escritorio, laptop, tableta y/o teléfono inteligente. En el caso de la audiencia de Festiverd comienza desde la sexta edición (año 2018). En cambio, Cinema Planeta y Patagonia Eco Film se estrenaron en la modalidad online a partir del año 2020 como una consecuencia generada por la pandemia.

Reflexiones Finales

Los festivales de cine ambiental van más allá de la elaboración de planes y grillas que con frecuencia se diseñan y son reconocidos por el público asistente. En tal sentido, si se les conciben como organizaciones, debe involucrar nuevos modelos mentales (entre las personas con niveles de decisión) relacionados con la creatividad, innovación, competitividad y calidad.

Aun cuando las autoras se acercaron a elementos y procesos gerenciales tradicionales, sólo logran describir y analizar, pero falta el trabajo por la construcción de modelos gerenciales dirigidos a los festivales de cine ambiental. En orden a esto, no es posible generalizar a partir del presente estudio donde se recurrió a tres festivales.

Si bien, el análisis realizado permitió identificar algunos elementos críticos dentro de la organización de un festival ambiental, al tiempo que proporciona a un estratega aspectos para la mejora y superación de obstáculos en una edición. Pero, esto no es suficiente si no se cuenta con la disposición de los directores a renovarse como organización y equipo humano.

Finalmente, es importante destacar que dentro del planteamiento del estudio no se incluyó como nueva tecnología las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en los procesos gerenciales, la cual debe estar presente en posteriores abordajes. Sobre este particular, ya se identifican algunas investigaciones en literatura en idioma inglés.

Referencias

Alarico, C. (2006). *Gerencia de eventos especiales*. Editorial Panapo de Venezuela.

Azuaje, E. (2005). *Pensamiento Gerencial*. Ediciones Urania

Banda, B. (2024). La diana organizativa de una inauguración en una feria internacional. *Revista Protocolo y Comunicación*, 1(3). <https://doi.org/10.58703/rpyc.v1n3a4>

- Bonet, L., & Schargorodsky, H. (2011). La gestión de festivales escénicos: conceptos, miradas y debates. *Cuadernos Gescénic*, 6. <http://www.ub.edu/cultural/wp-content/uploads/2018/10/La-gestion-de-festivales-esc%C3%A9nicos-conceptos-miradas-y-debates.pdf>
- Calderón-Acero, C. (2020). Gestión de los festivales de cine en Bogotá: Más allá de la formación de públicos. *Comunicación y Medios*, (42), 108-119. <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/57177/64242>
- Carreño, F. (2014). *La gestión de festivales en tiempos de crisis: análisis de las estrategias financieras y laborales e impacto de la recesión económica* [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. <https://www.tesisenred.net/handle/10803/134819#page=1>
- Cortesi, N., & Antoniazzi, S. (Edit.). (2016). *Cómo organizar un festival de cine con compromiso social. Un manual para organizadores de eventos cinematográficos de derechos humanos y medio ambiente*. Instituto Multimedia DerHumALC. <https://www.imd.org.ar/manual/>
- De Marchena, E. (2005). *Eventos universitarios y sociales: Gerencia, Ceremoniales y Protocolo*. Ediciones “Z”
- Gadamer, H. (2005). *Verdad y Método I*. Ediciones Sígueme.
- Getz, D. (2010). The nature and scope of festival studies. *International Journal of Event Management Research*, 5(1). 1-47. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/17852951011029298/full/html>

- Heidegger, M. (1997). *Contribuciones a la filosofía: del acontecimiento* (trad. Pablo Oyarzun). https://www.academia.edu/23257708/Heidegger_Martin_Contribuciones_a_la_filosof%C3%ADa
- Leal, A., & Quero, M. (2011). Manual de Marketing y Comunicación Cultural. *Colección Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya*. 44.
- Manucci, M. (2005). *La gestión de la incertidumbre El desafío del liderazgo en contextos inestables*. *Técnica Administrativa*. https://www.researchgate.net/publication/26416788_La_gestion_de_la_incetidumbre_El_desafio_del_liderazgo_en_contextos_inestables
- Márquez, E. (2004). *Lo esencialmente humano en la pertinencia social de la formación y enseñanza en investigación educativa*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto.
- Mohd, M. & Mohammad, N. (2024). Antecedentes de la intención de la gestión de eventos hacia prácticas sostenibles: un marco teórico. *Information Management and Business Review* , 16(3(I), 637-643. [https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3\(I\).4016](https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3(I).4016)
- Munch, L. (2005). *Evaluación y control. La garantía de la productividad organizacional*. Editorial Trillas.
- Peña, M. (2022 a). Aproximación a los festivales de cine ambiental. Un fenómeno que se mueve en Latinoamérica. *Razón Y Palabra*, 26(114). <https://doi.org/10.26807/rp.v26i114.1908>

- Peña, M. (2022b). Prácticas ambientales en los festivales de cine ambiental. *Revista DELOS*, 15(40). <https://ojs.revistadelos.com/ojs/index.php/delos/article/view/726>
- Peña, M., & Peña, C. (2024). Los festivales de cine ambiental y su gestión. Una aproximación desde sus directores. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 17(2). <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.13963>
- Rochin, N., Maon, S., Zamzuri, N., Khir, M., Sabar, S., & Abdul, A. (2024). Análisis bibliométrico de la gestión de eventos en la era digital: desafíos y oportunidades para los organizadores de eventos. *Information Management and Business Review*, 16(3(I), 53-64. [https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3\(I\).3926](https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3(I).3926)
- Sempere, M. (2001). *La gestión de la cultura. Singularidad profesional y perspectivas de futuro*. Cátedra UNEXCO de políticas culturales y cooperación. <https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/346>
- Tójar, J. (2006). *Investigación cualitativa: comprender y actuar*. Editorial La Muralla.
- Vivar, R. (2016). *Los festivales de cine en la era de los New Media. Una perspectiva lúdica sobre las fiestas del cine y sus públicos* [Tesis doctoral publicada, Universidad de Granada,]. <https://hera.ugr.es/tesisugr/26504947.pdf>
- Zifkos, G. (2015). Sostenibilidad en todas partes: problematizando el fenómeno del "Festival Sostenible". *Planificación y desarrollo turístico*, 12(1). 6-19.

OS NOVOS ANÉIS DO MANDARIM: ORIENTALISMO E MASCULINIDADES EM XU WENWU DO FILME *SHANGCHI* *E A LENDA DOS DEZ ANÉIS (2021)*

José Ivson Marques Ferreira de Lima¹

Desde seu início em 2008 com o filme *Homem de Ferro* (2008), o Universo Cinematográfico Marvel lida com representações de asiáticos. Tomando como recorte os filmes lançados num período de 2008 a 2021, podemos perceber como esses personagens estão envolvidos em estereótipos de perigo amarelo² e até mesmo *whitewashing* (isto é, tornar um personagem asiático em branco, como foi o caso da Anciã de

-
1. Mestrando em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Bolsista de Mestrado do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). j.ivsonmarques@gmail.com
 2. O perigo amarelo evoca uma noção de um Ocidente ameaçado por invasores asiáticos. Foi muito utilizado em discursos políticos dos séculos XIX e XX e faz parte do cinema estadunidense desde seu início. Esse fascínio de uma Ásia exótica será discutido através do caso Marvel, para uma análise mais sistemática dos filmes entre 1915-1985, conferir o trabalho de Gina Marchetti (1993).

Doutor Estranho [2016]). Atualmente, a Marvel lida com os desafios de introduzir seus personagens no universo filmico de modo que atenda às demandas e sensibilidades de uma audiência global. O primeiro filme que lida diretamente com essa questão é o filme *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* (2021).

Lançado em um contexto da pandemia do COVID-19 e da culpabilização de chineses pelo vírus, o que provocou diversas violências contra comunidades chinesas e descendentes de asiáticos (Gover et al., 2020), o filme se propõe a resolver uma outra questão danosa: reformular a figura de Fu Manchu e Mandarim em um personagem e romper com esses estereótipos negativos que também afetam as vidas de pessoas asiáticas e reforçam opressões.

Dado o objetivo, surge a figura de Xu Wenwu, interpretado por Tony Leung, que não só apresenta uma quebra com o legado racistas dos personagens mencionados, mas também faz piada com a encarnação que a própria Marvel Studios tinha dado em 2013. O título faz menção a masculinidades pois, como será explorado, a quebra com estereótipos orientalistas que o personagem Xu Wenwu desempenha acompanha uma reformulação que toma como base sua performance como homem, apresentando diferentes tipos de masculinidades, que estão mais ligadas aos modelos chineses do que aos tipos ocidentais.

Portanto, esse texto tem como objetivo analisar a representação de masculinidade de Xu Wenwu e as relações que existem com o orientalismo a partir dos quadrinhos e dos filmes, para dessa forma pensar sobre as rupturas e continuidades que existem entre o personagem filmico e o legado orientalista, racista e xenofóbico dos personagens Fu Manchu e Mandarim.

Para tanto, será utilizado a metodologia proposta por Robert A. Rosenstone (2010) para pensar os filmes enquanto fontes para a História, que apresentam uma interpretação sobre o tempo, apresentando uma visão sobre o passado; bem como o conceito de Orientalismo, de Edward Said (2007), para interpretar os estereótipos presentes nas histórias em quadrinhos e nos filmes a partir dos personagens destacados; e, para pensar as relações entre masculinidades e orientalismo, iremos utilizar os trabalhos de David D. Gilmore (1990) e Jachison Chan (2001).

A representações e apropriações de masculinidades asiáticas na Marvel Comics a partir de Fu Manchu, Shang-Chi e o Mandarin³

Com inspiração em materiais variados advindos de meios como a literatura, o cinema e a televisão, Shang-Chi/Mestre do Kung-Fu é uma História em Quadrinhos sobre masculinidades. Desde que surgiu em 1974 na revista *Special Marvel Edition* #15⁴, o personagem tem seu arco pré-estabelecido: representar um chinês em sua corporidade, filosofia e técnicas de lutas.

Segundo um de seus criadores, Steve Englehart, a inspiração para Shang-Chi adveio de

um interesse na filosofia e cultura oriental [que] varreu a América [sic], e os dois dos mais tomados foram Steve e Jim, e eles

-
3. As reflexões propostas nesta seção do texto foram apresentadas em uma comunicação intitulada *reformulando o Fu Manchu: masculinidade e orientalismo nas histórias em quadrinhos de shang-chi* no evento *I Seminário nacional de história e linguagens: pesquisas em quadrinhos e cinema*, ocorrido entre os dias 11 a 13 de setembro de 2024.
 4. Publicada no Brasil pela primeira vez pela editora Ebal em 1974, em seguida, pelas editoras Bloch (1975), Abril (1979, 1984) e, recentemente, pela Panini, em 2018.

começaram a arengar com Roy por uma chance de fazerem uma tira [de quadrinhos] sobre um mestre das artes marciais e artes mentais – Roy lembrou-se do clássico vilão oriental que tinha em suas asas – e voila! Uma combinação dos dois, a fim de fornecer um quadro do mal no qual Shang-Chi possa operar (Englehart como citado em Englehart et al., 1974, s.p.)

Desse modo, podemos observar, não somente neste trecho, mas também ao longo dessa carta, que a criação de Shang-Chi está diretamente ligada ao fascínio pelos “orientais” de seus criadores. Assim como foi responsável pela introdução do personagem clássico de Sax Rohmer aos quadrinhos da Marvel. Não somente isso, mas ambos os personagens se complementam através de uma relação edipiana que contém elementos dicotômicos em polos distintos como etnia, moral e masculinidade: chinês/sinoamericano, bom/mal, força/mente. Essa oposição, no fim, é de valores ocidentais, civilizadores, contra orientais, bárbaros.

A obra de Sax Rohmer, que tem seu primeiro livro publicado em 1913, é completamente imbricada nessa contradição: Fu Manchu, arquétipo do mal, de barbarismo e corrupção, tem sempre os seus planos arruinados por Neyland Smith, espião a serviço do imperialismo britânico. As histórias do Mestre do Kung-fu, por sua vez, substituem o britânico por um homem asiático filho de um chinês com uma mulher estadunidense, Shang-Chi, que passa a servir a inteligência britânica como um espião, para matar o seu pai e, assim, se redimir de sua maldição e assumir a herança civilizacional de sua mãe. Porém, apesar de seus feitos, ele nunca é admitido como um igual, ao fim de suas histórias, é para a China aonde ele retorna.

Fu Manchu, por sua vez, também é a base para os vilões asiáticos da Marvel que debutaram na chamada “Era de Prata dos Quadrinhos”,

dentre eles, o Mandarin. Estreando na *Tales of Suspense* #50⁵, escrita por Stan Lee e desenhada por Don Heck, lançada em 1964. Nela, acompanhamos o ataque da “grande ameaça Oriental”, mestre das tecnologias e do misticismo, residente da China Vermelha (comunista) que é derrotada pelo Homem de Ferro a mando da Casa Branca. A distinção entre os personagens é ainda mais clara. De um lado temos um magnata branco e herói estadunidense Tony Stark e, do outro, o Mandarin, que possui delírios de grandeza.

Aqui, a China, bem como os chineses, é representada pelo viés da ameaça e do potencial para ameaçar a humanidade, pois aparecem logo nas primeiras páginas procurando o Mandarin visando a sua cooperação e de seus dez anéis para “ameaçar o mundo com destruição nuclear” (Lee & Heck, 1964, p. 3). O curioso é que dezenove anos antes foram os próprios Estados Unidos que devastaram parte do Japão com bombas nucleares, mas essa é uma das faces essenciais do Orientalismo: uma forma de definir um Outro, oriental, como uma ameaça a partir de uma representação, que no fim das contas, fala mais sobre Si do que sobre aquele que busca representar.

Evidentemente, esse contexto é o de Guerra Fria, a ameaça bélica é uma constante de ambos os lados, as próprias HQs refletem bastante sobre isso pois é uma mídia formada e desenvolvida durante guerras, que visavam, através de seus heróis, fortalecerem uma identidade nacional e exaltarem o heroísmo daqueles que estavam nas linhas de frente. No entanto, essas imagens ideológicas, por natureza, trazem

5. Foi publicada no Brasil em apenas duas ocasiões: em 2008 e 2021, ambas pela editora Panini.

efeitos para a população asiática-americana que residem nos Estados Unidos – e dado o alcance de seu arcabouço cultural, no mundo todo.

Ambos Fu Manchu e Mandarim possuem nuances históricas, seja dos contextos ou dos usos que são feitos do passado chinês. No caso, do Mandarim, ao analisarmos uma de suas mais recentes histórias de origem, as edições de *Invincible Iron Man Annual #1-3* (2010)⁶ há uma associação direta com a figura de Chinggis Khan, fundador do Império Mongol. Essa apropriação é também a base da ideia do perigo amarelo, que será muito recorrente nas representações de pessoas asiáticas feitas por Hollywood. Como explica Gina Marchetti,

[A] representação da Ásia por Hollywood tem sido inextricavelmente ligada a ameaça do assim chamado “perigo amarelo”. Enraizado nos medos medievais de Genghis Khan [sic] e invasões mongóis da Europa, o perigo amarelo combina o terror racista de culturas alienígenas, ansiedades sexuais, e a crença de que o Ocidente será dominado e envolvido pelas irresistíveis, sombrias e ocultas forças do Oriente (Marchetti, 1993, p. 2)

Quando o Marvel Cinematic Universe (MCU) se propõe a trazer esses personagens, são a essas imagens construídas que eles recorrem. No entanto, dado o novo contexto, dentre eles, da ascensão econômica de países do Sul Global, como a China, essas imagens são reformuladas dada as condições das quais os filmes se desenvolvem.

6. Neste texto, não podemos entrar em muitos detalhes acerca dos históricos de publicação de cada personagem e suas reformulações tendo em vista a abrangência e heterogeneidade de uma fase para outra. No entanto, as revistas mencionadas, roteirizadas por Matt Fraction, se tornaram referência acerca do personagem. É nela que é introduzida a ideia de o vilão roubar os dez anéis de restos de uma nave alienígena, bem como reforçar estereótipos ligados aos chamados “becos de ópio” (Fraction et al., 2010).

Em 2008, quando estreou Homem de Ferro (e o próprio MCU), a figura do Mandarim/Fu Manchu já estava presente, da ameaça oriental oculta(da) mas que, de uma forma ou outra, se faz presente. Porém, dado esse protagonismo das mídias, e das pautas e sensibilidades contemporâneas da década 10 e 20 do século XXI, essas imagens precisam de uma reformulação para que se mantenha rentável. O filme *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* (2021) se localiza dentro desse desafio. Porém, antes de discutirmos acerca dessa nova roupagem, é necessário discutir sobre a representação de outros personagens asiáticos no Universo Cinematográfico Marvel.

Orientalismo nos filmes da Marvel Studios

A presença de personagens asiáticos em filmes da Marvel foi, desde seu início, bastante problemática. Seja por sua presença, pela falta de representatividade ou até mesmo recasts polêmicos. Destaco os casos de Ho Yinsen de Homem de Ferro (2008), físico chinês que no filme foi interpretado pelo ator iraniano Shaun Toub; Mestre Ancião, que se tornou Anciã no filme Doutor Estranho (2016) e foi interpretada por Tilda Swinton e, o mais polêmico de todos, o “Mandarim”, que nos é apresentado como uma figura presente oculta que afeta diretamente a vida do herói bilionário Tony Stark, um fantoche e, até mesmo, uma farsa, uma espécie de máscara que o terrorista estadunidense Aldrich Killian usa para aterrorizar os Estados Unidos através do ator Trevor Slattery (interpretado por Ben Kingsley) em Homem de Ferro 3 (2013).

Tomando como análise os filmes produzidos entre 2008 a 2020, podemos afirmar que, no Universo Cinematográfico Marvel, o Oriente é uma máscara. Ele não possui uma especificidade, é um lugar exótico

de terrorismo, refúgio⁷ e magia. Assim, apenas o Ocidente, isto é, os Estados Unidos tem uma história⁸. Isso vai de acordo com o que Edward Said discute sobre o Oriente na visão de um ocidental: “um lugar de romance, de seres exóticos, de memórias e paisagens obsessivas, de experiências notáveis” (Said, 2007, p. 13).

Essa forma de construir discursivamente o Oriente se caracteriza no que Said conceituou como *orientalismo*: “um estilo ocidental para dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente” (2007, p. 15). Mais do que isso, o *orientalismo* é um resultado do colonialismo e imperialismo do Ocidente perante as sociedades consideradas orientais. É um conjunto de discursos que se utiliza de divisões geográficas para generalizar e atribuir uma série de características, visando governar e justificar sua hegemonia cultural. Desse modo, os ocidentais criam uma série de discursos a partir de contextos políticos, materiais, culturais e sociais para definir, assim, dominar, os orientais. Sendo o discurso orientalista não uma mera forma de desconhecimento do Outro, mas uma forma de distinção que os ocidentais utilizam para se definir enquanto Eu e superior (Said, 2007).

Apesar de Said discutir os efeitos do *orientalismo* a partir da literatura e demais artes, em sua maioria europeia, ele chama atenção para um fenômeno mais recente do que ele chama de “um mundo eletrônico pós-moderno”

7. Cito o caso do exílio de Bruce Banner em *Os Vingadores* (2012), no filme, ele vive em Calcutá ajudando crianças e desabrigados como forma de reprimir o Hulk, sua fera interior.

8. Vide o filme *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), que exalta a atuação dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial.

A televisão, os filmes e todos os recursos da mídia forçaram a informação para dentro de moldes cada vez mais padronizados. No que diz respeito ao Oriente, a padronização e a estereotipação cultural intensificaram o domínio da demonologia acadêmica e imaginativa do “Oriente misterioso”. (Said, 2007, p. 38)

Assim, sendo os filmes uma forma de ver o passado (cf. Rosenstone, 2010), o filme se relaciona e faz com que seja vista a sua representação do tempo e, também, de pessoas e suas culturas. Os filmes possuem capacidade de desconstruir narrativas orientalistas e apresentar a diversidade a partir de um viés mais humano; no entanto, não são poucos os filmes que reafirmam uma série de estereótipos do oriental como um monstro, como indica Said.

Na seção anterior, discutimos sobre como os quadrinhos fizeram uma transposição de elementos racistas e estereotipados sobre os asiáticos da literatura para as histórias em quadrinhos. O Universo Cinematográfico Marvel, desde 2008, buscou levar às telas de cinemas esses mesmos elementos. Porém, o contexto políticos, culturais e sociais do Norte e Sul global não permitem uma reprodução acrítica desses elementos. Logo, para que fossem utilizados e tornados rentáveis, seria necessário reformulá-los. Assim, em 2021, chega aos cinemas o filme *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* que finalmente revela a questão que a Marvel deixou em aberto desde 2013, no curta “Todos Saúdem o Rei”: quem, de fato, é o Mandarim?

A nova roupagem do Mandarim/Fu Manchu deixa claro que a Marvel buscou trazer o personagem da forma mais adequada e menos racista dado, principalmente, a presença de Tony Leung, astro do cinema de Hong Kong. Porém, a questão da representação permanece, em

que medida o novo Mandarin/Fu Manchu se aproxima e se afasta do personagem das HQs? Como vimos, os personagens anteriores tinham em sua composição um fator de masculinidade como definitivo para demarcar sua orientalidade. Para pensar acerca dessa nova roupagem, é necessário avaliar a permanência desse orientalismo a partir da questão de gênero, das masculinidades.

Xu Wenwu: uma representação de masculinidade chinesa

Uma observação cautelosa acerca das três primeiras fases do Universo Cinematográfico Marvel pode indicar que os filmes da Marvel são, dentre muitas coisas, sobre masculinidades. O herói, viril e imponente, utilizando de armas que se tornam seu símbolo (como escudos, arcos repulsores e martelos mágicos) contra inimigos que desempenham tipos subordinados de masculinidade.

Por masculinidades, me refiro ao que David Gilmore conceituou como “o jeito aprendido de ser um homem adulto numa dada sociedade” (Gilmore, 1990, p. 1); assim como Raewyn Connell e James Messerschmidt afirmam

não é uma entidade fixa encarnada no corpo ou nos traços da personalidade dos indivíduos. As masculinidades são configurações de práticas que são realizadas na ação social e, dessa forma, podem diferenciar de acordo com as relações de gênero em um cenário social particular (Connell & Messerschmidt, 2013, p. 250)

Logo, as masculinidades são os ideais culturais que são ensinados e aprendidos dentro uma determinada sociedade. Elas variam também variam em etnia, classe e sexualidade. No entanto, como apontam

Connell e Messerschmidt, as masculinidades não conflitam apenas com as mulheres, mas também entre si. A luta envolve definir tipos que são hegemônicos e subalternos. No caso dos filmes da Marvel, bem como nos Estados Unidos, o tipo hegemônico é do homem hétero, branco e rico (não atoa esse será o perfil exato do herói que encabeçou todo o universo).

Algo que Michael S. Kimmel aponta sobre a História das masculinidades nos Estados Unidos, e que também se aplica aos filmes do Universo Marvel é que “masculinidade é menos sobre o impulso para dominação e mais sobre o medo dos outros nos dominar, tendo poder de nos controlar” (Kimmel, 2006, p. 4). Logo, não é atoa o fato de que a grande narrativa construída ao longo de três fases foi acerca do medo de ser dominado por alienígenas (temática central em quase todos os filmes) que detém o poder de alterar a realidade e provocar um genocídio universal. Levando em consideração que o alienígena é uma alegoria para o Outro, podemos chegar à conclusão de que os filmes da Marvel são sobre o medo dos outros nos dominarem. Por outros, se incluem, os portadores de uma masculinidade subalterna, vide o caso de Loki e o Mandarin.

O Mandarin, como já foi discutido, foi estabelecido no MCU como uma máscara, uma figura oculta que está por trás de enormes conspirações e ataques, numa sede de poder e dominação. Porém, em 2021, a figura do Rei finalmente deu às caras no filme *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis*. Esse filme foi aplaudido por não somente ser o primeiro filme com um elenco majoritariamente asiático, mas também de romper com os dolorosos estereótipos que os personagens dos quadrinhos carregavam (cf. Dockterman, 2021).

O filme foi dirigido por Destin Daniel Cretton, havaiano descendente de japoneses, que em entrevistas sempre demonstrou seu intuito de apresentar os personagens asiáticos e suas culturas com o devido respeito. O roteirista, David Callaham, sino-americano, também possui trabalhos relacionados às vivências e desafios de pessoas sino-americanas nos Estados Unidos. Portanto, não é mera coincidência as alterações que os personagens Fu Manchu e Mandarim passaram, desde a junção dos dois personagens, ao arco narrativo dos personagens em si.

Porém, a ideia do nome do personagem veio do ator Tony Leung, que não tinha interesse nos personagens dos quadrinhos, mas foi alguém altamente influente no processo de criação do personagem Xu Wenwu. Como afirmou Cretton em uma entrevista para a *Variety*,

Esse foi o nome ao qual Tony se segurou, e que eventualmente encontrou seu caminho naquela cena em que Tony explica que o Mandarim é um dos seus diversos nomes, mas que foi apenas o único verdadeiro amor da sua vida foi a única que chamou-o pelo seu nome. (Cretton como citado em Vary, 2021)

Dessa forma, podemos perceber como a participação do Tony Leung foi crucial para a nova versão do personagem, em diversos aspectos. Um dos pontos mais interessantes é o seu nome, Wenwu, que faz um jogo de palavras interessante com os conceitos chineses de *wén* 文 e *wǔ* 武, cultura e militar, respectivamente. Esses dois conceitos formam a base para o que Kam Louie teorizou acerca das masculinidades chinesas. Para ele, segundo as obras filosóficas e literárias chinesas, todos os homens detinham as qualidades de letrado e militar, mesmo que escolhesse desempenhar apenas uma. As masculinidades chinesas formam uma díade, que dificilmente conflitavam entre si (Louie, 2002).

Esses conceitos tem como modelo os fundadores da Dinastia Zhou (séc XI-III AEC), os reis Wen (r. 1100-1050 AEC) e Wu (r. 1050-1046 AEC), no qual o primeiro se concentrou no desenvolvimento cultural do reino e o segundo, seu sucessor, se concentrou no governo pela força. No filme, há diversas cenas em que podemos perceber Wenwu desempenhando ambos os papéis, embora ele seja uma figura militarizada, chefe de uma organização terrorista conhecida como Dez Anéis, ele também se dedica ao estudo de escrituras antigas.

O arco narrativo do personagem é um dos pontos chave para compreendermos a reformulação dos dois personagens anteriores. Se por um lado Wenwu permanece como um homem ambicioso por poder e destruição que atua nas sombras; de outro, ele é apresentado como um homem que sofre pela morte de sua amada – resultado de suas próprias ações – e enlouquece devido às manipulações do Habitante das Trevas, que utiliza o faz pensar que sua amada está viva, porém sequestrada pelos habitantes da cidade mitológica Ta Lo, onde a conheceu.

Esse arco o define enquanto um homem que lida com a perda e o desejo de reunir a sua família, sem dúvidas, termina por dar ao personagem algo que nenhum dos outros dois tiveram: humanidade. Aqui, sua relação com Shang-Chi também é reestabelecida, o conflito edipiano com tons de redenção civilizacional (cf. Chan, 2001) dá lugar à um conflito familiar que dá mais ênfase a redenção do pai do que ao antigo tropos dos quadrinhos do arco de Shang-Chi apenas se limitar e se resolver com a morte de seu pai.

Porém, o filme ainda reproduz estereótipos que são danosos para asiáticos. Grace Elizabeth Rogers (2023) aponta para a construção de *duel/dual-orientalisms* (algo como orientalismos duelantes e duais),

isto é, oposições binárias orientalistas. O filme reproduz o estereótipo da hierarquia sexual entre asiáticos, culturalmente machistas, que não aceitavam mulheres desempenhando determinadas funções, lutando por exemplo. Assim, os Dez Anéis e Ta Lo, que se chocam no ato final, é o confronto entre dois tipos de comunidades asiáticas híbrida/chinesa, tecnológica/mágica, sexista/equalitária.

