

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
Faculdade de Comunicação

Heitor de Jesus Oliveira

A ARENÁA MÍDIA

Um ensaio vídeográfico sobre o papel dos meios de comunicação de massa no processo político do universo ficcional da série Jogos Vorazes

SALVADOR-BA
2020

HEITOR DE JESUS OLIVEIRA

A ARENÁA MÍDIA

Um ensaio vídeográfico sobre o papel dos meios de comunicação de massa no processo político do universo ficcional da série Jogos Vorazes

Memória do trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia.

Orientador: Prof. Tarcísio Cardoso

**SALVADOR-BA
2020**

AGRADECIMENTOS

No meu primeiro semestre, uma das professoras disse que formar-se é um verbo reflexivo. Nenhuma faculdade forma seu aluno, ele forma a si mesmo e somente de si depende para construir o conjunto de habilidades e aprendizados que deseja. E é por isso que agradeço, primeiramente a mim mesmo, por me propor essa jornada continuar até sua conclusão a despeito das adversidades Mas embora formar-se seja um verbo reflexivo, é preciso para cada um de nós o apoio para buscar esse desenvolvimento, pois ninguém é um exercito de uma pessoa só e todos nós nos erguemos sobre ombros dos que vieram antes.

É por isso que agradeço à minha avó Romilda, que em vida me proporcionou todos os recursos e apoio a seu alcance para chegar onde estou, à minha mãe e meu pai que são minhas bases de sustentação, dos quais absorvi muitos valores e com os quais continuo aprendendo a cada dia. Aos meus amigos, Thalís, Jonatas, Eduardo, Carol, Luana e Analú, que sempre estiveram dispostos a prestar apoio, ler meus textos e revisar meus produtos tantas vezes quanto fosse possível.

Agradeço aos meus colegas em cada veículo que passei e pelos aprendizados que acumulei e das amizades que fiz. Um agradecimento especial para Vítor Torres, que foi meu supervisor no IRDEB, e com quem aprendi muito sobre jornalismo, comunicação e diversos outros temas. E para Emerson Nunes, que me deu oportunidade na TV Itapoan, onde aprendi muito sobre telejornalismo, conheci pessoas que me ajudaram de diversas maneiras e onde descobri que sou capaz de fazer muito mais do que imaginava, como pessoa e como profissional.

E por ultimo, mas não menos importante, um agradecimento aos professores que passaram por mim até hoje, sem a palavra dos quais eu não teria o aprendizado de hoje nem a auto-confiança que me permitiu superar os percalços da jornada: Sued Awad, meu professor de natação se tornou bom amigo; à professora Malu Fontes, que me emprestou livros que não podia comprar; o professor Sadao Nakagawa, que me ensinou a ter confiança no meu potencial; a professora Carla Risso pela empatia e boa vontade e, ao meu orientador, o prof. Tarciso Cardoso, pelo voto de confiança e pela extrema empatia e disposição para orientar um aluno com trajetória tortuosa, confusa, e cheio de incertezas como eu.

A cada um e a todas essas pessoas, eu serei sempre grato. O meu sincero obrigado.

Nós somos aquilo que fazemos repetidamente, a excelência então, é um hábito.

Aristóteles

RESUMO

Este relatório objetiva detalhar o processo de aprendizado e reflexão envolvido na realização deste trabalho de conclusão de curso que consiste em duas partes. A primeira sendo um preâmbulo teórico no qual busca-se fazer uma reflexão sobre o gênero de produto audiovisual chamado “vídeo ensaio” ou ensaio vídeográfico. Um formato de análise fílmica e produção de conteúdo baseado na curadoria de imagens e de informação que se popularizou na internet nos últimos dez anos e ainda não tem bases e regras definidas. Nessa primeira parte há o esforço de definir o que pode ser ou não caracterizado como vídeo ensaio seguindo um ponto de vista comparativo através de uma ótica jornalística.

A segunda parte é focada no experimento proposto de replicar esse tipo de produto audiovisual segundo as características observadas na primeira parte cujo objetivo final é produção de um vídeo analisando a franquia de livros e filmes *Jogos Vorazes* e como a obra apresenta um discurso sobre a relação entre poder, construção de narrativa e comunicação de massa. Aqui foram registrados todos os processos adotados para a construção do produto, as limitações desse processo e quais soluções foram encontradas para resolvê-las.

O produto tem como público alvo interessados em cinema, análises fílmicas, fãs da franquia *Jogos Vorazes* e interessados em cultura pop em geral. Ao mesmo tempo, procura oferecer um relato detalhado sobre as dificuldades em produzir esse tipo de conteúdo, podendo servir de guia para aqueles que querem se aventurar no formato, mas não dispõem de orientação para realizá-lo.

Palavras-chave: Audiovisual; Análise fílmica; vídeo ensaio; Jogos Vorazes; Narrativa; Comunicação de Massa;

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 7 |
| 2. O VIDEO ENSAIO | 9 |
| 2.1. O poder da narrativa visual | 11 |
| 2.1.1. A análise fílmica no YouTube | 24 |
| 2.1.2. O ensaio vídeográfico no YouTube: Características YouTube | 32 |
| 3. A SÉRIE JOGOS VORAZES | 33 |
| 4. PRODUZINDO UM VIDEO ENSAIO | 34 |
| 4.1. Recursos e limitações técnicas | 36 |
| 4.2. Construindo um fluxo de trabalho | 36 |
| 4.3. Roteiro | 37 |
| 4.4. Narração em Off | 38 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 47 |
| 6. REFERÊNCIAS | 48 |
| 7. ANEXOS | 50 |
| 7.1. Roteiro: Rascunho inicial | 50 |
| 7.2. Roteiro: Rascunho final. | 56 |

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi concebido com objetivo de expandir meus conhecimentos a respeito do vídeo-ensaio (ou ensaio videográfico). Não se sabe ao certo quando o formato surgiu, especialmente por que ainda é recente a discussão sobre o que exatamente esse formato é e quais são suas bases, limites e campos com os quais se relaciona. Desse modo, este trabalho busca, a partir de uma ótica baseada em conhecimentos práticos e processuais de um profissional do jornalismo, adquiridos no dia-a-dia do exercício da profissão, entender o vídeo-ensaio como um formato audiovisual e meio de comunicação de um discurso de caráter apelativo.

Para evidenciar essa qualidade, foram comparados vídeo ensaios disponíveis na plataforma digital YouTube, local onde o formato se tornou muito popular, com outros vídeos, nos quais o discurso não preconiza uma linguagem apelativa, nesse caso, o jornalístico. Assim, a diferenciação foi evidenciada a partir do discurso telejornalístico, que busca ao máximo se aproximar da imparcialidade. Foram analisadas questões como a curadoria de imagens, a performance visual dos apresentadores e as escolhas de linguagem e como elas influenciam no espectador.

Por fim, foi feito um vídeo experimental com intuito de reproduzir essas características ao produzir uma análise fílmica que tenha no centro de sua discussão ao campo da comunicação, *Jogos Vorazes*. Desde o início a intenção foi passar pela experiência de produzir do zero um formato audiovisual que, embora tenha se popularizado entre os usuários de internet e mídias digitais, tem poucos conteúdos produzidos em língua portuguesa, desde sua definição às questões práticas de realização como fluxo de trabalho e softwares e recursos necessários. Todas essas situações foram descritas com o máximo de detalhamento possível. Dessa forma, este trabalho pode servir de guia prático e teórico para a realização de produtos semelhantes, não de uma forma genérica, mas a partir do acompanhamento do processo real de criação e desenvolvimento de um produto ao mesmo tempo que oferece uma reflexão sobre sua função.

Para exemplificar uma das lacunas que este trabalho buscou preencher, durante minhas pesquisas não foi encontrado guias ou relatos detalhados e esquematizados sobre a produção de um vídeo-ensaio, mesmo sendo um formato que muitos almejam aperfeiçoar e produzir, o qual aparecem novos vídeos todos os dias nas mídias sociais.

Do ponto de vista teórico, também não encontrei em minhas pesquisas, discussões que tratassem do vídeo ensaio enquanto canal de discurso e transmissão de idéias, exceto sob o ponto de vista da análise fílmica. É aqui, como será demonstrado nos capítulos abaixo, que meu ponto de vista diverge, pois acredito que esse formato não se limite apenas à análise fílmica. Mesmo porque, para corroborar esse pensamento, há um incontável material que toma emprestado a imagem de produtos cinematográficos e semelhantes, mas que toma caminhos completamente diferentes

e que muitas vezes sequer toca em aspectos eminentemente fílmicos como cinematografia, construção de roteiro, entre outros.

A escolha em realizar essa experiência se deu também, de modo pessoal, pelo desejo de produzir esse tipo de material, mas que a impossibilidade de encontrar guias que facilitassem o aprendizado. A escolha de uma lupa mais prática também tem a ver com uma questão pessoal, que é o tipo de aprendizado que desenvolvi ao longo de meu curso na Faculdade de Comunicação na Universidade Federal da Bahia.

Embora há um braço teórico pronunciado no curso de jornalismo da faculdade de comunicação da UFBA, a maior gama de aprendizados que acumulei se deu através da experiência prática no campo de trabalho. Em meus estágios tive passagem por veículos de jornalismo online, impresso e telejornalismo. Tive experiências em fotojornalismo e até mesmo em filmagem, me desenvolvendo a partir do empirismo e não da sistematização de um texto científico ou acadêmico. Por esse motivo, este trabalho busca muito mais ser uma teoria da prática do que uma prática da teoria e, dessa forma, uma síntese de todos os meus aprendizados durante a jornada da graduação.

2. O VIDEO ENSAIO

O vídeo ensaio ou ensaio vídeográfico cujo nome é uma tradução livre para o termo *video-essay*, que foi convencionado pelos estadunidenses como qualquer vídeo dedicado a uma análise fílmica. Esse formato é comum tanto em trabalhos escolares como nas faculdades de cursos de cinema e audiovisual e se popularizou na internet a partir de 2014 com o sucesso de vídeos publicados periodicamente em dois canais no YouTube *Every Frame a Painting* e *Nerdwriter*.

O primeiro, um canal que fazia sobretudo análises fílmicas e dedicava-se a comentar características específicas do cinema, fosse comentando o estilo de um autor ou o uso inteligente de um recurso visual. O segundo, também produz análises fílmicas, mas fala sobre uma variedade de outros assuntos, de acordo com o interesse do criador, que pode variar de storytelling, cinematografia e até a análise de como um ator político se comunica. Embora o *Every Frame a Painting* tenha encerrado suas atividades, o *Nerdwriter* continua produzindo vídeos, seu criador, Evan Pushak, ensaísta, editor multimídia e ex-apresentador da rede americana MSNBC, afirma que tomou inspiração deste primeiro canal ao começar a utilizar o formato.

Embora Pushak produza conteúdo sobre os mais variados temas, a maioria dos produtores de vídeo ensaio, seja em língua inglesa ou portuguesa, optam por fazer análises fílmicas. Sobre isso, Erlend Lavik (2012) discorre sobre como a recente facilidade para obtenção de material vídeográfico pode representar um ponto de virada na crítica cinematográfica. Ele argumenta que, diferentemente dos críticos literários, “os críticos de cinema têm sido incapazes de reproduzir qualquer atributo cinematográfico. Segundo ele, poucas partes do filme são viáveis para a citação no texto escrito e por isso o vídeo ensaio possibilita um modo mais fiel de citação e ilustração das questões tratadas na crítica. Enquanto isso, Keathley (2012), aponta que a maioria desses produtos é dependente do texto, nos quais o vídeo em muitos casos ocupa um papel de suporte para a linguagem explanatória. Lavik (2012) compartilha do mesmo pensamento, e afirma ainda que muitos desses ensaios poderiam ser adaptados para o texto.

Lavik (2012) ainda aponta, fazendo referência a Lopate (1992), a qualidade ensaística do vídeo indica que ele deve ser menos postular e, apesar da informação, deve ser dotado de um “forte ponto de vista”. Voltando a Keathley, ele sugere ainda, assim como Grant (2014) o uso do termo *videographic essay* diferentemente de *video essay*. A explicação para essa diferença na nomenclatura é justamente que esses produtos têm uma qualidade muito mais textual que visual, e embora o vídeo ocupe um papel importante em tornar mais precisas e claras as observações, seriam secundários em relação ao texto. Há, é claro, vídeo ensaios que buscam um ponto de vista mais poético e que até, inclusive, se abstém da narração em *voiceover* que é comum ao formato.

Sobre a narração em *voiceover*, uma das características mais comuns, Grant (2014), lembra que esta é uma qualidade reminescente da experiência de assistir os

recursos extras dos DVD's, no qual o filme é reconfigurado pelos comentários em voiceover dos realizadores, produtores e críticos. Essa teria sido a primeira experiência a se assemelhar com o que é feito nos ensaios videográficos atualmente.

A maioria dos autores discute sobre o vídeo ensaio como uma forma de crítica cinematográfica. Mas para os fins deste trabalho, o interesse maior é o vídeo ensaio como veículo de transmissão de um discurso, por isso vou adotar o termo “ensaio videográfico”, enfatizando caráter ensaístico, explanatório e discursivo do produto, como já apontado anteriormente.

Há um motivo específico para essa escolha, que é minha predileção pessoal e domínio maior das palavras em relação à linguagem da imagem em movimento. A questão obviamente levantada seria “por que, então, não se limitar ao texto?”. A resposta a essa pergunta é predileção. O elemento visual dos ensaios videográficos tornam o discurso mais dinâmico, oferecem apoio eficiente ao argumento e permitem o exercício da criação e a experiência estética na medida que o ensaio videográfico é um produto novo feito a partir dos recortes de vários outros. Uma qualidade de *remix* e pastiche que foi comentada anteriormente na introdução. Por essas qualidades, o ensaio videográfico também está em maior consonância com a contemporaneidade, na qual a imagem em movimento é cada vez mais dominante e atinge um número mais expressivo de usuários das plataformas digitais, sendo também mais acessível que o texto em muitas ocasiões, por se tratar de um discurso falado.

Explicada essa escolha, é válido afirmar que, apesar de o formato ser majoritariamente empregado para falar sobre cinema e TV, é possível falar de outros temas, desde que se levante uma forma de traduzí-los para imagem em movimento. Assim como o ensaio escrito se apropria de conteúdos e informações de diversas origens para defender seu ponto de vista, como reportagens, livros e até outros ensaios, o ensaio videográfico se apropria de reportagens televisivas, documentários, filmes, videoclipes, fotografias e se expande para outros recursos visuais como as legendas, o *stop motion*, videografismos, efeitos sonoros entre outros.

Para isso, chamo atenção para uma qualidade que não encontrei explorada em nenhum texto, que é a de argumentação de caráter dissertativo ou silogístico. Isto é, apresentar uma série de fatos ou premissas que ao final do discurso vão inferir uma conclusão ou reforçar o ponto de vista apresentado. Isso é um processo comum no texto, mas pode ser amplificado pelos recursos de ilustração da imagem em movimento. Essa qualidade inclusive foi ressaltada por Evan Purshak, Criador do *Nerdwriter*.

Apresento então dois exemplos de peças de vídeo que não se encaixam originalmente no formato de ensaio videográfico, sendo peças de caráter jornalístico, mas que por carregarem um forte ponto de vista apesar do compromisso

com o sistema de regras do jornalismo, o que as tornaria facilmente adaptáveis ao formato de vídeo ensaio ou ensaio vídeográfico. Elas são a matéria exibida pelo Jornal Nacional (Rede Globo), em 17 de Janeiro de 2020 sobre o ex-secretário da Cultura Roberto Alvim. E a segunda é uma matéria publicada no canal no YouTube da BBC Brasil sobre o ex-ministro da Educação Abraham Waintraub.

2.1. O PODER DA NARRATIVA VISUAL

Em 17/01/2020, o Jornal Nacional, principal noticiário da Rede Globo, exibiu a matéria com o título “Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler”, sobre o ex-secretário especial de Cultura da Administração Bolsonaro, Roberto Alvim. Nas próximas páginas analiso esta reportagem, cuja duração total é de 4:36m

O trecho começa com uma fala inicial do apresentador William Bonner, que no telejornalismo é chamada de “Cabeça”. A cabeça é um breve enunciado da matéria a ser exibida, e começa assim:

O secretário Roberto Alvim foi demitido hoje depois de publicar um discurso com frases semelhantes ao ministro da propaganda Nazista Joseph Goebbels. A gestão brevíssima de Alvim durou dez semanas e rendeu muita controvérsia[...] (BONNER, 2020.)



Figura 1: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020

Ao falar em “controvérsia” o apresentador deixa claro para o interlocutor que o personagem da matéria está envolvido em situações que carecem de esclarecimento, ao mesmo tempo, essa fala pode ser considerada um convite a o esclarecimento que será promovido pela reportagem. Numa estrutura de dissertação, isso pode ser considerado uma introdução.

Após a fala de Bonner, começa a matéria, mostrando imagens de Roberto Alvim, personagem principal da narrativa e Sérgio Camargo, à medida que a repórter Delis Ortiz narra o texto:

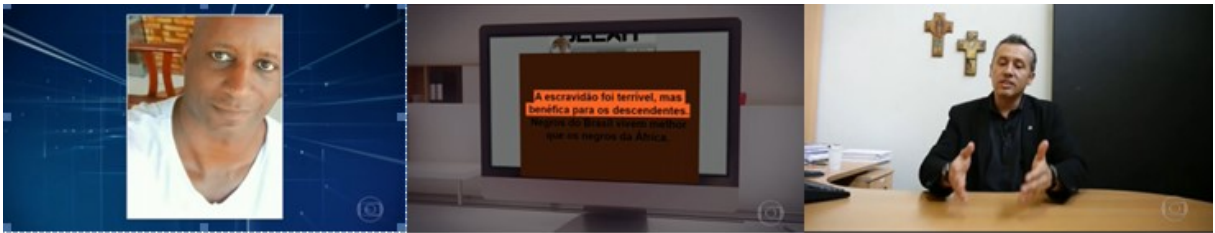


Figura 2: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020

Um dos primeiro atos de Roberto Alvim à frente da secretaria de cultura foi a nomeação de Sérgio Camargo para o comando da fundação palmares. Antes de assumir cargo, Sérgio tinha afirmado que a escravidão tinha sido benéfica para os descendentes dos negros. Houve uma enxurrada de críticas, e o diretor caiu depois de uma decisão da justiça. Na época, Bolsonaro disse que Alvim tinha carta branca. [...] (ORTIZ, 2020)

O trecho acima pode ser considerado o primeiro argumento, no qual a nomeação de Sérgio Camargo é enquadrada como controversa, dado o efeito que ela gerou (críticas e retaliação da justiça). Ao mesmo tempo, o trecho serve como apoio para amplificar o argumento principal (o secretário é controverso) ao citar que o presidente lhe dera carta branca. Ortiz (2020) continua. “Ontem à noite Roberto Alvim anunciou numa rede social ao lado de Bolsonaro a criação do prêmio para a cultura e foi elogiado pelo presidente”.



