



13 a 15 de maio

I Jornada Internacional **GEMInIS**

Entretenimento Transmídia

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

CADERNO DE RESUMOS

São Carlos / SP



GEMINIS

Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som
<http://www.geminis.ufscar.br>

Revista **GEMINIS**

<http://www.revistageminis.ufscar.br/>

Realização:

GEMINIS

PPG19



Apoio:





I Jornada Internacional GEMInIS

Entretenimento Transmídia

13 a 15 de maio

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

LOCAL: TEATRO FLORESTAN FERNANDES E AUDITÓRIOS DA BIBLIOTECA COMUNITÁRIA (BCo)

Comitê Científico

Alessandra Meleiro (UFF)

André Lemos (UFBA)

Andre Piero Gatti (FAAP)

Arthur Autran (UFSCar)

Antônio Carlos Amâncio da Silva (UFF)

Bruno Roberto Campanella (UFF)

Carlos Alberto Scolari (Universitat Pompeu Fabra)

Derek Ronald Johnson (University of Wisconsin)

Eduardo Campos Pellanda Pontifícia (PUC-RS)

Erick Felinto de Oliveira (UERJ)

Flavia Cesarino Costa (UFSCar)

Francisco Rolfsen Belda (UNESP)

Gilberto Alexandre Sobrinho (UNICAMP)

Héctor Ivan Navarro Güere (Universitat de Vic)

Hermes Renato Hildebrand (UNICAMP)

Ivana Bentes Oliveira (UFRJ)

João Carlos Massarolo (UFSCar)

João de Lima Gomes (UFPB)

João Luiz Vieira (UFF)

Marcos Américo (UNESP)

Maria Dora Genis Mourão (USP)

Maria Immacolata Vassallo de Lopes (USP)

Maria Lucia Santaella Braga Pontifícia (PUC-SP)

Paulo Fernando de Carvalho Lopes (UFPI)

Ruth S. Contreras Espinosa (Universitat de Vic)

Organização Geral

João Carlos Massarolo (UFSCar)

Dario Mesquita (UFSCar)

Comunicação e Mídias Sociais

Gustavo Padovani (UFSCar)

Webmaster

Paula Toledo Palomino (UFSCar)

Arte e Identidade Visual

Giovana Milanetto (UFSCar)

Transmissão Online

Pedro Dolosic (UFSCar)

Expediente

Analú Arab Bernasconi (UFSCar)

Glauco Madeira de Toledo (IMESB-VC)

Karina Pazzini (UFSCar)

Marcos Leandro (UFSCar)

Marcus Alvarenga (UFSCar)

Naiá Sadi Câmara (UNIFRAN)

Yedda Tomazeli (UFSCar)

Paula Poiet (UFSCar)

Cíntia Maria (UFSCar)

Marina Rossato (UFSCar)

Renan Alcantara (UFSCar)

Yedda Tomazeli (UFSCar)

 <http://facebook.com/jig2014>

 <http://www.twitter.com/jig2014>

 www.jig2014.com.br

 jig.geminis@gmail.com

Secretaria da I Jornada Internacional GEMInIS

Endereço: Centro de Educação e Ciências
Humanas (CECH) - segundo andar

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Rodovia Washington Luís, Km 235 - SP-310

CEP 13.565-905 - São Carlos, SP - Brasil

Telefone: (16) 3351-8414 / 3351-8909

Aplicativo JIG 2014

Baixe agora pelo QR Code!





SUMÁRIO

Apresentação	05
Programação Resumida	07
Caderno de Resumos	
Dia 13/05.....	14
Dia 14/05.....	32
Dia 15/05.....	46

APRESENTAÇÃO

A *I Jornada Internacional GEMInIS* (JIG 2014) será realizada de 13 a 15 de maio de 2014, no Campus da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar.

Propomos para discussão o tema do “entretenimento transmídia” porque acreditamos que se faz necessário debater aspectos importantes da comunicação contemporânea, não somente na sua dimensão histórica, mas também na sua perspectiva política, buscando analisar as novas formas de produção e de circulação dos objetos audiovisuais em rede.

Interessa-nos discutir esses temas, além de debater o modo como o entretenimento transmídia faz convergir, no vértice da economia audiovisual criativa, a esfera da produção e do consumo para “criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada” (Jenkins). Assim, o compartilhamento de conteúdo nas redes sociais, em seu processo de descentralização, torna-se uma nova forma de circulação da informação e da audiência, em que a mídia passa a ter menor destaque dentro de um ecossistema audiovisual em transformação.

Prof. Dr. João Carlos Massarolo
Presidente da Comissão Organizadora

PRESENTATION

The *I Jornada Internacional GEMInIS* (I GEMInIS International Journey) (JIG 2014) will be run from May, 13 to 15 of 2014, in the Universidade Federal de São Carlos (São Carlos Federal University) (UFSCar).

We propose to discuss the “transmedia entertainment” theme because we believe that is necessary to debate contemporary communication important aspects, not only in its historic dimension, but also in its political perspective, looking for analyzing new forms of audiovisual objects production and circulation in a network structure.

We are interested in discussing those themes, besides debating the transmedia entertainment way to converge, in the creative audiovisual economy vortex, the consumption and the production sphere to “create a coordinated and a unified entertainment experience” (Jenkins). Hence, the social network content sharing, in its decentralization process, becomes a new information and audience circulation form, in which that the media has a minor role inside of a transitional audiovisual ecosystem.

Prof. Dr. João Carlos Massarolo
President of the Scientific Committee

DIA 13/05

7h	CREDENCIAMENTO				
8h	CAFÉ DE BOAS-VINDAS				
9h	Palestra - Perspectivas da Pesquisa em Comunicação no Brasil				
10h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 1	Narrativa Audiovisual 5	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 2	Produção de Fãs e Cultura Participativa 1	Narrativa Audiovisual 1
11h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 3	Narrativa Audiovisual 6	Tecnologia e o Ensino nas Redes 3	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 6	
14h	Mesa Redonda: Arte, Mídia e Entretenimento: o dragão do mainstream contra a produção alternativa				
15h45h	COFFEE BREAK				
16h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 2	Narrativa Audiovisual 7	Produção de Fãs e Cultura Participativa 3	Narrativa Audiovisual 2	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 4
17h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 5	Narrativa Audiovisual 8	Produção de Fãs e Cultura Participativa 4	Narrativa Audiovisual 4	
19h30	Conferência de Abertura - A comunicação das coisas. Teoria Ator-Rede e Cibercultura				
21h	COQUETEL DE ABERTURA				

ESPAÇO Futuros Imaginados Florestan Fernandes	ESPAÇO Imagem e Som Bento Prado	ESPAÇOS Sinérgicos Auditórios - BCo
---	---------------------------------------	---

DIA 14/05

9h	Conferência - Metodologias das Comunidades em Rede			
10h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 4	Narrativa Audiovisual 9	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 5	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 3
11h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 6	Serialidade e Narrativa Transmídia 10		Serialidade e Narrativa Transmídia 7
14h	Mesa Redonda - Entretenimento inteligente: produção seriada para multiplataformas			
15h45h	COFFEE BREAK			
16h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 8	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 6	Narrativa Audiovisual 3	Tecnologia e o Ensino nas Redes 2
17h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Serialidade e Narrativa Transmídia 9	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 7	Produção de Fãs e Cultura Participativa 5	Tecnologia e o Ensino nas Redes 6
19h30	Conferência Internacional - Meu Herói? As Franquias de Mídia e a Negociação do Compartilhamento do Mundo Ficcional da Marvel Entertainment			

PROGRAMAÇÃO RESUMIDA



DIA 15/05

10h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 2	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 7	Tecnologia e o Ensino nas Redes 4	
11h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 3	Produção de Fãs e Cultura Participativa 6	Tecnologia e o Ensino nas Redes 1	
14h	Mesa Redonda - Entretenimento Audiovisual: Educação e Mercado			
15h45h	COFFEE BREAK			
16h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 1	Tecnologia e o Ensino nas Redes 7	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 4	Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual 5
17h SEMINÁRIOS TEMÁTICOS	Produção de Fãs e Cultura Participativa 2	Tecnologia e o Ensino nas Redes 5	Políticas de Mercado e a Indústria de Entretenimento Audiovisual 1	
19h30	Conferência de Encerramento - Mídia, participação e entretenimento			
21h	COQUETEL DE ENCERRAMENTO			

ESPAÇO Futuros Imaginados Florestan Fernandes	ESPAÇO Imagem e Som Bento Prado	ESPAÇOS Sinérgicos Auditórios - BCo
---	---------------------------------------	---

Desenvolvimento de jogos eletrônicos em contexto transmidiático

11/05/2014 | 17:30-19:00 - Sesc São Carlos

Ministrante: Eduardo Gomes Hulshof (Ubsoft Toronto)

O desenvolvimento tecnológico e a convergência das mídias oferecem novas formas de participação em mundos interativos. Os jogos eletrônicos são um formato de entretenimento que viabiliza experiências que vão além do próprio jogo, oferecendo ao público todo um universo participativo na construção da narrativa, que se expande por livros, filmes, animações, websites, etc.

Palestra: “Aruanda, terra distante”

12/05 | 19:30 - Espaço Futuros Imaginados

Palestrante: João de Lima Gomes (UFPB)

O filme “Aruanda” é o marco fundador do moderno cinema documentário brasileiro e tem suas fontes de inspiração no trânsito de diferentes ideias em torno de um Nordeste pouco conhecido. A partir de uma fotorreportagem, realizada em 1957, Linduarte Noronha descobriu o povoda Serra do Talhado, interior da Paraíba e desde então esse descortinar de uma realidade inusitada correu mundo. Glauber Rocha cita o filme como inspiração de “Deus e o Diabo na terra do sol” e são incontáveis os cineastas do país que ainda nos tempos atuais recorrem à obra como tendo apontado o caminho a ser seguido pelo cinema brasileiro. O autor fará o lançamento do livro inédito “Aruanda, terra distante” durante a Jornada.

MESAS REDONDAS

Arte, Mídia e Entretenimento: o dragão do mainstream contra a produção Alternativa

13/05/2014 | 14:00-15:45 - Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho (UNICAMP)

Prof. Dr. Bruno Campanella (UFF)

Alex Antunes (jornalista e produtor musical)

Profa. Dra. Ivana Bentes (UFRJ)

Nesta mesa pretende-se discutir a produção midiática alternativa e popular e os produtos midiáticos gerados pelo mercado hegemônico das indústrias criativas do entretenimento.

Entretenimento inteligente: produção seriada para multiplataformas

14/05/2014 | 14:00-15:45 - Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Profa. Dra. Maria Immacolata Vassalo de Lopes (ECA/USP)

Mauro Garcia (ABPITV/RJ)

Jaqueline Vargas (Roteirista ‘Sessão de Terapia’)

Eva Marta Piwowarski (Programa Polos Audiovisuais da TV Digital Argentina)

Nesta mesa busca-se debater o potencial criativo das produções seriadas; a complexidade narrativa e a interação com o público através de estratégias de multiplataformas; conteúdos que migram entre diversas telas (televisão, internet, redes sociais, dispositivos móveis, etc.).

Entretenimento Audiovisual: Educação e Meracdo

15/05/2014 | 14:00-15:45 - Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand (UNICAMP)

Profa. Dra. Ana Silvia Lopes Davi Médola (TV UNESP)

Lúcia Araújo (Canal Futura)

Representante da Rede Globo (Departamento de Transmídia)

Nesta mesa serão abordadas as estratégias utilizadas pela televisão brasileira na realização de projetos que aliem criativamente a educação e o entretenimento na produção de conteúdos, tendo como foco os processos de convergências midiáticas utilizados entre diversas plataformas de comunicação.



CONFERÊNCIAS

A comunicação das coisas. Teoria Ator-Rede e Cibercultura

13/05/2014 | 19:30-22:00 - Espaço Futuros Imaginados

Ministrante: André Lemos (UFBA)

A partir da Teoria Ator-Rede (TAR) aplicada a fenômenos da comunicação, particularmente a cibercultura, será analisada a noção da comunicação das coisas (redes e ciberativismo), entre outros temas da cultura digital contemporânea.

Metodologias das Comunidades em Rede

14/05/2014 | 9:00-10:00 - Espaço Futuros Imaginados

Ministrante: Maria Immacolata Vassallo de Lopes (USP)

Torna-se importante suscitar uma reflexão sobre os rumos dos estudos para concepção de caminhos metodológicos capazes de demonstrar e explicar como os meios digitais e a comunicação em rede operam na produção de conhecimento.

Meu Herói? As Franquias de Mídia e a Negociação do Compartilhamento do Mundo Ficcional da Marvel Entertainment

14/05/2014 | 19:30-22:00 - Espaço Futuros Imaginados

Ministrante: Derek Johnson (University of Wisconsin)

A análise do mundo ficcional da Marvel Entertainment nos cinemas permite o entendimento das franquias de mídia não somente a partir de uma lógica economicista, mas também os embates culturais que as instituições de mídia e seus funcionários têm de negociar.

Mídia, participação e entretenimento

15/05/2014 – 19:30 | 22:00 - Espaço Futuros Imaginados

Ministrante: Lucia Santaella (PUC/SP)

Mídia, cultura participativa e entretenimento. Cada um desses termos funciona como índice que direciona para o contexto de sua emergência histórica, o que é fundamental para a compreensão como eles se encontram hoje interseccionados.

PALESTRAS

Perspectivas da Pesquisa em Imagem e Som no Brasil

13/05/2014 | 9:00-10:00 - Espaço Futuros Imaginados

Ministrante: Profa. Dra. Maria Dora Mourão (ECA/USP)

O atual ambiente de convergência entre as mídias suscita debates sobre os caminhos da pesquisa em imagem e som, o que se tornam importantes as relações entre os Grupos de Estudos e as Linhas de Pesquisa da Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual no Brasil.

WORKSHOPS E OFICINAS

Wargame na Terra de Shiang

13/05/2014 | 8:00-9:00 - Espaço Sinérgico 1

Ministrante: Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade (UFSCar)

Desde 1993 está em desenvolvimento um cenário medieval não-tolkiano para RPG, por Leonardo Andrade. As Terras de Shiang são o continente de um mundo longínquo, onde as raças predominantes emergiram de répteis, símios e felinos. A magia e a guerra marcam a ascensão e queda de muitos, nesse cenário épico de RPG.

Jogos de Representação (RPG) como ferramenta de apoio na criação de Transmedia Storytelling.

13/05/2014 | 9:00-10:00 - Espaço Sinérgico 1

Ministrante: Paula Toledo Palomino (UFSCar)

A presente oficina visa apresentar os jogos de representação (RPG) como potenciais ferramentas na criação de transmedia storytelling, a fim de criar uma história fictícia (ou trabalhar em uma história real) que divulgue uma determinada marca.