Um outro ponto problemático é na última cena pós-créditos, que apresentam a irmã de Shang-Chi, Xu Xialing, traindo a confiança de seu irmão para encabeçar uma nova Dez Anéis, porém equalitária na questão de gênero. A mensagem final do filme, “Os Dez Anéis irão retornar” deixa claro que ela provavelmente irá atuar em conspirações e ataques.

Nesse sentido, a reformulação do Fu Manchu/Mandarim na figura de Wenwu se torna controversa e, em certos pontos, contraditória. Isso se relaciona com algo que Sheng-mei Ma (2000) apontou acerca das repetições de estereótipos racistas mesmo nos manifestos políticos e anti-opressão estadunidense nas obras de autores asiáticos-americanos.

Dessa forma, apesar dos esforços de diretores, roteiristas e atores asiáticos com compromissos políticos, superar o Fu Manchu requer olhar para além do evidente, se faz necessário analisar as bases do que forma essa opressão de modo a não recair em dicotomias que constroem e alimentam uma alteridade. Evidentemente, esse tipo de liberdade não é algo que um produtor da Marvel Studios garantiria para um filme, vide que evita grandes debates, políticos mesmo em filmes que são ambientados na Segunda Guerra Mundial. Afinal, no caso de estereótipos racistas, a empresa teria que admitir uma postura crítica frente ao seu próprio passado.

Considerações finais

O filme *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* (2021) é um marco no Universo Cinematográfico Marvel no que diz respeito a representatividade asiática. A reformulação de estereótipos danosos representados na figura do Fu Manchu e do Mandarim são reformulados na imagem de Xu Wenwu, representado por Tony Leung. Aqui, a caracterização e arcos narrativos desumanizantes e que evocam a ideia de perigo amarelo dá lugar a uma trajetória de corrupção, luto e redenção.

No entanto, a criação de dicotomias a partir das experiências de ser homem ou mulher, da China ou de Ta Lo, ainda reproduzem estereótipos danosos sobre como são percebidas as relações de gênero na China. Portanto, para quebrar as barreiras do estereótipo se faz necessário compreender as formas que essas dicotomias são geradas e seus efeitos.

Dessa forma, para discutir acerca da reformulação do Fu Manchu, isto é, a nova forma em que o personagem foi refeito para o cinema de forma a romper com os estereótipos racistas e orientalistas, é necessário compreender como foi construída a masculinidade do personagem. Afinal, a criação do personagem Xu Wenwu acompanhou a reformulação de sua própria masculinidade, e ela dita a forma em que o personagem é apresentado e como se relaciona com os demais.

Diante do exposto, analisar as relações entre as masculinidades presentes no filme *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* (2021) apresenta como os produtores romperam com estereótipos que tem como base a etnia e o gênero, mas que ainda incorre de reafirmar outros. Sendo assim, demonstra a forma em que orientalismo e masculinidade se articulam na construção discursiva acerca de personagens homens asiáticos.

Referências

- Bueno, A. (2015). O ‘Insidioso Doutor Fu Manchu’ e a construção do Orientalismo na Literatura e no Cinema. *Sobre Ontens*, 9(1), 63-69.
- Burke, P. (2017). *Testemunha ocular: o uso de imagens como evidência histórica*. Editora UNESP.
- Chan, J. (2001). *Chinese American Masculinities: from Fu Manchu to Bruce Lee*. Routledge.
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2013). Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. *Revista Estudos Feministas*, 21(01), 241-282.
- Cretton, D. D. (2021). *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings* [Film]. Marvel Studios.
- Dockterman, E. (2021, 3 September). How Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings Reimagines Its Characters’ Racist Comic-Book Origins. *Time*. <https://time.com/6094647/shang-chi-racist-origins-the-mandarin/>
- Englehart, S., Starlin, J., & Milgrom A. (1974). Shang-Chi, Master of Kung-Fu!. *Special Marvel Edition* (15). Marvel Comics.
- Favreau, J. (Director). (2008). *Iron Man* [Film]. Marvel Studios.
- Fraction, M., Di Giandomenico, C. & Wilson, M. (2010). Mandarin: The Story of My Life. *Invincible Iron Man Annual*, (1). Marvel Comics.

- Gilmore, D. D. (1990). *Manhood in the making: Cultural concepts of masculinity*. Yale University Press.
- Gover, A. R., Harper, S. B., & Langton, L. (2020). Anti-Asian Hate Crime During the COVID-19 Pandemic: Exploring the Reproduction of Inequality. *American Journal of Criminal Justice*, 45, 647–667.
- Johnston, J. (2011). *Captain America: The First Avenger* [Film]. Marvel Studios.
- Kimmel, M. S. (2006). *Manhood in America*. Oxford University Press.
- Lee, S. (1964). The Hands of the Mandarin. *Tales of Suspense*, (50). Marvel Comics.
- Louie, K. (2002). *Theorising Chinese masculinity: Society and gender in China*. Cambridge University Press.
- Ma, S. (2000). *The Deathly Embrace: orientalism and Asian American identity*. The University of Minnesota Press.
- Marchetti, G. (1993). *Romance and the “yellow peril”: race, sex, and discursive strategies in Hollywood fiction*. University of California Press.
- Rogers, G. E. (2023). *Theorizing Duel/Dual-Orientalism, the Comedic Other, and Binary Oppositions in Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings* [Tese de Mestrado, The University of Utah].
- Rosenstone, R. A. (2018). *A história nos filmes, os filmes na história*. Paz e Terra.

Russo, A., & Russo, J. (2019). *Avengers: Endgame* [Film]. Marvel Studios.

Said, E. W. (2007). *Orientalismo: O Oriente como uma invenção do Ocidente*. Companhia das Letras.

Vary, A. B. (2021, 1 September). 'Shang-Chi' Director Destin Daniel Cretton on Battling Stereotypes and the 'Exciting' Challenge of Casting the Lead Role. *Variety*. <https://variety.com/2021/film/news/shang-chi-destin-daniel-cretton-marvel-studios-1235053937>

Whedon, J. (2012). *The Avengers* [Film]. Marvel Studios.

REPRESENTAÇÕES DE MULHERES NO GÉNERO DE FANTASIA: MUDANÇA E REPRODUÇÃO

Catarina Bessa Rodrigues¹
Zara Pinto Coelho²

Seja na literatura, na televisão ou no cinema, as representações femininas têm evoluído par-a-par com as sociedades humanas, interligando-se com os papéis que as mulheres ocupam em determinados tempos e contextos. As mulheres têm sido representadas desde os primórdios da humanidade, através de representações construídas em mitos como os de Cybele, Gaia, Kamakhya, Durga ou Kali, ou da dicotómica representação de Eva e Maria, própria da sociedade medieval ocidental que sustenta uma estrutura social patriarcal. No entanto, estas

-
1. Estudante de doutoramento em Ciências da Comunicação, Universidade do Minho, Braga, Portugal.
anacatarinabessa@gmail.com
 2. Professora Associada. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, Portugal.
zara@ics.uminho.pt

representações evoluem com os tempos, acompanhando as mudanças das sociedades, pedindo um estudo continuado dos seus significados.

No que diz respeito às representações femininas audiovisuais, assiste-se, nos últimos anos, ao crescimento da popularidade do género de fantasia, que agrega um número cada vez maior de fãs, que passam horas ou dias a debater os temas e os detalhes das suas obras favoritas (Correia, 2021, p. 146). A ideia comum de que as mulheres não têm interesse no fantástico é uma ideia errada, como mostram as décadas de participação feminina que fazem uso das narrativas fantásticas para expandir a imaginação feminista (Ferreday, 2015, p. 24) na tentativa de acabar com problemas persistentes como a “misoginia, sexismo e comportamento genderizado” (Murray, 2020, p. 70). Uma vez que as produções de fantasia, seja através de obras seriadas ou cinematográficas, têm vindo a aumentar (Kruske, 2022), este tipo de conteúdos audiovisuais tem uma influência cada vez maior nas representações (Hall, 1997) que propõem e apresentam, o que realça a importância de aprofundar o conhecimento existente sobre o assunto.

No quadro do projeto de doutoramento “Bruxas, elfas ou feiticeiras: As Representações Femininas no Cinema de Fantasia” quisemos analisar as representações femininas numa seleção de produções cinematográficas e televisivas pertencentes ao panorama contemporâneo fantástico ocidental. O projeto nasceu com o propósito de analisar, através de uma perspetiva enquadrada pela teoria crítica feminista (Mulvey, 1975; Butler, 1990) e a análise fílmica (Penafria, 2009; Marcel, 2002) a forma como as mulheres são representadas no género cinematográfico fantástico ocidental. No decorrer da investigação estudaram-se representações femininas pertencentes a 8 produções cinematográficas e 8 produções

televisivas, num total de 21 personagens, das quais serão apresentados dois exemplos no presente artigo. A partir destes dois exemplos, pretende-se averiguar qual o ponto de situação das representações femininas, analisando o conteúdo destas representações filmicas, bem como algumas das implicações de género dessas escolhas³.

Para esta discussão, desenvolveu-se uma descrição detalhada dos plano, ângulos, movimentos de câmara e composição de cada produção, assim como o motivo geral da narrativa de que as personagens fazem parte, a aparência e origem das personagens, o tempo de ecrã que ocupam e o género do realizador/a. Tornou-se, assim, possível verificar se estas heroínas cumprem as exigências de algumas teóricas da crítica feminista e queer (Brey, 2022; Doane, 1991; Kuhn, 1984; Soloway; 2016), no que diz respeito aos estereótipos em que se encaixam, aos que subvertem, aos que expandem, assim como em questões de agência na narrativa e ao *gaze* geral das produções.

Enquadramento teórico

Na sociedade contemporânea, orientada e mediada pelo consumismo, o que se torna importante deriva, muitas vezes, de histórias produzidas e distribuídas por instituições mediáticas. O que a sociedade conhece e por isso, se preocupa, é-lhes entregue através de imagens, símbolos e narrativas, sejam estas radiofónicas, televisivas, cinematográficas ou de qualquer outro tipo de média. Os indivíduos constroem as suas identidades sociais através destas mensagens e ganham

3. Este artigo contém informação que consta no documento da tese de doutoramento que será entregue na Universidade do Minho, Portugal, no decorrer do ano de 2024.

entendimento do que é ser masculino, feminino, negro, asiático, latino, nativo-americano, ou até rural ou urbano, através de textos produzidos pelos média para audiências que são cada vez mais segmentadas pelas construções sociais. Os média mostram-se, então, centrais na maneira como os indivíduos representam as suas realidades sociais (Brook & Hébert, 2006, p. 297). Assim, também as representações de género, entre outras representações, derivam destes processos e estão em constante evolução.

O significado dos termos sexo e género foram mudando consideravelmente ao longo dos anos. Se na década de 1960, género se referia ao que era codificado na linguagem como feminino e masculino, traduzindo os traços de personalidade e comportamentos que estariam associados a mulheres e homens ou em construções sociais que estavam ligadas à dicotomia mulher-homem (Richardson & Robinson, 2020, p. 9), mais tarde começou a ser valorizada a importância social e cultural da construção de género. Neste novo enquadramento, o termo “sexo” passou a referir-se às diferenças biológicas entre mulheres e homens, como as diferenças anatómicas dos corpos, e o termo “género” aos significados sociais e valores associados, como ser- feminino ou masculino numa sociedade específica. Este binário sexo/género propõe a distinção do sexo (biologia) e género (cultura) (Richardson & Robinson, 2020, pp. 11-12). Através desta distinção, o feminismo apropriou-se do termo “género”, o que permitiu arguir que muitas das diferenças entre mulheres e homens são produzidas socialmente e, por isso, mutáveis. Assim, tornou-se possível lutar por mudanças nas noções de género através de reformas políticas e sociais, capazes de resultar no fim da subordinação das mulheres (Mikkola, 2019, p. 3).

O pensamento pós-estruturalista, no qual se enquadra o feminismo de segunda geração, examina a escrita como a fonte paradoxal da subjetividade e da cultura, investigando como é que os textos, no sentido lato, influenciam estas dimensões (Lechte, 2008, p. 128). Assim, de acordo com a perspetiva feminista enquadrada neste tipo de pensamento, o questionamento das desigualdades sociais experienciadas pelas mulheres, passa por analisar e criticar as estruturas ideológicas que colocam as mulheres em desvantagem em relação aos homens. E essa tarefa tem sido feita prestando uma atenção especial ao discurso como prática produzida historicamente dentro de contextos sociais específicos, estruturados por pressuposto que geram poder (Kilic, 2022, p. 147). Quando o género é construído, é então construído através de discurso. Os agentes dos discursos são portadores de agência que têm a capacidade de atuar sobre esses mesmo discursos (Sunderland, 2004, p. 23). As representações mediáticas têm um papel importante na disseminação desses discursos e na produção de pressões socioculturais. A exposição a representações estereotipadas está ainda relacionada com o fortalecimento de crenças em estereótipos de género e no apoio a papéis tradicionais de género, assim como ao aumento do sexismo, assédio e violência (Santonnicolo et al., 2023, p. 1). Por exemplo, as crenças sobre a heterossexualidade são responsáveis pela reprodução de atalhos para “ideais que transmitem mensagens sobre sexualidades boas e más”, que se mostram como certas ou erradas e definem comportamentos considerados “inaceitáveis” (Pinto-Coelho & Mota Ribeiro, 2012, p. 205).

No que respeita ao género de fantasia, a crítica feminista tem adiado o estudo da heroína feminina como um arquétipo no seu direito

(Campbell, 2010, p. 4), o que torna urgente o seu estudo. Daqui também deriva a relevância deste estudo.

Desenho metodológico

Na investigação levada a cabo no quadro do doutoramento estudo construímos um *corpus* composto por 16 produções cinematográficas de fantasia ocidental, das quais oito são filmes e oito séries televisivas. A seleção foi feita de acordo com três critérios: 1) o enquadramento das produções no género de fantasia; 2) a inclusão de uma ou mais personagens femininas nos papéis principais; 3) e a significância cultural das produções. Mostrou-se necessário especificar e afunilar ainda mais a seleção e desenvolveram-se por isso outros dois grupos de critérios, os Critérios de Produção e os Critérios Narrativos. Dos Critérios de Produção fazem parte a categorização das produções como pertencentes ao género de fantasia, categorização que foi retirada da plataforma online Internet Movie Database (IMDB), a inclusão de uma personagem feminina num dos papéis principais, ter sido lançada no período temporal entre 2016 e 2023, e ter uma avaliação de User Rating acima de 6. Os Critérios Narrativos integram critérios relacionados com as narrativas de fantasia das produções, nomeadamente se estas quebram com o sentido normal da realidade, se existe uma inclusão de criaturas míticas ou eventos que ultrapassam as leis físicas, de elementos incapazes de ser explicados pela racionalidade, a contextualização da história num mundo alternativo, a existência de uma jornada fantástica e a categorização narrativa como pertencente a determinados géneros de fantasia explícitos na revisão Teórica da tese. De acordo com estes critérios chegou-se a uma listagem de produções inicial que foi depois

organizada de acordo com critérios específicos para os filmes e para as séries televisivas.

Organizámos os filmes de acordo com o maior Produto Interno Bruto gerado no ano de lançamento que, juntamente com a pontuação de User Rating, deu origem à lista final de filmes. Já as séries televisivas foram selecionadas com base na popularidade na plataforma IMDB e, posteriormente, pela avaliação dos melhores episódios, de acordo com a plataforma online Episoderatings.com. Os episódios de cada série televisiva que obedeceram aos critérios previamente determinados e com maior popularidade foram então analisados de forma detalhada para verificar se seriam os mais relevantes para a análise seguinte. Em alguns casos, outros critérios se impuseram, como a relevância do episódio em questão para a construção da personagem feminina analisada. Em seguida, submetemos as 16 produções a uma análise fílmica.

De acordo com Penafria (2009) a análise fílmica é uma forma de analisar que significa “decompor” o filme em questão, focando na “descrição plástica” dos planos, no que respeita a aspetos técnicos do cinema. Esta descrição plástica analisa os enquadramentos, a composição, os ângulos, a iluminação, o som e a estrutura geral do filme (Penafria, 2009, p. 1). Além disso, Marcel (2002) sublinha outros elementos, como os movimentos de câmara que assumem várias funções na linguagem cinematográfica, servindo vários efeitos (pp. 51-52), o vestuário (pp. 68-69), a decoração da cena (pp. 70-71) e a montagem (p. 79).

Assim, para a análise fílmica das produções selecionadas realizámos uma análise detalhada dos planos, ângulos, composição, iluminação e movimentos de câmara, assim como da montagem que integra todos estes elementos. Considerou-se também a história de origem da

personagem feminina em análise, o motivo da narrativa principal, o sucesso da produção audiovisual e se foi realizado por uma diretora feminina ou por um diretor masculino, para a análise relacionada com o *gaze* (Mulvey, 1975).

As duas personagens em discussão no presente artigo, que são Belle, do filme *Beauty and the Beast* (2017) e Nami, da série televisiva *One Piece* (2023), foram então analisadas de acordo com estes critérios, diferenciando a análise apenas nos critérios de seleção que variam dependendo da natureza da produção, sendo que Belle é uma personagem que pertence a um filme, e Nami a uma produção televisiva seriada.

Imagem 1

Cartaz do Film Beauty and the Beast (2019)



Créditos: Walt Disney Studios (IGNBrasil, 2017).

O filme *Beauty and the Beast* (2017) ficou em segundo lugar na tabela de seleção dos oito filmes pertencentes ao *corpus* da investigação, com uma pontuação no IMDB de 7,1 e com um Produto Interno Bruto de \$504.014.165, cumprindo com os critérios de produção, categorizado na mesma plataforma como um obra de fantasia, protagonizando a personagem feminina em análise, datado no período temporal escolhido e com uma avaliação superior a 6. O filme cumpre também os critérios narrativos, quebrando com o sentido normal da realidade quando apresenta um castelo cuja população está amaldiçoada, incluindo criaturas míticas como a feiticeira, o Monstro e os seus serventes, sujeitos a elementos incapazes de ser explicados pela racionalidade, uma vez que seria impossível, obedecendo às leis do mundo natural, tal evento ter lugar. A narrativa de Belle enquadra-se no género de Romance de Fantasia, derivado do conto de fadas, e contém também elementos próprios de uma jornada fantástica.

Imagem 2

Cartaz da série televisiva One Piece (2023)



Créditos: Netflix (One Piece Netflix Fan, 2023).

A série televisiva One Piece (2023) ficou em primeiro lugar na tabela de seleção das oito séries televisivas parte do *corpus*, com uma pontuação no IMDB de 8.2 e com o sétimo episódio da primeira temporada a mostrar-se o mais relevante, por relatar a história de origem de Nami, com uma pontuação do episódio de 8.1. Apesar de não ter sido o episódio com maior pontuação, uma vez que o oitavo episódio da mesma temporada tem uma pontuação de 8.5., devido aos eventos que relata o sétimo episódio, mostrou-se mais adequada ao estudo em andamento e foi, por isso, selecionado. A série televisiva cumpre tanto os critérios de produção, como os critérios narrativos definidos. Está categorizada como pertencente ao género de fantasia pela plataforma

IMDB, inclui Nami num dos papéis principais, foi lançada no período temporal definido e tem uma avaliação superior a 6. A narrativa quebra com o sentido da normalidade, uma vez que Luffy se lança na aventura de se tornar no Rei dos Piratas e Nami abandona a sua vila natal aos 10 anos de idade, inclui criaturas míticas como homens-peixe e eventos que ultrapassam as leis naturais, como superpoderes, com elementos incapazes de ser explicados pela racionalidade, como batalhas mágicas. A narrativa passa-se num mundo alternativo, em East Blue, enquadra-se no género de fantasia de Jornada Fantástica e tem características de uma jornada fantástica.

Análise filmica das obras selecionadas

Belle de Beauty and the Beast (2017)

Imagem 3

Fotograma retirado do filme Beauty and the Beast (2019)



Créditos: Walt Disney Studios (Condon, 2017).

Belle é a personagem feminina que protagoniza o filme “Beauty and the Beast” (2017), produzido pela Walt Disney Pictures como uma adaptação do clássico de animação de 1991 com o mesmo nome. A narrativa conta a história de um príncipe cuja educação o tornou num ser humano egoísta e arrogante, e a quem é lançada uma maldição até que aprenda a amar alguém que não ele mesmo. A maldição, lançada por uma poderosa feiticeira numa noite festiva no castelo do príncipe, só pode ser desfeita até que a última pétala de uma rosa mágica caia. Caso contrário, tanto o príncipe transformado em Monstro pela maldição, como os seus serventes reais, estarão condenados a tornarem-se objetos inanimados sem memórias e entes queridos. Nesta narrativa, Belle é uma das personagens principais, uma vez que se apresenta como o interesse romântico capaz de quebrar a maldição que assola o Monstro e a sua corte.

Belle é representada pela atriz britânica Emma Watson, atriz com um papel ativo na adaptação da personagem do clássico de animação de 1991 para o live action agora análise, lançado em 2017. Esta adaptação importa porque resulta da vontade de adaptar a personagem aos ideais feministas contemporâneos, sendo a atriz uma das vozes defensoras na defesa dos direitos das mulheres. Belle apresenta-se como uma mulher caucasiana de cabelo castanho-claro e olhos castanhos-escuros, muito à semelhança da imagem animada original, de estatura média e elegante. Ela é retratada como uma mulher bela, mas com uma beleza e carisma que emanam mais da sua personalidade do que das suas características físicas, uma vez que ela é diferenciada dos restantes habitantes da vila francesa em que vive. A sua personalidade é a personalidade de uma jovem curiosa e ansiosa por conhecer mais do que a sua realidade lhe

permite. Como é uma leitora ávida, ela vive de forma vicária através dos seus livros as grandes aventuras dos heróis e heroínas que protagonizam estas histórias, na esperança de que haja uma vida mais excitante à sua espera no futuro. Ao contrário das restantes jovens da sua vila, Belle não mostra interesse por nenhum dos pretendentes que lhe aparecem. Ela rejeita até o homem mais cobiçado da sua vila, Gaston, repudiando-o por tudo o que representa, incluindo a força física, o perfil de convencido e o autoengrandecimento que o caracterizam.

Para proceder à análise da personagem de Belle analisámos a cena de introdução, em que Belle percorre a vila de manhã, a cena da tentativa de salvamento do seu pai, quando fica aprisionado no castelo do monstro, a de rejeição de Belle ao jantar proposto pelo Monstro, na tentativa de se aproximar dela, a cena em que Belle se começa a preocupar com os restantes habitantes do castelo do amaldiçoado, aquela em que o Monstro recompensa Belle com o acesso livre à sua biblioteca, a cena em que Belle e o Monstro conversam após a dança romântica, na varanda do castelo e, por fim, a cena em que Belle salva a Monstro, retornando-o à sua forma natural de príncipe.

Na primeira cena analisada, logo no início do filme, Belle surge como uma jovem sonhadora, numa cena que começa com uma sequência musical que estabelece a visão que a personagem tem do mundo que a rodeia, bem como a visão que o mundo que a rodeia tem dela. A restante população da pequena vila francesa dirige-se a Belle como uma jovem “sem dúvida estranha”, “com a cabeça nas nuvens, que “nunca pertence à multidão”, mas que “inspira curiosidade”. Ela é designada como sendo uma jovem “peculiar”, com um ar “sonhador” que mantém o “nariz enfiado num livro”, um autêntico “puzzle” para a restante população.

Já Belle mostra desinteresse por quase tudo que a rodeia, continuando a ler o seu livro enquanto percorre a vila e questiona-se sobre o que haverá num mundo além do que aquele que conhece.

Na segunda cena analisada, Belle surge a entrar num castelo abandonado, onde Phillipe, o cavalo do seu pai, a leva urgentemente para o resgatar após um desvio na viagem ao mercado. Sabendo que o seu pai se encontra em perigo, Belle entra no castelo de forma destemida, mesmo que com receio dos barulhos desconhecidos que envolvem o ambiente sombrio. Quando encontra o seu pai, ela tenta libertá-lo, mas rapidamente se apercebe de um vulto que a questiona. Belle enfrenta aquela figura assustadora, mesmo percebendo que está em perigo, chamando-lhe mentiroso e julgando-o por ter aprisionado o seu pai pelo simples facto de ter pegado numa rosa do seu jardim. Depois de o Monstro deixar claro que não faz intenção de libertar o seu pai, Belle assume de forma corajosa e amorosa o lugar do seu pai em cativeiro, deixando prometido ao seu pai que se irá, eventualmente, libertar.

Na terceira cena, após pressão dos seus serventes e amigos, o Monstro tenta iniciar uma conversa com Belle, sabendo que ela é a esperança que poderá quebrar a maldição, convidando-a para jantar consigo no castelo. Belle já se encontra no seu quarto, apesar de ainda aprisionada. A falta de maneiras do Monstro torna o convite numa espécie de ordem, fazendo com que Belle recuse o convite, afirmando que é uma prisioneira e está na situação em que se encontra contra a sua vontade. O Monstro ameaça deixá-la presa e sem mantimentos.

Na quarta cena, após conhecer a história que levou o príncipe a tornar-se no monstro, surge Belle a começar a criar empatia com os seus recentes amigos. A Senhora Pots explica-lhe que o Monstro nem

sempre foi um ser maldoso, e que existe, nas profundezas do seu ser, um príncipe à espera de ser descoberto. Ela conta como a sua educação e infância influenciaram o príncipe egoísta em que se tornou e como, os restantes membros da corte que assistiram às atrocidades a que, em criança, foi exposto, se sentem culpados e cúmplices da sua desgraça. Com esse novo conhecimento, surge em Belle uma vontade de ajudar, tanto o Monstro como os seus serventes, que altera os eventos da narrativa. Dessa empatia recentemente criada surge uma nova relação entre Belle e o Monstro levando aos eventos da quinta cena analisada, em que o Monstro oferece a Belle acesso livre à extensa e rica biblioteca que possui no castelo. Ainda assim, mesmo com a liberdade de ler livros praticamente infinitos, uma atividade que lhe proporciona imensa felicidade, na sexta cena analisada, após o baile romântico entre os dois protagonistas, Belle afirma, em conversa na varanda, à luz do luar, que nunca poderá ser feliz se não for livre. O Monstro, numa atitude de preocupação com ela, liberta-a da sua prisão, permitindo-lhe que abandone o castelo e volte para o seu pai.

No entanto, após tentar regressar à sua vila natal e ser atacada por lobos, o Monstro salva-a e ela regressa ao Castelo para o ajudar a curar-se dos ferimentos provocados pela luta a que se sujeitou. Quando o castelo é atacado por Gaston e pelos outros habitantes da vila de Belle, o Monstro fica imensamente ferido, facto que dá origem à última cena analisada em que Belle, com compaixão e amor, solta uma lágrima de tristeza sobre o corpo do Monstro ferido, afirmando que o ama e quebrando a maldição, retornando-a à sua forma original de príncipe e libertando também todos os serventes do castelo.

Nas cenas analisadas, Belle aparece em cerca de 223 planos, dos quais cerca de 50 são planos médios curtos, 49 primeiros planos, 44 planos gerais, 26 planos médios, 15 planos inteiros, 8 planos americanos, 8 primeiríssimos planos e 3 planos de detalhe. Nas cenas analisadas pode notar-se uma preferência por planos de proximidade, como os planos médios curtos e os primeiros planos, mas existe também o uso de planos gerais, médios e inteiros, tornando muito variada a escala dos planos da personagem de Belle, dependendo da cena em questão. Destes planos mencionados a maior parte das vezes Belle aparece em ângulo normal, com o olhar à mesma altura da câmara.