Figura 3: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020

Ela se cala mais uma vez no minuto 00:55 para que o espectador possa assistir a um trecho de 30 segundos, no qual o presidente elogia Roberto Alvim. Uma fala que reforça o viés negativo que a matéria traz do secretário, ao enfatizar o posicionamento do presidente a respeito de uma arte para uma maioria; afirmando que essa maioria é cristã e conservadora, denotando uma discriminação entre os cidadãos consumidores e produtores de arte.

A escolha do trecho é deliberada e deve ser vista como reforço ao argumento. Por se tratar de uma peça audiovisual, a narração não deve ser o único recurso a ser analisado enquanto linguagem apelativa na reportagem.

Em 1:25m, a repórter retorna, tendo a fala acompanhada por imagens do pronunciamento que levou Roberto Alvim à demissão. “Uma hora depois, Alvim divulgou um vídeo falando do prêmio, da valorização da arte brasileira e de nacionalismo” (ORTIZ, 2020).

Após essa frase, a Ortiz inicia uma análise da iconografia do vídeo divulgado pelo ministro, essa análise, é mais um argumento que fortalece a idéia de que Roberto Alvim é uma figura controversa:



Figura 4: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>. Acesso em: 20 jun. 2020)

A imagem semelhante do gabinete do ministro nazista Joseph Goebbels com tudo milimetricamente pensado: foto presidencial no alto, bandeira do Brasil à direita, um crucifixo à esquerda – a cruz de Lorena – um símbolo medieval da resistência relacionada à fé cristã que já foi usado por missionários. (ORTIZ, 2020)

Após a análise que conta com apoio visual da imagem do ministro nazista, permite ao espectador aferir a diferença. Depois, mais uma vez é apresentado um trecho do pronunciamento de Roberto Alvim de 25 segundos, no qual ele vocaliza a frase que é atribuída a Joseph Goebbels. A imagem é cortada para outro recurso visual, o vídeografismo – uma arte visual criada digitalmente com fins ilustrativos. O vídeografismo pode ser uma tabela, uma transcrição, um gráfico, ou qualquer recurso visual animado. Nesse caso, são dois campos onde os discursos são comparados. E as diferenças entre fala de Alvim e Goebbels são destacadas. Após o texto se desenrolar, a repórter diz “texto semelhante ao do principal ministro de Hitler, que ajudou a propagar o nazismo”.

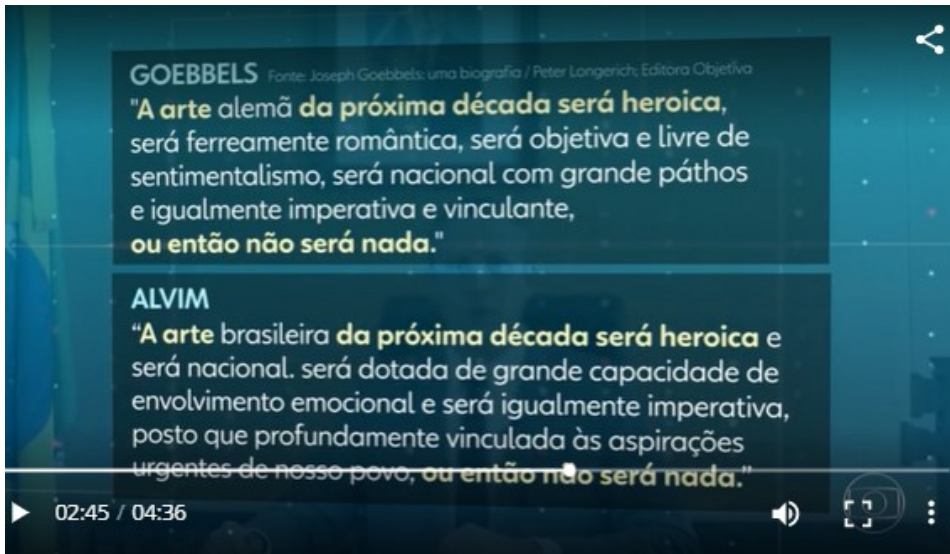


Figura 5: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020)

Ela lê a versão de Goebbels e continua:

O discurso de Alvim foi todo feito ao som da ópera Lohengrin, de Richard Wagner, que retrata a disputa entre cristianismo e paganismo. Uma opera de Wagner foi usada na inauguração do terceiro Reich. Era o compositor favorito de Hitler. (ORTIZ, 2020)



Figura 6: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020)

Hoje cedo, já debaixo de várias críticas. Alvim disse em entrevista à rádio gaúcha que a escolha da música foi dele. Sobre o conteúdo do discurso, Alvim relativizou o regime de Hitler, comparando com ditadores de esquerda e disse que a frase era uma coincidência retórica. (ORTIZ, 2020)

O espectador tem mais uma pausa, na qual um novo vídeografismo aparece na tela, revelando o texto à medida que se desenrola a sonora onde o ministro, representado por uma foto, se defende da acusação. É a pausa mais longa na narrativa construída pelo jornal nacional, de um minuto, na qual a escolha retórica aqui é apresentar a fala na íntegra, onde, em certo momento, o acusado acaba por afirmar semelhanças com o tal ministro nazista no que diz respeito às suas preferências artísticas, invalidando a defesa.

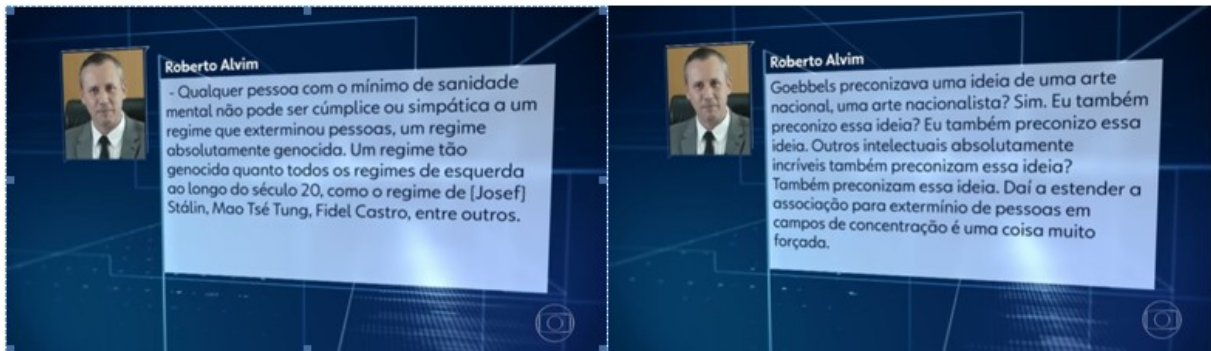


Figura 7: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020

Após quatro minutos de análises, o espectador foi interpelado com tantos argumentos contra Roberto Alvim que, ao invés de serem contestados, acabam por ser reforçados pela fala apresentada. A repórter finaliza com apoio de mais um vídeografismo e diz que “em uma rede social, Roberto Alvim tinha dito que a frase era em si, perfeita”(ORTIZ, 2020). Corte seco. Fim da reportagem.

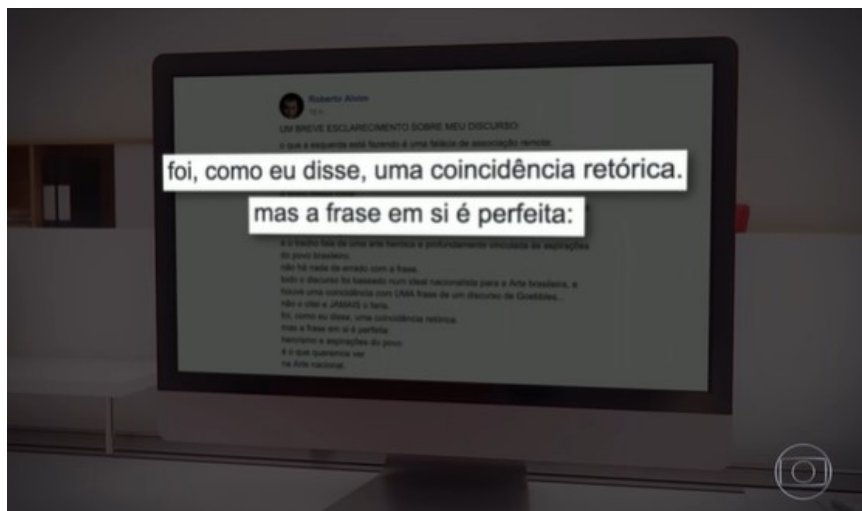


Figura 8: Secretário de Cultura é demitido após discurso semelhante a de ministro de Hitler. 2020. (5m00s). Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8246015/>>. Acesso em: 20 jun. 2020

Se o interlocutor tinha alguma dúvida de que Roberto Alvim referenciava Joseph Goebbels, esta última frase bateu os pregos do caixão.

Embora esteja enquadrada nas regras e gramáticas da reportagem de televisão a matéria do Jornal Nacional traz uma estrutura dissertativa, defendendo uma interpretação (Roberto Alvim tem inspirações nazistas), trazendo uma série de

argumentos e impelindo uma conclusão, que é também a afirmação inicial do discurso.

Como o jornalismo está subordinado aos critérios de objetividade, toda defesa das premissas é feita a partir do relato e explanação de fatos passados. A análise semiótica no meio da matéria se faz necessária para explicar o argumento que levou as críticas e consequente demissão do secretário. No entanto, se seguirmos regras estritamente jornalísticas, podemos afirmar que a notícia foi dada nos primeiros 15 segundos do vídeo, ainda na escalada “O secretário foi demitido após fazer referências ao nazismo”. De modo superficial, a informação principal, o *lead* foi entregue. Tudo que vem após isso é o desenvolvimento dessa premissa.

Nesse caso pode-se argumentar com o preenchimento de outro imperativo noticioso, que nem sempre é respeitado dentro dos noticiários por fatores diversos, que é a contextualização da informação, ou seja, a articulação da notícia recente com fatos anteriores a ela que trazem uma visão mais profunda sobre a questão. Esse trabalho de contextualização é um trabalho de ordem dissertativa e carrega características ensaísticas, na medida em que se apropria de outras formas de explanação além da exposição de dados, articulando-os com uma interpretação de caráter opinativo, o que à diferencia de uma matéria comum.

Ensaios (e vídeo ensaios) sempre estarão dotados de intencionalidade e/ou subjetividade. Embora possam se apoiar em fatos e dados, não são limitados a eles, podendo apresentar impressões e pontos-de-vista suscitados por subjetividades. O motivo pelo qual a matéria do Jornal Nacional é interessante é por ser tão evidente a intencionalidade do emissor e o uso de recursos que se destacam da objetividade e neutralidade esperada do telejornalismo, ainda que seja bem defendida.

Outro exemplo, no qual esse formato se encaixa, pode ser encontrado nos diversos vídeos publicados pela BBC News Brasil, em seu canal no YouTube.

A BBC é uma das mais famosas redes *all news* (canais com programação 100% de notícias) do mundo e no Brasil sua principal plataforma é o site www.bbc.com.br, mas seu canal no YouTube não apenas tem conteúdo criado especificamente para esta plataforma, como muitos deles se encaixam formato dissertativo que se repete em vídeo-ensaios por padrão.

Com 1,43 milhões de inscritos, o canal BCC News Brasil no YouTube conta com uma variedade de vídeos que vão de reportagens a entrevistas, notícias e também vídeos explicativos de uma variedade de temas. Esses vídeos explicativos em geral podem ter de dois a 15 minutos, sempre apresentados por um jornalista, e se aproveitam de uma linguagem mais simples para se aproximar do público e também entrar em consonância com a plataforma onde estão, as mídias digitais. Em 18/06/2020 o canal publicou um vídeo intitulado “As polêmicas em série de Weintraub, que cai após um ano sob críticas na Educação”.

Antes mesmo de entrarmos no texto do vídeo ou seus recursos de comunicação o título já nos comunica que há intenção de enumerar os diversos problemas que levaram o ex-ministro da Educação da administração Bolsonaro, Abraham Weintraub, à sua demissão.

A construção da frase também chama atenção pelo efeito quase cômico da expressão “polêmicas em série”, que poderia ser facilmente trocada por “trapalhadas em série”, por exemplo. Além disso, o termo “polêmico” é geralmente usado como sinônimo de problemático ou discutível. Assim, poderíamos substituir a frase para “Os Problemas em série de Weintraub”, essa pequena substituição de sinônimos pode revelar a intencionalidade e juízo de valor do produto em relação ao personagem discutido, sendo isso comprovado pelo seu conteúdo. Mas se fosse a intenção trazer uma aparência de imparcialidade, o título poderia ser alterado para “Os acontecimentos que levaram Weintraub à queda após um ano sob críticas na Educação”. A neutralidade da palavra “acontecimentos” traria um efeito interpretativo mais voltado para uma linha de tempo que de uma dissertação. O recurso de linha de tempo, como veremos, é usado pelo narrador do vídeo, de modo não linear, entregando informações à medida que privilegia a conclusão almejada pelo vídeo: o ministro caiu por conta de sua gestão problemática.

O clipe começa com a jornalista da BCC apresentando o personagem da seguinte forma:

Um dos ministros mais beligerantes do governo Bolsonaro Abraham Weintraub deixa o ministério da educação, após pouco mais de um ano no cargo. Embora ele seja próximo dos filhos do presidente e popular entre a militância bolsonarista, sua permanência no cargo ficou insustentável após a escalada da crise causada pelas suas declarações contra ministros do Supremo Tribunal Federal. O próprio Weintraub anunciou sua saída em um vídeo ao lado de Bolsonaro no Twitter. (IDOETA, 2020)

Vale chamar atenção para o uso da palavra “beligerante” logo na introdução, que é sinônimo de belicoso ou agressivo, para caracterizar o ministro da educação.

Somente após quase 30 segundos de um clipe sem interferências entre o presidente e o ministro retornamos à retornamos à repórter, à 0,54s do vídeo que se estende por 10:44 minutos. Ela finalmente se apresenta como Paula Adamo Idoeta, repórter da BBC News Brasil.

Atenção para o recurso visual que a identifica na figura 9:



Figura 9: As polêmicas em série de Weintraub, que cai após um ano sob críticas na Educação, 2020.(10m44s)
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hGh86gTOvIA>>. Acesso em 21 jun, 2020

Paula anuncia o tema do vídeo, a gestão do Ministro da Educação, suas opiniões políticas e afirma que tanto na política quanto na gestão aconteceram muitas polêmicas (que mais uma vez podemos substituir por “problemas”). Ela também diz que é o desgaste político que gerou a queda do ministro, justificando sua escolha de começar por essa parte. Em 1:14m do vídeo ela diz:

O ministro já colecionava declarações controversas, mas foi a do vídeo da famosa reunião ministerial de 22 de abril que fez a crise decolar de vez [...] chamou atenção a seguinte frase de Waintraub. (IDOETA, 2020)



Figura 10: As polêmicas em série de Weintraub, que cai após um ano sob críticas na Educação, 2020. (10m44s).
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hGh86gTOvIA>>. Acesso em 21 jun, 2020

A imagem do ministro fica na tela por pelo menos 30 segundos, de modo ilustrativo, antes que a repórter se cale para ouvirmos o recorte no qual Weintraub ofende o STF. Depois disso Paula Adamo segue explicando os efeitos dessa declaração e o vídeo intercala entre a repórter e imagens de cobertura para ilustrar o fato sendo comentado. No momento em que ela comenta uma fala do ministro do Supremo Tribunal Federal, Celso de Melo, o enquadramento muda de plano médio para o primeiro plano, focando no rosto da repórter, de modo a intensificar a importância do que está sendo dito neste momento.



Figura 11: As polêmicas em série de Weintraub, que cai após um ano sob críticas na Educação, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hGh86gTOvIA>>. Acesso em 21 jun, 2020

A fala é que “para alguns parlamentares, juristas e acadêmicos é diferente uma frase como essa vir não da boca de um cidadão comum, mas de um ministro de Estado, porque inflama militantes contra a corte e abre espaço para uma crise entre poderes”. Esse recurso de alternância em planos serve para destacar a fala em questão e é usado diversas vezes neste e em outros vídeos da BBC News Brasil, o recurso também tem a função de conferir dinamismo ao vídeo e prender o usuário.

Idoeta segue relatando outros fatos envolvendo o personagem que ressaltam a natureza problemática do ato, mostrando vídeos, lendo tuítes e declarações que são ilustrados na tela e refuta cada defesa do alvo ao longo do clipe.