Game Jam - do conceito ao protótipo

Ministrante: Eduardo Gomes Hulshof (Ubisoft Toronto)

13, 14 e 15/05/2014 | Período Integral - LIVID/DAC

Esse workshop propõe explorar a criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos a fim de fornecer uma base para o entendimento dos processos formativos desta mídia, e para que possam ser formados paralelos entre a produção de outras mídias.

Oficina do método para gerar projetos transmídia

Ministrante: Grupo #Eratransmidia

14/05/2014 | 8:00-10:00 - Espaço Sinérgico 2

Essa oficina visa apresentar o MAMP (multi-audiência/multiplataforma), um método com 6 passos, que abrange desde a criação do storyworld usando técnicas de brainstorming, passando pela criação dos personagens, da identificação da audiência, escolhas das plataformas de mídia, até a construção da timeline e da atenção para criação do pitching em busca de parceiros e investidores.

Inovação, Empreendedorismo e Gestão de Negócios Criativos

14/05/2014 | Período Integral - Espaço Sinérgico 3

Ministrante: Alessandra Meleiro (UIFF)

Essa oficina visa unir áreas do saber reflexivo-crítico acerca das questões relativas ao campo cultural com aquelas do planejamento cultural, de forma a qualificar empreendedores para que desenvolvam projetos e/ou negócios na área da cultura, levando em consideração noções de planejamento, financiamento e gestão de projetos e de produtos culturais, além de comercialização.

Personagens Transmedia

14/05/2014 | 17:00-18:00 - Espaço Sinérgico 3

Ministrante: Fernando Palacios (Storytellers, SP)

A presente oficina visa apresentar a metodologia desenvolvida pela Storytellers voltada ao desenvolvimento de personagens que apresentem a tridimensionalidade necessária para o transbordo transmidiático.

Concepção e Desenvolvimento de Franquias de Mídia: estratégias e desafios da colaboração

15/05/2014 | Período Integral - Espaço Sinérgico 3

Ministrante: Ph.D. Derek R. Johnson (University of Wisconsin-Madison)

Os participantes vão se engajar no projeto prático de estratégias para “franquear” propriedades de mídia em vários locais de produção simultâneos, tendo um olhar crítico sobre o potencial para esse tipo de trabalho, a fim auxiliar a autonomia criativa e inovação, as práticas de trabalho justas e identidades localizadas, e outras preocupações centrais para o trabalho rotineiro nas indústrias de mídia.

Mobilização transmídia e criação de narrativas em mídias sociais

15/05/2014 | 8:00-9:30 - Espaço Sinérgico 1

Ministrante: Gustavo Padovani (UFSCar)

Essa oficina visa apresentar diferentes formas de narrativas nas mídias sociais, estratégias práticas na criação das mesmas e propõe uma atividade interativa com a própria Jornada Internacional GEMInIS.

Edição de Áudio

Ministrante: Cíntia Maria Gomes Murta (UFSCar)

15/05/2014 | 9:30-11:00 - Espaço Sinérgico 1

O campo de produção audiovisual está aberto para profissionais que, capacitados, possam contribuir para a melhoria dos serviços prestados. Nessa oficina, o participante vai poder iniciar seus conhecimentos em relação a linguagem e as ferramentas necessárias para editar áudios, utilizando o software de edição Audacity.

SÃO CARLOS TRANSMÍDIA MEETUP

13, 14 e 15/05/2014 | 11:00-12:00 - Espaços Sinérgicos

Um espaço para que empresas, empreendedores, startups e organizações possam apresentar seu trabalho, divulgar estratégias empreendedoras e criar uma rede de networking.

ATIVIDADES CULTURAIS

13, 14 e 15/05/2014 | 12:00-14:00 e 19:00-19:30

SERIALIDADE E NARRATIVA TRANSMÍDIA

13/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 1 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: André Pase (PUC-RS)

“Que a força esteja com você”: narrativa transmidiática, comunicação e consumo na ficção seriada Star Wars

Autor: Vicente Martin Mastrocola (Doutorando, ESPM)

Neste trabalho, procura-se examinar as narrativas transmidiáticas: um tipo de narrativa que se desdobra em múltiplas plataformas midiáticas, como internet, livros, videogames, quadrinhos, televisão, cinema, analisando sua utilização estratégica na indústria de entretenimento e visando compreender como se materializam as estratégias de comunicação e consumo nesse cenário. Dessa maneira, a referência deste texto é um exemplo consagrado da indústria do entretenimento: a ficção seriada Star Wars.

O homem de aço: Um resgate histórico do personagem Super Homem

Autores: Pablo Moreno Fernandes Viana (Doutorando, PUC-Minas), Alaor Gonçalves Machado Silva (Graduando, PUC-Minas), Íris Midori Sampaio Tengan (Graduada, PUC-Campinas), Jayne Pamela dos Santos (Graduada, PUC-Campinas), Mariana Zucato de Carvalho (Graduada, PUC-Campinas), Thamires Borba de Oliveira (Graduada, PUC-Campinas), Wanessa Cristina Teixeira de Souza (Graduada, PUC-Campinas)

O objetivo geral deste trabalho é realizar um resgate histórico da trajetória do Super Homem, a partir do último filme da franquia O Homem de Aço. Para isso, utiliza como técnica metodológica o método biográfico, em que consiste a primeira etapa dessa pesquisa, que visa analisar as narrativas transmidiáticas..

Onde nenhum homem jamais esteve: a força da narrativa transmidiática na série original de Star Trek

Autores: Andre Pase (Doutor, PUC-RS), Bruna Goss (Mestranda, PUC-RS)

O artigo pretende compreender como os conceitos de transmídia eram observados através dos primeiros anos da série Star Trek. Cancelada em 1969, seus personagens foram utilizados em livros e histórias posteriormente, mantendo o legado entre os fãs, formando um dos cânones mais importantes da ficção científica. Assim, este trabalho busca compreender não apenas a trajetória das criações de Gene Rodemberry, mas como o seu enredo permitiu a construção de um universo transmidiático.

SESSÃO 3 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: André Pase (PUC-RS)

Tristam e o universo ficcional transmídia da franquia do jogo Diablo

Autores: Thaiane Moreira de Oliveira (Doutoranda, UFF), Raphael Azevedo Silva (Graduando, UFF)

Este artigo tem como objetivo analisar a estratégia de narrativa transmídia, utilizada para explorar o universo ficcional da franquia de jogos Diablo para PC, buscando compreender como as expansões narrativas foram utilizadas tanto na série de jogos, quanto nas extensões transmidiáticas. Abarcar esta gama de produções em torno de uma matriz vai ao encontro de Jason Mittel, ao defender que “torna-se cada vez mais limitado analisar um jogo apenas como um objeto textual limitado” (2012, p. 06).

Narrativa transmídia e a relevância mitológica dos super-heróis em “Injustice: Gods Among Us”

Autores: Thiago Sanches Costa (Mestre, PUC-SP), Luís Carlos Petry (Doutor, PUC-SP)

O artigo propõe uma visada sobre o videogame “Injustice: Gods Among Us” (2013), a partir da proposta de Jenkins (2009) e Scolari (2009), para o conceito de Narrativa Transmídia, relacionando com a proposta de uma análise histórico-mitológica (Campbell, 1997). Do ponto de vista metodológico, a abordagem identifica relações entre os autores e o pensamento de Campbell. O artigo tem por objeto de trabalho um videogame que se situa como elemento de interseção midiática e passagem entre HQ e game.

Quadrinhos, video games e aplicativos: uma estratégia transmídia no game “Injustice: Gods among us”

Autor: Felipe Mussarelli (Doutorando, UFSCar)

Com base nos estudos do movimento Transmídia e no conceito de Gênero do Discurso idealizado pelo Círculo de Bakhtin, foi analisada a produção do vídeo game Injustice Gods Among Us (2013). A análise buscou identificar elementos do movimento Transmídia na produção do vídeo game principal e seus jogos complementares. Como resultado pode-se compreender que nem todos os pilares do lançamento do game podem ser considerados como partes de uma narrativa transmídia/estratégia transmídia.

SESSÃO 5 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Carlos Roberto Souza (UFSCar)

O documentário venezuelano contemporâneo (2005-2013): aproximação das suas condições de Produção, Circulação e Características Temáticas

Autor: Daniel Vicente Maggi Balliache (Mestrando, UFSCar)

Esta comunicação apresenta as reflexões de uma pesquisa em andamento sobre os documentários venezuelanos em longa e média metragem lançados em salas de cinema nesse país entre 2005 e 2013, desde a perspectiva das temáticas que desenvolveram essas obras e seu diálogo com seu contexto de produção e circulação e as linhas ou percursos temáticos da cinematografia documentária venezuelana entre 1965 e 1995 segundo a obra dos autores venezuelanos Miranda (1989; 1994; 1997) e Hernández (1990).

Os documentários musicais brasileiros: uma análise de Nelson Freire

Autor: Guilherme Amaral (Mestrando, UFSCar)

Esta comunicação analisará o documentário Nelson Freire (João Moreira Salles, 2003) visando explorar os principais aspectos que fazem com que esse filme diferencie-se de grande parte dos documentários brasileiros de temática musical, produzidos entre os anos de 2000 e 2010. A análise focará os aspectos temáticos e estruturais do filme com o objetivo de compará-los com determinadas práticas que consideramos recorrentes em boa parte dos documentários sobre música do referido período.

O mistério da loja de presentes

Autor: Gustavo Russo Estevão (Mestrando, UFSCar)

O presente trabalho propõe uma discussão sobre a função do documentário na pesquisa genética de obras artísticas e construção dos artistas como personagens, a partir da relação entre duas produções: O Mistério de Picasso de Henry Clouzot, que acompanha o processo e a gênese da criação do artista; e o documentário Saída Pela Loja de Presentes de Banksy, sobre o personagem Thierry Guetta que registrou a explosão da street art com o objetivo de realizar um documentário sobre o próprio Banksy.

O olhar de Paulo Gil Soares na Caravana Farkas

Autora: Joyce Cury (Mestranda, UFSCar)

A comunicação irá apresentar o estágio atual da pesquisa “O olhar de Paulo Gil Soares na Caravana Farkas”, cujo objetivo é identificar a concepção de documentário deste diretor brasileiro, a partir da leitura dos oito filmes (curtas e médias-metragens) dirigidos por ele entre 1964 e 1969, na experiência conhecida como Caravana Farkas. Considerando o conjunto como a obra de um autor, a percepção de recorrências temáticas e estilísticas nos ajudarão a responder: que tipo de documentário é esse?

SESSÃO 6 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Josette Maria Alves Souza Monzani (UFSCar)

Cartografia da criação: estudo do processo criador na animação “Tempestade”

Autora: Daniela Ramos de Lima (Mestranda, UFSCar)

Esse trabalho apresenta uma planificação (cartografia) dos resultados obtidos a partir da pesquisa sobre o processo de criação da animação “Tempestade” (Cesar Cabral, 2010). A investigação, cujo aporte teórico é a Crítica de Processo Criativo, apresenta em seu corpus os documentos processuais desse curta-metragem stop-motion: storylines, storyboard, layouts da direção de arte, entre outros materiais, que revelam os caminhos intersemióticos percorridos por essa produção audiovisual.

Entre o palco e a tela: as relações do cinema com o teatro de revista em comédias de Luiz de Barros

Autor: Evandro Gianasi Vasconcellos (Mestrando, UFSCar)

Luiz de Barros realizou, com produção da Cinédia, várias comédias musicais com lançamento comercial vinculado ao carnaval, entre elas podemos destacar Berlim na batucada (1944) e Caídos do céu (1946). Este trabalho se propõe a estudar alguns desses filmes, observando a utilização de elementos do teatro de revista que se encontram desde a concepção até o lançamento nos cinemas, e que demonstram um profundo contato entre essas duas formas de entretenimento.

Trailer de “Psicose” em foco: uma análise da narrativa

Autora: Maria Julia Évora Constantino (Mestranda, UFSCar)

O objetivo desta comunicação é discutir a análise do trailer do filme Psicose, de Alfred Hitchcock, tentando compreender como a narrativa se constitui e, ainda, de que forma dialoga com outras peças. A análise da narrativa do trailer Psicose empreendida nesta comunicação é feita a partir do referencial teórico proposto pelos estruturalistas e Francis Vanoye / Anne Goliot-Leté. Esta inclui um estudo da narrativa deste trailer, sua linguagem e significação.

POLÍTICAS DE MERCADO E A INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL

13/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 2 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: André Gatti (UFSCar)

Indústria audiovisual e mecanismos de financiamento alternativos

Autoras: Karine Santos Ruy (Doutoranda, UFRGS), Vanessa Valiati (Doutoranda, UFRGS)

Este trabalho busca refletir sobre os mecanismos de financiamento de filmes de baixo orçamento. Pretende-se analisar os novos formatos de fomento à produção cultural, com especial atenção ao modelo crowdfunding e às especificidades de filmes realizados com limitação de recursos, analisando a popularização do financiamento coletivo que usa de plataformas colaborativas e permite aos realizadores angariar fundos para a concretização de seus projetos a partir da colaboração financeira via internet.

A indústria criativa e o projeto triveos: falhas e possibilidades

Autores: Aline Cristina Camargo (Mestranda, UNESP), Daniela Oliveira Brisola (Mestranda, UNESP), Aline Mariano Macedo (Graduada, UNESP), Cristiano Alvarenga Alves (Mestrando, UNESP)

O artigo a que se refere este resumo tem como objetivo avaliar de que maneira o projeto Triveos, case analisado, responde às exigências do Plano da Secretaria da Economia Criativa. Observamos que não existe nenhum tipo de fiscalização, conferência e/ou avaliação dos resultados obtidos através da verba liberada. Assim, há a necessidade de entender as políticas públicas como um processo, em que a fiscalização e a avaliação são fases relevantes.

Economia criativa e cidades criativas: delimitação de conceitos e um breve estudo sobre o Polo Cinematográfico de Paulínia (SP)

Autores: Bruno Jareta de Oliveira (Especialista, UNESP), Juliano Ferreira de Sousa (Graduado, UNESP), Luis Enrique Cazani Junior (Graduado, UNESP), Paula Cecília de Miranda Marques (Graduado, UNESP)

Este trabalho apresenta os conceitos de Indústria Criativa e Cidades Criativas e os parâmetros indicados pelo Creative Economy Report 2010, da UNCTAD. Para isso, este estudo traça um percurso histórico do desenvolvimento do conceito de Indústria Criativa, a partir da definição de Indústria Cultural. Em seguida, o artigo elucida o termo 'cidades criativas', e, por fim, apresenta o Polo Cinematográfico de Paulínia como objeto para a aplicação dos conceitos revisitados.