Na primeira cena, a cena musical de introdução a personagem aparece em maioritariamente planos inteiros, americanos, primeiros planos e planos de detalhe, planos próximos, focando-se a cena no seu ponto de vista. Na segunda cena, do salvamento do seu pai da prisão do Monstro, o ambiente é mais sombrio, e predominam por isso os primeiros planos, que são planos de proximidade, usados para expor as emoções da personagem à atrocidade a que vê o seu pai sujeito, evidenciando as suas emoções conflituosas. Na terceira cena, que apesar de ser curta é muito importante, porque mostra a rejeição de Belle das ordens do Monstro que a aprisiona, mostrando como ela é, mesmo que presa, dona da sua vontade e decisões, ela é retratada em primeiros planos que mostram a sua indignação e repulsa pela atitude do seu sequestrador, e médios e médios curtos, que ajudam a estabelecer a distância entre as duas personagens, assim como planos gerais e médios longos, que mostram o ambiente onde se encontra aprisionada. Este é um tom muito diferente do da cena seguinte, a quarta cena em análise, em que ela é representada em planos gerais, inteiros e médios longos, com exceção de um

primeiro plano, o que contrasta com a cena seguinte em que o Monstro a liberta da sua estadia forçada do castelo e lhe permite regressar para sua casa, em que os primeiros planos predominam. Já na última cena, em que ela declara o seu amor pelo Monstro ela aparece representada em planos médios, inteiros e de detalhe.

Belle, enquadra-se no que Fritsh et al (2022) definem como um herói ou heroína “que está no terreno doméstico e procura benefícios para si próprio (p. 12), uma vez que os motivos que movem a personagem são puramente pessoais. Ela mostra uma enorme vontade de se libertar da vida mundana que leva na sua vila, e essa é a sua principal motivação. A curiosidade que ela tem do mundo não é criada necessariamente por um relacionamento amoroso. Contrariamente, ela deseja conhecer o mundo, fascinada pelo desconhecido e pelos vários mistérios do mundo. No entanto, sem mais oportunidades, ela procura refúgio nos romances medievais que lê, que refletem uma sociedade patriarcal em que as mulheres estavam limitadas no seu estatuto heroico (Campbell, 2010, p. 35), o que influencia a sua noção de aventura. Assim, mesmo que a motivação central de Belle sempre tenha sido a sua liberdade, ela acaba por girar, na maior parte do tempo, em torno de homens que pertencem a essa mesma narrativa. Esses homens começam com papéis secundários, mas vão aos poucos ganhando espaço, tornando-se os “donos” da agência, impondo os seus desejos e necessidades aos desejos e necessidades da personagem feminina principal, que é Belle. Inicialmente, a narrativa gira em torno do seu pai e, posteriormente, em torno do Monstro. As ações da personagem dividem-se em primeiro lugar na tentativa de salvar o seu pai e, depois, na tentativa de salvar o Monstro da maldição que o assola e de Gaston, para finalmente se casar

com o príncipe em que ele se torna. Assim, a transformação interna a que assistimos dá-se na personagem do Monstro, e não na de Belle, que abdica da sua curiosidade de conhecer o mundo para viver num castelo, como esposa e mãe, e se torna num acessório à transformação do seu príncipe. Estas são algumas lacunas nas representações femininas acusadas por Wickham, quando afirma que na maior parte das vezes a jornada das heroínas femininas no cinema de fantasia acaba por ficar incompleta (Wickham, 2018, p. 148). Neste caso, a jornada de Belle chega mesmo a alterar-se, conforme as necessidades dos homens que a rodeiam, fazendo com que ela acolha passivamente o mundo do Monstro e tornando-se na mulher que ele necessita. McDonough aponta esta tendência das princesas clássicas da Disney terem como objetivo central agir como filhas e cuidadoras, esperando que alguém externo às suas vidas melhore a sua condição (McDonough, 2017, p. 39), encaixando Belle no que Mulvey (1975) define como “mulher passiva”, em relação à personagem masculina do Monstro, que é o “homem ativo”.

Apesar de Belle ter breves momentos dedicados a si, à sua personalidade e às suas inquietações, não são os seus desejos nem as suas conquistas que prevalecem na resolução da narrativa, colocando-a num papel muito comum das mulheres das narrativas fantásticas, que aparecem como “doadoras ou ajudantes, numa posição secundária no que respeita à jornada do herói masculino” (Wickham, 2018, p. 147). O uso constante de planos contrapicados fortalece também esta ideia, de que ela é vista através do olhar do Monstro, como o seu interesse romântico, uma vez que ele é mais alto do que ela. Assim, apesar de serem mencionadas várias camadas da personalidade de Belle, a resolução do seu conflito acaba por ser a união romântica com o príncipe,

uma resolução que deixa questões mais importantes sem resposta, como o questionamento da posição da mulher na época medieval e as suas opções de escolha.

Nami de One Piece (2023)

Imagem 4

Fotografia retirado da série televisiva One Piece (2023)



Créditos: Netflix (Oda et al., 2023-actual).

A segunda personagem em análise, Nami, é uma das protagonistas da série televisiva “One Piece” (2023), uma adaptação live-action da série de anime japonês de mesmo nome, produzida e distribuída pela Netflix, juntamente com um grupo de outras personagens. A narrativa da série televisiva conta a história da tripulação dos chapéus-de-palha à medida que se tornam num dos piratas mais temidos dos mares de todo o East Blue e tentam concretizar o sonho de Luffy, tornar-se o Rei dos Piratas. Nesta narrativa, Nami é um dos membros da tripulação de

Luffy. O episódio analisado é o episódio que conta a sua história de origem e se dedica a explorar em maior profundidade a personagem.

Nami é representada pela atriz americana Emily Rudd. Apresenta-se como uma jovem alta, elegante e atraente, com olhos azuis muito expressivos e um cabelo cor-de-laranja muito vistoso. O seu cabelo é um ponto essencial da sua caracterização uma vez que remete para as suas origens, nomeadamente a sua infância e crescimento na vila natal que produz tangerinas e cujas vivências têm uma enorme influência em todas as ações e escolhas. A sua personalidade é de grande complexidade, com contradições e mistérios que só com o desenrolar narrativa podem ser entendidos. Além de ser navegadora da tripulação de Luffy, Nami é uma excelente cartógrafa, talvez até a melhor de todo o East Blue. Das suas capacidades fazem por isso parte um forte conhecimento da meteorologia, essencial às navegações que faz, e também das condições marítimas. Ela é uma exploradora que desde pequena se encantava com mapas, mas esteve presa na tripulação de Arlong grande parte da sua vida, podendo apenas explorar o mundo de forma vicária através dos mapas a que tinha a acesso e desenhava. Nami é uma das únicas personagens femininas a ter uma participação relevante na primeira temporada da adaptação live action de “One Piece” (2023), mas mesmo assim é ela é tratada com a mesma importância que os restantes protagonistas masculinos da narrativa, Zoro, Sanji e Usopp, que têm também um episódio dedicado às suas histórias de origem. Ela é retratada como uma mulher inteligente, corajosa e determinada que, na falta da força física que necessita para se defender e sobreviver, faz uso do seu intelecto para tirar o melhor partido das situações perigosas em que se encontra.

O acontecimento narrativo que dá início à sua jornada é o assassinato da mãe por Arlong, quando, na sua infância, invade a vila natal onde ambas vivem, juntamente com Nojiko. Quando a sua mãe morre para proteger as duas filhas adotivas do maldoso homem-peixe Arlong e da sua tripulação, Nami torna-se órfã com apenas 10 anos, altura em que aprende a arte da manipulação. Ela faz um acordo com o tirano Arlong no qual fica combinado que, se Nami conseguir juntar um milhão de berrys (unidade monetária do universo de One Piece), ela pode comprar de volta a sua vila e a sua liberdade, livrando-se não só a ela mas a todos os habitantes da sua vila natal da tirania de Arlong. O episódio 7 da primeira temporada é um episódio que se dedica exclusivamente à história de origem de Nami e no qual ela tem um tempo de ecrã mais extenso.

O episódio inicia com Luffy e a sua tripulação a dirigirem-se à vila natal de Nami na tentativa de encontrar o vilão Arlong para o derrotar e para descobrir o passado de Nami que é a primeira cena analisada por estabelecer a importância da personagem para os restantes membros da tripulação dos chapéus de palha e o que eles pensam das suas atitudes duvidosas. Rapidamente passa para a segunda cena em análise, que retrata, em flashback, a infância feliz de Nami, com a sua mãe e irmã, e estabelece a sua posição presente, com a tripulação de Arlong num ambiente hostil durante um jogo de poker, no qual se percebe o seu engenho para enganar e manipular os restantes jogadores. Na terceira cena analisada, Nami conversa com Arlong e ficamos a conhecer os constrangimentos da sua posição e do acordo que tem com o vilão, no qual ela dedica as suas capacidades de cartógrafa a desenhar mapas e é responsável por recolher o tributo exigidos às vilas sob o controlo

de Arlong. No entanto, o vilão escolhe Nami para recolher o tributo na sua vila natal, Coco, onde tem muitos assuntos pendentes e onde não é bem-vinda. Na quarta cena, em Coco, Nami tenta desenterrar o dinheiro que conseguiu juntar ao longo dos anos e é interrompida pela sua irmã Nojiko, que demonstra uma atitude revoltada com as atitudes de Nami. As duas irmãs iniciam uma luta, em que Nojiko chama Nami de monstro, questionando todas as suas escolhas. A cena seguinte é a quinta cena, mostra como Nami decidiu e se juntou à tripulação do vilão, mesmo ele tendo sido responsável por ela e irmã terem ficado órfãs. Com apenas 10 anos e após Arlong ter assassinado a sua mãe, Nami dirige-se a Arlong para trocar os seus conhecimentos de cartografia por uma posição na tripulação, ao que o vilão cede, por necessitar das suas capacidades, com a promessa de a deixar comprar de volta a vila de Coco. Na sexta cena, Nami e Nojiko reconciliam-se, e Nami dá a conhecer um lado da sua personalidade que até então não tinha sido ainda visto. Nami conta a Nojiko as motivações por detrás do seu pacto com Arlong, mostrando à irmã como não é a mulher egoísta e gananciosa que ela achava.

Nas cenas escolhidas, Nami aparece em cerca de 108 planos, dos quais cerca de 29 são primeiros planos, 20 planos médios curtos, 14 planos médios longos, 14 primeiríssimos planos, 9 planos médios 9 planos inteiros, 8 planos gerais e 5 planos de detalhe. Existe um maior uso de planos de proximidade, provavelmente motivado pelo facto de o episódio ser dedicado à personagem feminina em análise e girar em torno dela, retratando a sua experiência. Na primeira cena Nami é apenas mencionada pela restante tripulação dos chapéus de palha e não aparece. Mas na segunda cena, existe logo um uso extensivo de primeiríssimos

planos que aproximam o espectador da personagem, como se estivesse a viver as suas memórias, da forma como Nami as relembra. Esta tendência reverte-se no momento seguinte em que, no presente, Nami joga poker com a tripulação de Arlong, uma realidade que é mais fria e não tão afetiva, onde prevalecem planos de maior distância como planos médios curtos e médios curtos, ressaltando os primeiríssimos e primeiros planos para momentos em que se quer mostrar como a personalidade de Nami funciona naquele ambiente. Na terceira cena, que retrata a conversa de Nami e Arlong, em que o vilão a encarrega de recolher o tributo da vila de Coco, Nami aparece maioritariamente em primeiro plano, médio curto e médio longo, muitas vezes em plano conjunto, mostrando como apesar de não serem próximos nem amigos, os dois protagonistas da cena estão numa missão conjunta. Na quarta cena, Nojiko interrompe Nami enquanto ela desenterra o dinheiro, e é uma cena de bastante emoção, retratada através do uso de primeiros planos e planos médios curtos que se focam de perto nas ações da personagem. A quinta cena, em que Nami se junta à tripulação de Arlong, ambos são representados maioritariamente plano-contraplano em primeiro plano, mostrando como a relação dos dois fica estabelecida. Na última e sexta cena, predominam os primeiros planos e planos médios curtos, mostrando a reconciliação de Nami e Nojiko e a sua aproximação. Nos planos analisados, Nami aparece, a maior parte das vezes, em ângulo normal, com o olhar da câmara no mesmo nível do olhar da personagem.

Desde logo, uma das mais valias das séries, quando comparadas com os filmes, é a possibilidade de serem dotadas de vários pontos de vista dos personagens, que permitem uma escolha de identificação mais ampla que não se resume apenas a um herói (Wickham, 2018, p. 147).

Assim, apesar de haver vários protagonistas masculinos, a narrativa de *One Piece* (2023) permite o espaço para que a personagem feminina de Nami se desenvolva em grande profundidade, tendo a sua própria jornada. Ela pode ser considerada o que Westeren considera uma “personagem feminina forte”, cujas características físicas se associam à força física e mental, e os traços de personalidade contêm atributos como a independência, persistência e sede de aventura (Westeren, 2020, p. 7). Sendo aquilo que pode ser considerado uma personagem feminina forte, Nami não recai na caricatura apontada por Chocano (2011) a este tipo de personagens, quando são levadas aos extremos e se demonstram sem debilidades, conseguindo, com a sua complexidade de caráter, uma construção identitária dotada de várias camadas que vão sendo descobertas à medida que a personagem se desenvolve na sua própria jornada.

Nami demonstra, desde pequena, muita força mental, determinação e persistência nos seus objetivos, assim como inteligência e capacidades técnicas que a tornam numa excelente cartógrafa apenas aos 10 anos. Ela aventura-se em criança na missão arriscada de se juntar à tripulação do assassino da sua mãe e cumpre o prometido até à ser uma mulher madura. Apesar de toda essa força e competências, Nami mostra, por várias vezes, ser também uma mulher vulnerável, preocupada com os habitantes da sua vila e capaz de diversas emoções. Ela é, desde pequena, vítima da violência patriarcal praticada por Arlong. Mas não permanece uma vítima, pois aproveita a desgraça que caiu sobre si para se emancipar e até tentar estender essa mesma emancipação a todos os habitantes da vila de Coco. Ela é, no seu arco narrativo, a personagem central, tornando-a numa heroína mitológica que pretende alcançar um triunfo histórico (Campbell, 1949, pp. 35-36), em contraposição à mulher

passiva (Mulvey, 1975) e às personagens femininas que têm como papel ser “doadoras ou ajudantes” dos heróis masculinos (Wickham, 2018, p. 147). Nami parece ainda encaixar-se em várias etapas descritas por Murdock (1990) acerca da Jornada da Heroína. Apesar de a Jornada de Nami não estar ainda concluída, estas são as etapas pelas quais a sua personagem passa no decorrer da primeira temporada da série televisiva. Parece poder considerar-se de que ela é dotada de agência e de uma narrativa que lhe permite cumprir os seus propósitos.

Notas conclusivas

Como podemos observar, as representações das duas personagens escolhidas para este artigo, Belle e Nami, são construídas de forma muito diferente. Apesar de ambas fazerem parte de linhas narrativas que expressam uma preocupação feminina condizente com a descrição daquilo que são os “filmes de mulheres” de White (White, 1998, p. 122) e também de Kuhn (1984), quando afirma que o que define as características genéricas das imagens de mulheres como um sistema textual é a construção de narrativas motivadas pelo desejo feminino, Nami tem agência na sua jornada e Belle nem tanto. Belle reproduz o estereótipo que representa, quando se comporta como uma típica princesa de Disney que abandona os seus sonhos em função de um amor romântico, como muitas outras personagens da mesma produtora como Branca de Neve, A Bela Adormecida ou até mesmo Cinderela. Assim, ela vai de encontro às ideias de Doane (quando constata que a mulher e a sua imagem se conectam com o cinema, com o teatro das imagens, uma escrita em imagens da mulher, mas não para ela (Doane, 1991, p. 26). Já Nami apresenta uma mudança neste panorama, quando assume o controlo da

sua história através das suas ações, seja a decisão de se juntar à tripulação de Arlong, de salvar a sua vila natal, ou de revoltar-se contra as atitudes do vilão e juntar-se à tripulação de Luffy, cumprindo com as etapas da jornada desenhada para heroínas femininas por Murdock (1990).

É verdade que em ambos os casos conseguimos, até certo ponto, ver o mundo através da perspectiva das personagens. Belle dá, por diversas vezes, indícios do seu mundo interior, da forma como vê a realidade que a rodeia, criando empatia e denunciando as limitações de como o mundo é para as mulheres quando elas se movem através dele, mas sempre se sentindo objeto e não sujeito (Soloway, 2016), não concretizando a mudança necessária. Já a personagem de Nami é dotada de um olhar que assume o ponto de vista da personagem feminina que retrata e abraça a sua experiência, tornando possível a partilha da experiência da heroína (Brey, 2022) e tomando ações concordantes com a sua personalidade.

Referências

- Brey, I. (2022). (Conférence) *Iris Brey: le regard féminin, un regard visionnaire* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qoGDenf2FoA>
- Brooks, D. E., & Hébert, L. P. (2006). Gender, race, and media representation. In B. J. Dow ,& J. T. Wood (Eds.), *The Sage Handbook of gender and communication* (pp. 297-312). Thousand Oaks.
- Butler, J. (1990/1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge

- Campbell, J. (1949/2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Campbell, L. (2010). *A quest of her own. Essays on the female hero in modern fantasy*. Mcfarland & Company. Inc., Publishers.
- Chocano, C. (2011, 3 de julho). Though, cold, terse, taciturn and prone to not saying goodbye when they hang up the phone. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2011/07/03/magazine/a-plague-of-strong-female-characters.html>
- Condon, B. (Director). (2017). *Beauty and the Beast* [Filme]. Walt Disney Studios
- Correia, F. (2021). Fantasy: O herdeiro mainstream do fantástico-maravilhoso. *Cadernos De Pós-Graduação Em Letras*, 21(1), 135–151. <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/cpgl/article/view/14272>
- Doane, M. (1991). *Femmes fatales: Feminism, film theory, psychoanalysis*. Routledge.
- Ferreday, D. (2015). Game of thrones, rape culture and feminist fandom. *Australian Feminist Studies*, 30(83), 21–36. <https://doi.org/10.1080/08164649.2014.998453>
- Fritsch, V. de C., Rocha, F. & Ziberman, R. (2022). *Aspetos do romance de fantasia: Motivos míticos e maravilhosos na literatura*. Editora da Furg.
- IGNBrasil. (2017, março 17). Novo pôster de A Bela e a Fera faz referência a cartaz da animação original. <https://br.ign.com/cinema/42184/>

news/novo-poster-de-a-bela-e-a-fera-faz-referencia-a-cartaz-da-animacao-original

- Kilic, D. (2022). A feminist approach to the acquisition of gender roles in early childhood. *Istanbul University Journal of Women's Studies*, 25, 141-154. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2505359>
- Kruske, K. (2022, 23 de setembro). Fantasy is emerging as the next big film and TV genre. *Movieweb*. <https://movieweb.com/fantasy-emerging-tv-and-film/>
- Kuhn, A. (1984). Women's genres: Melodrama, soap opera and theory. *Screen*, 25(1), 18-29.
- Lechte, J. (2008). *Fifty key contemporary thinkers: From structuralism to post-humanism*. Routledge.
- Marcel, M (2002). *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa, S.A.
- McDonough, M. (2017). *From Damsel in distress to active agent: Female agency in children's and young adult fiction* [Tese de Doutorado não publicada, University of Louisville].
- Mikkola, M. (2019). Feminist perspectives on sex and gender. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/feminism-gender/>
- Mulvey, L. (1975/1999). *Visual pleasure and narrative Cinema*. In L. Braudy, & C. Marshall (Eds.), *Film theory and criticism: Introductory readings* (pp. 833-844). Oxford UP.

- Murdock, M. (1990). *The heroine's journey: Woman's quest for wholeness*. Shambhala Pub.
- Murray, C. (2020). *Human diversity: The biology of gender, race and class*. Twelve.
- Oda, E., Adelstein, M., Mae, S., Clements, B., & Owens, M. (Produtores executivos). (2023 - actual). *One Piece, a série* [TV series]. Netflix.
- One Piece Netflix Fan [@op_netflix_fan]. (2023, agosto 31). *ONE PIECE NETFLIX — SEASON 1 is RELEASED THE GREAT PIRATE ERA BEGINS!!!!* [Fotografia]. Instagram. https://www.instagram.com/op_netflix_fan/p/CwmZNqUhy0B/?img_index=1
- Penafria, M. (2009). Análise de filmes – conceitos e metodologia(s). Comunicação apresentada no *VI Congresso SOPCOM*. <https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>
- Pinto-Coelho, Z., & Mota Ribeiro, S. (2012). O reino do casal heterossexual na publicidade: uma análise sociosemiótica das estratégias visuais e das inscrições discursivas. *Comunicação e Sociedade*, 21, 205-214.
- Richardson, D., & Robinson, V. (2020). *Introducing gender and Women's Studies*. Red Globe Press.
- Santoniccolo, F., Trombetta, T., Paradiso, M., Rollè, L. (2023). Gender and media representations: A review of the literature on gender stereotypes, objetification and sexualization. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(10), 5770.

- Soloway, J. (2016). *Jill Soloway on the female gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I&t=2040s>
- Sunderland, J. (2004). *Gendered discourses*. Palgrave Macmillan.
- Westeren, V. (2020). “*Strong female characters*”? *An analysis of six female fantasy characters from novel to film*. Honors Projects. Seattle Pacific University.
- White, P. (1998). Feminism and film. In J. Hill, & P. Gibson (Eds.), *Oxford Guide to Film Studies* (pp. 117-131). Oxford University Press. <https://works.swarthmore.edu/fac-film-media/18>
- Wickham, K. (2018). *Questing feminism: Narrative tension and magical women in modern fantasy*. [Tese de Doutorado não publicada, Kingston, University of Rhode Island].

TEXTÓPOLIS: A CIDADE CONTEMPORÂNEA E A INFLUÊNCIA DOS ESPAÇOS NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE EM ‘EMOJI’ (2017), O FILME

*Renata de Souza Santos¹
Maria da Graça Rodrigues dos Santos²*

Este artigo é parte integrante da dissertação de mestrado, em andamento, do Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, na Área de Concentração de Desenho e Registro Visual e Linha de Pesquisa dos estudos interdisciplinares em desenho. Aqui se apresenta uma análise audiovisual do filme ‘Emoji’ (2017), a partir da semiótica peirceana, focando nos conceitos de cidade, contemporaneidade e influências dos espaços na construção da identidade, que são

-
1. Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade. Universidade Estadual de Feira de Santana.
renatacriativa2023@gmail.com
 2. Doutorado em Arquitetura e Urbanismo – USP. Pós-Doutorado em Geografia – UFPR. Prof.^a Visitante.
UEFS.gmrsantos@uefs.br

de fundamental importância para entender as dinâmicas das relações humanas. Em um mundo contemporâneo, onde a sociedade é permeada por imagens e conteúdos visuais, tanto em plataformas digitais quanto em meios tradicionais de comunicação, a análise audiovisual assume uma importância crescente. Assim, ao examinar esse filme que trata da realidade virtual e de suas similaridades com a realidade, objetivamos compreender como as pessoas se relacionam no ambiente em que vivem e como isso afeta sua percepção de si e dos outros.

Dada a crescente produção de conteúdos imagéticos, como as produções cinematográficas, a análise audiovisual torna-se ainda mais relevante para entender sua estrutura e capacidade de evocar sensações no espectador, isto é, para compreender o cinema como uma linguagem. Segundo Aumont (2009), o cinema constitui uma linguagem própria, com regras e códigos estéticos específicos que precisam ser analisados e decodificados para que se compreenda a mensagem transmitida pelo filme. Compreender essa linguagem é fundamental para entender como poder e ideologia são transmitidos por meio das imagens, bem como sua capacidade de influenciar nossas percepções, ações e emoções. Nesse contexto, é importante considerar que a análise da imagem deve levar em conta as dimensões políticas, econômicas e culturais que favorecem sua produção, além das estruturas sociais e culturais que a recebem, uma vez que a semiótica visual não é uma disciplina neutra, mas está inserida na essência dos poderes e das instituições sociais (Joly, 1996). A partir da afirmação de Joly (1996), revela-se a necessidade de investigar as relações entre as obras audiovisuais e os contextos sociais, políticos e culturais em que as imagens surgem e circulam.

Na análise audiovisual em questão, investigamos algumas cenas do filme *'Emoji'*, nas quais temáticas sociais são representadas. Refletimos sobre a representação da cidade contemporânea, chamada de Textópolis, examinando o ambiente virtual em que os personagens vivem, com o intuito de discutir como a noção de espaço influencia a construção da identidade dos usuários. Dentro dessa cidade, são apresentados diversos espaços que destacam glamour e exclusividade, reforçando a importância do prestígio social na formação da identidade dos habitantes. Em contrapartida, há espaços ocupados pelos emojis que não são 'favoritos', retratados como marginalizados e negligenciados, contribuindo para a sensação de desvalorização e exclusão social de seus moradores, dando ênfase aos emojis que representam a terceira idade.

É essencial notar a maneira como o filme retrata a terceira idade, que é representada no num local descrito como o espaço destinado aos emojis que caíram em desuso. É interessante destacar que os idosos são retratados como personagens que não são escolhidos pelos usuários, assim como os outros emojis que vivem na ala marginalizada. Essa representação é uma crítica ao tratamento dispensado aos idosos na vida real, que, muitas vezes, são deixados de lado e desvalorizados. Assim como os emojis não favoritos, os idosos podem ser vistos como personagens que enfrentam dificuldades de serem aceitos e reconhecidos como integrantes valiosos da sociedade, trazendo reflexões importantes sobre as desigualdades sociais e a construção identitária.

Para elaborar a análise da animação supramencionada, utilizamos as contribuições de Vilém Flusser (1983) e Charles Peirce (1975), oferecendo uma base teórica para a interpretação das imagens e dos signos. Vilém Flusser (1983) destaca a imagem como uma forma de

comunicação que transcende a linguagem verbal, permitindo uma compreensão mais imediata. Argumenta que as imagens possuem a capacidade de condensar informações e significados de maneira visual, facilitando uma interação mais intuitiva entre o observador e a representação. E traz uma abordagem interessante sobre a imagem, ao descrevê-la como um conjunto de informações que é codificado em uma superfície bidimensional. Enquanto Peirce (1975) contribui com sua teoria semiótica, que categoriza os signos em ícones, índices e símbolos, cada um com suas características e formas de gerar sentido.

Essa concepção leva a refletir sobre como a informação é encapsulada em uma imagem, tornando-se uma forma de comunicação visual que transcende as barreiras linguísticas. A imagem se apresenta como um meio eficaz de transmitir significados e despertar emoções, capturando a atenção e levando a interpretá-la de diferentes maneiras. Os conceitos de espaço e identidade são analisados a partir do referencial teórico de Milton Santos (2000), que destaca a importância do espaço na construção da identidade, afirmando que o ambiente físico e social influencia diretamente os hábitos, valores e a percepção de pertencimento dos indivíduos. Michel Dubar (2006) complementa essa visão ao considerar a identidade como um processo contínuo, moldado pelas interações sociais e culturais ao longo do tempo.

