Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2016

Leticia Segabinazi Dumas da Silva

O Documentário Interativo em Novos Media como Instrumento de Sensibilização para as Práticas de Remake no Cinema Ocidental.

Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2016

Leticia Segabinazi Dumas da Silva

O Documentário Interativo em Novos Media como Instrumento de Sensibilização para as Práticas de Remake no Cinema Ocidental.

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Dr. Pedro Almeida, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e coorientação Professor Nuno Barbosa.

Dedico este trabalho à memoria de meu pai e ao meu marido pelo apoio incondicional e determinante para a realização deste trabalho.

júri

Prof. Doutor Jorge Trinidad Ferraz de Abreu
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Prof. Doutora Manuela Maria Fernandes Penafria
Professora Associada da Faculdade de Artes e Letras do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior

Prof. Doutor Pedro Alexandre Ferreira dos Santos Almeida
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Agradeço aos amigos Daniel Moreno e Ana Carolina Abe pelo apoio e palavras de estímulo quando precisei.

À amiga e professora Terezinha Botteon (*In momorian*) pela amizade e incentivo à vida acadêmica.

À Sara Marques pela disponibilidade em ajudar e paciência em ouvir.

Aos meus orientadores Pedro Almeida e Nuno Barbosa pelo acompanhamento neste percurso acadêmico.

A todos aqueles que de alguma forma contribuíram para a existência deste trabalho.

palavras-chave Documentário interativo, cinema, *remake*, indústria cinematográfica, repetição

resumo

O presente trabalho pretende entender o fenômeno do remake, recurso cada vez mais utilizado pela indústria cinematográfica atual, e sensibilizar o público com interesse pelo tema, sobre as estratégias desenvolvidas pela indústria para atrair o público. Nas últimas décadas, houve um crescimento significativo de filmes produzidos pela indústria que repetem os mesmos conceitos de forma cada vez mais elaborada. Sendo assim, pretende-se identificar as diferentes possibilidades de remake, e propor uma nova taxonomia que contribua para o melhor entendimento e reconhecimento desta prática.

Em posse da taxonomia já definida e da análise qualitativa de uma amostra de filmes, desenvolveu-se um documentário interativo que teve como objetivo principal ser instrumento para sensibilização sobre os diferentes tipos de remake identificados.

Após a avaliação do documentário junto ao espectador, foi possível identificar que mesmo o público que assiste a filmes com alguma frequência considerou as categorias de remakes propostas uma fonte de informação relevante para um melhor entendimento e reconhecimento das estratégias criativas da indústria cinematográfica ocidental.

keywords Interactive documentary, cinema, *remake*, cinematographic industry, repetition

abstract

This work has the purpose to understand the remake phenomenon, a resource increasingly used at the current cinematic industry and to aware the target audiences about the theme, and the strategies developed by the industry to attract them. During the last decades, there has been an increase in numbers of movies produced with repeated and far elaborated concepts. Therefore, it´s intended to identify the various "remake" possibilities, and to propose a new taxonomy in order to contribute for a better understanding in this practice.

With the taxonomy well defined and the qualitative analysis of some movies, an interactive documentary was developed with the main propose of being an instrument of awareness about the various types of "remake".

After evaluation of the documentary among the spectator, it was possible to identify that the audience who watch movies on a frequent basis, considered the proposed categories a source of relevant information for a better understanding and recognition of the creative strategies used by the western cinematic industry.

Índice

Índice de Figuras 17
Índice de Gráficos 19
Índice de Tabelas 21
Introdução 23
1.1. Problema e Pertinência da Investigação 23
1.2. Objetivos da Investigação 23
1.3. Apresentação da Estrutura da Dissertação 24
2. Enquadramento Teórico 27
2.1. A Indústria Cinematográfica: Contexto Histórico e Evolução 27
2.2. O Remake na Indústria Cinematográfica 33
2.3. O Documentário 37
2.3.1. Fases da Criação 39
2.3.2. Documentário Interativo 41
2.3.3 Documentários Interativos: Casos Relevantes 43
2.3.3.1 Se Eu Demorar Uns Meses 43
2.3.3.2 The Garden of Earthly Delights 46
2.3.3.3 Out of My Window 48
2.3.3.4. 18 Days in Egypt 50
2.3.3.5. Bear 71 52
3. Tipos de Remake: Uma Proposta de Taxonomia para o Documentário Luz, Câmera [Re] Ação. 55
3.1. Remake 56
3.2. Referência 58
3.3. Homenagem 60
3.4. Autorreferência 61
3.5. Releitura 62
3.6. Adaptação 64
3.7. Paródia 65
3.8. Híbrido 66
4. Metodologia de Investigação 69
4.1 Investigação e Desenvolvimento 70
5. Luz, Câmera, [Re] Ação. 71
5.1 Projeto de Documentário Interativo 71
5.2 Fases do Projeto 72
5.3. A Execução do Projeto 73
5.3.1 Caraterização da Amostra 73

5.3.2 A Pré-Produção....78
5.3.3 Produção....79
5.3.4 Pós- Produção....80
5.3.4.1 Edição 80
5.3.4.2 Publicação on line (Canal Luz, Câmera, [Re]ação).... 84
5.3.4.3 Interatividade.... 84
6. Avaliação....87
6.1. Caraterização da Amostra.... 88
7. Conclusão....97
8. Bibliografia....99
ANEXOS....103
1. Episódio: Remake....104
2. Episódio: Referência....105
3. Episódio: Homenagem....106
4. Episódio: Autorreferência....107
5. Episódio: Releitura....109
6. Episódio: Adaptação....110
7. Episódio: Paródia....111
8. Episódio: Hibridismo....112
9. Questionário....113

Índice de Figuras

Figura 1 - Cartazes de Squaw Man. 34
Figura 2 - Cartaz de O Pátio das Cantigas de 1942 e 2015. 36
Figura 3 - Site da Plataforma Korsakow. 44
Figura 4 - Se Eu Demorar Uns Meses - Interface Interativa. 45
Figura 5 - Website do documentário Se Eu Demorar Uns Meses 45
Figura 6 - The Garden of Earthly Delights - Interface Principal 46
Figura 7 - The Garden of Earthly Delights - Exemplo de Conteúdo Interativo 47
Figura 8 - The Garden of Earthly Delights - Exemplo de Interação com Ícones 47
Figura 9 - Out of My Window - Página Introdutória 48
Figura 10 - Out of My Window - Página Interna com Interação na Escolha do Personagem. 49
Figura 11 - Out of My Window - Seleção de Personagem de Forma Interativa "Janela" 49
Figura 12 – 18 Days in Egypt. Página Inicial. 50
Figura 13 – 18 Days in Egypt - Seleção dos Últimos Conteúdos. 51
Figura 14 – 18 Days in Egypt - Exemplo de Documentário Colaborativo. 51
Figura 15 - Bear 71 - Exemplo de Interatividade. 52
Figura 16 - Bear 71 - Exemplo de Interação Espacial 53
Figura 17 - Cartaz de Psicose (1960) e Psicose (1998) 58
Figura 18 - Cartaz de Independence Day (1996) Cartaz de Círculo de Fogo (2013) 59
Figura 19 - Cartaz de Vertigo (1968) e Body Doublê (1984) 61
Figura 20 - Cartaz de Scarface (1983) e Pagamento Final (1993) 62
Figura 21 - Cartaz de O Casamento do Meu Melhor Amigo (1997) e O Melhor Amigo da Noiva (2008) 63
Figura 22 - Deixe Ela Entrar (2008) e Deixe-me Entrar (2011) 64
Figura 23 - Cartaz de 2001: Uma Odisseia No Espaço (1968) e Zoolander (2001) 66
Figura 24 - Cartazes de Contato (1997), Sinais (2002) e Interstellar (2014) 67
Figura 25 - Desenvolvimento plano qualitativo (adaptado de Coutinho, 2015) 69
Figura 26 - Logótipo desenvolvido para o projeto. 71
Figura 27 - Gravador Zoom H5 e o Microfone Shotgun Rode. 80
Figura 28 - Exemplo de separador criado para o episódio Referência 82
Figura 29 - Exemplo de layout usado no episódio Autorreferência. 82
Figura 30 - Captura do Premiere CC (Software utilizado na edição dos vídeos). ... 83
Figura 31 - Captura do canal do YouTube de Luz, Câmera, [Re] ação 84

Figura 32 - Vídeo introdutório com tela interativa. 85
Figura 33 - Exemplo de interativa para escolha de outros vídeos do canal. 85

Índice de Gráficos

Gráfico 1 - Gráfico ilustrativo do crescente número de remakes a ocupar o topo da bilheteria americana entre os anos de 1981 e 2011. 35
Gráfico 2 - Género dos participantes. 88
Gráfico 3 - Frequência com que os participantes assistem a filmes. 89
Gráfico 4 - Participantes avaliam o tema do documentário. 90
Gráfico 5 - Participantes avaliam as categorias de remake. 91
Gráfico 6 - Identificação dos participantes com o tema. 91
Gráfico 7 - Avaliação quanto aos formatos dos episódios do documentário. 93
Gráfico 8 - Avaliação da presença de interatividade no documentário. 94
Gráfico 9 - Avaliação sobre se houve ou não mudança na forma de entender o cinema. 94

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Filmes Ilustrativos Caso Híbrido..... 67
Tabela 2 - Colaboradores para construção da mostra de filmes em cada categoria proposta..... 73
Tabela 3 - Filmes representativos da modalidade Remake..... 74
Tabela 4 - Filmes representativos do caso Referência..... 75
Tabela 5 - Filmes representativos do caso Homenagem. 75
Tabela 6 - Filmes representativos do caso Autorreferência..... 76
Tabela 7 - Filmes representativos do caso Releitura..... 76
Tabela 8 - Filmes representativos do caso Adaptação..... 76
Tabela 9 - Filmes representativos do caso Paródia..... 77
Tabela 10 - Filmes representativos do caso Híbrido. 77
Tabela 11 - Captura dos nove episódios produzidos..... 83
Tabela 12 - Ocupação dos participantes que constituíram a amostra de avaliação. 88
Tabela 13 - Respostas dos participantes sobre informações consideradas mais relevante no documentário..... 92
Tabela 14 - Respostas dos participantes sobre a mudança de forma em entender o cinema..... 96

Introdução

1.1.Problema e Pertinência da Investigação

Com a vasta quantidade de filmes produzidos nos dias atuais, cada vez mais se faz notar a utilização repetitiva de ideias no cinema. Para o público interessado, é comum observar as semelhanças de um filme para outro, ou ainda comparar uma refilmagem de um filme clássico com uma versão mais moderna ou até mesmo identificar um personagem que se repete na narrativa, chamando atenção para a quantidade de produções que, cada vez mais, se referenciam.