Aos 6 minutos de vídeo a ela diz:

Bom, até agora eu só falei das controvérsias políticas do agora ex-ministro. Mas como foi sua gestão à frente da Educação? Uma queixa constante de parlamentares e de entidades de defesa da educação é de que o MEC vivia o que chamam de paralisia sob Weintraub[...] (IDOETA, 2020)

Dessa vez é feita uma pergunta que será respondida nos próximos minutos, ressaltando como as ações do ministro são vistas com descrédito por diversos setores da sociedade. No minuto 7 do vídeo, ela usa a seguinte frase: “Isso sem falar nas confusões envolvendo o Enem”. E depois, em 8:35:

[...] e se a gente volta mais para o início da gestão dele vai se lembrar também do embate do então ministro com as administrações das universidades federais[...] (IDOETA, 2020)

Esses trechos sugerem uma postura que diz ao leitor algo como “espere aí que ainda tem mais” ou “caso você tenha esquecido, vou te lembrar”. São construções que se justificam pela necessidade de conectar diversos argumentos numa linguagem falada mas, ao mesmo tempo, trazem um tom mais coloquial e informal para o texto. O que pode revelar um esforço de comunicação com o público da plataforma (YouTube), que é mais jovem e está em contato com formas mais descontraídas de entrega da informação. Ao mesmo tempo pode denotar um efeito de subjetividade, na medida que está sendo emitido um ponto de vista, seja do veículo jornalístico, seja da repórter.

A conclusão do vídeo começa aos 9:13. Outro exemplo de relaxamento na postura padrão que os repórteres evocam é quando a narradora faz o sinal de aspas com as

mãos ao se referir a uma fala que sugere que o ministro livrou o MEC da militância esquerdista.



Figura 12: As polêmicas em série de Weintraub, que cai após um ano sob críticas na Educação, 2020. (10m44s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hGh86gTOvIA>>. Acesso em 21 jun, 2020

No final, a repórter convida o usuário a seguir o canal da BBC News Brasil no YouTube para acompanhar novos vídeos. Neste ponto, já temos não apenas uma ideia dos fatos que levaram a queda do ministro como provavelmente uma conclusão de que essa foi a melhor escolha, pois foram enumerados tantos argumentos contra sua gestão que é difícil ter uma conclusão diferente.

O vídeo da BBC News Brasil está inserido num conjunto de regras do jornalismo tradicional, que busca o efeito de “verdade” pela impressão de imparcialidade e objetividade, legitimando a informação com citações diretas e indiretas e referências a datas, dentre outros dados. Mas ao tomar certas liberdades de afrouxar o rigor na linguagem em alguns momentos e de até mesmo de imprimir alguns julgamentos, a matéria acaba por adotar um nível de subjetividade incondizente com o fundamento do jornalismo e a subjetividade é um dos ingredientes chave para construção de um ensaio videográfico.

Até aqui, foi mostrado que, mesmo em construções mais rígidas como a do telejornalismo, é possível observar o caráter retórico que define um trabalho videográfico que transcende os limites da silogística e da mera argumentação supostamente imparcial. Ao mesmo tempo, foi exemplificado o poder de um discurso entregue por meio da imagem e movimento.

A próxima análise tem efeito comparativo para mostrar a diferença gritante entre um produto que tem um ponto de vista definido, mas que está escondido por dentro as normas de seu formato em relação a um que é claro, imperativo e dotado de intencionalidade.

No vídeo “No, I’m not going to the World Cup” (publicado em 17 de Junho de 2013 no YouTube, a diretora audiovisual e brasileira vivendo nos Estados Unidos Carla Dauden explicava para os não brasileiros porquê não iria à Copa do Mundo de Futebol no Brasil.

Na época o conteúdo viralizou, foi compartilhado em diversas redes e reproduzido no What's App, sua publicação coincidiu com a época das manifestações de junho de 2013 contra o aumento das passagens de ônibus e foi usado para incentivar manifestações para a Copa e às Olimpíadas.

No vídeo, a própria diretora, Carla Dauden introduz e desenvolve o tema, afirmando seu ponto de vista pessoal e intencionalidade. Ela também define seu público alvo ou interlocutor desejado nos primeiros segundos do produto, primeiro falando em inglês, com legendas em português; e depois afirmando já na primeira linha seu objetivo. Que é dizer o porquê não vai à Copa do Mundo:

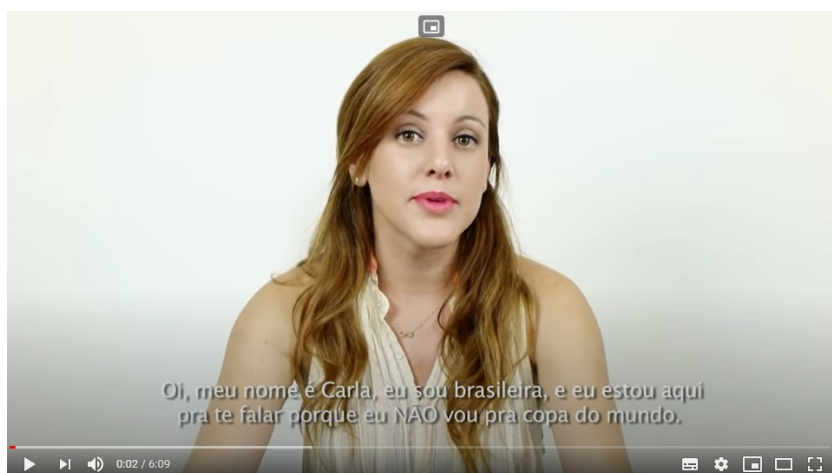


Figura 13: DAUDEN, Carla. No, I'm not going to the world cup. 2013 (6m09s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZApBgNQgKPU>>. Acesso em: 24 jun.2020

Como numa redação, ela introduz o tema falando sobre a reação dos estadunidenses ao descobrirem sua nacionalidade:

Um dos motivos que me levou a fazer este video é que, toda vez que eu falo para alguém que sou do Brasil, alguém no grupo me diz que vai para a Copa do Mundo. DAUDEN, Carla. No, I'm not going to the world cup. 2013 (6m09s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZApBgNQgKPU>>. Acesso em: 24 jun.2020

Logo em seguida é feito um corte, Carla reaparece, mais próxima da câmera o queixo apoiado no punho fechado e uma expressão que mistura decepção e desdém. Ela revira os olhos enquanto toca um arranjo de samba muito usado em comemorações de futebol.



Figura 14: DAUDEN, Carla. No, I'm not going to the world cup. 2013 (6m09s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZApBgNQgKPU>>. Acesso em: 24 jun.2020

Essa expressão, evidentemente performática, combinada à trilha sonora gera um efeito de escárnio, mais ácido que a ironia pura e simples. A ironia é um dos artifícios que Carla usa no discurso falado mas também na construção visual para intensificar o efeito das palavras ditas, articulando ambas as diversas linguagens envolvidas no produto. Esse recurso é usado diversas vezes ao longo do vídeo, que dura aproximadamente seis minutos.

A partir daí ela desenvolve uma série de argumentos para justificar a afirmação inicial de “não ir à copa do mundo”. A primeira é uma montagem do que as pessoas que ela entrevistou pensam sobre o Brasil. As respostas são “mulheres, bundas, futebol e sexo”, as falas mais uma vez são apresentadas de modo a reforçar o efeito irônico do quadro anterior. Só então os dados são apresentados, e no final de cada argumento há uma pergunta retórica, a exemplo do trecho transcrito abaixo:

A Copa do Mundo vai custar aproximadamente 30 bilhões de dólares, Isso é mais que as ultimas 3 copas juntas, elas custaram juntas aproximadamente 25 bilhões de dólares. Agora diga-me, em um país onde o analfabetismo pode atingir 21% e os analfabetos são em média 10%, um país que é o numero 85 no ranking do IDH e onde 13 milhões de pessoas passam fome todo dia[...] Esse país precisa de mais estádios? (DAUDEN, Carla. 2020)

Nesse momento a imagem é cortada e em seu lugar vemos um clipe de uma médica revoltada com a falta de recursos para cuidar dos pacientes, revelando o caráter retórico da pergunta.



Figura 15: DAUDEN, Carla. No, I'm not going to the world cup. 2013 (6m09s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZApBgNQgKPU>>. Acesso em: 24 jun.2020

O mesmo recurso é repetido outras vezes. Argumento, pergunta retórica, explanação visual para responder à pergunta feita. Nos últimos dois minutos Carla pede que a informação (e o vídeo) seja compartilhada. Aquela poderia ser a conclusão, com um caráter fortemente pessoal, pois trata-se de um sujeito enunciador em comunicação explícita com um sujeito enunciatário, convertendo a comunicação em um pedido para que as pessoas entendam seus motivos e os passem para frente. Mas no minuto restante ela faz um epílogo montando cenas de um discurso da Presidente Dilma Rousseff sobre o Brasil estar preparado para a Copa do Mundo de 2014. Mas como o tom de toda a peça é de escárnio, essa fala é

coberta por imagens que a contradizem e vem acompanhada por, mais uma vez, uma trilha sonora cômica. A exemplo do trecho no qual a presidente diz *somos um país que promove a inclusão social*. Neste momento o vídeo mostra cenas de policiais armados abordando crianças negras na favela.



Figura 16: DAUNDEN, Carla. No, I'm not going to the world cup. 2013 (6m09s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZApBgNQgKPU>>. Acesso em: 24 jun. 2020.

Em outro momento do discurso, a presidente diz que os estrangeiros “encontrarão um país preparado com toda a infraestrutura e um eficiente sistema de transporte”. O vídeo mostra pessoas ilhadas em carros durante uma das fortes chuvas comuns no país.



Figura 17: DAUDEN, Carla. No, I'm not going to the world cup. 2013 (6m09s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZApBgNQgKPU>>. Acesso em: 24 jun.2020

Esse tipo de construção é uma rima visual, um recuso que que serve para criar referenciais narrativos e ajudar o interlocutor a entender a intenção do autor. Um exemplo clássico de rima visual é usar cenas em preto-e-branco para representar memórias no cinema e na TV. No vídeo de Carla Dauden, as principais rimas são a performance com sua expressão facial, e pergunta retórica respondida por um clipe que reforça o argumento.

O vídeo de Dauden, desse modo, é assumidamente um vídeo ensaio ou ensaio videográfico, e, apesar de não falar sobre cinema, carrega todas as características que são associadas ao formato.

2.2. A ANÁLISE FÍLMICA NO YOUTUBE

Já que o produto final deste trabalho passa por uma análise fílmica, é importante comentar um pouco sobre a análise fílmica no YouTube, plataforma mais popular onde são publicados ensaios videográficos. No YouTube, como mencionado anteriormente, um dos canais a obter maior sucesso foi o *Nerdwriter*, de Evan Purshak, com mais de 2,85 milhões de inscritos. Outro deles é o *Lessons From The Screenplay*, do diretor audiovisual Michael Tucker.

Em dos vídeos da playlist “Understanding Art – Case Studies” (Entendendo Arte – Estudos de Caso), do canal *Nerdwriter*, Purshak analisa o filme Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (2004), dirigido por Alfonso Cuarón. O objetivo do video é demonstrar para o interlocutor as qualidades do filme. Vejamos como ele introduz o video:

Eu tinha acabado de fazer 13 anos quando o o primeiro filme de Harry Potter estreou. Segundo a Warner Bros. Pictures, quase 60% das pessoas que viram aquele filme tinham 17 anos ou menos. Ou seja, Harry Potter passou pela adolescência de toda nossa geração e imprimiu em nossas vidas o amor pela leitura. Mas pouco é dito sobre os filmes. Penso que o compromisso deles com boa cinematografia é um trabalho pontencialmente tão importante para a educação fílmica dos jovens quanto as conquistas de J.K. Rowling na literatura. Pra mim, tudo isso começa com Alfonso Cuarón e o terceiro filme, O Prisioneiro de Azkaban. PURSHAK, Evan. Harry Potter e the prisoner of Azkaban: Why It's the Best. 2016. (8m10) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hZ_ZyzCO24>. Acesso em: 24 jun.2020.

Na fala acima, que dura apróximadamente 40 segundos, Purshak não apenas afirma que os filmes fizeram tanto pela alfabetização do público em cinematografia quanto os livros fizeram cultivando o hábito da leitura, como também se posiciona enquanto fã, contextualizando a subjetividade de sua análise.

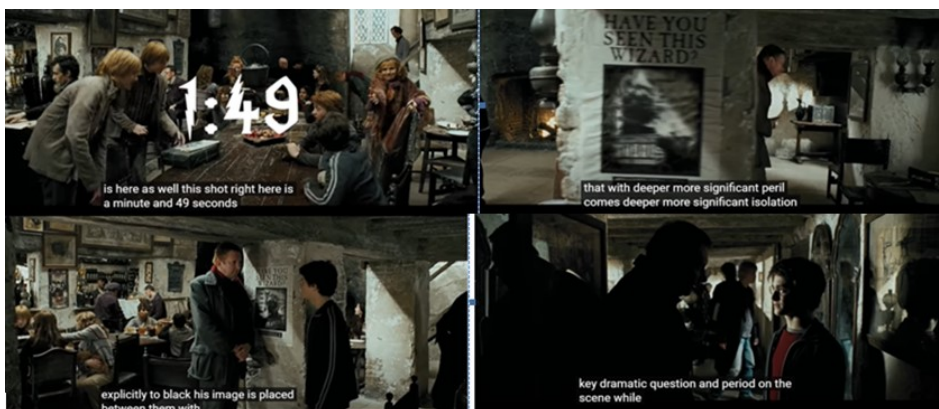


Figura 18: PURSHAK, Evan. Harry Potter e the prisoner of Azkaban: Why It's the Best. 2016. (8m10) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hZ_ZyzCO24>. Acesso em: 24 jun.2020.

A análise de Purshak se baseia em como as características que definem o estilo de filmagem do diretor, Alfonso Cuarón beneficiam a narrativa do filme e o elevam em relação aos demais. Algumas delas são o uso da câmera de mão em constante

movimento, e dos planos longos, provendo informação no fundo. Ainda no início do vídeo ele repassa uma cena inteira. A cena em específico trata-se do momento em que Harry descobre sobre Sirius Black, o prisioneiro de Azkaban referenciado no título do livro e filme homônimo por meio do personagem Arthur Weasley. Purshak aqui faz referência à crítica de cinema Kristin Thompson, quando ele afirma que a cena marca uma “crucial mudança de Tom no filme”. O argumento aqui é que o plano longo de 1m49s sem a principal função de transicionar o tom divertido e iluminado dos primeiros filmes, que ainda aparece nas cenas iniciais do terceiro, para o clima mais grave e sombrio que essa história propõe. Como Purshak (2016) afirma, nesta cena, Harry aprende sobre o verdadeiro perigo que ele enfrenta.

Observe aqui que quanto mais profundo é perigo, mais profundo é o isolamento. O Senhor Weasley traz Harry para uma parte do Caldeirão furado, separando-o de seus amigos enquanto mantém o espectro de Sirius Black em primeiro plano. Quando a conversa se torna explicitamente sobre Black, o cartaz é colocado entre eles com família e amigos representados no fundo. Então o Sr. Weasley puxa Harry para um ponto mais distante para eles ficarem sozinhos, pedindo que Harry não busque Sirius Black. E finalmente, o momento central questão dramática, Cuarón enquadra Harry, completamente sozinho. Isso é boa direção. PURSHAK, Evan. Harry Potter e the prisoner of Azkaban: Why It's the Best. 2016. (8m10) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hZ_ZyzCO24>. Acesso em: 24 jun.2020.

A maior parte dessa análise é uma referência ao texto “Harry Potter treated with gravity”, da crítica de cinema Kristin Thompson (2013), como já dito anteriormente. Purshak então segue a análise, afirmando que o diretor nunca perde uma oportunidade de retornar ao tema do isolamento. Para ilustrar esse ponto, ele monta diferentes cenas do filme no qual Cuarón repetidamente dirige de modo a isolar o personagem das pessoas à sua volta.



Figura 19: PURSHAK, Evan. Harry Potter & Prisoner of Azkaban: Why It's the Best. 2016 (8m10s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hZ_ZyzCO24>. Acesso em: 24 jun. 2020.

Depois o vídeo traz mais uma rima visual, mostrando os diversos momentos nos quais o diretor faz a câmera se mover por dentro dos espelhos, sugerindo uma espécie de comentário sobre auto-reflexão, e dizendo que esse tipo de cena convida o espectador a tentar entender como foi construída, apurando seu entendimento sobre cinema.

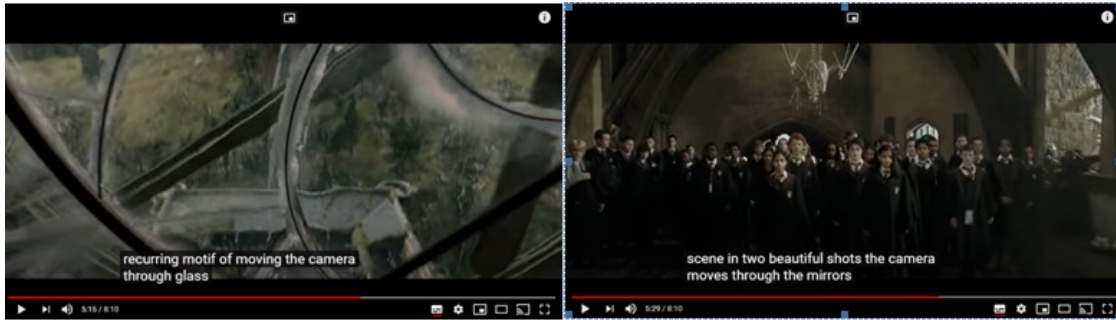


Figura: 20: PURSHAK, Evan. Harry Potter & Prisoner of Azkaban: Why It's the Best. 2016 (8m10s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hZ_ZyzCO24>. Acesso em: 24 jun. 2020.

Após apontar as características cinematográficas do filme, ele apresenta um novo argumento antes de concluir. O de que, como a audiência não sabe reconhecer o que é boa cinematografia, a indústria pode lhes vender filmes simples e mal construídos, ou superficiais, como dito no trecho abaixo:

Nos não sabemos o que faz um bom filme, então a indústria nos serve projetos superficiais suscitam emoções baratas e nos transformam em espectadores passivos. Mas aprender cinema é sempre uma busca ativa. Todos os grandes filmes nos ensinam cinema pois eles nos encorajam a participar deles e de tudo no cinema. E é por isso que O Prisioneiro de Azkaban é tão importante. Como tudo, é mais fácil desenvolver o gosto por algo quando aprendemos jovens. PURSHAK, Evan. Harry Potter e the prisoner of Azkaban: Why It's the Best. 2016. (8m10) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hZ_ZyzCO24>. Acesso em: 24 jun.2020.