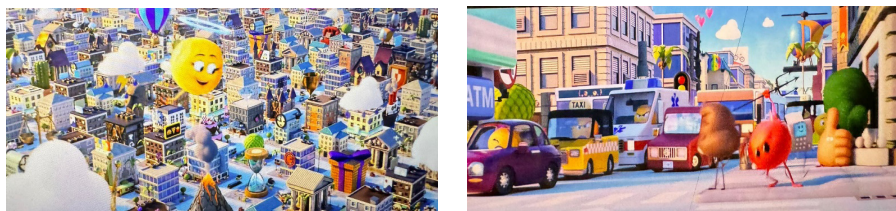
Textópolis, Uma Cidade Contemporânea

Na obra em tela, encontra-se uma ilustração simbólica da vida dos habitantes de Textópolis, a cidade virtual dos emojis, representada no filme *'Emoji, O Filme'* (2017). As personagens são representações de emoções e expressões humanas por meio de símbolos que permitem

a comunicação entre indivíduos. Cada emoji possui um significado próprio, passível de diversas interpretações conforme o espaço e a cultura em que é utilizado.

Figura 01

Textópolis – Representação da cidade virtual onde vivemos os emojis



Adaptado de Leondis (2017, 1:24:37h).

De acordo com Hennigen (2007), as cidades funcionam como lentes para observar a evolução das transformações na sociedade, incluindo avanços tecnológicos e mudanças nas relações de trabalho e políticas. Textópolis e seus habitantes representam essas transformações, demonstrando como símbolos digitais se tornaram centrais na comunicação humana contemporânea.

Entender a contemporaneidade exige um olhar aprofundado sobre as cidades, pois é nelas que se manifestam as transformações significativas impulsionadas pelo capitalismo. As cidades são mais do que simples palcos para fenômenos globais; elas são o berço da gênese e do desenvolvimento desses fenômenos.

As transformações sociais não ocorrem de maneira isolada ou abrupta; elas são frequentemente desencadeadas por uma série de eventos, processos e inovações que moldam e remodelam as sociedades

de maneira significativa. Ao explorar esses elementos transformadores, torna-se essencial entender o papel crucial das cidades no desenvolvimento social, pois elas servem como motores de inovação e progresso, influenciando profundamente as dinâmicas sociais, econômicas e ambientais contemporâneas.

Numa era de globalização e comunicações digitais, a importância das cidades continua fundamental em todos os aspectos da vida social, conforme destaca Alves (2013). Carlos Vázquez (2004) argumenta que é através das cidades que podemos entender as características únicas da modernidade e observar o principal cenário para os conflitos de classes. À medida que a urbanização aumenta globalmente, torna-se crucial escolher centros urbanos adequados para garantir uma vida de qualidade, conforme afirma Alves (2013, pp. 20-21):

entendemos a cidade como sendo uma expressão do homem em sociedade, como extensão e manifestação da civilização: acima de tudo, política, histórica e espacial [onde] certas ações podem lhe ser atribuídas: ela condiciona, reforça, influencia, induz, limita, direciona, diferencia, segrega (Alves, 2013, p. 21).

Vázquez (2004, p. 58) complementa esse conceito, acrescentando que “a cidade é cúmplice do sistema capitalista”. A cidade, assim, é vista como “uma interpretação ideológica do mundo que tende a justificar a ordem social capitalista e a ocultar a realidade imposta por suas condições de produção” (Vázquez, 2004, p. 58). Segundo o autor, a cidade não apenas reflete, mas reforça e justifica a ordem social capitalista ao mascarar as verdadeiras condições e relações de produção que sustentam essa sociedade contemporânea. Isso implica que as cidades, em sua organização e funcionamento, podem perpetuar desigualdades.

Analisar a contemporaneidade é desafiador, devido a sua complexidade e constante estado de mudança. Essa dificuldade é ampliada pela nossa imersão no presente, que muitas vezes nos impede de obter uma perspectiva distanciada. Por isso, tendemos a comparar o presente com o passado, buscando destacar diferenças e compreender nossa existência no mundo atual (Hennigen, 2007).

Harvey (1992) destaca que a sociedade contemporânea é permeada por mudanças que afetam todos os aspectos da vida, desde sistemas de informação e comunicação até dinâmicas nas relações de capital e trabalho. A representação dos emojis exemplifica essas mudanças, mostrando como cada símbolo, com seu próprio significado, pode ser interpretado de maneiras diferentes, dependendo do contexto cultural e espacial.

Para Alves (2013), a urbanização reflete as complexas interações humanas ao longo do tempo, incorporando a luta pela sobrevivência e a materialização de valores, crenças e modos de vida. A cidade fictícia dos emojis, como protagonista na formação das condições materiais e sociais da existência humana, mostra como um ambiente virtual pode ser uma representação das cidades, onde fenômenos globais se manifestam e se desenvolvem.

Na era da globalização e das comunicações digitais, a importância das cidades continua a ser fundamental em todos os aspectos da vida social. Vázquez (2004) argumenta que é através dos centros urbanos que podemos entender as características únicas da modernidade e observar o principal cenário para os conflitos de classes. A cidade virtual, ao refletir e reforçar a ordem social capitalista, ilustra como os espaços urbanos

podem perpetuar desigualdades e mascarar as verdadeiras condições e relações de produção.

A análise dessa cidade digital revela que as transformações sociais não ocorrem de maneira isolada ou abrupta, mas são desencadeadas por uma série de eventos e inovações que moldam e remodelam as sociedades. Esses ambientes, como o apresentado no filme, são mais do que simples cenários: eles são motores de inovação e progresso, influenciando profundamente as dinâmicas sociais.

O Espaço e a Influência da Construção da Identidade

A função social dos emojis, conforme representada nas cenas do filme *‘Emoji: O Filme’* (2017), é essencial para a comunicação e identificação entre os indivíduos. Os emojis, como símbolos, desempenham um papel fundamental na construção da identidade, permitindo que os usuários expressem emoções e se conectem com os outros de maneira significativa. O sociólogo francês Michel Dubar (2006) argumenta que a identidade é um processo contínuo de construção, moldado por interações sociais e culturais ao longo do tempo. No contexto do filme, essas dinâmicas sociais são evidenciadas através dos diferentes ambientes de Textópolis, onde os emojis navegam por um mundo virtual que reflete as complexidades e diversidades da experiência humana. Através dessas interações e do uso dos emojis, os personagens desenvolvem e afirmam suas identidades, destacando a importância das relações sociais e culturais na formação de quem somos.

Nesse contexto, por exemplo, a identidade de uma pessoa que cresceu em um espaço marginalizado e frequentou locais precários pode ser diferente da identidade de uma pessoa que cresceu em espaços ricos

e frequentou locais elitizados dentro da mesma cidade. Dubar (2006) ainda destaca que as formas identitárias são moldadas pelas experiências sociais do indivíduo e pelas relações que ele estabelece com os diferentes grupos sociais em que está inserido, ou seja, pelos espaços que ocupa.

Milton Santos (2000, p. 101) reconhece a importância do espaço na construção da identidade quando cita que “o espaço permite afirmar o que somos”, isso porque as características do ambiente físico em que vivemos como a paisagem, o clima e a cultura local influenciam diretamente os nossos hábitos, valores e formas de ver o mundo. Além disso, o espaço também é fundamental para a definição do pertencimento a um grupo social.

Figura 02

Espaço em Textópolis onde Prestígio e Luxo se Encontram



Leondis (2017, 00:18:24h).

Nesta perspectiva, a relação entre o espaço e a identidade é intrínseca e complexa, pois é através do espaço que construímos nossa visão de mundo e nossa conexão com as pessoas e lugares que nos

cercam, ou seja, nossa identidade e os seus símbolos são formas de representação que se tornaram tão naturalizados na vida cotidiana que não são questionados.

Figura 03

Espaço em Textópolis onde a solidão e o abandono se manifestam



Leondis (2017, 00:20:23h).

“Um elemento importante da identidade dos indivíduos é a sua inscrição espacial” (Santos, 1996, p. 178). Isso significa que a forma como nos localizamos no mundo carrega consigo uma série de significados e símbolos que nos conectam a determinados grupos sociais e culturais.

Análise Semiótica dos Espaços Virtuais e Dinâmicas Sociais

“Os símbolos são capazes de descrever, interpretar e analisar conceitos que fazem parte do universo humano, como a religiosidade, a política, a arte, a ciência, entre outros” (Eco, 2011, p. 206). Um exemplo prático dessa teoria pode ser visto na linguagem da internet, que utiliza emojis e abreviações para se comunicar. Esses símbolos têm significados

próprios e permitem a construção de um sentido compartilhado entre os usuários, que se reconhecem por meio dessas formas simbólicas.

O autor destaca ainda que “ao invés de ser uma mera reprodução passiva de conceitos simbólicos e linguísticos, a cultura deveria incluir a reflexão crítica sobre o uso que fazemos desses símbolos” (Eco, 2000, p. 37), sendo de fundamental importância que haja uma reflexão crítica sobre o uso dos mesmos e, conseqüentemente, da linguagem, pois são frutos de uma cultura e de um contexto histórico e social específico.

As diferenças entre esses espaços são demarcadas simbolicamente e representam as dinâmicas sociais presentes na cultura digital, onde alguns caracteres têm maior destaque e popularidade do que outros. As discrepâncias entre esses espaços são marcantes, representando visualmente as dinâmicas sociais na cultura digital. Enquanto um é caracterizado pelo prestígio, organização e destaque dos emojis populares, o outro reflete o abandono e a marginalização dos menos utilizados, evidenciando uma clara disparidade de reconhecimento e valorização entre eles.

Para Flusser (2007, p. 32), “os símbolos são canais de informação que transmitem uma mensagem precisa, porém obscura, que deve ser decifrada”. Ele se refere à ideia dos símbolos como formas de comunicação que requerem um processo de interpretação para serem compreendidos, destacando a importância da decodificação para a compreensão da comunicação e da cultura.

Charles Sanders Peirce (1975), em sua teoria semiótica, argumenta que os signos consistem em três partes: o representante (o próprio emoji), o objeto (a emoção ou conceito que o emoji representa) e o interpretante (o significado atribuído pelo observador). Nesse sentido,

os emojis servem como mediadores na construção de significado e identidade no ambiente digital. Os emojis, como signos, não apenas reproduzem passivamente conceitos simbólicos, mas também facilitam a interação e a comunicação crítica entre os usuários, refletindo as dinâmicas sociais e culturais.

Com base na teoria semiótica, podemos afirmar que “existem três principais métodos de análise a serem aplicados aos processos existentes de signos para compreender as mensagens que elas transmitem: o método da iconologia, o método da indexação e o método da simbologia” (Peirce, 1975, p. 98). O método da iconologia enfoca “na análise de signos que possuem características semelhantes aos objetos que representam”, enquanto o método da indexação analisa “signos que apontam para algo que não está diretamente presente”. Por sua vez, o método da simbologia se concentra na análise de “signos que possuem significado convencional e culturalmente determinado”. Segundo Peirce (1975), esses métodos são fundamentais para a compreensão da linguagem e da comunicação humana, pois permitem uma investigação minuciosa sobre a criação, transmissão e interpretação das mensagens.

Nesse contexto, a animação ora em análise, de forma inteligente e divertida, traz à luz a necessidade de refletir sobre a importância dos espaços sociais na construção das identidades para assim compreendermos melhor como os personagens do filme, os diversos tipos de emojis, têm seus comportamentos e personalidades afetados pelo ambiente em que vivem.

Fica perceptível que o espaço apresentando no filme, onde se identificam questões de exclusão, foi concebido para ressaltar o *status* e o poder das personagens selecionadas pelos usuários. Diferentes

elementos simbólicos podem ser observados nessa área, como a iluminação privilegiada, a porta personalizada, a limpeza e a organização do ambiente, que transmitem a ideia de supremacia, prestígio, reconhecimento social e distinção.

Essa hierarquia é construída e mantida por meio da utilização dos signos como, por exemplo, os cubos de vidro, que atribuem significados e valores sociais, trazendo a ideia de um espaço agradável e luxuoso, preparado para uma elite ou um grupo privilegiado de emojis. Segundo a teoria semiótica de Peirce (1999), esses objetos podem ser compreendidos como signos que, em determinadas condições, representam outro objeto para um intérprete. Portanto, ser um emoji selecionado nessa área valorizada pelos usuários é sinônimo de prestígio e o insere em um ambiente de destaque social.

Ainda nessa cena é perceptível uma experiência sensorial rica em clichês e estereótipos. Através das cores, formas e movimentos dos personagens, é possível identificar também diversas referências culturais e sociais, que são interpretadas de maneira dinâmica e complexa pelos espectadores.

Considerado a figura 03, pode-se observar um espaço marginalizado da comunidade dos emojis, onde também ocorre a exclusão, pois é rico em elementos simbólicos, a exemplo da ausência de luxo, paredes escuras, iluminação fraca e apagada, mobiliário simples e desatualizado, entre outros, que transmitem a situação dos excluídos. Nesse espaço desolado, é possível observar a presença de elementos como lixo acumulado e teias de aranha, que representam o abandono presente nesse ambiente. Além disso, verifica-se a presença de personagens tristes e desanimados, que se sentem rejeitados pelos usuários,

ênfatizando os sentimentos de isolamento e solidão causados pela falta de reconhecimento na sociedade.

Os personagens que fazem parte da ala marginalizada dos emojis são vistos como inferiores, desvalorizados e excluídos da sociedade, assim como muitas pessoas na nossa realidade. A representação dos emojis não-favoritados nessa condição marginalizada é uma crítica à sociedade contemporânea, que muitas vezes desvaloriza aqueles que não se encaixam nos padrões dominantes de beleza, produtividade e utilidade. Esse esquecimento ou não utilização de certos emojis é evidenciado pelo fato desses personagens não terem as mesmas oportunidades e regalias concedidas aos favoritos, como a possibilidade de serem escolhidos pelos usuários do *smartphone*.

Ao procedermos a análise semiótica, estabelecemos os três métodos principais de análise dos signos utilizados por Peirce para criar sentidos e significados na comunicação simbólica envolvida em cena, a iconologia, a indexação e a simbologia.

Podemos identificar o método da iconologia empregado na representação dos objetos que decoram a área de luxo, na figura 02: esses objetos são ícones, ou seja, signos visuais que têm uma relação direta com o objeto que representam. Por exemplo, podemos identificar o método da iconologia empregado na representação dos emojis e objetos que decoram a área. Esses elementos são ícones, ou seja, signos visuais que têm uma relação direta com o objeto que representam. Na mesma imagem, vemos emojis de várias formas, como um coração, um dado, uma boca e um emoji com óculos escuros. Cada um desses ícones representa uma ideia ou emoção específica. Por exemplo, o emoji em

forma de coração simboliza amor ou afeto, enquanto o emoji com óculos escuros pode representar uma atitude descontraída ou *cool*.

Em seguida, a indexação pode ser observada na forma como certos elementos da cena apontam para outros aspectos ou contextos fora da própria imagem. A presença de emojis em um ambiente que parece ser um lounge de luxo indica um contexto de socialização e diversão. Os emojis de sobremesas e bebidas, por exemplo, sugerem um ambiente de festa ou celebração.

Por fim, a simbologia é utilizada para dar profundidade e camadas adicionais de significado à cena. Os emojis não são apenas figuras isoladas, mas carregam significados culturais e emocionais que variam conforme o contexto de uso. Pode-se identificar a presença de um tapete vermelho, que representa a exclusividade e luxo do ambiente. Essa representação é considerada um ícone, pois o tapete vermelho é uma imagem que se assemelha ao conceito de exclusividade e luxo. Além disso, essa representação também pode ter um significado simbólico, pois a cor vermelha é associada a riqueza e poder. Podemos observar ainda o emoji em formato de boca, que pode simbolizar a comunicação ou a expressão, enquanto o emoji com óculos escuros pode evocar um senso de confiança ou estilo.

Já no espaço da figura 03, a iconologia pode ser observada nos elementos visuais que compõem o cenário. Na imagem, vemos uma variedade de emojis e objetos que simbolizam diferentes aspectos da vida cotidiana. Por exemplo, a presença de um emoji em forma de mão levantada pode simbolizar uma saudação ou um pedido de atenção, enquanto o emoji em forma de berinjela é frequentemente utilizado

para simbolizar saúde ou alimentação, mas também pode carregar significados ambíguos, conforme o contexto cultural.

Em seguida, a indexação é evidente na maneira como certos elementos da cena apontam para um contexto mais amplo de marginalização. O ambiente parece ser uma espécie de porão ou local de armazenamento, o que pode sugerir um espaço escondido ou menos valorizado na cidade. A presença de máquinas antigas, como uma máquina de fliperama, e de outros objetos desorganizados pode indicar um local que não recebe a mesma atenção e cuidado que outras partes mais centrais e luxuosas da cidade. Esses índices apontam para um ambiente de exclusão e menor status socioeconômico.

Por fim, a simbologia na cena adiciona profundidade aos significados que esses elementos carregam. A combinação de emojis e objetos cria uma narrativa visual que pode ser interpretada de várias maneiras. A imagem do fliperama, por exemplo, pode simbolizar nostalgia ou escape, sugerindo que os habitantes dessa área procuram refúgio em atividades recreativas devido à falta de oportunidades.

Cada símbolo e índice contribui para a criação de um cenário que, embora menos valorizado, está repleto de significados que refletem a complexidade das interações sociais e as disparidades presentes na sociedade contemporânea.

Representação da Terceira Idade no Filme

Além de ressaltar a relevância de abordar a construção da identidade em relação ao espaço, como exemplificado no filme *‘Emoji’*, é essencial notar a maneira como o filme retrata os idosos (Figura 04).

Eles são representados num local descrito no enredo do filme como o espaço destinado aos emojis que caíram em desuso.

Figura 4

A presença dos idosos junto aos emojis não favoritos



Leondis (2017, 00: 20:23 h).

É interessante destacar que os idosos são retratados como personagens que não são escolhidos pelos usuários, assim como os emojis que vivem na ala marginalizada. Essa representação é uma crítica ao tratamento dispensado aos idosos na vida real, que muitas vezes são deixados de lado e desvalorizados pela sociedade. Assim como os emojis não favoritos, os idosos podem ser vistos como personagens que enfrentam dificuldades em serem aceitos e reconhecidos como integrantes valiosos da sociedade, trazendo reflexões importantes sobre as desigualdades sociais e a construção identitária.

Na cena em que um idoso aparece segurando um controle de *videogame*, a representação transcende à mera visualidade. Esse elemento simboliza a tentativa de quebrar estereótipos associados à idade,

desafiando a noção convencional de que os videogames são exclusividade das gerações mais jovens. Ao empunhar o controle, o idoso demonstra não apenas a capacidade de se adaptar e interagir com tecnologias contemporâneas, como também reivindica seu espaço em esferas tipicamente vistas como inacessíveis para sua faixa etária.

De acordo com Dulce Whitaker (2007), a industrialização e a urbanização alteraram profundamente o papel dos idosos na sociedade brasileira. Anteriormente fundamentais nas estruturas familiares agrárias, os idosos viram seu *status* e influência diminuir à medida que o país se urbanizava e as famílias se tornavam nucleares. A autora ressalta que, no passado, os idosos eram frequentemente os detentores de propriedades e negócios, ocupando uma posição de respeito e autoridade dentro das famílias. Esse cenário garantia aos mais velhos um papel central e venerado nas comunidades.

Contudo, Whitaker (2007) aponta uma mudança significativa na posição dos idosos na sociedade contemporânea. Com a emergência das grandes corporações e a transformação das práticas agrícolas, os idosos, agora mais propensos a serem aposentados, enfrentam um contexto em que as extensas redes familiares tradicionais se desintegram, alterando assim a dinâmica e o reconhecimento social que antes possuíam.

Whitaker (2010) enfatiza a necessidade de se implementarem estratégias mais eficazes para assegurar o bem-estar e a integração social dos idosos. Ela observa que o envelhecimento da população acontece em um contexto de transformações sociais aceleradas, que frequentemente colocam os mais velhos em situações de vulnerabilidade. Apesar de o Estatuto do Idoso (*Lei n. 10.741, 2003*) ser um marco importante, sua aplicação prática é, muitas vezes, prejudicada pela falta de conhecimento

sobre os direitos dos idosos. Whitaker (2010) argumenta que, para efetivamente proteger esses direitos em uma sociedade que envelhece, é crucial mudar a maneira como o envelhecimento é percebido e valorizado.

A sociedade precisa ser educada para compreender o envelhecimento sob esse novo prisma. Está na hora de repensar as atitudes que infantilizam o idoso e o assistencialismo, que, principalmente nas camadas exploradas, trata-o como indigente, transformando em esmola, ou favor, as poucas políticas públicas que amenizam essa fase da existência, em relação às quais se configuram direitos humanos estabelecidos como direitos sociais em diplomas legais. (Whitaker, 2010, p. 180)

O Estatuto do Idoso, aprovado em 2003, traz um novo e compreensivo olhar em relação ao idoso, o qual passa a ser visto como sujeito de direitos (ou, pelo menos, deveria ser visto como tal). De acordo com a Lei n. 10.741, de 1º de outubro de 2003, é obrigação da família, da comunidade, da sociedade e do Poder Público assegurar ao idoso, com absoluta prioridade, a efetivação do direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, à cultura, ao esporte, ao lazer, ao trabalho, à cidadania, à liberdade, à dignidade e ao respeito. O Estatuto diz que o idoso deve ser visto como sujeito de direitos.

A adaptação a essa realidade em transformação demanda uma revisão substancial na maneira como a sociedade percebe o processo de envelhecimento. Assim como os emojis não-favoritados, os idosos podem ser vistos como personagens que enfrentam dificuldades em serem aceitos e reconhecidos como integrantes valiosos da sociedade, trazendo reflexões importantes sobre as desigualdades sociais e a construção indenitária.

Dubar (1997) diz que a identidade se constrói na e pela atividade. A identificação vem do outro, mas pode ser recusada para se criar outra. Isso significa que as escolhas e experiências de vida são essenciais para a formação da identidade, ou seja, o processo dessa construção não é passivo e automático, mas ativo e reflexivo e destaca que a identidade também é influenciada pelas percepções e expectativas dos outros.

A maneira como os outros nos enxergam e se relacionam conosco pode afetar nossa autoimagem e, conseqüentemente, nossa identidade. No entanto, segundo o autor, a identificação não é uma determinação completa e inquestionável. O indivíduo pode escolher recusar e resistir às identificações impostas pelos outros, buscando novas formas de ser e se identificar.

Considerações Finais

A maneira como os espaços físicos e sociais são planejados, com a inclusão como um elemento significativo, é fundamental para moldar e impactar as experiências humanas. Isso, por sua vez, influencia diretamente o modo como as pessoas se percebem e interagem com o mundo ao seu redor. Portanto, a influência do espaço na construção da identidade é uma questão complexa e importante que requer atenção.

Por meio da análise audiovisual de *‘Emoji: O Filme’* (2017), observa-se que na cidade dos emojis, Textópolis, há espaços distintos frequentados pelos emojis preferidos, enquanto outros são habitados pelos emojis excluídos pelos usuários de *smartphones*. Isso demonstra como o espaço é crucial na construção da identidade humana. As pessoas são moldadas pelas diversas realidades socioeconômicas, políticas e culturais do ambiente em que vivem, refletindo até mesmo nos emojis que são negligenciados e excluídos pelos usuários.

As reflexões apresentadas sobre a representação dos idosos tornam evidente a necessidade de repensar a inclusão social e o reconhecimento de todas as faixas etárias na sociedade contemporânea. O filme ilustra, através da marginalização dos emojis menos populares e dos idosos, uma crítica profunda às desigualdades sociais e à construção identitária baseada em estereótipos. Como ressalta Whitaker (2007), a transformação dos papéis sociais dos idosos requer estratégias eficazes que assegurem seu bem-estar e integração social. A implementação e o fortalecimento de políticas públicas, como o Estatuto do Idoso, são fundamentais para garantir que essa população seja tratada com dignidade e respeito.

A análise da cidade de Textópolis em *'Emoji: O Filme'* (2017) revela como os espaços físicos e sociais moldam identidades e influenciam profundamente a vida dos personagens; mostra como o espaço é dinâmico e influencia diretamente a vida das pessoas, criando identidades individuais e coletivas, bem como as transformando ao longo do tempo. Por isso, é essencial entender o espaço para compreender as mudanças sociais e culturais em curso, bem como desenvolver estratégias para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea. A mensagem do filme, portanto, ressalta a necessidade de inclusão e reconhecimento de todas as faixas etárias e grupos sociais, promovendo um ambiente mais justo e igualitário.

Referências

Alves, H. (2013). *Urbanização contemporânea: uma contribuição para os estudos das cidades* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Uberlândia].

Aumont, J. (2009). *A imagem*. Papirus.

Dubar, C. (1997). *A socialização: construção das identidades sociais e profissionais*. Artmed.

Dubar, M. (2006). *A crise das identidades: a interpretação de uma mutação*. Vozes.

Eco, U. (2011). *Obra aberta*. Perspectiva

Flusser, V. (2007). *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. Annablume.

Flusser, V. (1983). *Para uma filosofia da fotografia*. Papirus.

García Vázquez, C. (2004). *Barcelona. Ciudad hojaldre: visiones urbanas del siglo XXI*. Editorial Gustavo Gili.

Harvey, D. (1992). *Condição pós-moderna. Uma Pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Edições Loyola.

Hennigen, I. (2007). A contemporaneidade e as novas perspectivas para a produção de conhecimentos. *Cadernos de Educação*. FaE/PPGE/UFPeL.

Joly, M. (1996). *Introdução à análise da imagem*. Papirus.

Lei n. 10.741, de 1º de setembro de 2003. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências.

Peirce, C. (1999). *Semiótica*. Perspectiva.

Peirce, C. (1975). *Semiótica e Lógica*. In *Os Pensadores*. Abril Cultural.

Santos, M. (1996). *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. Hucitec.

Santos, M. (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Record.

Whitaker, D. C. A. (2007). *Envelhecimento e poder*. Alínea.

Whitaker, D. C. A. (2010). O idoso na contemporaneidade: a necessidade de se educar a sociedade para as exigências desse “novo” ator social, titular de direitos. *Cadernos CEDES*, 30(81), 179-188.

FILME ACUSMÁTICO ENTRE ELETROACÚSTICAS, FILMES, RÁDIOS E PODCASTS

*Vanderlei Baeza Lucentini*¹

Durante o século XX as iniciativas experimentais expandiram o horizonte e também contestaram certas definições sedimentadas nas diversas áreas das expressões artísticas. Aglutinados em nichos minoritários no âmbito da imagem em movimento, os experimentalistas buscaram novos territórios de experiências inauditas. Segundo Philipp-Alain Michaud, “o cinema experimental parece ter sido um modo de repensar a história das imagens em movimento, inventando outras continuidades, outras relações com a origem” (Michaud, 2014, p. 33).

Do confronto entre as vias alternativas experimentais e o cinema narrativo dominante despontaram algumas iniciativas marginais, tais como: filme-colagem, *scratch films*, *flickers* e instalações de artes visuais.

1. Compositor audiovisual e pesquisador independente.
qoqlab@gmail.com

Esse universo de metamorfoses imagéticas, ainda de acordo com o autor “tem de recorrer a outras histórias e a outros campos artísticos: artes plásticas, artes aplicadas, música” (Michaud, 2014, p. 63).

A fim de ampliar as possibilidades fílmicas e o campo da teoria expandida do cinema arquitetada por Michaud, este artigo propõe adicionar uma rota alternativa ao domínio imagético, isto é, o filme sem imagem do qual denominamos de filme acusmático. Isso não é novidade. Desde o início do século XX, esta seara foi habitada por realizadores colocados a margem da hierarquia audiovisual. Dentro deste contexto surgiram algumas nomenclaturas a partir das opções estéticas de alguns cineastas e também de formulações teóricas de alguns compositores de música eletroacústica. Dessa forma, surgiram alguns conceitos para sistematizar aquilo foi denominado de filme sem imagem. Dentre os mais relevantes temos: filme acústico (Ruttman), cinema para os ouvidos (Robert Normandeau), filme fantasma (Céline Ters), narrativa musical (Jon Appleton) e filme acusmático (Vanderlei Lucentini).