É, por isso, possível perceber que nas últimas décadas, houve um crescimento significativo de filmes produzidos pela indústria que são *remakes* ou utilizam a mesma ideia ou conceitos e formas de filmes já consagrados. Este crescimento ostensivo fez com que despertasse no público um interesse maior em conhecer os filmes originais, que foram refilmados, comparando-os e buscando as suas semelhanças e diferenças com os novos filmes produzidos posteriormente. Desta forma, exploraremos neste trabalho as possibilidades e diferentes facetas que um *remake* pode apresentar dentro do universo da cinematografia ocidental nas últimas duas décadas, de forma a sensibilizar o público sobre esse fenómeno antigo, mas cada vez mais presente no universo cinematográfico atual.

1.2.Objetivos da Investigação

Considerando o problema já abordado, este projeto pretende a criação de um documentário interativo que permita sensibilizar o público sobre as diferentes formas que o cinema ocidental moderno utiliza para apresentar ideias semelhantes. Para isso será criada uma classificação que permitirá ao público identificar de forma lúdica a reciclagem de ideias e refletir sobre quantas vezes assistimos aos mesmos temas com novas abordagens.

Sendo assim, estes são os objetivos gerais do projeto:

- Identificar e classificar as práticas de repetição na indústria cinematográfica ocidental nas últimas duas décadas;

- Criar um documentário interativo que sensibilize o público e potencie um debate sobre a prática da repetição na indústria cinematográfica ocidental atual.

Os objetivos específicos são:

- Identificar as categorias de classificação dos filmes em casos de repetição;
- Identificar os filmes que serão representativos de cada caso listado na categoria;
- Identificar as ferramentas para a construção de um documentário interativo que mais se adeque à proposta e ao conteúdo em questão;
- Produzir o documentário e publicá-lo numa plataforma online que garanta o acesso alargado;
- Avaliar o impacto do documentário na sensibilização das práticas de repetição.

1.3. Apresentação da Estrutura da Dissertação

Este trabalho de dissertação apresenta oito capítulos, sendo eles: Introdução, Enquadramento Teórico, Metodologia, Proposta de Taxonomia, Produção, Avaliação e Conclusão e Referências Bibliográficas.

No primeiro capítulo é apresentado e caraterizado o tema da dissertação, a formulação do problema que inclui dados e informações que possibilitam dimensionar e entender a questão a ser trabalhada. Também se apresentam os objetivos que traduzem os resultados esperados com a pesquisa, assim como as considerações sobre importância e pertinência do tema.

O capítulo intitulado Enquadramento Teórico é construído com dados e conceitos obtidos através de revisão bibliográfica e reflexões sobre os temas pertinentes a esse trabalho em questão e que sustentarão para todo o desenvolvimento do mesmo. Neste capítulo apresentam-se também exemplos de trabalhos práticos desenvolvidos e que são referências quanto às diferentes possibilidades de criação de documentário interativo.

No terceiro capítulo apresenta-se a proposta de taxonomia de remakes desenvolvida neste trabalho e que servirá de base para o desenvolvimento do documentário.

O quarto capítulo aborda a Metodologia escolhida para o desenvolvimento do trabalho e explicita de que forma o projeto foi elaborado, as etapas que o constituem.

O quinto capítulo é destinado à implementação prática do projeto. Dessa forma está estruturado nas fases que constituem a produção do documentário interativo, sendo elas: Pré-Produção, Produção, Edição, Pós-Produção, Plataforma de Exibição, explicando o trabalho realizado em cada uma das etapas mencionadas de forma detalhada.

O sexto capítulo é onde se faz a parte da avaliação do produto desenvolvido neste trabalho junto ao espectador, apresenta-se o resultado dessa avaliação em forma de gráficos comentados.

O capítulo 7 trata-se das conclusões obtidas no final do trabalho, além de ser também dedicado às reflexões sobre o caminho percorrido, os contributos deste trabalho e aos fatores limitantes encontrados durante o percurso.

2. Enquadramento Teórico

2.1. A Indústria Cinematográfica: Contexto Histórico e Evolução

A indústria cinematográfica tal qual observamos hoje é um arranjo resultante de mais de um século de transformações estruturais e cujo centro pode ser identificado com a rede de produção e distribuição que se estabeleceu a partir dos Estados Unidos da América e que se tornou conhecida genericamente pela denominação de *Hollywood*, que, na verdade, é um distrito da cidade californiana de Los Angeles.

No início do século XX, os pioneiros da indústria norte-americana do entretenimento filmado estabeleceram-se nas duas pontas do território: na costa leste, de onde vinha o comando executivo (notadamente de Nova York), e na costa oeste, na qual a produção ganhava corpo (mais precisamente em Los Angeles, onde acabaram por se estabelecer as unidades físicas dos chamados estúdios, fato este decorrente do clima regularmente ensolarado da região e da farta disponibilidade de terrenos planos, ideais para a construção de cenários dos filmes).

Estes pioneiros da indústria tinham origem em negócios relativamente distantes da rotina de realização cinematográfica.

Ao longo dos primeiros anos do século passado, a indústria foi ganhando a forma que seria determinante e bem-sucedida até pelo menos a década de 1950, apoiada no célebre e reconhecido "tripé" de sustentação do negócio e que se confundia com sua essência mesma. Tal tripé era composto por princípios que se notabilizaram caracteristicamente a ponto de se confundirem eles mesmos não só com a indústria norte-americana de cinema como um todo, como com a indústria de cinema em si, embora, ele tenha sofrido transformações em relação à época e local que acabaram por dotar o fenômeno de outras características igualmente importantes para sua compreensão.

O primeiro princípio dizia respeito à organização do negócio em si, e ficou conhecido como *"studio system".* O sistema de estúdio determinava que as empresas de cinema seriam complexos, porém centralizados mecanismos de produção e fornecimento de filmes, com estruturas funcionalmente elaboradas como verdadeiras fábricas de produção em série. Além disso, a chave para o negócio era a integração de ponta a ponta, ou seja, o controle desde a premissa

inicial de cada produção até sua chegada ao consumidor final (espectador) através de uma malha de salas exibidoras distribuídas especialmente pelo próprio território norte-americano.

O segundo princípio referia-se ao maior atrativo dos filmes em si: os atores e atrizes contratados como verdadeiros funcionários assalariados naquilo que se convencionou denominar "*star system*", pelo qual cada artista era posicionado como uma verdadeira ferramenta de identificação e comercialização do produto filme, de modo especialmente a facilitar a venda de tal produto e sua diferenciação no mercado. Assim, havia atores e atrizes específicos para cada estilo de produção.

O terceiro princípio é talvez o que mais solidamente mantém-se até os dias de hoje, com alterações bastante tímidas em relação ao conceito inicial e ao qual chamamos de "*genre system*", o sistema de gênero pelo qual os filmes devem ser encaixados (desde o instante da concepção até a oferta do produto finalizado) em grandes estilos formatados tradicionalmente em denominações de imediata compreensão, dentro da natureza particular do fenômeno cinematográfico, tais como drama, comédia, musical, aventura, horror, mistério, em suas também relativamente limitadas variações resultantes da dinâmica da indústria e da preferência volátil da audiência.

Sobre esse momento histórico, escreveu Schatz (1991):

> Cada um dos grandes estúdios criou seu elenco de astros contratados e um repertório de fórmulas de histórias que foram se aperfeiçoando e se reciclando. A Warner, por exemplo, lançou, em 1930, filmes urbanos de crimes, com Cagney e Edward G. Robinson; filmes biográficos de causas sociais, com Paul Muni; 'backstage musicals', isto é, musicais de bastidores com Dick Powell e Ruby Keeler; épicos de heróis valentões, com Errol Flynn e Olivia de Havilland; e, em curiosa oposição ao 'etos' masculino do estúdio, uma sucessão de "women's pictures" ("filmes de mulher") estrelados por Bette Davis. (p.21)

Foi sobre esse tripé que a indústria se sustentou com relativa solidez até meados do século XX, não sem passar por pelo menos duas crises importantes, uma a qual poderíamos chamar de "externa" e outra "interna" ao mercado. A externa foi uma decorrência tardia da crise de 1929, que só se fez sentir em *Hollywood* nos anos seguintes, conforme descreve Schatz (1991).

Na passagem de 1931 para 1932, uma crescente queda de público e severas políticas de impostos atingiram as companhias, especialmente aquelas que haviam se expandido de forma mais agressiva na década anterior.

A superação dessa crise na verdade consolidou o poder dos oito maiores estúdios da época (Paramount, MGM, Fox, Warner Bros, RKO, Universal, Columbia e United Artists), fortalecendo tanto as identidades particulares de cada um como reforçando o caráter de integração dentro da cadeia produtiva, bem como os estilos cinematográficos característicos de cada empresa e sua relação com o público. A otimização dos custos de produção, bem como uma utilização crescentemente racionalizada dos recursos disponíveis (estúdios e elencos fixos, por exemplo) contribuíram para que *Hollywood* superasse a turbulência econômica da crise capitalista sem perder sua hegemonia.

A crise interna ao mercado cinematográfico, por sua vez, foi resultado da intervenção do governo através do Departamento de Justiça, que finalmente impôs ao sector o chamado "Decreto *Paramount*", após anos de disputas e discussão, eventualmente eliminando as vendas em pacotes dos filmes produzidos por cada estúdio aos exibidores. Tal golpe seria determinante para uma mudança de rumos no sector, uma vez que a própria manutenção do sistema de estúdio dependia da solidez e regularidade permitida pela venda de tais pacotes, os quais possibilitavam controlar despesas de lançamento e planejar todo o calendário de filmes a serem produzidos ao longo da temporada.

