

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

Valéria Fabri Carneiro Marques

O CINEMA EM OUTRAS TELAS:
uma análise da produção da websérie *Cinemas de Rua em Juiz de Fora*

Juiz de Fora
2016

Valéria Fabri Carneiro Marques

O CINEMA EM OUTRAS TELAS:

uma análise da produção da websérie *Cinemas de Rua em Juiz de Fora*

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Jornalismo, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Christina Ferraz Musse.

Juiz de Fora

2016

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Marques, Valéria Fabri Carneiro.

O cinema em outras telas : Uma análise da produção da websérie Cinema de Rua em Juiz de Fora / Valéria Fabri Carneiro Marques. -- 2016.

72 f. : il.

Orientadora: Christina Ferraz Musse

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2016.

1. cinema. 2. cidade. 3. memória. 4. cultura. I. Musse, Christina Ferraz, orient. II. Título.

Valéria Fabri Carneiro Marques

O cinema em outras telas:
uma análise da produção da websérie *Cinemas de Rua em Juiz de Fora*

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Jornalismo, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Christina Ferraz Musse.

Aprovado (a) pela banca formada pelos seguintes membros:

-

Profa Dra. Christina Ferraz Musse (UFJF) - Orientadora

Profa Dra. Alessandra Brum (UFJF) - Convidada

Profa Dra. Cláudia de Albuquerque Thomé (UFJF) - Convidada

Conceito Obtido: Aprovada.

Juiz de Fora, 19 de dezembro de 2016.

Dedico este trabalho a todos aqueles que ajudaram a construir parte da história do audiovisual na cidade de Juiz de Fora.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha orientadora, Prof^a Dr^a Christina Ferraz Musse por todo o conhecimento compartilhado e também por me motivar a buscar aprimoramento sempre.

Agradeço também às professoras Alessandra Brum e Cláudia Thomé que gentilmente aceitaram participar desta banca.

Agradeço ao grupo de pesquisa Comunicação, Cidade e Memória - COMCIME pelo apoio e possibilidade de reflexão a respeito de vários temas presentes neste trabalho.

Agradeço especialmente aos meus pais por não apenas tornarem possível todo esse processo, mas por estarem sempre a meu lado, oferecendo apoio incondicional.

Agradeço à todos os entrevistados e àqueles que acompanham a websérie *Cinema de Rua em Juiz de Fora* por tornarem este projeto possível.

" Fechado o cinema. Odeon, na Rua da Bahia.

Fechado para sempre.

Não é possível, minha mocidade.

Fecha com ele um pouco."

(Andrade, Carlos Drumond de, 2011, p.306)

RESUMO

Este trabalho teórico-prático busca fazer uma reflexão sobre a produção da websérie *Cinemas de Rua em Juiz de Fora* através da apresentação do processo de construção deste conteúdo. No início é feita uma apreciação geral das potencialidades que a internet oferece, enquanto meio, no que diz respeito aos processos de interação entre produtor e consumidor de conteúdo audiovisual serializado na web. É feita, também, uma conceituação do termo websérie e são apontadas algumas características essenciais desse tipo de produção. Também apresentam-se de, forma geral e breve, alguns elementos presentes no conteúdo do material produzido, como o conceito de memória e um breve histórico do cinema de rua na cidade. Um dos elementos centrais é o relatório construído sobre a produção práticas dos cinco episódios da websérie estudada. Através da confecção de diários de pesquisa e dados de recepção busca-se neste estudo contribuir para as o campo da produção de conteúdo audiovisual para a internet.

Palavras-chave: Cinema, Audiovisual, Memória, Cidade.

ABSTRACT

This theoretical-practical work seeks to reflect on the production of the web series *Cinemas de Rua in Juiz de Fora* through the presentation of the process of construction of this content. At the outset, a general appreciation of the potential offered by the Internet, as a mean, is made with regard to the interaction processes between producer and consumer of serialized audiovisual content on the web. It is also made a conceptualization of the term Webseries and some essential characteristics of this type of production are pointed out. Also present, generally and briefly, some elements present in the content of the material produced, such as the concept of memory and a brief history of street cinema in the city. One of the central elements is the report built on the practical production of the five episodes of the web series studied. Through the preparation of research diaries and reception data, this study aims to contribute to the field of audiovisual content production for the internet.

Keywords: Cinema, Audiovisual, Memory, City.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1: Crescimento dos usuários das redes ao longo do tempo.....	17
Gráfico 2: Alcance da internet.....	20
Gráfico 3: Meios de acesso dos usuários à internet.....	21
Gráfico 4: Redes sociais mais usadas no Brasil.....	23
Gráfico 5: Número de visualizações da websérie.....	49
Gráfico 6: Faixa etária do público da websérie.....	50
Gráfico 7: Sexo do público que assiste a websérie no YouTube.....	51
Gráfico 8: Sexo do público que assiste a websérie no Facebook.....	51
Gráfico 9: Principais dispositivos em que a websérie é assistida.....	52
Gráfico 10: Número de inscrições no canal.....	53
Gráfico 11: Número de pessoas que deixaram "gosto" e "não gosto" nos vídeos.....	54
Gráfico 12: Número de compartilhamentos do canal por vídeos da websérie.....	54
Gráfico 13: Número de comentários deixados no YouTube por vídeo.....	55
Quadro 1: Comparação de características da web 1.0 e web 2.0.....	18
Figura 1: Logo Cinema de Rua de Juiz de Fora.....	38
Figura 2: Comentários no vídeo 01.....	55
Figura 3: Comentários no vídeo 02.....	56
Figura 4: Comentários no vídeo 02.....	57
Figura 5: Comentários no vídeo 03.....	58
Figura 6: Comentários no vídeo 04.....	59
Figura 7: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento da página pelo Maria do Resguardo.....	59
Figura 8: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento de um usuário do Facebook.....	60
Figura 9: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento de um usuário.....	61
Figura 10: Comentários deixados na página do Tribuna de Minas na reportagem sobre a websérie.....	63
Figura 11: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento da página pelo Cine-Theatro Central.....	65
Figura 12: Comentário deixado na página do projeto Cinema de Rua de Juiz de Fora.....	68
Fotograma 1: Sequência inicial de planos do episódio 01.....	39

Fotograma 2: Sequência inicial de planos do episódio 02.....	41
Fotograma 3: Sequência inicial de planos do episódio 03.....	43
Fotograma 4: Sequência inicial de planos do episódio 04.....	45
Fotograma 5: Sequência inicial de planos do episódio 05.....	47
Tabela 1: Retenção do público em cada episódio.....	49

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ARPANet - Advanced Research Projects Agency Network

DARPA - Departamento de Defesa dos Estados Unidos

EUA - Estados Unidos da América

HD - Hard Disk

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ITU -International Communication Union

SAGE - Semi-Automatic Ground Environment

TIC - Tecnologias de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	ADVENTO DO CIBERESPAÇO	14
2.1	CIBERCULTURA NO BRASIL.....	19
3	YOUTUBE: PRODUÇÃO E CONSUMO AUDIOVISUAL NA WEB	22
4	AUDIOVISUAL SERIADO NA WEB: O FENÔMENO DAS WEBSÉRIES	25
4.1	FRAGMENTAÇÃO DO CONTEÚDO.....	26
4.2	O PÚBLICO NA WEB.....	27
4.3	TEMPORALIDADES NO CIBERESPAÇO.....	28
4.4	DOCUMENTÁRIO OU FICÇÃO?.....	30
5	MEMÓRIA E O MEDO DO ESQUECIMENTO	31
6	CINEMA DE RUA EM JUIZ DE FORA	32
7	A PRODUÇÃO DA WEBSÉRIE CINEMA DE RUA EM JUIZ DE FORA	35
7.1	EQUIPAMENTOS.....	35
7.2	DIÁRIO DE PESQUISA.....	35
7.2.1	CONCEPÇÃO.....	36
7.2.2	EPISÓDIO 01 - IR AO CINEMA.....	39
7.2.3	EPISÓDIO 02 - CINE PALACE.....	41
7.2.4	EPISÓDIO 03 - CINE-THEATRO GLÓRIA.....	43
7.2.5	EPISÓDIO 04 - CINE-THEATRO CENTRAL.....	45
7.2.6	EPISÓDIO 05 - CINE FESTIVAL.....	47
8	DADOS DE RECEPÇÃO	48
8.1	DADOS GERAIS.....	48
8.2	COMENTÁRIOS.....	55
9	CONCLUSÃO	69
	REFERÊNCIAS	70

1 INTRODUÇÃO

O cinema de rua funcionou na modernidade como um grande criador de laços sociais e de sociabilidades diversas. Nas cidades em que esta atividade floresceu, como foi o caso de Juiz de Fora, os cinemas influenciaram de forma muito intensa nos processos de criação de identidades locais. O estudo deste fenômeno pode, assim, enriquecer as narrativas históricas dos locais onde se encontram.

No intuito de recuperar um pouco da rica memória do audiovisual em Juiz de Fora criou-se a websérie *Cinemas de Rua em Juiz de Fora*. Trabalhando essencialmente com relatos pessoas que viveram essa realidade tenta-se reconstruir os trajetos imaginários dos frequentadores desses cinemas.

Este trabalho tem como objeto central de investigação os cinco episódios produzidos da websérie. Será apresentado aqui um relatório de produção, bem como uma reflexão sobre o conteúdo produzido.

No Capítulo 2 é apresentado o ambiente que abriga essa série, a internet, traçando um breve histórico e destacando as possibilidades que este meio oferece. No item 2.1 são apresentados alguns dados sobre o ciberespaço no Brasil para que se tenha uma dimensão do conteúdo produzido nacionalmente e refletir um pouco sobre o público possível da websérie produzida.

No Capítulo 3 somos introduzidos à plataforma de hospedagem de vídeos em que a websérie foco deste estudo se encontra. O capítulo seguinte é dedicado ao entendimento do conceito de websérie. Esta parte é subdividida em três aspectos centrais das webséries: a serialização do conteúdo (4.1), o entendimento de qual grupo constituiria o público na web (4.2), as diferentes relações com o tempo estabelecidas por esse tipo de conteúdo (4.3) e gênero mais presente em webséries (4.4).

Os capítulos 5 e 6 são, respectivamente, dedicados à breves apontamentos sobre memória e cinema de rua que constituem a narrativa do conteúdo produzido.

Os capítulos 7 e 8 são etapas de relatório da produção do material. No capítulo 7 são apontadas as dificuldades de produção do material e todo o detalhamento deste processo através de diários de pesquisa divididos por vídeo. Já o capítulo 8 é dedicado a mostrar dados de recepção do material produzido. Nele são mostrados gráficos e dados de interação com os espectadores da série.

2 O ADVENTO DO CIBERESPAÇO

O mundo digital desempenha, hoje, um papel central nas esferas pública e privada em grande parte do mundo. No Brasil, pela primeira vez na recente história da cibercultura no país, mais da metade da população têm acesso à rede¹. Apesar da informatização relativamente recente, o Brasil ocupa o quarto lugar no ranking de países com maior número de usuários no ciberespaço².

A interatividade proporcionada pela internet é cada vez mais buscada e estimulada, seja através da procura por informação ou por intermédio das redes sociais, "estar conectado" é uma das características mais marcantes da contemporaneidade, e a rede assume cada vez mais uma posição de mediadora do acesso ao conhecimento, deixando de ser encarada como simples ferramenta (PALETTA; PELISSARO, 2016). É imperativo para este trabalho, portanto, fazer uma breve reflexão acerca da constituição do ciberespaço a fim de compreender o ambiente imersivo no qual desenvolve-se o objeto central de investigação deste estudo, a websérie *Cinema de Rua em Juiz de Fora*.

O processo da tecnologia computacional, surgiu intrinsecamente ligada ao desdobramento da atividade bélica, sobretudo na Segunda Guerra Mundial e na Guerra Fria³. A primeira fase do desenvolvimento da indústria de computadores tem seu início nos anos 1940, com marco em 1946, quando foi lançado o computador Eniac⁴, uma máquina desenvolvida com a função de realizar cálculos militares. Com a percepção de que as potencialidades da tecnologia computacional poderiam ser mais intensamente exploradas iniciam-se esforços de desenvolvimento em dois pontos cruciais para expansão dos usos do computador: a miniaturização e o advento do ciberespaço.

A primeira tentativa de conexão entre várias máquinas remonta ao final dos anos 1950 com a criação do projeto SAGE⁵. Esse sistema operava em vinte e três centros de

¹ Segundo dados do IBGE divulgados em 2016, com amostragem feita até 2014, mais de 50% dos lares brasileiros tinham acesso à internet, seja por smartphones, tablets ou computadores. A pesquisa pode ser acessada em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95753.pdf>

² Segundo pesquisa realizada pelo *Internet Telemunication Union* 139.111.185 utilizam a internet no Brasil. Disponível em: <http://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/>

³ A primeira função dos computadores, no período da Segunda Guerra Mundial, era realizar cálculos com precisão, estatísticas e tarefas pesadas de gerenciamento (LÉVY, 1999). Num momento posterior, durante a Guerra Fria, surge uma necessidade de compartilhamento de dados e desenvolve-se a ideia de rede fragmentada para dificultar atividades de espionagem (CARVALHO, 2006)

⁴ O Eniac (Electrical Numerical Integrator and Calculator) era uma gigantesca máquina de cálculo balístico, tinha 30 metros de largura e 3 de altura (LAIGNIER, 2008).

⁵ O sistema SAGE (Semi-Automatic Ground Environment) foi criado pela Força Aérea dos Estados Unidos como um sistema de defesa contra bombardeios inimigos (CARVALHO, 2006).

processamento, em uma rede fechada (CARVALHO, 2006). O empreendimento teve vida curta pois durante seu processo de confecção a demanda para a qual havia sido idealizado já não existia mais⁶. Entretanto, a iniciativa foi o ponto de partida para que se desencadeasse uma busca pela implementação da tecnologia de compartilhamento de informações em rede.

Embora o SAGE tenha sido o estopim para que vários outros setores iniciassem sua pesquisa acerca da conectividade, a referência histórica sobre o surgimento do ciberespaço é o projeto ARPANet⁷. Criado em 1967, a partir da necessidade de descentralizar a informação e compartilhá-la entre diversos institutos de pesquisa, a ARPANet é a primeira grande rede de computadores formada por redes menores, ampliando, assim, o escopo de possibilidades de interatividade entre várias máquinas.

Desde seu início a ARPANet propiciou uma relação homem-máquina-homem (SANTAELLA, 2013) além daquela para a qual fora programada "(...) os próprios cientistas envolvidos nesse projeto passaram a utilizar a rede para trocar todo tipo de mensagens (inclusive pessoais), o que a tornou acessível a cientistas de outras áreas" (LAIGNIER, 2008, p.7) assinalando para o potencial ou o desejo de apropriação, criação e interação que no futuro se tornariam características fundamentais da cibercultura.

É a partir da ARPANet que desenvolve-se a INTERNET⁸ e se inicia um movimento de expansão da rede e dos usos econômicos do computador, sobretudo após a invenção do microprocessador nos anos 1970⁹. Mas não apenas aspectos técnicos vão ser decisivos para este processo, a apropriação da tecnologia por uma nova ideologia de utilidade também foi fundamental:

[...] um verdadeiro movimento social nascido na Califórnia, na efervescência da "contracultura" apossou-se das novas possibilidades técnicas e inventou o computador pessoal. Desde então o computador iria escapar progressivamente dos serviços de processamentos de dados das grandes empresas e dos programadores profissionais para tornar-se um instrumento de criação (de textos, de imagens, de músicas), de organização (bancos de dados, planilhas), de simulação (planilhas, ferramentas de apoio à decisão, programas para pesquisa) e de diversão (jogos) nas mãos de uma proporção crescente da população dos países desenvolvidos. (LÉVY, 1999, p.32)

⁶ O SAGE havia sido desenvolvido para lidar com bombardeios de aviões, mas quando ficou pronto a ameaça ao sistema de defesa dos EUA eram os mísseis balísticos intercontinentais, missão para a qual o sistema SAGE era ineficaz (CARVALHO, 2006).

⁷ A ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network) foi criada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DARPA).

⁸ CARVALHO, 2006.

⁹ O primeiro microprocessador foi criado pela Intel em 1971. Unidade de cálculo aritmético e lógico localizada em um pequeno chip eletrônico (LÉVY, 1999, p.32).

Os anos 1980 e 1990 consolidaram essa mudança tanto em seu aspecto tecnológico quanto conceitual. Movimentos sócio-culturais nos anos 1980 foram pouco a pouco retirando os computadores e as redes de um status extremamente técnico e industrial para que fossem reapropriados pelas telecomunicações, pelo cinema, pela editoração entre outras áreas (LEVY, 1999).

É também nos anos 1980 que se introduzem alguns processos de padronização das novas tecnologias computacionais e que se inicia o pensamento da técnica voltada para o ciberespaço. No ano 1982 criou-se a definição de TIC¹⁰ (Tecnologias de Informação e Comunicação) como sendo um "conjunto de disciplinas científicas, de engenharia e de técnicas de gestão utilizadas no manejo e processamento de informação: aplicação, os computadores e sua interação com os homens e as máquinas (...)" (SANTAELLA, 2013, p.25).