O que é Acusmática?

Acusmática, adjetivo proveniente do grego *akousma*, que relaciona a escuta de um som ou ruído imaginário cuja causa não vemos. Em francês, a palavra *Acousmate* (do grego *Akousmo*, o que ouvimos) designa sons invisíveis. Segundo Brian Kane (2012) a palavra *acousmate* surge pela primeira vez em um artigo de 1730 no qual descreve ruídos estranhos escutados em uma noite na pequena aldeia francesa de Ansacq. Nessa data, alguns habitantes locais ouviram ao longe uma legião de vozes humanas com timbres, tessituras e idades dessemelhantes. Nesse pandemônio sonoro ouviam-se conversas, choros, gargalhadas,

gritos lúgubres e lamurientos sem que os habitantes pudessem entender o conteúdo e também identificar a fonte geradora.

A ideia de ouvir, sem poder identificar a origem, se relaciona ao rigor metodológico aplicado pela linha pedagógica adotada pelo filósofo e matemático grego jônico Pitágoras de Samos (570 a.C. – 495 a.C.). O compositor e teórico francês Michel Chion (1983) atribui a experiência acusmática a uma seita de discípulos de Pitágoras conhecidos como *akousmatikoi* - literalmente os “ouvintes” ou “audiência”. A metodologia adotada nesta escola tinha como objetivo proporcionar aos estudantes um nível total de concentração, sem a interferência de fatores visuais que poderiam proporcionar o desvio de atenção. Num silêncio total e sem a presença física e visual do mestre, que ficava oculto atrás de uma cortina ou véu, os estudantes direcionavam a atenção exclusivamente para o campo perceptivo da audição. A função da cortina era evitar os efeitos de alienação promovidos pela campo visual e também reforçar o significado inerente ao conteúdo do discurso. Dessa forma, o conceito imersivo e sem a referencialidade visual foi adotado na forma de uma licença poética pela música concreta criada por Pierre Schaeffer (1910-1995) sob a égide de “cortina de Pitágoras”.

Da cortina ao concreto

Em seus primórdios, os concertos de música concreta ocorriam em auditórios totalmente escuros e repletos de alto-falantes sem qualquer indício de visualidade performática sob a aparência de um intérprete para o público. O blackout da sala de concerto reproduzia o ambiente das salas de cinema, na qual o foco de atenção é a projeção. Os músicos concretistas defendiam radicalmente a abolição do “intérprete- intermediário”

ao vivo na execução da obra, pois a interpretação, a montagem e a fonofixação da obra ficavam a cargo do compositor. Analogamente ao processo cinematográfico, o compositor, ao invés de escrever música no sentido tradicional, opera como uma espécie de diretor-montador cinematográfico, onde o registro da obra é fonofixado numa fita magnético e/ou disco da qual é possível reproduzi-la em diversas cópias, procedimento análogo ao de fixação imagética da película em acetato utilizada por muito tempo no cinema.

Em 1955, por sugestão do poeta e escritor francês Jérôme Peignot (1926), o termo acusmático surge como uma espécie de atualização da nomenclatura para a música concreta de Pierre Schaeffer. Ao descobrir o uso da palavra acusmático nos poemas de Guillaume Apollinaire (1880-1918), Peignot a relaciona com a música concreta realizada por Schaeffer e seu grupo. Pela sua percepção o objeto central desse procedimento é a audição, dessa maneira, a prioridade residia na escuta no momento da performance e não na transformação dos materiais sonoros encontrados nos ruídos cotidianos.

A partir da cortina de Pitágoras, Schaeffer observa que a realidade perceptiva está enraizada na experiência humana desde o princípio como a comunicação natural e sonora. A recontextualização pitagórica no início dos anos de 1950 ocorreria por meio das mídias sonoras como o rádio e a cadeia de reprodução por meios fonográficos e eletroacústicos. Esses meios propiciariam as condições necessárias para uma experiência semelhante aos ouvintes modernos que recolocam as potencialidade de uma voz invisível. Dessa forma, Schaeffer diz:

sem anacronismos, retornar a uma antiga tradição que, nada menos que o rádio e as gravações contemporâneas, devolve ao

ouvido apenas toda a responsabilidade de uma percepção que ordinariamente repousa sobre outros sentidos. Antigamente, o dispositivo era uma cortina; hoje é o rádio e os métodos de reprodução, junto com todo o conjunto de transformações eletroacústicas, que colocam a nós, ouvintes modernos uma voz invisível, em condições semelhantes. (Schaeffer,1993, p. 84)

O compositor francês radicado em Québec, Francis Dhomont (1926-2023), no artigo “Existe um som de Québec?” (1993) também relaciona a situação acusmática com a ausência de quaisquer elementos visuais. Na sala de concerto acusmática, o compositor-performer seria a simulação do mestre Pitágoras, pois geralmente fica oculto atrás de uma orquestra de alto-falantes operando uma mesa de som e emite conteúdos sonoros para a plateia. Nessa espécie de cortina pitagórica atualizada, a audiência seria uma forma moderna de *akousmatikoi*. Ao se transferir esse simulacro pitagórico para a sala de concerto, esses novos acusmatas ficariam passivamente sentados e imersos na mais completa escuridão concentrados exclusivamente nos eventos sonoros e acústicos, sem qualquer contato visual com o ambiente arquitetônico e também possíveis instrumentistas no palco. A arte acusmática² de Dhomont se resume única e exclusivamente ao som, desprovida de qualquer identidade causal que, em tese, lançaria um fluxo de imagens na psique do ouvinte.

Essas relações analógicas da cortina de Pitágoras e o concerto de música acusmática apresentam o mesmo propósito: se concentrar apenas na emissão e articulação sonora nas salas de concerto e no significado

2. Sobre o embate entre “acusmática versus música”, Dhomont posiciona seu trabalho artístico musical como arte acusmática, não música eletroacústica/acusmática.

do conteúdo proferido nas aulas. Assim, a distração por impulsos visuais tanto na aparência ou peculiaridades de comportamento, no espetáculo da apresentação, nos efeitos teatrais que sempre pertencem ao universo das palestras e artes da performance são inexistentes no ambiente dos concertos acusmáticos.

Em 1974, o compositor francês François Bayle (1932), introduziu o termo música acusmática para marcar a diferença entre a música eletroacústica e também a música eletrônica realizada com instrumentos processados (Ondas Martenot, Theremin, guitarras, sintetizadores e outros sistemas de áudio digitais em tempo real). Em seu livro *La Musique Acousmatique...Propositions, positions* (1994), o termo acusmática especifica um tipo de música com mais proximidade ao cinema do que com a música de concerto convencional. Ao realçar a importância das técnicas de decupagem, corte e montagem provenientes do *metiê* cinematográfico. O compositor também relaciona sua música com o fazer fílmico, pois seu trabalho registra sons (em analogia ao filmar audiovisual) em mídias de fonofixação, que são manipulados, transformados, cortados e montados em estúdio e finalmente podem ser projetados (no caso sonoramente) para uma audiência. Esse processo de produção e pós-produção da peça acusmática similar ao filme acontece totalmente em estúdio/laboratório sonoro e sua “projeção” sonora ocorre em uma sala de concerto totalmente escura sem qualquer efeito de alienação visual.

Narrativas sonoras e musicais

No artigo autobiográfico *Musical Storytelling* (1996), o compositor norte-americano Jon Appleton (1939-2022) realiza um olhar panorâmico e autobiográfico sobre sua produção musical e nos apresenta

um estilo específico e minoritário dentro da música eletroacústica, a narrativa musical eletroacústica. O compositor constata que a arte de contar histórias está distante do ofício do compositor contemporâneo, mas amplamente difundida nos filmes e vídeos. Além da questão imagética, alguns fatores têm contribuído para a inibição de iniciativas composicionais exclusivamente sônicas no campo audiovisual. Para ele, na formação de novos compositores no campo eletroacústico, a grande parte da produção e inclinações estéticas dessa nova geração está direcionada para a categoria da “música séria”, de caráter abstrato, afastada completamente tanto do apelo imagético como do narrativo.

Por outro lado, as obras dentro da *musical storytelling* de Appleton apresentam um caráter dramático e narrativo em episódios de curta-duração (geralmente entre dois e quinze minutos) que oscilam no amplo espectro do documentário, humor e terror. Essa afirmação podemos constatar nos discos *The World Music Theatre of Jon Appleton* (1976) e *Two Melodramas for Synclavier* (1982), e especialmente nas obras *Homenaje a Milanés* (1987), *Brush Canyon* (1990), *Dima Dobralsa Domoy* (1996) e *San Francisco Airport Rock* (1996). Dessa forma, o autor não criou uma nomenclatura única e definitiva, mas orbitou por uma série de rótulos movediços, dentre eles: filme para cegos, peças narrativas, música eletroacústica programática, escuta onírica, entre outras.

Contatos imediatos entre o rádio e o cinema

Apesar de ser realizada majoritariamente por músicos, a música eletroacústica não nasceu de um ambiente essencialmente musical, mas a partir de dois modelos referenciais precedentes: o rádio e o cinema.

A partir do suporte institucional, material, tecnológico e equipe técnica profissional de duas importantes rádios estatais europeias: a ORTF (*Office de Radiodiffusion Télévision Française*), berço da música concreta e o *Studio für elektronische Musik des Westdeutschen Rundfunks* em Colônia, berço da música eletrônica³.

A vertente francesa capitaneada por Schaeffer, inicialmente trabalhou na busca por efeitos sonoros para ilustrar programas radiofônicos padrão. As técnicas de edição eram processos expressivos já utilizados pelo rádio a serviço de palavras dramáticas bem antes da invenção da música eletroacústica. De posse desse conhecimento técnico e insatisfeito com o papel de sonoplastia coadjuvante, Schaeffer e seu grupo descobriram a possibilidade de usar efeitos sonoros como elemento emancipador, posicionando o ruído além do mero papel de ilustração sonora para protagonista ao se tornar uma linguagem musical articulada. Isso se tornou realidade a partir da amplificação da voz humana, do domínio técnico das intimidades do microfone, do uso de reverberações artificiais, da construção de relevos do som e particularmente dos processos de manipulação e filtragem sonora.

A similaridade com o cinema está no compartilhamento midiático naquilo que se denomina arte de apoio. Para Chion e Reibel (1976) são artes cujo conteúdo (som na música, audiovisual no cinema) é geralmente registado em um suporte físico (naquele momento, fita sonora na música, acetato no cinema) que constitui a forma material do trabalho, e deve ser lido em dispositivos adequados (gravadores, projetores) do qual é possível fazer uma reprodutibilidade infinita. A similaridade com

3. Por questões conceituais do texto, não entraremos em maiores detalhes sobre a escola da Rádio de Colônia.

a mídia cinematográfica está na finalização desses trabalhos, naquele período, fixados em uma mídia física, que sempre se reproduzirão da mesma maneira.

De volta ao rádio

Em 1928, Friedrich W. Bischoff (1896-1976) realizou na recém-fundada estação de rádio da República de Weimar a peça radiofônica *Hallo! Hier Welle Erdball!* Essa obra tornou-se um marco revolucionário no âmbito radiofônico pelo seu pioneirismo em utilizar a gravação ótica de som na película de acetato que possibilitou a fonofixação, o corte e a montagem. Por meio da tecnologia Tri-Ergon Company. Essa tecnologia permitia a fixação de sons em fitas de filme e possibilitou a edição de fragmentos sonoros de maneira semelhante a montagem cinematográfica. O conceito de montagem radiofônica buscou suas inspirações e referencial técnico e estético nos filmes textos teóricos do cineasta soviético Serguei Eisenstein ([1949] 1990), especialmente em sua obra *Forma do Filme* ([1949] 1990) na qual ilustra diversos métodos e estratégias de montagens.

Além da questão estética, artes realizadas por meios tecnológicos necessitam de aparatos para a sua viabilização. Naquele momento, a tecnologia de ponta era Tri-Ergon, que operava através do uso de uma célula fotoelétrica para transduzir vibrações sonoras mecânicas em formas de ondas elétricas e, em seguida, converter as formas de onda elétrica em ondas de luz. Essas ondas de luz podiam então ser gravadas óticamente na borda da película através de um processo fotográfico. Na sequência, uma outra célula fotoelétrica poderia então ser usada

para transduzir a forma de onda gravada na película em uma forma de onda elétrica durante a projeção.

Anteriormente, o *modus operandi* das produções radiofônicas tanto nas narrações como sonoplastias eram realizadas ao vivo com a adição de sons pré-gravados em discos. A incorporação da tecnologia corrente de uma mídia, que trabalha em tempo diferido para uma mídia de transmissão ao vivo, conduziu no plano estético a radicalização, com influência direta no plano narrativo. Hans Flesch (1896-1945), o pioneiro vanguardista da rádio de Weimar e criador da *Hörspiel*, foi quem reconheceu o potencial inovador de tais tecnologias para o meio de radiodifusão. Nessa *zeitgeist* de transferência consciente de técnicas do cinema para o rádio surge o filme acústico, isto é, uma forma fílmica sem a necessidade da imagem.

Wochenende (1930) de Walter Ruttmann (1887-1941) pode ser considerado o primeiro filme sem imagem, ou para contextualizarmos a pós-influência dos eletroacústicos, filme acusmático. A obra foi comissionada por Flesch, que na época era dirigente da rádio *Berlin Broadcasting System*. O processo de produção da obra utilizou a gravação sonora em uma câmera de cinema com a lente fechada, que, ao invés de atuar na captação imagética, operou como algo próximo ao gravador de áudio. O filme explora a interface das tecnologias cinematográficas e de radiodifusão através da utilização de técnicas de edição, montagem e amostragem de som para capturar e reorganizar os sons fugazes do cotidiano de uma metrópole alemã que muitas vezes passam despercebidos na experiência diária.

Esta iniciativa superou os limites imagináveis para o rádio da época, além de sua contribuição direta para aquilo que futuramente iria

se denominar de arte acústica e também para a produção radiofônica alemã até os dias de hoje. Assim, o cinema lançava as bases para o surgimento de um procedimento inusitado e uma estética para a futura arte acústica. A transferência de técnicas existentes no meio visual do filme para o meio auditivo do rádio foi fundamental para a convergência tecnológica intermédias. Além disso, a obra abriu novos espaços e antecipou esteticamente movimentos como música concreta/electroacústica e também influenciou a obra de compositores como John Cage, Karlheinz Stockhausen, Mauricio Kagel, entre outros.

Hörspiel

O conceito de *Hörspiel* foi criado por Hans Flesch surgiu simultaneamente as primeiras transmissões de rádio na Alemanha em 1924 durante os anos da República de Weimar. Foi concebida como uma obra de arte acústica que abrange: textos falados, diálogos, literatura e música, que gradativamente utiliza sons electroacústicos, gestualidades, materiais da música contemporânea e algumas vertentes da arte sonora. Existem três formas de apresentação ao meio radiofónico cujas concepções de gênero são bem distintas, assim temos: o *Sendespiel*, o *WortHörspiel* e a *MusikHörspiel*.

Segundo Vanderlei Lucentini, as atribuições que cada gênero são:

O *Sendespiel* é uma forma tradicional rádio-teatro cujo objetivo era adaptar textos clássicos da literatura ao grande público (pejorativamente denominada de teatro para cegos); a *WortHörspiel* realizava adaptações literárias com preocupações poéticas e dramáticas mais arrojadas e a *MusikHörspiel*, diferentemente das duas linhas anteriores, se desenvolveu dentro dos “departamentos de música” das rádios e se direcionava para

a criação de trabalhos experimentais com texto, música e efeitos sonoros. (Lucentini, 2020, p. 159)

Na Alemanha, o Hörspiel se configura como uma das vertentes da arte acústica, indo no sentido contrário da maioria dos países europeus que adotaram o fazer radiofônico como uma forma artisticamente ligada à arte literária.

Nasce no rádio a música concreta

A música concreta – uma das matrizes precursoras da música eletroacústica⁴ –, surge num meio de comunicação, o rádio, e não dentro da evolução musical da música ocidental. Até aquele momento, o inventor da música concreta Pierre Schaeffer estava mais interessado em seus afazeres com rádio do que com a música. No final da guerra, ele cria o *Club d'Essai* na R.T.F. (*Radiodiffusion Télévision Française*) onde continua o trabalho desenvolvido com outros pioneiros da rádio sobre as técnicas sonoras relacionadas com a gravação e realização de obras especificamente radiofônicas. Para Michel Chion e Guy Reibel

desde as primeiras experiências percebeu-se a importância do microfone, o poder da voz gravada e ouvida novamente através de um alto-falante sem a visão do orador. Assim, o rádio apresentava-se como um meio de difusão original e poderoso, mas cujo princípio, por um curioso efeito retroativo, perturbava a natureza e o efeito das mensagens veiculadas - melhor ainda, podia suscitar, desenvolvendo as suas especificidades, um arte

4. A música eletroacústica surge da junção de duas linhas de pensamento musical antagônicas: de um lado, os franceses com a música concreta e, de outro lado, os alemães com a música eletrônica.

nova, na encruzilhada do texto e da música, ao dar a “voz” aos sentidos e aos sons. (Chion & Reibel, 1976, p.16)

O *insight* para a invenção da música concreta surge após um incidente técnico de trabalho na rádio em que trabalhava. O defeito que virou efeito consistia de um disco que apresentava uma ranhura defeituosa que se fechava-se sobre si mesma, criando um loop contínuo. A repetição incansável do mesmo fragmento sonoro despertou a atenção de Schaeffer que começou a ouvir estranhos fenômenos sonoros provenientes desse incidente que se descontextualizava da fonte original. O efeito causado por essa descoberta foi tão surpreendente e imprevisível que, ao invés de descartá-lo, apressou-se em criar uma gama maior de variações seguindo a mesma técnica descoberta ao acaso. Essa técnica foi amplamente utilizada nas primeiras composições da escola francesa. Concomitantemente, nasceu com a ideia de criar uma música com ruídos, ou mais precisamente de uma música feita de sons a partir de sons concretos da realidade cotidiana, colhidos por gravação e montados diretamente por edição, mixagem e possíveis manipulações, utilizando técnicas de estúdio radiofônico. Apesar de rudimentar e tosco em seu princípio, essa nova técnica e estética apresentou-se promissora na exploração e desenvolvimentos de novos territórios musicais até os dias de hoje.

Rádio Contraponto

O canadense Glenn Gould (1932-1982) reconhecidamente um dos maiores pianistas de todos os tempos. Após abandonar sua promissora carreira de concertista se dedica ao trabalho em estúdios de gravação

para a realização dos registros do repertório musical, pois acreditava que o futuro da música estava nesses novos meios e poderia atingir uma gama maior de audiência em comparação aos concertos eruditos.

Na década de 1960, Gould criou uma forma de realização radiofônica denominada de docudrama. Num primeiro momento, utiliza a fala humana como material musical em contraste ao estilo monofônico adotado nos documentários radiofônicos da época. O passo seguinte do docudrama gouldiano evoluiu gradativamente rumo à independência das vozes análoga à polifonia musical⁵.

No ápice contrapontístico de seus docudramas entre os anos de 1967 e 1977, Gould alcança seu ponto de maturação com a obra *Solitude Trilogy* [Trilogia da Solidão]. Essa coletânea de documentários para o rádio foi produzida pela *Canadian Broadcasting Corporation*, composta pelas seguintes obras: *The Idea of North* (1967), *The Latecomers* (1969) e *The Quiet in the Land* (1977). No docudrama *The Idea of North*, o autor lança olhares e reflexões estéticas e existenciais sobre o isolamento social numa região extrema, gelada e árida do norte canadense. A estrutura do docudrama inicia-se com um modelo de fuga bachiana a três vozes representada por três oradores, relatando a sua experiência pessoal no norte canadense. O uso articulado de três ou mais vozes separadas e ouvidas simultaneamente utiliza linhas independentes ao estilo da fuga musical, enfatizando o caráter democrático daquilo que se tornou o “rádio contrapontístico”. Esse gênero gouldiano caracterizado por camadas textuais significantes, em alguns momentos quase incompreensíveis,

5. No contexto da música erudita ocidental, o termo polifonia se refere à música composta na Idade Média tardia, no Renascimento e em formas barrocas como a fuga.

recontextualiza a pequena babel textual, fruto da audácia polifônica previamente experimentada por compositores flamencos renascentistas.

Filme acusmático e suas ramificações

A ideia de cinema sem imagem não é uma forma de expressão tão recente. O filme seminal *Wochenende* (1930) Walter Ruttmann, considerado por alguns estudiosos como o primeiro filme acústico realizado, apesar de comissionado por uma estação rádio. A obra transfere procedimentos de corte, montagem e amostragem de sons do cotidiano de uma metrópole influenciado pela montagem construtivista consolidada por Serguei Eisenstein. O filme foi projetado para ser vivenciado em uma sala de cinema com uma tela estática e sem imagem, classificado pelo autor como “cinema para os ouvidos” e “filme cego”

Outra variante do cinema acusmático surgiu nos anos de 1950 na França com a nomenclatura de cinema discrepante realizado pela vanguarda letrista/situacionista. O filme acústico *L'anticoncept* de Gil Wolman (1951) não apresenta nenhum estímulo imagético, apenas um círculo branco é projetado em um balão meteorológico, que ocasionalmente acende e apaga em vez de uma tela plana de imagem. Guy Debord realiza o filme *Hurlements en faveur de Sade* (1952), sem qualquer estímulo imagético realista, o filme é estruturado na alternância de longos vazios em preto e branco acompanhados na tela. O contraponto à alternância luminosa ocorre com uma trilha sonora não narrativa na qual ouve-se uma série de citações provenientes das mais variadas fontes, interrompida por longos e frequentes silêncios.

Em 1993, o cineasta britânico Derek Jarman [1942–1994] realiza mais uma variação do filme acústico *Blue*, no qual ocorre uma projeção

monocromática de uma tela azul imutável, em referência ao artista francês Yves Klein [1928–1962] através do uso da cor *International Klein Blue*. O contraponto sonoro é complementado com a narração do próprio autor e antigos colaboradores e uma trilha sonora musical atua na condução narrativa, um texto poético que documenta o desenvolvimento de sua doença relacionada à AIDS e sua morte iminente. Para Justin Remes (2015, p. 113): “esvaziado de qualquer conteúdo visual ou movimento, o filme de Jarman oferece um vazio ostensivo, uma ausência, um recuo de representação. Em outras palavras, o azul é um filme monocromático, uma obra cinematográfica que não apresenta nada visualmente mais do que um campo de cor”.

Um grupo baseado em Quebec, Canadá, criou o selo *Empreintes DIGITALes* e lançou a coleção de CDs intitulada *Cinéma pour l'oreille* [cinema para os ouvidos] destinada a compositores de música acusmática, eletroacústica e concreta. Influenciados pelo artigo ... *et vers un cinéma pour l'oreille* [... e para um cinema para o ouvido] (1993) do compositor canadense Robert Normandeau. Para o compositor, o termo acusmático, cada vez mais difundido, designa uma “arte de sons fixados” mais próxima ao cinema, ao vídeo e às artes de suportes temporais, do que da música, uma arte na qual a interpretação é protagonista. Numa análise de equivalência, Normandeau propõe transpor os elementos de análise da linguagem cinematográfica para a linguagem sonora, e relacionar a sua produção musical com as técnicas e maneirismo do universo cinematográfico.

Podcast e o cinema fantasma

Uma nova vertente contemporâneo no contexto do filme acusmático é o conceito de *film-fantôme* da diretora francesa Céline Ters.

A estética de suas obras inclui novas tecnologias de imersão sonora para projeção para público, como também a hospedagem em sites específicos de podcast. Sua obra tem a influencia direta das tecnologias sonoras em 3D, vídeo imersivo, sistema de reprodução 5.1, som binaural, podcast e a projeção sonora similar aos seus compatriotas de música acusmática. Todos esses elementos tecnológicos fornecem subsídios técnicos para a expressão estética das paisagens sonoras, ambientação e interpretação vocal adicionada ao discurso narrativo de protagonistas falecidos. Em seu catálogo de obras de filmes fantasmas podemos citar *Le Brasier Shelley* (2019), *La Japonaise* (2021) e *Corse Antigone* (2023) e a realização de *Vent Clair, film fantôme d'Andrei Tarkovski* (2016)⁶.

O filme fantasma *Le Brasier Shelley*⁷ utiliza um sistema de imersão sonora em 3D e é baseado em poemas e diários do poeta inglês Percy Bysshe Shelley. O poeta foi encontrado morto na costa de Viareggio, Itália, em 1822 devorado pela água e sal aos 29 anos. Expulso do Reino Unido pelos seus escritos, pela sua moral, e também por ter raptado a sua muito disposta futura jovem esposa Mary Shelley, que seria a autora, aos 18 anos, do famoso “Frankenstein”. A obra versa sobre as diversas facetas de Shelley: revolucionário, libertário, feminista, republicano, idealista, sequestrador de mulheres, ateu. As texturas sonoras criadas na obra acentuam seus textos explosivos, ecos políticos, poéticos e incendiários diante do sublime.

Vent clair é um roteiro de longa-metragem de Andreï Tarkovsky que nunca foi rodado, editado, exibido no cinema. O roteiro foi exumado

6. Maiores detalhes no site: Céline Ters. (s.d.). Recuperado de https://www.imdb.com/name/nm12263789/?ref=tt_ov_dr_1

7. Obra hospedada no site da France Culture:

por Céline Ters, que realizou um filme fantasma, que assombrara durante muito tempo o autor devido a impossibilidade de filmá-lo. *Vent Clair* é um roteiro original de uma obra inédita de Andrei Tarkovsky e Friedrich Gorenstein de 1972, uma adaptação do romance de ficção científica *Ariel* de Alexander Beliaev publicado na URSS na década de 1940 sobre um garoto capaz de voar sem asas. O protagonista está numa escola de crianças especializada em formar mágicos, profetas ou hipnotizadores.

O *thriller* telefônico *Calls* (2020) de Fede Alvarez é uma série composta de nove episódios com a duração média de 15 minutos, conta diversas histórias misteriosas de um grupo de estranhos cujas vidas desmoronaram no período anterior a um evento apocalíptico por meio de conversas telefônicas interconectadas. O programa é baseado em uma série de televisão francesa homônima criada por Timothée Hochet. A série é uma coprodução entre a Apple TV+ e a rede francesa Canal+, sendo esta última a produtora da versão original francesa.

Essa nova modalidade expandida de podcast com efeitos visuais reproduzidos através de diagramas espectrais das vozes pode ser classificada como uma forma contemporânea de áudio série ou curta metragem auditivo que expandiu o espaço reservado somente para a escuta e encontrou abrigo no sistema de streaming por assinatura da Apple TV. Uma obra com forte apelo sonoro e impulsos imagéticos minimalistas, ganhou *Primetime Emmy Award for Outstanding Motion Design em 2021*.

Essa obra encontra subsídios conceituais na formulações acusmáticas defendidas pelos compositores de música eletroacústica Pierre Schaeffer e Michel Chion, sendo que esse expandiu o conceito para o estudo do som/voz no cinema. A característica acusmática da série nos

apresenta apenas a escuta das vozes dos atores, mas não a sua representação corpórea. Como classifica Chion, temos vozes sem corpos, isto é vozes acusmatizadas que nunca se revelarão.

A representação simbólica das transcrições das falas dos atores na tela é acompanhada por meio de imagens abstratas baseadas nas formas de ondas espectrais das vozes dos performers. Dessa forma, o universo das séries auditivas e da *hörspiel* juntamente com o conceito acusmático, com um tempero imagético baseado na representação espectral do som, ganham um espaço inédito no sistema de transmissão “televisiva” via streaming e pavimentam um caminho para a exploração de novos territórios fílmicos além da imagem.