A crise definitiva e que transformaria radicalmente o modelo de indústria sustentado pelo capitalismo norte-americano por quase 50 anos teria início nos anos 1940, após o final da Segunda Guerra Mundial. Sobre a crise na indústria, Schatz (1991) escreveu:

> Algo deixara de existir no início dos anos 50 – mas não era o cinema. Era o sistema de estúdio de fazer cinema, assim como o poder quase absoluto com que o estúdio dominava a indústria cinematográfica norte-americana. (...). Esse ocaso se deveu a vários fatores, que iam de processos antitruste movidos pelo governo e leis tributárias federais ao surgimento de novas formas de entretenimento e de profundas mudanças no estilo de vida norte-americano. (p.83)

Embora a indústria cinematográfica norte-americana confunda-se, muitas vezes, com a indústria cinematográfica de maneira geral, tal o seu grau de

organização empresarial e alcance e influência de seus produtos, não se pode ignorar o desenvolvimento das assim conhecidas “cinematografias nacionais”, um permanente contraponto que muitas vezes traz à tona as próprias características daquela, cujo fenômeno se observado em separado não traria um retrato suficientemente completo do problema. Segundo Alejandro Pardo (2002):

> O contato entre a Europa e Hollywood sempre se caracterizou por uma relação do tipo amor e ódio. Atualmente, graças à nova economia global, bem como à internacionalização dos mercados de filmes, essa relação tornou-se um matrimônio de conveniência. Na verdade, esse romance peculiar se mantém por obra de estratégias paradoxais de cooperação, de um lado, e de concorrência, do outro – especialmente no caso da Europa. (p.48)

A extensão de *Hollywood* como negócio mundial e seu poder de penetração em mercados ora mais, ora menos abertos ao produto estrangeiro, tem determinado que o verdadeiro mote das indústrias de cinema nacionais é como responder a esse assédio comercial, mas também ao estilo completo resultante da atividade da indústria. Ou seja: os filmes produzidos fora do alcance do sistema norte-americano nascem e tentam se estabelecer sob a quase obrigatória orientação de responder de alguma forma aos filmes produzidos dentro da indústria. Serão aqueles mais ou menos “parecidos” a estes? O estilo de filmagem será o mesmo? Qual a relação dos filmes de fora de *Hollywood* com suas próprias audiências? E a simples esquematização do negócio de cinema, de alguma forma replicará o tripé hollywoodiano já descrito ou tentará estabelecer um novo paradigma?

A cada momento histórico, e dependendo do país, as respostas a essas perguntas podem variar, embora pareçam conservar também uma variabilidade limitada imposta pela natureza do negócio cinematográfico em si. Então, temos experiências industriais que imitam (muitas vezes de maneira fiel, outras até mesmo como distorcida caricatura) o modelo de Hollywood segundo a cultura nacional, e outras que se contrapõem (em termos notadamente políticos) a ele. Tais casos, inclusive, acabam ironicamente sendo incorporados ao longo do tempo pela máquina da própria indústria norte-americana, a qual se revela também dinâmica e aberta à contribuição estrangeira capaz de renovar o sistema como um todo de dentro para fora, sem rupturas incontornáveis para a cadeia produtiva como um todo.

Podemos apontar como exemplos significativos do primeiro caso (o do modelo nacional como imitação do norte-americano) a indústria cinematográfica indiana conhecida popularmente pelo apelido *"Bollywood",* sua concorrente paquistanesa *"Lollywood",* o experimento industrial ligeiro no Brasil (o "caso Vera Cruz") e a célebre fábrica de filmes europeus identificada pela marca *"Cinecittà"* (uma espécie de "*Hollywood* romana").

Do segundo caso (o da cinematografia nacional contraposta ao sistema de *Hollywood*) destacamos aqueles que são autênticos movimentos artísticos, nos quais o próprio "fazer cinematográfico" acaba por se confundir com a dinâmica da indústria (ou a ausência desta, ao menos nos termos tradicionalmente reconhecidos), entre eles o Neorrealismo Italiano, a *Nouvelle Vague* (França), o Cinema Novo (Brasil), o Novo Cinema Alemão e o Dogma 95.

Foi então essa a combinação entre componentes de diferentes naturezas (o artístico, com a ascensão de cinematografias nacionais desafiando a estética de *Hollywood*; o social, com as alterações na sociedade norte-americana do pós-guerra e o advento da contracultura dos anos 1960; o econômico, com a concorrência galopante da televisão comercial; o regulatório, com a intervenção da Justiça e do Governo dos EUA na dinâmica do setor) que não só subverteu toda a lógica típica da indústria de cinema tradicional, como possibilitou e precipitou, paradoxalmente, que essa mesma indústria pudesse ser renovada até certo ponto de dentro para fora, sem ser atingida fatalmente pela crise.

Esse status manteve-se até que a indústria incorporasse os mesmos elementos causadores de sua queda (a mudança de gosto e do público de cinema; as novas possibilidades de linguagem cuja origem era os "cinemas novos" pelo mundo; a necessidade de integração com uma media emergente, a TV; a necessária recomposição societária dos grandes estúdios, com a entrada de novos agentes econômicos que, por fim, iriam injetar doses renovadas de capital fundamentais para a continuidade dos negócios). Sobre tais transformações, o autor Peter Biskind (2009) escreveu:

> Os estúdios, que pareciam inexpugnáveis pelo lado de fora, vinham apodrecendo por dentro desde os vereditos contrários a eles nos anos 40, que tornaram a indústria mais vulnerável à invasão da televisão. Os velhos que os dirigiam estavam cada vez mais sem contato com a vasta geração 'baby boom' que chegava à juventude nos anos 60, uma geração que se tornava mais e mais radical e hostil a seus antecessores. (...) O

> resultado é que, no final dos anos 60, os estúdios estavam em péssimas condições financeiras. (...). Enquanto os observadores de Hollywood viam com tristeza estúdio após estúdio se transformar em aperitivo para grandes companhias cujas principais atividades eram seguros, minas de zinco ou funerárias, havia um raio de luz no horizonte. A mesma crise que deixara os estúdios aos pedaços havia também aberto o caminho para sangue novo entre os executivos. (p. 19, 20)

A resultante daquela crise iniciada após 1945 forjaria a indústria conforme temos visto ao longo dos últimos 60 anos, até o recente novo advento da transformação radical na última ponta da indústria, ou seja, na janela de exibição para o espectador, que ganhou corpo especialmente após o início da segunda década do século XXI, quando a abordagem tradicional do negócio (a produção de filmes para a exibição predominante em salas de cinema e posterior escoamento no mercado de home-vídeo e televisão de sinal aberto e fechado) vem sendo gradualmente, se não substituída, ao menos coadjuvada, pela abordagem tipicamente digital e por uma procura por novos modelos de visionamento (através da qual os filmes podem ser adquiridos e apreciados em dispositivos móveis, em casa ou em qualquer lugar, no horário preferido de cada espectador, e também compartilhados em rede pública ou privada, fenómeno que acaba por converter o público de mero receptor de conteúdo para um autêntico distribuidor em potencial). Sobre essa nova configuração do mercado, escreveu Chris Howard (2007):

> O cinema está sendo efetivamente realocado em categorias industriais muito mais amplas e este é um dos fatores que afeta, consequentemente, seu valor agregado. Umas das principais palavras nesta reavaliação é, obviamente, “conteúdo”. Na era digital, o cinema é parte de um conjunto mais amplo de produtos audiovisuais com potencial para ser distribuído com facilidade por meio de várias janelas de média. No momento, essas janelas incluem salas de exibição, lançamentos em DVD ou VCD e exibições em televisão terrestre ou via satélite. Mas, com a perspetiva de aumento de convergência de média, os serviços de VOD (seja em casa ou em telefones celulares), prometem revolucionar mais uma vez o consumo (e valor econômico) do conteúdo. (p.18)

Apesar de todas essas transformações aqui sintetizadas, as quais representam um retrato resumido da generosa sucessão de eventos que tem construído a história do cinema como indústria ao longo de mais de 100 anos,

aquilo que parece ser essencial da produção desde os seus primórdios mantém-se como símbolo e como premissa para realizadores e toda a comunidade que sustenta e circunda a produção dos filmes em si: estes são produtos concebidos e preparados para a replicação em série e é sob este signo que a própria natureza dos filmes se têm modificado e desenvolvido ao longo do tempo. A cópia de cada filme em sucessão inumerável (especialmente com o advento digital do compartilhamento em rede) e dos filmes entre si (com a repetição e a referenciação de temas, estilos, modelos, narrativas) persiste como característica essencial dessa arte e de toda a indústria construída a partir dela.

2.2. O *Remake* na Indústria Cinematográfica

Cada vez mais na indústria cinematográfica atual é possível observar a quantidade de filmes que repetem a mesma história, forma ou ambos. Nas últimas duas décadas, o conceito de repetição está cada vez mais presente no universo das produções cinematográficas em diferentes países e continentes. No entanto não é possível afirmar que a ideia de repetição seja algo propriamente novo, restrito aos dias de hoje. Segundo o *website Internet Movie Data Base*, o primeiro filme a ser refilmado, foi *The Squaw Man* (Em português *O Exilado*), do ano de 1914 e o *remake* (*The Squaw Man*) acontece em 1931, ambos filmados pelo mesmo realizador. Nas últimas décadas, temos visto surgir nas telas dos cinemas uma onda avassaladora de *remakes* Hollywoodianos de filmes de sucesso do passado e de alguns mais recentes também. O fenômeno não é novo (a prática da refilmagem), mas é a partir da década de 1970 que toma corpo, prolongando-se na década de 1980 e consolidando-se nos anos 1990, quando adquire dimensões que nos autorizam falar em fenômeno. (Augusto, 1999)

Figura 1 - Cartazes de *Squaw Man*.

Ainda que a repetição de ideias não seja uma prática nova na indústria cinematográfica, nas últimas décadas a quantidade de filmes que ganharam uma nova versão, adaptação, ou uma nova sequência cada vez mais ganham espaço nas produções da indústria do cinema ocidental atual. Não podemos deixar de citar que na indústria de cinema indiano (ainda que não seja o foco deste trabalho) são filmados anualmente uma grande quantidade de *remakes* de filmes ocidentais, confirmando assim uma tendência mundial para este tipo de produção.

É possível questionar se a indústria atravessa uma crise de identidade ou até se a questão da repetição de ideias se trata de uma estratégia comercial, mas não podemos desprezar a relevância que essa prática adquiriu na indústria cinematográfica atual (Falcão, 2015). Através do gráfico abaixo, é possível visualizar como na última década a indústria cinematográfica norte-americana reutilizou os mesmos conceitos na produção dos filmes.