Desse momento em diante origina-se a criação dos protocolos de rede, que padronizam o fluxo de interação entre internautas na web e que tornaram a tecnologia acessível a um número mais expressivo de usuários:

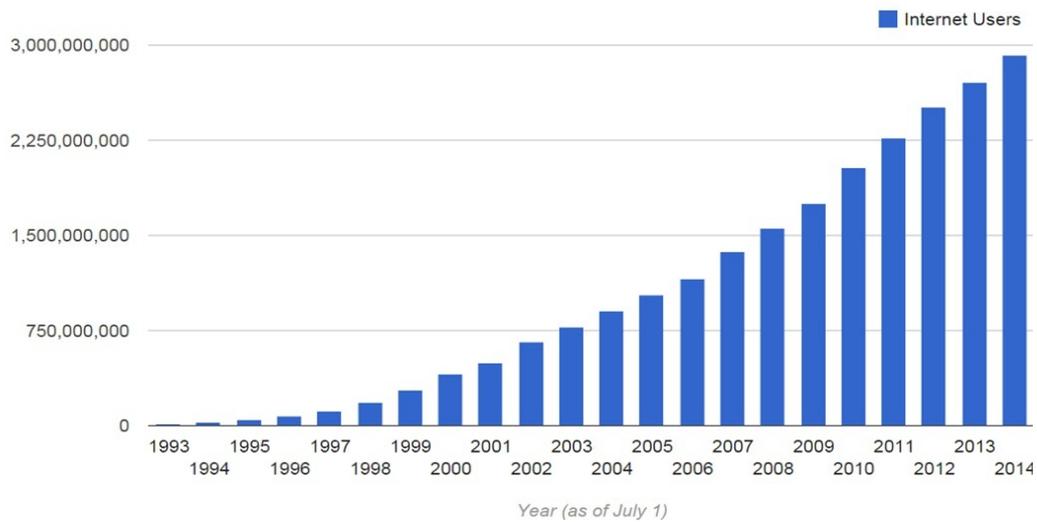
[...] o grande avanço aconteceu entre setembro de 1993 e março de 1994, quando uma rede até então dedicada à pesquisa acadêmica se tornou a rede das redes, aberta a todos. No mesmo período, o acesso público a um programa de navegação (Mosaico), descrito na seção de negócios do *New York Times* de dezembro de 1993 como a “primeira janela para o ciberespaço”, tornou possível atrair usuários – na época chamados “adaptadores” – e provedores, os pioneiros em programas." (BRIGGS e BURKE, 2004)

Este primeiro momento da web veio a ser conhecido posteriormente como web 1.0 e se caracterizava por criar um ambiente online, com uma interface e dispositivos de softwares cada vez mais amigáveis, onde as informações em rede estivessem acessíveis a qualquer um em qualquer momento "The main aim for the web 1.0 is to distribute the information for anybody at any time and create an online presence. Users and visitors of the websites could only visit the sites without any impacts or contributions and linking structure was too weak" (HIREMATH, KENCHAKKANAVAR, 2016, p.707).

No gráfico abaixo podemos ver o crescimento exponencial do número de usuários da rede desde sua abertura ao público geral até o ano de 2014 em que a forma de interação entre os indivíduos na web é muito mais intenso.

¹⁰ As TICs foram definidas pela Unesco

Gráfico 1: Crescimento dos usuários das redes ao longo do tempo



Fonte: Imperial Journal of Interdisciplinary Research, 2016

A evolução da web se deu no sentido de criar cada vez mais possibilidades de interação e imersão até que em 2004 Tim O'Reilly cunhou o termo web 2.0, termo que ia além de designar apenas mudanças técnicas, (muitas tecnologias da web 1.0 permaneceram inalteradas) representava uma modificação na relações estabelecidas dentro do ciberespaço "A web 2.0 tem repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiada pela informática" (PRIMO, 2007, p.2).

Durante esse período tem início as redes sociais e a web cooperativa das produções independentes, blogs com comentários e assinaturas, enciclopédias participativas, como a Wikipedia, e, também, a possibilidade de realizar uma forma de webjornalismo participativo.

É nesse momento que temos a configuração de web que se aproxima do momento de desenvolvimento atual, com uso massivo de redes sociais e uma sociabilidade virtual intensa, que apesar de diferente dos relacionamentos offline estão em direta correlação com eles e cada vez menos se tem limites rígidos a esse respeito. Para Santaella (2013), os contatos criados no mundo digital são, geralmente, construídos a partir de uma temática de interesse comum e tendem a ser mais dinâmicos, efêmeros e fragmentados "os laços online se mantêm de acordo com o termômetro da motivação intrínseca, ou seja, na medida em que as relações grupais recompensam nossos desejos, tanto de participação quanto de compartilhamento" (SHIRKY apud SANTAELLA, 2013, p.).

No quadro abaixo podemos ver algumas diferenças principais entre a web 1.0 e 2.0, voltando nossa atenção principalmente para as questões que tangem à participação dos usuários, que parece, hoje, muito natural, mas que é extremamente recente, tendo menos de vinte anos de possibilidade de experiências imersivas e interativas na rede.

Quadro 1: Comparação de características da web 1.0 e web 2.0

SI No	Web 1.0	Web 2.0
1	Tim Berners Lee	Tim O'Reilly
2	Read only web	Read and write web
3	Hardware costs Bandwidth costs	Hardware costs Bandwidth costs
4	Companies	Participation
5	Millions of people users	Billions of people user
6	Friend List, Address Book	Social networking Sites
7	Information sharing	Interaction
8	One Directional	Bi-Directional
9	Connect information	Connect people
10	Personal Websites	Blog and Social Profile
11	Companies	Group communities
12	Client-Server	Peer to Peer
13	HTML, Portals	XML, RSS
14	Taxonomy	Tags
15	Individual	Sharing
16	Web forms	Web applications
17	Static content and one way publishing information	Two way communication through social media

Fonte: Imperial Journal of Interdisciplinary Research, 2016

Podemos perceber que a principal diferença entre esses dois momentos da web é o ponto de enfoque que passou de informação para pessoas, e o desenvolvimento continua se estabelecendo no sentido de criação de uma experiência mais fluida e participativa:

A verdadeira força da Rede reside precisamente em sua estrutura do tipo *end to end* (e2e), ou seja, em sua descentralização, e no fato de que a inteligência se situa nos extremos da rede (*network*) e está representada por usuários ou por clientes individuais (LACALLE, 2010, p.83)

No atual momento de desenvolvimento da web estamos caminhando para a consolidação da web 3.0 também chamada de web semântica ou web inteligente. Esta nova web:

[...] é capaz de adicionar maior significado aos recursos informacionais disponibilizados, combinando técnicas de inteligência artificial na realização de tarefas relacionadas ao entendimento semântico da informação por meio do desenvolvimento de ferramentas de busca semântica e base de dados semântica (PALETTA, PELISSARO, 2016, p.21)

A premissa da web 3.0 é agregar informações semânticas e ontológicas na forma de metadados aos arquivos tornando os ambientes online mais participativos e com uma inteligência artificial mais sensível (HIREMATH, KENCHAKKANAVAR, 2016).

O ciberespaço, lugar que abriga um universo imenso de informações e seres humanos dentro de uma infra-estrutura material (LÉVY, 1999) é um ambiente em constante mutação não apenas tecnológica, mas também social. É um universo colado à existência física das pessoas e cujas disputas de poder se refletem dentro e fora das redes. É um terreno onde os indivíduos estão em constantes disputas simbólicas e em processo de construção de identidades, subjetividades e sociabilidades (SANTAELLA, 2013).

2.1 CIBERCULTURA NO BRASIL

O fenômeno da internet no Brasil é algo muito recente. Liberada para uso comercial em 1995, dois anos após a abertura da rede nos EUA, o Brasil vem atingir mais da metade de sua população com acesso à internet apenas em 2014 e ocupa, segundo pesquisa divulgada pela ITU (International Communication Union), o 71º lugar em termos de penetração social do acesso à internet em um ranking¹¹ com 167 países. Em relação ao domínio das habilidades necessárias para fazer um uso efetivo das TIC o país cai 10 posições, ocupando apenas a 81ª posição.

Entretanto, segundo dados divulgados pela We Are Social¹², um ponto curioso é que o Brasil se encontra em primeiro colocado no quesito horas gastas online, utilizando como plataforma tanto computadores (5.2 horas por dia) quanto smartphones (3.9 horas gastas por dia), o que aponta para a imersão e o interesse que esta atividade encontra no país por aqueles que tem a possibilidade de utilizá-la.

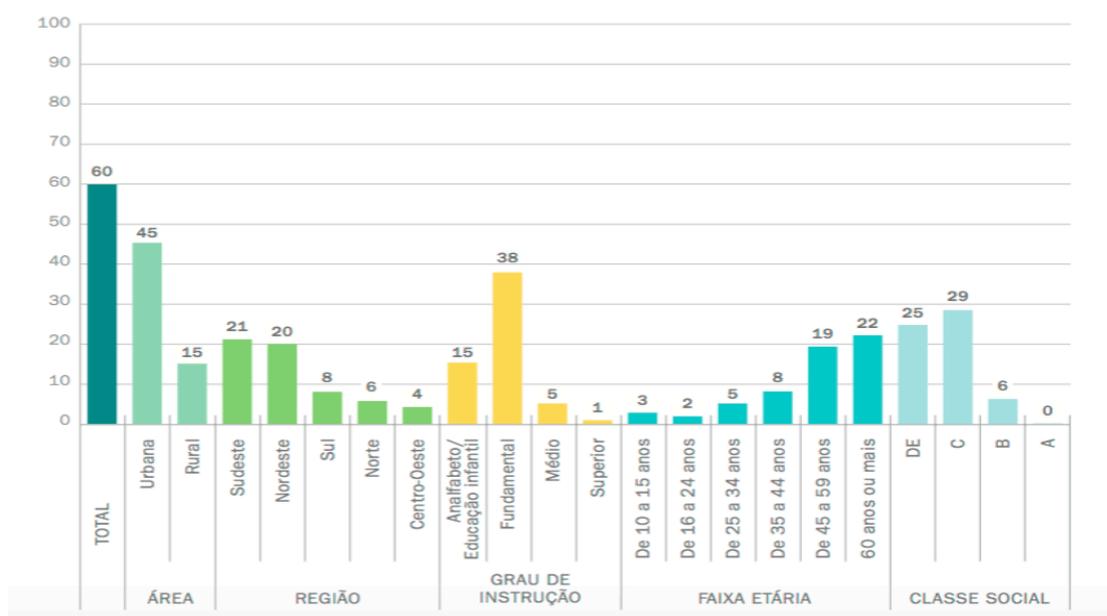
¹¹ Pesquisa disponível em: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2015/MISR2015-w5.pdf>

¹² A We Are Social divulga um livro anual com dados acerca da rede em diversos países do mundo. Os resultados da pesquisa podem ser acessados no link: http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016?tid=84ff99f8-8f48-4240-ab30-7fffad36201b&v=&b=&from_search=2

Outro dado importante a ser observado é o número de horas gastas por brasileiros em mídias sociais, cerca de 3.3 horas por dia, o que o coloca em 2º lugar neste ranking e demonstra o tipo de conteúdo e interação buscada pelos brasileiros na rede. Ainda segundo esta pesquisa, a expansão da internet no Brasil segue crescente, desde janeiro de 2015 o número de usuários brasileiros no ciberespaço cresceu cerca de 13%.

Entretanto é necessário refletir sobre o alcance da internet em diferentes níveis. Através de dados recolhidos na pesquisa realizada pelo Cetic¹³, em 2015, fica clara a disparidade do acesso às TIC por vários recortes distintos. Observando o gráfico abaixo, podemos citar como exemplo, o recorte por região do país (60% dos domicílios do sudeste tem acesso à internet enquanto apenas 38% do norte) e também por renda (classe A tem 97% dos domicílios com internet enquanto a classe B tem 82%, a classe C tem 49% e as classes D e E tem apenas 19%).

Gráfico 2: Indivíduos que nunca usaram a internet (estimativa em milhões de pessoas)



Fonte: Cetic/2015

Em relação aos usuários que não utilizam as redes é importante observar o recorte no gráfico 2 referente à classe social, faixa etária e instrução, para entender qual é o grupo que faz parte da sociedade da informação e aquele que ainda está à margem nesse processo.

Outro aspecto que podemos perceber no gráfico é o número expressivo de pessoas que residem em áreas urbanas e ainda não possuem acesso às redes. Verifica-se também que

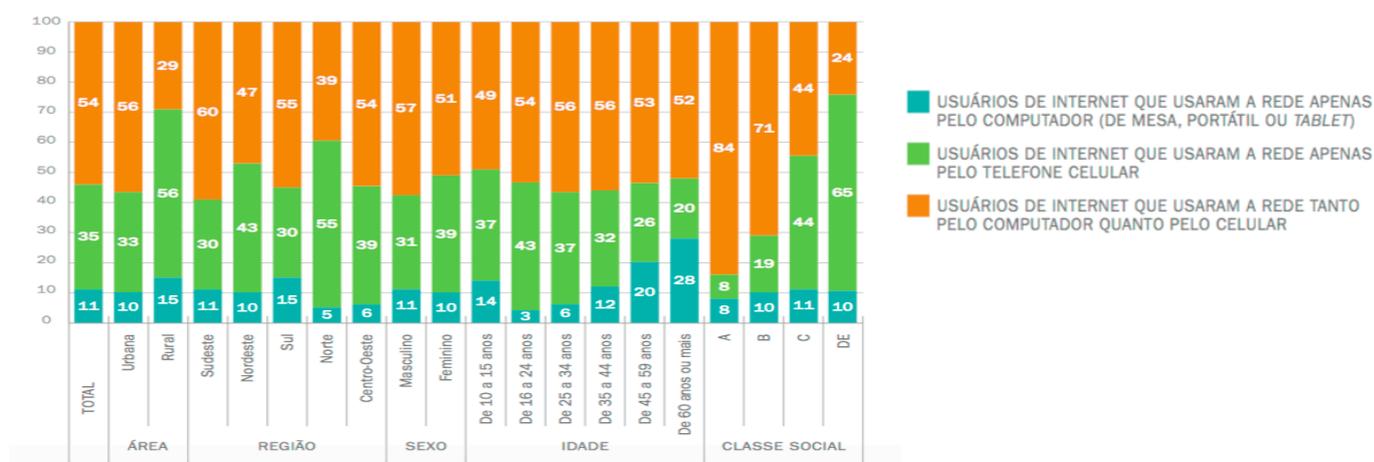
¹³ Pesquisa disponível em: http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Dom_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf

existe um número grande de pessoas da região sudeste que não tem acesso à internet, apesar de esta ser a região com a maior porcentagem de usuários na rede, o que também está relacionado a esta ser a região mais populosa do país.

Ainda segundo esta pesquisa, o principal motivo dos indivíduos não usarem a internet é a falta de habilidade (74%), seguida da falta de interesse (70%). Um número expressivo de usuários também considera o serviço muito caro (50%). Estes dados permitem entender que a democratização do acesso à internet está relacionada, principalmente, ao conhecimento das pessoas para o uso das TIC.

O gráfico 3 apresenta os principais meios de acesso dos usuários à internet:

Gráfico 3: Meios de acesso dos usuários à internet



Fonte: Cetic/2015

Observa-se que o dispositivo de acesso é majoritariamente o smartphone (89%) seguido do computador de mesa e pelo notebook, ambos com 39% do acesso. O aumento expressivo do acesso à smartphones fez com que mais pessoas tivessem possibilidades de inserção na internet sobretudo em grupos sociais com menor poder aquisitivo.

A pesquisa realizada pelo Cetic, também aponta que a proporção de usuários online que assistem a vídeos no YouTube ou Netflix por exemplo é de 64%, sendo a maior parte do público, masculino 70% e com ensino superior 73%. Apesar do grande número de acessos a esse tipo de conteúdo, sua produção é muito pequena. Cerca de 38% dos usuários da internet no Brasil compartilham conteúdos (vídeos, músicas, textos) criados por eles próprios e esse

número é ainda menor quando o tema é a criação de blogs, páginas na internet ou websites, 19% apenas.

3 - YOUTUBE: PRODUÇÃO E CONSUMO AUDIOVISUAL NA WEB

A plataforma YouTube¹⁴ foi oficialmente lançada em dezembro de 2005 (MEILI, 2011) e permanece em crescimento, tanto em número de acessos quanto de vídeos hospedados, até o momento presente. Atualmente, segundo o próprio site, o Youtube tem mais de um bilhão de usuários (quase um terço do número total de usuários da internet no mundo¹⁵).

No Brasil, segundo dados divulgados por JARDIM (2016), o YouTube é o site mais utilizado pelos internautas que assistem a vídeos online. Dos 85 milhões de brasileiros que assistem vídeos na internet, 82 milhões utilizam o YouTube como plataforma.

Seguindo esta tendência temos os dados da Pesquisa Brasileira de Mídia 2015¹⁶, que coloca o YouTube como a terceira rede social mais utilizada do país perdendo apenas para o WhatsApp¹⁷ e o Facebook¹⁸. Desconsiderando a rede dedicada exclusivamente de troca de mensagens, o WhatsApp, o Youtube pode ser considerado como a segunda rede social mais acessada no Brasil.