SESSÃO 3 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Marcos Américo (UNESP)

A gamificação do processo educativo

Autores: Clerison José de Souza Bueno (Mestrando, UNESP), José Luis Bizelli (Doutor, UNESP)

Este artigo de caráter exploratório tem como objetivo destacar os principais atributos dos games para atrair e aproximar educandos a relações ensino-aprendizagem através da gamificação. Se partirmos da definição de que a gamificação se refere ao uso de elementos de jogos e de técnicas do design de game em contexto de não jogo (WERBACH & HUNTER, 2012), podemos perceber sua potencialidade para o ambiente escolar, como facilitador da aproximação pedagógica entre professores e educandos.

A gamificação para o edutretenimento televisivo: experiências além dos badges

Autores: Shelley Costa Navari (Mestranda, UNESP), Marcos Américo (Doutor, UNESP)

A partir das pesquisas de (AMÉRICO, 2010, DETERTING et al, 2011; MCGONIGAL, 2011; KAPP, 2012; NAVARI, AMÉRICO, 2013), é possível constatar a relação entre gamificação e edutretenimento televisivo, destacando as características da gamificação no contexto da TVDI. Este trabalho procura apresentar um modelo de aplicação de gamificação ao cenário televisivo, em que se possa contemplar, simultaneamente, os aspectos informacionais, lúdicos e de entretenimento, que permitam a interação e o aumento do interesse do telespectador com o conteúdo educativo ofertado.

Aprendizagem significativa e entretenimento educativo na TVD Interativa

Autores: Renato Terezan de Moura (Mestrando, UNESP), Maria da Graça Mello Magnoni (Doutora, UNESP)

Este estudo pretende avaliar a viabilidade técnica de formas inéditas de aprendizado e difusão científica através de um dispositivo midiático que alcança imensa capilaridade em todo território nacional, desenvolvendo soluções educacionais que preparam professores para lidar com os nativos digitais dentro dessa nova realidade transmídia.

PRODUÇÃO DE FÃS E CULTURA PARTICIPATIVA

13/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 1 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Leonardo Antônio Andrade (UFSCar)

“Iamamiwhoami”: videoarte, transmedia e o fandom engajado

Autoras: Miriam Souto Maior Barros (Graduada, UNICAP), Marcela Costa (Doutoranda, UFPE)

O projeto “iamamiwhoami”, no qual se misturam música eletrônica, narrativa, videoarte e transmedia em pequenos vídeos de sequências de imagens enigmáticas, foi lançado inicialmente no YouTube por uma conta desconhecida, que não utiliza gravadoras nem estratégias publicitárias pagas para a sua divulgação. Nosso objetivo é entender o projeto e considerar a estratégia transmedia utilizada, levantando informações através de sua observação e de entrevistas com membros do projeto. Buscamos autores, especialmente sobre videoarte e transmedia, para subsidiar nossa reflexão. Como resultado, percebemos que o “iamamiwhoami” emprega um conjunto de mídias para corporificar seu conteúdo e que o fandom é extremamente engajado para que esse projeto continue.

Desdobramentos narrativos, cognição e a complexa recepção transmidiática dos fãs em nossa atualidade

Autores: Ramon Queiroz Marlet (Mestranda, USP), Leandro Leonardo Batista (Doutor, USP)

O presente projeto visa estudar cognitivamente a recepção transmidiática a partir dos desdobramentos narrativos elaborados pelos próprios fãs. Os objetivos propostos serão analisados no fórum de discussão online “Valinor” (Disponível em <<http://forum.valinor.com.br/>>), dedicado, em sua maioria, aos fãs das trilologias de “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”. Para isso, escolhemos a sub-área chamada “E Se...” devido à sua definição indicada no próprio fórum. Aplicaremos a metodologia de Análise de Conteúdo no tópico “E se Gandalf tomasse o anel para si?”, no qual poderemos observar as diferentes interpretações acerca da narrativa de origem e as defesas de argumentação utilizadas pelos fãs, analisando os resultados das manifestações cognitivas desempenhadas pelos fãs em relação à complexa recepção transmidiática em nossa atualidade.

Fãs, mediação e cultura midiática: séries japonesas e sul-coreanas no Brasil

Autoras: Krystal Cortez Luz Urbano (Doutoranda, UFF), Daniela de Souza Mazur Monteiro (Graduada, UFF), Alessandra Vinco A. Calixto Madureira (Graduada, UFF)

O artigo explora algumas questões acerca do relacionamento entre fãs brasileiros e os produtos midiáticos japoneses e sul-coreanos, em particular às séries de TV produzidas nesses países. Busca-se refletir sobre as antigas e novas mídias na circulação dessas produções e ampliar os horizontes da investigação acerca da mediação e recepção dos fãs, no contexto da interpretação cultural. Nossa investigação nos leva a crer que esse consumo se caracteriza por um consumo transmidiático, generalizado e essencializado da cultura asiática, ao menos da forma como ele se deixa perceber a partir de uma perspectiva brasileira.

SESSÃO 1 | Espaço Sinérgico 3

Coordenação: Ana Flávia de Andrade Ferraz (UNB)

Brecht e Lars Von Trier: hibridismo e anti-ilusionismo em Dogville (2003)

Autores: Ana Flávia de Andrade Ferraz (Doutoranda, UNB), Otávio Cabral (Doutor, UNB)

A proposta do presente artigo é refletir acerca da herança brechtiana no cinema contemporâneo do cineasta Lars Von Trier através da análise do filme Dogville (2003), inserido nos postulados do movimento cinematográfico Dogma 95, é um exemplo de hibridez artística ou um “cinema de fusão”, como prefere o diretor. Von Trier nega Hollywood, assim como Brecht nega a catarse aristotélica, marcando-se, decididamente, como propostas que têm em comum, entre outras características, a anti-ilusão.

O inferno no cinema: uma leitura dantesca para Blade Runner

Autor: Paulo de Tarso Coutinho Viana Souza (Mestrando, UNICAMP)

O inferno é um paradigma da cultura. Após a revolução industrial e o crescente cientificismo do século XIX, as representações do inferno desapareceram das representações pictóricas, e migraram, no século XX para outras mídias, a intenção deste trabalho é mostrar quem são hoje os autores que trabalham o tema inferno em suas obras, especificamente no caso de Blade Runner onde uma série de indícios nos fornece uma clara alegoria sobre uma nova topografia para o inferno.

Videodrome: o vídeo como novo órgão do corpo humano

Autora: Lillian Bento de Souza (Doutoranda, UNICAMP)

Buscando uma imersão maior nas temáticas da violência, do sexo e das mutações do corpo humano, o cineasta David Cronenberg evoca em Videodrome – A Síndrome do Vídeo (1983), a indústria da pornografia e a relação do homem com o vídeo, no início da década de 1980, e a partir de uma reflexão impulsionada pela teoria de outro canadense, Marshall McLuhan, sobre os “meios de comunicação como extensão do homem”, cria uma narrativa em que os raios catódicos são geradores de um novo órgão humano.

REDES DE PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DO CONTEÚDO AUDIOVISUAL

13/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 6 | Espaço Sinérgico 3

Coordenação: Mariana Ramalho Procópio Xavier (UFSCar)

Modelo de processo de interação do telespectador em programas da TV Cultura

Autores: Daniele Oliveira Gamonar (Mestranda, UNESP), Francisco Rolfsen Belda (Doutor, UNESP)

A partir de uma revisão conceitual e contextual sobre o fenômeno da convergência entre TV e internet, o artigo examina a incorporação de informações provenientes de mídias sociais em programas da TV Cultura, emissora pública de televisão do Estado de São Paulo, no Brasil. O trabalho busca caracterizar um modelo do processo de interação, de modo a descrever como se dá a participação dos telespectadores em três programas selecionados: Cartão Verde, JC Debate e Roda Viva.

Inimigos mais perto ainda: Globo produz conteúdo para trolls e haters

Autores: Ana Heloiza Vita Pessotto (Mestranda, UNESP), Glauco Madeira de Toledo (Mestre, IMESB-VC)

Páginas como “Morri de Sunga Branca” satirizam telenovelas, visando haters e trolls. Deduz-se que estes consomem também o produto televisivo, ou não teriam condições de compreender as sátiras. A Rede Globo, produtora de muitos dos produtos satirizados por ele e similares, notou a existência de um nicho que não contemplava, e iniciou a produção de conteúdo para esse mercado. Haters e trolls não só são parte natural desse ecossistema, mas são desejáveis por parte do mercado, por consumirem o que supostamente odeiam.

A experimentação narrativa audiovisual na era de convergência: o caso do programa TV Folha

Autoras: Camila Teixeira Barros (Graduada, UFV), Mariana Ramalho Procópio Xavier (Doutora, UFV)

Com o advento da convergência midiática, o conceito de narrativa transmídia, apresenta ao entretenimento e ao jornalismo, possibilidades de modelos e formatos que se unem e complementam conteúdos em multiplataformas. Diante desse cenário, o presente estudo teve como objetivo central verificar de que maneira a narrativa audiovisual do programa TV Folha, veiculada nos suportes televisivo e virtual, se apresenta, de modo a perceber a existência ou não de recursos transmídia.

SESSÃO 2 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: André Pase (PUC-RS)

Repetição diferencial nas plataformas: A obra audiovisual na era da sua remixagem técnica

Autor: Régis Orlando Rasia (Doutorando, UNICAMP)

O presente texto tem como objetivo inventariar e analisar alguns materiais que circulam nas plataformas de compartilhamento, para então dialogar com um referencial teórico e conceitual estabelecido. Dentre os textos audiovisuais que recortaremos: As remixagens do sound designer Mario Wienerroither na série Musicless Musicvideo; os episódios de Blanka is a troll da série Street Troller; Fruit ninja, Faca Ak-47; System of a Dima; as re-legendas do filme a queda de Hitler, entre outros.

Nuevas potencialidades de entretenimiento transmedia: de las pantallas grandes a las pantalla íntimas

Autor: Bruno Lopez Petzoldt (Doutor, UNILA – Argentina).

A raíz de las migraciones transmedia de ficciones audiovisuales a través de las pantallas del cine, la televisión e Internet se configuran renovadas formas de entretenimiento. Esta investigación se concentra en los efectos así como en los papeles que desempeñan las potencialidades de los dispositivos tecnológicos que interactúan en procesos y productos transmedia.

Mestiçagem em narrativas digitais

Autora: Rogéria Eler Silva Souza (Doutoranda, UFG)

Nesta abordagem aproximaremos o contexto influenciado pela mídia em que são reforçados o consumismo e a promoção da auto-imagem, tendo como objetivo compreender o universo das narrativas transmídia e as visualidades dos jogos bem como a apropriação dessas imagens para edição de outras histórias. As movimentações nesses veículos configuram em uma das maiores fontes de desejo da geração contemporânea, tanto da manipulação de artefatos digitais, quanto ao destino destas produções de consumidores.

SERIALIDADE E NARRATIVA TRANSMÍDIA

13/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 5 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Cristina Palma Mungioli (USP)

Percursos narrativos na era da convergência: o caminho traçado pela série Latitudes

Autores: Adriana Pierre Coca (Doutoranda, UFRGS), Anderson Lopes da Silva (Mestrando, UFPR)

O artigo insere-se nas discussões sobre as narrativas transmidiáticas no atual contexto da convergência das mídias. A metodologia é, sobretudo, a análise dos percursos narrativos da série Latitudes (2013) procurando compreender a principal inquietação: como a narrativa ficcional se articulou para ser exibida em diferentes formatos e mídias, proporcionando uma experiência inédita entre: a TV, o ciberespaço e o cinema?

A reassistibilidade como estratégia de transmediação

Autores: Tomaz Affonso Penner (Mestrando, USP), Cristina Palma Mungioli (Doutora, USP)

O trabalho se caracteriza como uma primeira aproximação do projeto ficcional Latitudes, a partir da perspectiva multiplataforma assumida desde a produção. O objetivo central da pesquisa é a categorização das particularidades da narrativa em Latitudes, por ter sido concebido como um projeto transmídia. Como objetivos empíricos, busca-se: 1) identificar qual plataforma contém a nave-mãe (Jenkins, 2006) da narrativa; e 2) identificar as estratégias transmídia adotadas na produção.

Capacidade negativa em “O Picapau Amarelo” de Monteiro Lobato e sua influência no projeto transmídia “Mundo do Sítio”

Autores: Alessandro Constantino Gamo (Doutor, UFSCar), Rubens Francisco Torres (Mestrando, UFSCar)

O objetivo deste trabalho é mostrar que a obra de Monteiro Lobato utiliza-se do recurso de capacidade negativa e a presença desse recurso no projeto transmídia do Sítio do Picapau Amarelo. O conceito de capacidade negativa define que uma história não necessita explicar tudo o que apresenta e pode deixar pistas migratórias que permitam ao público recorrer a outras narrativas para compreender melhor o que não é explicado nela.

SESSÃO 7 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Suzana Reck Miranda (UFSCar)

A morte e o silêncio em “A Erva do Rato” de Júlio Bressane

Autor: João Henrique Tellaroli Terezani (Mestrando, UFSCar)

Apresentamos a discussão acerca da representação do silêncio no cinema tomando as suas manifestações na trilha sonora do filme “A erva do Rato” (2008) de Julio Bressane, a fim de observar as suas múltiplas possibilidades de representação e interpretação dentro do contexto cinematográfico. Em “A erva do rato” os momentos de silêncio são cercados de um tom sombrio que nos permite remeter às configurações do Horror conforme discutiremos, atentos à maneira como o temos no filme.

Música concreta e cinema: similaridades nas técnicas de edição sonora e no pensamento audiovisual

Autor: Jonathan Estevam Marinho (Mestrando, UFSCar)

Este trabalho busca contribuir para as pesquisas na interface som, música e cinema por meio de um estudo teórico e analítico que busque delimitar possíveis convergências e divergências estéticas e conceituais entre o cineasta Walter Ruttmann e o músico Pierre Schaeffer, nas respectivas obras: o filme Weekend (1930) e a peça musical Étude aux Chemins de Fer (1948). Também serão estudados os escritos recém-lançados de Schaeffer que apontam a gênese da música concreta a partir do cinema e o rádio.

Desconstruindo Persona

Autor: Pedro Max Schwarz (Mestrando, UFSCar)

Esta pesquisa trata dos recursos estilísticos adotados pelo cineasta Ingmar Bergman na realização do filme Persona, bem como dos temas abordados pela obra.