Até este momento foram apresentados exemplos de peça de vídeo que se resumiam ao recorte e rearranjo de fragmentos de outras peças de mídia acompanhados de *voiceover*. Mas existe uma variedade de recursos de apoio que podem potencializar o efeito da mensagem quando utilizados corretamente. Um recurso comum ao jornalismo, por exemplo, é o *videografismo*, pequenas peças de imagem que podem ser animadas que compõem o quadro visível e servem para tornar aumentar o grau de inteligibilidade da informação a ser passada. Um bom exemplo de uso do recurso de é do canal *Lessons From The Screenplay*, no vídeo *One Marvelous Scene – Spiderman: Homecoming*”.

Nesse vídeo, Michael Tucker analisa uma cena do filme *Homem Aranha: De Volta Ao Lar* (Marvel Studios, 2017). Na passagem em questão, o protagonista e o antagonista da história se encontram, mas devido à situação posta, não podem se enfrentar abertamente. Para contextualizar a cena, são empregados dois recursos interessantes. O primeiro é um diagrama:

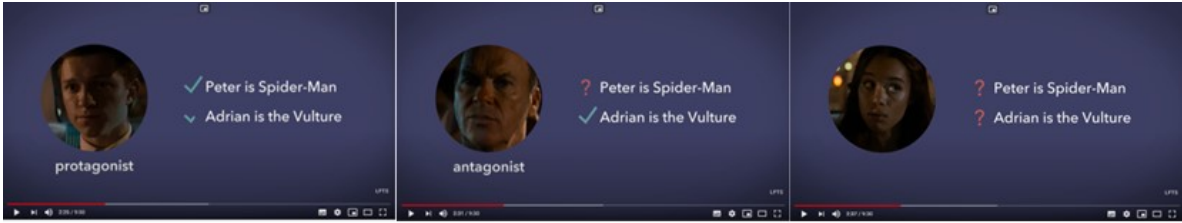


Figura 21: TUCKER, Michael. One Marvelous Scene – Spiderman: Homecoming. 2019. (9m30s). Disponível em: < <https://youtu.be/yXSW9JcQnik>>. Acesso em: 25 jun. 2020.

O objetivo do diagrama é situar o espectador na cena, e apresentar os personagens envolvidos na situação de maneira rápida e simples. Dessa forma, cada participante é representado por uma imagem circular. Ao lado, surgem as informações que cada um sabe sobre o outro. O símbolo de visto marcando as informações conhecidas pelo personagem e a interrogação vermelha marcando as informações desconhecidas de cada um. Esse trecho é narrado da seguinte forma:

Há três personagens na tela, e seus diferentes níveis de conhecimento é o que cria a tensão. Primeiro, há Peter, nosso protagonista. Peter sabe o que a audiência sabe. Ele é o Homem aranha e Adrian é o Abutre. Adrian, o antagonista, sabe que ele é o Abutre, é claro, mas não sabe que está no momento com seu inimigo mortal no carro. E finalmente Liz, que não sabe nada. Ela está apenas no carro com seu pai normal a caminho do baile com seu namorado normal. No final da cena, Liz não saberá o que fora revelado e seu papel nisso. Mas Adrian saberá tudo. TUCKER, Michael. One Marvelous Scene – Spiderman: Homecoming. 2019. (9m30s). Disponível em: < <https://youtu.be/yXSW9JcQnik>>. Acesso em: 25 jun. 2020.

Em seguida temos o segundo recurso visual. Uma barra inferior. No canto esquerdo da barra temos o marcador “ He’s Fine”, indicando que nosso protagonista, o Homem Aranha, está seguro e sua identidade está protegida. No extremo esquerdo há outro ponto escrito “He’s screwed”, ou seja “ele está ferrado”, indicando que o vilão descobriu o segredo do protagonista. Do lado esquerdo a barra também começa verde e vai ficando vermelha indicando o quão próximo o vilão está de descobrir a informação.



Figura 22: TUCKER, Michael. One Marvelous Scene – Spiderman: Homecoming. 2019. (9m30s). Disponível em: < <https://youtu.be/yXSW9JcQnik>>. Acesso em: 25 jun. 2020.

À medida que a cena avança, Tucker narra a evolução da tensão enquanto novas informações são reveladas e mudam o balanço do jogo. A barra inferior é um recurso não só eficiente como também bem humorado. Quando Adrian finalmente descobre tudo, a barra some e Tucker se abstém de fazer comentários, deixando que a cena se explique por si só. Por fim, ele explica que a cena se destaca dentre outras do filme e dentre outros filmes de super herói pois, ao prover um obstáculo que impede os antagonistas de se enfrentarem, ele cria um efeito de tensão que de outra forma não existiria. A cena sozinha já comunica bastante. Mas a barra inferior oferece uma marcação precisa dos pontos de virada da cena de modo simples e eficiente.

Outra forma de trabalhar com o ensaio vídeográfico, para aqueles que possuem mais recursos, é se aproveitar da própria linguagem para enfatizar o discurso. Um exemplo disso é o vídeo “*The Strange Comfort of Time Loop Movies*” de Patrick Willems. Patrick Willems também é diretor audiovisual e usa seus conhecimentos para apresentar seus vídeos de modo mais cinematográfico, explorando o potencial da linguagem visual e da narrativa para falar sobre cinema.

No vídeo ele emprega vários dispositivos narrativos que já são conhecidos do público, sendo todos com efeito de metalinguagem para reforçar que a temática da peça. Hora serve de recurso explanatório, hora serve a propósitos cômicos. O tema do vídeo, os filmes de *time loop* (círculo temporal), tem premissa básica (explicada por Willems no início do vídeo, que dura 32 minutos) de que um protagonista está preso num ciclo onde é obrigado a reviver o mesmo dia infinitamente até descobrir algo que quebre o ciclo e a linha do tempo pare de reiniciar. A ideia é apenas forçar o personagem a reviver os dias para que ele reflita sobre algum aspecto da vida, se livrando apenas quando finalmente aprender o que deve ser modificado.

No vídeo ensaio, Willems reconstrói a narrativa de um filme de *time loop* ao mesmo tempo em que explica as premissas dessa narrativa usando vídeos gravados de sua própria rotina no porão dos pais durante o isolamento imposto pela pandemia de Coronavírus. A passagem de tempo é inclusive marcada pelo crescimento de sua barba. Os recursos de direção e edição são perceptíveis. Ele repete cinco vezes a vinheta de abertura dos vídeos. E a cada recomeço, o título e os créditos do programa mudam, além disso, seus parceiros agem como se estivessem presos no ciclo e não sabem o que fazer. A cada recomeço, eles ficam mais incomodados com a situação enquanto Willems discorre a ideia do ciclo temporal que se fez presente na vida real na medida em que o isolamento obrigou muitos a repetirem as mesmas ações todos os dias e perderem a noção do tempo até desejarem, como nos personagens dos filmes, a mudança.

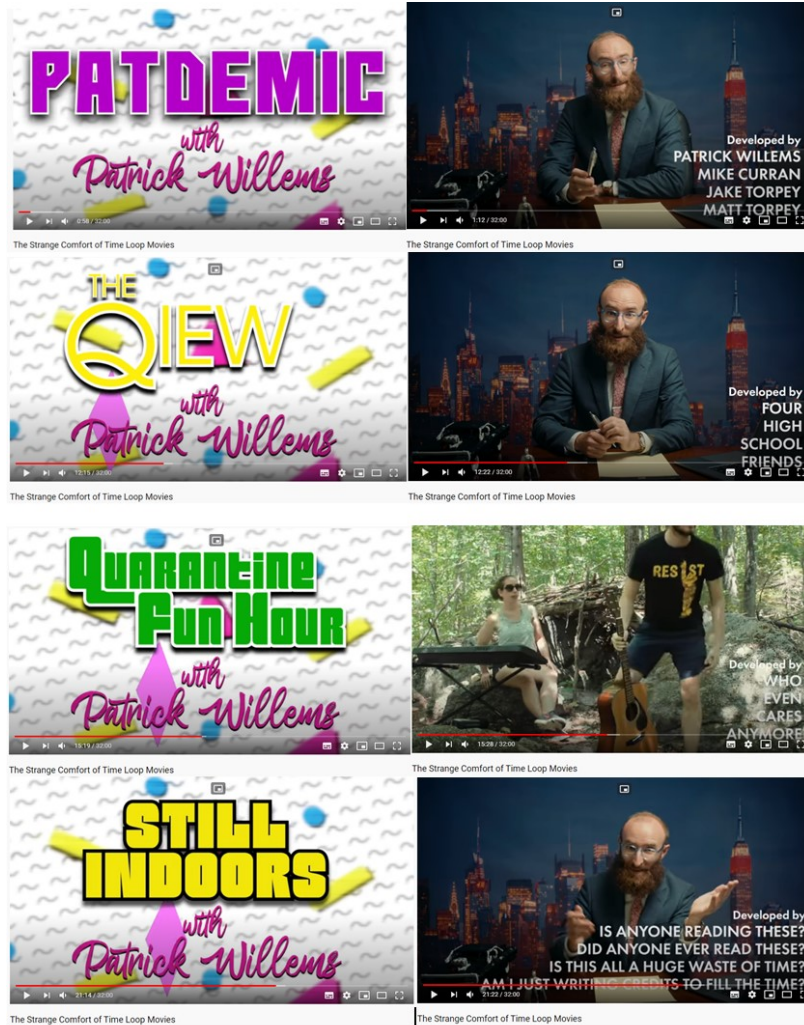


Figura 23: WILLEMS, Patrick. The Strange Comfort of Time Loop Movies. 2020.(32m00s). Disponível em: <
<https://www.youtube.com/watch?v=2lrZD94CTxw>>

Ao final do vídeo, o próprio Patrick declara que quebrará seu ciclo temporal: se isolar no porão dos pais no interior enquanto assiste a filmes, produz vídeos e deixa a barba crescer. Ele anuncia que cortará sua barba, abandonará o porão e voltará à cidade.

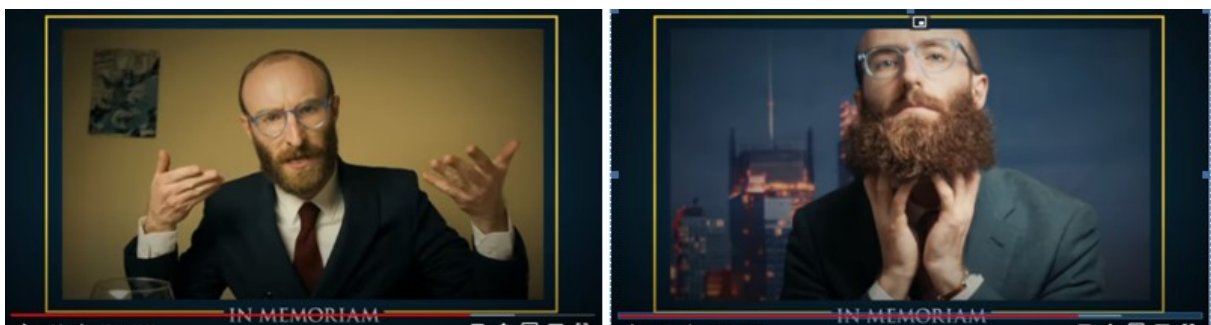


Figura 24: WILLEMS, Patrick. The Strange Comfort of Time Loop Movies. 2020.(32m00s). Disponível em: <
<https://www.youtube.com/watch?v=2lrZD94CTxw>>

Assim como nos filmes, ele reproduz o ponto de virada e mais uma vez se aproveita das habilidades de direção transformando o momento do corte da barba em um

clímax que acaba por ter efeito cômico ao mimetizar planos de câmera, iluminação e trilha sonora comuns aos de cenas que tentam entregar um momento de glória.



Figura 25: WILLEMS, Patrick. The Strange Comfort of Time Loop Movies. 2020.(32m00s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2lrZD94CTxw>>

Uma vez barbeado, Patrick coloca sua máscara de proteção e segue “em frente” rumo ao desconhecido através de uma estrada, cena que repetida em diversos filmes para representar a idéia de renovação e mudança para uma nova fase da história.



Figura 25: WILLEMS, Patrick. The Strange Comfort of Time Loop Movies. 2020.(32m00s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2lrZD94CTxw>>

Durante essas análises me debrucei um pouco sobre alguns dos recursos possíveis para o ensaio vídeográfico e fica evidente a disparidade mencionada por Lavik entre a análise por texto e por vídeo, como a reprodução de frames estáticos não dá conta da totalidade da experiência que está sendo descrita para o espectador. Se esta análise fosse um vídeo, bastariam alguns segundos de reprodução para explicar os recursos autorais de Patrick Willems em seu vídeo sobre ciclos temporais. Minutos e palavras seriam economizados, assim como a mensagem seria mais sintética, precisa e de fácil assimilação.

2.3. O ENSAIO VÍDEOGRAFICO NO YOUTUBE: CARACTERÍSTICAS RECORRENTES

A maioria dos ensaios vídeográficos presentes no YouTube compartilha algumas características que ajudam na identificação do formato e da comunidade de produtores que se formou em torno do formato.

A primeira delas é a duração. É evidente que a duração não deve ser um fator determinante e sim o tempo necessário para a explanação, mas a esmagadora maioria dos ensaios vídeográficos navega entre os cinco e os 15 minutos de vídeo. Alguns canais se especializaram em fazer vídeos mais longos, que ultrapassam os 30 minutos, como os vídeos de Patrick Willems, e até mesmo uma hora, mas de um modo geral a média é em entre 5 e 15 minutos.

Uma parcela significativa dos ensaios vídeográficos é feita a partir de recortes de filmes e outros tipos de vídeo digital rearranjados e acompanhados de *voiceover*. Existem ensaístas que preferem falar diretamente com a câmera como se fazia nos tradicionais vlogs diários, outros intercalam sua imagem com os recortes. Essa diferença geralmente está associada aos recursos do produtor em termos de equipamento e conhecimentos direção, edição de vídeo e efeitos visuais. O mesmo vale para recursos explanatórios como o vídeografismo e o *stop motion*.

O YouTube é uma plataforma que incentiva e se alimenta de conteúdos do tipo “faça você mesmo” (ainda que seja dominada por profissionais da criação de conteúdo), por isso é comum que o estilo dos diversos produtores seja definido pela acessibilidade de recursos de cada um. Alguns são diretores audiovisuais, que possuem equipamentos e conhecimentos práticos de audiovisual, como Patrick Willems, outros são editores multimídia como Evan Purshak. A grande maioria deles são cinéfilos ou muito interessados no tema que discorrem, mas com conhecimentos de edição de vídeo que podem variar do básico ao avançado, fazendo saltar ainda mais a qualidade verbal em seus trabalhos em relação à visual.

Diversos canais têm sua linha definida pelo interesse maior de quem produz. O canal *Implicitly Pretentious*, por exemplo, costuma discorrer sobre questões psicológicas e sociológicas a partir de personagens e premissas narrativas de diferentes filmes; o Meteoro Brasil produz quase diariamente vídeos analisando aspectos políticos de acontecimentos recentes, sendo seu material visual em esmagadora maioria vindo de reportagens de TV e documentários. O canal *Torpe Anatomy* se dedica a peças que explicam diferentes clichês ou dispositivos narrativos e arquétipos empregados em filmes e TV como a *maniac pixie dream girl* ou o *salvador branco*. A articulação entre o conjunto único de interesses de cada criador é o que diferencia seu conteúdo dos demais e provém a diversidade de produtos e discursos sobre uma mesma obra ou tema.

3. A SÉRIE JOGOS VORAZES

Jogos Vorazes é uma trilogia de livros escrita pela estadunidense Suzanne Collins. São eles *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*), seguido de “Em Chamas” (*Catching Fire*) e por último “A Esperança” (*Mockingjay*). Os livros foram publicados originalmente entre setembro de 2008 e agosto de 2010 nos Estados Unidos. O livro ficou mais de 100 vezes consecutivas na lista de mais vendidos do *The New York Times* e vendeu mais de 800 mil cópias em pouco mais de dois anos de publicação. A série foi traduzida para mais de 26 idiomas, incluindo português. No Brasil, foi publicada entre maio de 2010 e outubro de 2011, pouco antes da adaptação cinematográfica ser lançada mundialmente.

Segundo Sara Nelson, diretora editorial de livros da Amazon na época, em 2012 a série de três livros ultrapassou Harry Potter como série com mais cópias digitais vendidas da história da empresa. Feito realizado apenas quatro anos após sua publicação original. Em 2014, Amazon divulgou uma lista com as 25 citações mais grifadas pelos usuários do Kindle. A maioria das citações pertencia a livros da série.

Em 2012 a adaptação cinematográfica do primeiro livro, produzida pela Lionsgate, chegou aos cinemas e atingiu a marca de 694 milhões de dólares em bilheteria mundialmente. Essa marca rendeu ao filme a nona posição entre os mais lucrativos daquele ano. No Brasil, o filme fez pouco mais que R\$ 19 milhões. No total foram quatro adaptações cinematográficas. *Jogos Vorazes* (2012), *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013), *Jogos Vorazes: A Esperança Parte 1* (2014), e *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*. Esses filmes, juntos, renderam um lucro de US\$ 2,9 bilhões. O segundo filme, *Em Chamas*, arrecadou sozinho US\$ 865 milhões, recebeu respostas positivas tanto de críticos especializados quanto

A franquia *Jogos Vorazes* se passa num futuro distópico que imagina uma América do Norte destruída por uma série de guerras e eventos cataclísmicos que resultaram em Panem (uma clara referência à expressão *Panem at Circenses*, da Roma antiga, em outras palavras, “pão e circo”), um país dividido entre a Capital e 12 distritos. Os distritos são responsáveis por prover todo tipo de *comodities* e recursos para a Capital e são controlados através da violência, vigilância e comunicação unilateral pelo governo, liderado pelo Presidente Snow. Anualmente a Capital realiza os *Jogos Vorazes*, *reality show* que dá nome aos livros, nos quais dois jovens de cada distrito são selecionados para lutar em uma arena até a morte. O último a sobrar vence. Eles são chamados de tributos. Os *Jogos Vorazes* são os mecanismos máximos de opressão da Capital pelos distritos e também principal fonte de diversão de seus habitantes. A série retrata a relação que a Capital tem com o reality como análoga a que torcedores tem com o futebol ou que os romanos tinham com as batalhas de gladiadores.