¹⁴ <http://www.youtube.com>

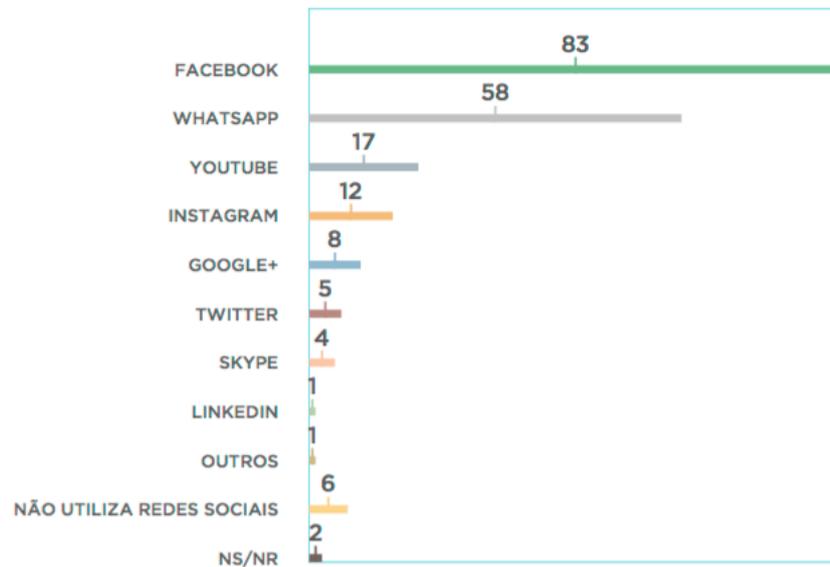
¹⁵ Atualmente a rede tem cerca de 3 milhões e meio de usuários. Disponível em: <http://www.internetlivestats.com/>

¹⁶ Disponível em: <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>

¹⁷ <http://www.web.whatsapp.com/pt-br>

¹⁸ <http://www.facebook.com>

Gráfico 4: Redes sociais mais usadas no Brasil



Fonte: Pesquisa Brasileira de Mídia/2015

O YouTube disponibiliza aos usuários não apenas vídeos, mas também a possibilidade de criar seu próprio canal e, inclusive, de fazer a edição do material audiovisual produzido. Outra ferramenta presente para os produtores é um feedback detalhado das reações ao conteúdo veiculado. A plataforma tem uma característica de hibridismo pois abriga tanto conteúdos amadores quanto aqueles produzidos por grandes empresas

Atualmente, o slogan do site é “*broadcast yourself*”, ou seja, algo como “transmita-se”, demonstrando a mudança de uma plataforma de armazenamento para uma ferramenta de expressão pessoal. Apesar de ter a proposta de ser uma ferramenta voltada ao usuário comum, o YouTube compreende diversos tipos de participantes, ou seja, usuários que fazem usos distintos da ferramenta (...) Dessa maneira, cada participante modela coletivamente o site como um sistema cultural dinâmico, que, a partir de uma possibilidade técnica, torna-se um artefato da cultura participativa (PUHL, ARAÚJO, 2012, p. 715)

Essa coexistência das formas de produção amadoras e profissionais no YouTube dilui as fronteiras entre as duas formas de conteúdo. Não existem relações causais pré-estabelecidas de qualidade visual x audiência ou puramente produtor x consumidor. O YouTube consegue ser ao mesmo tempo um negócio extremamente rentável e também oferecer aos usuários a noção de comunidade e possibilidade de criação não apenas de vídeos, mas de valores, a possibilidade de produzir um conteúdo que pode alterar de maneira significativa aspectos sociais dentro e fora das redes sociais (SNICKERS & VONDERAU, 2009):

Dessa forma, a plataforma consegue, habilmente, navegar entre a lógica de comunidade e a lógica comercial, o que induz a uma aproximação entre as culturas profissionais e amadoras do audiovisual, provocando uma mistura entre elas, sendo, além de uma indústria, um espaço de conteúdo construído pelos usuários. (MEILI, 2011, p. 54)

Os usuários estão em participação ativa na rede não apenas como produtores diretos de conteúdo audiovisual, mas através da confecção de playlists (opção que possibilita selecionar e agrupar conteúdo), de expressão direta de opinião com a possibilidade de deixar comentários, por meio dos sistemas quantitativos de visualizações, além da atribuição de valor positivo e negativo em qualquer vídeo (gosto/não gosto). Essa colcha de retalhos produzida e reorganizada a todo instante retroalimenta o sistema e proporciona liberdade ao "usuário na hora de selecionar, introduzir, empacotar e etiquetar a informação (*folksonomia*), que lança à Rede uma vez selecionada, introduzida, empacotada e etiquetada por outros usuários" (LACALLE, 2010, p.87).

Na tentativa de aprofundar a reflexão na experiência brasileira é pertinente observar os vídeos mais acessados do YouTube no Brasil em 2015. No topo da lista está o vídeo *Nhenhenhem (lyric video)* por Maisa Silva e na sequência estão: 2º - *Sombra Fresca*, por Turma da Mônica; 3º "*BANG*" (*paródia*) - por 5incominutos; 4º - *CIUMENTA Paródia Taylor Swift - Blank Space*, por Galo Frito e em 5º *PEGADINHA: Vaga para deficiente 2 - Post It (handicapped parking Prank)*, por canal Boom¹⁹.

Além destes ainda estão na lista vídeos de canais com grande número de usuários mantidos por youtubers famosos como *whindersonunes* e *rezendeevil*, além do canal Porta dos Fundos, famoso por fazer *sketches* humorísticas na web. Sobre o recente fenômeno dos youtubers vale-se destacar que não é um acontecimento tão espontâneo quanto parece:

Ocorre que muitos personagens populares, as celebridades do *YouTube*, ganham, ocasionalmente, espaço na mídia tradicional, mas não após investirem e empreenderem sua imagem, seu conteúdo na comunidade *online*; os vídeos que postam não respondem somente a uma necessidade de expressão pessoal, mas são pensados e trabalhados, muito tempo é investido no diálogo com as comunidades de assinantes e promovendo parcerias com outras personalidades; essa é uma característica empreendedora dos Pro-Am *Youtubers* que geram valor em seus produtos audiovisuais. (MEILI, 2011, p. 54)

¹⁹ Pesquisa feita pelo Youtube e acessada em: <http://www1.folha.uol.com.br/asmais/2015/12/1716826-os-10-videos-mais-vistos-no-youtube-no-brasil-em-2015.shtml>

Observando-se este cenário é possível perceber que os vídeos mais procurados pelos brasileiros são videoclipes musicais, vídeos de conteúdo humorístico e vídeos de youtubers de destaque abordando assuntos diversos. São indivíduos que, como grupo majoritário, estão em busca, principalmente, de entretenimento. Estabelecendo-se uma relação desse tipo de consumo com os dados apresentados anteriormente de produção de conteúdo na internet é possível ponderar sobre a relação produção/consumo no YouTube. O que foi mais visto é ou produzido por empresas profissionais em vídeos ou por pessoas que atingem um status de star.

Esta reflexão não tem a pretensão de estabelecer um juízo de valor sobre qual tipo de conteúdo produzido dos usuários desta rede social seria melhor ou pior. Mas é importante para este trabalho buscar compreender quem são os produtores do audiovisual na web para melhor compreender o objeto deste estudo: o universo das webséries.

4 - AUDIOVISUAL SERIADO NA WEB: O FENÔMENO DAS WEBSÉRIES

A primeira websérie foi criada em 1995 nos Estados Unidos sob o título *The Spot* e cada episódio da série tinha 5 minutos de duração. A iniciativa era ainda experimental, mas já possuía um apelo significativo junto ao público "La webserie funcionó a la perfección logrando hasta 100 mil visitas diarias, algo que por aquellos años causaba un fallo continuo en los servidores - poco acostumbrados a la afluencia masiva de usuarios" (HERNÁNDEZ, 2016, p.1).

Durante este período os produtores de webséries eram os meios tradicionais, baseados em algum conteúdo televisivo existente, e/ou com financiamento publicitário:

Em seu período inicial de maturidade, as webséries eram criadas como complementos a séries de televisão, apresentando histórias paralelas ou complementares da história principal (...) Este formato foi utilizado para lançar pequenas webséries que serviam para fazer a ponte entre duas temporadas da mesma série televisiva, tendo como objetivo manter o interesse do espectador, ou ainda, como suporte para campanhas publicitárias diversas. (AERAPHE, 2013, p.9)

Entretanto, por volta dos anos 2000 os produtores tiraram seus esforços deste meio priorizando outros tipos de produção (HERNÁNDEZ, 2016). Esse tipo de conteúdo, seriado na web, tem uma retomada a partir de 2004, e no Brasil vem ganhando cada vez mais espaço desde o ano 2010.

Existe um conceito simples de websérie que podemos adotar neste estudo como sendo "todos aquellos seriales de ficción audiovisual creados para ser emitidos por Internet, con una unidad argumental, una continuidad (al menos temática) y más de tres capítulos" (HERNÁNDEZ, 2011, p.92). Faz-se necessária uma ressalva de que não é necessária que a websérie seja construída sempre com conteúdo ficcional. Dentro desta definição é necessário abordar melhor alguns aspectos centrais da produção e distribuição deste tipo relativamente recente de material. Seriam eles a serialização do conteúdo, o público, os tipos de produções e o tempo dos episódios. Inicia-se abaixo uma breve reflexão sobre pontos centrais no estudo deste gênero audiovisual.

4.1 FRAGMENTAÇÃO DO CONTEÚDO

A ideia de série audiovisual surge muito antes da web. Ainda no início da televisão, nos anos 1940, os produtores buscaram inspiração em outros tipos de conteúdos serializados como, por exemplo, nos formatos radiofônicos no século XX e começam a desenvolver conteúdos em série para prender a atenção do público (BERMÚDEZ, GÓMEZ, 2016, p.106).

Esta característica acaba por encaixar-se de forma muito compatível com a produção de conteúdos para a rede, pois corrobora com o atributo comumente associado à internet de descentralização e pulverização da informação, além da dispersão não apenas do conteúdo, mas também da atenção do espectador.

A produção do material em formato de série estabelece uma relação das partes produzidas com o todo e também consigo próprias, já que na web a visualização não segue, necessariamente, uma temporalidade definida, pelo contrário ela tem embutida em si o ideal de descontinuidade "No que se refere aos conteúdos audiovisuais feitos para a web, a ideia de fragmentação diz respeito às micronarrativas que constituem esses conteúdos e (...) à fragmentação das telas, das narrativas, das imagens, da linearidade" (ZANETTI, SILVA, GALANTE, 2014, sp).

Esta forma de produção diluída não apenas vem da televisão, mas retorna a ela com as características geradas na web "Pode-se falar numa emergente "dramaturgia *youtube*", por vezes adensada, por outras diluída, encurtada, interrompida ou fragmentada em razão de condições tecnológicas que aproximam cidadãos dos meios de produção" (SYDENSTRICKER, 2012, p.4) numa ordem cíclica de reapropriação e intermedialidade.

A narrativa serializada na web possui determinadas características e obedece a algumas estratégias para que consiga desempenhar o papel de fio condutor do argumento, gerando expectativa e, ao mesmo tempo, um terreno familiar para espectadores:

Essa ideia de episódio nos leva a dois modos de organização da narrativa: a tendência de ter o desenvolvimento de histórias que tem começo, meio e fim em cada episódio (...) Cabe ao primeiro episódio apresentar aos espectadores os elementos que ele irá encontrar nos episódios seguintes: ambientação, tempo em que a trama se desenrola, elementos temáticos condutores, conflitos e ações principais (MACHADO, 2010, p.73)

Essa diferenciação do primeiro episódio pode ser observada na websérie que vamos analisar mais à frente. Intitulado *Ir ao cinema* o episódio tem conteúdo bem diferente dos demais, funcionando como um convite aos espectadores para que conheçam este novo mundo e estabeleçam com ele novos relacionamentos.

4.2 O PÚBLICO NA WEB

Uma das características mais abordadas quando se discute conteúdo produzido na web é a possibilidade de interação entre produtor e consumidor. É preciso lembrar, porém, que a interatividade não surge com o advento do ciberespaço. Fossem por intermédio de cartas ou telefone, por exemplo, antes da web também existiam diversas formas destes dois pólos entrarem em contato.

Entretanto, a internet cria novas formas de interação e também altera a relação temporal que existia anteriormente com relação ao feedback, que se torna cada vez mais instantâneo.

Raquel Recuero (2009) aponta dois tipos de interação, a interação reativa e a interação mútua. Na última os laços criados são dialógicos, pois são construídos através de uma interação social na qual os atores tiveram ampla participação. Já a associação reativa é limitada, pois estabelece um apenas um caminho possível, clicar em um link, se tornar amigo de alguém, por exemplo.

No caso das webséries essa interação pode se dar em várias esferas da web que redirecionem o conteúdo para os vídeos, não apenas o YouTube, mas caso haja um site ou uma página no Facebook. Dessa forma, várias formas de interação são possíveis. Observa-se

no objeto de estudo um maior número de reações reativas, mas também há um número considerável de interações mútuas como observaremos mais à frente.

Esse "novo" espectador geralmente assiste a séries ou filmes em casa e com preferência no período da noite²⁰. Estes espectadores seriam "Casual Viewers" "que nada mais é do que um espectador que tem a sua audiência fragmentada em diversos meios e que é a todo momento disputada por outros elementos da vida moderna como os e-mails, SMS" (AERAPHE, 2013, p.35).

Para atender a este público com atenção tão dispersa com um conteúdo serializado algumas técnicas de confecção podem ser adotadas para tentar criar uma ligação desse usuário com a websérie:

-Primeros 15 segundos: Los primeros 15 segundos de nuestro capítulos son claves para que el usuario decida si seguir viéndolo o no. Los intervalos de atención son breves, por lo tanto, captar la atención en esos primeros instantes es clave.

-Llamadas a la atención: invita a los usuarios a interactuar en las redes y hacer cosas que puedan permitir generar audiencia durante el video.

-Frecuencia de emisión de capítulos: Se debe crear un compromiso con los seguidores (emitir cada 15 días, cada semana...) y cumplirlo. *"Una audiencia frecuente necesita contenido frecuente"*(HERNÁNDEZ, 2016, p.1).

O aspecto seguinte está intimamente ligado ao público: a questão do tempo e sua relação com os espectadores.

4.3 TEMPORALIDADES NO CIBERESPAÇO

A produção audiovisual na web trabalha com diversas formas de manipulação temporal distintas. Uma é a emergência tecnológica que provocou uma revolução nos modos de percepção e que relaciona a emergência de novas tecnologias com as mudanças perceptivas "a experiência perceptiva e sensorial mantém uma relação estreita com o mundo exterior. Sendo assim, a visão humana não seria autônoma, mas extremamente dependente de estímulos externos" (BATISTA, 2016, p.2).

Nas redes essa atenção, respeitando a própria configuração do ciberespaço, é cada vez mais fragmentada e compartimentada. Cada dia mais o homem contemporâneo vive um tempo virtual, suspenso, em que está sempre conectado "a atenção se torna assim

²⁰ AERAPHE, 2013, p.41

constantemente modulada pela interação humano-máquina e, conseqüentemente, atrelada às relações entre sujeito social e assujeitamento maquínico" (SENRA, 2013, p.19).

O tempo comprimido e acelerado que se desenvolve a partir da modernidade é hoje mais relacionado a um tempo que não é o cronológico, mas sim um tempo em que a simultaneidade e o relacionamento em rede é cada vez mais o denominador comum do tempo social.

Outro aspecto importante em relação ao tempo nas webséries é o de que a própria montagem do conteúdo audiovisual constitui também uma manipulação temporal "O tempo diegético é construído da supressão do que é entendido como desnecessário em uma ação e dilatado no que é entendido como fundamental nas ações" (BARBIZAN, 2010, p.26). A montagem cria um tempo diegético que pode ser sequencial ou não, mas que transcende a relação espaço-tempo física:

[...] traz à proximidade dramática pessoas, lugares e ações que na realidade poderiam estar amplamente separados. Pode-se filmar pessoas diferentes em tempos diferentes e até em lugares diferentes, por meio do mesmo gesto ou movimento e, através de uma montagem criteriosa, que preserva a continuidade do movimento, a própria ação se torna a dinâmica dominante, que unifica toda a separação. (DEREN, 2012, p.?)

A questão da periodicidade nas webséries também estabelece uma relação temporal do conteúdo com os espectadores. O período determinado de espera para o lançamento de outro episódio da websérie é uma forma de marcar progressivamente o tempo. Entretanto, essa periodicidade é distinta daquela presente em edições de jornais ou novelas, pois o episódio está sempre disponível e a linearidade dos episódios não é um fator central, o usuário seleciona e ordena o conteúdo da melhor forma para sua fruição pessoal.

Relacionando essas formas de temporalidades que estão presentes no universo das webséries temos ainda uma outra forma, de ordem mais prática, que é a própria limitação que a plataforma de hospedagem impõe. O YouTube estabelece uma limitação temporal padrão de 15 minutos que pode ser aumentada para até 11 horas. Entretanto, a própria existência de um padrão "indica que a plataforma é basicamente configurada para hospedar arquivos curtos. Essa configuração está em consonância com o tempo médio de duração dos episódios de webséries" (BATISTA, 2016, p.9).

Em consonância com esta afirmação está o fato de que o festival brasileiro de webséries, o Rio Webfest²¹, aceita apenas episódios de até 12 minutos de duração²², o que sugere que a maioria dessas séries produz capítulos mais curtos.

4.4 DOCUMENTÁRIO OU FICÇÃO?

Quanto ao tipo de produção mais frequente no universo das webséries observa-se, claramente, em pesquisas científicas e materiais que abordam o assunto uma força maior de séries de ficção. Talvez por conta da proximidade que as séries documentais têm com o campo do jornalismo mais do que com os conteúdos seriados mais comuns como por exemplo as telenovelas e seriados.

Entretanto, existem muitos exemplos de webséries documentais disponíveis na rede. O canal *Região do Queijo Canastra*²³ realiza uma websérie documental sobre os produtores do queijo canastra e em cada episódio conta a história de uma família de produtores. Apesar de ser uma ação publicitária a série coloca como foco a história dessas pessoas e da região.

Outro exemplo é a websérie *Sin Oficio*²⁴, uma produção colombiana que segundo os próprios produtores "busca rescatar para la memoria, aquellos oficios que están por desaparecer". Em cada capítulo é contada a história de alguma pessoa que tem alguma dessas ocupações que estariam em extinção.

A websérie documental *Vidas em Transição*²⁵ conta histórias de pessoas que estão passando por alguma mudança em suas vidas. Os depoimentos recuperam algumas histórias dessas personagens para contrapor ao ponto de mudança em que se encontram.

Terminamos este breve panorama, citando um exemplo de produção que apresenta como foco, elementos da cidade de Juiz de Fora, a websérie *Delineares*. Este trabalho realizado pelo PET Facom²⁶ busca recuperar momentos e contar histórias de pessoas através de seus cadernos.

Observa-se que estas webséries documentais tem algumas características que são comuns. O primeiro ponto que merece destaque é o de que existe um fio condutor que ordena e estabelece uma ligação entre as partes, mas essa ligação não é causal. As partes podem, facilmente, ser apreciadas independentemente. O segundo é o trabalho com a memória e com

²¹ O festival foi criado em 2015 apenas para o universo das séries online e, atualmente, está na sua segunda edição.