Sessão 8 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Samuel José Holanda de Paiva (UFSCar)

As formas de representação da mulher na cinematografia popular indiana e questionamentos após a globalização

Autora: Juily Jyotsna Seixas Manghirmalani (Mestranda, UFSCar)

O cinema popular indiano mantém, em seus filmes, valores culturais ligados à históricas mitológicas que alimentam a consciência da nação indiana. Uma das representações advém da deusa Sita, em que lhe cabe apenas três papéis: filha, esposa e mãe. Porém, com a influência da globalização, estas representações vem sendo questionadas. Esta pesquisa pretende abordar os filmes *Dilwale Dulhania Le Jayenge* (1995) e *Lajja* (2001), e levantar questionamentos sobre a representação da mulher.

Em busca das origens de um cinema queer no Brasil: do século XIX até 1945

Autor: Mateus Nagime (Mestrando, UFSCar)

O objetivo deste trabalho, em início de pesquisa, é alinhar a história do cinema brasileiro aos estudos queer, buscando imagens em movimento que podem ser consideradas origens de tal movimento até 1945. Serão considerados filmes com temática, estética ou autoria queer, como *Limite* (1931) ou *Braza Dormida* (1929); a forma com que a sexualidade era tratada no país a partir de relatos artísticos e sociológicos; ou ainda o reconhecimento, já naquela época, de uma espetatorialidade queer no Brasil.

Terra dos Mortos: o espaço narrativo nos filmes de zumbis

Autora: Paula Gomes (Mestranda, UFSCar)

A pesquisa tem por finalidade analisar três espaços narrativos presentes nas obras do gênero dos filmes de zumbis, visando estabelecer inter-relações entre o papel do espaço nestas tramas e as principais ansiedades sociais do período histórico em que estas obras foram produzidas. Os espaços que serão analisados são o Caribe, os Estados Unidos, e grandes capitais urbanas contemporâneas, como Londres e Havana.

SESSÃO 3 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Leonardo Antônio Andrade (UFSCar)

Talk shows e fãs de séries televisivas: o caso Talking Dead

Autor: Vinicius Reis Azevedo (Mestrando, UFF)

Nosso objetivo é resgatar o surgimento do gênero talk show norte-americano e demonstrar analiticamente os elementos que o configuram enquanto gênero televisivo, analisando em segunda instância o programa Talking Dead da rede de TV norte-americana AMC, exibido após a série The Walking Dead na mesma emissora, onde elenco e equipe técnica da série participam respondendo perguntas dos fãs e discutindo as questões discutidas no fórum do site oficial da série. A análise do programa levará em consideração como as novas audiências estão demandando novas formas de relação com as séries televisivas, desenvolvendo um relacionamento ativo com as audiências.

O culto dos fãs online e a transformação de Avenida Brasil em um cult nacional

Autora: Clarice Greco Greco Alves (Doutoranda, USP)

O artigo pretende situar a telenovela brasileira junto ao conceito de TV cult. Esta telenovela combinou novos elementos estéticos com um enredo baseado em suspense e na representação de uma nova classe de trabalhadores no Brasil, causando uma identificação em massa e criando uma comoção nacional, que pôde ser vista online. O artigo irá analisar as manifestações online dos fãs da telenovela nas comunidades e na fan page da Globo no Facebook. O trabalho busca também adaptar teoria e prática ao contexto nacional e aplicar as características peculiares de Avenida Brasil ao conceito de TV cult, a fim de demonstrar que podem existir programas de ficção cult na televisão brasileira.

“Vote pelo seu favorito”: um estudo de caso da participação dos telespectadores nos programas The Voice, A Voz de Portugal e The Voice Brasil

Autora: Brenda dos Santos Parmeggiani (Doutoranda, UNB)

Esse estudo de caso pretende avaliar a participação dos telespectadores através dos sites de redes sociais (SRS) em The Voice, da emissora NBC; A Voz de Portugal, da estatal RTP; e The Voice Brasil, da Rede Globo. Assim, cabe estudar e questionar aspectos relevantes sobre a participação dos fãs da franquia. Para isso, foram selecionados quatro episódios de cada versão e acompanhadas as respectivas páginas no Facebook e no Twitter nos dias de transmissão e até três meses após o final de temporada. Verifica-se que a participação existe, mas não num nível ideal. Embora os procedimentos interativos sejam encarados como obrigação, o formato para promover a participação num nível mais complexo e efetivo ainda não foi alcançado.

PRODUÇÃO DE FÃS E CULTURA PARTICIPATIVA

13/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 4 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Leonardo Antônio Andrade (UFSCar)

Flashmob como expressão de público

Autoras: Marina Darcie (Graduanda, UNESP), Maria Cristina Gobbi (Doutora, UNESP)

Esse trabalho tem como objetivo provar que o flashmob, como manifestação social, reforça o caráter de individualidade, possuindo um significado pessoal para cada participante e reforça, assim, a cultura de fã na era de convergência midiática. É um evento que evidencia as relações e formações grupais típicas da era digital, em que as pessoas se reúnem por afinidades em nichos, pois espaço físico já não é mais um limitante. Esta particularidade da rede é trazida para o espaço público através da manifestação, reforçando um caráter de associação entre fãs característico da rede.

Construção de uma Narrativa Colaborativa Interligada baseada em RPGs de Horror

Autor: Leonardo Antônio Andrade (Doutor, UFSCar)

Nos primórdios da literatura de horror nos séculos XVIII e XIX, os contos de horror eram narrados a partir de cenários imaginários dos próprios autores, criando as primeiras obras literárias do gênero. No século XX a mitologia proposta por Lovecraft é expandida após sua morte por outros artistas, criando um imaginário coletivo no horror. O presente trabalho propõe a construção de uma narrativa de horror, composta de uma trama principal e seus desdobramentos, nos anos de 1918, 1980 e 2012, utilizando para o desenvolvimento da narrativa três jogos de RPG do mesmo gênero. Será analisada a construção da narrativa de horror por uma perspectiva humana e não-humana, e também as implicações do uso do RPG como ferramenta de construção e coesão de uma narrativa colaborativa interligada.

SESSÃO 2 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Josette Maria Alves de Souza Monzani (UFSCar)

Os personagens da minissérie Gabriela: adaptação e recriação

Autoras: Márcia Gomes Marques (Doutora, UFMS), Gedy Brum Weis Alves (Mestre, UFMS)

Este artigo tem como foco de interesse programas televisivos elaborados a partir de obras literárias. Em específico, este trabalho aborda a minissérie televisiva Gabriela, adaptada do romance Gabriela, Cravo e Canela, de Jorge Amado, e transmitida em televisão no ano de 2012. O ponto central do trabalho consiste em explorar como foi introduzidas temáticas e alterada a caracterização dos personagens na passagem do texto literário para a televisão.

O Colecionador: o imaginário na rede de criação das vinhetas “Criança Esperança 2012”

Autoras: Josette Maria Alves de Souza Monzani (Doutora, UFSCar), Daniela Ramos de Lima (Mestre, UFSCar)

Em 2012, a Coala Filmes produz animações para o Criança Esperança (Globo) a fim de atender à proposta da emissora: engendrar um universo híbrido, em que a animação dialoga com a exibição do programa ao vivo. Desse modo, busca no líder da campanha -Renato Aragão- referências para transformá-lo no protagonista dessas produções. O resultado são 5 vinhetas, nas quais o conhecido personagem de Aragão- “Didi”-, em um automóvel, usa uma engenhoca que gera desenhos mnemônicos em pequenas garrafas.

Poética do abismo: o autor e paixão pelo desaparecer na mídia contemporânea

Autor: João Carlos da Costa Junior (Mestrando, UFMS)

O presente artigo pretende elaborar uma análise genético-sintomática do conceito de autor na contemporaneidade. Para isso o trabalho resgata a herança filosófica que fundamenta as propostas de Barthes e Foucault sobre a morte do autor. O processo de “falecimento” do autor implica na ideia de que não existe mais uma unidade nos textos, na qual se pudesse extrair todos os elementos de constituição do texto.

NARRATIVA AUDIOVISUAL

13/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 4 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Josette Maria Alves de Souza Monzani (UFSCar)

Processos artísticos da narrativa cenográfica

Autora: Rafaela Bernardazzi Torrens Leite (Mestranda, USP)

O presente trabalho aborda a forma como as obras televisuais, cada vez mais imersas nas tecnologias de câmeras e de pós-produção, ainda encontram espaço para o trabalho artesanal nos estúdios de produção. A partir disso, o trabalho visa desenvolver o estudo sobre a cenografia e a construção imagética nas telas, compreendendo como os aspectos técnicos se relacionam com a construção dos processos artísticos responsáveis pela linguagem visual das tramas.

Cores suburbanas na visualidade televisiva: uma análise dos processos da Direção de Arte na minissérie Subúrbia de Luiz Fernando Carvalho

Autora: Milena Leite Paiva (Mestranda, UNICAMP)

Este trabalho apresenta uma abordagem sobre os processos da Direção de Arte na construção de visualidades televisivas, com foco na concepção estética da direção de Luiz Fernando Carvalho em projetos realizados para a Rede Globo de Televisão, tendo como objeto de estudo a minissérie Subúrbia (2012). Pretende-se analisar o conceito visual transcrito na paleta de cores da minissérie, propondo uma discussão sobre a relação entre Direção de Arte e mise-en-scène televisiva.

Chapeuzinho no cinema contemporâneo: das páginas às telas e da ficção ao simulacro

Autora: Larissa Lauffer Reinhardt Azubel (Doutoranda, PUC-RS)

No contexto baudrillardiano de esmaecimento e supressão da distância entre real e imaginário, de coincidência metonímica entre objetos e realidade, nos propomos a pensar na sinergia entre mídias e analisar o conto Chapeuzinho Vermelho em suas origens orais e literárias e em suas releituras no cinema contemporâneo, recuperamos reflexivamente as versões do conto, para compreendermos e explicarmos sua evolução hodierna na grande tela, a partir das noções de simulacro e de involução do mal.

SESSÃO 4 | Espaço Sinérgico 3

Coordenação: Hermes Renato Hildebrand (UNICAMP)

A construção narrativa da peça publicitária audiovisual para a internet

Autora: Maria Inês Almeida Godinho (Mestre, USP)

A proposta desta pesquisa é analisar a estrutura narrativa de peças publicitárias do Banco Bradesco veiculadas no canal Porta dos Fundos, no Youtube, com o objetivo de examinar como elas são construídas, e traçar uma comparação com peças veiculadas na televisão por este mesmo cliente. A análise se concentrará nos formatos Invideo e TrueView, anúncios de sobreposição em vídeo inseridos, respectivamente, na parte inferior do vídeo ou veiculados antes ou durante o vídeo principal.

O Product Placement e o cinema nacional: uma análise de Tropa de Elite 2

Autora: Beatriz Braga Bezerra (Mestre, UFPE)

O trabalho pretende investigar de que forma a comunicação persuasiva se insere no ambiente da produção audiovisual brasileira e de que maneira esses discursos dialogam na criação de um modelo de negócio que pode gerar frutos promissores para ambos os campos. A pesquisa agrupa referenciais teóricos da publicidade, do cinema e das narrativas, passando por ações contemporâneas utilizadas na prática suasória e teorias da linguagem que inspiram o hibridismo entre as áreas.

A internet das coisas e os paradigmas do marketing e do consumo

Autores: Claudir Segura (Mestre, PUC-SP), Hermes Renato Hildebrand (Doutor, PUC-SP)

Analisaremos o impacto que a “Internet das Coisas” pode trazer ao consumo na era da conectividade. Como interfere nos processos de interação? Seria um novo paradigma tecnológico ou uma adequação para as ciências do consumo, via novas tecnologias? Kevin Ashton, pesquisador do MIT, nos Estados Unidos, propõe uma rede de máquinas e objetos conectados – uma “Internet das Coisas” pós internet.

SERIALIDADE E NARRATIVA TRANSMÍDIA

14/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 4 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: João Carlos Massarolo (UFSCar)

A telenovela em múltiplas plataformas: a transmídiação do gênero televisivo

Autora: Marcela Costa (Doutoranda, UFPE)

A TV brasileira passa por um momento de reconfiguração tanto na sua produção de conteúdo como também em relação à sua audiência. Isso se dá, uma vez que, o cenário atual de convergência midiática, o qual proporciona transformações mercadológicas, tecnológicas, culturais e sociais, tem levado às emissoras de televisão brasileira a lançar mão de estratégias de produção de conteúdo em multiplataformas de mídia com a finalidade de atingir uma audiência cada vez mais dispersa e segmentada.

“A Pedra do Reino”: uma narrativa transmidiática

Autor: Roberto Lasalvia Schmidt (Doutorando, PUS-SP)

Este projeto de pesquisa teve o objetivo de estudar, a partir do ponto de vista de processos de criação, a construção de um plano de comunicação publicitário que transpassou as mídias a partir de uma base de conteúdo em comum, tomando como foco o desenvolvimento da peça publicitária da microssérie brasileira “A Pedra do Reino”, exibida pela Rede Globo em 2007 e homenagem ao escritor Ariano Suassuna.

Telenovela em múltiplas plataformas e categorias fenomenológicas de Peirce

Autora: Ligia Maria Prezia Lemos (Doutoranda, USP)

Neste artigo, a título de experimentação teórica, buscamos aproximar os estudos de ficção televisiva e, mais especificamente de telenovela em múltiplas plataformas, das categorias universais do signo indicadas por Charles Sanders Peirce – que propõe a semiose enquanto conceito de desenvolvimento e evolução passível de ser categorizado.

SESSÃO 6 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Naia Sadi Camara (UNIFRAN)

Aspectos da narrativa transmídia aplicada nas redes sociais digitais: uma experiência prática

Autores: Thiago Mittermayer (Mestrando, PUC-SP), Gabriela de Sá Teles Freitas (Graduada, PUC-SP), Maria Lucia Santaella Braga (Doutora, PUC-SP)

O objetivo do artigo é descrever o desenvolvimento de um projeto transmídia em um trabalho de conclusão. Elaborou-se uma narrativa para crianças que inicia-se em um game, em um segundo momento, a história expande-se para uma narrativa seriada de animação para TV e por último ela é lançada nas redes sociais como ferramenta de narração de histórias e contato com fãs. Espera-se que esta pesquisa contribua com a temática da narrativa transmídia, auxiliando tanto acadêmicos quanto desenvolvedores.

Estratégias discursivo-textuais presentes em narrativas transmídia

Autoras: Renata Papadopoli Ramos (Mestre, UNIFRAN), Naia Sadi Camara (Doutora, UNIFRAN)

Levando em consideração a amplitude e abrangência do cenário transmidiático, esta pesquisa tem como objetivo realizar uma análise de uma narrativa transmídia da campanha publicitária da marca de whisky Johnnie Walker do ponto de vista da sua produção, a fim de identificar e caracterizar as estratégias discursivo-textuais que estão presentes nessas narrativas com base nos conceitos da área da comunicação sobre narrativas transmídia, Henry Jenkins, e da Linguística Textual, principalmente, Koch.