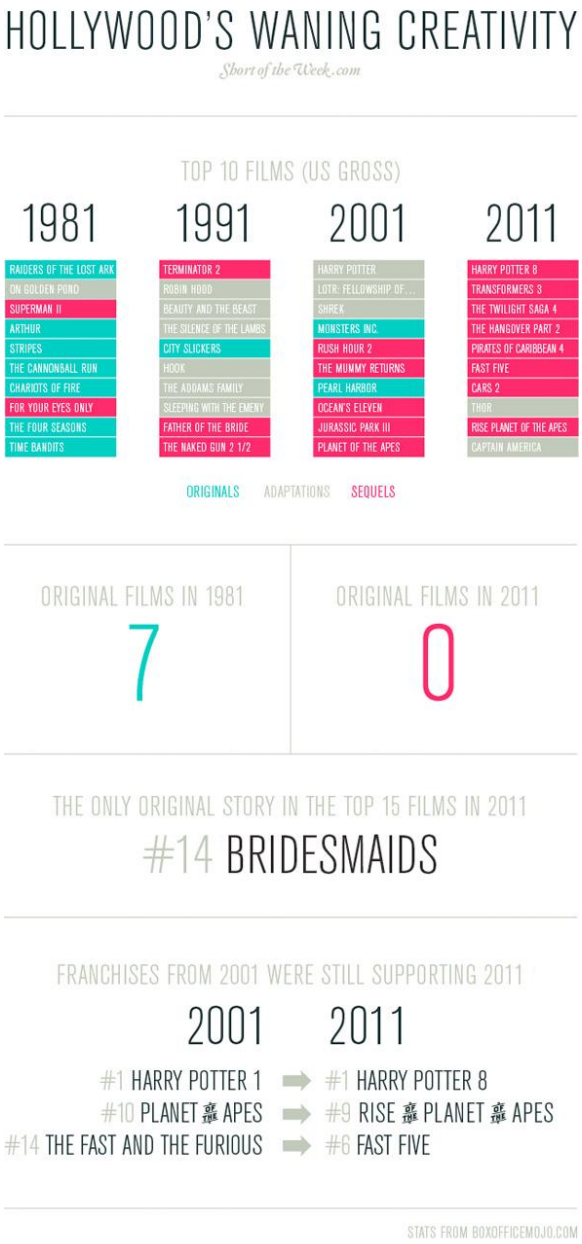


Gráfico 1 - Gráfico ilustrativo do crescente número de remakes a ocupar o topo da bilheteria americana entre os anos de 1981 e 2011.

Essa tendência pode ser confirmada também na cinematografia portuguesa. A estação pública RTP financiou o *remake* de uma trilogia de filmes portugueses dos anos 1940, que marcaram a indústria cinematográfica nacional. *O Pátio das Cantigas*, *O Leão da Estrela* e *A Canção de Lisboa* são os três filmes eleitos para serem adaptados à atual realidade. O *remake* de *O Pátio das Cantigas*, do realizador Leonel Viera, exibido nas salas de cinemas em 2015, somou na primeira semana de exibição mais de 134.000 espectadores, o que o coloca entre os dez filmes portugueses mais vistos da década, segundo dados do Instituto do Cinema e Audiovisual (ICA).

Figura 2 - Cartaz de *O Pátio das Cantigas* de 1942 e 2015.

Segundo Vervis (2006), o *remake* cinematográfico ainda não recebeu, por parte dos pesquisadores, a merecida atenção. Perguntas como: o que é um *remake* e de que forma ele difere de outros tipos de repetição e adaptação ainda não foram elucidadas.

Para Michel Serceau (1989) não há uma definição única para *remake*, mas é possível enumerar uma série de situações nas quais diferentes tipos de *remakes* podem ser configurados. O autor entende o cinema como um instrumento de consolidação de mitos e mitologias e a prática do *remake* corrobora para esta consolidação.

A importância que os *remakes* assumem na cinematografia norte-americana é objeto de estudos importantes. Mas a própria definição do que é um *remake* é algo que parece estar longe de um consenso, por se tratar de um tema que aceita diferentes abordagens: técnicas, estéticas, sociológicas, entre outras (Horton & McDougal,1998).

Não podemos também deixar de mencionar que os críticos em geral entendem o *remake* como uma peça de menor valor; este estigma contribui para que os estudos sobre o tema sejam ainda relativamente limitados.

Some prejudices against remakes obviously persis especially in non academic texts such as newspapers reviews, film magazines and internet blogs

(Heinze,Kramer,2015).

Nos parece que mais importante do que uma definição específica, talvez seja necessário traçar uma ligação entre o novo e o antigo para tentar perceber as semelhanças e diferenças entre os produtos para então tentarmos classificar o lançamento como sendo ou não um *remake* (Falcão, 2015).

Segundo Viana (2006):

> O filme como mercadoria é assim visto pela indústria cinematográfica, que produz filmes para adquirir lucro. Do ponto de vista da indústria cinematográfica, um filme deve ser produzido quando ele é lucrativo. Da mesma forma, a razão de se produzir um *remake* é a mesma, isto é, um *remake* deve ser feito se for lucrativo. Porém, isto significa que a ênfase não é na mudança formal intencional e sim na produção de mais um filme que dará bilheteria e renderá lucro. Esta é a fonte dos *remake*s de baixa qualidade e do excesso deles. Recentemente tivemos inúmeras reproduções (*remake*s ou novas versões), tal como *Titanic, Solaris, King Kong* (a primeira versão da "série" é de 1933), *Guerra dos Mundos, A Profecia, Sob o Domínio do Mal* e o recém-lançado *Poseidon* (baseado em *O Destino de Poseidon*). Juntando a falta de criatividade com a possibilidade de lucratividade, temos o festival de *remake*s e novas versões, principalmente oriundas de Hollywood (p.1)

2.3. O Documentário

A proposta deste trabalho não é fazer uma retrospetiva histórica e exaustiva sobre os conceitos e a criação do documentário, uma vez que esse tema por si só é o objeto de pesquisa principal de muitos estudiosos. A questão que nos interessa aqui é compreender, através de uma perspetiva atual, como a linguagem documental evoluiu e também como ela é utilizada em contextos interativos. Em décadas de estudos, muitos autores se esforçam para dar uma definição clara e objetiva sobre o que é um documentário, mas é possível dizer que mesmo após exaustivas discussões acerca deste tema, ainda não foi possível encontrar um consenso. Sendo assim, podemos encontrar algumas definições sobre o surgimento do documentário e algumas definições apresentada através da ótica de

diferentes autores, sem que seja possível afirmar que exista um conceito único e conclusivo. A autora Manuela Penafria (1999) afirma que:

> O filme documentário tem uma história recente. Ao contrário do que o mais das vezes se afirma o documentário não nasceu aquando do cinema. As primeiras experiências com as imagens em movimento tinham apenas por objectivo registar os acontecimentos da vida quotidiana das pessoas e dos animais. Assim, o contributo dos pioneiros do cinema para o filme documentário foi o de mostrar que o material base de trabalho para o documentário são as imagens recolhidas nos locais onde decorrem os acontecimentos. Ou seja, é o registo in loco que encontramos no início do cinema que constitui a raiz ou princípio base em que assenta o documentarismo. (p.1)

Considera-se o filme documentário um produto sempre em construção, suportado por um guião em aberto, passível ao improviso, - ganhando vida à medida das particularidades do tema que trata, muitas vezes traçando um caminho diferente do planejado na fase inicial. Neste contexto, ao definir as escolhas que se lhe colocam, o autor/realizador imprime o seu ponto de vista, que é igualmente acentuado na fase de filmagem e de montagem das imagens capturadas (Antunes&Gouveia, 2011).

O documentário diferencia-se do cinema de ficção porque nele o realizador, pelo menos em teoria, abdica de pedir ao espectador a "suspensão de descrença", ou seja: ele expõe algo filmado como expressão direta da realidade, onde sua própria capacidade de manipular os elementos termina na câmara e na edição, não interferindo diretamente naquilo que se filma (e sim apenas em como, onde e por que se filma). É impossível garantir a 100 por cento que mesmo aquilo que se anuncia como “realidade” corresponde a um documentário verdadeiro, podendo ser um falso documentário, ainda que se pareça expressamente com um documentário real. Segundo Fernão Ramos (2008), a principal distinção que podemos fazer entre ficção e documentário está em que a intenção do realizador de uma ficção é unicamente a de entreter o espectador, e já no documentário é a de fazer asserções sobre o mundo, ou seja, evidenciar uma posição frente a um tema e não apenas entretê-lo.

Assim sendo, resta ao público não a ingrata tarefa de revelar a natureza de tudo aquilo a que ele assiste (ou é exposto habitualmente), pois tal tarefa é

eventualmente impossível, mas sim perceber dentro do filme ao qual assiste elementos da elaboração audiovisual que tragam à tona a natureza (imitativa, industrial e compartimentada) do fenômeno. Tal capacidade supera a mera suposição (segura ou não) de que um filme é uma “ficção” ou um “documentário”, pois permite que esse mesmo espectador observe e responda como cada especto de cada filme é manipulado pelo realizador, e a partir de tal perceção ele possa construir sua visão pessoal a respeito do material, seja ele ficcional, documental, uma mistura de ambos, tendo a realidade como fonte próxima ou referência distante.

2.3.1. Fases da Criação

Os Documentários dependem não da criatividade inventiva, mas do arranjo dos elementos factuais, tecendo uma narrativa que deve ser mais do que a soma das duas partes, e que deve ser convincente sem sacrificar a integridade jornalística. Ou seja, criatividade não pode tomar proporções tais que distorça os propósitos gerais do documentário. (Bernard,2007)

As fases de construção de um documentário são também as mesmas de um filme de ficção: pré-produção, produção e pós-produção. (Rosenthal, 2002)

Podemos resumir o processo de criação cinematográfica e consequentemente de um documentário a três etapas essenciais: a primeira etapa é a etapa de “texto”, cuja forma é conhecida por “guião”; a segunda etapa é a etapa de “captação”, conhecida por “filmagem” (ou vulgarmente, “gravação”); a terceira finalmente é a etapa de “montagem” (edição). A primeira etapa, embora fundamental para o processo cinematográfico, não é essencialmente cinematográfica, porém literária. Das duas etapas restantes e que podem ser reveladas ao espectador de modo que ele seja instrumentalizado a observar e interpretar filmes (de ficção ou documentário), utilizaremos a última porque ela parte de material já captado e pode ser mais fielmente reproduzida (a filmagem demanda uma quantidade de recursos e envolve uma variedade de processos em escala virtualmente inacessível ao espectador).