²² Disponível em: <http://www.riowebfest.net/pt-br/>

²³ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCI1xzIaxVzddqiyWzL1sPw>

²⁴ Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC0cPsQ7CJVN_VFBah_UaCbw/videos

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC5v6i5qv8SOWJSfVK2400Kg>

²⁶ Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação em Juiz de Fora.

o relato de vida, elas trabalham muito com esse processo de rememoração, armazenamento e valorização de histórias.

5 MEMÓRIA E O MEDO DO ESQUECIMENTO

O tema da memória é hoje um campo em evidência, seja pela busca em recuperar algo passado ou pela disputa simbólica em relação ao futuro. A necessidade de lembrar cria vínculos sociais.

Para Delgado (2004) a memória é mais do que o simples ato de recordar, seus conceitos "Revelam os fundamentos da existência, fazendo com que a experiência existencial, através da narrativa, integre-se ao cotidiano fornecendo-lhe significado e evitando, dessa forma, que a humanidade perca raízes, lastros e identidades" (DELGADO, 2004, p.17).

A memória assim se difere da história pois está mais ligada à ficção, a uma reconstrução que confere importância a algo que passou, atualizando-o. O esforço por lembrar passa pela criação de narrativas na tentativa de significar o passado "A memória é sempre transitória, notoriamente não confiável e passível de esquecimento; em suma ela é humana e social" (HUYSSSEN, 2000, p.37).

O interesse pelo passado está intrinsecamente ligado à busca por uma identidade cultural, por tradições que deem substrato ao homem moderno para tentar compreender o tempo presente. Seria, também, o medo do esquecimento, de perder parte da história um motor para a criação incessante de memórias, nem sempre vividas, mas imaginadas:

É o medo do esquecimento que dispara o desejo de lembrar ou ao contrário? É possível que o excesso de memória nessa cultura saturada de mídia crie uma sobrecarga que o próprio sistema de memórias fique em perigo constante de implosão, disparando, portanto o medo do esquecimento. (HUYSSSEN, 2000, p.19)

Essa memória é constituída a partir de uma necessidade social de ancoragem temporal, sobretudo em uma sociedade que constantemente bombardeia os indivíduos com informações e cria uma compressão de espaço e tempo e na diluição das referências e da tradição.

A busca por pertencimento passa também pela noção de memória individual e coletiva, aquilo que é particular e o que é compartilhado. O exercício da memória é um exercício essencialmente social "Uma memória coletiva não é o somatório de memórias

individuais, mas a interseção entre elas. É aquilo que se compartilha socialmente" (MATHEUS, 2011, p.106)

A memória coletiva é construída através daquilo que é comum às memórias individuais e ambas são dinâmicas, sempre atualizadas, e se situam em um campo fluido e em mutação. As "partes" e o "todo" se relacionam de forma direta, mas as consciências individuais podem ser distintas em um grupo dependendo da posição em que se encontra o sujeito:

Se a memória coletiva tira sua força e sua duração no fato de ter por suporte um conjunto de homens, não obstante eles são indivíduos que se lembram, enquanto membros do grupo. Dessa massa de lembranças comuns, e que se apoiam uma sobre a outra, não são as mesmas que aparecerão com mais intensidade para cada um deles. (HALBWACHS, 1968, p.51)

Ao mesmo tempo que trabalha com a solidificação de tradições, mitos e percepções sociais a memória, ao submeter-se constantemente a atualizações, está também ligada ao rompimento e modificação destas mesmas estruturas, num processo incessante de rememoração e esquecimento.

Compreender essa forma de construção de memórias e a importância da oralidade e dos relatos de pessoas comuns no processo de construção da história é essencial para o estudo do objeto desta pesquisa, que busca recuperar as memórias dos cinemas de rua presentes em na cidade de Juiz de Fora através de pequenos episódios audiovisuais online.

6 CINEMA DE RUA EM JUIZ DE FORA

Para compreender de forma mais aprofundada o universo no qual se desenvolve a websérie *Cinemas de Rua em Juiz de Fora* faz-se necessária uma introdução ao cenário da época.

A relação de Juiz de Fora com a atividade cinematográfica se estabelece desde os primórdios da sétima arte, do *cinema dos primeiros tempos*²⁷. Na cidade teria ocorrido a primeira exibição fílmica do Estado de Minas Gerais²⁸ no dia 23 de julho de 1897, segundo consta em anúncio publicado pela Empresa Germano Alves no jornal *O Pharol*, em

²⁷ GAUDREAU, André. *Cinéma et attraction: pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Paris: CNRS Éditions, 2008.

²⁸ Em julho de 1898 aconteceriam as primeiras exibições cinematográficas em Belo Horizonte, recém-inaugurada capital de Minas Gerais (GALDINO, 1983, p.20)

publicação do dia anterior à exibição "O maior sucesso de Hespanha, Paris e Portugal. Neste maravilhoso aparelho apresentará o sr. H. Picolet quadros do comprimento do panno de bocca do theatro com o auxílio da luz electrica, sem a menor oscilação" (PHAROL, 1897).

Ao longo dos anos a cidade vai se tornando cada vez mais prodigiosa na área, sobretudo, em relação as salas de exibição. Dentro do período de recorte dos corpúsculos desta pesquisa, anos 1950 a 2015, tem-se ao que se sabe, cerca de 18 cinemas de rua²⁹.

É necessário fazer aqui uma distinção entre os cinemas localizados em prédios comerciais, *shoppings centers* em sua maioria, locais que Marc Augé (1994) define como não-lugares³⁰, e os chamados cinemas localizados em vias públicas, os quais podem-se compreender como espaços de encontro e de sociabilidade. Esses cinemas estabelecem uma relação direta com o espaço em que estão inseridos, são lugares de afeto ou "afecção"³¹:

Estabeleciam-se na rua, espaço de confronto com o desconhecido, e não em locais fechados e familiarizados. Portanto, ir à sessão de cinema era também circular no terreno urbano, deparar-se com alteridades e com o imprevisto, povoar e desejar os espaços, assumindo uma relação criadora e ativa com a cidade. (FERRAZ, 2008, p.5)

Destacam-se, também, outros aspectos da relação juizforana com o audiovisual. Em relação à produção filmica é importante ressaltar o legado de João Carriço, que documentou importantes momentos da cidade através das lentes da Carriço Film, empresa que permaneceu em atividade por mais de duas décadas (1933-1956) com a produção perene de cinejornais³², tipo de atividade que costumava ter vida breve. Outro empreendimento relevante para a construção deste panorama é a criação do CEC - Centro de Estudos Cinematográficos em 1957, cujo objetivo era "formar uma identidade com finalidades culturais relacionadas ao estudo do cinema como arte" (ARANTES, 2014, p.33).

Considerando-se estes aspectos é possível perceber a importância que a atividade audiovisual teve no cotidiano dos juizforanos, seja pela produção, pela apreciação dos filmes

²⁹ São eles: Cine Palace, Cine-Theatro Glória, Cine Festival, Cine-Theatro Central, Cine São Luis, Cine Excelsior, Cinema Popular, Cine Paratodos, Auditorium, Benfica, Cinema Paraíso, Cine Metrópole, Cine Real, Cine Rex, Cine São Matheus, Cine Veneza, Cine Brasil e Cine São Caetano. Não estamos levando em consideração, nesse momento, as salas de exibição, que não eram parte de um cinema, como a sala de projeções na Casa D'Italia, por exemplo.

³⁰ Se um lugar se pode definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode definir-se nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico, definirá um não-lugar (AUGÉ, 1994, p.67)

³¹ Deleuze destaca os encontros fortuitos que acontecem entre os corpos. Fala do conceito de "afecção", que também chama de "ideia-afecção", isto é, a ação de um corpo sobre o outro: um tipo de conhecimento elementar gerado a partir dos efeitos que nosso corpo sente ao ser afetado por alguém ou por algo, recebendo, em certa medida, as características de quem ou de quê o afetou (DELEUZE, 2002, apud FERRAZ, 2009, p.55).

³² Podemos compreender um cinejornal ou atualidade como um filme ou periódico com cenas urbanas, cotidianas ou de acontecimentos importantes (mundiais, nacionais, locais), que constroi recortes de realidade e a transforma em espetáculo (MEDEIROS, 2008, p.20)

em si ou pelo ato de ir ao cinema. Mais especificamente dos trajetos imaginários daqueles que frequentavam os cinemas de rua, das inúmeras formas de sociabilidade motivadas pelo "ir ao cinema", como os *footings* da Halfeld ou da Rio Branco e da pluralidade de subjetividades criadas, de hábitos e de comportamentos:

Eu me lembro do grande painel que encobria a tela do Cine Glória, dividido em espaços de propaganda. (...) Quando começava a subir, sinalizava o início da sessão, e da algazarra da molecada, diante da perseguição do mocinho ao bandido nos banguê-banguês (...) (YAZBECK, 2005, p.93)³³

Ao pensarmos nesses lugares de afetividade e encontro, como o cinema de rua, podemos perceber que esta é uma forma de relacionamento urbano em declínio atualmente. Esses lugares foram, paulatinamente, substituídos por outros tipos de espaço, estabelecendo, cada vez mais, uma nova dinâmica de ocupação da cidade. São estes:

[...] *espaços de trânsito* intenso, de automóveis e ônibus, no lugar de pedestres, bondes e trens, o que significa a apologia à velocidade e à mobilidade, ou por *espaços de consumo*, lojas de roupas, sapatos e eletrodomésticos, em que a conversa e o diálogo foram substituídos pela relação impessoal da compra e venda. (MUSSE, 2008, p.54)

Espaço complexo de contrastes e conflitos "a cidade é o símbolo capaz de exprimir a tensão entre racionalidade geométrica e emaranhado das existências humanas" (GOMES, p.23). Apesar da tendência racionalizadora dos espaços a cidade é, essencialmente, construída a partir dos laços de afetividades, de desejos, de sonhos e das vivências daqueles que a habitam.

Em *As cidades invisíveis* Ítalo Calvino (1990) nos descreve Ercília, cidade onde os habitantes estendem fios ao redor das casas estabelecendo ligações que orientam a vida urbana, de acordo com as relações humanas sejam elas de parentesco, de troca ou de autoridade. Derrubadas as construções, destruídas paredes, portas e janelas deparamo-nos com as ruínas da cidade abandonada, na qual permanecem apenas as ligações estabelecidas e as forças simbólicas que as sustentam.

³³ Este depoimento faz parte do livro "Eu me lembro: 350 fatos, curiosidades e personagens que marcaram as últimas décadas da história de Juiz de Fora", organizado pelo jornalista Ivanir Yazbeck. O livro é escrito em forma de memorial e não há menção ao autor ou data de cada uma das memórias.

7 - A PRODUÇÃO DA WEBSÉRIE CINEMA DE RUA EM JUIZ DE FORA

Este capítulo é dedicado ao diário de pesquisa que dá uma dimensão de como foi criada a websérie e dos desafios em se produzir esse tipo de conteúdo, de forma geral e específica a cada episódio.

7.1 EQUIPAMENTOS

Os equipamentos utilizados para confecção dos episódios são em geral os mesmos: uma câmera Canon 70D, com a lente 50mm 1.8 ou com a lente a lente 135mm 4.5, um tripé e um gravador de áudio SONY ICD-PX 240. Em uma das entrevistas foi utilizado o microfone lapela SONY UWP-V1. A edição e pós-edição é feita em um Macbook core 2 duo e como programa de edição é utilizado o Final Cut Pro X.

7.2 DIÁRIO DE PESQUISA

Decidiu-se dividir o diário de pesquisa de acordo com cada episódio da websérie lançado até o momento, que juntos somam 5 partes do que foi nomeado como primeiro capítulo, "Cinemas da Rua Halfeld".

Será apresentado o período desde a concepção da ideia de construção da websérie, em março de 2016 até o lançamento do último vídeo, no início de novembro do mesmo ano. O foco deste diário de pesquisa é esclarecer o processo de produção envolvido durante a criação da série. Abaixo explica-se, brevemente, a estrutura-base que norteia toda a produção e que se repete a cada novo episódio, de forma a facilitar a leitura deste diário.

Este processo-base será dividido em *pré-produção*, *produção*, *gravação*, *edição* e *pós-edição*. Na *pré-produção* é considerada toda a preparação feita antes de cada episódio, a discussão em torno da escolha das fontes e do tipo de abordagem que será adotado. É uma das etapas mais difíceis de todo o processo visto a limitação temporal entre o planejamento de um episódio e a execução de outro.

Já como *produção* é entendida a etapa de entrar em contato com as fontes e realizar a marcação de entrevistas e filmagens em locais que podem ou não necessitar de autorização especial, que, caso necessária, também deve ser providenciada.

Em *gravação* considera-se a captação das imagens e sons utilizados no vídeo. Em seguida tem-se a *edição* que abrange o processo de ordenação lógica e criação de sentidos a

partir do material bruto e finaliza-se todo o processo na *pós-edição*, etapa na qual é feita a colorização e o tratamento de áudio da sequência final, ainda que este seja um tratamento muito básico.

Outros aspectos puramente técnicos, mas que estão presentes na produção de todos os vídeos e devem ser mencionados são as mudanças de formatos e o tempo de upload do vídeo no YouTube. O formato gravado pela câmera utiliza o codec H.264, mas para edição no Final Cut é recomendável que se utilize o material descompactado com o codec Apple ProRes. Dessa forma antes de iniciar a edição é necessário usar um programa para converter um formato em outro.

O processo todo de converter e cortar o vídeo convertido em partes menores (quando convertido o vídeo dobra de tamanho e para ser armazenado em um HD³⁴ externo que não aceita arquivos maiores que 4gb) demora de uma hora e meia a duas horas.

Depois de editado, o processo de upload do vídeo também costuma ser um pouco demorado devido a qualidade e tamanho e, também, a limitações de internet que fazem com que esse processo seja muito lento em alguns momentos, chegando a durar até quatro horas para ser finalizado.

7.2.1 CONCEPÇÃO

Em fevereiro iniciei meu período como bolsista do projeto "Cidade e memória: a criação da identidade urbana através da narrativa audiovisual" e durante esse mês me aprofundei no universo das pesquisas já realizadas dentro do projeto, artigos produzidos sobre o cinema da Floresta, o Cine Palace e um estudo mais aprofundado (monografia) sobre o Cine São Luiz. No material que havia sido levantado, já haviam sido feitas diversas entrevistas e coletas dos gêneros filmicos que passaram nos cinemas da cidade de 1950 até 2015, através de anúncios em jornais.

De início, minha orientadora e eu havíamos pensado em fazer um levantamento iconográfico dos cinemas e realizar um ensaio fotográfico focado na ideia de ruína, explorando o que restou dos lugares que antes abrigavam os cinemas da cidade. Fiz um breve levantamento e algumas fotografias iniciais, mas estava sempre refletindo sobre a melhor forma de trabalhar com o tema e me surgiu a ideia de que talvez fosse interessante: fazer um produto audiovisual.

³⁴ Disco rígido, usado para armazenamento de dados.

Nesse momento surge a dúvida de qual o melhor formato para este produto. Não tínhamos disponíveis muitos recursos humanos ou financeiros e havia, também, um desejo de que esse produto não demandasse uma produção muito demorada. Outra questão que parecia colocar-se como uma dificuldade para a confecção de um documentário grande era o fato de a cidade ter sido palco de muitos cinemas dentro do período de estudo, cerca de 18 cinemas, e isso beneficiaria mais uma ideia de fragmentação do que de unidade.

Ponderando sobre essas questões e com base em uma websérie que eu estava acompanhando na época, chamada *Região do Queijo Canastra*, na qual considero que é feito um bom trabalho de storytelling (apesar do foco ser publicitário e não puramente documental) surgiu a ideia de produzir uma websérie. Pensando a divisão de forma próxima a produzida na *Região do Queijo Canastra* que em cada episódio contava a história de um produtor do queijo, pensei em dividir cada episódio da nossa produção, em um cinema diferente.

Conversei com minha orientadora e decidimos que esse formato poderia ser uma boa ideia também por conta de se apresentar como uma forma de dar maior visibilidade à pesquisa a ampliar o acesso e o impacto que nosso estudo poderia obter.

Em meados de março iniciamos os trabalhos em torno dessa ideia. Pensando a divisão, achei que seria interessante agrupar os cinemas por regiões construindo 3 capítulos: cinemas da rua Halfeld, outros cinemas do centro e cinemas de bairro. Como a ideia inicial era produzir um novo capítulo quinzenalmente pensei em fazer uma pausa maior entre cada capítulo, mas a produção acabou não saindo corretamente dentro dos prazos e essa motivação perdeu seu sentido.

Iniciei os trabalhos de design de uma vinheta bem simples e nesse momento escolhi um nome que fosse bem descritivo para que o tema central da série pudesse ser facilmente compreendido e reconhecido. Iniciei também um processo de tomadas aleatórias de detalhes da porta e do entorno dos cinemas da Halfeld ainda sem um propósito ou roteiro definido.

Figura 1: Logo Cinema de Rua de Juiz de Fora



Fonte: Elaborado pela autora.

Nesse momento comecei a pensar um pouco em como gostaria de trabalhar o conceito imagético da série. Gostei do conceito de trabalhar mais com planos de detalhe, com a lente 50mm sempre muito aberta, geralmente em 1.8 ou 2.0, e explorar uma visada mais subjetiva, reflexiva em relação ao tema abordado.

No dia 11/04 realizei uma apresentação da ideia durante a reunião semanal do grupo de pesquisa Comcime. Foi a primeira vez que o nosso conceito foi apresentado para um público, para que mais pessoas pudessem opinar e contribuir no aprimoramento da ideia. Foi sugerida uma diminuição no tempo dos episódios, de cerca de 6 minutos para 3 ou no máximo 4, a utilização de imagens de arquivo (fotografias) e também que cada episódio, além de trazer depoimentos de pessoas que trabalharam e frequentaram, desse um panorama geral da história de cada cinema.