A inovação do uso da narrativa seriada em jogos eletrônicos: a experiência da Telltale Games

Autor: Diogo Augusto Gonçalves (Mestrando, UFSCar)

O presente artigo tenciona analisar a estrutura narrativa serializada em capítulos dos jogos eletrônicos The Walking Dead e The Wolf Among Us, para Xbox 360, Playstation 3 e PC, cujo modelo narrativo se assemelha a séries televisivas. Cada uma das narrativas dos jogos tem divisões em capítulos e temporadas, respeitando uma periodicidade definida para o lançamento de cada jogo, semelhante com a praticada pelas séries de televisão.

NARRATIVA AUDIOVISUAL

14/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 9 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Flávia Cesarino Costa (UFSCar)

Um roteiro aberto sobre a América Latina: estudo sobre o filme Diários de Motocicleta

Autor: Sancler Ebert (Mestrando, UFSCar)

A pesquisa propõe-se a analisar o discurso fílmico de Diários de Motocicleta (Walter Salles, 2004), na busca de entender as imbricações entre ficção e documentário, na perspectiva de um debate que põe em questão aspectos históricos da América Latina na chave do “multiculturalismo policêntrico”, proposto por Ella Shohat e Robert Stam. Para tanto, parte do pressuposto de que o filme em questão se constituiu sobre o “risco do real” com um “roteiro aberto”, segundo a concepção de Jean-Louis Comolli.

Aproximação à história do gênero épico na TV brasileira: um estudo da minissérie A muralha (TV Globo, 2000)

Autor: Cid José Machado dos Santos Junior (Mestrando, UFSCar)

A pesquisa tratará das possíveis interseções entre as práticas produtivas da TV Globo em relação ao gênero épico a partir da minissérie “A Muralha” (TV Globo, 2000), no contexto das comemorações dos 500 anos do descobrimento do Brasil, período que foi marcado por um boom de produções históricas e pela modernização das estratégias de produção e comercialização dos seus produtos audiovisuais realizados pela emissora.

O design nas séries televisivas - um estudo sobre Game of Thrones

Autora: Giovana Milanetto (Mestranda, UFSCar)

O design da série televisiva americana Game of Thrones é o objeto de estudo desta pesquisa, e sua relevância deve-se ao fato de que o canal por assinatura HBO, responsável pela produção e distribuição da série, é associado à ideia de “TV de qualidade”. Pretende-se analisar o desenvolvimento dos mundos de histórias da série, explorando a forma como o design é utilizado na construção dos episódios e em suas extensões narrativas, promovendo uma reflexão sobre os processos de transmediação da série.

Sessão 10 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Leonardo Antônio Andrade (UFSCar)

Telenovela transmídia

Autora: Analú Bernasconi Arab (Mestranda, UFSCar)

A Telenovela Transmídia se destaca como um produto de entretenimento mediante a convergência midiática. A partir da análise da telenovela Sangue Bom, pretende-se aprofundar o estudo na produção de extensões oferecidas aos fãs, as quais possuem potencialidade de interação e participação diferentes. Na telenovela Em Família, o intuito é abordar a cultura participativa, onde os fãs se conectam uns aos outros por meio de comunidades on-line e equilibram consumo, produção e compartilhamento.

Porta dos Fundos: migração e convergência da linguagem ficcional humorística da TV para Web

Autora: Hellen Ovando da Camara Nogueira (Mestranda, UFSCar)

O presente trabalho propõe o estudo das associações realizadas pelo canal, do YouTube, Porta dos Fundos ao articular os suportes míáticos e promover hibridização dos formatos narrativos de ficcionais seriados e dos programas tradicionais de humor da televisão brasileira, a fim de propiciar a produção novas práticas, experiências e significados de consumo, tendo a web como mídia principal, buscando entender a formação de estruturas narrativas ficcionais híbridas, próprias para internet.

Portal transmídia mundo do Sítio: análise do projeto transmídia do Sítio do Picapau Amarelo e sua relação com as demais extensões da obra de Monteiro Lobato

Autor: Rubens Francisco Torres (Mestrando, UFSCar)

Monteiro Lobato criou com o Sítio do Picapau Amarelo um universo que permanece e influencia o imaginário da população brasileira até hoje. Esse universo não se restringiu apenas à literatura, expandiu-se também em outras mídias ao longo de quase 90 anos, até a produção de um projeto transmídia, tendo como mídia principal o portal Mundo do Sítio. A pesquisa busca analisar esse projeto transmídia e compreender como ele utiliza um universo já conhecido para rerepresentar o Sítio a uma nova geração.

POLÍTICAS DE MERCADO E A INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL

14/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 5 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Arthur Autran Franco de Sá Neto (UFSCar)

Plataforma de integração entre processos de comunicação digital

Autora: Marília Saveri (Mestre, UMEESP)

Com a multiplicidade de suportes midiáticos disponíveis e de iniciativas direcionadas ao cross media, o público passa a ter contato com as marcas em uma variedade de mídias e a comunicação de mercado passa a adotar um caráter multidisciplinar. A proposta deste estudo é apresentar uma plataforma de integração da comunicação no ambiente digital. Indicando um ponto de encontro no qual todas as competências comunicacionais se encontram, em um contexto de marketing transmidiático.

Panorama dos modelos de negócios emergentes na TV digital aberta

Autores: Francisco Rolfsen Belda (Doutor, UNESP), Matheus Monteiro Lima (Mestrando, UNESP), Felipe Souza Lima (Mestrando, UNESP), Danilo Leme Bressan (Mestrando, UNESP), Gisleine Fátima Durigan (Mestranda, UNESP)

O presente artigo tem como objetivo descrever modelos de negócios emergentes aplicados à TV digital aberta. A partir de uma pesquisa exploratória, o trabalho apresenta a atual realidade da televisão aberta e seus modelos de negócios. Posteriormente, é feito um mapeamento panorâmico buscando, assim, novas oportunidades de geração de receitas em negócio de comunicação audiovisual, considerando novos recursos tecnológicos que foram proporcionados pela digitalização da televisão aberta.

Modelo de negócios de televisão utilizando a interatividade

Autor: Adriano Adoryan (Doutor, USP)

A partir do trabalho em andamento, que pretende organizar um quadro com os diversos aspectos dos modelos de negócios de cada segmento e gerar critérios de análise e estruturas de coleta de informações do setor, propõe-se uma análise do Projeto Brasil 4D, atualmente em seu segundo piloto de testes no Brasil, enquanto modelo de negócios a incorporar a interatividade na TV Digital para o desenvolvimento Social e o empoderamento da população para o pleno exercício da cidadania.

SESSÃO 7 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Marcos Américo (UNESP)

Que pasó con Isla Verde? Representación y re-territorialización desde la experiencia didáctica

Autor: Agustín Adolfo García Serventi (Mestrando, Universidad de Buenos Aires)

Las experiencias transmedia son herramientas estimulantes para la investigación de forma didáctica y entretenida de la historia y la re-creación del espacio y territorio donde se vive. Que pasó con isla verde? Fue una experiencia documental transmedia realizada en la Universidad Autónoma del Caribe, Colombia, donde los estudiantes investigaron una historia pasada que desconocían y que vinculaba su ciudad y las conexiones políticas, económicas y ambientales con un pueblo olvidado.

A infância ultrapassa a tela: recursos transmidiáticos nos documentários com crianças no século XXI

Autora: Letizia Osorio Nicoli (Doutoranda, UNICAMP)

Buscaremos, neste trabalho, deter-mos-nos nas implicações como são abertas as possibilidades para a representação documental da criança como protagonista. Para isso, termos como transmídia, multiplataforma, convergência e cinema expandido serão incorporados à reflexão, buscando encontrar pontos de diálogo entre tais preceitos e a forma como estes documentários, concebidos a princípio como produtos cinematográficos tradicionais, se apropriam das possibilidades que esses conceitos apresentam.

I am the one who knocks: construção de personagens e a complexidade narrativa em Breaking Bad

Autoras: Krystal Cortez Luz Urbano (Doutoranda, UFF), Melina Meimaridis (Graduada, UFF)

Esse artigo, portanto, busca analisar a estrutura narrativa de Breaking Bad através de um olhar em torno dos arcos narrativos e personagens apresentados na trama em sua primeira temporada. Sobretudo, interessa-nos enquanto objeto reflexão neste paper, a importância da “novidade” e “redundância” enquanto elementos que foram acionados de maneira particular na referida série através de seus personagens e arcos narrativos.

POLÍTICAS DE MERCADO E A INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL

14/05/2014 | 10:00-12:00

SESSÃO 3 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Sheron Neves (ESPM-Sul)

As Redes Sociais como forma de estreitar o relacionamento entre empresa e consumidor

Autores: Roberta Ferreira dos Santos (Especialista, UNIVEM), Paulo Sérgio dos Santos Junior (Graduado, UNIVEM), Sidnei Alcantara Dutra (Graduado, UNIVEM), Oseas da Silva Melo (Graduado, UNIVEM)

O artigo tem por objetivo apresentar como as empresas utilizam as Redes Sociais, especificamente o Facebook, para se relacionar com seus consumidores. A pesquisa buscou contribuir com os estudos sobre redes sociais e as novas formas de relacionamento entre empresa e consumidor, não esgotando o assunto em questão e deixando o tema aberto para novas análises.

O Vine e o diálogo audiovisual na cultura participativa

Autora: Sheron Neves (Mestre, EPSM-Sul)

Este é o objetivo deste artigo: examinar o potencial do Vine não apenas como mídia social, mas como um possível marco na história da cultura audiovisual contemporânea e da própria publicidade. Com uma linguagem própria, interativa na sua essência, e repleta de memes, remixes e reapropriações de conteúdo, o Vine atrai em especial o segmento jovem, em um momento crítico em este grupo começa a perder interesse por redes mais tradicionais como o Facebook.

Cultura participativa na publicidade: caso Tesla e o comercial não-oficial

Autor: Thiago Garcia Martins (Mestrando, UTP)

O trabalho tem o objetivo de compreender como a cultura participativa pode atingir o mercado publicitário, pois emergem pela internet produções feitas por indivíduos que até então seriam meros espectadores, inclui-se também geração de conteúdos publicitários, onde anônimos criam e disponibilizam anúncios de própria autoria, muitas vezes sem autorização oficial das marcas.

SESSÃO 8 | Espaço Futuros Imaginados Coordenação: Suzana Reck Miranda (UFSCar)

O uso do videoclipe como articulação dramático-narrativa na telenovela brasileira: o exemplo de Sangue Bom

Autores: Andre Checchia Antonietti (Doutorando, UNICAMP), Claudiney Rodrigues Carrasco (Doutor, UNICAMP)

A telenovela Sangue Bom, (Maria Adelaide Amaral e Vicent Villari, 2013) apresentou no capítulo 44 a canção Hey Ho! (The Lumineers) em sua totalidade, acompanhada de cenas de vários personagens. Por apresentar várias cenas distintas, com cortes rápidos e preparando o espectador para a cena final, pode-se dizer que esta inserção se aproxima mais da linguagem do videoclipe do que da construção comum à telenovela (inserção curta e canção ligada a um personagem).

Videoclipe e curta-metragem: novos arranjos temporais em processo transmidiático

Autor: Rodrigo Oliva (Doutorando, UNIPAR)

Este resumo tem por objetivo problematizar as relações que se estabelecem com o formato videoclipe a partir do momento em que a internet torna-se uma plataforma midiática. O videoclipe pode ser compreendido como um gênero audiovisual. Com o surgimento da internet, opera-se um movimento transmidiático e o videoclipe se liberta do formato articulado em torno do tempo musical. Essa ampliação temporal aproxima-se da linguagem cinematográfica, já que os videoclipes parecem como curtas metragens.

SESSÃO 9 | Espaço Futuros Imaginados Coordenação: Alice Theresinha Cybis Pereira (UFSC)

Artemídia e hibridismo: arte contemporânea e design na linguagem cognitiva intuitiva aplicada em tecnologias

Autores: Celio Martins da Matta (Doutorando, UNESP), Andre Martins da Matta (Mestrando, UNESP)

O artigo trata da utilização da arte e design em novas e seus conteúdos por alunos orientados e a influência mútua entre arte e ciência, evidenciando diferentes maneiras de entrecruzar as artes visuais e as tecnologias digitais, abordando conceitos e processos híbridos na arte contemporânea.

Os desafios do design televisual no contexto transmidiático

Autores: André Luiz Sens (Doutorando, UFSC), Alice Theresinha Cybis Pereira (Doutora, UFSC)

O artigo propõe uma discussão em torno das potencialidades e desafios impostos aos elementos estéticos e processos criativos do design televisual no contexto das práticas transmidiáticas. Os resultados apontam para mudanças nos paradigmas do design, considerando principalmente a evolução no modo industrial de produção, distribuição e consumo dos conteúdos televisivos.

A narrativa tático-imagética no futebol: o devir-cinema das transmissões televisuais

Autor: Diego Frank Marques Cavalcante (Doutorando, USP)

O objetivo deste trabalho é compreender a lógica de funcionamento e as tensões específicas da tática no futebol em sua narrativa televisual, de forma específica, no seu aspecto visual. Em princípio, interessa-nos compreender o processo de formação da linguagem televisual no futebol. Para isso, partiremos das premissas da semiótica da cultura, sobretudo, da noção de Semiosfera desenvolvida por Iuri Lotman.

POLÍTICAS DE MERCADO E A INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL

14/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 6 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Luciana Corrêa (UFSCar)

O crowdfunding como uma alternativa para realização e difusão de filmes no Brasil

Autor: Carlos Eduardo Magalhães Vieira de Aguiar (Mestrando, UFSCar)

O pesquisador pretende estudar como os filmes financiados pelo público, através da internet, afetam a realização, difusão e recepção do cinema nacional contemporâneo. Tendo como recorte os filmes de longa-metragem inscritos em sites brasileiros de 2011 até 2014. Abordando questões sobre como foram produzidos, distribuídos e exibidos esses filmes, qual a avaliação dos cineastas, organizadores dos sites e do público sobre essas obras.

Comercialização de filmes independentes e o caso 3 Efes

Autora: Maria Cristina Couto Melo (Mestranda, UFSCar)

O modelo industrial de produção cinematográfica estrutura-se a partir dos setores de produção, distribuição e exibição, e da oferta gradual e sequencial nas janelas de exibição. O desenvolvimento das novas mídias e da convergência dos meios comunicacionais resultou em um novo modelo que propõe a exibição de conteúdos em múltiplas janelas e produção por demanda de nichos, como no caso do filme 3 Efes (Carlos Gerbase, 2007), que propõe uma alternativa de comercialização para filmes independentes.