Os livros acompanham Katniss Everdeen, uma jovem do distrito 12, o mais pobre de todos, que se voluntaria para os jogos em esforço para salvar a irmã mais nova, a

trajetória que ela percorre como tributo, passando duas vezes pelos jogos, até tornar-se, a contragosto, símbolo de uma rebelião.

4. PRODUZINDO O VIDEO ENSAIO

Uma das maiores lacunas encontradas por mim durante a pesquisa para fazer um ensaio vídeográfico foi a escassez de tutoriais, manuais ou dicas sobre como produzir esse tipo de conteúdo. Alguns produtores presentes no YouTube publicaram vídeos sobre o processo deles, mas envolvia falar sobre o que faziam para se manter criativos, ou limitavam se a dizer que, após escolher o tema e escrever, selecionavam os clipes e seguiam para a montagem. Ninguém especifica possíveis problemas no processo de ponto de vista técnico, somente de forma criativa.

Por esse motivo, essa parte do relatório objetiva detalhar máximo possível os empecilhos e processos técnicos que descobri e aprendi durante o desenvolvimento deste produto, servindo senão como guia, mas como relato de uma experiência que pode prevenir futuros criadores de conteúdo de enfrentarem problemas semelhantes ou, pelo menos, alertar sobre essas possíveis complicações e facilitar o processo de realização.

4.1. RECURSOS E LIMITAÇÕES TÉCNICAS

Como foi dito anteriormente, os ensaios vídeográficos tendem a variar em qualidade, sofisticação e recursos comunicacionais de acordo com os recursos e conhecimento do produtor da peça. Pensando nisso, assisti a diversos vídeos para decidir se precisaria ter ou não grandes conhecimentos em edição de vídeo e efeitos visuais. É indubitável que vídeos que apresentam ilustrações elaboradas e vídeografismos tendem a oferecer um atrativo a mais, mas decidi que seria melhor me restringir ao uso de recursos básicos como o corte, o recorte a sobreposição de imagens, narração em off (*voiceover*) e uso de *lettering* e outras formas de texto. Esse conjunto de recursos básicos está presente nas mais diversas variações de ensaios videográficos disponíveis no YouTube.

Como esse tipo de produto costuma ser longo e repleto de informação, o foco no texto que melhor comunique a idéia acaba sendo priorizado.

Além das limitações de conhecimento sobre uso dos programas de edição de vídeo, há também a limitação do computador. Edição de vídeo tende a ser um processo lento que muitas vezes pode sobrecarregar o computador que executa o projeto se o *hardware* não for suficientemente potente para suportar o fluxo de trabalho. Essa limitação foi refletida antes mesmo da escolha do produto, pois sem ele nada pode ser realizado.

Para este trabalho foi usado um computador Accer Aspire F5 modelo 573G-519X. Este notebook de 2017 tem um processador Intel Core i5 de sétima geração (3 gerações atrás da atual de processadores da Intel) de 3.1GHz e placa de vídeo NVIDIA GeForce 940MX com 2GB de vRAM, ou seja uma memória usada apenas

para atividades gráficas. Além disso, ele tem 8GB de RAM e 2TB de HD para armazenamento.

Essas informações são importantes pois programas de edição de vídeo com recursos profissionais, como o Adobe Premiere Pro e o DaVinci Resolve, existem muito processamento e memória RAM, além de um HD rápido, pois o *software* está sempre vasculhando o HD em busca dos clipes de vídeo e quaisquer arquivos de mídia que estiverem sendo usados no processo. Se o HD for muito lento ou o computador não dispor de Memória RAM (memória usada para executar programas) suficiente, o computador pode travar e a máquina pode inclusive superaquecer ao tentar executar as atividades.

Essas configurações por sorte, são as mínimas necessárias para executar o Adobe Premiere Pro, que exige computadores com o mínimo de 8GB de RAM e placa de vídeo GeForce 940MX. Assim, o Adobe Premiere foi o programa escolhido.

Para visualização do trabalho foi comprado um monitor Full HD IPS de 22 polegadas. Essa escolha se deu por dois fatores. Em primeiro lugar, a tela de 15,6 polegadas e resolução HD (1280 por 720 pixels) de do Acer Aspire F5, satisfatória para a maioria dos usuários, gera cansaço e dificuldade de visualização de todos os elementos na edição de um vídeo, o que acaba por atrasar o processo de montagem. O segundo motivo é que quando o arquivo de vídeo tem uma resolução superior à aquela que a tela suporta, como Full HD ou 4K, a reprodução do vídeo tende a ficar mais lenta na tela, também podendo gerar travamentos, além de um efeito chamado de *ghosting*, que é quando a imagem que o monitor reproduz a imagem com atraso em relação ao comando. Esse tipo de questionamento é comum na comunidade gamer, na qual os usuários precisam da maior taxa de atualização de imagem possível para jogar os games em tempo real e não ter perda de desempenho.

Além da edição de vídeo, há também a edição de áudio. Aqui a forma de edição varia de acordo com os conhecimentos e preferências do editor, pois os programas de edição de vídeo costumam ter boas ferramentas de edição e mixagem de áudio. Mas isso também pode exigir mais conhecimentos, pois soma-se mais uma operação para fazer em conjunto, por esse motivo, foi decidido que a narração em off seria editada separadamente e depois inserida no Adobe Premiere Pro como uma das faixas da edição. O programa escolhido foi o *Audacity*, um programa livre que era usado nas aulas de radiojornalismo da Faculdade de Comunicação da UFBA quando cursei esse componente curricular, adquirindo domínio satisfatório dessa operação. Esses conhecimentos também foram úteis para o trabalho no Adobe Premiere Pro, pois, de certa maneira, muitas operações na montagem e edição de áudio são análogas as da edição de vídeo.

Outra preocupação importante é a captura do áudio. Nenhum produto audiovisual pode oferecer uma experiência de qualidade sem que a captura de áudio tenha

níveis aceitáveis. O plano original era fazer essa captura em alta qualidade, utilizando o estúdio da Rádio Facom, situado na Faculdade de Comunicação da UFBA, mas devido as restrições impostas pela pandemia de coronavírus, a captação de áudio foi feita por *smartphone*, mais precisamente o Samsung A70, que dispõe de um aplicativo proprietário de gravação de áudio que faz uma captação de qualidade aceitável para o projeto a ser realizado, porém, é inferior ao estúdio, sobretudo pelo isolamento acústico, mais até que pela qualidade dos microfones.

Para contornar essa barreira, a narração foi gravada sempre às madrugadas, para evitar o vazamento de som.

4.2. CONSTRUINDO UM FLUXO DE TRABALHO

Uma das dificuldades para executar qualquer trabalho de edição de mídia, logo após a limitação de equipamentos e de software, é a construção de um fluxo de trabalho; isto é, um encadeamento lógico de atividades que vai resultar numa boa execução do projeto e eliminar possíveis complicações.

O fluxo de trabalho é importante, pois de acordo com a ordem de execução das atividades, o processo pode se tornar mais ou menos eficiente ou problemático. Um exemplo disso: escrever uma tese ou ensaio antes de ter realmente um argumento para discorrer ou não saber que tipo de clipes de vídeo, recursos visuais serão usados. Por esse motivo, o tema do vídeo foi escolhido a partir de uma ideia para ensaio escrito que era anterior a realização do TCC deixando o esforço maior para execução do projeto invés da elaboração.

Inicialmente não havia sido definido um fluxo de trabalho pois não encontrei relatos significativos de produtores de conteúdo detalhando fluxos de trabalho de seus conteúdos, sendo assim, precisaria construir um do zero.

Inicialmente foi definida apenas a ordem básica de realização das atividades. a) escritura do roteiro; b) gravação da narração em off; c) edição da narração em off; d) seleção dos clipes vídeo, o material bruto a ser usado; e) edição do vídeo no Adobe Premiere Pro.

Considerando o meu próprio desconhecimento sobre como produzir o vídeo, produzi um vídeo teste sobre outro tema, intitulado “Zack Snyder e o SnyderCut contra a Indústria Cultural”. Neste vídeo eu narro o histórico da relação entre o diretor Zack Snyder, responsável pelo filme da *Liga da Justiça*, produzido e distribuído mundialmente pela *Warner Bros Pictures* em 2017.

Este vídeo foi produzido sem reflexão sobre fluxo de trabalho e gerou diversos problemas pois não tinham sido pensados quais clipes ou imagens seriam usados na edição para compor o produto, a compatibilidade do material bruto com o programa e, caso não houvesse, desenvolver uma solução para o problema. A edição desse vídeo de teste demorou duas semanas, e envolveu mais de cinco

horas de investimento diário, cujo principal atraso era a busca, *download* e conversão dos clipes de vídeo ideais para o formato compatível com o Adobe Premiere Pro, para só depois realizar a inserção do arquivo no programa e continuar o processo de montagem.

Além disso, foi descoberta uma limitação de *hardware* do computador em uso. Como as configurações da máquina no seu geral, correspondem mais a um uso pessoal do que a um uso profissional (considerando a profissão de editor de vídeo), sempre que uma nova mídia era inserida na biblioteca do projeto, precisava-se aguardar que o programa fizesse toda a leitura do arquivo para realizar outras atividades, caso contrário o programa travava e precisava ser reiniciado. Às vezes, era preciso reiniciar o computador para continuar o trabalho.

Após a conclusão do projeto, o vídeo de teste foi hospedado em um canal no YouTube, onde está disponível para visualização. < <https://youtu.be/4VziuxjPr2I> >

4.3. O ROTEIRO

Voltando a discussão da primeira parte deste trabalho, ao produzir o roteiro para um ensaio vídeográfico inicialmente é preciso construir o ensaio que será transposto para o formato audiovisual. Esse roteiro ensaio pode ser escrito de várias formas e, como este é um formato híbrido, que ainda não teve bases nem regras estabelecidas, não há disponível um guia sobre como fazer o roteiro. Roteiros também podem ser escritos de várias formas, aqui o texto foi pensado para funcionar como narração em off, com sugestões de imagem abaixo de alguns parágrafos. Eram sugestões vagas e irregulares, alguns parágrafos tinham, outros não.

O roteiro enfoca na relação de hiper dependência do país ficcional *Panem* da comunicação de massa, sobretudo a televisão, para perpetuar o domínio sobre as parcelas oprimidas da população, sendo o *reality show* Jogos Vorazes seu principal dispositivo. O roteiro segue explicando como as falhas na construção do discurso geram a instabilidade e ruptura no domínio da Capital sobre os distritos a partir do estabelecimento de uma narrativa diferente da hegemônica. O objetivo final dessa explanação é tornar claro para o expectador que o comentário que a série faz sobre uma situação presente na realidade e a fidelidade com que retrata processos análogos aos históricos é capaz de gerar discussão e real discussão dos expectadores sobre os temas mostrados na obra.

O objetivo do roteiro é servir como guia para a fala a ser inserida como *voiceover* no produto final e por isso é feito já prevendo que o texto será alterado durante a gravação do off (*voiceover*) para favorecer a comunicação oral; e também posteriormente na montagem, quando o elemento visual for efetivamente inserido na equação.

Essa estratégia foi adotada pela baixa praticidade do processo de decupar os filmes (isto é, separar e selecionar os trechos de áudio e vídeo que interessam ao recorte proposto) ao mesmo tempo em que se faz o texto. Por isso, foi adotado um sistema de quebra entre as partes. Primeiro o texto, depois o áudio e por fim o vídeo.

Nesse sentido meu conhecimento prévio sobre a série de filmes e livros facilitou a feitura do texto, pois tinha na memória a maioria das cenas dos filmes envolvidos, conseguindo lembrar de quais seriam inseridas ou não no produto em consonância com o discurso. Antes de escrever, reli os três livros da série e revi todos os filmes em sequência pelo menos quatro vezes.

No tópico seguinte (4.4), o que está disposto é uma reprodução do texto original com as marcações do modo como foram feitas, sem as modificações feitas por improviso durante a gravação da narração em off ou cortes realizados na montagem audiovisual para fins de análise e comparação. O texto entre colchetes corresponde ao tipo de recurso visual pensado para aquela fala do parágrafo acima no momento da feitura do texto. Algumas dessas guias permaneceram, outras não.

4.4. NARRAÇÃO EM OFF

Para capturar o áudio da narração usei meu próprio smartphone, um Samsung Galaxy A70. Por esse motivo é preciso reconhecer um decréscimo de qualidade no áudio em relação ao ideal. Já foi dito anteriormente que o plano era gravar no estúdio da Rádio Facom para prover melhor qualidade sonora visto que o *voiceover* é parte central do projeto. Como esse recurso se tornou indisponível em função do momento pandêmico em que o Brasil se encontra, impossibilitando as pessoas de estarem em espaços fechados, restou apenas o smartphone para fazer essa captação.

Para minimizar esses problemas usei uma estratégia desenvolvida no período de graduando durante a disciplina de oficina de radiojornalismo. A gravação e feita com o máximo de controle possível e no momento mais silencioso do dia, neste caso, a madrugada. E depois o áudio foi quebrado e remontado no programa Audacity no qual pequenos vazamentos como o som de portas, passos, ecos de outras casas e o som de espirar e respirar de minha própria voz foram eliminados ou substituídos por trechos de gravação muda. Para gerar uma ilusão de limpeza que, evidentemente, não foi alcançada por conta dessa limitação.

Outra questão que exigiu reflexão foi o tom da narração. Mais uma vez, após a pesquisa por diversos criadores de conteúdo, decidi por fazer uma narração que fosse pessoal, próxima do meu modo de falar, para tornar o texto mais fluido e menos artificial. Essa é uma escolha estética e individual. Também foi uma escolha deliberada fazer uma narração que hora é mais calma e hora é mais ágil e urgente. A decisão vem de um ponto de vista de que a variação na cadência ajuda a criar um efeito narrativo mais agradável, pois simula sensação de ação em curso no

espectador, que sente a passagem das etapas como se estivesse sido conduzido, do mesmo modo que um filme faz quando emprega longas pausas ou planos acelerados para gerar tensão, dar fôlego ou tirar o ar do espectador.

Essa mudança de tom é perceptível no vídeo, que começa calmo quando o foco é a apresentação da obra de George Orwell como um farol para Jogos Vorazes no que diz respeito à representação da comunicação de massa. A fala vai se tornando mais agitada no momento em que se fala dos protestos e depois mais uma vez retorna a uma cadência mais devagar e leve.

Essa escolha também foi motivada pelo entendimento, após assistir diversos outros ensaios vídeográficos que, quando a narração é muito devagar e didática, tende a se tornar entediante e diminui o interesse do espectador no conteúdo. Ao buscar essa simulação de efeito de cadência semelhante ao de filmes, músicas e outras experiências estéticas, eu convido o espectador não apenas a apreciar o conteúdo que está sendo entregue, mas a experiência de assisti-lo. Se o ensaio vídeográfico não fosse uma experiência estética além da pura entrega de informação, assim como é o jornalismo e o documentário, não faria sentido enquanto formato, podendo ser facilmente substituído por uma apresentação de slides, cuja função de ilustrar e explicar é bastante eficiente.

Outra questão que pode atrapalhar ou beneficiar um produto desse tipo é a clareza na fala, na dicção. Em relação a isso é preciso admitir que a narração não atingiu o nível de qualidade desejado. Primeiro, porque não foi possível regravar muitas vezes a narração. A falta de um ambiente controlado impossibilitou uma captura de áudio próxima do ideal. Segundo, porque não foi possível para mim fazer um treinamento na dicção, tendo uma voz que é mais anasalada e às vezes “travada” em alguns momentos. Mas confiei que a mudança no status do consumo de áudio gerado pela internet me favoreceria nesse aspecto, na medida que a abundância de podcasts, canais de YouTube e até mesmo locutores com diversos tipos de vozes nas rádios contribui para um distanciamento da padronização da voz para rádio e *voiceover*.

Durante essas gravações foi feita a maior parte das alterações no texto original. Usei um critério básico para a mudança: se uma sentença fosse muito difícil de dizer, provavelmente seria difícil de entender pela comunicação oral.

4.5. MONTAGEM

A montagem do vídeo é, do ponto de vista prático, a etapa mais trabalhosa do processo. Esse processo começa antes mesmo da abertura do software de edição. Primeiro, foi preciso selecionar todos os tipos de faixas de vídeo e áudio que poderiam ser úteis durante a edição. Assim, para complementar o produto, busquei imagens relacionadas aos filmes e situações mencionadas no vídeo como cenas dos protestos da Primavera Árabe, das chamadas Jornadas de Junho em 2013 no Brasil e de protestos na Tailândia em 2014 e 2020.

A seleção desses clipes foi feita seguindo um critério de equilíbrio entre apelo visual e caráter informativo. Algumas dos clipes usados são de capturas de celular exibidas em telejornais do período do acontecimento. A maioria desses acontecimentos datam de antes de 2015, quando a filmagem em full HD e alta qualidade em smartphones não era tão comum como em 2020. Ainda sim, o apelo informativo e a importância desses clipes para o vídeo foram considerados suficientes para serem mantidos.

O ensaio videográfico é uma peça audiovisual que convida o espectador a uma experiência estética simultaneamente a uma experiência de reflexão e aprendizado. Por isso, defendo que características como a resolução de certos clipes de imagem pode ser colocada em segundo plano na hierarquia de importância para o resultado final quando o clipe em questão provém informações que enriqueçam a discussão proposta. Esse critério é algo comum e estabelecido em produtos jornalísticos, sendo empregado na maioria dos veículos de radiodifusão e jornais online.