Referências

acousrama. (2012), novembro 03). *Wochenende - Walter Ruttmann (1930)* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=SfGdlajO2EQ>

Appleton, J. (1976). *The World Music Theatre of Jon Appleton* [LP]. Edição do Autor.

Appleton, J. (1982). *Two Melodramas for Synclavier* [LP]. Edição do Autor.

Appleton, J. (1996). Musical Storytelling. *Contemporary Music Review*, 5(1), 67-71.

Bayle, F. (1994). *La Musique Acousmatique...Propositions, positions*. INA - Institut National de l'Audiovisuel.

Bischoff, F. (1928). *Hallo! Hier Welle Erdball!* [Áudio podcast]. BR Podcast. <https://www.br.de/mediathek/podcast/hoerspiel-pool/hallo-hier-welle-erdball-das-aelteste-erhaltene-deutsche-hoerspiel/1827452>

Calls (2020) *de Fede Alvarez* [Série]. Apple TV.

Chion, M., & Reibel, G. (1976). *Les Musiques Électroacoustiques*. INA-GRM Edisul.

Chion, M. (1983). *Guide des Objets Sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Edition Buchet-Castel.

Debord, G. (Diretor). (1952). (2016, agosto 18). *Guy DEBORD – Hurléments en faveur de Sade (FILM ENTIER, 1952)* [VÍdeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=U8o3ue5-lA8&t=92s>

Dhomont, F. (1993). Petite apologie de l'art des sons fixés. *Circuit*, 4(1-2), 55-66.

Gould, G. (1967). *Solitude Trilogy* [Áudio podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/intl-pt/album/3copQ2MUyblweKU3qjxc4O> Jarman, D. (Diretor). (1993). *Blue* [VÍdeo]. Zeitgeist Films.

Kane, B. (2012). *Sound unseen: acousmatic sound in theory and practice*. Oxford University Press.

Lucentini, V. (2020). Além rádio: das vanguardas ao cinema. Em L. Gonzales, V. Altamirano, N. Prata, & C. Andrade-Martinez

(Coords.), *Do ecossistema radiofônico à comunicação de mercado* Ria Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/do-ecossistema-radiofônico-à-comunicação-de-mercado>

Michaud, P. (2014). *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Contraponto.

Normandeau, R. (1993) ... et vers un cinéma pour l'oreille. *Circuit*, 4(1-2), p.113-126.

Remes, J. (2015). *Motion(less) pictures: the cinema of stasis*. Columbia University Press.

Schaeffer, P. (1993). *Tratado dos objetos musicais: ensaio interdisciplinar*. Editora Unb.

Selene. (2023, setembro 08). *L'Anticoncept - Gil Wolman (1952)* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8oz0XuJHuyM>

Ters, C. & Chavarot, L (2019). *Le Brasier Shelley* [Áudio podcast]. Radio France. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/creation-on-air/creation-on-air-du-dimanche-16-septembre-2018-5006580>

Ters, C. (2017). *Vent Clair, d'après Andreï Tarkovski* [Áudio podcast]. Radio France. <https://hyperradio.radiofrance.com/son-3d/vent-clair-film-a-voir-oreilles/>

Ters, C. (2023). *Corse Antigone* [Áudio podcast]. Radio France. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-experience/corse-antigone-8601900>

CULTURA PARTICIPATIVA: NARRATIVAS TRANSMÍDIA NA COMUNIDADE ACCIDENTALLY WES ANDERSON

Heloísa Castilho Fernandes¹
Isabela Nunes Ribeiro²

A convergência midiática implica no sincretismo entre diversas mídias e questões culturais, proporcionando uma fusão no uso e recepção das redes. Jenkins (2009, p. 16) utiliza o termo de convergência para se referir 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”. Portanto, é possível afirmar que a convergência midiática reflete as mudanças tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, em que a circulação de conteúdos

-
1. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UNESP, Brasil. heloisa.castilho@unesp.br
 2. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UNESP, Brasil. in.ribeiro@unesp.br

está relacionada com a participação do público, incentivado a consumir, descobrir e se conectar através de todos os meios de mídia.

Descrito como um projeto e comunidade global com mais de 1,9 milhão de seguidores no Instagram, dedicado a compartilhar locais, estruturas, prédios, paisagens e histórias que evocam a estética e a narrativa dos filmes de Wes Anderson. O conteúdo do AWA, criado e distribuído por seus membros, utiliza-se de simetria, cores e composições características do diretor, encontradas em situações da vida real, para capturar fotografias que imprimem a mesma estética das obras de Wes Anderson.

Por meio de uma metodologia qualitativa e exploratória, este trabalho busca compreender os elementos narrativos e característicos das obras do diretor Wes Anderson. Através de um levantamento bibliográfico abordando os temas de cinema, redes sociais, Cultura de Convergência e Cultura Participativa, é possível entender como o desenvolvimento tecnológico e mudanças culturais influenciam o comportamento de comunidades de fãs. A comunidade *Accidentally Wes Anderson* e suas publicações, assim como a curadoria atuante nesse projeto, auxiliam no entendimento dos métodos de reprodução e distribuição nas diferentes plataformas do projeto.

Apesar de atualmente existirem aparelhos modernos e repletos de funções inovadoras, a convergência não ocorre por meio deles, mas sim, através da atuação dos usuários e consumidores, e acontece à medida que se desenrolam as interações entre os indivíduos, transformando a prática de consumo em um processo coletivo (Jenkins, 2009). As transformações culturais relacionadas ao uso da internet também estão relacionadas às evoluções tecnológicas e avanços estruturais da Web.

A Web pode ser definida como a rede que conecta dispositivos a partir da internet, por todo o mundo, e é dividida em tipos, de acordo com suas usabilidades. A Web 1.0 se refere aos websites de leitura com páginas estáticas e exposição simplificada de informações, com mínima interatividade com o usuário. Já a Web 2.0 é conhecida por ser participativa, permitindo conexão através de redes sociais e blogs, possibilitando dinamismo e novos métodos de comunicação online, como a colaboração entre usuários e interação em tempo real. Na Web 3.0, a Web Semântica, ocorre a construção avançada de bancos de dados, criação de comunidades virtuais e mecanismos de busca inteligentes (Isaías et al., 2015).

As mudanças proporcionadas pelo desenvolvimento da Web 3.0 influenciaram também o modo de vida das pessoas, e conseqüentemente, a maneira de assimilar e compartilhar conteúdo. Além disso, as preferências estão cada vez mais adaptáveis e personalizadas de acordo com as necessidades e tipos de uso pessoal, criando um ecossistema para circulação de conteúdo e informação que se expande continuamente (Isaías et al., 2015).

As empresas também utilizam os recursos da Web participativa, buscando criar conexões com seu público, e não apenas vender produtos, suprimindo a necessidade de difundir mensagens e estabelecer vínculos, “representa uma reorganização das relações entre produtores e seus públicos em um mercado de internet em fase de maturação” (Jenkins et al., 2014, p. 79).

A interação generalizada entre as diversas mídias reflete as alterações nos mercados midiáticos que, ao contrário das suposições de que cada nova tecnologia substituiria a última, é tomado pela aglutinação

dos meios. Ademais, desenvolvem-se métodos de interações e inovações, que permitem que o conteúdo flua por diversos canais e chegue a variados pontos de recepção. A convergência altera não apenas a relação das pessoas com as mídias, mas também afeta relacionamentos pessoais, profissionais e a própria interpretação das informações acessadas (Jenkins, 2009).

Para suprir todas as necessidades criadas por esta nova realidade dos meios e conteúdo, é preciso também alterar os padrões comerciais e logísticas de comunicação, resultando nos objetivos de conglomerados em controlar toda uma indústria de entretenimento, produzindo filmes, séries, novelas, jornais, jogos, música, livros e outros, desde que seja relevante economicamente. E a forma pela qual essas obras serão consumidas e reproduzidas também é múltipla, sendo possível fazer diversas coisas ao mesmo tempo, utilizando celular, computador, televisor e tablet, cada um com abas e aplicativos funcionando simultaneamente. E, como o consumo não está centrado apenas na recepção, há também a produção de mídias e compartilhamento em comunidades na internet (Casetti, 2015).

Devido ao crescente interesse em prover a melhor experiência possível para os clientes, empresas precisam desenvolver técnicas para mensurar desejos e interesses, e transformá-los em produtos e lucro. Gerando assim opiniões conflitantes sobre a representação cultural almejada pelo público e a conseqüente exploração, que visa o maior rendimento possível. Diversas empresas utilizam-se de técnicas de publicidade que buscam aumentar os pontos de contato de interações, consolidando sua presença na maior quantidade de mídias possível,

expandindo o investimento emocional, social e intelectual do consumidor, com o intuito de moldar os padrões de consumo (Jenkins, 2009).

A democratização das ferramentas de produção e distribuição permitiu a queda nos valores de consumo, possibilitando novas relações entre oferta e demanda, influenciando também a cultura de consumo (Anderson, 2006). Existem consumidores aficionados que buscam não apenas absorver conteúdo, mas também criar e compartilhar suas produções e opiniões, fruto da chamada cultura da participação, referente também à cultura de fãs. A transformação tecnológica e midiática está relacionada com a atuação de amadores, usuários da internet, que têm a possibilidade de utilizá-la da forma que quiserem e, diferentemente de profissionais, que trabalham de acordo com compensação, amadores são motivados por motivos pessoais e emocionais, unidos em comunidades.

A cultura participativa, através da internet, concede aos consumidores maiores possibilidades de acesso, produção e compartilhamento de mídias, estabelecendo novas formas de interação entre si e com os produtos midiáticos. Segundo Fachine (2018, p. 45), define “novas práticas de interação e de uso das mídias associadas, sobretudo, ao compartilhamento, publicação, recomendação, comentários, remis e reoperação de conteúdos digitais (criados e disponibilizados em meios digitais, especialmente, na Internet)”.

O comportamento coletivo, em busca de conexão e produção voltados para interesses compartilhados, juntamente com a estratégia de retroalimentar os próprios interesses, influencia diretamente os bancos de dados existentes sobre qualquer conteúdo e, conseqüentemente, sua propagabilidade. Esta extensa circulação de obras resulta também no aumento de diversidade cultural, reflexo da possibilidade de acesso a

quase qualquer conteúdo mundial, criadores e seus trabalhos, além disso, proporciona que variados grupos, há muito sem visibilidade, consigam aproveitar plataformas e induzir mudanças sociais, culturais e legais (Jenkins et al., 2014).

A tecnologia, a cultura e a sociedade estão interligadas e exercem influência mútua entre si, transformando valores e instituindo novas práticas. Além disso, existe também uma ampla possibilidade de significações, a depender de interesses sociais, econômicos e políticos, que podem manipular projetos e avanços (Lévy, 1999). A partir das mudanças culturais e técnicas, são criadas maneiras de se relacionar com os dispositivos e através deles, estabelecendo e rompendo costumes e comunidades.

Essas novas possibilidades implicam na criação de contas de fãs para conteúdo, os fandoms, em que criam e compartilham trechos de quaisquer produtos audiovisuais, fotos, material dos bastidores, e textos pessoais, desenvolvidos a partir da obra oficial. Inicialmente, a coordenação de ações era difícil e limitada, porém, com o avanço tecnológico, tornou-se acessível e descomplicada, promovendo encontros de grandes grupos e trabalhos comunitários voltados para interesses da comunidade de determinado nicho, como distribuição informal de filmes, desenhos, séries, além da produção e compartilhamento de legendas (*fansubbing*), novos textos fictícios originários de universos de obras já existentes (*fanfiction*), criações artísticas tendo como base o produto original (*fanart*), entre outros (Shirky, 2011).

Cada objeto e conteúdo cultural a que somos apresentados e que resultam em escolhas pontuais, como músicas, livros, filmes, produtos, influencers ou qualquer outro presente na miríade de informações na

qual vivemos, são capazes de revelar preferências que podem ser traduzidas em dados binários computacionais. Estes dados são dispostos em diversos tipos de redes, como websites de interação social e comunidades, blogs, redes de notícias e fóruns, websites de avaliações e reviews, mecanismos voltados para curadoria, plataformas de namoro e também de conversas. Cada usuário é bombardeado com conteúdo personalizado e conteúdo comercial, que influenciam cada vez mais o comportamento e o consumo de bens culturais, assim, a nova indústria cultural mantém o foco na organização e na recomendação de conteúdo, e em obter informações a respeito da interação do público com este conteúdo (Manovich, 2020).

A prática transmídia, já existente em meios analógicos e jornais, revistas, entrevistas, mercadorias e cineclubes, também sofreu transformações com a consolidação da internet e recursos digitais (Casetti, 2015). Cria-se uma articulação entre mídias, que altera a forma pela qual as pessoas interagem com a mídia e entre si, influenciando também o engajamento, modulando o envolvimento do consumidor e também sua performance, além de explorar os diversos tipos de plataforma, realizando uma combinação entre tecnologias e mídias, de acordo com sua manifestação: televisiva, radiofônica, cinematográfica, entre outras (Fechine, 2018).

Entendemos a transmídiação como um modelo de produção orientado pela distribuição em distintas mídias e plataformas tecnológicas de conteúdos associados entre si e cuja articulação está ancorada em estratégias e práticas interacionais propiciadas pela cultura participativa pela digitalização e convergência dos meios. (Fechine, 2018, p. 44)

Como aponta Bhaskar (2020), alterações da tecnologia digital desencadearam o aumento da oferta, queda em custos, melhorias de acesso, desenvolvimento de softwares e opções de consumo, serviços e dispositivos. Este quadro atual estabelece uma era do excesso, graças ao aumento da oferta de filmes, séries, festivais de cinema, tipos de plataformas e outras mídias. E, apesar dos pontos positivos, existem questões negativas também: estas opções em excesso podem desmotivar e confundir o público, atrapalhando no momento da escolha.

Tal situação é conhecida como o “paradoxo da escolha”, em que por se ter escolhas demais possíveis, nenhuma escolha é feita, ou é realizada de modo cansativo, seguindo influências de publicidades ou recomendações aleatórias (Bhaskar, 2020). Assim, a tendência é o desenvolvimento cada vez maior de métodos de curadoria, muitas desta em conjunto com inteligências artificiais, buscando atingir a escolha mais adequada e específica.

Constantemente cercados por dispositivos midiáticos, consumimos, produzimos e reproduzimos conteúdo proveniente de mídias e plataformas diferentes. O ambiente digital proporciona uma conexão mais aprofundada entre seus usuários, que tem a experiência facilitada e estimulada por meio de produtos que sejam compatíveis com gostos pessoais de cada indivíduo. Martino (2014) comenta sobre a amalgamação da mídia através das relações entre o usuário e a mídia, e os conceitos relacionados à conexão no ambiente digital através da evolução da tecnologia e das redes, tal como a influência nas interações sociais, transformando práticas culturais. As redes sociais impulsionaram uma cultura mais participativa, com ênfase na distribuição de conteúdo e colaboração. Esse processo cultural vai além da mera interação com

tecnologias, enfatizando a importância das mensagens veiculadas nos meios de comunicação.

Embora pareça algo novo, esse processo apenas adapta antigas práticas comunitárias ao mundo digital: “O advento da computação ligada em rede e a maneira como seus componentes vêm sendo absorvidos pela cultura participativa e distribuídos pelos sites de redes sociais representam uma nova configuração de práticas que já existem há muito tempo” (Jenkins et al., 2014, p. 77). Essa busca por experiências e consumo é facilitada pela tecnologia e ferramentas dispostas pelos criadores de conteúdo:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (Jenkins, 2008, p. 31)

A convergência midiática além de uma fusão de plataformas abrange também a transformação nas formas como os conteúdos são consumidos e produzidos por diferentes audiências. A cultura participativa, possibilitada pela expansão da internet e das redes sociais, cria novas dinâmicas entre produtores e consumidores, permitindo que comunidades globais compartilhem e consumam conteúdos de maneiras inéditas.

É nesse contexto que se insere o projeto *Accidentally Wes Anderson* (AWA), uma comunidade global que utiliza as características estéticas dos filmes de Wes Anderson como ponto de convergência

para a criação e o compartilhamento de imagens e histórias. O AWA exemplifica como a convergência de mídias e a cultura participativa se manifestam no cenário contemporâneo, transformando consumidores em curadores e produtores de conteúdo. Ao analisá-lo, podemos observar como esses conceitos teóricos se materializam em uma prática cultural concreta, na qual o público colabora ativamente para expandir e redefinir a experiência estética inspirada pela obra de Wes Anderson.

O diretor e produtor Wes Anderson, originário do Estado do Texas, é uma figura proeminente no cenário cinematográfico contemporâneo. Sua trajetória é marcada por influências significativas derivadas de sua origem e formação acadêmica. Filho de pais divorciados e produto do sistema educacional de uma escola privada do estado, sua vivência pessoal adiciona uma dimensão intrínseca à sua arte, moldando sua perspectiva criativa e a abordagem temática em suas produções cinematográficas.

Através de elementos fundamentais do cinema e composição visual, o diretor incorpora princípios estéticos em sua linguagem visual. Sua habilidade em criar cenas impactantes que enriquecem a estética de seus filmes e servem como veículo para a transmissão de significados simbólicos e temáticos mais profundos. O diretor conta 11 longas-metragens lançados até o momento, além de curtas e participações em outros projetos.

Anderson construiu uma estética própria, baseada majoritariamente no uso da simetria nos quadros, movimentos de câmera e cores expressivas, consolidando sua estética através da repetição em suas obras. Além dos elementos visuais, os roteiros com foco em personagens e narrativas peculiares também são observados nos longas. Algumas das temáticas amplamente abordadas nas obras de Wes Anderson são

relacionadas a dinâmicas familiares, perda e superação de traumas, temas geralmente trabalhados com uma camada cômica - também muito utilizada como recurso pelo diretor, além da nostalgia.

Figura 1

Cor e Simetria em O Grande Hotel Budapeste



Adaptado de *O Grande Hotel Budapeste* (2014).

A busca pela simetria, enraizada na nossa percepção de beleza e ordem, é uma constante na história da arte e do cinema. Tanto nas antigas formas de expressão quanto nas modernas produções cinematográficas, a simetria é uma ferramenta essencial na criação de composições visuais harmoniosas. Ao utilizá-la, os cineastas podem guiar o olhar do espectador e enfatizar elementos narrativos, criando uma sensação de ordem e equilíbrio.

A cor é um recurso recorrente na filmografia de Wes Anderson, colaborando para a estética e atmosfera do filme e também para a trama e narrativa. A composição cromática escolhida adiciona o tom e colabora para o produto, destacando emoções e criando conexões visuais entre personagens e ambientes. Cada paleta de cores é planejada para evocar sentimentos específicos, tornando a experiência cinematográfica

imersiva, e concedendo as nuances necessárias para caracterizar o estilo do diretor.

As composições de cores equilibradas e perfeitas, por mais que pareçam um capricho decorativo, representam um dispositivo narrativo inteligente. A atenção às luzes, às combinações cromáticas e à calibração dos tons torna para o diretor um elemento de suporte na determinação da atmosfera narrativa geral. As cores, além disso, são utilizadas em sua componente emocional e simbólica, visando estimular a mente do público, criando impulsos e sentimentos específicos necessários para a interpretação dos conteúdos da história. (Attademo, 2021, p. 9)

A história do AWA começou em 2017, quando Wally e Amanda Koval, de Nova York, criaram uma lista de viagens inspirada no estilo dos filmes de Wes Anderson. Ao descobrir fotos de lugares reais que lembravam o visual dos filmes, o casal decidiu explorar e documentar esses locais. O projeto rapidamente ganhou atenção, formando uma comunidade global onde pessoas de todo o mundo enviam suas fotos e histórias de lugares com o estilo de Wes Anderson. Essa troca de experiências o transformou em uma plataforma para viajantes, arquitetos, fotógrafos e outros criativos compartilharem suas descobertas (Accidentally Wes Anderson, 2020).

Os membros da comunidade são motivados pela curiosidade e pelo desejo de encontrar a beleza no inesperado. A comunidade valoriza a atenção aos detalhes e a descoberta das histórias únicas, presentes em cada fachada. Os organizadores pontuam que não é necessário viajar para lugares distantes para encontrar algo extraordinário e que, muitas vezes, há maravilhas escondidas em nosso próprio quintal, esperando para serem descobertas: “Se você se permitir ver, você pode ver em qualquer

lugar. Isso transforma sua caminhada diária ou seu trajeto em um filtro que você coloca sobre isso, permitindo criar essa realidade fantástica, sem precisar ir a lugar nenhum” (The Guardian, 2023, tradução nossa).

Wally e Amanda, com seu mascote Dexter, conduzem a comunidade AWA com a missão de proporcionar um conteúdo que inspire aventura em momentos cotidianos. Desde sua criação, levou seus membros a destinos ao redor do mundo, de Los Angeles a Milão, de Tóquio a cidades pequenas e pouco conhecidas, sempre em busca de locais que capturem a essência dos filmes de Wes Anderson (Accidentally Wes Anderson, 2020).

Embora o AWA se inspire fortemente no trabalho de Wes Anderson, o projeto não é afiliado ao diretor. No entanto, a comunidade espera que Anderson aprecie as descobertas compartilhadas. Cada imagem ou narrativa de aventura é selecionada para refletir a estética que Anderson transmite através o cinema, retratada através da beleza do mundo real sob uma nova perspectiva. O projeto funciona como coleção de fotos e histórias, e busca em suas atividades incentivar o olhar curioso dos ambientes, para encontrar a singularidade e a beleza em lugares onde talvez nunca pensaram em procurar.

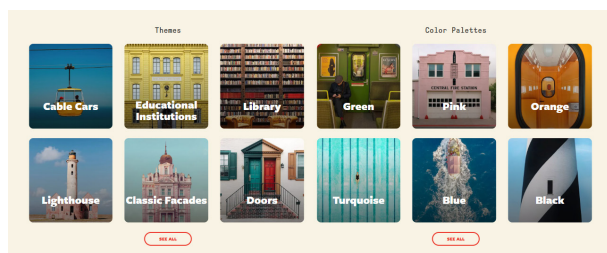
Plataformas

As plataformas exploradas pelo AWA e observadas neste trabalho serão: site, Instagram, e o primeiro livro homônimo do projeto. O site do AWA é uma plataforma dedicada à exploração e documentação de locais ao redor do mundo que evocam a estética única dos filmes de Wes Anderson. O site é organizado em seções e aloca a produção dos idealizadores e membros.

O site é segmentado em algumas categorias: Map, Guides, Collections, Stories, Events, Books, Submit, Shop, e os campos de busca e login para os membros da comunidade. A seção de mapa do AWA é uma ferramenta interativa projetada para permitir aos usuários explorar uma vasta gama de locais que seguem a estética simétrica e peculiar dos filmes de Wes Anderson.

Figura 2

Coleções do AWA



Collections. (s.d.). <https://accidentallywesanderson.com/>

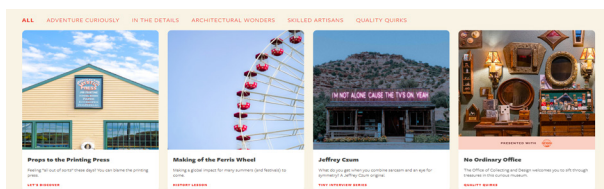
A seção de coleções organiza os locais e histórias em temas específicos e paletas de cores, facilitando a busca e a descoberta de novos lugares. As coleções são divididas em duas principais categorias: temas e paleta de cores. As cores utilizadas incluem Preto, Azul, Marrom, Cinza, Verde, Laranja, Rosa, Roxo, Vermelho, Turquesa, Branco e Amarelo, cada uma associada a diferentes aspectos visuais dos projetos.

Em termos de temas, a segmentação abrange uma ampla variedade, como Maravilhas Arquitetônicas, Asteroid City, Teleféricos, Fachadas Clássicas, Portas, Instituições Educacionais, Jardins e Estufas, Placas, Olá? (Telefones), Hotéis/Motéis, Interiores, Bibliotecas, Faróis, Marítimo, Museus, Natureza, Nos Trilhos, Lugares de Adoração,

Piscinas, Retrô, Correio, Esportes, Teatros e Cinema, Pequenas Casas, Transporte e XYZ (Outros). Essa combinação de cores e temas permite uma curadoria rica e diversificada, facilitando a organização e a categorização das submissões no AWA, e refletindo a diversidade e a riqueza das contribuições da comunidade.

Figura 3

Histórias



Stories. (s.d.). <https://accidentallywesanderson.com/>

A seção de histórias do AWA é dedicada a fornecer narrativas detalhadas sobre as localizações destacadas. Cada história oferece uma visão abrangente sobre o contexto histórico, cultural e arquitetônico do local. As histórias são complementadas por fotografias de alta qualidade que capturam a essência do lugar. Esta seção permite que os usuários visualizem e também entendam o significado e a história por trás de cada local.

O livro do projeto está organizado para guiar o leitor por uma viagem ao redor do mundo, destacando locais que apresentam simetria, cores vibrantes e um design meticuloso. Apresenta cerca de 160 locais, permitindo ao leitor explorar uma variedade de ambientes que capturam a essência do estilo visual de Wes Anderson. As imagens variam de pequenas estruturas a vastas paisagens, todas apresentadas com um olhar cuidadoso para os detalhes.

Seu design é minimalista e organizado geograficamente, facilitando a navegação e proporcionando uma experiência visual agradável, a capa remete às aberturas dos filmes de Anderson, com cores suaves e tipografia clássica. As páginas são montadas para destacar as fotografias, acompanhadas por textos sobre o local e pessoas que fazem parte de seu funcionamento. Inclui também um prefácio escrito pelo próprio Wes Anderson, nele, o diretor expressa sua surpresa e encantamento ao descobrir que existem tantos lugares no mundo que parecem ter sido inspirados por sua visão artística:

As fotografias neste livro foram tiradas por pessoas que nunca conheci, de lugares e coisas que, quase sem exceção, nunca vi - mas devo dizer: planejo ver. Wally Koval e seus colaboradores reuniram uma coleção de imagens muito divertida e também um guia de viagens especialmente atraente (pelo menos na opinião deste verdadeiro Wes Anderson). Devem haver cerca de 200 locais aqui, o que deve me manter ocupado por várias décadas, mas planejo não deixar que nenhuma dessas experiências me escape, especialmente a barraca de panquecas croata. Agora entendo o que significa ser acidentalmente eu mesmo. Obrigado. Continuo confuso sobre o que significa ser deliberadamente eu, se é que isso é mesmo o que sou, mas isso não é importante. Envio meus melhores votos e muita gratidão a este grupo por descobrir e compartilhar todas essas vistas peculiares e fascinantes. (Anderson em *Accidentally Wes Anderson*, 2024)

Anderson também reflete sobre a ideia de ser “acidentalmente” ele mesmo, o que ele considera intrigante e divertido. Ele agradece à equipe por compartilhar essas vistas peculiares e fascinantes, e menciona que agora compreende melhor o conceito de encontrar beleza no inesperado.

Curadoria

A página do Instagram do AWA é utilizada para divulgação do site, submissões direcionadas para as redes sociais, novidades, promoções e parcerias. Ademais, são apresentadas prévias e chamadas nas legendas que direcionam o usuário para o site, onde o conteúdo é aprofundado. Com um foco nas imagens - tanto estáticas quanto vídeos, chamados de Reels - o AWA seleciona e distribui imagens cativantes e apelativas, além de estratégias como hashtags e conteúdos em alta - ou trends - para dissipar sua mensagem. Ainda no Instagram, são observadas postagens sobre os temas dispostos no site, com uma pequena chamada que contém fatos sobre o objeto da fotografia, localização ou tema.