O cinema na Bahia do início dos anos 2000. O estabelecimento de uma nova relação entre governo e realizadores

Autor: Gabriel Amaral Pires (Mestrando, UFSCar)

O ano de 2001 é especial para a cinematografia baiana. Entre diversos fatores, foi realizado o Prêmio Carlos Vasconcelos. A instituição deste prêmio era a realização da principal reivindicação dos realizadores desde a década de 1990. O governo do estado finalmente apresentava uma forma de incentivo clara ao cinema que não dependesse do uso de leis de incentivo fiscal. Foram ainda realizados mais dois concursos, o Prêmio Fernando Coni Campos, de 2002 e o Agnaldo "Siri" Azevedo, de 2004.

Sessão 7 - CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Josette Maria Alves de Souza Monzani (UFSCar)

Análise das propostas do anteprojeto ANCINAV

Autora: Marina Rossato Fernandes (Mestranda, UFSCar)

O trabalho irá apresentar o anteprojeto da ANCINAV, proposta elaborada pelo Ministério da Cultura em 2004 que pretendia transformar a já existente Agência Nacional do Cinema (ANCINE) em Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual (ANCINAV). A agência teria suas funções ampliadas e passaria a regular, fomentar e fiscalizar o setor audiovisual. Serão analisadas suas principais propostas e seus objetivos, destacando as medidas que propunham a integração entre cinema e televisão.

Leon Hirszman e Fernando Solanas: Uma comparação da ditadura vista por cineastas do Brasil e da Argentina

Autora: Talita Franchi de Godoy Pádua (Mestranda, UFSCar)

A proposta deste projeto de pesquisa é analisar e comparar a atividade cinematográfica na Argentina e no Brasil durante a década de setenta e início da década de oitenta, levando em consideração o contexto histórico e político dos dois países, as dificuldades que os cineastas do período encontravam em relação aos meios de produção e as pressões políticas e de que forma esses fatores atuaram como reguladores ideológicos e estéticos.

TV Brasil e o aspecto político como fator constitutivo da programação

Autor: Tiago Nunes Severino (Mestrando, UFSCar)

Esta pesquisa faz uma análise da programação da TV Brasil. A criação do canal foi alvo de intensas disputas entre membros do próprio governo que queriam determinados modelos de gestão. A análise tem como objetivo compreender de que maneira essas tensões políticas levaram a escolha de um formato para disposição dos gêneros televisivos em uma grade de horários. O trabalho tem como referência os apontamentos de François Jost que afirma que a programação reflete a imagem institucional da emissora.

SESSÃO 3 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Ana Paula Oliveira (UEL)

O documentário como metalinguagem: limites entre ficção e realidade. Análise de “Terra Deu, Terra Come”

Autora: Andrea Nero Vieira (Mestre, UNISO)

Este artigo tem como objetivo verificar os pontos de contato entre Documentário e Jornalismo a partir da análise dos gêneros do discurso de ambos, levando em consideração o caráter fluido dos diversos formatos que documentários podem assumir. O estudo pretende, ainda, observar as aproximações e os limites entre cinema ficcional e não- ficcional, já que também o jornalismo, além do documentário, precisa da realidade e fundamenta seu discurso no conceito de “verdade”.

A representação de inclusão social e digital por meio da música em documentários brasileiros

Autora: Pamela de Bortoli Machado (Mestranda, UNICAMP)

Pretende-se com este artigo, enfatizar com a análise de Fala Tu (2003) e L.A.P.A (2007) a ideia de que a música, no caso o rap, pode ser utilizada na inclusão social quando expressado ideologicamente, pois representa, em sua maior parte, conflitos da periferia. E, ao estabelecer a música como criação de uma identidade cultural, a análise de Insurreição Rítmica (2008) explicita como a música promove a transformação social, ao retratar a ação organizações sociais em bairros pobres de Salvador.

Novos formatos de documentário: uma análise sobre vídeos produzidos por celulares

Autora: Ana Paula Oliveira (Doutora, UEL)

O objetivo desta comunicação é fazer uma reflexão a respeito da linguagem do documentário em novos meios a partir da análise de vídeos produzidos por celulares. Sob essa perspectiva, é possível entender o celular não apenas como um mero dispositivo utilitário da comunicação, mas sim como uma potencial ferramenta de criação artística em que imagens imediatas e instintivas ajustadas à mobilidade do cotidiano possibilitam a criação de novos formatos de documentário.

SESSÃO 5 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Mirna Tonus (UFU)

Novas formas de recepção radiofônica entre os jovens digitais universitários

Autor: Giovani Miranda (Mestrando, UNESP)

As análises apresentadas são resultados das discussões da pesquisa “Perspectivas e percepções do novo rádio: um estudo de recepção do conteúdo radiofônico atual entre os ouvintes na Geração Y”, financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp). O trabalho apresenta uma análise teórico-aplicada sobre a relação dos jovens universitários integrantes da Geração Internet com as formas de recepção dos conteúdos esboçadas em meio ao atual cenário de convergência de meios e linguagens. O instrumento analítico foi um estudo quantitativo e qualitativo desenvolvido em um universo amostral de 100 estudantes de diferentes cursos de ensino superior.

Final Fantasy e transmídia: a cultura dos games na era da convergência

Autora: Maria Tereza Batista Borges (Graduada, UFU), Mirna Tonus (Doutora, UFU)

Este trabalho é o compilado de um trabalho de conclusão de curso que apresenta de que forma se dá o processo de transmediação da franquia Final Fantasy, com base na cibercultura. Para isso, enfatizamos os conceitos de convergência e transmídia, bem como as teorias que estudam a cibercultura e a história dos videogames. Além disso, ressaltamos a presença dos games na cultura e a forma como eles constroem culturas e grupos de interesse no ciberespaço.

A Vida Digital e sua Relação com os Games

Autor: Leonardo M A Silva (Mestre, PUC-SP)

O trabalho trata da questão da vida digital e sua influência sobre a vida cotidiana, tendo como foco principal de discussão os games, baseando-se nos diálogos realizados por Manovich (2002) quando colocou que esta influência oriunda da mídia digital ainda não terminou, pensamos e apresentamos os games, e o ato de jogá-los, e sua relação com a vida digital que se faz cada vez mais presente no cotidiano de nossa civilização atual. Durante um período os games foram pensados somente sob a forma de objetos voltados para o entretenimento, mas hoje se pode considerar a sua inclusão no diálogo que exerce influência sobre a forma de pensar do ser humano.

TECNOLOGIA E O ENSINO NAS REDES

14/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 2 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Cláudia Raimundo Reyes (UFSCar)

Ambientes virtuais de aprendizagem: a EaD em uma sociedade conectada

Autores: Paulo Roberto Montanaro (Doutorando, UFSCar), Cláudia Raimundo Reyes (Doutora, UFSCar)

O presente trabalho pretende problematizar as questões da chamada cultura da convergência como instrumento de potencialização da mediação nos diferentes processos de ensino e aprendizagem na Educação a Distância (EaD) por meio dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs). Estes têm evoluído muito em busca de diferentes estratégias comunicativas por meio de diferentes linguagens e plataformas. É fundamental, portanto, que se reflita sobre a criação, articulação, distribuição e recepção de conteúdos didático-educativos disponibilizados por meio desses espaços.

Ensino-aprendizagem em ambientes digitais: novas demandas profissionais

Autores: Cynthia Neves Blasques (Mestre, UNESP), Vânia Cristina Pires Nogueira Valente (Doutora, UNESP)

O objetivo deste trabalho é estudar uma importante demanda advinda com a digitalização da televisão: a necessidade de profissionais capacitados para atender o mercado de produção de conteúdos educativos para ambientes digitais. Para isso, lançamos mão de uma metodologia exploratória e qualitativa, baseada em pesquisa bibliográfica. Este novo padrão convergente de mídias reverte a novas possibilidades de conteúdos educacionais, de acordo com os interesses do telespectador.

Entretenimento e educação: educar para os meios e os meios para educar

Autor: Jose Anderson Santos Cruz (Mestrando, UNESP)

Ao utilizar os meios para educar e ensinar, o professor deve ter técnicas e informações, contato e saber manusear os meios para usá-los como mediadores tecnológicos em sala de aula. A partir deste olhar, com pesquisas bibliográfica e exploratória, além de apresentar dados referente à pesquisa sobre o uso das tecnologias, o artigo mostra e discute sobre as habilidades deste profissional da educação superior às necessidades de apreender a usar os meios e logo, usar os meios para educar.

SESSÃO 6 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Letícia Passos Affini (UNESP)

Estética e usabilidade dos aplicativos desenvolvidos com o Ginga

Autora: Letícia Passos Affini (Doutora, UNESP)

A pesquisa discute a incorporação de aplicativos, desenvolvidos com o middleware Ginga, pela televisão digital broadcasting, propondo responder as perguntas: Como o aplicativo atrairá o interagente? Como a estética da interface fomenta o processo de interação? Como resultado pode-se afirmar que: a questão estética da interface não é considerada durante a elaboração dos GCs, não é possível identificar um padrão na tipografia, como também o estabelecimento de uma paleta de cores. A exuberância das questões levantadas e a proliferação de conceitos na área multidisciplinar tornam-se, em alguns momentos e aspectos, divergentes e o tema requer novos entendimentos e reflexões.

Segunda Tela ou TV Social: um debate sobre as diferenças e semelhanças das tecnologias

Autora: Gleice Bernardini (Mestranda, UNESP)

O presente artigo visa levantar um debate sobre as inovadoras plataformas de reassistência da TV Digital. Com um levantamento teórico, estudo de muitos pesquisadores e questionamentos sobre a temática, procuramos lançar questões a serem debatidas para o aprofundamento do estudo que servirá de base para uma possível definição concreta dos conceitos e esclarecimento das diferenças e semelhanças entre as tecnologias. Não é o objetivo encerrar a discussão em conjunto ao artigo, pelo contrário, o que se busca é causar questionamentos sobre as experiências de utilização tanto da Segunda Tela como da TV Social, para que se possa difundir e construir conhecimento agregado sobre as temáticas.

MERCI: Um sistema interativo para cinema digital

Autora: Mainara Rodrigues Nóbrega (Mestre, UFPB)

Implementamos um sistema computacional intitulado MERCI que proporciona a interação entre espectadores e o audiovisual através do envio de mensagens de texto realizado por meio de dispositivo móvel. O MERCI também fornece o suporte técnico à montagem não linear da narrativa audiovisual e ao gerenciamento de usuários. O diretor ou o montador da obra será o responsável pela manipulação destes aspectos. Após compararmos o MERCI com outros trabalhos afins, sugerimos que ele oferece um modelo de interatividade que se utiliza de uma forma distinta e mais produtiva para planejar e desenvolver uma narrativa audiovisual multiplataforma.

REDES DE PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DO CONTEÚDO AUDIOVISUAL

15/05/2014 | 10:00-11:00

SESSÃO 2 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Letícia Passos Affini (UNESP)

Notícia e entretenimento ressignificados na rede: o caso Jack Sparrow

Autores: Fabiano Ormanzeze (Mestre, PUC-Campinas), Duilio Fabbri Junior (Mestre, PUC-Campinas)

A partir de uma entrada ao vivo de uma emissora de televisão em que um acontecimento inusitado e imprevisível - a aparição de um homem vestido do personagem cinematográfico Jack Sparrow, um pirata - acompanha a informação jornalística, este artigo tem o objetivo de discutir como a possibilidade de compartilhar informações na internet, ressignifica o conceito de informação, de notícia e de entretenimento, envolvendo, inclusive, a discussão sobre interesse público e interesse do público.

Cibercultura: conceituação do web documentário interativo

Autoras: Helena Schiavoni Sylvestre (Mestranda, UNESP), Letícia Passos Affini (Doutora, UNESP)

O artigo em questão optou por trazer à tona a discussão acerca do conceito de interação segundo João Canavilhas, Alex Primo e André Lemos e sua aplicação no web documentário interativo segundo Sandra Gaudenzi e Gifrau Arnau. Como método utilizou-se a pesquisa bibliográfica, a fim de estabelecer os aspectos convergentes e divergentes entre os conceitos.

A viralização das notícias sobre celebridades em redes sociais e a interação para construção da nova notícia: o caso Anitta

Autoras: Juliana dos Santos Ferreira Costa (Especialista, IFPE), Beatriz Braga Bezerra (Mestre, IFPE)

Será analisado o caso da cantora Anitta e a repercussão que as cirurgias as quais se submeteu alcançaram no Twitter, bem como serão observadas notícias que foram veiculadas a respeito da repercussão do tema em questão. Como culminância, será analisado o percurso feito pela nova notícia, desde sua motivação e passando também por sua repercussão na rede social.

SESSÃO 3 | Espaço Futuros Imaginados
Coordenação: Letícia Passos Affini (UNESP)

Infográficos interativos e colaborativos: novas lógicas de produção e consumo de conteúdo

Autora: Julia Rabetti Giannella (Mestranda, USP)

A infografia, compreendida como um produto do jornalismo, incorpora certas qualidades do Jornalismo Online (PALACIOS, 2002) delineando um campo para investigarmos ações participativas e compartilhadas (JENKINS, 2009; PRIMO, 2003), assim como novos usos comunicacionais que os usuários podem exercer sobre o conteúdo jornalístico. O presente trabalho tem como objetivo aproximar a discussão acerca do jornalismo colaborativo da pesquisa sobre infográficos interativos. Para tanto, apresentaremos exemplos de infográficos interativos de portais jornalísticos em diferentes estágios de interatividade (SALAVERRÍA, 2005).

Programa jornalístico de conteúdos multimídia colaborativos integrados a uma plataforma cartográfica de mídia digital

Autores: Jaqueline Rodrigues Pereira (Mestranda, UNESP), Marco Aurelio Migliorini Antunes (Mestrando, UNESP), Francisco Rolfsen Belda (Doutor, UNESP), João Pedro Albino (Doutor, UNESP)

Este trabalho é resultado das pesquisas iniciais sobre a disponibilização simultânea de conteúdos jornalísticos em plataformas cartográficas e na televisão digital. Para tanto, foi feita uma abordagem sobre a implantação da televisão digital no Brasil e suas possíveis formas de interação. Verificou-se que os mapas de informação podem ser ferramentas úteis no processo de comunicação, diante do fato de que esses diagramas facilitam a compreensão do conteúdo.

Radiojornalismo: convergência, transversalidade e criatividade no ciberespaço

Autor: Carlos Augusto Tavares Junior (Doutor, USP)

O Radiojornalismo possibilita uma linguagem alternativa, decorrente das convergências da mídia no ciberespaço. A metodologia adotada constitui de estudos de caso sobre comunidades virtuais, radiodifusão e plataformas interativas, com base em estudiosos da convergência, com a finalidade de verificar quais informações, as plataformas auxiliam no entendimento, incluindo as regras desportivas. Este trabalho propõe uma busca sobre as novas plataformas rádio.