A montagem cinematográfica não pode ser vista somente como um procedimento técnico em que planos são combinados com o único objetivo de traduzir o que está previsto no roteiro ou pensamento do diretor. A montagem é essencial do processo de realização de um filme (ou de uma obra audiovisual) uma

vez que é o momento em que se organizam os materiais e se define a estrutura narrativa no jogo que se instaura na associação de imagens e sons. Vista como momento de criação, ela se impõe e passa a ter um papel central e significativo. (Mourão, 2006)

Por exemplo: as imagens podem ser originalmente captadas, arquivadas, reaproveitadas de outros filmes, desenhos estáticos ou animações (CGI), grafismos inseridos sobre imagens primeiramente selecionadas, etc. Sons podem ser vozes captadas, vozes de arquivo, músicas existentes ou especialmente criadas, ruídos de diferentes naturezas, efeitos puramente computacionais, etc. No caso da produção de um documentário que terá como sua matéria-prima, não imagens captadas, mas sim imagens de arquivos e de filmes realizados por outros autores, será através da montagem que o realizador irá imprimir a sua visão sobre o tema abordado.

A visão de um realizador sobre determinado assunto manifesta-se então, de modo formal, ou seja, pela utilização da linguagem cinematográfica. Assim, o espectador poderá interpretar o filme através do olhar do documentarista e aperceber-se de que determinada realidade pode ser vista de modo diferente. (Penafria, 2001)

Ao levar o espectador a compreender que, na verdade, o todo cinematográfico é composto por partes (elementos) que podem ser eventualmente trocados e intercambiados, ele compreende também a natureza industrial dos filmes, onde há colagem, repetição, ordenamento das cenas (ou "peças" de uma linha de montagem). E é precisamente por ser industrial (ou seja, sua natureza "repetitiva" é essencial para sua compreensão, uma vez que o filme nunca é "único", ele é como um modelo para ser replicado em cada nova exibição, física ou virtual) que a imitação é uma base importante de sua face estética (afinal, todo filme nasce, na verdade, para ser copiado, em milhares de novas cópias, DVDs e ou projeções, daí sua natureza ser a da repetição). E vendo que os filmes são compostos por partes (peças), é através da imitação dessas peças (infinitamente criadas, recriadas e combinadas e recombinadas entre si, em imitação quase perfeita ou moldes imperfeitos e disfarçados) que os realizadores compõem novos filmes, que serão novamente copiados (ciclo industrial que não termina nunca, como uma linha de produção aberta 24 horas todos os dias).

2.3.2. Documentário Interativo

O documentário interativo é um género ainda incipiente, mas herdeiro de um desejo antigo de interatividade narrativa. Dos livros não lineares, como o famoso Jogo da Amarelinha, de Cortázar, aos CD-ROMs interativos que povoaram a informática dos anos 1990 e os contemporâneos documentários e sites interativos, a vontade de apoderar o leitor e torná-lo ativo na narrativa é o motor comum. Os documentários interativos são apenas o ponto de encontro entre o desejo de imersão interativa do leitor no processo narrativo e a não-ficção documental (Medeiros, 2015).

O documentário interativo vai um passo além do modelo tradicional (linear) e convida o próprio espectador a experimentar, ele mesmo, um pouco das ferramentas usadas pelo realizador para compor sua obra. Ou seja: quando no documentário interativo o espectador tem a possibilidade de fazer sua própria "edição" do material (ao escolher dentro das combinações possíveis, o que quer ver, em que ordem, quantas vezes, se integralmente ou em partes, de trás para frente ou na ordem inicial, etc.), ele se familiariza com os recursos usados pelos cineastas na manipulação dos elementos que compõem a obra cinematográfica (mesmo no documentário).

Num contexto interativo, suportado pela tecnologia digital, a relação do público com o documentário supõe-se objetivar uma experiência única e particular se aquele for permitido afetar a ordem do discurso ou introduzir alterações ao mesmo (Antunes&Gouveia, 2011).

Sobre a diferença entre um documentário linear e o interativo, a autora Sandra Gaudenzi (2013), que é uma das principais referências sobre o tema, desenvolve:

> The fundamental difference between a linear and an interactive documentary is not the passage from analogue to digital technology but the passage from linear to interactive narrative. Both linear and interactive documentaries try to create a dialogue with reality, but the media they use afford the creation of different products. If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (the act of interpretation), the interactive documentary adds the demand of physical participation (decisions that translate into a physical act such as clicking, moving, speaking, commenting etc.). If

> linear documentary is video or film based, interactive documentary can use any existing media. If linear documentaries are viewed through a screen interactive documentaries can be viewed, or explored, on the move in physical or augmented space. (p.32)

A autora Sandra Gaudenzi (2013) propõe ainda dividir em quatro categorias distintas os tipos de documentário interativo, de forma que possamos perceber as suas diferentes características:

Modelo Hipertextual: neste modelo o espectador poderá navegar em um vasto conteúdo oferecido pelo realizador do documentário. O conteúdo poderá estar disponível em ícones que poderão ser acedidos pelo espectador quando ele quiser ou ainda com a possibilidade de surgirem informações adicionais na tela, durante a exibição e que geram interesse pelos outros conteúdos oferecidos.

Modelo Conversacional: nesta variante o espectador tem a possibilidade de interagir com o conteúdo, podendo alterá-lo. Essa construção é bastante identificada aos jogos eletrônicos e permite que o espectador interaja com o conteúdo num ambiente totalmente interativo.

Modelo Participativo: neste modelo o realizador estabelece as regras e as ferramentas que poderão ser usadas na criação do conteúdo, e a partir delas cria as primeiras peças, que servem de exemplo para os espectadores, que poderão criar conteúdos complementares. Este modelo faz com que o documentário esteja sempre em constante expansão.

Modelo Experiencial: permite ao espectador ter uma experiência altamente realista, vinculada ao mundo físico. Neste modelo o espectador poderá usar, por exemplo, mapas ou GPS para seguir um determinado percurso.

Sobre estes modelos de desenvolvimento e criação de documentário interativo, o autor Denís Renó (2011) acrescenta:

> A mescla entre linguagens e formatos é uma marca do documentário, segundo o autor, e se justifica pela liberdade de criação artística. Dessa maneira, convido novos pesquisadores e produtores a arriscarem nessa realidade que está apenas começando e que tem muito a expandir no campo da produção audiovisual que oferece ao expectador discursos navegáveis de realidade. (p.45)

No caso do documentário interativo pretende-se fazer uso deste suporte para trazer à tona elementos presentes nos filmes de modo que o espectador assuma uma posição pró-ativa em relação ao que assiste, compreendendo os filmes não como todos integrais, e sim como produtos constituídos de partes diferentes justapostas que podem ser eventualmente rearranjadas segundo critérios definidos pelo próprio espectador. Com a possibilidade de comparar, ver e rever, cenas ou sequências selecionadas dos filmes em estudo, o espectador poderá vir a compreender por conta própria a natureza industrial do fenómeno cinematográfico; os componentes que lhe constituem; e finalmente a expressão imitativa dos filmes quando colocados lado a lado, uma miríade de reflexos ora fieis, ora distorcidos, que compõem e revelam a produção industrial da forma como é entendida modernamente.

2.3.3 Documentários Interativos: Casos Relevantes

Neste capítulo, serão mostrados alguns exemplos de documentários interativos que foram desenvolvidos em diferentes plataformas e formatos e também em diferentes países, nos últimos anos. Através dessa pequena amostra, pode-se observar as inúmeras possibilidades de criação que o conceito de documentário interativo permite explorar, bem como as diferentes abordagens para conteúdos bastante distintos. Podemos ainda perceber de que forma as ferramentas disponibilizadas, através da evolução da tecnologia, possibilitam ao espectador relacionar-se com o conteúdo, ou ainda, ser ele o gerador do mesmo.

2.3.3.1 *Se Eu Demorar Uns Meses*

Realizador: Giovanni Francischelli e Lívia Perez
Ano:2014
País: Brasil
http://doctela.com.br/se-eu-demorar-uns-meses/

Se Eu Demorar Uns Meses é um projeto multiplataforma – composto por filme documentário de 15 minutos, um website e uma instalação multimédia que tem como base a interatividade e a não linearidade. O documentário foi desenvolvido na plataforma *Korsakom* (http://korsakow.org) que permite criar documentários não lineares e interativos sem a utilização de programação. A plataforma já deu origem a inúmeros documentários em diversos países do mundo

e com conteúdos bastante diversificados. No documentário em questão, que é bastante audiovisual, um filme leva a outro, sendo que ao selecionar o próximo vídeo, aparecem textos com informações sobre o conteúdo selecionado, como dados históricos.

Gravado no Memorial da Resistência, antigo prédio do DOPS-SP (Departamento Estadual de Ordem Política e Social), o filme traz a memória do lugar a partir da encenação de relatos de presos políticos opositores ao regime militar no Brasil.