Considerei alguns pontos difíceis de conciliar, como por exemplo, reduzir cada episódio para apenas 4 minutos. Decidi definir esse tempo como uma meta a ser perseguida, mas não como uma regra rígida. Depois dessa reunião teve início o processo de produção do episódio inicial, buscando trabalhar com as diferentes sugestões e expectativas que as pessoas às quais foi apresentado o projeto tiveram sobre ele.

7.2.2 Episódio 01 - Ir Ao Cinema

Postado em 07/06

Fotograma 1: Sequência inicial de planos do episódio 01



Fonte: Imagens realizadas pela autora.

O trabalho de produção desse episódio confunde-se com o próprio período de concepção da série como um todo. O processo de gravação das primeiras imagens foi feito sem pensar muito no conteúdo ou no foco do episódio, já que havia uma dúvida se seria melhor começar com um cinema ou fazer uma introdução ao universo que iríamos trabalhar.

Pulei a produção e gravei muitas imagens da rua Halfeld que poderiam ser usadas de cobertura no vídeo. Era mais uma busca de estilo, de detalhes, reflexos, do que propriamente uma gravação consciente e direcionada para algum objetivo específico. Tanto que acabei focando em imagens do Palace e do São Luiz e deixando de lado imagens do Central, fiz três vídeos rápidos e sem o uso de tripé o que dificultou o processo de edição realizado posteriormente.

Fiz algumas experimentações de colorização nessas imagens de cobertura, misturando completamente as etapas porque estava buscando um conceito, inspiração que guiasse toda a série e também porque estava um pouco perdida com relação ao próprio conceito do episódio e qual tema eleger como o de abertura.

Depois de pesquisar outros exemplos de séries decidi investir na ideia de um episódio inicial para a websérie e como uma das ideias centrais do projeto é a de que havia uma importância e uma diferença muito grande na forma como as pessoas consumiam e interagiam nos cinemas de rua, pensei que seria interessante apresentar a ideia de ir ao cinema e das peculiaridades que existiam em relação a forma como é feita hoje.

Dessa forma tem início a produção com a busca de possíveis fontes que pudesse falar sobre o tema. Todas surgiram de conversas casuais com pessoas do meu círculo de convivência, o que foi sendo aprimorado e diversificado ao longo do processo de produção dos outros episódios.

Realizadas todas as entrevistas iniciei o processo de edição do material. As imagens de cobertura já estavam prontas e selecionadas e foi o episódio em a que a edição foi mais fluida e rápida. Algumas decisões tomadas nessa primeira edição acabaram se tornando características dos vídeos seguintes como por exemplo, a voz do entrevistado em off no início do vídeo que está presente em todos os outros.

Outra decisão tomada, depois de certa discussão, foi o uso de imagens gravadas pela Carriço Film (cedidas pela Funalfa e com os devidos créditos) sem identificação do lugar e do contexto em que foram gravadas. A sequência que aparece antes dos créditos, por exemplo, não corresponde à narração. As pessoas no vídeo não estavam a caminho do cinema. Tomei esta decisão, pois nos episódios o mais importante é a sensação, é o espectador entrar naquele mundo, naquele tempo. No segundo episódio, acabei decidindo por colocar os contextos das imagens, mas não sigo muito regras nesse sentido.

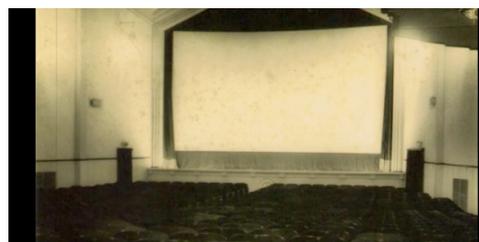
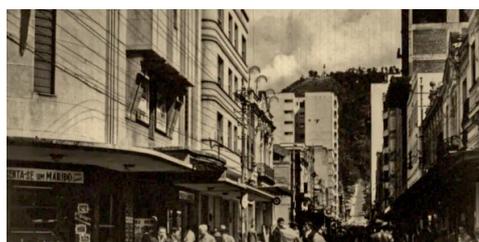
A pós-edição foi feita de forma muito simples dentro do próprio Final Cut Pro X, apenas fazendo uma colorização mínima de forma experimental. Clareei um pouco uma entrevista de interior que havia ficado escura.

Para o lançamento deste episódio e do projeto foi criado um site e uma página do Facebook. O episódio foi lançado com 4 minutos de duração e atualmente tem 657 visualizações.

7.2.3 Episódio 02 - Cine Palace

Postado em 28/06 (pausa de 21 dias)

Fotograma 2: Sequência inicial de planos do episódio 02



Fonte: Imagens realizadas pela autora.

No primeiro episódio havia estabelecido uma estética para o produto, mas a narrativa ainda não estava bem definida, pois o episódio-piloto tinha um conteúdo diferenciado em relação aos demais. Na fase de pré-produção surgiram dúvidas sobre as possíveis fontes, mas acabamos decidindo por uma fonte oficial, ligada à Funalfa, e uma figura já reconhecida quando o assunto é cinema de rua em Juiz de Fora.

Em nenhum dos episódios foi feito um roteiro prévio. Eu e minha orientadora sempre discutimos a escolha de possíveis fontes e algumas formas de abordar o conteúdo. Este episódio foi especialmente difícil na fase de produção. Tive grandes dificuldades para marcar uma das entrevistas, que foi várias vezes desmarcada, e para conseguir autorização de gravação dentro de alguma sala do Cine Palace.

Fiz várias tentativas de gravar no interior do cinema, que por ser o único cinema de rua ativo na cidade, considerava esse registro muito importante. Entretanto não obtive autorização e para não prejudicar muito a periodicidade do canal, eu e minha orientadora decidimos retirar essa cena do corte final.

Em uma das visitas ao Palace acabei realizando uma entrevista com uma funcionária do cinema e completando o número de entrevistados que desse momento em diante acabou se tornando outra característica da websérie. Nesse episódio realizei a entrevista mais longa que

fiz até o momento, com mais de duas horas de conversa e, aproximadamente, uma hora e vinte minutos de gravação.

Uma das entrevistas que realizei foi noturna e em uma praça movimentada. A entrevistada havia acabado de sair do trabalho e precisava que fosse uma conversa rápida. Isso gerou o desafio de montar os equipamentos e conduzir a entrevista ao mesmo tempo. Foi a entrevista realizada em ambiente e situação menos controlada da websérie até o momento.

Tive alguns problemas com essa entrevista quando iniciei a edição e percebi que a entrevistada se movimentou bastante e em diversos momentos a imagem estava desfocada. Prevendo que seria uma situação difícil de dominar eu deveria ter aumentado a profundidade de campo para prevenir que esse tipo de problema acontecesse.

Na edição desse material, tentei conciliar os relatos com a parte histórica. Como o tempo de confecção de todo o episódio é curto e precisava fazer todas as etapas (com auxílio e orientação da orientadora do projeto) algumas fases se tornam muito complicadas. O momento que encontrei maior dificuldade foi coletar material documental. Visitei alguns arquivos, mas a parte iconográfica precisaria de uma dedicação maior para coleta. Dessa forma, recorri a internet e principalmente ao site Maria do Resguardo³⁵ onde encontrei grande quantidade de fotografias e que passei a utilizar nos vídeos dando sempre os créditos devidos.

Depois de finalizado, ao assistir o vídeo fiquei um pouco decepcionada, pois achei que ele ficou mais informativo do que era a ideia inicial, de trabalhar mais com depoimentos e sentimentos do que datas. Gosto do conceito de algumas cenas como as noturnas que trabalham com sombras e luzes, mas acho que algumas, principalmente as diurnas e abertas poderiam ter sido trabalhadas com mais atenção.

Em comparação com o primeiro vídeo este ficou bem longo, é o maior da série até o momento com 6 minutos e 16 segundos. Depois de terminada a edição cheguei à conclusão de que talvez ele tenha ficado muito extenso e também um pouco lento, mas tentando respeitar ao máximo o prazo, minha orientadora e eu decidimos deixar este episódio dessa forma e tentar aprimorar a linguagem nos próximos.

³⁵ <http://www.mariadoresguardo.com.br>

7.2.4 Episódio 03 - Cine-Theatro Glória

Postado em: 22/07 (pausa de 24 dias)

Fotograma 3: Sequência inicial de planos do episódio 03



Fonte: Imagens realizadas pela autora.

Este episódio era uma preocupação pois não sabia quem iria entrevistar já que esse cinema é pouco conhecido em comparação aos cinemas do centro. Mas tivemos uma colaboração espontânea no Facebook de um usuário que havia frequentado o cinema, se lembrava de muitas coisas e tinha interesse em contribuir para o projeto.

Além de aceitar colaborar como entrevistado para o vídeo, ele tentou convidar outras pessoas que haviam frequentado o cinema para a entrevista. Ele conseguiu outro entrevistado e marcamos de conversar, os três, em um café no centro pela manhã.

Essa entrevista foi a segunda mais difícil de realizar pela restrição de equipamento e pessoal. Como eram dois entrevistados e apenas uma câmera decidi fazer essa entrevista em dois momentos. No momento inicial enquadrei os dois entrevistados e fizemos uma conversa geral, na qual todos interagíamos uns com os outros, numa dinâmica de conversa mesmo. Já no segundo momento, enquadrei um dos entrevistados em close e fiz uma série de perguntas, mais rápidas que as da conversa inicial, e repeti o processo com o outro entrevistado.

Essa estratégia funcionou parcialmente, pois em alguns momentos eles interagem entre si e eu perdia a imagem de algumas falas. Entretanto não tive problemas posteriores na edição, pois a entrevista foi longa e eu possuía bastante material.

Para a edição não tinha muitas imagens de cobertura, porque já tinha usado no episódio inicial imagens da galeria Constança Valadares que é o local onde ficava o cinema Glória e não pensei em muitas possibilidades de enquadramento diferenciadas. Usei algumas fotos de arquivo do cinema, mas já tinha planejada uma estrutura que tinha me agrado enquanto ideia.

Como o entrevistado havia encontrado em casa uma das séries que tinha assistido no cinema e compartilhou conosco esse material pensei em delimitar o início, o meio e o fim através de trechos dessa série. Durante a entrevista, o dono dessa série intitulada Zorro, havia contado a cena que mais se lembrava de ter assistido e usei ela para encerrar o episódio. Achei interessante essa ideia da série dentro da série.

Esse episódio teve algumas peculiaridades, pois foi o que eu produzi e gravei mais rapidamente, e que poderia ter saído dentro do período de quinze dias que havia sido estabelecido, mas tive muita dificuldade na edição apesar de já ter a estrutura planejada. Um dos cortes da entrevista estava muito brusco, mas eu havia cristalizado em minha mente que eu precisava usar aquele trecho. Foi apenas depois de uma conversa em que me sugeriram rever outra vez o material que consegui encontrar outro ponto da entrevista que era muito próximo ao que eu queria e não tinha esse empecilho. Acho que neste momento, foi a primeira vez que tive dificuldades na confecção de um episódio por conta de esgotamento físico e mental.

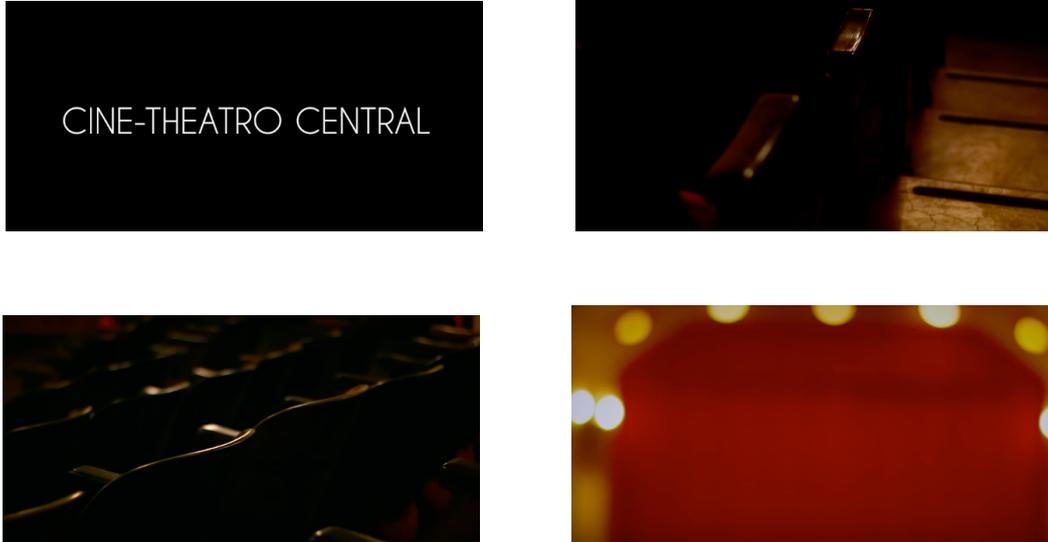
Teve uma situação da edição que me causou um certo desconforto quando tentei assumir a posição de espectadora: foi o fato de um dos entrevistados tentar lembrar o nome de uma série que assistiu no Cine-Theatro Glória por um período relativamente longo e não concluir o pensamento. No momento da edição esse trecho não me pareceu problemático e queria alternar mais as fontes, mas assistindo depois, vi que poderia ter escolhido outro momento da entrevista.

Sem as contribuições dos entrevistados esse episódio teria sido muito difícil de realizar, mas acabou se tornando um dos que mais gosto na série. Ele tem 4 minutos e 43 segundos e 426 visualizações.

7.2.5 Episódio 04 - Cine-Theatro Central

Postado em: 15/09 (pausa de 55 dias)

Fotograma 4: Sequência inicial de planos do episódio 04



Fonte: Imagens realizadas pela autora.

Pelo atraso em mais de trinta dias é possível perceber que encontrei grandes dificuldades nesse episódio. Muitas delas foram em aspectos que não estão ligados ao vídeo diretamente, como por exemplo, o recesso entre um semestre e outro, além de motivos pessoais.

Foi um episódio em que não encontrei problemas na produção, consegui sem dificuldades entrar em contato com o Cine-Theatro Central, gravar lá e realizar uma entrevista com o diretor. Realizei mais uma entrevista, também sem problemas, e o entrevistado cedeu materiais documentais para enriquecer a pesquisa. Utilizei pela terceira vez uma entrevista muito rica realizada para o segundo episódio, mas que acabei adicionando ao terceiro e quarto também.

Como no processo anterior minha dificuldade maior foi na edição do material. Dessa vez tinha muitas imagens do espaço atual onde funcionou o cinema, mas muitas delas estavam extremamente escuras e granuladas. Bastante incomodada com isto, acabei comprando um *plugin* para o programa de edição que é dedicado a reduzir ruídos em imagens.

Resolvido este problema inicial me deparei com outro muito mais complicado de resolver. O áudio de uma das entrevistas estava com muito ruído, pois escolhi um lugar iluminado, tendo em mente a qualidade de imagem, mas não pensei na qualidade de som já

que se tratava de uma sacada de um prédio no centro da cidade. O ruído dos automóveis ficou muito mais audível do que a própria entrevista.

O processo de tentar encontrar um ponto da entrevista que não estivesse muito prejudicado, mas que fosse interessante e de procurar formas na pós-edição de tentar reduzir o ruído, atrasou muito o lançamento deste episódio. Este é um episódio considero muito importante, pois fala dos símbolos da cultura na cidade e eu tinha a pretensão de que fosse um dos melhores episódios da série, já que durante entrevistas e conversas casuais percebi que muitas pessoas tem um carinho especial pelo Cine-Theatro Central.

Na edição me dediquei bastante a sequência inicial e final. Tentei iniciar o episódio de forma mais intimista, tentando passar uma sensação de espera e de contemplação, de um certo respeito a esse ritual que era o início de uma sessão de cinema no Central. A sequência final e a ideia de mostrar o exterior do prédio somente através da maquete, surgiu na hora em que me deparei com ela no hall de entrada do teatro. Foi uma escolha conceitual, mas também, prática uma vez que no próximo episódio da série eu sabia que seria difícil encontrar imagens, pois ele também ocupava o espaço do Cine-Theatro Central. Decidi deixar as imagens do exterior do prédio para o episódio seguinte.

Acho que o resultado poderia ter ficado melhor, principalmente porque não consegui melhorar completamente o áudio da entrevista, mas fiquei satisfeita e motivada a melhorar a pós-edição do material. Neste episódio, tirei um pouco do ruído e tentei utilizar o DaVinci. O programa ajuda na colorização, mas esbarrei em limitações técnicas, já que meu computador não suportou bem o programa.

O vídeo do Cine-Theatro Central tem 5 minutos e 28 segundos e 308 visualizações.

7.2.6 Episódio 05 - Cine Festival

Postado em: 17/11 (pausa de 63 dias)

Fotograma 5: Sequência inicial de planos do episódio 05



Fonte: Imagens realizadas pela autora.

O último vídeo ficou muito grande em relação ao anterior e isso tem vários motivos. O ponto principal é que enfrentei muitas situações antes da confecção do vídeo que limitaram bastante minha possibilidade de dedicação no início da produção.

Na pré-produção tivemos um pouco de dificuldade para escolher algumas fontes. E algumas tiveram de ser substituídas retornando a fase de pré-produção.

Realizei duas entrevistas e gravei imagens externas trabalhando muito com reflexos em poças d'água para dar essa ideia de fluidez dos espaços, de vestígio, de algo que não existe mais. Decidi iniciar a edição do material e utilizar mais uma vez a entrevista que tinha guiado boa parte do conteúdo dos episódios dois, três e quatro. Quando mostrei o vídeo editado para a orientadora do projeto ela me sugeriu algumas modificações, mas a principal era não utilizar mais essa entrevista. Definimos então outro entrevistado e retornei ao processo de produção e gravação.

Percebi que estava usando aquela entrevista quase como uma muleta na edição e que ela estava limitando um pouco o processo de criação. Realizei outra entrevista, a primeira utilizando o microfone lapela, voltei para a edição e foi aí que o problema maior teve início.