Além dos clipes de protestos, foram inseridas cenas do filme *1984* e dos quatro filmes da série *Jogos Vorazes*, além de uma única cena da série *The Man in the High Castle*, produzida pela Amazon. Somados, os vídeos acumulam mais de dez horas de material que foi decupado para montagem deste produto.

Todos os vídeos tiveram de ser convertidos para um codec (modo de codificação) compatível com o *software* de edição (Adobe Premiere Pro). O codec é *H.264*, cuja extensão (.mp4) é comum em diversos formatos de mídia disponíveis na internet, sendo um dos mais usados por produtores de conteúdo em plataformas como o YouTube e Vimeo.

Uma vez que os arquivos foram importados, cada um pode fazer seu fluxo de trabalho. Na minha primeira experiência, tentei ir recortando e buscando os clipes de mídia na medida em que sentia necessidade, isso gerou ineficiência no processo, pois era preciso constantemente parar a montagem para fazer o download ou busca de alguma faixa de vídeo ou áudio.

Para resolver esse problema, foram criadas no Premiere diversas abas de linha do tempo além daquela com a montagem do vídeo. Em cada linha do tempo foram concentrados recortes de um assunto (filme) específico. Cada filme foi revisado e quebrado em pequenos trechos de, em média, seis a quinze segundos. Isso pode ser observado na figura 26. Como o roteiro já estava pronto, só foram recortados trechos dos filmes que fariam sentido dentro das reflexões propostas. Sempre que necessário, bastava selecionar a aba de correspondente ao filme e copiar os trechos já recortados para a aba principal.

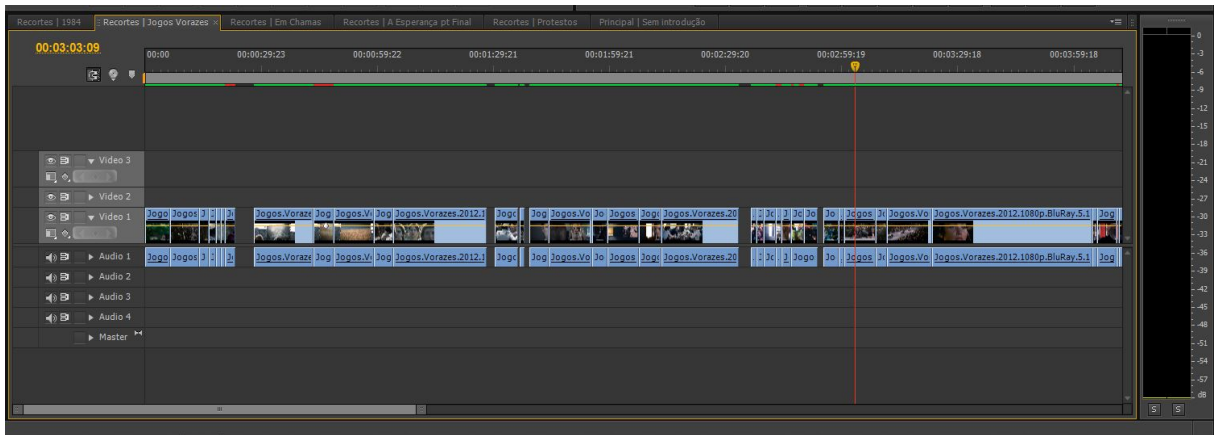


Figura 26: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.

Uma vez feitos os recortes, foi preciso definir algo para nortear toda a montagem. Dessa forma eu hierarquizei por prioridade a música de fundo em primeiro lugar, a narração em segundo e a imagem por ultimo. A imagem é sempre a ultima peça a ser inserida pois ela conversa com a narração e a música de fundo. A música de fundo vai definir o tom, o clima esperado para a experiência do expectador. Assim, busquei trilhas sonoras que transmitissem um clima mais sombrio. A partir daí, a narração é “encaixada” no compasso entre os acordes de forma a buscar uma naturalidade e cadência harmoniosa entre o fundo e o *voiceover*.

Na figura 27 podemos observar os campos vazios na faixa de áudio correspondente a narração, pois o áudio original foi sendo fragmentado para que a fala se integrasse de modo mais natural ao fundo, também para gerar pausas maiores ou menores quando necessário.

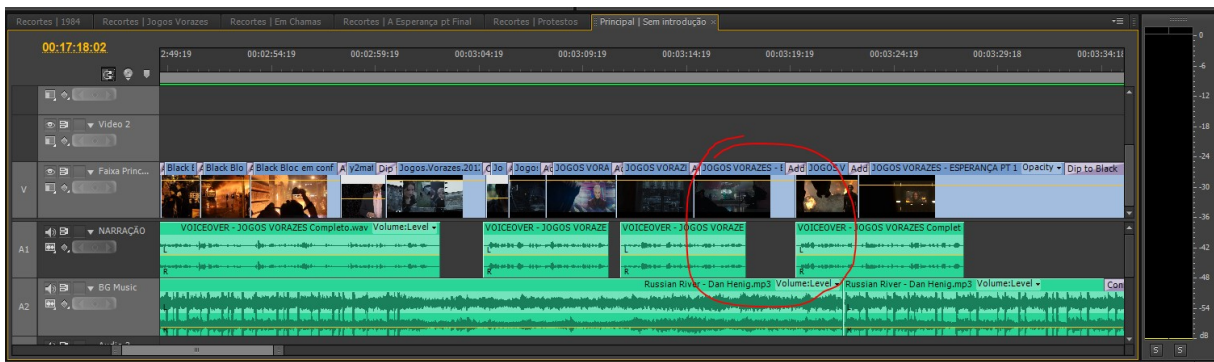


Figura 27: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.

Outro efeito desses recortes e reposicionamentos das faixas de áudio é para a inserção de outras faixas de áudio ao longo do vídeo, quando se fez necessário, por exemplo, reproduzir diálogos dos próprios filmes parcialmente ou de forma integral, como representado na figura 28.

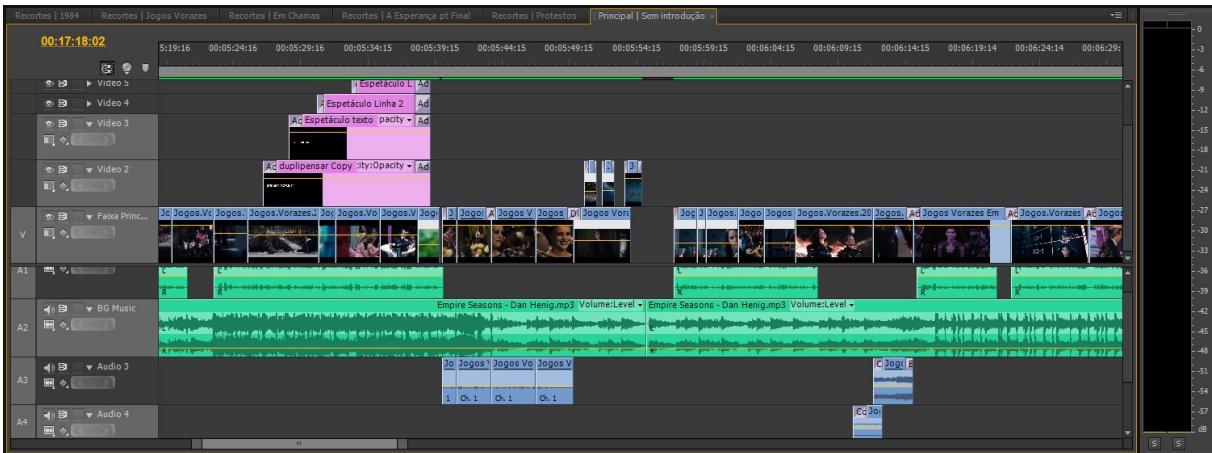


Figura 28: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.

Na figura 28 também é possível observar um número maior de faixas de vídeo ocupadas em um ponto da linha do tempo. Esse trecho representado pelos blocos em rosa são as legendas explicativas que aparecem em alguns momentos durante o vídeo. Durante a montagem busquei ao máximo trazer uma sensação de fluidez, e para isso, não poderia aparecer um texto enorme de uma hora para outra na tela. Há recursos de vídeografismo que podem fazer textos surgirem na tela gradualmente a medida que o narrador fala, mas não encontrei um meio simples de fazer isso no Adobe Premiere e busquei uma solução alternativa. A sentença foi quebrada em trechos menores, palavras ou partes da frase, que foram cada uma alocada para um bloco de legenda diferente. Nas legendas foi inserido um efeito de dissolver em cada um dos trechos e todas as legendas foram sobrepostas, dando a impressão de que o texto aparecia enquanto a fala se desenrolava. Por exemplo, na figura 29 podemos ter idéia de como ficou o efeito representado na linha do tempo da figura 28.

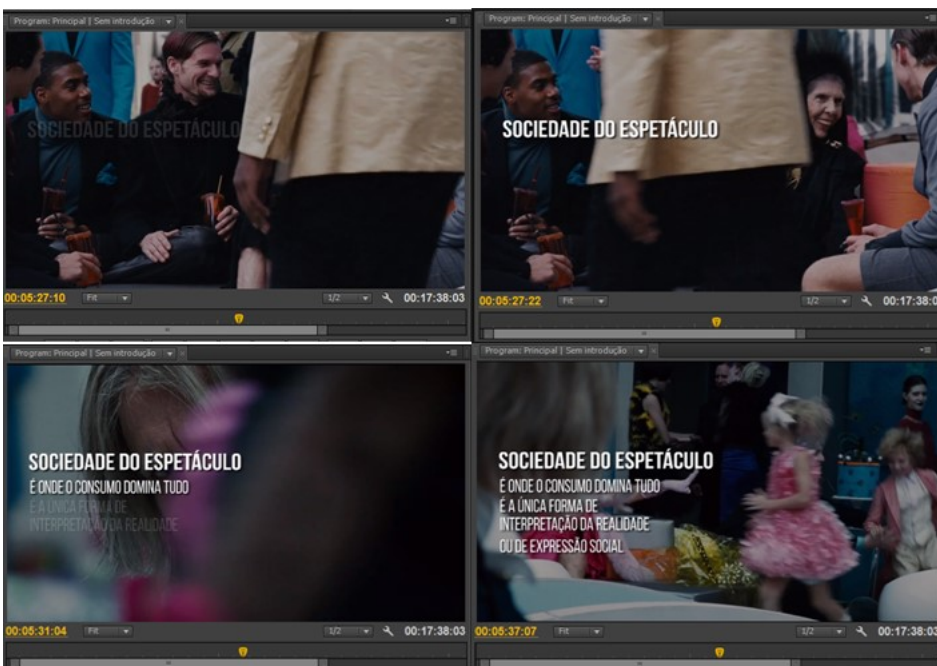


Figura 29: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.

A função das legendas é trazer, de modo mais agradável, conceitos que possam contribuir para com a reflexão proposta. Ao mesmo tempo, o texto divide com o narrador a função de trazer todas as informações necessárias e dá um respiro ao espectador, que pode se preparar para receber mais um bloco de falas. As legendas também podem ser um recurso estético interessante. As legendas são também um dos recursos visuais que tende a apontar identidade dos vídeos de diferentes autores publicados no YouTube.

Para as legendas, foi escolhida a Fonte *Bebas Neue*, uma fonte simples e sem serifa que facilita a leitura e tem uma família relativamente extensa, que permite variar entre títulos, subtítulos outras formas de construção textual, como observável na figuras 30 e 31.



Figura 30: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.



Figura 31: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.

Ao ver esses frames, é impossível não lembrar das tradicionais apresentações de Power Point. Podermos até argumentar que o ensaio vídeográfico, do modo como é feito pela maioria dos usuários, pode muito se assemelhar ao que seria um Power point em movimento e com o discurso já inserido, sem a necessidade de um apresentador para preencher as lacunas. Uma apresentação, porém, mais agradável e de realização mais trabalhosa, que possibilita que qualquer um tenha a experiência do discurso sem estar na presença do autor do mesmo.

4.6. PÚBLICO-ALVO E ESCOLHAS DE DISCURSO

Embora o objetivo principal deste projeto seja realizar a experiência de produzir um ensaio vídeográfico de modo como o formato se popularizou, hospedado em plataformas de streaming gratuito, como o YouTube e Vimeo, ainda sim, o produto foi pensado para um público-alvo.

Este público alvo foi definido como jovens adultos entre 24 e 29 anos que consomem diariamente conteúdos relacionados à cultura pop como cinema, quadrinhos, e livros voltados para essa demografia e que tem predileção por conteúdos mais bem elaborados e dotados de maior curadoria.

Como foi dito anteriormente, nos últimos anos, em função do grande volume de informação e conteúdo disponível gerados diariamente nas plataformas de mídias sociais, cresceu o tipo de usuário que busca conteúdos com melhor curadoria e bem elaborados, que tragam conhecimento e reflexão dentro de uma experiência agradável.

Por esse motivo, foi pressuposto que a maioria dos usuários que assistirá ao vídeo já conhecerá a obra central, Jogos Vorazes, e não precisará de grandes explicações sobre quem são os personagens ou quais os acontecimentos da história, o que me permitiu fazer apenas um breve preâmbulo, explicando a premissa básica da história e seguir direto para análise do desenrolar da narrativa.

Outra questão referente ao público-alvo que definiu uma característica importante foi estabelecer a prioridade da língua portuguesa. Toda fala é feita em português e o produto é direcionado para falantes da língua portuguesa, motivo pelo qual optei por usar apenas clipes dublados. Contra essa decisão há o argumento de que a versão legendada traz maior fidelidade aos sentimentos transmitidos pelos atores. E de fato o traz, mas isso não invalida a qualidade da dublagem em transmitir a mesma emoção e acredito que, pelo menos no caso dos filmes da série Jogos Vorazes, a dublagem consegue transmitir tudo aquilo que precisa chegar ao usuário.

A escolha por manter a dublagem também tem a ver com acessibilidade, alcance e prevenção de fadiga. Acessibilidade, pois o filme dublado sempre tem uma penetração maior que o legendado, exatamente porque elimina o problema da falta de domínio sobre outro idioma. A escolha também poupa o usuário do esforço de ler

legendas em um produto que já exige 17 minutos de atenção e que, em si, já possui muito conteúdo. Por fim, a montagem do produto se torna menos trabalhosa pois elimina a necessidade de legendar todas as cenas de diálogo

Algumas outras decisões foram tomadas também pensando no excesso de informação e fala. Originalmente havia a sinalização para fazer uma comparação visual entre as propagandas criadas dentro do universo de *Jogos Vorazes* com propagandas e discursos reais de políticos, mas isso exigiria mais parágrafos de texto e mais minutos de vídeo.

Na montagem do vídeo foi adotada uma estratégia semelhante à do vídeo “*No, I’m not going to the world cup*” que foi já analisado neste trabalho. Primeiro foi feito um preâmbulo que se aprofunda no tema gradualmente. É apresentado o conceito de distopia e a relação do gênero com o contexto histórico de sua criação usando como referência a obra *1984*, de George Orwell. Essa referência foi escolhida pois é um oposto que complementa *Jogos Vorazes* na medida que ambas as obras descrevem um regime de privação cujo poder é baseado no controle total sobre os meios de comunicação. Mas enquanto o de Orwell é um sistema totalmente fechado e de vigilância do oprimido, o de *Jogos Vorazes* é um sistema de mais focado em cegar os cidadãos através do hiper consumismo e do espetáculo. Essa diferença ajuda a destacar as características do universo da série.

É feito um paralelo com o caso dos protestos tailandeses de 2014 que é relevante por ser um fato que aconteceu simultaneamente à estréia dos filmes sendo diretamente influenciado por eles e que se mantém em curso ainda em 2020. Em compensação é possível observar no roteiro (disponível no anexo, ao final deste relatório) que havia um parágrafo em que descrevo minha experiência pessoal observando jovens pré-adolescentes discutirem política a partir dos filmes. Esse parágrafo foi removido, pois parecia desencaixado do resto. A partir da apresentação da série no terceiro minuto, o vídeo busca um equilíbrio entre explicar um e demonstrar o argumento com cenas que o reiteram.

Um exemplo desse padrão é o trecho que começa a partir do minuto 5 do vídeo, quando é pontuada a semelhança da capital de Panem com a ideia de sociedade do espetáculo do sociólogo Guy Debord, diferenciando-a do mundo cinzento de *1984* e depois demonstrando com uma cena do segundo filme da série (*Em Chamas*), no qual dois personagens revelam há uma bebida para vomitar e poder continuar comendo e que isso é socialmente encorajado. Esse trecho, inclusive, é um dos que não existia no roteiro original e foi inserido de improviso. Enquanto o texto é falado, também são mostradas imagens do cidadão da Capital para reforçar o comentário sobre essa realidade norteadada pelo consumo, como, inclusive, pode ser observado na figura 29.

Outra estratégia recorrente é a sobreposição de diálogos extraídos dos filmes sobrepostos de cenas de outros momentos da história que transmitam leitor mais

informação que o puro diálogo faria. Dessa forma foi possível explicar dinâmicas e conceitos internos do universo ficcional por meio de suas próprias linhas. Esse recurso é difícil de explicar por meio da escrita e imagem, como já foi estabelecido mais cedo neste trabalho, mas é possível observar como foi feito através da figura 28, na qual podemos observar trechos da linha do tempo com uma terceira faixa de áudio. No ponto onde essa terceira faixa de áudio está situada, não há trechos montados na primeira faixa (exclusiva para *voiceover*). Também é possível ver pequenos recortes na faixa de vídeo secundária, que estão lá em sobreposição a faixa de vídeo principal, para gerar o efeito descrito aqui.

Esse recurso também foi usado para ilustrar o discurso final do vilão (Presidente Snow) sobre sua derrota para os rebeldes e explicar a intenção oculta pela personagem adversária (Presidente Coin) com a rebelião. Isto fica claro ao observarmos a figura 32.