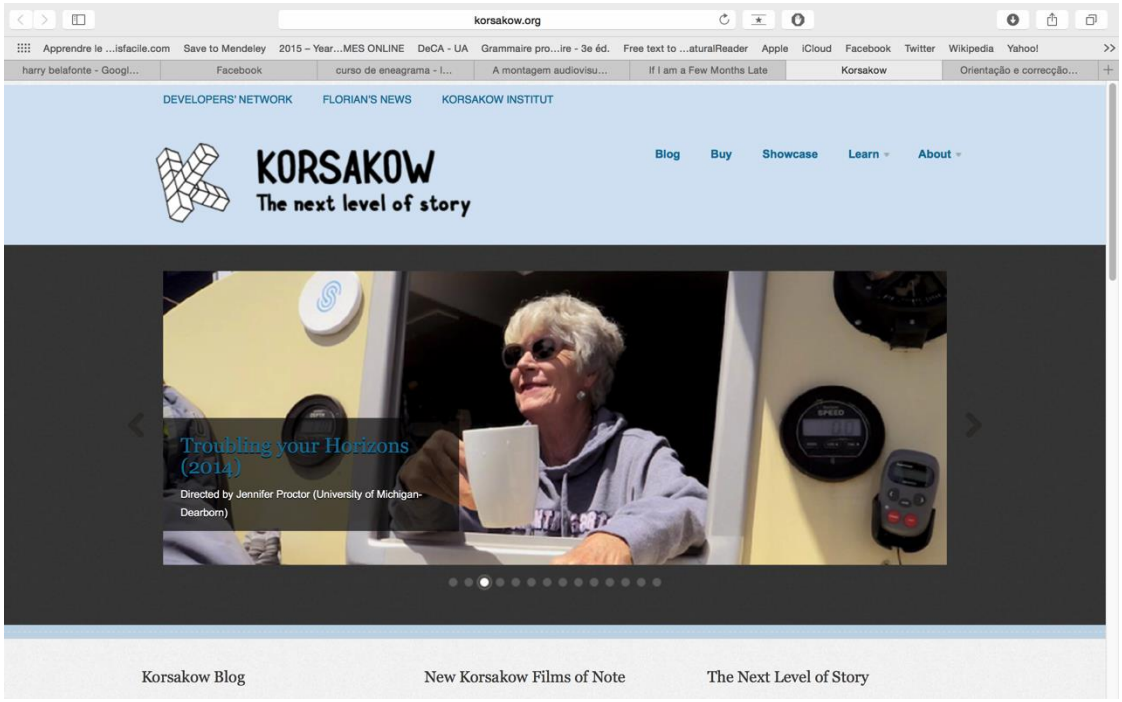


Figura 3 - Site da Plataforma *Korsakow*.

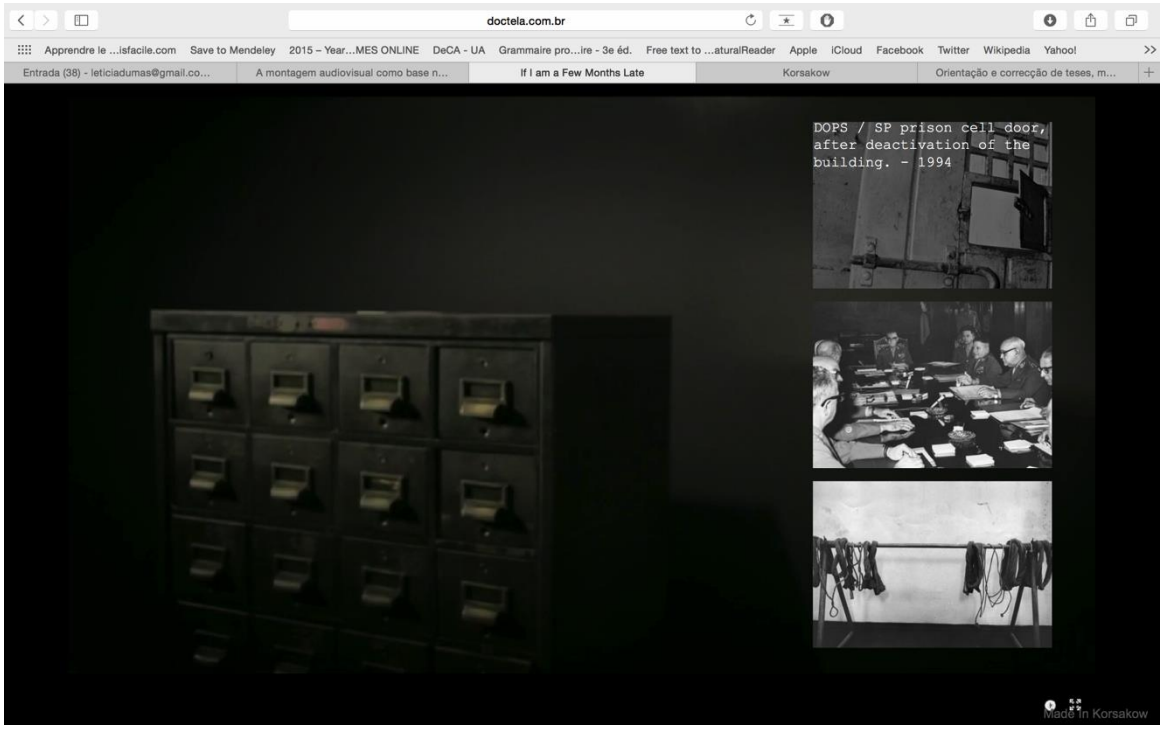


Figura 4 - *Se Eu Demorar Uns Meses* - Interface Interativa.

Figura 5 - *Website* do documentário *Se Eu Demorar Uns Meses*

2.3.3.2 *The Garden of Earthly Delights*

Jheronimus Bosch, the Garden of Earthly Delights
Realizador: Pieter van Huijstee
Ano: 2004
País: Holanda
https://tuinderlusten-jheronimusbosch.ntr.nl/en

No documentário interativo Jheronimus Bosch, the Garden of Earthly Delights, é possível visualizar a obra mais famosa deste pintor holandês, o tríptico *Garden of Earthly Delight.* Nele, o espectador é levado a uma viagem audiovisual, acompanhado de uma trilha sonora, sendo possível "passear" pela arte e obter explicações sobre os muitos detalhes desta obra complexa, que detalha muito a forma de viver na Baixa Idade Média. A ferramenta de interatividade permite que o utilizador possa "construir" a sua viagem pela obra, ampliando as partes que tenha mais interesse, escolher a obra e ainda a opção de ouvir (ou não) o áudio guia.