Antes de começar a produzir este episódio tentei abrir o máximo de espaço possível em meu notebook para que ele não ficasse muito lento na edição. Como as bibliotecas dos

projetos são muito pesadas (cerca de 30gb cada) decidi transferir todas para o *hd* externo e criar a próxima, já fora do meu computador.

Como na edição desse episódio comecei a trabalhar com uma pós-edição mais pesada, acredito que essa dinâmica não tenha funcionado bem e os áudios das entrevistas corromperam dentro do programa. O problema é que além de sincronizar tudo novamente, cada vez que eu fechava o programa o problema voltava.

Essa situação permaneceu até que um dia abri o programa de edição e minha sequência final havia voltado a um ponto anterior ao último salvo. Nesse processo de refazer etapas da edição e tentar compreender qual era o problema o tempo passou e o episódio teve um atraso muito grande.

Todo esse processo foi muito estressante e juntou-se a um cansaço acumulado dificultando muito a produção. O que me motivou foram as pesquisas e os experimentos feitos na pós-edição com uso de LUT's³⁶ em uma tentativa de aprimoramento do processo de colorização e como estudo da técnica.

O vídeo do Cine Festival tem 4 minutos e 26 segundos e 113 visualizações.

8 DADOS DE RECEPÇÃO

Buscando compreender a recepção da websérie pelo público, estamos utilizando as ferramentas disponibilizadas pelo próprio YouTube. Essa plataforma, como outras plataformas de hospedagem de vídeos, oferece um serviço bem amplo e simples para o produtor acompanhar o desenvolvimento do canal e entender melhor o seu público.

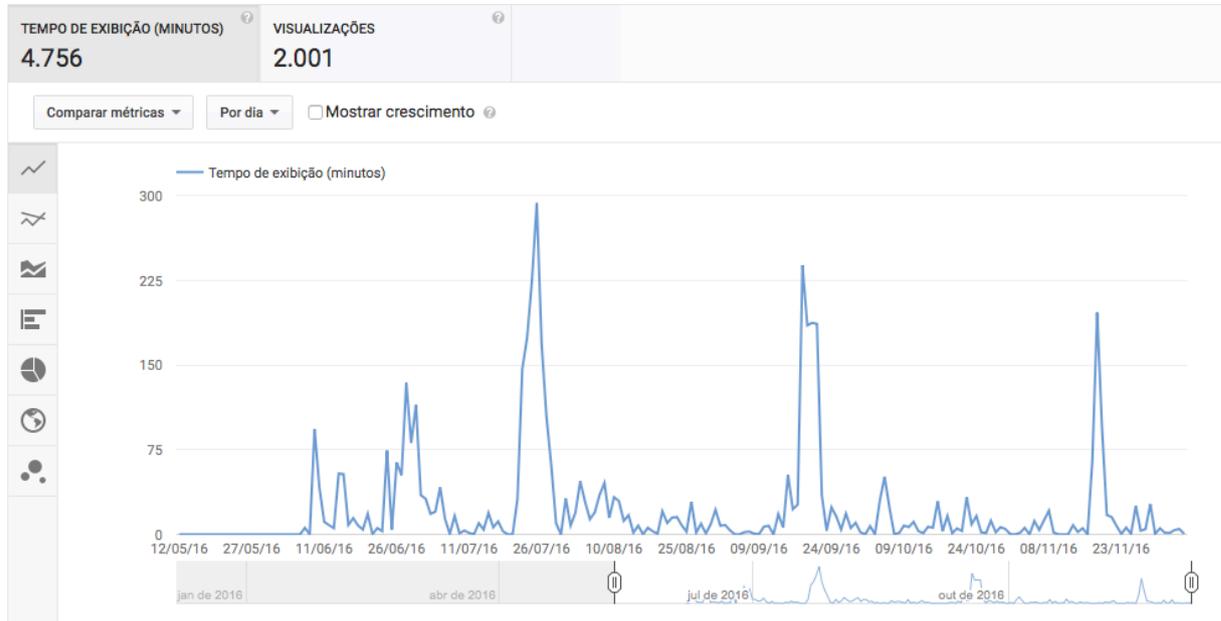
8.1 DADOS GERAIS

A figura abaixo é uma análise do canal *Cinema de rua em Juiz de Fora* e mostra a evolução das visualizações dos episódios da websérie ao longo do tempo. É fácil perceber que os picos de visualização acontecem nos lançamentos dos vídeos e em geral permanecem relativamente frequentes até duas semanas depois, o que demonstra que a periodicidade pensada inicialmente é realmente uma boa estratégia.

³⁶ Look Up Tables - é uma técnica utilizada no processamento de imagem. Sua funcionalidade é criar uma tabela de novos valores para a imagem tratada.

Acredito que o maior pico de visualizações, que está relacionado ao vídeo do Cine-Theatro Glória, talvez porque esse vídeo também foi compartilhado pela página e pelo site Maria do Resguardo.

Gráfico 5: Número de visualizações da websérie



Fonte: YouTube, 2016

A próxima figura mostra a retenção do público em cada episódio. Esse dado é muito variável. O episódio 01, por exemplo tinha uma média de visualizações mais alta enquanto o episódio 02 tinha uma média mais baixa do que é hoje. O único que tem se mantido com uma média alta de visualizações é o episódio 05.

Estes dados apontam para a necessidade de reduzir o tempo do vídeo ao máximo possível, sem prejudicar o conteúdo. O vídeo de maior duração é aquele que tem a menor porcentagem visualizada.

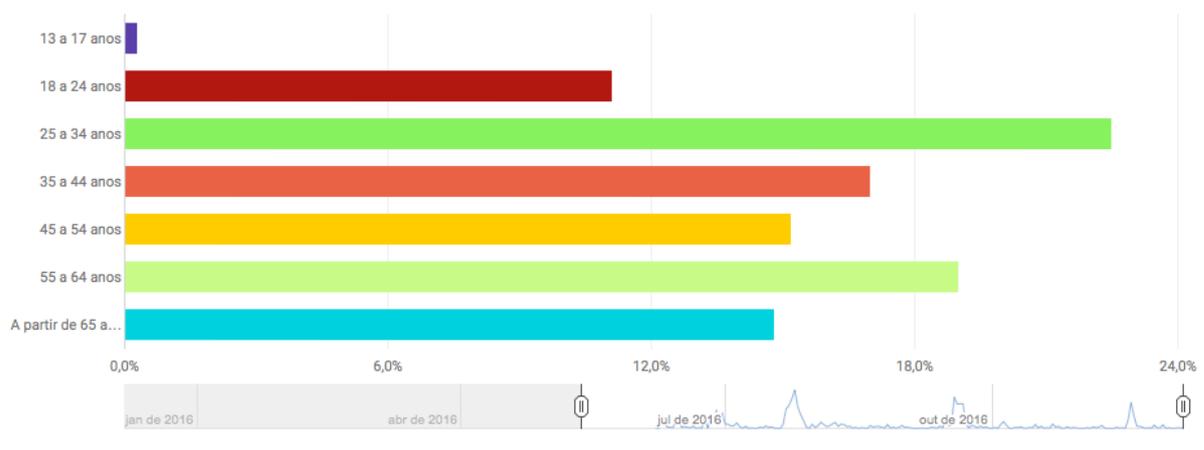
Tabela 1: Retenção do público em cada episódio

Vídeo	Tempo de exibição (minutos) [?] ↓	Visualizações [?]	Duração média da visualiz. [?]	Porcentagem visualizada média [?]
[01] Ir ao cinema	1.227 (26%)	655 (33%)	1:52	47%
[02] Cine Palace	1.201 (25%)	463 (23%)	2:35	41%
[03] Cine-Theatro Glória	1.048 (22%)	428 (21%)	2:26	52%
[04] Cine-Theatro Central	896 (19%)	308 (15%)	2:54	53%
[05] Cine Festival	294 (6,2%)	113 (5,6%)	2:36	59%

Fonte: YouTube, 2016

Outra informação importante que o YouTube disponibiliza é a faixa etária dos espectadores. Observa-se que os dois grupos dominantes no canal são o de jovens adultos, de até 34 anos, e o de pessoas de 55 a 64 anos. O que chama atenção é esse segundo grupo ser tão expressivo, já que são um grupo pequeno (ainda que em crescimento) na web. Um dos motivos prováveis é de identificação com o conteúdo, de uma vontade de rememorar momentos da juventude.

Gráfico 6: Faixa etária do público da websérie



Fonte: YouTube, 2016

Outro dado disponibilizado é o sexo dos entrevistados. Percebe-se um domínio absoluto do sexo masculino em relação ao feminino e essa lógica só é invertida no público de 55 a 64 anos. Esse dado fica mais interessante quando comparado com o público no Facebook que exatamente o oposto, é majoritariamente feminino. Isso pode apontar para uma característica das próprias redes ou para alguma outra motivação que não nos cabe analisar no momento.

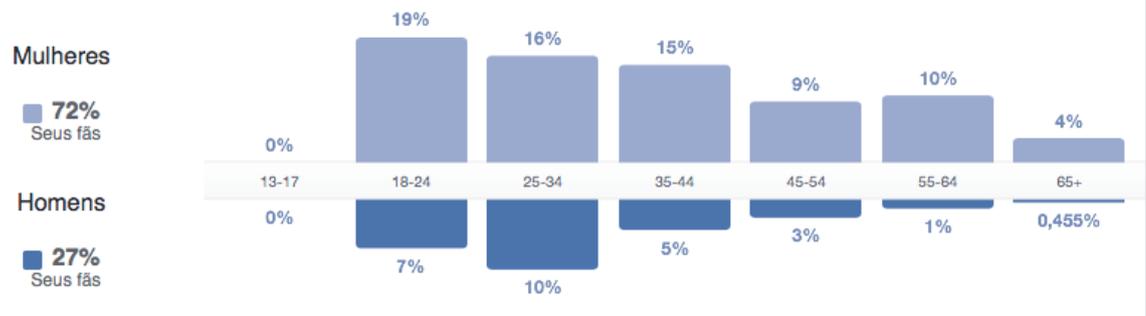
Gráfico 7: Sexo do público que assiste a websérie no YouTube



Fonte: YouTube, 2016

Gráfico 8: Sexo do público que assiste a websérie no Facebook

As pessoas que curtiram sua Página

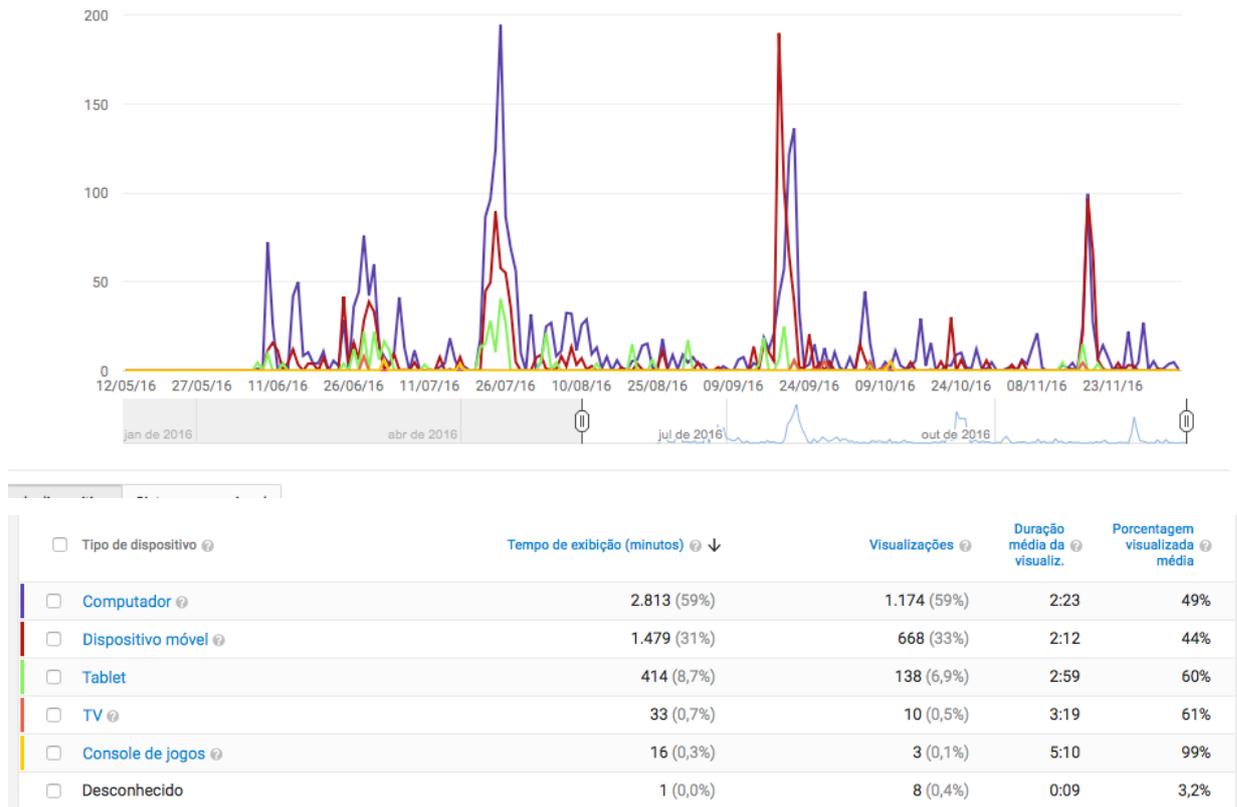


Fonte: Facebook, 2016

Para o produtor é importante saber em qual dispositivo as pessoas assistem ao conteúdo, pois permite inferir um pouco sobre o público. Um dado importante é que apesar de hoje estarmos muito conectados pelos smartphones e termos acesso mais rápido e fácil através deles, o público desta websérie assiste ao conteúdo principalmente pelo computador.

Esse dado pode apontar para o produtor que a produção do conteúdo para visualização em telas maiores, com maior resolução, é importante já que a série não é reproduzida apenas em telas pequenas.

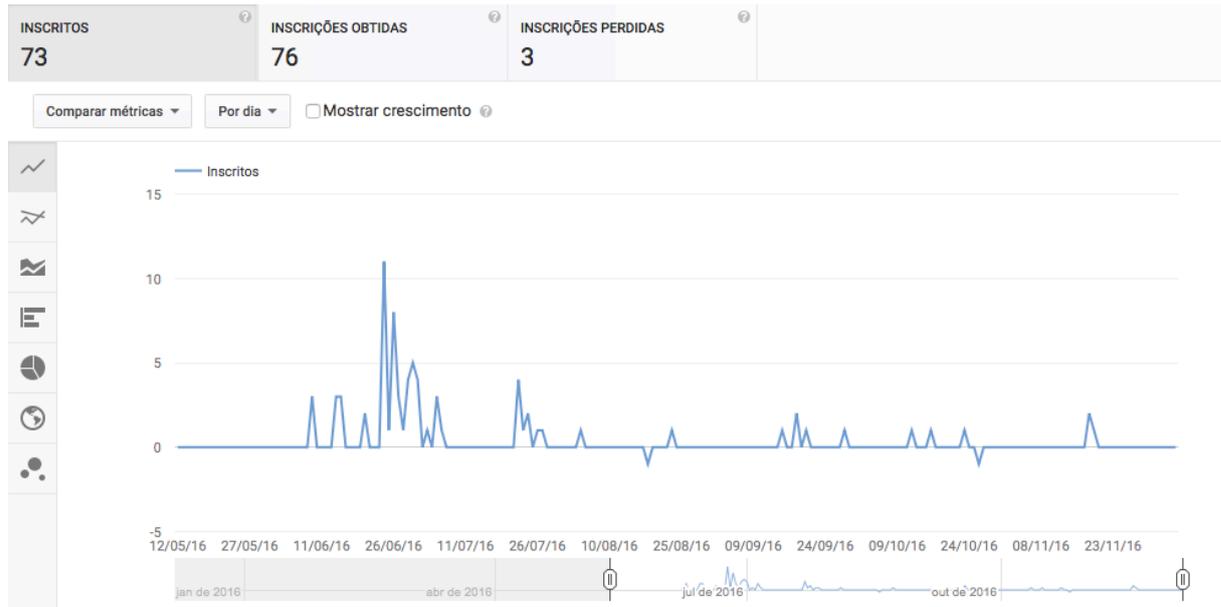
Gráfico 9: Principais dispositivos em que a websérie é assistida



Fonte: YouTube, 2016

O próximo quadro apresenta o número de inscritos no canal. Com 76 inscrições obtidas e 3 perdas, todas em períodos longos sem conteúdo, é perceptível que a quebra do compromisso de periodicidade acarreta em uma desmobilização da audiência. Essa quebra do pacto estabelecido com o espectador deve ser sempre evitada.