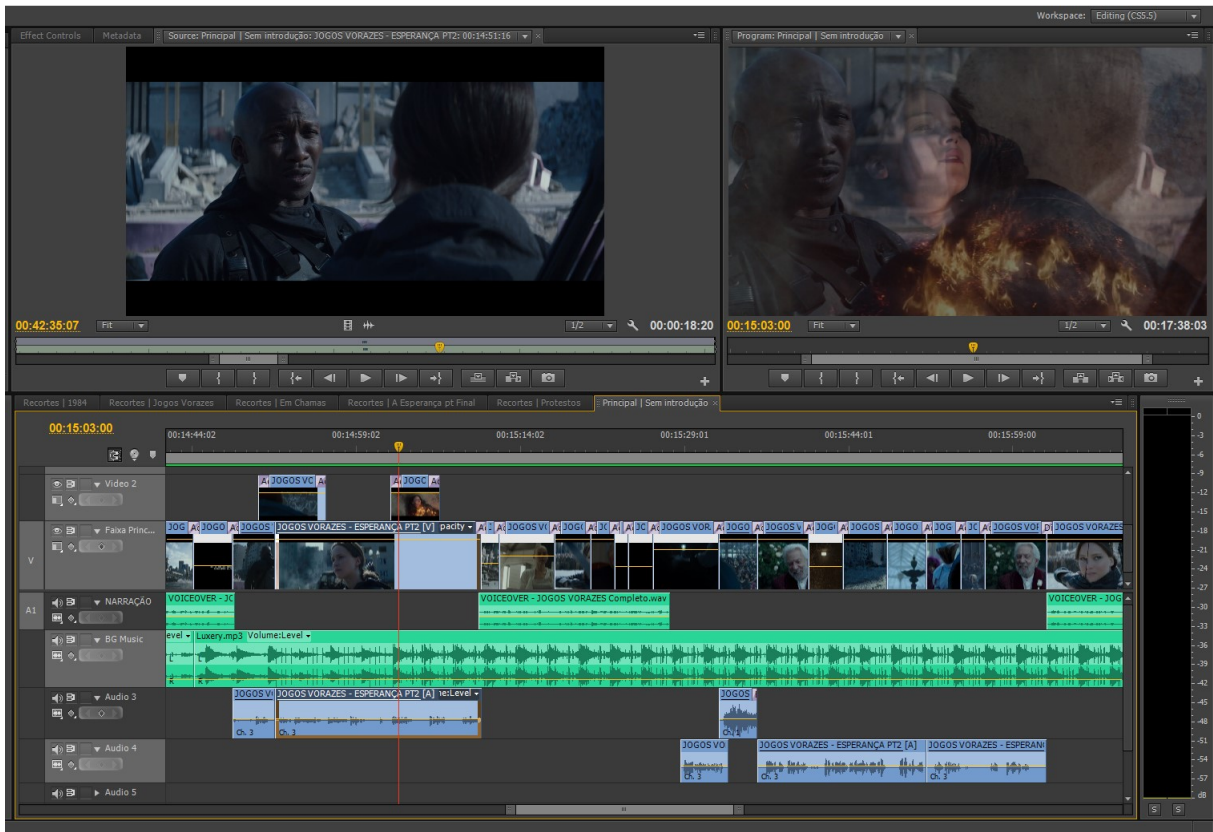


Figura 32: Projeto do ensaio vídeográfico, captura de tela do Adobe Premiere Pro.

Ao analisarmos a figura, podemos perceber que há blocos em verde, correspondentes as faixas de música de fundo (BG music) e narração, bem como duas colunas de faixas de vídeo, uma identificada como principal onde está disposta a maior parte das mídias. Mas no ponto selecionado pela agulha amarela, há um recorte na faixa secundária. Isso gera um efeito de sobreposição da imagem secundária sobre a faixa principal. A agulha está posicionada precisamente no ponto de transição entre uma e outra para tornar mais claro esse efeito. No canto superior

esquerdo da imagem podemos observar o clipe original selecionado e no canto superior direito a previsão de como fica após a montagem.

No canto inferior da imagem 32 podemos ver blocos azuis, mesma cor dos clipe de vídeo correspondentes, pois esses áudios são originalmente pertencentes as cenas recortadas. Acima deles há espaços vazios no campo correspondente a narração, indicando a omissão da fala em detrimento do processo explanatório. Somente na no trecho da linha de tempo mostrado na imagem podemos ver o uso desse recurso duas vezes.

Outro conceito que foi inserido foi a reflexão sobre poder de Byung-Chul-Han expressa no livro *O Que é Poder?* (2019), com intuito para chamar atenção para a mudança de discurso dos personagens de sutil para cada vez mais violento e explícito ao longo da narrativa. No livro, o filósofo coreano faz uma reflexão sobre os diferentes conceitos de poder estabelecidos até hoje, passando por diversos autores e questionando suas bases e definições, e apontando limitações desses conceitos.

A Conclusão reforça as idéias apresentadas inicialmente. A ideia de que distopias são sempre comentários sociais e servem de alerta para problemas já existentes e a idéia de a obra jogos vorazes apresentou um discurso sobre dominação das massas através da mídia forte o suficiente para se conectar com situações reais de populações vivendo sob regimes antidemocráticos, como na Tailândia.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este é um trabalho de caráter majoritariamente prático. As etapas do processo foram realizadas com base em um conhecimento adquirido em sua maioria da rotina do jornalismo diário, do aprendizado empírico sobre como funcionam os discursos veiculados pela da comunicação de massa, sobretudo no campo jornalístico.

Por meio desse conhecimento prévio foi buscada uma compreensão deste novo formato de produção de conteúdo que é o vídeo ensaio. Ao fim das pesquisas e do experimento de produção, foi possível conceber um ponto-de-vista sobre esse formato como veículo de discurso e, ao mesmo tempo, revelar os percalços e complicações que devem se apresentar a qualquer outro produtor iniciante que deseja criar produtos semelhantes,

Durante o experimento diversas complicações apareceram e foram resolvidas com soluções simples e criativas. Nesse sentido, o aprendizado foi mais do que positivo. O resultado do produto não atingiu a perfeição estética almejada, mas ainda sim, constitui uma peça agradável, de discurso claro e que cumpre seu objetivo.

6. REFERENCIAS

Amazon's most highlighted quotes of all time on Kindle. STYLIST. 2014. Disponível em: < <https://www.stylist.co.uk/books/amazons-most-highlighted-quotes-of-all-time-on-kindle/126939>>

As 20 maiores franquias da história do cinema. OMELETE. 2018. Disponível em : <<https://www.omelete.com.br/filmes/as-15-maiores-franquias-da-historia-do-cinema#10>>

BOSMAN, Julie. Amazon Crowns "Hunger Games" as Its Top Seller, surpassing Harry Potter series. The New York Times. 2012. Disponível em: < <https://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2012/08/17/amazon-crowns-hunger-games-as-its-top-seller-surpassing-harry-potter-series/>>

COLLINS, Suzanne. Jogos Vorazes. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

COLLINS, Suzanne. Em Chamas. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

COLLINS, Suzanne. A Esperança. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

GRANT, Catherine. The Shudder of a cinephilic Idea? Videographic film studies practice as material thinking. ANIKI: Portuguese Journal of the Moving Image, 1. Pg. 49-62. 2014. ISSN 2183-1750. Disponível em: <<http://sro.sussex.ac.uk/id/eprint/47473/>>

HAN, Byung-Chul. O que é poder ?. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2019.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. California. Color Force Entertainment. 2012. (142 min) Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Jogos-Vorazes/0R1D37T10B6ZOJ1Q24LOM6Y3U2?_encoding=UTF8&language=pt_BR> Acesso em: 15 Ago. 2020.

JOGOS Vorazes: Em Chamas. Direção de Francis Lawrence. California. Color Force Entertainment. 2013. (146 min) Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Jogos-Vorazes-Em-chamas/0LCQVIHDZ1ZYSG0GT99XHBFT42?_encoding=UTF8&language=pt_BR> Acesso em: 15 Ago. 2020

JOGOS Vorazes: A Esperança – Parte 1. Direção de Francis Lawrence. California. Color Force Entertainment, Lionsgate Entertainment Corporation. 2014. (123 min) Disponível em: <[https://www.primevideo.com/detail/Jogos-Vorazes-A-Esperanca-C3%A7a-Parte-](https://www.primevideo.com/detail/Jogos-Vorazes-A-Esperanca-C3%A7a-Parte-1)

[1/0FSEZ24XZTQU5MVN36783VUM83?_encoding=UTF8&language=pt_BR](#)>

Acesso em: 20 out. 2020

JOGOS Vorazes: A Esperança – O Final. Direção de Francis Lawrence. California. Color Force Entertainment, Lionsgate Entertainment Corporation. 2015. (136 min)

Disponível

em:

<https://www.primevideo.com/detail/0005ZTSAXXQA2YFJ0MBQYABEKC/ref=atv_dp_amz_det_c_lw3Dma_1_2?language=pt_BR> Acesso em: 20 out. 2020.

KEATHLEY, Christian. Teaching the Scholarly Video. Film and Moving Image Studies Re-Born Digital?. 2012. Disponível em: <

<https://framescinemajournal.com/article/teaching-the-scholarly-video/>>

LAVIK, Erlend. The Video Essay: The Future of Academic Film and Television Criticism?. Film and Moving Image Studies Re-Born Digital?. 2012. Disponível em: <

<http://framescinemajournal.com/article/the-video-essay-the-future/>>

The most highlighted kindle quotes of all time. BUSINESS INSIDER. 2014.

Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/amazon-kindles-most-highlighted-books-2014-6>>

The story behind Thailand's 'Hunger Games' protest salute. THE JAPAN TIMES. 2020. Disponível em: <

<https://www.japantimes.co.jp/news/2020/10/15/asia-pacific/thailand-three-fingered-salute/>>

"We have to Speak Out": thai Students Defy Protest Ban. THE NEW YORK TIMES.

2020. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2020/10/18/world/asia/thai-students-protest-democracy.html>>

ANEXOS

7.1. ROTEIRO: RASCUNHO INICIAL

INTRODUÇÃO

A distopia é um gênero caracterizado por materializar nossos maiores medos em relação ao futuro tendo como base na realidade em que vivemos.

[IMAGEM: recortes filmes distopias]

Várias dessas histórias surgem após acontecimentos que impactaram a humanidade. Como a Guerra Fria, que inspirou George Orwell, o autor de 1984, a explorar as nuances de um estado totalitário sob o ponto de vista de um burocrata oprimido.

[IMAGEM: Entrevista George Orwell]

O impacto do livro foi notório; pois o mundo concebido ali era não apenas aterrador como inteiramente realizável dentro da tecnologia disponível para a época.

[IMAGEM: 1984 filme]

Na história, a manipulação e dominação se davam através da comunicação.

O estado encontrava diferentes maneiras de destruir a percepção de realidade e contexto histórico dos cidadãos, desde a produção de notícias falsas até o embaralhamento da linguagem através de uma prática chamada duplipensar.

[IMAGEM: 1984] + [LETTERING: Duplipensar – significado]

Para muitos, essa é se tornou a distopia definitiva.

O seu texto direto e denso também é um dos preferidos de Suzanne Collins, autora de Jogos Vorazes, publicado quase 60 anos depois, em 2008.

[IMAGEM: Livros Jogos Vorazes + Entrevista Suzanne Collins]

Tive uma experiência muito interessante ao ver a adaptação cinematográfica do primeiro livro. Saindo do cinema vi adolescentes na faixa dos 12 anos discutindo sobre mídia, política e outros temas que são centrais na obra de Orwell.

Os filmes não só explodiram como trouxeram uma nova onda de distopias para cultura pop focadas no público adolescente.

Mas só Jogos Vorazes extrapolou as telas do cinema e as páginas dos livros para a realidade, onde a simbologia do Tordo foi referenciada em diversos protestos.

[IMAGEM: protestos Tailândia]

No caso mais conhecido foi dos estudantes tailandeses presos por fazer a saudação dos três dedos em discordância com o governo. No país, o gesto foi proibido e considerado um ato de subversão.

[IMAGEM: Saudação Tordo protestos]

Esse tipo de penetração se deu por que dentro da embalagem blockbuster adolescente, a série entregou uma distopia que é consistente e repleta de paralelos com nossa realidade apresentada de uma maneira clara e de fácil absorção.

Assim como as grandes distopias, Jogos Vorazes recebeu ajuda da realidade.

A série surgiu num período em que diversos acontecimentos importantes e amplamente cobertos pela mídia de massa atingiam os jovens ou eram protagonizados por eles.

A crise de 2008, o movimento *Occupy Wall Street*, a Primavera Árabe e até mesmo as manifestações de Junho de 2013 no Brasil estavam em curso durante a publicação dos livros.

[IMAGEM: movimentos citados]

Em todos esses casos, comunicação foi um fator chave para o nascimento desses movimentos. E comunicação e mídia, assim como na distopia de Orwell, são o tema central de Jogos Vorazes.

Desde o início a percebemos que embora uma guerra esteja em curso, o campo de batalha é diferente. Saem de cena as espadas e espingardas e entram o simbolismo a manipulação.

[IMAGEM: Filmes de guerra+ Jogos Vorazes]

Neste universo o controle sobre a interpretação dos fatos, é tão ou mais importante que os fatos em si e dominar opinião pública é essencial.

[IMAGEM: entrevistas, telas no filme]

O objetivo deste vídeo é revisitar os filmes e analisar como foi construído o papel da comunicação na série, e talvez descobrir o segredo do sucesso desta proposta.

PARTE 1 - OS JOGOS VORAZES

Na história somos apresentados à Panem, um país surgido da antiga América do Norte após algum tipo de colapso, que a julgar pela descrição dos livros podemos atribuir ao aquecimento global.

[IMAGEM: imagens de transição]

Panem é dividido entre a Capital e os distritos.

[IMAGEM: distritos]

Cada distrito produz uma *commoditie*, isto é, bem essencial para consumo ou manutenção da vida na Capital, como eletricidade, madeira ou carvão. Carvão é a especialidade do distrito 12, o mais pobre de todos e de onde vem os protagonistas.

[IMAGEM: distritos]

Anualmente a Capital realiza os Jogos Vorazes, um *Reality Show* onde são sorteados dois adolescentes de cada distrito para lutar numa arena até a morte. Chamados Tributos. O último a sobrar é premiado com acesso à capital e toda a riqueza que ela adquire explorando os distritos.

[IMAGEM: cenas dos jogos, violência]

Os jogos são transmitidos ininterruptamente e obrigatoriamente.

É uma mistura de BBB e jornalismo esportivo, só que com gente se matando.

[IMAGEM: imagens BBB + jornais + entrevistas Ceasar Flickerman]

Mas se na obra de Orwell o estado filmava tudo e a todos com as teletelas, neste mundo a lógica inverteu.

[LETTERING: Teletelas – significado]

Panem rejeita a hiper vigilância de Orwell e conserva a manipulação mediática. A função das telas é distrair e alienar os cidadãos da capital da miséria nos distritos e, ao mesmo tempo que oculta os oprimidos, os converte em atração do circo.

Os cidadãos da capital os vêem como personagens um filme e torcem cada um pelo favorito

Aqui a série faz um paralelo com a relação de falsa empatia que as elites nutrem pelas classes desprivilegiadas, apontando como ela é fabricada e artificial

Como os jogos tem a projeção de peso das olimpíadas tudo que os tributos fazem ou dizem é capitalizado ou vida moda.

Esse impacto cultural é mostrado em vários momentos durante os filmes e de várias maneiras. Cada personagem, da capital ou dos distritos, vê a mensagem de uma forma diferente.

E essa disputa de narrativas que se desenrola por detrás e através das telas, cria uma divergência na comunicação, e abre brechas para múltipla interpretação.

PARTE 2- DENTRO E FORA DA ARENA

A palavra-chave da sobrevivência nos jogos é “patrocinadores”.
[VOICEOVER + IMAGENS: falas dos filmes sobre patrocinadores: Haymitch / Cinna]

Para consegui-los os tributos devem ser o mais atraentes possível. E para isso eles são vestidos, maquiados, e preparados para a audiência. Cada um tem sua própria equipe, que cria *personas* e jornadas relacionáveis para ele. Isso os acostuma a pensar no que cada ato comunica e como se beneficiar da narrativa.

Sendo conscientes de que fazem parte de um programa de TV, eles investem mais na atuação e no roteiro que em técnicas de sobrevivência (a menos que isso faça parte do show, é claro). E de quebra, a equipe por trás do vencedor ganha fama e prestígio.

Os vencedores, a maioria, terminam com um severo transtorno de estresse pós-traumático. A menos, é claro que eles sejam carreiristas
[IMAGEM: cena onde Haymitch descreve os carreiristas]

Como o distrito vencedor recebe mais comida e recursos, eles também tem vidas mais confortáveis. Isso cria uma inimizade entre os distritos que ultrapassa a arena e é uma das táticas para prevenir uma revolta. Além de, é claro, repressão e violência...

[IMAGEM: violência pacificadores]

Clássico.

Mas a violência só se torna norma quando as coisas começam a sair do controle. E mais uma vez isso acontece quando a narrativa escolhida pelo estado é ressignificada pelos distritos.

PARTE 3 - A GAROTA EM CHAMAS

Os Jogos Vorazes são uma máquina complexa de propaganda pois incentivam como padrão a forja de narrativas e o choque entre elas para criar um conteúdo que seja atrativo e gere engajamento entre os cidadãos da capital.

Isso significa que, desde sempre o Estado admite o risco da brincadeira sair do controle mas acredita que os demais meios violentos são o suficiente para recalcular o trajeto em caso de desvios.

O problema de assumir esse risco é que, obviamente, atos podem ser interpretados de diferentes formas, desde que haja uma margem de interpretação, e quando você tem pessoas isoladas, sendo filmadas e conscientes disso, as possibilidades são infinitas.

Katniss, consciente de que está sendo vista por todo o país, faz questão de falar com o público, ela faz saudações, presta condolências, e atua. E enquanto o faz, reescreve a narrativa primária sobre ela

[CENA: amantes desafortunados do distrito 12]

De garota indefesa e apaixonada, para inteligente, brava e disposta a morrer a em oposição ao sistema. E quando ela burla as regras, acreditando está dentro do papel que lhe foi atribuído, já é tarde demais. A garota em chamas já fora convertida em outra coisa.