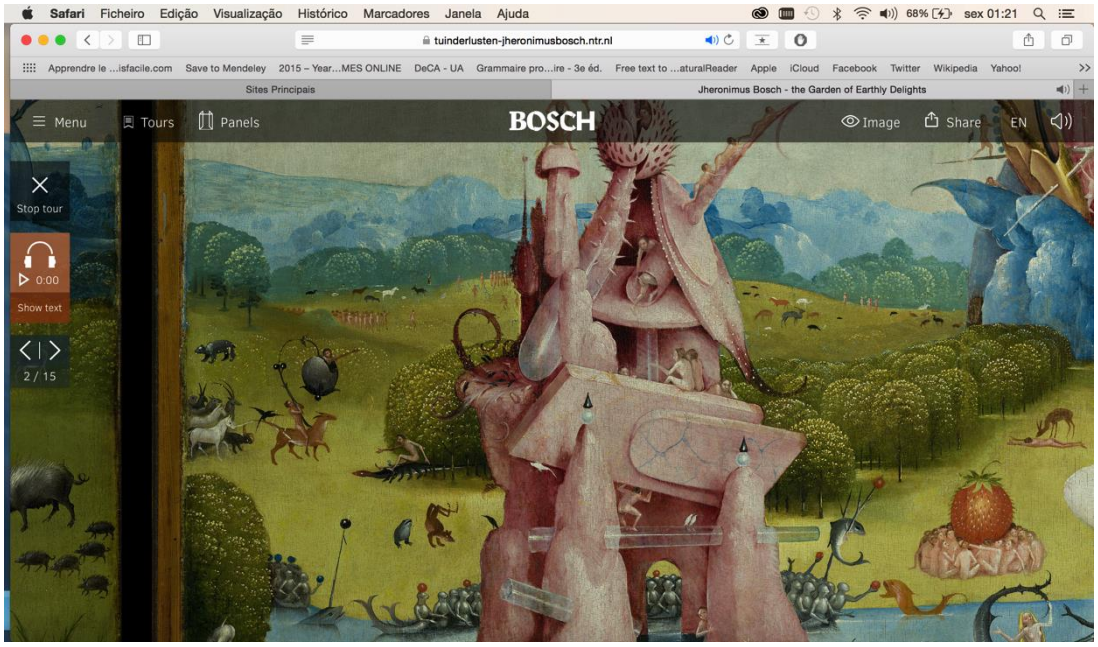


Figura 6 - *The Garden of Earthly Delights - Interface* Principal

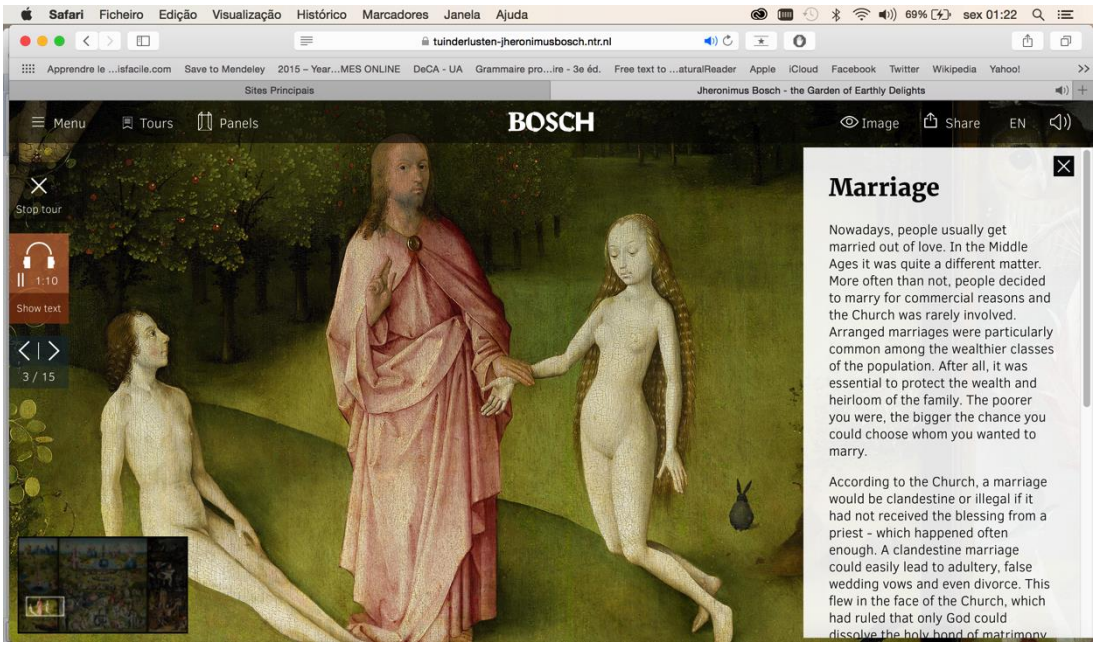


Figura 7 - *The Garden of Earthly Delights* - Exemplo de Conteúdo Interativo

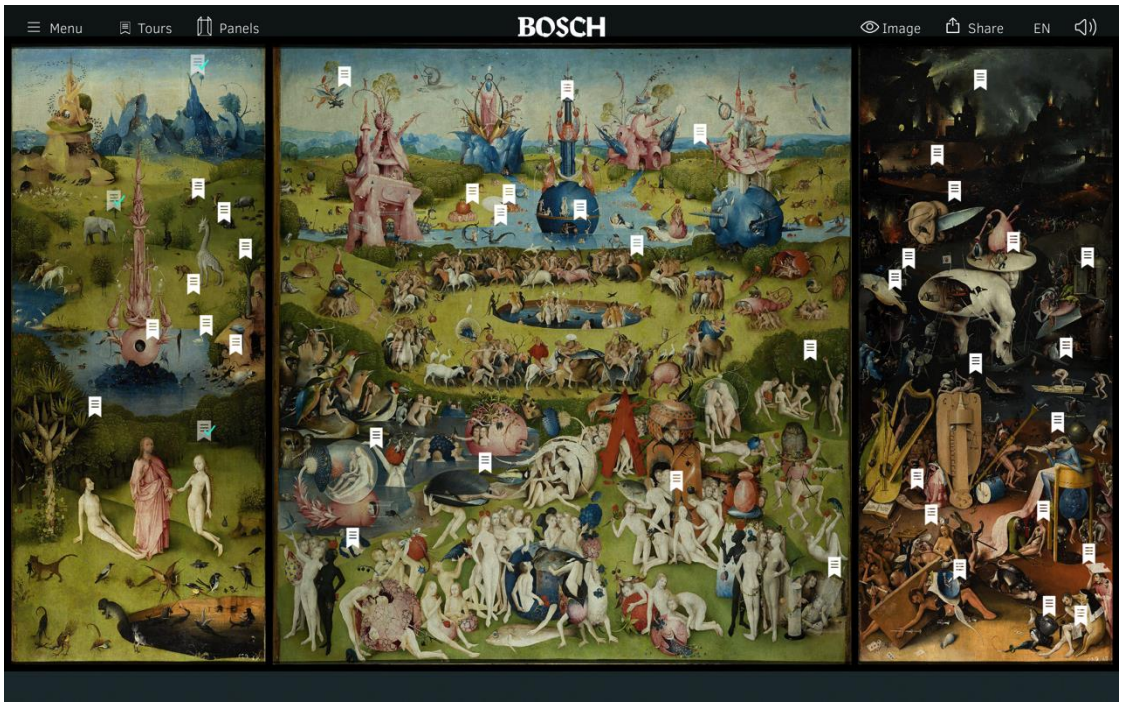


Figura 8 - *The Garden of Earthly Delights* - Exemplo de Interação com Ícones

2.3.3.3 *Out of My Window*

Realizador: Katerina Cizek
Ano: 2010
País: Canadá
http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow

Out of My Window foi um dos primeiros documentários interativos em 360 graus feito no mundo, sobre a exploração do estado de nosso planeta urbano descrito pelas pessoas que veem o mundo de janelas em altos edifícios. Através de suas residências, nos edifícios ao redor do mundo, pode-se conhecer, através do documentário, um pouco do modo de vida e identidade das personagens que habitam diferentes cidades. O Documentário tem uma interface bastante amigável, sendo possível selecionar os personagens e ouvir suas histórias apenas escolhendo uma cidade no mapa dos quatro continentes, ou ainda selecionando as fotos dos participantes ou suas "janelas" que antecipam um pouco do estilo de vida ali presente. Com mais de 90 minutos de material a ser explorado, *Out of My Window* apresenta 49 estórias de 13 cidades, falados em 13 línguas, sendo a trilha sonora um dos destaques do projeto.

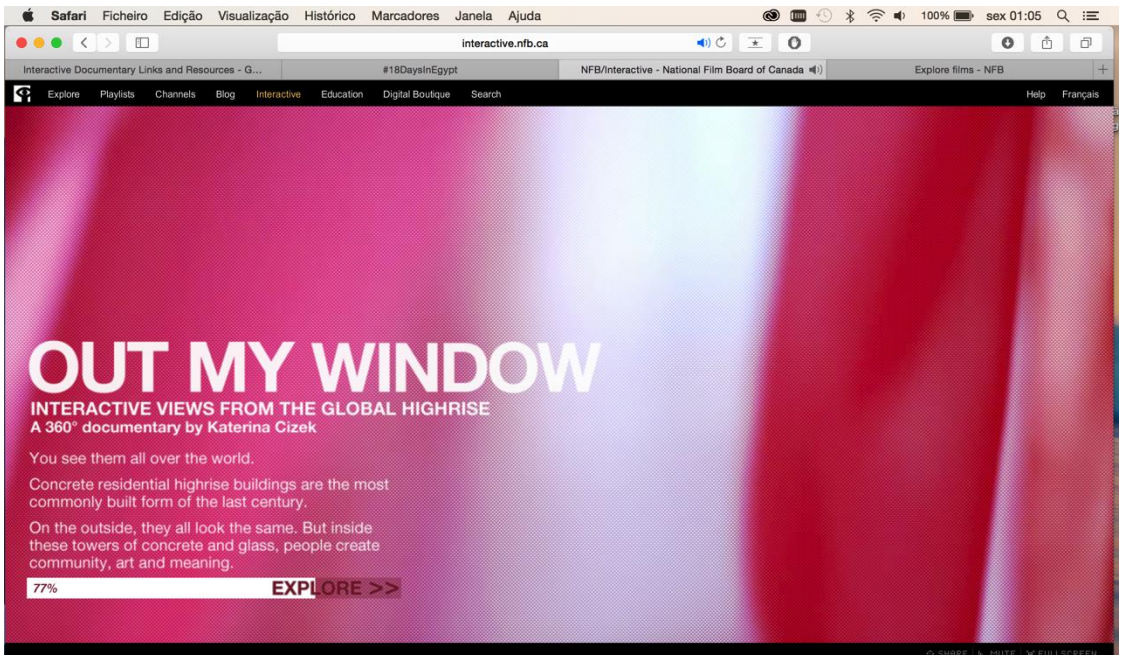


Figura 9 - *Out of My Window* - Página Introdutória

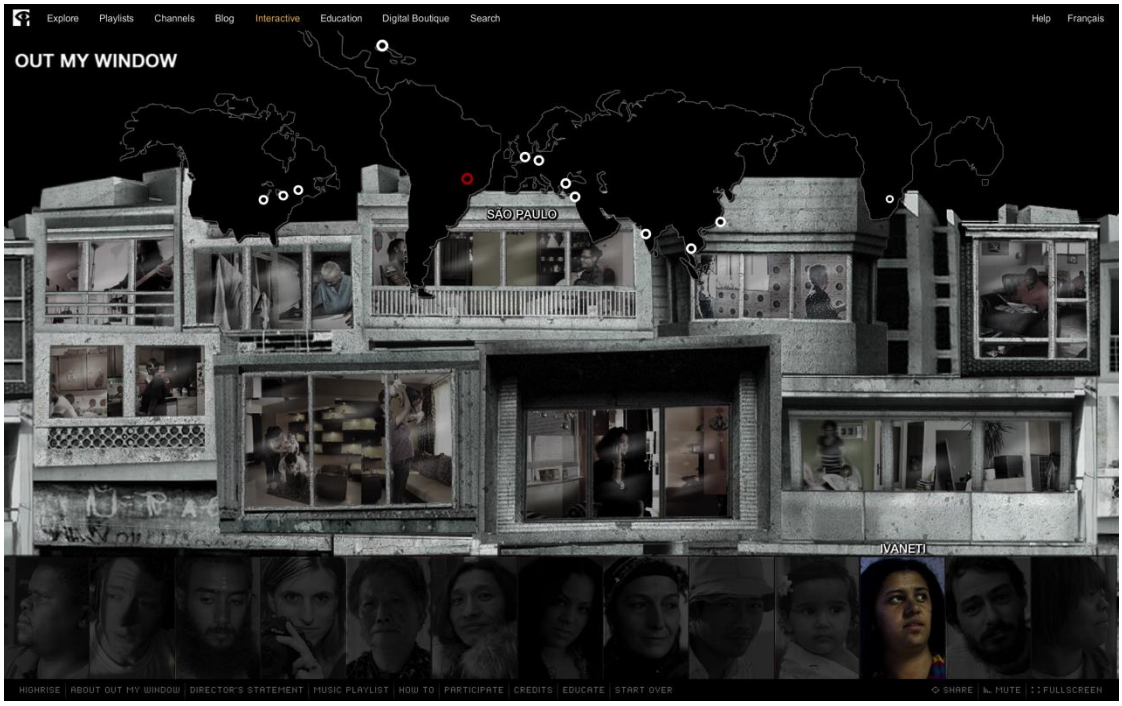


Figura 10 - *Out of My Window* - Página Interna com Interação na Escolha do Personagem.