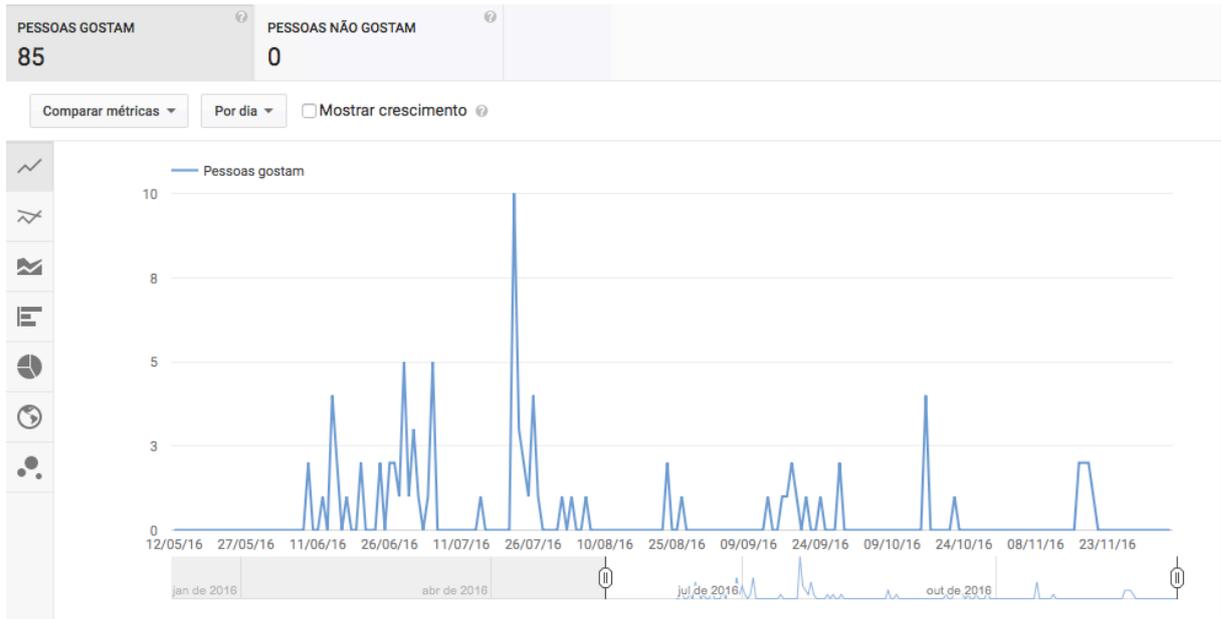
Gráfico 10: Número de inscrições no canal



Fonte: YouTube, 2016

Um ponto positivo para o canal é o fato de nenhuma pessoa ter manifestado a opinião 'não gosto' e um número expressivo, para um canal pequeno e recente, ter expressado sua satisfação com um 'gosto', como é possível ver no quadro abaixo.

Gráfico 11: Número de pessoas que deixaram "gosto" e "não gosto" nos vídeos



Fonte: YouTube, 2016

O número de compartilhamentos também grande e mostra a força que determinados sites e páginas tem, como o Maria do Resguardo por exemplo, no impulsionamento de conteúdos como pode-se ver abaixo.

Gráfico 12: Número de compartilhamentos do canal por vídeos da websérie



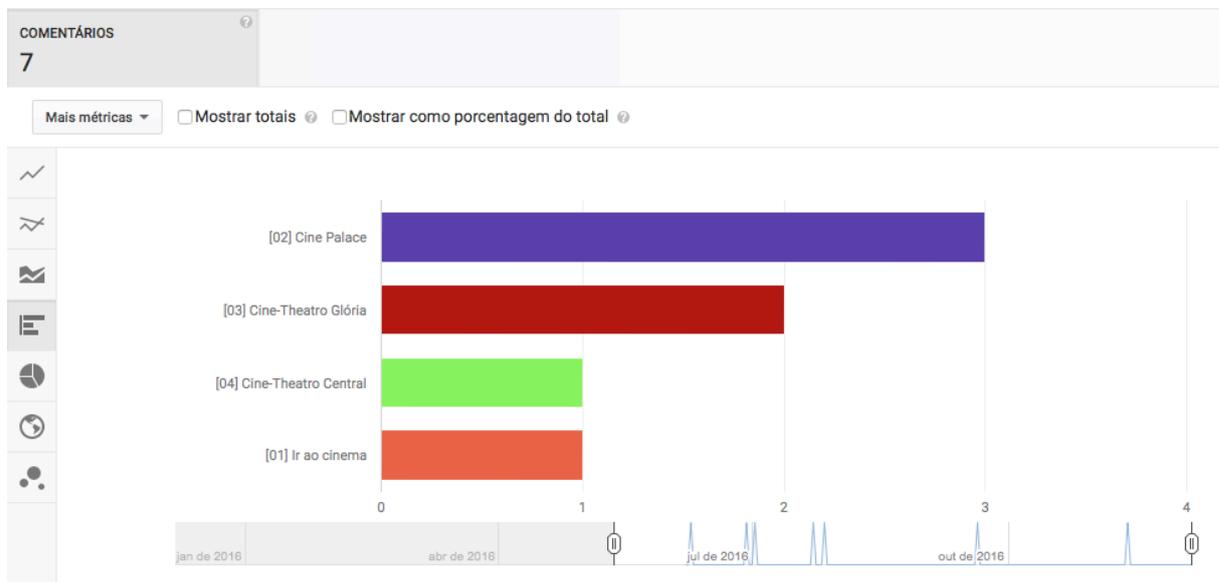
Fonte: YouTube, 2016

8.2 COMENTÁRIOS

Uma das formas de interação mais interessantes é o comentário. Através dos comentários é possível entrar em um contato mais direto com a audiência e no caso desta websérie tem-se acesso a testemunhos e histórias de vida ligados à temática abordada.

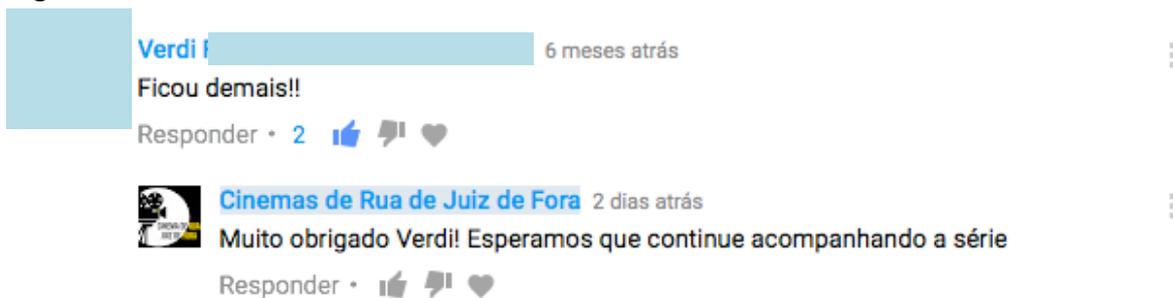
Primeiro, podemos observar os comentários feitos no YouTube. Eles são diversos e variam desde parabenizações pelo trabalho feito até depoimentos espontâneos como se pode ver na figura 2, em que o espectador declara seu amor ao Cine Palace.

Gráfico 13: Número de comentários deixados no YouTube por vídeo



Fonte: YouTube, 2016

Figura 2: Comentários no vídeo 01



Fonte: YouTube, 2016

Figura 3: Comentários no vídeo 02

Paulo [redacted] 3 meses atrás

Parabéns pelo resgate histórico da memória de JF. Fico emocionado ao ver que minha família, representada por meu tio avô Waltencir Parizzi e minha avó Dirce Parizzi (essa esquecida nos curtas) fizeram parte dessa bonita história. Apenas como homenagem, devo lembrar que minha avó foi bilheteira do Central, Palace, Excelsior e Festival e encerrou sua vida profissional como gerente do Cine São Luis.

[Mostrar menos](#)

Responder • 1   

 **Cinemas de Rua de Juiz de Fora** 3 meses atrás

+Paulo Roberto Muito obrigado pelo comentário Paulo! Adoramos quando nosso projeto motiva as pessoas a contar suas próprias histórias e a contribuir para tornar nosso trabalho cada vez mais completo e abrangente! Ainda temos muitos cinemas e histórias para contar! Gostaríamos muito de entrar em contato com a

[Ler mais](#)

Responder •   

Vitor [redacted] s

Gostaria de parabenizar a todos envolvidas na produção pela iniciativa. Mais precisamente o Cine Palace de certa forma fez parte da minha vida também, na minha opinião é um tipo de cinema que não segue os padrões dos grandes cinemas de hoje em dia, como por exemplo cinemas gigantes com capacidades de concetrar milhares de pessoas e com efeitos 3d. O Palace pode sim, ser um cinema mais simples e obviamente mais simples, porém ele carrega certa energia, certa nostalgia de um passado onde a experiencia de ir ao cinema era única, onde ir ao cinema era uma espécie de espetáculo, desde a saída de casa e até a saída das portas no fundo. Infelizmente o tempo mudou e também com ele, trouxe transformações bruscas na sociedade, nas estruturas e principalmente no modo de pensar, assim muitas pessoas não valorizam as coisas que realmente são boas e acabam esquecendo as coisas do passado. Por fim, valeu a pena o tempo que foi vivido, ou melhor, assistido, Muito obrigado Palace.

[Mostrar menos](#)

Responder • 2   

 **Cinemas de Rua de Juiz de Fora** 5 meses atrás

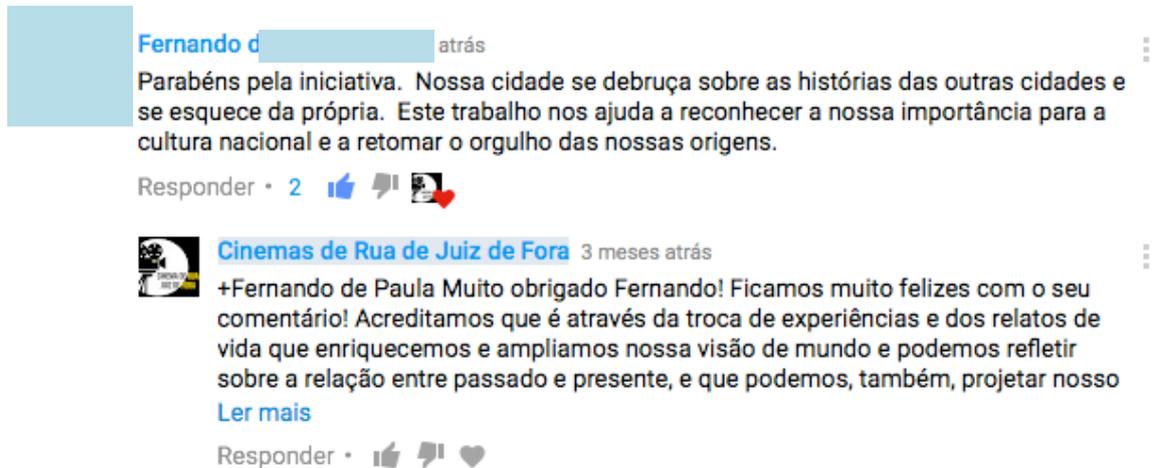
Ficamos muito felizes com seu comentário Vitor! Esses cinemas antigos, na beira da rua, fizeram, e ainda fazem, parte da vida da cidade e marcaram profundamente a vida das pessoas que frequentaram esses espaços. Ler comentários como os seus nos dão ânimo novo para fazer um trabalho melhor! Continue acompanhando

[Ler mais](#)

Responder • 1   

Na figura abaixo o espectador utiliza a websérie como forma de resgate de uma importância histórica que a cidade teve em determinado período e que ele entende que deveria ser mais valorizada.

Figura 4: Comentários no vídeo 02



Fonte: YouTube, 2016

A figura 4 é interessante pois é um depoimento espontâneo e diante de uma tentativa dos produtores de interagir a espectadora de certa forma ignorou e continuou relatando suas experiências e sentimentos sobre o lugar e o tempo

Figura 5: Comentários no vídeo 03

Maria [redacted] 2 meses atrás

Meu pai tbm foi gerente dos cinemas de JF. Era feito rodízio entre os outros gerentes todos os dias.

Responder • 1   

[Ver todas as 3 respostas](#) ▾

Cinemas de Rua de Juiz de Fora 2 meses atrás

+Maria Auxiliadora ficamos muito felizes com seu comentário! Gostaríamos muito de conversar caso você queria compartilhar suas lembranças dessa época! Se quiser entrar em contato conosco é só enviar um email para cinemaderuajf@gmail.com :)

Responder • 1   

Maria [redacted] 2 meses atrás

Brinquei mtos carnavais no largo, defronte ao Teatro Central.Época boa tranqüilas , havia amor e paz, alegria e segurança. Saudades

Responder • 1   

Vera C [redacted] 3 meses atrás

Boas lembranças, gente!!!

Responder • 1   

Cinemas de Rua de Juiz de Fora 3 meses atrás

+Vera Ciuffo Obrigada Vera! Ainda temos muitas lembranças pela frente. Esperamos que continue acompanhando a nossa série!

Responder •   

Fonte: YouTube, 2016

É comum também que os espectadores queiram saber de algum cinema específico como é possível observar no exemplo abaixo.

Figura 6: Comentários no vídeo 04

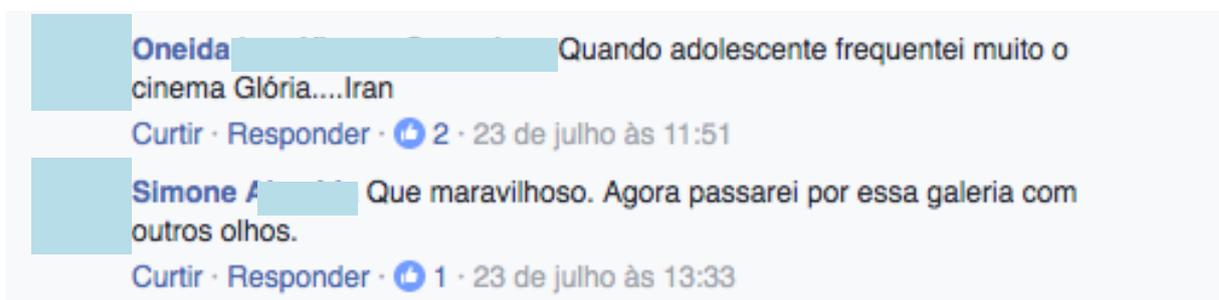


Fonte: YouTube, 2016

Essas interações construídas no YouTube são mais fáceis de acompanhar e dominar. No entanto as reações em outras redes estabelecem uma série de dificuldades. No Facebook, por exemplo, é extremamente difícil mapear essas interações, principalmente porque são muitos atores sociais que podem funcionar pontos de emissão desse conteúdo através do sistema de compartilhamentos.

No quadro abaixo vemos um exemplo de comentário na publicação compartilhada pela página Maria do Resguardo.

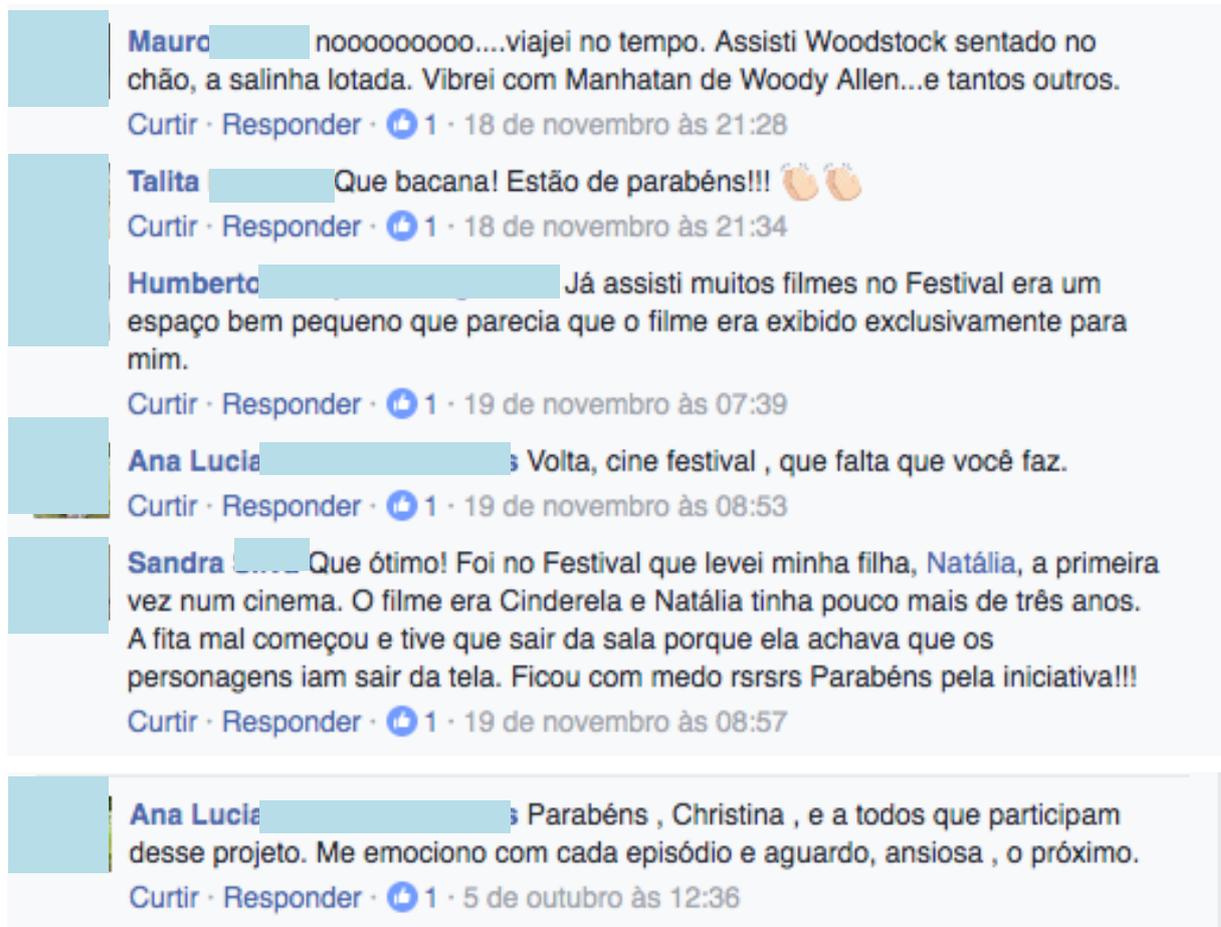
Figura 7: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento da página pelo Maria do Resguardo



Fonte: Facebook, 2016

Outro fenômeno curioso que acontece no Facebook é que os usuários não comentam na página criada para a websérie. Os comentários e grandes interações são feitos a partir de compartilhamentos, pelos amigos daquele que compartilhou. Essa é uma forma de partilhar de forma mais direta as memórias com o amigo que compartilhou o conteúdo e isso gera reações interessantes para observação do produtor como pode ser observado na imagem abaixo.

Figura 8: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento de um usuário do Facebook



Fonte: Facebook, 2016

Na imagem abaixo é possível ver uma longa interação, para os padrões da internet, entre um usuário e a orientadora do projeto. Posteriormente ele contribuiu cedendo entrevista e materiais para a confecção do episódio 03 e isto neste a partir deste comentário.