Um símbolo.

A partir desse momento, o que vemos é uma disputa sobre uso do Tordo como símbolo. Porquê agora Katniss conquistou o coração de todos, é preciso que seja decidido o seu lugar. E cada grupo tem uma idéia de qual seria esse.

PARTE 4 - A DISPUTA

A partir de Em Chamas, Katniss é uma celebridade. Mas também um símbolo de resistência. Suas tranças viraram moda mas a saudação do seu distrito virou sinal subversão, a canção de Rue agora é tema da revolta. E a maquina de propaganda da Capital já foi furada.

Agora que ninguém mais acredita no teatro de Katniss, a solução do Presidente Snow é silenciar os distritos. E seria uma ótima idéia se não houvesse um infiltrado fazendo os planos darem errado.

É indiscutível a importância de Plutarch Heversbee para a trama. Ele sugere usar a imagem de Katniss, mesmo sabendo que não vai funcionar; incentiva a violência, sabendo que só inflamará ainda mais a revolta. E quando Snow decide dar fim aos vitoriosos para que não possam usar sua influência do mesmo modo, Plutarch arma um plano para salvá-los e fazer o precisamente o que Snow temia. Ele entendeu que a imagem de Katniss já tinha se firmado que a capital fizesse mudaria isso. Mas o distrito 12 tinha duas pessoas na arena.

Diferente de Katniss, Peeta tem uma percepção clara do poder das narrativas e usa seu carisma para capturar e direcionar a atenção das pessoas para onde deseja. Seja valorizando Katniss, ou criando um drama eficaz de improviso para sensibilizar a todos.

Todos concordamos que ele é um porta-voz muito melhor.

E é por isso que tudo fica mais explicito e agressivo quando Peeta aparece nas transmissões da Capital. A sutileza é completamente abandonada. As transmissões se parecem muito com os programas que vemos no horário eleitoral durante disputas presidenciais.

[IMAGEM: Comparação: propagandas políticas PT sobre ditadura / PSDB sobre corrupção / filmes jogos vorazes]

Após 75 anos de Jogos Vorazes, os vencedores tem status semelhante ao que os digital influencers são para nós, e usam suas imagens para capturar a atenção da audiência.

Enquanto a Capital aposta num discurso conciliador, pedindo um cessar fogo, o distrito treze investe na agressividade, principalmente porquê é a única emoção genuína que conseguem extrair de Katniss.

A desconfiança na protagonista como porta-voz é tão grande que em certo momento planejam a morte dela para usar como mártir e, como vemos mais tarde, os dois lados já tinham um obituário pronto. Além disso matá-la, a eliminaria de futuras disputas, deixando o lugar vago para alguém mais maleável assumir.

É claro que não só de propagandas que se vence uma guerra, mas os efeitos dela são muitos. Ver uma pessoa se rebelar pode te incentivar a fazer o mesmo. O senso de unidade que um símbolo como esse produz é essencial para fazer o povo acreditar que não está sozinho e que, unido, tem forças. Até mesmo o golpe final na Capital tem mais efeito como mensagem que como fato.

[IMAGEM: Snow explica o bombardeio final]

Mesmo o ato final de Katniss, que considero sua única ação verdadeiramente revolucionária surge de uma mensagem oculta.

Quando Coin envia Peeta para matá-la, e depois sua irmã, para o centro da batalha ela entende que nunca poderá sair dos eixos. Quando Coin decide fazer uma nova edição dos Jogos Vorazes, ela também percebe a intenção de criar um novo sistema de opressão.

Sem nada a perder, ela atira, eliminando os dois competidores do jogo e deixando à Panem o dever de escolher um novo governante.

É interessante que, no fim das contas Plutarch sempre soube que terminaria assim. Bom, a lição que fica é que nunca devemos confiar num espião, afinal.

CONCLUSÃO

Os livros e os filmes de Jogos Vorazes conseguem discutir vários temas importantes e inserir os elementos de entretenimento de maneira orgânica na história, ao mesmo tempo em que toca em pontos que estão no centro da nossa contemporaneidade, como a glorificação da violência, o culto a personalidade e o hiper-consumismo. A ditadura da estética, a depressão e até mesmo a transtornos mentais.

Mídia e propaganda são apenas um dos temas que podemos discutir. Mas este é um tema recorrente nas distopias. Essa é apenas uma das portas de entrada para esse gênero. E acredito que seja uma das melhores. Obrigado por acompanhar essa jornada. Que a sorte esteja sempre a seu favor.

7.1. ROTEIRO: RASCUNHO FINAL

INTRODUÇÃO

A distopia é um gênero caracterizado por materializar nossos maiores medos em relação ao futuro tendo como base na realidade em que vivemos.

[IMAGEM: DISTOPIAS / FICÇÃO CIENTÍFICA - CENAS DE FILMES VARIADOS]

Várias dessas histórias surgem após acontecimentos que impactaram a humanidade. Como a Guerra Fria, que inspirou George Orwell, o autor de 1984, a explorar as nuances de um estado totalitário.

[IMAGEM: FILME 1984 / ENTREVISTA GEORGE ORWELL BBC]

O impacto do livro foi notório pois o mundo concebido ali não apenas aterrorizante como inteiramente realizável dentro da tecnologia disponível para a época.

[IMAGEM: 1984 LIVRO]

Na história, a manipulação e dominação se davam através da comunicação.

[IMAGEM: FILME 1984]

O estado encontrava diferentes maneiras de destruir a percepção de realidade e contexto histórico dos cidadãos, desde a produção de notícias falsas até o embaralhamento da linguagem através de uma prática chamada duplipensar.

[IMAGEM: 194 FILME + TEXTO (DUPLIPENSAR, SIGNIFICADO)]

Para muitos, essa é se tornou a distopia definitiva.

O seu texto direto e denso foi lido e replicado durante várias gerações até hoje

[IMAGEM: LIVROS JV + ENTREVISTA SUZANNE COLLINS]

Embora fosse pertinente discutir os efeitos da mídia dentro de um processo político esses temas explodiram nas rodas entre jovens e pré-adolescentes a partir dos filmes de livros de Jogos Vorazes.

A série, ambientada num distopia totalitária sustentada pela comunicação de massa, extrapolou as telas do cinema e as páginas dos livros e transbordou para a realidade, onde a simbologia do Tordo, que é muito importante na história, foi referenciada em diversos protestos pelo mundo.

[IMAGEM: PROTESTOS TAILANDESES]

O caso mais conhecido é dos jovens tailandeses presos ao fazer a saudação dos três dedos em discordância com o golpe militar que levou ao poder o atual primeiro ministro da Tailândia. O gesto foi proibido mas os jovens não se intimidaram e, mesmo em 2020, a saudação continua a aparecer cada vez mais em protestos pela região. Esse caso é emblemático pois a realidade de luta contra uma espécie de ditadura que incentiva a desigualdade social fez a mensagem da ficção muito mais palpável para esse jovens que para outros ao redor do mundo.

[IMAGEM: SAUDAÇÃO 3 DEDOS PROTESTO + FILME]

Esse tipo de penetração se deu também pois, dentro da embalagem blockbuster adolescente, a série entregou uma distopia que é consistente e repleta de paralelos com nossa realidade, mas apresentada de uma maneira clara e de fácil absorção.

Assim como outras distopias, Jogos Vorazes acabou se beneficiando da realidade do momento.

A série surgiu num período em que vários acontecimentos importantes e amplamente cobertos pela mídia de massa atingiam os jovens ou eram protagonizados por eles.

A crise de 2008, o movimento *Occupy Wall Street*, a Primavera Árabe e até mesmo as jornadas de Junho de 2013 estavam em curso durante a publicação dos livros. [IMAGEM: PROTESTOS CITADOS]

Em todos esses casos, comunicação foi um fator chave para o nascimento dos movimentos. E comunicação e mídia, sabemos é o tema central em Jogos Vorazes.

Já nos momentos iniciais da história percebemos que, embora uma guerra esteja em curso, o campo de batalha é diferente. Saem de cena as espadas e espingardas e entram o simbolismo a manipulação.

[IMAGEM: FILMES DE GUERRA + CLIPES JV]

Neste universo o controle sobre a interpretação dos fatos, é tão ou mais importante que os fatos em si e dominar opinião pública é essencial.

PARTE 1 - OS JOGOS VORAZES

Na história somos apresentados à Panem, um país surgido da antiga América do Norte após algum tipo de colapso, que a julgar pela descrição dos livros podemos atribuir ao aquecimento global.

[IMAGEM: IMAGENS DE AMBIENTE]

Panem é dividido entre a Capital e os distritos.

[IMAGEM: IMAGENS DE DISTRITOS]

Cada distrito produz uma *commoditie*, isto é, bem essencial para consumo ou manutenção da vida na Capital, como madeira, alimento ou carvão. Carvão é a especialidade do distrito 12, o mais pobre de todos e de onde vem os protagonistas.

[IMAGEM: DISTRITOS 4, 8, 12]

Anualmente a Capital realiza os Jogos Vorazes, um *Reality Show* onde são sorteados dois adolescentes de cada distrito para lutar numa arena até a morte. Eles são chamados Tributos. O último a sobrar é premiado com acesso à capital e toda a riqueza que ela adquire explorando os distritos.

[IMAGEM: RECORTE JOGOS VORAZES]

Os jogos são transmitidos ininterruptamente e obrigatoriamente. É uma mistura de BBB e jornalismo esportivo, só que com crianças se matando.

[IMAGEM: IMAGENS BBB + JORNALISMO ESPORTIVO +ENTREVISTAS CEASAR FLICKERMAN]

Mas se na obra de Orwell o estado filmava tudo e a todos com as teletelas, neste mundo a lógica inverteu.

Panem rejeita a hipervigilância e conserva a manipulação mediática. A função das telas então é distrair e alienar os cidadãos da capital da miséria nos distritos e, ao mesmo tempo que oculta os oprimidos, também os converte em atração do circo.

A capital se parece muito com uma versão ao pé da letra da Sociedade espetacular de Guy Debord, onde o consumo domina tudo e é a única forma de interpretação da realidade ou de expressão social sendo os jogos vorazes seu maior e mais escandaloso produto. Aqui a série faz um paralelo com a relação de falsa empatia que as elites nutrem pelas classes desprivilegiadas, apontando como ela é fabricada e artificial

Os cidadãos da capital vêem os tributos como personagens um filme e torcem cada um pelo favorito. Como os jogos tem a projeção de peso das olimpíadas, os tributos atingem status de celebridades. Tudo que eles fazem ou dizem é capitalizado ou vira moda.

Os vencedores dos jogos se parecem muito com o que os digital influencers são para nós.

O impacto cultural dessa escolha é que gera a disputa de narrativas que se desenrola por detrás e através das telas, criando brechas na comunicação do estado e permite a múltipla interpretação dos fatos.

E, para um estado totalitário, como veremos, o controle sobre a verdade é essencial para sua manutenção.

PARTE 2- DENTRO E FORA DA ARENA

E dentro dos jogos então, essencial mesmo são os “patrocinadores”.

[CINA EXPLICANDO PATROCINADORES / HAYMITCH FALANDO DE PATROCINADORES]

Para consegui-los, os tributos devem ser o mais atraentes possível, e para isso eles são vestidos, maquiados, e preparados para a audiência. Cada um tem uma equipe, que cria *personas* e jornadas relacionáveis para ele. Isso os acostuma a pensar no que cada ato comunica e como se beneficiar da narrativa.

Sendo conscientes de que fazem parte de um programa de TV, eles investem mais na atuação e no roteiro que em técnicas de sobrevivência (a menos, é claro, que isso faça parte do show). E de quebra, a equipe por trás do vencedor ganha fama e prestígio.

Os vencedores, a maioria, terminam com um severo transtorno de estresse pós-traumático. A menos, é claro que eles sejam carreirista.

[CENA: HAYMITCH DESCREVE CARREIRISTAS]

Como o distrito vencedor recebe mais comida e recursos, eles também têm vidas mais confortáveis. Isso cria uma inimizade entre os distritos que ultrapassa a arena e é uma das táticas para prevenir uma revolta. Além de, é claro, repressão e violência...

[CENAS: VIOLÊNCIA PACIFICADORES]

Mas a violência só dá as caras quando as coisas começam a sair do controle. Afinal, como sugere o ensaísta contemporâneo Byung-chul-Han, *quanto mais poderoso é o poder, mais silenciosamente ele atuará, onde precise dar mostra de si, é por quê já enfraqueceu.*

E é isso que acontece quando a narrativa escolhida pelo estado é ressignificada pelos distritos a partir da protagonista.

PARTE 3 - A GAROTA EM CHAMAS

Os Jogos Vorazes são uma máquina complexa de propaganda pois incentivam como padrão a forja de narrativas e o choque entre elas para criar um conteúdo que seja atrativo e gere engajamento entre os cidadãos da capital.

Isso significa que desde sempre o estado admitiu o risco de a brincadeira sair do controle, mas acredita que demais meios violentos são o suficiente para recalcular o trajeto em caso de desvios.

O problema de assumir esse risco é que, obviamente, atos podem ser interpretados de diferentes formas, desde que haja uma margem de interpretação.

E quando você tem pessoas isoladas, sendo filmadas e conscientes disso, as possibilidades são infinitas.

Katniss, consciente de que está sendo vista por todo o país, faz questão de falar com o público, e quando o faz, reescreve a narrativa primária sobre ela

De garota indefesa e apaixonada, para inteligente, brava e disposta a morrer a em oposição ao sistema. Ela burla as regras, acreditando está dentro do papel que lhe foi atribuído, já é tarde demais. A garota em chammas já fora convertida em outra coisa.

Um símbolo.

A partir desse momento, o que vemos é uma disputa sobre uso do Tordo como símbolo. Porquê agora Katniss conquistou o coração de todos, é preciso que seja decidido o seu lugar. E cada grupo tem uma idéia de qual seria esse.

Agora que a máquina de propaganda da Capital falhou, a solução do Presidente Snow é silenciar os distritos. E seria uma ótima idéia se não houvesse um infiltrado fazendo os planos darem errado.

É indiscutível a importância de Plutarch Heversbee para a trama para essa discussão. Ele, enquanto organizador dos jogos, o principal pilar de sustentação do governo, usa seu poder que lhe é atribuído para sabotar o sistema.

Ele sugere usar a imagem de Katniss, mesmo sabendo que não vai funcionar; incentiva a violência, sabendo que inflamará ainda mais a revolta. E quando Snow decide dar fim aos vitoriosos para que não possam usar sua influência, Plutarch arma um plano para salvá-los.

Ele entendeu que a imagem de Katniss já tinha se firmado e usou o aparato midiático da capital para fortalecer essa narrativa. Ele representa muito bem a ideia de *antessala do poder*, que basicamente é o grupo de pessoas que usufruem do poder por estarem próximos ao chefe de estado.

Todo esse plano só funcionou por quê Plutarch tinha confiança pessoal do Presidente e acesso a todo o aparato de comunicação.

A DISPUTA

Outro personagem com uma percepção clara do poder das narrativas é Peeta. Ele usa seu carisma para capturar e direcionar a atenção das pessoas para onde deseja. Seja valorizando Katniss, ou criando um drama eficaz de improviso para sensibilizar a todos.

Todos concordam que ele é um “influenciador” muito melhor que a protagonista pois exerce esse poder de maneira consciente.

O embate entre discursos fica mais agressivo quando Peeta aparece nos cliques da Capital. A sutileza é abandonada e as transmissões se assemelham aos programas que vemos no horário eleitoral durante disputas presidenciais.

E quando a Capital aposta num discurso conciliador, pedindo um cessar fogo, o distrito treze, líder da revolução, investe na agressividade, principalmente por quê é a única emoção genuína que conseguem extrair de Katniss.

A desconfiança do distrito 13 em nossa protagonista como porta-voz é tamanha e que em certo momento planejam a morte dela para usar com o mártir. E como vemos mais tarde, os dois lados já tinham um obituário pronto. Além disso matá-la, a eliminaria de futuras disputas, deixando o lugar vago para alguém mais maleável assumir.

É claro que não só de propagandas que se vence uma guerra, mas os efeitos dela são muitos. Ver outros se rebelarem pode te incentivar a fazer o mesmo. O senso de unidade que um símbolo como esse produz é essencial para fazer o povo acreditar que não está sozinho e que pode virar o jogo.

Até mesmo o golpe final na Capital tem mais efeito como mensagem que como fato.

Mesmo o ato final de Katniss, que considero sua única ação verdadeiramente revolucionária surge de uma mensagem oculta.

Quando Coin decide fazer uma nova edição dos Jogos Vorazes, ela também percebe a intenção de perpetuar o sistema de opressão.

Isso faz sentido porque, assim como em muitas revoluções, o objetivo é gerar um deslocamento na titularidade do poder, mas não necessariamente mudar a estrutura.

[clipe: SNOW EXPLICA BOMBARDEIO NA CAPITAL]

Sem nada a perder, ela atira, eliminando os dois competidores do jogo e deixando ao povo de Panem o dever de escolher um novo governante. Ao fazer isso, Katniss dá fim á Guerra fria criada pela capital e o distrito 13. E, ao mesmo tempo, liberta-se dos ventríloquos que insistiam em controlar sua história.

CONCLUSÃO

Os livros e os filmes de Jogos Vorazes conseguem discutir temas importantes e inserir os elementos de entretenimento de modo natural na história, ao mesmo tempo em que cutucam pontos que estão no centro da nossa contemporaneidade, como a glorificação da violência, o culto a personalidade e o hiper-consumismo.

Casos como o da Tailândia provam que histórias que a princípio seriam vistas como peça de puro entretenimento podem ser incorporadas a discursos importantes quando conseguem se relacionar com a realidade em curso.

O controle através da mídia é ainda vai demorar a sair da pauta, sendo tema recorrente nas distopias e também na vida real. Essa é apenas uma das portas de entrada para essa discussão. e, provavelmente, uma das mais eficazes.

Que a sorte esteja sempre a seu favor.