REDES DE PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DO CONTEÚDO AUDIOVISUAL

15/05/2014 | 10:00-11:00

SESSÃO 7 – CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Arthur Autran Franco de Sá Neto (UFSCar)

Mídia NINJA: narrativas e ativismo transmídia

Autor: Gustavo Padovani (Mestrando, UFSCar)

A atuação da Mídia NINJA reflete uma série de questões que dizem respeito à discussão da comunicação no contemporâneo. Ao trabalhar com uma produção colaborativa de conteúdos informativos e utilizar-se de procedimentos narrativos transmidiáticos, o meio questiona o próprio papel da mídia convencional, infere na vigilância ou contravigilância alternativa as instituições de poder e suscita debates teóricos sobre as definições de “Ativismo Transmídia” e “Ativismo Digital”.

Super festivais do Grife: produção, circulação e formação de cineastas no Super8 brasileiro (1973-1983)

Autor: Flavio Rogerio Rocha (Mestrando, UFSCar)

O presente trabalho pretende analisar a trajetória dos Super Festivais Nacionais do Filme Super8, iniciativa do Grupo de Realizadores Independentes de Filmes Experimentais (GRIFE) da cidade de São Paulo, de sua primeira edição em 1973 até 1983, quando o festival termina. Desta forma, pretendo analisar o circuito caracterizado pelas iniciativas do grupo – principalmente nas onze edições do festival – e contrapô-lo frente ao campo mais amplo do cinema Super8 em nosso país.

O cineclube Antônio das Mortes: história e produção

Autora: Marina da Costa Campos (Mestranda, UFSCar)

Este trabalho apresenta a trajetória do Cineclube Antônio das Mortes e sua produção crítica e audiovisual, entre os anos de 1977 e 1987. A entidade surgiu em Goiânia e durante dez anos desenvolveu as seguintes atividades: exibição e debate, grupo de estudos e produção crítica e audiovisual. Pretende-se apresentar os resultados obtidos durante a pesquisa de mestrado, apontando as características deste cineclube e o diálogo entre a experiência cineclubista e suas produções.

Sessão 6 – CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: João Carlos Massarolo (UFSCar)

A cultura participativa na expansão dos vastos universos narrativos

Autor: André Emilio Sanches (Mestrando, UFSCar)

Nos últimos anos houve um aumento da criação de universos narrativos compartilhados, continuando ou iniciando franquias de mídia. É necessário entender o que torna estes universos interessantes e prolíficos. Uma maneira de estruturar essas idéias é a cultura participativa. Ou seja, nos dias de hoje não pode-se trabalhar apenas com o produtor da idéia sem dar crédito às apropriações dos fãs. Assim, deve-se estudar a gênese do universo ficcional como composta por vários processos de co-criação.

Cultura fã e a produção de conteúdo audiovisual como forma de apropriação de um episódio: o caso de Game of Thrones

Autora: Cíntia Maria Gomes Murta (Mestranda, UFSCar)

O objeto de estudo aqui proposto está centrado no debate da cultura fã, vista a partir de vídeos postados no Youtube por seguidores do seriado de televisão Game of Thrones. Se trata, portanto, de um recorte mais restrito à relação espectador/obra, na maneira como essa parcela ativa de espectadores, incentivada pelas ações transmídia, pelo acesso à internet e às tecnologias de produção e edição de vídeo, assimila, se apropria e interage com a obra que assiste.

Análise sobre a participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect

Autora: Paula Toledo Palomino (Mestranda, UFSCar)

A pesquisa aborda a participação dos fãs no universo transmidiático do jogo Mass Effect (BIOWARE, 2007-2012), que se estende por produtos em multiplataformas. Sua comunidade online é extremamente ativa e ávida por conteúdo, onde o fã influencia diretamente a evolução das histórias e aprofundamento dos universos. Como produto final desta pesquisa, será desenvolvida uma ramificação da história principal, criada única e exclusivamente por um grupo de fãs, utilizando-se do RPG como ferramenta para criação de narrativas colaborativas. Através disso, pretende-se exemplificar de forma como os fãs interagem com o universo transmidiático, modificando-o e expandindo-o de acordo com seus gostos e percepções.

SESSÃO 1 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Dorival Campos Rossi (UNESP)

Aplicativos sob a criatividade dos estudantes

Autores: Julia Yuri Landim Goya (Graduanda, UNESP), Dorival Campos Rossi (Doutor, UNESP)

Este artigo aborda questões relacionadas ao que poderia ser denominado de design de linguagem com foco no nos aplicativos para smartphones, celulares, tablets e variantes como ferramenta para descortinar o mundo tecnológico. Os aplicativos, principalmente em forma de jogos, vêm despontando como possibilidade lúdica para o ensino na interface homem-máquina. São capazes de sistematizar a linguagem de forma com que se possa aprender brincando e tornando desta maneira a interface mais acessível e compreensível.

Desenvolvimento de uma aplicação transmídia para suporte ao T-learning

Autores: Alexandre Galvani (Mestrando, UNESP), Eduardo Martins Morgado (Doutor, UNESP)

Com o advento da TV Digital e a popularização de dispositivos móveis, surge a necessidade da interação entre estes meios de comunicação. O objetivo deste trabalho é desenvolver uma aplicação transmídia entre TVs Digitais e dispositivos móveis, dentro de um ambiente educacional. Espera-se com a conclusão deste trabalho o desenvolvimento de uma aplicação transmídia com suporte ao T-LEARNING, onde exista a convergência de informações entre TVs Digitais, dispositivos móveis e computadores.

O uso do cinema como ferramenta para a construção da cidadania no contexto do mundo globalizado contemporâneo

Autora: Ana Maria Martins Roeber (Mestre, IFSul)

O presente trabalho descreve um projeto que vem sendo realizado no IFSul/Campus Pelotas e que tem como objetivo principal oportunizar aos alunos dos cursos técnicos de nível médio e curso tecnológicos, o contato com obras fílmicas selecionadas com base em critérios de qualidade. A partir das obras, os estudantes são expostos a temas da contemporaneidade e são realizados debates, com vistas ao desenvolvimento da capacidade de reflexão crítica dos aprendizes.

SESSÃO 4 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Brasilina Passareli (USP)

Vila Sésamo: as edições brasileiras e o contexto educacional e político das duas produções audiovisuais educativas

Autoras: Ana Carolina Franco dos Santos (Mestranda, USP), Maria da Graça Mello Magnoni (Doutora, USP)

Vila Sésamo, série educativa de origem americana, foi produzida no Brasil através de uma parceria Rede Globo e TV Cultura. Trinta e cinco anos depois o programa ainda permanece sucesso de audiência nos EUA e é regravado pela TV Cultura em 2007. A finalidade deste projeto de pesquisa é estudar o discurso das duas versões do programa Vila Sésamo (a de 1972 e a de 2007). Traçar, um comparativo entre as edições, analisando a audiência de ambas as versões e o que tornou uma edição um sucesso e a outra um fracasso.

A criação da memória digital transmídia do NAP Escola do Futuro - USP

Autoras: Brasilina Passarelli (Doutora, USP), Fabiana Grieco Cabral de Mello Vetritti (Doutoranda, USP)

O projeto busca resgatar e distribuir, de forma sistematizada e por meio de canais transmidiáticos, a memória digital do Núcleo de Pesquisa para Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação - Coletivo Escola do Futuro - USP. Propomos o mapeamento do universo documental presente em diversas plataformas tecnológicas; a gestão dos materiais a serem digitalizados; edição e organização dos documentos multimídia de forma a serem publicados em um portal web; a realização de um vídeo-documentário; um evento científico, um livro impresso e e-book, entre outros.

Transgressão e In Disciplina em ecossistema digital: uma experiência em Arte/Educação

Autora: Ana Maria Oliveira Alvarenga (Mestre, UERJ)

O presente artigo apresenta a experiência da Mostra Manifestações In Disciplinadas – Arte, Política e Subversão das Linguagens – como um entrelugar educacional gerador de pesquisas no campo da arte mídia e de poéticas transgressoras em territórios desfronzeirizados. O irromper da equipagem tecnodigital, no âmbito escolar, vem redesenhando novos ecossistemas de partilha e aprendizagem coletivizada.

REDES DE PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DO CONTEÚDO AUDIOVISUAL

15/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 1 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Marcus Alvarenga (UFSCar)

Vogue Brasil e seus aplicativos: um estudo da nova era cultural da revista

Autora: Daniela Oliveira Brisola (Mestranda, UNESP)

Este trabalho objetiva compreender como a Vogue Brasil utiliza os potenciais dos aplicativos móveis para se incluir na cibercultura e nos novos dispositivos. A análise estuda os aplicativos da publicação, “Revista Vogue Brasil” e “Vogue Brasil Mobile” e observa suas características, seu alcance e sua interatividade, apontando se há uma cultura participativa e uma convergência midiática.

O uso das redes sociais pelos jornais O Estado de S. Paulo e Folha de S. Paulo

Autora: Stefhanie Piovezan (Mestre, UNESP)

Veículos como Folha de S. Paulo e O Estado de S. Paulo têm empenhado esforços em suas páginas nas redes sociais, em posts e projetos que mereçam a atenção dos internautas e, consequentemente, de pesquisadores interessados na área. A cobertura do Carnaval 2014 promovida por esses veículos foi um exemplo dessa atenção às redes e é o tema do artigo, que analisa o posts dos dois jornais no Facebook e no Twitter durante o período das festas e sua integração com o folha.uol.com.br e com o estadao.com.br.

O grito eletrônico: uma análise do site Overmundo

Autor: Carlos Calenti (Doutorando, UFRJ)

O Overmundo é um site colaborativo, em que todos podem postar notícias, obras, comentar, discutir, produzir e etc. – sempre tendo como horizonte a cultura brasileira. No seu auge, o Overmundo era capaz de produzir grandes discussões sobre essas questões. Um experimento que aos poucos foi perdendo suas forças. Para uma página colaborativa quatro anos deveria ser ainda mais determinante. Para esse artigo procuramos refletir o que causou essa estagnação.

SESSÃO 2 | Espaço Futuros Imaginados

Coordenação: Naiá Sadi Camara (UNIFRAN)

Memory Alpha: repositório canônico de conhecimento ou produção de fãs?

Autores: João Carlos Massarolo (Doutor, UFSCar), André Emilio Sanches (Mestrando, UFSCar)

A Memory Alpha, livremente editada pelos fãs, propõe-se a ser um repositório completo, extenso e inclusivo de todos os materiais considerados canônicos vinculados ao universo de Jornada nas Estrelas. Tomando como base os estudos de fã de Henry Jenkins e de outros autores, torna-se interessante analisar até que ponto essa divisão entre produções canônicas, não canônicas e de fãs é real de fato ou torna-se apenas uma conceituação por parte deles mesmos, vez que, independente da origem das informações, elas são organizadas, indexadas e inter-relacionadas pelos fãs, com pouca ou nenhuma consulta aos produtores.

Autores e anônimos perfis e interesses de coautores da telenovela na Wikipédia

Autor: Cacau Freire Freite (Doutoranda, USP)

O artigo tem como objetivo responder à questão: quem são os wikipedistas responsáveis pela edição dos tópicos de telenovela: fãs ou produtores? Metodologia: análise quantitativa de tópicos editados por coautores do tópico Avenida Brasil (telenovela). Para a coleta de dados utilizou-se o plug-in WikiImporter aplicativo do software NodeXL. Resultados parciais: a diversidade no número de IPs de coautores não registrados demonstra o domínio de fãs na elaboração do tópico. Conclusão: a transmediação da ficção televisiva para a discussão de tópicos na Wikipédia é um trabalho em que predomina a curadoria do fã.

Telenovela e fanfics: criando narrativas através do Facebook

Autores: William César Gonçalves (Mestrando, UFJF), Lucas Gamonal Almeida (Mestrando, UFJF)

Este artigo pretende analisar como o público expande a telenovela e seus personagens para além da televisão. Utilizando-se de diferentes plataformas, como as redes sociais, o usuário é capaz de estender a narrativa original, criando uma continuação desprovida de fidelidade, mas que apresenta ligações diretas com a história contada na TV. Tal dinâmica culmina nas chamadas fanfics, ficções escritas, encenadas e/ou contadas por fãs. Buscando entender como é realizada essa apropriação e uso dos elementos da narrativa matriz, a metodologia de pesquisa se inspirou na análise de conteúdo, examinando as postagens da fanpage Félix bixa má e seus desdobramentos.

SESSÃO 7 – CIS | Espaço Imagem e Som

Coordenação: Dario Mesquita (UFSCar)

A influência da estereoscopia na narrativa fílmica lúdica: o filme animado “Como Treinar Seu Dragão” e o efeito 3D

Autora: Paula Poiet Sampedro (Mestranda, UFSCar)

O trabalho concentra-se no estudo de mídias audiovisuais onde a narrativa é aliada à estereoscopia e a modelagem digital 3D e tem como base o filme 3D *How to Train Your Dragon* (DREAMWORKS, 2010). Inicialmente, visa-se um panorama histórico das técnicas da estereoscopia e animação, seguido de um estudo da narrativa fílmica e construção da identidade visual dos personagens; por último, será analisado como a modelagem dos personagens e volumetria estereoscópica influenciaram na narrativa fílmica.

Estudo do emprego da paralaxe em animações estereoscópicas

Autor: Tiago Eugenio dos Santos (Mestrando, UFSCar)

A estereoscopia tem sido aplicada no cinema desde seu início. Hoje, vivemos um momento no qual a estereoscopia volta a ter importância no cenário cinematográfico, especialmente em filmes animados. A pesquisa expõe as particularidades do cinema de animação estereoscópica, através da análise das seguintes obras: “*Motor Rhythm*” (1952), “*Starchaser: The Legend of Orin*” (1985) e “*Brave*” (2012). A análise tem como enfoque o emprego da paralaxe em cada obra e sua conexão com a narrativa.

SESSÃO 4 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Danilo Sérgio Ide (USP)

Oscar 2014: o maior evento da indústria do cinema reverbera nas redes sociais

Autora: Daniele Cristine Rodrigues (Mestranda, USP)

O artigo proposto discute a produção de sentido na convergência entre televisão e redes sociais na cobertura do 86º Academy Awards (Oscar 2014). Mais do que o aspecto técnico da utilização de TICs concomitante ao ato de assistir TV, aborda as implicações na complementaridade dos sentidos com a participação do público imerso num universo transmidiático. O foco são os telespectadores que assistiram ao evento no canal fechado de televisão TNT enquanto interagiam no Twitter ou Facebook.