As postagens convidam o usuário a visitar a coleção completa e a discussões casuais sobre o tema nos comentários. A estratégia de conteúdo do Instagram do AWA vai além do compartilhamento de fotografias, destacando-se por engajar a comunidade, tanto online quanto offline, criando uma experiência imersiva para os seguidores. Além disso, as publicações servem como uma vitrine para o conteúdo visual, além de uma ferramenta para envolver a audiência em um diálogo contínuo, estimulando a participação, submissões e interação entre os seguidores. Com o uso de sorteios, como a viagem à Antártica, convites para contribuições artísticas em exposições físicas, o AWA posiciona seus seguidores em participantes ativos da narrativa e estética do projeto.

O AWA recebe um fluxo intenso de informações e conteúdos visuais, com mais de 2.500 submissões mensais de fotografias enviadas por uma comunidade global de entusiastas. Muitas dessas imagens são acompanhadas de descrições pessoais que detalham o contexto e o significado por trás das fotos. O fundador Koval estima que cerca de 85% dessas fotografias são tiradas

por amadores usando celulares, refletindo a democratização da fotografia no projeto. Cada imagem enviada, seja pelo site ou redes sociais, é cuidadosamente revisada pelo casal, demonstrando seu comprometimento em valorizar as contribuições da comunidade. Wally menciona também a visualização de imagens que não são submetidas da maneira tradicional, mas divulgadas nas redes sociais através das hashtags e mensagens diretas, por exemplo. (The Guardian, 2023)

Segundo Rosenbaum (2012), a curadoria é proveniente de uma mudança nos ambientes através de seres humanos curadores, que selecionam, organizam e evoluem o conteúdo. São tribos humanas que desempenham um papel que a tecnologia não é capaz devido à identificação e ao fator emocional envolvidos no processo. O autor ainda comenta a maneira com a qual a curadoria proporciona uma possível fonte de renda a partir da publicação e divulgação de material produzido com base nos interesses pessoais dos indivíduos. Este processo de seleção do conteúdo, sejam imagens ou narrativas similares às inicialmente propostas por Wes Anderson, demonstram a importância desse processo, conferindo relevância em uma era onde a convergência midiática é parte de nosso cotidiano.

O processo também se destaca como uma resposta à sobrecarga de informações, proporcionando uma filtragem qualitativa e uma abordagem mais significativa na apresentação de conteúdo aos usuários que formam as comunidades. Assim, exemplificamos como a dinâmica da Cultura de Convergência, na qual as fronteiras entre criador e público se dissolvem, e a criação artística se transforma em um diálogo contínuo e colaborativo. Rosenbaum (2002) comenta sobre a possibilitação da conexão entre os usuários para a produção:

Também vale destacar que apenas no mundo tecnologicamente conectado em que vivemos seria possível tal evento. Milhões de pessoas se reunindo em um destino virtual e formando uma comunidade no estilo “flash mob”, nunca se encontrando pessoalmente, mas encontrando uma maneira real de se reunir e compartilhar o momento. (Rosenbaum, 2002, p. 27)

No cenário das redes sociais, a interconexão de atores e suas relações ultrapassa os limites individuais, formando de fato comunidades complexas onde a interação é a base, e pode ser fundamentada em diversos formatos, não apenas em diálogos virtuais. Por exemplo, o compartilhamento de criações e molda uma nova forma de comunicação, em que as expressões do mundo físico ganham vida em um ambiente digital dinâmico.

A convergência impulsionada pela internet permite a circulação ampla de ideias, inspirações e narrativas, promovendo a formação de comunidades globais interligadas por laços virtuais. Nesse contexto, a rede social não apenas reflete as relações humanas. Essa troca gera um fluxo de conteúdo imenso, tornando necessário filtrá-los de alguma forma. Assim, a moderação das comunidades realiza, também, um papel de curadoria do material bruto obtido.

Trechos: Coleções e Histórias

Ilustrando a segmentação do site do AWA, focaremos nas categorias Collections e Stories, exemplificando com um produto de cada uma delas. Para selecionar os excertos, optamos por manter exemplos localizados no Brasil, são eles a Estação Pinacoteca, na cidade de São Paulo, para as Coleções e o Teatro Amazonas, na cidade de Manaus, para as Histórias.

Figura 4

Coleção Fachadas Clássicas: Pinacoteca Station



Accidentally Wes Anderson. (Pinacoteca Station, s.d. <https://accidentallywesanderson.com/places/pinacoteca-station/>)

O texto está dividido em quatro parágrafos e segue uma estrutura clara: introduz o roubo das obras de arte, destacando a ousadia dos ladrões que furtaram gravuras de Picasso e outros artistas, seguido por um contexto histórico sobre o edifício da Pinacoteca de São Paulo, explorando sua arquitetura e transformação ao longo dos anos, desde seu uso como sede de uma ferrovia até se tornar uma galeria de arte. Após essa etapa, retoma o relato do roubo e da recuperação das obras, detalhando a ação da polícia e como as pinturas foram encontradas, encerrando com uma reflexão sobre o retorno das obras ao museu, agora em um ambiente tranquilo.

Em termos de conteúdo, o texto mistura informações históricas com uma narrativa policial, explica como o edifício da Pinacoteca, de grande valor arquitetônico, sofreu transformações ao longo do tempo até se tornar um museu. Além disso, traz um episódio marcante de furto e a subsequente recuperação das obras de arte, dando um final positivo à história. Ao equilibrar fatos com uma escrita envolvente, através de uma linguagem acessível e até humor, consegue capturar a atenção do leitor.

Relacionando a coleção com as fachadas muitas vezes dispostas nos filmes de Wes Anderson, como em *Os Excêntricos Tenenbaums* e *O Grande Hotel Budapeste*, por exemplo, a arquitetura e fachada da Pinacoteca são enquadradas como elementos centrais que reforçam o caráter histórico e nostálgico do local. Assim como nos filmes de Wes Anderson, onde as fachadas dos edifícios são compostos para transmitir personalidade e contexto, a arquitetura da Pinacoteca, com seu estilo eclético e materiais europeus, atua como uma personagem em si. Esse tipo de construção evoca uma sensação de grandiosidade e melancolia, conectando o passado e o presente, enquanto abriga tesouros artísticos que carregam suas próprias histórias.

O estilo narrativo do texto, com sua mistura de história, arte e aventura, é reflexo do estilo narrativo de Wes Anderson, conhecido por seus universos cheios de detalhes, onde acontecimentos extraordinários se desenrolam de forma quase teatral. A história do roubo e da recuperação das obras de arte na Pinacoteca poderia facilmente ser um enredo em um de seus filmes. Além disso, essa narrativa de um crime envolvendo arte valiosa também se conecta à cultura de convergência, conceito em que diferentes mídias e influências culturais se cruzam.

Figura 5

Histórias: Maravilhas Arquitetônicas O Segundo Ato do Teatro Amazonas



Accidentally Wes Anderson. (Architectural Wondersthe Rainforest theatre's second act, s.d., <https://accidentallywesanderson.com/the-rainforest-theaters-second-act/>)

Esse texto discorre sobre a história do Rainforest Theater, no segundo ato de sua vida. Tem início na descrição do teatro como um ponto de encontro histórico para o entretenimento na Guiana, contextualizando seu passado e sua importância para a cultura local. Seguido pela ocorrência do incêndio que destruiu o teatro original em 2004, e como sua arquitetura foi preservada e reconstruída, capturando a essência de sua história. Ademais, destaca a revitalização do teatro e sua nova missão de preservar o patrimônio cultural, equilibrando tradição com modernidade.

Em termos de conteúdo, o texto combina elementos históricos e arquitetônicos com uma narrativa de renascimento. Enfatizando a importância do teatro para a comunidade, destacando como sua reconstrução manteve o espírito original do edifício, ao mesmo tempo em que

se adapta às necessidades atuais. A história de destruição e renascimento reflete uma forte ligação entre o passado e o presente, mostrando como um ícone cultural pode resistir ao tempo e às adversidades.

Relacionando a arquitetura do Rainforest Theater com os edifícios apresentados nos filmes de Wes Anderson, a fachada do teatro emerge como um símbolo visual de um passado que ressurgiu com novo vigor. Assim como Anderson usa edifícios para transmitir a identidade dos personagens e do enredo, o Rainforest Theater, com seu design reconstruído que respeita suas raízes históricas, também conta sua própria história de resistência. Essa revitalização arquitetônica, mantendo a essência original enquanto abraça o presente, cria uma atmosfera nostálgica e encantadora, perfeita para a narrativa visual de Anderson.

A análise da convergência midiática e da cultura participativa, exemplificada pela comunidade do AWA, demonstra como as novas dinâmicas entre tecnologia, cultura e sociedade transformam a maneira como o conteúdo é produzido, compartilhado e consumido. O AWA demonstra o poder da colaboração em massa e da curadoria digital em um cenário onde a estética visual e a narrativa cinematográfica se tornam ferramentas para conectar indivíduos globalmente.

A comunidade acompanha o diretor Wes Anderson em sua integridade, enquanto cria também um significado ao reinterpretar o mundo real sob o olhar característico do diretor. Assim, o AWA - inicialmente uma coleção de imagens e destinos, atualmente reflete a intersecção entre o cinema, a cultura digital e a criatividade colaborativa, características centrais da cultura de convergência contemporânea. Assim, é possível concluir destacando a importância de observar esses fenômenos tecnológicos e sociais como parte do novo ecossistema midiático, onde

os consumidores se tornam co-criadores, moldando e expandindo o universo narrativo de uma mídia para outra.

Referências

- Attademo, G. (2021). *Color and/is narration*. The narrative role of color in Wes Anderson's filmic images. *Cultura E Scienza Del Colore - Color Culture and Science*, 13(01), 07-13.
- Anderson, C. (2006). *A Cauda Longa – The Long Tail: Do mercado de massa para o mercado de nicho*. Elsevier.
- Bhaskar, M. (2020). *Curadoria – O poder da seleção no mundo do excesso*. Edições Sesc.
- Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy – seven key words for the cinema to come*. Columbia University Press.
- Fechine, Y. (2018). *Transmidiação como modelo de produção: uma abordagem a partir de estudos da televisão e de linguagem*. In J. Massarolo, L. Santaella, & S. Nesteriuk (Orgs.), *Desafios da Transmídia: processos e poéticas*. Estação das Letras e Cores.
- Homepage*. (n.d.). Accidentally Wes Anderson. <https://accidentallywesanderson.com/>
- Isaías, P., Kommers, P., & Issa, T. (Org). (2015). *The Evolution of the Internet in the Business Sector: Web 1.0 to Web 3.0*. Business Science Reference.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. Aleph.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura da Conexão*. Aleph.

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.

O'Connor, J. (2023, December 8). “You know it when you see it”: Accidentally Wes Anderson exhibition opens in London. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/dec/08/you-know-it-when-you-see-it-accidentally-wes-anderson-exhibition-opens-in-london>

Rosenbaum, S. C. (2011). *Curation nation : how to win in a world where consumers are creators*. McGraw-Hill.

Sá, M. (2014). *Teoria das mídias digitais*. Editora Vozes.

Shirky, C. (2011). *A cultura da participação – Criatividade e generosidade no mundo conectado*. Zahar.

HÉROES Y HEROÍNAS EN EL TRABAJO: UN ANÁLISIS DESDE LA NARRATIVA FÍLMICA DE LA VIDA PROFESIONAL EN EL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD

María Isabel Pérez-Ruff¹
José Patricio Pérez-Ruff²

El cine clásico se entiende como una práctica cinematográfica producida en el contexto del Sistema de los Estudios del Hollywood clásico (1917-1960) y caracterizada por un estilo narrativo y un modo de producción distintivos (Bordwell et al., 1997). Sin embargo, como apunta Pravadelli (2014, p. 1), “el término cine clásico de Hollywood no es un objeto que pueda definirse de forma definitiva”. Incluso si la

-
1. Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Sevilla, España. Investigadora independiente.
mrufi76@yahoo.es
 2. Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla, España. Profesor de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga, España.
patricioperez@uma.es

expresión cine clásico de Hollywood pareciera referirse a un objeto de estudio bien definido, “un análisis minucioso de sus características más importantes no hace sino complicar las cosas”, debido a que “bajo la supuesta transparencia del cine clásico de Hollywood se esconden incoherencias e inconsistencias y rasgos antitéticos, de modo que el propio término sirve de cajón de sastre para lo que, por lo demás, es muy diverso” (Pravadelli, 2014, p. 1).

De forma genérica, el cine clásico parte de un enfoque narrativo lineal centrado en un personaje principal que resuelve un conflicto central, al tiempo que permite exploraciones temáticas complejas dentro de un marco predecible (Gillespie, 2006). Además, su estilo se caracteriza por desarrollar una narrativa lineal, por la claridad expositiva y por la invisibilidad del proceso de enunciación cinematográfica, es decir, por la supresión de cualquier traza del autor con el fin de mantener la ilusión de objetividad y transparencia narrativa (Bordwell et al., 1997; Sánchez-Escalonilla, 2013; Valhondo-Crego, 2020). Siguiendo este razonamiento, Valhondo-Crego (2020, p. 3) afirma que “el objetivo es conseguir un estilo que parezca invisible y suscite una ilusión de objetividad, una impresión de que el espectador está observando la realidad misma a través de una ventana, que es la pantalla”.

A partir de una revisión bibliográfica, Galindo (2019, p. 120) menciona las principales ideas sobre las que parece existir un consenso al definir el cine clásico de Hollywood como “un tipo de cine caracterizado por disponer todos los recursos del lenguaje cinematográfico para construir una narración inteligible, dirigida a un espectador para quien lo fundamental es el orden de lo diegético”. Galindo advierte de la presencia de problemas conceptuales en términos como “estilo”,

“clasicismo” y “canon”. Igualmente, sostiene que la norma del cine clásico de Hollywood no se define únicamente por un conjunto de reglas estilísticas o narrativas, sino por la capacidad de estas películas y cineastas de transgredir o desviar parcialmente de dichas reglas. En este sentido, y pesar de su aparente linealidad, las películas más destacadas de esta práctica cinematográfica demuestran una complejidad insólita basada, precisamente, en su previsible desarrollo (Gillespie, 2006).

La investigación por parte de los teóricos de la Nouvelle Vague destacó la figura del director de cine como “autor”, aunque este es un concepto mucho más complejo, por cuanto la creación de un filme es necesariamente colectiva, lo que debería ampliar la responsabilidad de la autoría al equipo creativo (Lara Martínez y Lara, 2019).

Por otra parte, debe mencionarse que el estilo clásico de Hollywood evolucionó gracias a los avances tecnológicos, la estandarización de las prácticas y los cambios en los sistemas de gestión de la producción (Bordwell et al., 1997).

Esta investigación propone un análisis de los protagonistas en el cine clásico de Hollywood focalizándose en la actividad profesional en la que se ocupan. Para conseguirlo se aplica un análisis del personaje como categoría narrativa dentro del relato desde una metodología basada en el análisis textual audiovisual que, como se explicará, se centra en un aspecto concreto de la definición del personaje entendido como simulacro de la persona, desde una perspectiva fenomenológica (Casetti & Di Chio, 2017).

Field utiliza la expresión “vida exterior” para referirse al fragmento de existencia de un personaje representado en la historia, en concreto la información relativa a la vida profesional, personal y

privada del protagonista (Field, 1995), como contrapunto a la “vida interior” (o pasado del personaje) (Cruz-Elvira et al., 2023). Incluye así los aspectos relativos a su vida profesional, vida personal y vida privada. Si el concepto de vida interior se refería al pasado del agente de la acción, el de vida exterior lo hace a su presente.

La vida profesional podría también incluirse en la categoría establecida por Lajos Egri de dimensión social del protagonista (Egri, 1960), que incluye aquellos aspectos que establecen la identidad del personaje en su relación con el resto y que influye contundentemente en su configuración como agente conductor de la narración en el cine clásico de Hollywood.

Objetivos y metodología

El objetivo de este trabajo es identificar la ocupación laboral de los caracteres principales en una muestra de títulos y contrastar esta información con otros elementos definitorios de los personajes y de los géneros cinematográficos en que aparecen dichos caracteres.

La metodología se basa en el análisis textual audiovisual, adoptando una perspectiva fenomenológica que ve a los personajes como simulacros de personas reales, con voluntad, carácter y personalidad (Pérez-Rufí, 2016; Casetti & Di Chio, 2017). Se parte del visionado de una muestra conformada por 80 obras representativas de la práctica productiva analizada, en la línea de los estudios de las “grandes obras” (Allen & Gomery, 1995),

Dentro de la vida profesional examinamos aquellos elementos relacionados con la ocupación laboral del sujeto y su interrelación con otros aspectos de la vida exterior. Es decir, a partir de un visionado

pautado, se toma nota de toda la información comunicada sobre la ocupación laboral de los protagonistas y cómo esta puede condicionar o no el desarrollo de la trama. Se adopta una perspectiva de género al atender a las diferentes condiciones en que es representada la ocupación laboral en hombres y en mujeres.

La estructura seguida en la presentación de los resultados se organiza de la siguiente manera. En primer lugar, se hace un análisis por género cinematográfico, comenzando con el melodrama y su representación de la mujer en roles laborales, y después pasando al análisis de otros géneros, como el cine musical, la comedia y el cine negro. Se incluyen ejemplos específicos de películas y personajes que ilustran las tendencias observadas. Estos ejemplos están contextualizados dentro de las categorías establecidas.

En segundo lugar, se desarrolla una evaluación crítica de cómo la profesión o la falta de ella afecta a la construcción del personaje y la trama. Además, se comparan las diferencias en la representación de personajes masculinos y femeninos en contextos laborales.

En tercer lugar, se comenta la interacción entre vida personal y profesional. Es decir, se explora cómo la vida laboral de los personajes se entrelaza con su vida personal, destacando los casos en los que esta interacción se convierte en un elemento central de la narrativa. En cuarto lugar, se atiende posición del protagonista en la escala jerárquica laboral, para continuar con una categorización de la relación de necesidad del personaje con respecto a su mantenimiento económico a través del trabajo.

Estos resultados llevan a las conclusiones, en las que se sintetizan las observaciones hechas a lo largo del análisis, y se termina con una

valoración de la importancia del contexto laboral en la configuración del carácter de los personajes y su papel en la narrativa cinematográfica.

Resultados. La representación de la actividad laboral como rasgo definitorio del protagonista en el cine clásico

Se parte de una idea de Echart, que indica (aunque referido a la comedia clásica) que, aunque los protagonistas necesitan de cierta libertad de acción al tiempo que deben permanecer en los márgenes de lo social “son reconocibles a menudo por su escasa vinculación a la esfera del trabajo, lo que resulta evidente en las despreocupadas herederas” (Echart, 2005, p. 261).

Aunque en líneas generales se puede apreciar la falta de homogeneidad y de modelos dominantes, consecuencia de la diversidad de la muestra tomada, se observan ciertas tendencias que se comentan a continuación. En primer lugar, debe apuntarse que los resultados permiten agrupar por géneros cinematográficos las principales tendencias.

Entre estas tendencias se encuentra la posición de la mujer respecto del trabajo en el melodrama, con dos patrones reconocibles. El primero de ellos es aquel en el que la heroína se identifica con la figura de una rica heredera sin ninguna ocupación laboral ni preocupación relativa a ello aparente. Entre estas merecen ser reseñadas las protagonistas de las obras de Wyler *The Heiress* (William Wyler, 1949), *Jezebel* (William Wyler, 1938), *The Little Foxes* (William Wyler, 1941) o *The Letter* (William Wyler, 1940) y otras como *Gone with the Wind* (Victor Fleming, 1939), *Notorious* (Alfred Hitchcock, 1946) o *The Philadelphia Story* (George Cukor, 1940). Se trata de personajes cuya

construcción en este sentido potencia su dedicación a la vida personal y relacional con otros sujetos.

La actividad dentro del mundo del espectáculo constituye el otro paradigma de ocupación laboral de la heroína en el melodrama. Así, encontramos actrices de teatro entre las protagonistas de *All About Eve* (Joseph L. Mankiewicz, 1950), *To Be or Not to Be* (Ernst Lubitsch, 1942) y *A Night at the Opera* (Sam Wood, 1935). En *Blonde Venus* (Josef von Sternberg, 1932), *Morocco* (Josef von Sternberg, 1930) y *Gentlemen Prefer Blondes* (Howard Hawks, 1953) serían presentadas artistas de cabaret en los papeles principales. Desempeñan un rol de intérpretes cinematográficas las protagonistas de *The Barefoot Contessa* (Joseph L. Mankiewicz, 1954), *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950), *Imitation of Life* (Douglas Sirk, 1959) o *King Kong* (Merian C. Cooper, 1933). Representan a mujeres que conocen o conocieron el éxito como estrellas, pero que se ocupan sobre todo de resolver conflictos relacionados con su vida emocional, hecho que va a centrar de forma primordial el interés de la historia.

Los personajes masculinos que trabajan para el mundo del espectáculo aparecen con menor frecuencia y cuando lo hacen es en la industria cinematográfica, caso del productor Jonathan Shields en *The Bad and the Beautiful* (Vincente Minnelli, 1952), el guionista Joe Gillis en *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) o el actor Don Lockwood en *Singin' in the Rain* (Stanley Donen y Gene Kelly, 1952).

Esta tendencia de retrato de individuos dedicados al espectáculo se inscribe dentro de otra mayor en la que los protagonistas se emplean en profesiones admiradas y asociadas por el imaginario colectivo a una relación creativa con la materia de su trabajo. Entre estos tipos – siempre

en el papel principal - podemos hallar pintores (*An American in Paris*, Vincente Minnelli, 1951; *Love Affair*, Leo McCarey, 1939), escritores (*The Third Man*, Carol Reed, 1949), publicistas (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959; *Laura*, Otto Preminger, 1944), periodistas (*Woman of the Year*, George Stevens, 1942; *His Girl Friday*, Howard Hawks, 1940; *It Happened One Night*, Frank Capra, 1934) y fotógrafos (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954).

Echart afirma que en la *screwball comedy* cuando los protagonistas trabajan, es bastante probable que lo hagan en algo interesante o extraordinario. “Y entre ellos y ellas, sobre todo habrá periodistas que, más allá de sus pocos escrúpulos, contagiarán una fuerte sensación de vitalidad al género y la idea de que la diversión es lo primero” (Echart, 2005, p. 262). En este sentido, apuntan Durán y Cartes (2017, p. 56) que “los personajes femeninos vinculados al periodismo tienen una notable presencia en las películas producidas en Hollywood durante las décadas de los treinta y de los cuarenta, siendo la comedia el género narrativo donde más aparecen”.

Puede concluirse que son profesiones que potencian la interacción entre personajes, la actuación en espacios abiertos, las actividades no rutinarias y cierta libertad de movimiento y horarios, con lo cual resultan idóneas desde el punto de vista de la articulación dramática de acontecimientos en el relato. Mediante la asignación de estas tareas al héroe de la acción, el melodrama puede permitirse desarrollar historias de ambiciones profesionales y luchas de poder (*The Bad and the Beautiful* es buen ejemplo de ello). En la comedia y el musical la actividad pública enfocada hacia el mundo de la creación artística favorece y justifica el dinamismo de sus escenas, la relación entre los sujetos y

las eventuales rupturas de diégesis que suelen conllevar los números musicales. Resulta pues lógica la dedicación al mundo del espectáculo de los personajes interpretados por Gene Kelly en *Singin' in the Rain*, de Jane Russell y Marilyn Monroe en *Gentlemen Prefer Blondes* o de la propia Monroe y el resto del reparto femenino en *Some Like It Hot* (Billy Wilder, 1959).

De igual forma, son en cierta medida frecuentes aquellos protagonistas que no muestran una ocupación laboral concreta, sino que ocupan todo su tiempo en el desarrollo de la trama principal, por lo general sin ninguna relación con el mundo laboral. Sería éste el caso del western, género que habitualmente presenta héroes cuya función principal es la resolución mediante la violencia de sus conflictos con otros personajes, pretendiendo vengar la muerte de un familiar y aplicar su propio concepto de justicia (*The Searchers*, John Ford, 1956; *Winchester '73*, Anthony Mann, 1950; *The Man from Laramie*, Anthony Mann, 1955). En ocasiones compagina esta tarea con la de ganadero o sheriff, caso de *My Darling Clementine* (John Ford, 1946) o *Red River* (Howard Hawks, 1948).

Muy similar sería el rol de los antihéroes del cine negro: su labor se reparte la mayor de las veces entre la de criminal o la de profesional del establecimiento de la ley. No poseen una profesión determinada los protagonistas de *The Asphalt Jungle* (John Huston, 1950), *Key Largo* (John Huston, 1948) o *The Roaring Twenties* (Raoul Walsh, 1939). En *Scarface* (Howard Hawks, 1932), los policías perseguidores del gánster comentan que su oficio registrado es el de “guardaespaldas”. Todos ellos, en líneas generales, se hallan a disposición de las necesidades dramáticas de la acción mediante actividades criminales.

Las profesiones más rutinarias reportan escasos beneficios argumentales para el relato cinematográfico. El cine de Hollywood tiende al retrato de situaciones extraordinarias e insólitas en la sociedad en que se inserta. Son excepciones las comedias y los melodramas costumbristas, en los que lo extraordinario procede de lo rutinario. El centro de interés en las historias cuyos personajes desarrollan tareas comunes se desplaza hacia el ámbito personal. El oficio aquí caracteriza, en cierta forma, su personalidad y condiciona su actuación, pero no determina el peso de la acción.

En este sentido, podemos mostrar como ejemplos los caracteres que se ocupan como empleados de agencias de seguros (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944; *The Apartment*, Billy Wilder, 1960), comerciantes (*The Best Years of Our Lives*, William Wyler, 1946; *The Shop Around the Corner*, Ernst Lubitsch, 1940), empleados de banca (*The Best Years of Our Lives*, William Wyler, 1946; *Scarlet Street*, Fritz Lang, 1945), investigadores o científicos (*Monkey Business*, Howard Hawks, 1952; *Bringing Up Baby*, Howard Hawks, 1938; *Ball of Fire*, Howard Hawks, 1941; *The Woman in the Window*, Fritz Lang, 1944) o abogados en un rol de investigador policial (*Anatomy of a Murder*, Otto Preminger, 1959; *Adam's Rib*, George Cukor, 1949).

El grupo de desempleados es el menos frecuente en el cine clásico de Hollywood: en *The Best Years of Our Lives* (William Wyler, 1946), *Modern Times* (Charlie Chaplin, 1936) o *The Grapes of Wrath* (John Ford, 1940), la ausencia de un empleo en sus protagonistas no es una invitación a la acción por otros derroteros, sino uno de los conflictos principales de la trama que sus héroes habrán de resolver. Se pretende de tal forma plantear una temática de conflicto social.

Puede concluirse que la ocupación laboral no pesa sobre la configuración del carácter del personaje, salvo en aquellos relatos en los que la profesión se encuentra íntimamente relacionada con la trama principal. En estos casos, las situaciones laborales exhibidas tenderán a ser insólitas.

En las ya citadas *Modern Times* y *The Grapes of Wrath*, así como en *It's a Wonderful Life* (Frank Capra, 1946), con un peso importante de la vida profesional, el contexto laboral descrito es inusual dentro de la rutina que cabría suponerles. En estos ejemplos sus tres protagonistas pierden el empleo o lo ven peligrar. Inversamente, ven surgir una oportunidad laboral importante en sus vidas los personajes principales de *Anatomy of a Murder*, *Sunset Boulevard*, *Imitation of Life* o *The Barefoot Contessa*.

La ruptura de la rutina en el empleo procede de las interferencias de aquel con la vida personal en los filmes de Greta Garbo *Ninotchka* (Ernst Lubitsch, 1939) y *Queen Christina* (Rouben Mamoulian, 1933). En ambos interpreta a mujeres en puestos de responsabilidad laboral dificultada por un nuevo compromiso emocional, hecho que plantea la incompatibilidad de la vida personal con la laboral.