Figura 9: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento de um usuário

Thereza F [redacted] Parabéns pela entrevista, assisti ao meio dia. Christina, você fez a diferença em minha vida. Obrigada!
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 14:17 · Editado

Valéria I [redacted] Também adorei a matéria.
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 14:37

Raruza [redacted] que delícia, Christina [redacted] parabéns
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 14:42

Raruza S [redacted] E me deu saudades, Haydee [redacted], Rafaella [redacted]
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 14:46

Rafaella [redacted] Muita saudade!!!! Amor eterno!!
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 14:46

Escreva uma resposta...  

Janaína [redacted] A matéria ficou ótima!
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 15:10

Rogério I [redacted] Legal, não ouvi referência ao Glória que foi demolido para virar a Galeria Constança Valadares. Filmes de mocinho, seriados e trocas de gibis antes e depois das sessões de sábado e domingo. Tenho em Vhs o primeiro seriado que assisti: Legião do Zorro.
Curtir · Responder · 1 · 24 de junho às 15:42

Christina [redacted] Oi, Rogério [redacted], se você puder nos ajudar, vai ser ótimo!!!! Teremos um episódio exclusivo sobre o Cinema Glória. Estamos correndo atrás de depoimentos e imagens de época, fotos ou película. Grande abraço!!!
Curtir · Responder · 24 de junho às 15:54

Rogério [redacted] Acho que tenho uma foto do interior mas deve estar aí pela internet. Histórias eu tenho, depois que escrevi me lembrei que descartei todas as minhas fitas em VHS (não devia ter feito isso, mas sei onde tem em DVD). Filmes do Durango Kid e depois seriados. Estou à disposição.
Descurtir · Responder · 1 · 24 de junho às 15:59

Rogério [redacted] Consegui achar as fitas VHS de "A Legião do Zorro" (Zorro's Fighting Legion), foi filmada em 1939! Vou converter para DVD.
Curtir · Responder · 25 de junho às 08:16

Rogério I [redacted] Meu primeiro seriado assistido no Glória. Como na música de João Bosco e Aldir Blanc "toda fita em série que se preza, dizem, reza, acaba sempre no melhor pedaço" O seriado vinha depois do filme e depois que acabava o capítulo a gente passava a semana pensando em como o mocinho ia escapar (rs)



Curtir · Responder · 1 · 25 de junho às 08:41

Christina [redacted] Isso é simplesmente genial!!!! Precisamos trocar mais ideias. Vou pedir para a Valéria Fabri, que grava a série, para de entrar em contato com você via Facebook, ok? Ótimo fim de semana!!!

Curtir · Responder · 25 de junho às 08:49

Rogério I [redacted], **Christina** [redacted] revi o primeiro vídeo da série, muito bom, mas "Mauá e o Rei" foi o primeiro filme exibido no novo Pálace, digamos assim, esse que aí está com duas salas. No Pálace mesmo não sei qual foi. Uma referência é feita ao Cinema São Mateus e a imagem que aparece é a do prédio do antigo Cinema Paraíso, também em São Mateus. Não estava por aqui quando lá funcionou a boite Front, mas por volta de 1986 o cinema foi reaberto pela Funalfa como um cinema de arte. Não sei por quanto tempo funcionou. O Marco [redacted] que foi da Funalfa deve saber.

Curtir · Responder · 2 · 25 de junho às 11:53

Antônio [redacted] Parabéns! Muito êxito! Muito amor pela cidade!

Curtir · Responder · 26 de junho às 19:42

Escreva um comentário...



Fonte: Facebook, 2016

Esse tipo de depoimento não aconteceu apenas nas redes sociais. Na reportagem realizada pelo jornal Tribuna de Minas sobre o projeto da websérie muitos usuários se mobilizaram e comentaram sobre alguma lembrança que tinham e estivesse ligada a algum

cinema e também sugerindo nomes de cinemas da cidade para que não fossem esquecidos na produção do material.

Figura 10: Comentários deixados na página do Tribuna de Minas na reportagem sobre a websérie

Leonardo Vieira disse:

Que excelente trabalho, parabéns aos idealizadores. Isso me remete a minha infância e início da adolescência, anos 80 e início dos 90. Diversão com minha irmã e meus primos, todos os filmes dos Trapalhões era obrigação assistirmos, Cine Central e Excelsior eram os mais frequentados, além do famosíssimo Cine Veneza. Tivemos também o privilégio de frequentar o primeiro cinema em shopping de JF, o Cine Star, que além de Xuxa (todos), os clássicos Ghost e Caça Fantasmas, dentre outros.

29/06/2016

Milton Dutra Pereira disse:

Dois cinemas de bairro não mencionados: Cine São Mateus, ao lado da igreja na rua Morais Castro; Cine Auditorium no Bairro de Lurdes ao lado do Instituto Jesus.

28/06/2016

Milton Dutra Pereira disse:

Mais dois cinemas de bairro não mencionados: Cine São Mateus (ao lado da igreja SM) e Cine Auditorium no Bairro de Lurdes ao lado Instituto Jesus.

28/06/2016

SPH disse:

No bairro Mariano Procópio havia o Cine Rex, no bairro Bonfim havia o Cine Real (na Rua Lindolfo Lage, quase esquina com Rua Barão do Retiro). Em São Mateus havia o Cine Paraíso (na Rua São Mateus, em frente à Rua Antonio Passarela). No Cine Theatro Central havia, além da sala maior onde é o teatro propriamente dito, uma sala pequena, o Cine Festival.

27/06/2016

luis carlos de o. silva. disse:

Eu me lembro muito bem dessa época, aos 12 anos eu já trabalhava no calçadão nas carrocinhas de pipoca, amendoim, e balas. Nos finais de semana era muito grande a movimentação dos cinemas, as quartas tinha as promoções de meia entrada, entre os sucessos da época tinha e trinidad e seu irmão, Mazaropi isso no central, o exelsor era para os lançamentos da época como tubarão, jornada nas estrelas, king kong e outros o palace era mais culturais e o festival era para filmes nao muitos famosos.

27/06/2016

Fonte: Tribuna de Minas, 2016

Outro compartilhamento que gerou muitas interações foi o do Cine-Theatro Central quando uma usuária do facebook postou fotografias da restauração do teatro e da qual ela havia participado.

Figura 11: Comentários deixados no Facebook a partir do compartilhamento da página pelo Cine-Theatro Central

Ana [redacted] Orgulho imenso de ter participado da restauração desse teatro! Minha grande paixão!!! 
Curtir · Responder ·  1 · 20 de setembro às 22:45

 **Cine-Theatro Central** Que maravilha, Ana!
Curtir · Responder ·  1 · 20 de setembro às 23:01

Dionea [redacted] E viva o Cine Teatro Central, um dos nossos maiores orgulhos?
Curtir · Responder · 20 de setembro às 23:20

Wanda [redacted] QUANTA RECORDAÇÃO ! TEMPOS QUE NADA HOJE PODE SE COMPARAR..... MUITA SAUDADE !.... 
Curtir · Responder · 22 de setembro às 00:24

Chico [redacted] o simplesmente espetacularaparentemente é o quinto mais bonito do país!obrigado, rodolfo!
Curtir · Responder · 21 de setembro às 21:42

Anadir [redacted]



Curtir · Responder · 21 de setembro às 07:40

Ana [redacted] Depois



Curtir · Responder ·  1 · 20 de setembro às 23:01

Ana [redacted] Antes



Marlene I [redacted] Nasceu junto com o pai de minha filha 1929.
Curtir · Responder · 21 de setembro às 21:13

Mary [redacted] a Maravilhoso!!!
Curtir · Responder · 21 de setembro às 23:28

Maria [redacted] NOSSO CINE- THEATRO
CENTRAL,,MARAVILHOSO!! RANDE TESOURO ARQUITETÔNICO
,,BERÇO DA ARTE JUIZ DE FORANA!!
Curtir · Responder · 21 de setembro às 22:00

Robinson A [redacted] Veja isto, Eduardo Cantarino.
Curtir · Responder · 1 · 20 de setembro às 22:36

Antônio C [redacted] <https://www.youtube.com/watch?v=WRXn4cCH0pg>

A QUEDA --- DO CINE EXCELSIOR
YOUTUBE.COM

Curtir · Responder · 21 de setembro às 00:25

Maria C [redacted] Bolivar Carvalho
Curtir · Responder · 19 de setembro às 09:56

Fonte: Facebook, 2016

A interação mais diferenciada observada até agora foi o depoimento e pedido de ajuda de um historiador de outra cidade em sua pesquisa sobre alguns aspectos de Juiz de Fora. Ele postou este mesmo texto como comentário, mensagem inbox e e-mail. Abaixo pode-se ver uma dessas postagens.

Figura 12: Comentário deixado na página do projeto Cinema de Rua de Juiz de Fora

[Redacted] Eu sou historiador, de Jundiaí-SP, e gostaria de saber se vocês podem me ajudar a encontrar informações sobre duas artistas que passaram por Juiz de Fora, uma em 1956 e outra em 1957. A primeira, Suzy King, foi encerrada em uma urna de vidro com várias cobras no palco do Cine Glória e levada para a galeria do Edifício Juiz de Fora, na Rua Halfeld, onde passou 20 dias jejuando. Isso foi em 1956. A outra, Dzy Tzú, passou 30 dias jejuando em uma urna, deitada sobre pregos, em local que desconheço. Falei com o Waltencir Parizzi já e ele se lembrou delas e me deu algumas dicas. Eu estarei em Juiz de Fora em setembro, durante três dias. Eu gostaria de chegar na cidade sabendo os locais que devo procurar. Aguardo retorno, obrigado.
 Alberto de Oliveira
 alberto1992oliveira@gmail.com



Curtir · Responder · Enviar mensagem · 28 de agosto às 16:02

Fonte: Facebook, 2016

O mais interessante de todas essas interações é que elas são espontâneas e possibilitam que o público também ajude no processo de criação da websérie. Tenta-se estimular esse tipo de comentário, mas eles estão muito mais ligados à relação entre quem comenta e quem compartilhou o conteúdo. No YouTube essa relação é diferente, as pessoas comentam no canal e para o projeto, mas no Facebook, por exemplo, isso ainda não acontece.

9 CONCLUSÃO

Depois da realização deste trabalho e de fazer um aprofundamento em questões teóricas relativas ao tema foi possível observar como a memória relativa a esses cinemas desperta um sentimento positivo e um desejo de participação em muitos usuários da rede. Ao verem histórias parecidas com suas próprias na série, algumas pessoas decidem contar espontaneamente episódios de suas vidas ligados ao cinema de rua.

Esse é um aspecto muito positivo do projeto. Outro ponto de destaque é que as pessoas se sentem valorizadas e alguns chegam a repensar a valorização e o lugar que a cidade ocupa no meio cultural nacional, refletindo sobre a própria situação da cultura na cidade.

Ficam claras também a identificação que as pessoas construíram com alguns dos cinemas da cidade, principalmente o Cine Excelsior. Quase sempre a pergunta "você vai falar do Cine Excelsior?" é feita em qualquer conversa sobre a websérie.

Isto aponta, também, para a importância de se preservar algumas manifestações culturais que marcaram certos períodos históricos nas cidades como foram os cinemas de rua. Muito além da preservação arquitetônica, preservar estes espaços também é uma forma de preservar a história e as identidades que individual e coletivamente através desses espaços.

A questão da preservação desta memória contribui de alguma forma para relatos de um tempo passado, mas para que as pessoas possam refletir sobre a cidade, sobre o que a cidade foi um dia, mas também, para o que ela é hoje e os caminhos que pode tomar no futuro.

REFERÊNCIAS

- AERAPHE, Guto. **Webséries: Criação e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2013.
- ARANTES, Haydêe Sant'Ana; MUSSE, Christina Ferraz. **Memórias do cineclubismo: a trajetória do CEC - Centro de Estudos Cinematográficos de Juiz de Fora**. 1ed. São Paulo: Nankin; Juiz de Fora, MG. Funalfa, 2014.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares - Introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. Trad. Maria Lúcia Pereira. 3. ed. Campinas, São Paulo: Papius, 1994.
- BATISTA, Camila. A atenção na era digital e algumas considerações sobre o tempo de duração de episódios de webséries. XXXIX Intercom, 2016
- BARBIZAN, Silvio Nestor. Tempo e montagem: do cinema ao imaginário e do imaginário ao cinema. Dissertação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010
- BERMÚDEZ, D. M. e GÓMEZ, H. G. Estructuras narrativas en relatos cortos y serializados para la web. **Anagramas**. Universidad de Medellin, vol 15, nº 29, 2016
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet. Tradução Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR ed., 2004
- CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Trad. de Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CARVALHO, Marcelo S. A trajetória da internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança. Dissertação da Faculdade de Engenharia, da Universidade federal do rio de Janeiro, 2006
- DEREN, Maya. Cinema: o uso criativo da realidade. **Revista Devires**, v. 9 n. 1, 2012
- DELGADO, Lucília de Almeida Neves. História oral e narrativa: tempo, memória e identidades. **História Oral**, nº6, 2003
- FERRAZ, Talitha Gomes. **Construção de Sociabilidades e memórias da Tijuca: O caso dos extintos cinemas da Praça Saens Peña e as atuais formas de espectação cinematográfica no bairro**. 2009. 218 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- _____. **Cinema de rua e construções de memórias no espaço urbano da Praça Saens Peña**. In: Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, 6., 2008, Rio de Janeiro. Anais... Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/6o-encontro-2008-1/Cinema%20de%20rua%20e%20construcoes%20de%20memorias%20no%20espaco%20urbano%20da%20Praca.pdf>>. Acesso em: 01 set. 2016.

GALDINO, Márcio da Rocha. **Minas Gerais**: Ensaio de Filmografia. Belo Horizonte: Comunicação, 1983.

GOMES, Renato Cordeiro. **Todas as cidades, a cidade**: literatura e experiência urbana. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

GAUDREAULT, André. **Cinéma et attraction**: pour une nouvelle histoire du cinématographe. Paris: CNRS Éditions, 2008.

HALBWACHS, Maurice. **A memória Coletiva**. Editoria Revista dos tribunais LTDA. Tradução: LairentLépnAchaffter, São Paulo, 1990.

HIREMATH, B. K. e KENTCHAKKANAVAR, Anand Y. An Alteration of the Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0: a comparative study. Imperial Journal of Interdisciplinary Research, vol.2, Issue - 4 2016

HERNÁNDEZ, Paula. El Guión en las nuevas narrativas audiovisuales. 2016.

_____, Las webseries: Evolucion y características de la ficción española producida pela internet. **Revista F@ro**. nº 13, 2011

_____. La websérie: convergencias e divergencies de un formato emergente de la narrativa en Red. *Communication*, nº 10 vol. 1, 2012

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória** – arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JARDIM, Lauro. You Tube atinge 82 milhões de usuários no Brasil. O Globo, 2016. Disponível em: <http://blogs.oglobo.globo.com/lauro-jardim/post/youtube-atinge-82-milhoes-de-usuarios-no-brasil.html>. Acesso em 05 de novembro de 2016

LACALLE, Charen. As novas narrativas da ficção televisiva e a internet. **MATRIZES**. Ano 3, nº 2, 2010

LAIGNIER, Pablo. Breve história dos computadores e do ciberespaço: uma abordagem conceitual. 2008

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Thaianne dos S. Narrativas sem fim? Serialização em Desperate Housewives. Dissertação Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia 2013.

MATHEUS, Leticia Cantarela. **Comunicação, tempo, história**: tecendo o cotidiano em fios jornalísticos. Rio de Janeiro: Mauad X: Faperj, 2011.

MEDEIROS, Adriano. **Cinejornalismo brasileiro** - uma visão através das lentes da Carriço Film. Juiz de Fora, MG: Funalfa, 2008.

MUSSE, Christina Ferraz. **Imprensa, cultura e imaginário urbano**: exercício de memória sobre os anos 60/70 em Juiz de Fora. São Paulo: Nankin. Juiz de Fora, MG: Funalfa, 2008.

MEILI, Angela Maria. O audiovisual na era YouTube: pró-amadores e o mercado. **Revista Sessões do Imaginário**, ano XVI, nº 25, 2011

PALETTA; F. C. PELISSARO, B. Informação, ciência e tecnologia na sociedade da informação no contexto da web 3.0: uma análise a partir de três questões. **Revista conhecimento em ação**. V. 1 n. 1, 2016

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na web 2.0. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. COMPÓS, 2007

PUHL, Paula Regina e ARAÚJO Willian Fernandes. Youtube como espaço de construção da memória em rede: possibilidades e desafios, **Revista Famecos**: mídia, cultura e tecnologia,. Vol 19, nº 3, 2012

O PHAROL, **O Cinematógrafo Lumière**. Juiz de Fora. Ano XXXI, n. 92, Quinta-feira, 22 jul. 1897.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SANTAELLA, Lucia. ODNA das redes sociais. In: BARBOSA, M e MORAIS, O (orgs) **Comunicação em tempo de redes sociais: afetos, emoções, subjetividades**. São Paulo, INTERCOM, 2013

SNICKERS, Pelle; VONDERAU, Patrick. **The YouTube Reader** Stockholm: National Library of Sweden, 2009

SYDENSTRICKER, Iara. Taxonomia das séries audiovisuais: uma contribuição de roteirista. In: BORGES, Gabriela (org.). **Televisão: formas audiovisuais de ficção e de documentário**. Vol. 2, 2012

THOMPSON, Paul. **A Voz do Passado: História oral** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998

ZANETTI, SILVA, GALANTE, As webséries e o campo audiovisual. **ALAIC**, 2014 Peru 2014

YAZBECK, Ivanir (ed.). **Eu me lembro**: 350 fatos, curiosidades e personagens, que marcaram a última década da História de Juiz de Fora, extraídos da memória de 28 cidadãos. Juiz de Fora: Templo, 2003.