A segunda tela nos programas esportivos brasileiros: uma abordagem preliminar

Autores: Alan César Belo Angeluci (Doutor, USP), Pedro de Moraes Fernandez Canfora (Graduando, USCS)

Historicamente, esporte e tecnologias caminham juntos, e grandes eventos esportivos mundiais geralmente são utilizados como marco para testes e implementação de novas tecnologias de transmissão e recepção. Este artigo tem como objetivo apresentar dados preliminares sistematicamente organizados sobre programas esportivos brasileiros e suas relações com dispositivos de segunda tela. O foco das análises se dá a partir do “ESPN Sync”, e do aplicativo de segunda tela da TV Cultura para o programa Cartão Verde.

Interações fotográficas: o Instagram como plataforma de comunicação

Autora: Daniela Ferreira Silva (Mestranda, UNISO)

O Instagram, objeto de nossa discussão, é uma plataforma de comunicação recente, (aplicativo formatado para dispositivos móveis) configura-se como rede social para compartilhamento de fotografias feitas por celulares e tablets. Como objetivo deste artigo, pretende-se verificar e discutir de modo crítico, as relações comunicacionais observadas no Instagram a partir da produção e circulação de imagens fotográficas.

SESSÃO 5 | Espaço Sinérgico 1

Coordenação: Danilo Sérgio Ide (USP)

Considerações iniciais sobre a experiência da realidade ampliada

Autor: Danilo Sergio Ide (Doutor, USP)

Circunscrevemos o campo da experiência promovida por dispositivos de realidade aumentada. Os resultados apontam para duas abordagens sobre a experiência da realidade aumentada. A primeira destaca atributos como mobilidade, instantaneidade, ubiquidade, na linha de estudos sobre o uso de smartphones. A segunda, o fenômeno de ampliação de estímulos perceptivos. Consideramos então dois níveis de experiência da realidade aumentada. Não cabe uma distinção entre realidade e virtualidade, já que as imagens digitais formam uma unidade com o ambiente do usuário. Aqui surge o conceito de imersão de contexto. As imagens são inseridas pelo dispositivo em resposta ao contexto em que o usuário se encontra, ampliando o seu campo perceptivo.

Arte, transmídia e realidade aumentada

Autores: Anderson dos Santos Paiva (Mestre, UFRR), José Fernão Bastos Paim (Doutor, UFRR)

A relação entre arte, ciência e tecnologia vem ganhando uma dimensão cada vez mais ampla através da apropriação pelos artistas dos recursos, técnicas e procedimentos de outras áreas como da Ciência da Computação em que a Realidade Aumentada (RA) figura como uma linha de pesquisa em pleno desenvolvimento. Neste paper apresentamos uma abordagem sucinta das questões que envolvem as “poéticas imersivas” e atrasmídia discutindo alguns conceitos e características destes processos híbridos para em seguida abordar os artistas que dela fizeram uso com o objetivo de repensar as questões inerentes ao potencial artístico e imersivo da transmídia para as artes visuais contemporâneas.

HDA – High Definition Audio (áudio com alta definição): método de processamento digital de áudio em 24 bis, 96 khz (kilohertz) para incremento da qualidade da reprodução sonora de gravações de áudio

Autor: Julio Cesar Martins da Silva (Doutorando, UFES)

Este artigo relata o processo de pesquisa e desenvolvimento de um método para incremento da qualidade de reprodução de áudio de gravações antigas ou recentes em meio digital. Além disso, apresenta e o método de processamento digital de áudio desenvolvido. Os resultados permitem concluir que se pode obter incremento real da qualidade de reprodução sonora com reprocessamento digital (em 24/96 kHz) e que tal processamento está ao alcance de todos que disponham dos computadores, interfaces apropriados, sendo uma alternativa para incremento da qualidade de reprodução de obras sonoras ou audiovisuais, até então limitadas à referência dos CDs de áudio.

SESSÃO 5 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Juliano Maurício de Carvalho (UNESP)

Educomunicação, cultura colaborativa e redes sociais

Autora: Luci Ferraz de Mello (Doutoranda, USP)

Esta pesquisa trata da pesquisa ação para desenvolvimento de proposta inicial de sistematização das práticas educacionais, adotada junto a uma das turmas da disciplina de Práticas de Comunicação em Rede, curso de Especialização em Educomunicação, ECA/USP. Propondo a sistematização das práticas e depoimentos dos alunos sobre a vivência dessa aplicação.

Diversidade Cultural e o papel da Comunicação Pública

Autores: Vivianne Lindsay Cardoso (Mestre, UNESP), Juliano Maurício de Carvalho (Doutor, UNESP)

Ao considerar a radiodifusão com finalidades sociais e o desenvolvimento tecnológico que amplia em uma perspectiva de comunicação pública, o que se propõe é pensar em culturas integrando cenários, comumente caracterizados como pertencentes à indústria cultural, nas culturas populares nacionais, criando uma representação da cultura urbana por meio da comunicação pública. Este trabalho tem como objetivo identificar o conceito de diversidade cultural e compreender o papel da comunicação neste processo.

Antes da sala de aula: convergência e participação em rede social de uma instituição de ensino

Autora: Maria Clara Bezerra de Araújo (Mestranda, UFRN)

O presente artigo objetiva discutir a cultura participativa, em postagens de processos seletivos, na fan page IFRN Oficial. A página, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, em março de 2014, possuía cerca de 40 mil fãs. O trabalho faz um recorte intencional, selecionando postagens sobre seleção de alunos porque, visivelmente, são as que geram maior número de interação entre os participantes da rede.

POLÍTICAS DE MERCADO E A INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL

15/05/2014 | 16:00-18:00

SESSÃO 1 | Espaço Sinérgico 2

Coordenação: Juliano Maurício de Carvalho (UNESP)

O fim da era 35mm nas salas brasileiras de exibição de entretenimento cinematográfico: consequências da digitalização forçada

Autor: Piero Gatti (Doutor, FAAP)

A exibição comercial cinematográfica baseia-se em três principais vetores: a) O processo de transição tecnológica que se encontra em curso, mas que ainda não definiu qual seria um padrão ideal de tecnologia de exibição; b) A presença de empresas estrangeiras no espaço comercial brasileiro; c) A ação afirmativa do Estado brasileiro que tem direcionado uma política para que o ramo de exibição comercial cinematográfica venha a ser bem sucedido nesta transição entre o digital e o analógico.

Séries de televisão e a lei 12.485/2011: possibilidades estéticas, dramáticas e econômicas

Autor: Rodrigo Cazes Costa (Doutor, UFF)

A pesquisa, ainda em desenvolvimento, possui como objetivo principal verificar a possibilidade da dramaturgia na TV paga brasileira transformar-se em algo semelhante àquela dos EUA. Para isso, pretende-se observar o mercado de séries na TV paga brasileira, sob a perspectiva econômica e dramática, em busca de um mapeamento que venha a confirmar, ou não, a hipótese de que a TV paga substitui, no século XXI, o cinema como local da produção dramática de qualidade, voltada ao público adulto.

Políticas públicas para jogos eletrônicos no Brasil

Autores: Pedro Santoro Zambon (Mestrando, UNESP), Juliano Maurício de Carvalho (Doutor, UNESP)

Partindo da perspectiva de games enquanto uma indústria criativa e concebendo o contexto das políticas culturais e audiovisuais no Brasil, este trabalho pretende elucidar quais foram os dispositivos de fomento para o setor e de que maneira decorreu o processo de inclusão dos games em dispositivos como a Lei Rouanet, Lei do Audiovisual e Lei da Informática.

A subversão do arquétipo do herói na série televisiva Dexter

Autor: Conrado Hernandez Oliveira (UCS)

O artigo proposto busca compreender a subversão do arquétipo na construção do personagem supracitado, assim como os elementos que permitem o enquadramento do mesmo numa nova formatação de tal modelo. Por fim, para ratificar as análises propostas através deste estudo, uma leitura de pontos essenciais da primeira temporada da série Dexter é considerada a partir das etapas da Jornada do Herói, conceito também apresentado por Campbell para estruturar narrativas protagonizadas por este arquétipo.

Mostra de Micrometragens para Celulares: Uma Experiência de Intervenção Web Local com Low Tech

Autora: Liana Cristina de Souza Sant'Anna (UFF)

O presente trabalho descreve a experiência de graduandos dos cursos de Produção Cultural e de Ciência da Computação da Universidade Federal Fluminense, na realização do Projeto Passa pra Mim - Mostra de Micrometragens para Celulares em 2013 no bairro Âncora, em Rio das Ostras, RJ. Com base nos estudos sobre território, cultura digital e mobilização social, a partir de autores como LEMOS e JOSGRILBERG (2009), COELHO (1997), SAVAZONI (2009), TORO (2007) e OLIVEIRA (2007), realizou-se o projeto em duas etapas, uma constituída de ações educativas e outra com um evento de culminância das ações e dos estudos feitos.

A melancolia do prazer: a representação da mulher em três filmes de Walter Hugo Khouri

Autora: Amanda Rosasco Mazzini (UFSCar)

O trabalho se caracteriza pela análise da representação da mulher nos seguintes filmes do cineasta brasileiro Walter Hugo Khouri (1929-2003): “O palácio dos anjos” (1970), “As deusas” (1972) e “As filhas do fogo” (1978). A análise relaciona os elementos narrativos e imagéticos que contribuem para a construção das personagens femininas dos filmes em questão. Os elementos estudados compõem um retrato singular da mulher dentro do cinema brasileiro.

História argentina recente em Nueve Reinas: análise da presença histórica no filme de ficção

Autora: Debora Regina Tano (UFSCar)

A presente pesquisa objetivou analisar de que forma o contexto social da crise argentina do fim dos anos 1990 aparece inserido no filme *Nueve Reinas* de Fabián Bielinsky (2000). Uma vez que o filme estudado pode ser entendido como parte de um momento cinematográfico chamado de *Nuevo Cine Argentino*, que trata sobretudo de uma nova forma de ver o próprio país por meio do cinema, destaca-se a possibilidade de diálogo entre a história e seus desdobramentos sociais e narrativas ficcionais, mesmo que estas aparentemente não tenham a intenção de discutir a sociedade que as cercam.

“My name is Lizzie Bennet”: uma análise da adaptação transmídia de orgulho e preconceito

Autor: Clarice de Freitas Sousa (UFU)

A proposta deste trabalho é analisar que tipos de alterações acontecem na narrativa quando um livro é adaptado para o formato transmídia como a websérie *The Lizzie Bennet Diaries*, adaptação de *Orgulho e Preconceito*, obra de Jane Austen. A interação entre os personagens e o público para a construção da narrativa são estudadas sob o ponto de vista da Teoria Tecnológica devido a ampliação das relações sociais e formação de comunidades em ambientes de rede para o acompanhamento da adaptação.

As estratégias econômicas e estéticas dos blockbusters high concept baseados em histórias em quadrinhos de super-heróis

Autor: Marcelo Félix Moraes (UFSCar)

Este trabalho enfoca a reconfiguração econômica e estética do blockbuster na indústria de cinema americano no contexto de integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria de entretenimento e dos grandes conglomerados de mídia. Dessa forma, essa pesquisa tem por objetivo a análise das relações entre as estratégias econômicas e estéticas dos blockbusters por meio da investigação bibliográfica de conceitos como o *high concept*, as franquias de mídia, a continuidade intensificada e o licenciamento das marcas.

Contos de fadas na Ficção Seriada

Autora: Priscila Mana Vaz (UFF)

Este trabalho, que está inserido dentro de uma pesquisa que busca mapear e compreender os mecanismos de adaptação de obras construídas sob a temática dos Contos de Fadas para o universo da ficção seriada televisiva. Nossa intenção aqui é de identificar quais são essas produções seriadas, a fim de utilizá-las mais tarde como objeto de análise. Para seleção, só foram levados em conta séries cuja a fonte de adaptação tenha sido um livro ou uma história já consagrada como “Conto de Fada”.

Breaking Bad e os princípios da narrativa seriada televisiva

Autora: Ana Beatriz Bretas (UFF)

A partir da análise da primeira temporada do seriado Breaking Bad, pretendemos tirar algumas conclusões sobre quais são as regras da narrativa seriada em televisão. Os pontos chave da nossa análise foram: o contexto de veiculação da série, os principais arcos, uma análise dos coadjuvantes e uma análise do personagem principal.

Os papéis temáticos e figurativo dos atores da narrativa seriada televisiva Game of Thrones

Autora: Nathalia Martins Quagliato (UNIFRAN)

Este trabalho objetiva analisar as características que compõem o gênero seriado de ficção televisiva, tendo como exemplo a série de sucesso do canal HBO “Game of Thrones”, identificando os papéis temáticos, figurativos e passionais que configuram os atores da série, com base nos pressupostos da teoria semiótica greimasiana. Também pretendemos observar como a delimitação das características herói/vilão é tênue e como isso se reflete nesses personagens complexos. Pudemos verificar que este seriado rompe com estruturas narrativas canonizadas na medida em que insere na trama quebras inesperadas em vários programas narrativos e sobretudo na constituição dos papéis que configuram os atores.

Uma perspectiva cultural de Bauru a partir do jornalismo de dados

Autora: Letícia Ferreira Leite de Campos (UNESP)

O jornalismo de dados trata-se de uma técnica e de uma nova maneira de fazer jornalismo, que já usa alguns pressupostos primordiais, como a análise de dados e coleta dos mesmos, mas, nesse contexto, a quantidade de informação é algo muito superior do que se é usado regularmente. Para tornar esses dados e o fruto deles - as análises acessíveis ao público, o leitor comum, estes são transformados em visualizações, que possibilitam uma compreensão melhor do fenômeno em questão. Neste trabalho, especificamente, procura-se identificar, a partir de uma sondagem pequena, quais locais de Bauru são mais noticiados quando o assunto é cultura.

Game of Thrones: o marketing transmídia como meio de construção de lovemark

Autor: Raul Ribeiro (UFSCar)

O presente trabalho procura relacionar atuais práticas de marketing transmídia propostos por séries televisivas, em especial a série de sucesso mundial do canal de televisão condicionada HBO: “Game of Thrones”, com os fundamentos descritos por Kevin Robert em seu livro “Lovemark” de 2004, no qual relaciona o caráter de campanhas publicitárias com o mistério, sensorialidade e intimidade. A série em questão vem se apresentando como um dos grandes expoentes de atividades que envolvam espectadores em processos de storytelling transmídia, fazendo do espectador um potencial consumidor da variedade de produtos publicitários e elemento chave na manutenção de próximas temporadas, fato importante em um mercado de séries televisivas com crescente qualificação técnica e opções para tomar atenção do espectador.