La mujer – y con ella la activación de la vida personal - es de nuevo la culpable de la alteración de la actividad profesional de los investigadores retratados por Howard Hawks en *Monkey Business*, *Bringing Up Baby* y, sobre todo, *Ball of Fire*.

La falta de rutina definirá las ocupaciones de los protagonistas de todo un género, el cine negro. En él son representados espías (*North by Northwest*; *Notorious*; *Dishonored*, Josef von Sternberg, 1931), detectives (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941; *The Big Sleep*, Howard

Hawks, 1946; *The Big Heat*, Fritz Lang, 1953; *Laura*) y atracadores, gánsteres o criminales (*The Asphalt Jungle*, *Scarface*, *Key Largo*).

Si la vida profesional posee un exiguo relieve dentro de la articulación del protagonista, su capacitación y destreza serán una cuestión absolutamente trivial en muchas ocasiones: la ausencia de información al respecto plantea pues cuestiones que no son resueltas. Pocos serán los casos en los que la información aportada sobre los caracteres va a hacer mención en algún momento a su valía como profesional. Entre estos merecen ser destacados los protagonistas de *It's a Wonderful Life*, cuya humanidad parece solventar las deficiencias en la gestión de su negocio, *Anatomy of a Murder*, de nuevo con un James Stewart con prestigio como abogado pero que parece dar la espalda al reconocimiento público de su actividad, o *Scarlet Street*. Esta última comienza con el homenaje que los compañeros de trabajo ofrecen al personaje interpretado por Edward G. Robinson. Su encuentro con una mujer fatal arruinará su vida y el prestigio obtenido con los años de esfuerzo.

Con todo, es posible percibir una crítica más contundente en aquellos casos en los que se evalúa la calidad profesional de la mujer trabajadora. Cuando la heroína triunfa en el plano laboral, su vida personal se ve seriamente perjudicada por ello, tal y como ocurre en aquellas protagonistas que interpretan a actrices en *The Barefoot Contessa* o *All About Eve* o personajes con poder, como en *Queen Christina*, *Ninotchka* y, en cierta medida, *Gone with the Wind*. En *Ninotchka* el éxito como mujer – realizada en el ámbito personal– conlleva el incumplimiento de sus objetivos profesionales.

Representa igualmente esta afirmación *Woman of the Year* (George Stevens, 1942): en ella, Tess Harding triunfa en su profesión y

así se le es reconocido mediante una distinción pública, si bien fracasa como esposa al ser representada incapaz de hacerle el desayuno a su marido, o como madre adoptiva. Contrastan con esta tendencia otras dos heroínas presentes en una comedia, Amanda Bonner en *Adam's Rib* y Hildy Johnson en *His Girl Friday*, la primera como abogada de prestigio y la segunda como inquieta periodista.

La mujer fracasa en el cine negro cuando desarrolla un rol de espía en *Notorius* y *Dishonored*. En esta última, de hecho, un texto extradiegético la califica como la que podría haber sido la más destacada espía de la historia “de no haber sido mujer”, con lo cual se señala como responsable de su fracaso profesional su género sexual. El rótulo extradiegético inicial de *Dishonored* afirma: “X-27 might have become the greatest spy in history... if X-27 had not been a woman” (“X-27 pudo haber sido la espía más grandiosa de la historia... de no haber sido una mujer”). Esto también podría interpretarse como una denuncia de los obstáculos que las mujeres encuentran en su desarrollo profesional para alcanzar cotas de reconocimiento superiores.

En cualquier caso, el cine negro parece realizar una retórica del fracaso en todos los aspectos, incluido el profesional, que afecta por igual a héroes y heroínas. Incluso personajes de aparente profesionalidad, como Dix Handley (Sterling Hayden) en *The Asphalt Jungle*, no consiguen sus objetivos. De esta forma, y a causa de la censura y de los principios morales impuestos en la producción cinematográfica clásica, los delincuentes que en un primer momento triunfan e incluso parecen poseer un prestigio social (caso de los gánsteres de *The Roaring Twenties* y *Scarface*) ven malograr sus objetivos como sanción por su negatividad moral. Siguiendo las directrices de *The Asphalt Jungle*,

otro filme cercano a su momento de producción, *The Killing* (Stanley Kubrick, 1956) hace fracasar a su atracador profesional después de acercarlo a las puertas del éxito. El delincuente no puede triunfar en la consecución de sus objetivos.

Los detectives *bogartianos*, identificados con el estereotipo del *tough guy* o tipo duro, desprenden una impresión de profesionalidad, conocimiento y dominio de los procesos de desarrollo de su trabajo, si bien pesa sobre ellos cierta conciencia de fracaso y ausencia de logro en lo que respecta a sus objetivos personales. Ello lo inhabilita para la acción y llega a reducir su expresividad y capacidad de emoción al mínimo.

El protagonista que, siguiendo las premisas de Prósper Ribes (1991), podría identificarse en mayor medida con un modelo de héroe clásico es el del western y el cine de aventuras, definido por su habilidad en el desempeño de tareas de tipo físico. Parte de esta habilidad y agilidad en la resolución de cualquier actividad es compartida por los protagonistas del musical, que, independientemente del reconocimiento social de su destreza, ejercen sus profesiones con capacidad y eficacia.

Otro aspecto que debemos destacar es la relación de la vida profesional con la personal: dicha relación conforma un elemento de relevancia argumental en el caso de las mujeres. Así, en el melodrama, la mujer que se ocupa laboralmente lo hace con el objetivo de mantener económicamente a su familia por un motivo: la ausencia del varón. En *Blonde Venus*, *Imitation of Life* e incluso *The Little Foxes* dicha ausencia del varón en rol de cabeza de familia debe ser suplido con la actividad de la heroína. La motivación de la ocupación laboral de la mujer viene justificada por la herencia del rol masculino en *Queen*

Christina. El personaje interpretado por Garbo no hace sino ocupar la posición jerárquica y profesional desempeñada por su padre.

En *Dishonored* y *Notorious* se produce otro caso: las heroínas subordinan su vida personal y privada a la profesional, en el sentido de que prácticamente van a prostituirse en aras de una meta que puede clasificarse como profesional. El espectador aceptará tal premisa a causa de la motivación que mueve a los personajes a actuar de tal modo; la prostitución es pues disfrazada de heroísmo y sacrificio por la patria.

En un sentido similar, y aunque se trata de un filme fuera del margen temporal de la muestra, *Breakfast in Tiffany's* (Blake Edwards, 1961) presenta a Holly (personaje interpretado por Audrey Hepburn) como una mujer sin una ocupación muy clara que sugiere, por su trato con hombres, un posible caso de prostitución: también aquí se justifica la profesión de la protagonista, pobre, obligada a esposarse muy joven para ser explotada por un marido y por los hijos de este.

Los personajes femeninos con profesiones liberales y sin una motivación trágica para desempeñar una tarea profesional son escasos tanto en el melodrama como en la comedia, género habitualmente más aperturista. Con todo, las heroínas van a establecer un estrecho vínculo entre su vida profesional y la personal. En las comedias *Adam's Rib* y *Woman of the Year*, la pareja protagonista comparte espacios profesionales y domésticos, estableciéndose entre ambos una rivalidad que concluye con la disminución de las ambiciones profesionales de la parte femenina y la consideración de otras alternativas en la vida en convivencia por la parte masculina.

Dentro de la comedia, los personajes masculinos no identificados con el galán clásico establecen una relación más estrecha entre los

aspectos profesionales y personales de su vida. De aquí va a resultar mermado el desarrollo personal del protagonista, al hallarse subordinado a otros caracteres, al tiempo que dota de un tono agrio al relato. Resultan paradigmáticas de esta situación las obras *An American in Paris* y *The Apartment*. En *An American in Paris* el héroe se siente humillado al ser mantenido económicamente por una mujer más interesada en una relación personal con éste que en su ocupación artística.

En *The Apartment* el protagonista obtiene un beneficio laboral y económico a costa del sacrificio de su vida personal y de su intimidad. Los favores a altos cargos de su empresa terminan por minar su estabilidad personal y negarle cualquier posibilidad de desarrollo de una vida íntima y romántica. Los aspectos más personales del personaje son subordinados a sus objetivos laborales.

Otros caracteres procedentes de la comedia que verán condicionado el desarrollo de su actividad profesional por una relación romántica son David Huxley en *Bringing Up Baby*, Bertram Potts en *Ball of Fire* y Donald Lockwood en *Singin' in the Rain*.

Las implicaciones entre vida profesional y personal en el cine negro son más frecuentes. Es así como se explican las relaciones entre los detectives y los personajes investigados (*The Big Sleep* es buena muestra de ello) o los triángulos amorosos, como los establecidos en *Laura* o *Gilda* (Charles Vidor, 1946); en ambas el origen de las atracciones entre los tipos procederá de una relación contractual previa.

El caso de *The Big Heat* es excepcional por cuanto, en un primer momento, la vida profesional y la vida personal aparecen estrictamente separadas. El duro policía interpretado por Glenn Ford es mostrado en su ámbito laboral y en su entorno familiar, en el que ofrece una imagen

más afable, sin que exista ninguna relación entre ambos contextos. En el momento en que se atenta contra su familia, su labor como agente del cumplimiento de la ley se halla motivada por una causa personal.

En cuanto a la posición del protagonista en la escala jerárquica laboral, apuntaremos en primer lugar la escasez de héroes ocupados en puestos de responsabilidad o con empleados a sus órdenes, pese a la importancia del personaje principal en el relato. Entre estos se encuentran las estrellas de cine y teatro representadas en el melodrama: en *All About Eve*, Margo dirige su carrera artística y su liderazgo es reflejado en su capacidad de libre elección entre las opciones profesionales a las que tiene acceso. Desarrollan también un rol de líder profesional de un colectivo los protagonistas de *It's a Wonderful Life*, *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) o *The Ten Commandments* (Cecil B. DeMille, 1956), en este caso como líder religioso.

La mayor parte de los personajes en puestos jerárquicos profesionales superiores pertenecen al género masculino. Entre las excepciones merecen ser citados las mujeres interpretadas por Greta Garbo en *Ninotchka* y *Queen Christina*. Pese a la capacidad de mando de estas, encuentran una limitación a su actuación en una entidad superior más abstracta que se identifica con un colectivo anónimo (el poder político soviético en el primer caso y el pueblo de la soberana en el segundo).

El líder posee un rol moralmente negativo en los filmes pertenecientes al cine negro o cercanos al mismo, tal y como ocurre en *The Bad and the Beautiful*, *Scarface* o *The Roaring Twenties*. En una posición más ambigua se situarían los sujetos caracterizados por Bogart en *Casablanca* o *To Have and Have Not* (Howard Hawks, 1944). El guía del cine de aventuras, no obstante, posee un carácter heroico y su

comportamiento es positivo y ejemplar. *Mutiny on the Bounty* (Frank Lloyd, 1935), *The Bridge on the River Kwai* (David Lean, 1957) o *The Ten Commandments* son representativos en ese sentido.

Por otra parte, aunque ningún género cinematográfico concreto ha parecido mostrar un interés especial en la ocupación laboral de sus caracteres, el cine negro ha retratado la vida de empleados en ocupaciones rutinarias y monótonas que los hastía y que motiva en un momento determinado su giro hacia mundos más oscuros. Serán entonces incitados a cometer delitos o a introducirse en ambientes turbios a fin de desvelar una trama de corrupción o de actuación ilegal. Pertenecen al primer grupo los protagonistas de *Scarlet Street* o *Double Indeminty* y al segundo los tipos interpretados por Glenn Ford en *Human Desire* (Fritz Lang, 1954) y *The Big Heat*. Todos ellos parecen pues retratados como tristes empleados no motivados profesionalmente y sin grandes expectativas ni ambiciones en sus vidas. También es el caso de *The Killing*, donde el robo abre nuevas y buenas esperanzas vitales a personajes oscuros y desilusionados.

Entre los personajes analizados que operan su profesión de forma autónoma sin integrarse en una jerarquía merecen ser destacados los héroes del western; solitarios, sin ninguna ocupación laboral aparente más que su propia supervivencia y la aplicación de un concepto personal de justicia, son los personajes más independientes observados desde un punto de vista profesional, creando rara vez relaciones o compromisos laborales. Puede señalarse como excepción *The Man from Laramie*, en la que Will acepta un empleo en un rancho a fin de mantenerse investigando en la localidad objeto de sus pesquisas.

En el cine de aventuras y el musical se repiten esquemas similares, si bien en este último es habitual la figura de una instancia profesional superior que condiciona la actuación del personaje. En *Singin' in the Rain* o *On the Town* (Stanley Donen y Gene Kelly, 1949), los personajes caracterizados por Gene Kelly poseen cierta independencia en el desarrollo de su actividad, si bien se hallan subordinados a una normativa profesional que han de cumplir. Por otra parte, la mujer independiente y trabajadora fue descrita por Hawks en *His Girl Friday* e interpretada por Katherine Hepburn en *Woman of the Year* y *Adam's Rib*.

La proporción de protagonistas que pasan por apuros económicos de forma explícita puede clasificarse en tres grupos. El primero de ellos podría estar constituido por aquellos agentes de la acción en los que la necesidad económica supone un rasgo descriptivo más de su contexto vital, un condicionante que lo define, pero que no supone un detonante de acontecimientos posteriores, es decir, no es activada una relación causa-efecto entre la situación económica del sujeto y su actuación.

Incluimos en este grupo a los protagonistas de *Imitation of Life*, *Gilda*, *The Third Man*, *The Shop Around the Corner* o *Ball of Fire*. Contarían todos ellos entre sus rasgos caracterizadores iniciales con una acuciante necesidad económica. Cuentan además con una meta común de progreso social y profesional, pero que no llega a vertebrar la acción de la trama principal de cada uno de los relatos.

Conformarían un segundo grupo aquellos personajes para los que la necesidad económica supone un detonante fundamental que va a justificar toda la acción posterior. Dicha motivación será muy fuerte en los actantes principales de títulos como *Blonde Venus*, *The Grapes*

of *Wrath*, *Sunset Boulevard* o *Love Affair*. De no ser por la importante demanda de ingresos que necesitan, no se involucrarían en la acción de la trama principal.

Así, en *Sunset Boulevard* Joe acepta como trabajo la reescritura del guion redactado por Norma Desmond, conllevando la convivencia con la diva y el engaño. En *Blonde Venus*, Helen Faraday sacrifica su estabilidad familiar a fin de procurar un tratamiento médico para su marido en Europa. La necesidad económica se enfrenta a la vida personal de un modo abrupto y condiciona *in extremis* la actividad de la heroína. La actuación de los protagonistas de *Red River*, *The Grapes of Wrath* o *The Treasure of the Sierra Madre* (John Huston, 1948) se halla motivada en la lucha por la supervivencia y la búsqueda de los elementos de sustento vital más básicos en un entorno hostil.

Se ha clasificado dentro de un tercer grupo aquellos sujetos que codician mayores beneficios económicos y que hacen del logro de estos el objetivo que va a dirigir su actuación, si bien esta búsqueda no va a estar motivada por una necesidad de supervivencia. Se incluyen en este grupo a los personajes principales de *The Little Foxes*, *The Bad and the Beautiful*, *Scarlet Street* o *Double Indemnity*. Todos ellos vinculan su vida profesional con el logro de un incremento de sus riquezas y su poder (como en *The Little Foxes* y *The Bad and the Beautiful*) o con la satisfacción de las ambiciones de una mujer fatal (en *Scarlet Street* o *Double Indemnity*).

Con respecto al relieve de la vida profesional en el relato, esta no va a centrar el interés en la trama principal en la mayor parte de los casos. Sí lo hará en las historias de investigaciones detectivescas como *Anatomy of a Murder*, *The Maltese Falcon* o *The Big Sleep*, en las que

no se obvian las implicaciones con la vida personal, y en títulos como *Modern Times*, *Mutiny on the Bounty*, *Moby Dick* (John Huston, 1956) y *The Bridge on the River Kwai*. Al mismo tiempo, la información aportada en estos relatos acerca de la vida personal es muy escasa: la trama profesional centra la acción mostrada en todo momento.

El resto de obras en las que la vida profesional posee un peso destacado enfrentará los aspectos laborales de la historia con otros más personales, relacionándolos de forma que ninguna de estas facetas de la vida del héroe llega a eclipsar a la otra. *Dishonored*, *It's a Wonderful Life*, *His Girl Friday*, *The Apartment* o *Adam's Rib* describen la vida profesional de sus caracteres principales atendiendo a las consecuencias de los acontecimientos de tipo laboral en la vida personal.

La información acerca de la ocupación laboral del personaje principal es comunicada mediante su exhibición visual en el discurso en la mayor parte de los relatos. Simultáneamente, los caracteres van a aportar datos adicionales a través de su discurso oral, por lo general en forma de conversaciones.

Resultan casos excepcionales aquellos en los que tal información es referida al espectador exclusivamente a través del discurso oral, evitando toda escena en la que aparezca el protagonista desempeñando su tarea profesional. Entre estas obras se encuentran *All About Eve*, *East of Eden* (Elia Kazan, 1955) o *North by Northwest*.

En *All About Eve*, Margo no aparece en ningún momento representando una actuación teatral, pero sí en los camerinos y entre bastidores. Las conversaciones giran continuamente acerca de su labor artística y de las implicaciones personales de unos y otros. Cal en *East of Eden* informa a su madre de su condición de estudiante, pero no es mostrado

en contextos que así pudieran justificarlo visualmente. Del mismo modo, las profesiones de los protagonistas de *Written on the Wind* (Douglas Sirk, 1956) y *North by Northwest* son señaladas rápidamente mediante una única escena en la que mantienen un breve encuentro o reunión con algún miembro de su empresa de quien recibe órdenes, en el primer caso, o a quien dicta sus tareas, en el segundo.

Conclusiones

En conclusión, las ocupaciones más prestigiosas y creativas permiten a los personajes una mayor libertad e interacción entre personajes, elementos clave para la narrativa cinematográfica. La vida profesional en el cine clásico de Hollywood, aunque no siempre central en la trama, interactúa significativamente con la vida personal del personaje, especialmente en el melodrama y el cine negro. Las profesiones no solo definen a los personajes sino que también influyen en la dirección y el tono de la narrativa.

Aunque no existe homogeneidad en la definición del protagonista a partir de su ocupación profesional, sí pueden detectarse ciertos rasgos comunes al respecto. Así, puede afirmarse que el sujeto desarrolla tareas laborales consideradas de prestigio social que potencian la interacción entre individuos en espacios abiertos y que permiten cierta libertad de movimientos. En contraste, los personajes que realizan trabajos rutinarios o monótonos rara vez son el foco de la trama, salvo en géneros específicos como el cine negro.

Por otra parte, en muchas ocasiones, la vida profesional de los personajes se ve subordinada o interrumpida por cuestiones personales, especialmente en el caso de los personajes femeninos. Esto representa

una crítica implícita a las limitaciones impuestas por las normas sociales del contexto histórico, social, político y cultural en que son producidos estos filmes, donde las mujeres que lograban éxito profesional a menudo debían sacrificar su vida personal.

La mujer, heroína en el melodrama, no lleva a cabo una actividad laboral y centra toda su ocupación en asuntos relacionados con su vida personal. En ellas, el éxito profesional suele conllevar el fracaso en el plano personal y emocional. Las relaciones entre vida profesional y vida personal son, por tanto, más estrechas en el género femenino.

En definitiva, la ocupación laboral del personaje en el cine clásico permite definirlo en un contexto social y justifica su interacción con otros personajes, si bien el conflicto desarrollado en el relato tiende por lo general a implicar antes cuestiones relacionadas con la vida personal antes que la profesional. Sin embargo, son numerosos los casos en los que esto ocurre, en los que la trama viene condicionada o se explica desde la actividad laboral de los caracteres.

Referencias

- Allen, R., & Gomery, D. (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*. Paidós.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood*. Paidós.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Cruz-Elvira, A., Aragón-Manchado, A., & Pérez-Rufí, J. P. (2023). El backstory como elemento de caracterización del protagonista

en el cine clásico de Hollywood. En A. Suing Ruiz, A. P. Goulart de Andrade, D. Bastos, & V. A. P. Kneipp (Coords.), *Imagens em movimento* (pp. 150–178). Ria Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/imagens-em-movimento>

Durán Manso, V., & Cartes Barroso, M. J. (2017). La presencia de mujeres periodistas en la screwball comedy: Las protagonistas de *Luna Nueva* (1940) y *La mujer del año* (1942). *Admira: Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, (5), 34–59. <https://hdl.handle.net/11441/76101>

Echart, P. (2005). *La comedia romántica del Hollywood de los años 30 y 40*. Cátedra.

Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. Touchstone.

Field, S. (1995). *El libro del guion*. Plot Ediciones.

Galindo Pérez, J. M. (2019). Del cine clásico de Hollywood: más allá del choque entre el estilo y el canon. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (27), 119–130. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/620/533>

Gillespie, M. P. (2006). The chaos and complexity of classic Hollywood cinema. *Nonlinear Dynamics Psychol Life Sci*, 10(1), 123–41. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16393506/>

Lara, M., & Lara, A. (2019). La autoría en el cine clásico de Hollywood. *Revista De Comunicación De La SEECI*, (49), 39-57. <https://doi.org/10.15198/seeci.2019.49.39-57>

- Pérez-Rufí, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y palabra*, (95), 534-552. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- Pravadelli, V. (2014). *Classic Hollywood: Lifestyles and Film Styles of American Cinema, 1930-1960*. University of Illinois Press.
- Prósper Ribes, J. (1990). *Estructuras narrativas y procedimientos informativos en la narrativa clásica cinematográfica* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.]
- Sánchez-Escalonilla, A. (2013). *Estrategias de guión cinematográfico: el proceso de creación de una historia*. Ariel.
- Valhondo-Crego, J. L. (2020). Focalización fílmica Clásica y Moderna: estructuras de información en la historia del cine de ficción. *Transinformação*, (32), 1-8. <http://dx.doi.org/10.1590/1678-9865202032e190076>

ÍNDICE REMISSIVO

A

- accidentally 251
- Accidentally Wes Anderson 8, 227, 228, 235, 238, 239, 242, 246, 248, 250, 251
- acusmático 8, 206, 207, 209, 215, 220, 221, 224
- acusmáticos 211
- Arte 4
- audiovisuais 16, 21, 22, 23, 25, 26, 29, 58, 63, 74, 154, 184, 232
- audiovisual 13, 14, 15, 18, 19, 20, 23, 24, 28, 29, 30, 50, 51, 52, 58, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 71, 118, 160, 183, 184, 185, 202, 206, 207, 211, 212, 213, 254, 255
- Audiovisual 61, 71, 252
- Audiovisuales 275

C

- cine 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 127, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 180, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 260, 261, 262, 264, 265, 267, 268, 269, 270, 273, 274, 275, 276
- Cine 8, 105, 108
- cine ambiental 105, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 127, 129, 130, 131, 133, 134
- cinema 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 44, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 56, 61, 62, 63, 64, 65, 69, 70, 71, 82, 135, 137, 143, 149, 153, 159, 170, 177, 179, 184, 206, 207, 208, 209, 211, 212, 213, 215, 216, 220, 221, 222, 223, 225, 226, 228, 234, 236, 237, 239, 249, 250, 275

- Cinema 16, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 36, 38, 47, 48, 49, 51, 71, 100, 102, 108, 126, 130, 150, 154, 180, 241, 276
- Cinematográfica 37
- cinematográficas 24, 30, 34, 41, 52, 66, 154, 155, 158, 184, 215, 236, 237, 258
- cinematográfico 18, 22, 26, 34, 154, 209, 211, 221, 236, 253, 256, 261, 269, 276
- cinematográficos 22, 27, 29, 52, 105, 132, 255, 257, 275
- Cinematográficos 115
- comunicação 12, 14, 20, 21, 22, 49, 81, 85, 87, 88, 90, 91, 101, 103, 137, 184, 186, 187, 189, 190, 193, 194, 196, 197, 209, 217, 226, 227, 229, 230, 235, 245
- Comunicação 33, 50, 73, 153, 181, 227
- comunicación 113, 116, 117
- Comunicación 131, 132, 133, 134, 252, 275
- cultura caipira 34, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47

E

- Emoji, O Filme 186
- Emoji: O Filme 190, 202, 203
- emojis 185, 186, 187, 189, 190, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 201, 202, 203

F

- festivales 105, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 114, 115, 119, 122, 124, 126, 127, 128, 130, 131, 132, 133, 134
- filme 16, 19, 34, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 51, 53, 135, 136, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 159, 160, 161, 163, 164, 165, 183, 184, 185, 186, 190, 194, 198, 199, 203, 206, 207, 211, 212, 214, 215, 216, 220, 221, 222, 223, 237, 254, 265, 266

Filme 8, 49, 179, 186, 190, 198, 202, 203, 206, 214, 220, 226

filmes 8, 16, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 34, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 52, 58, 59, 73, 80, 81, 82, 92, 135, 136, 137, 140, 141, 143, 144, 145, 148, 151, 158, 159, 161, 175, 177, 181, 206, 212, 214, 222, 228, 230, 232, 234, 235, 236, 238, 239, 240, 242, 247, 249, 262, 268, 274

Filmes 16, 20, 23, 35, 37, 46

filmica 35, 42, 43, 49, 154, 159, 163, 215, 276

filmicas 14, 27, 155, 207

H

héroes 260, 261, 264, 268, 269

heroínas 155, 165, 170, 178, 264, 266

Hollywood 140, 151, 252, 253, 254, 255, 259, 261, 273, 274, 275, 276

I

Instagram 181, 228, 239, 243

M

média 83, 84, 88, 155, 156, 164, 223

mediáticas 155, 157

mídia 20, 34, 54, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 75, 90, 91, 99, 139, 143, 214, 215, 227, 228, 233, 234, 250

mídias 58, 63, 69, 81, 83, 141, 209, 211, 227, 229, 230, 231, 233, 234, 236, 247, 251

mediático 11, 213, 235, 249

mediáticos 11, 227, 229, 231, 234

mulher 138, 149, 156, 164, 170, 171, 172, 174, 176, 177

mulheres 68, 145, 148, 153, 154, 156, 157, 164, 169, 170, 177, 178, 222

N

narrativas filmicas 14, 27

Netflix 8, 50, 51, 58, 62, 64, 65, 67, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81,

82, 84, 85, 87, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 102, 103, 104, 162, 171, 181

P

película 18, 26, 115, 128, 209, 214, 215

películas 27, 124, 128, 254, 256, 259

podcast 222, 223, 225, 226

Podcast 221, 225

podcasts 8, 99, 206, 226

protagonistas 167, 171, 172, 175, 176, 222, 254, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 265, 268, 269, 270, 271, 273, 275

R

rádio 83, 209, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 225

Rádio 100, 213, 218

rádios 8, 206, 213, 216

S

Shang-Chi 136, 137, 138, 141, 143, 145, 147, 148, 149, 150, 151, 152

Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis 136, 141, 143, 145, 149

streaming 50, 51, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 69, 70, 71, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 82, 84, 92, 100, 101, 103, 223, 224

T

televisão 50, 51, 52, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 67, 69, 71, 74, 75, 76, 77, 80, 81, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 99, 100, 101, 102, 137, 143, 153, 223, 250

Textópolis 185, 186, 187, 190, 191, 192, 202, 203

TikTok 92

Tristeza do Jeca 34, 35, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

true crime 72

TV 7, 50, 57, 59, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 82,
83, 84, 87, 88, 92, 93, 95, 96, 97, 99,
101, 102, 103, 180, 181, 223, 225

V

video 103, 125

Video 58, 62, 79, 98, 108, 178, 182

video 24, 63, 64, 67, 77, 79, 103, 221, 222

Video 78, 79, 102, 224, 225, 226

videos 212, 243

X

Xu Wenwu 136, 144, 146, 149

Y

YouTube 79

RIA

Editorial