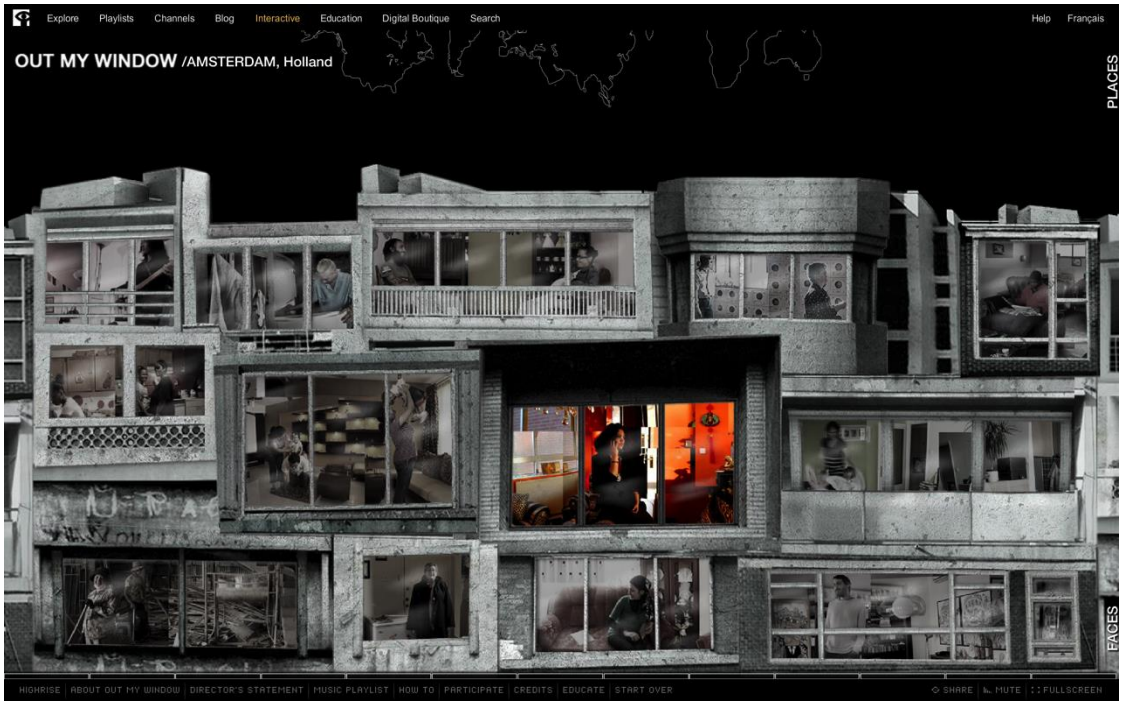


Figura 11 - *Out of My Window* - Seleção de Personagem de Forma Interativa “Janela”

2.3.3.4. *18 Days in Egypt*

Realizador: Jigar Mehta e Yasmin Elayat
Ano:2011

Pais: Egito/USA

http://beta.18daysinegypt.com/

18 Days in Egypt é um documentário colaborativo, que conta a história dos18 dias de Revolução no Egito, ano de 2011, através da visão de 10 realizadores diferentes. O projeto é um exemplo de jornalismo colaborativo, uma vez que o documentário é construído através de múltiplos instrumentos mediáticos (*upload* de vídeos, fotos, e postagens no *Twitter* e *Facebook*). O próprio público é convidado a participar da construção deste documentário, enviando, imagens, vídeos e textos que possibilitam construir uma história muito mais rica, com diferentes visões e abordagens do acontecimento. O filme foi construído na plataforma *GroupStream*, uma plataforma inovadora do grupo *Storytelling*. O filme foi premiado no Festival de Cannes de 2011.

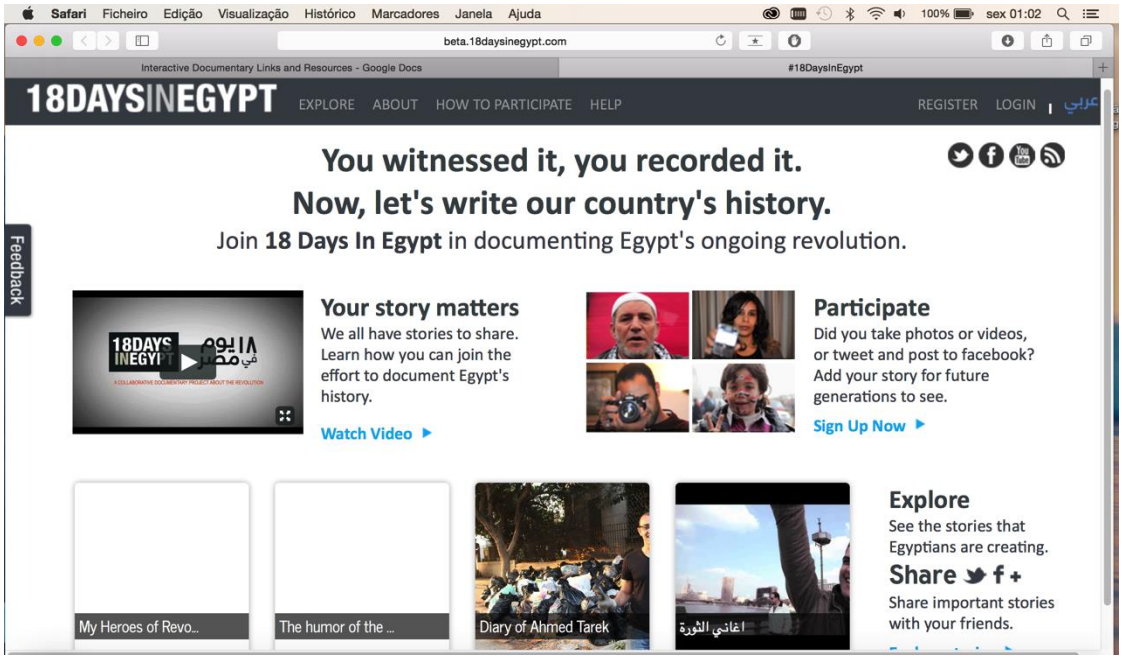


Figura 12 – *18 Days in Egypt*. Página Inicial.

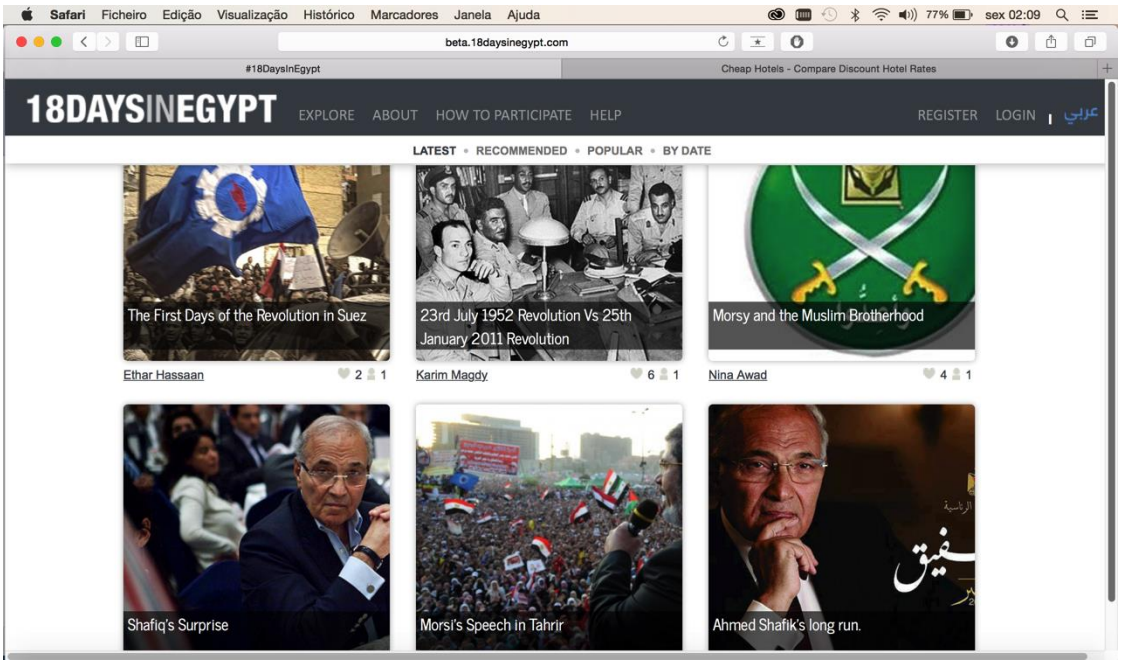


Figura 13 – *18 Days in Egypt* - Seleção dos Últimos Conteúdos.

Figura 14 – *18 Days in Egypt* - Exemplo de Documentário Colaborativo.

2.3.3.5. *Bear 71*

Realizador: Leanne Allison e Jeremy Mendes
Ano: 2012
País: Canadá
http://bear71.nfb.ca/#/bear71

Bear 71 é um documentário interativo, produzido pela *National Film Board of Canada* (NFB). O documentário explora as conexões entre o mundo humano e animal, e os efeitos de longo alcance que os assentamentos humanos, rodovias e ferrovias têm sobre a vida selvagem. O filme apresenta um mapa do parque nacional de Banff que permite aos utilizadores seguir os movimentos do urso 71, deslocando-se ao longo das câmeras, e olhar para outros utilizadores através da ativação da webcam do computador. Essa proposta de documentário tem um caráter bastante exploratório, permitindo ao espectador interagir de forma efetiva com o conteúdo.

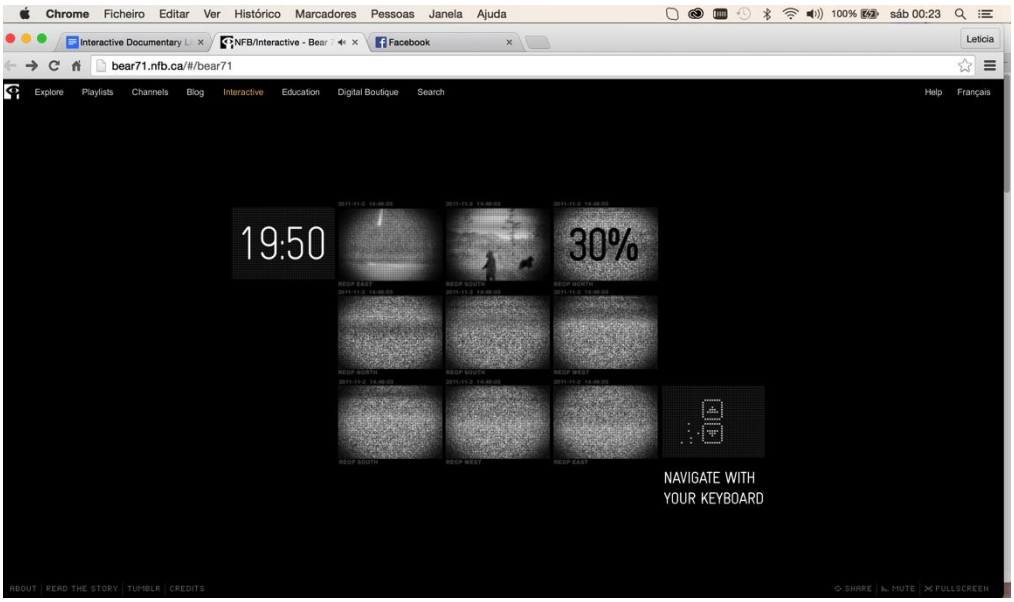


Figura 15 - *Bear 71* - Exemplo de Interatividade.

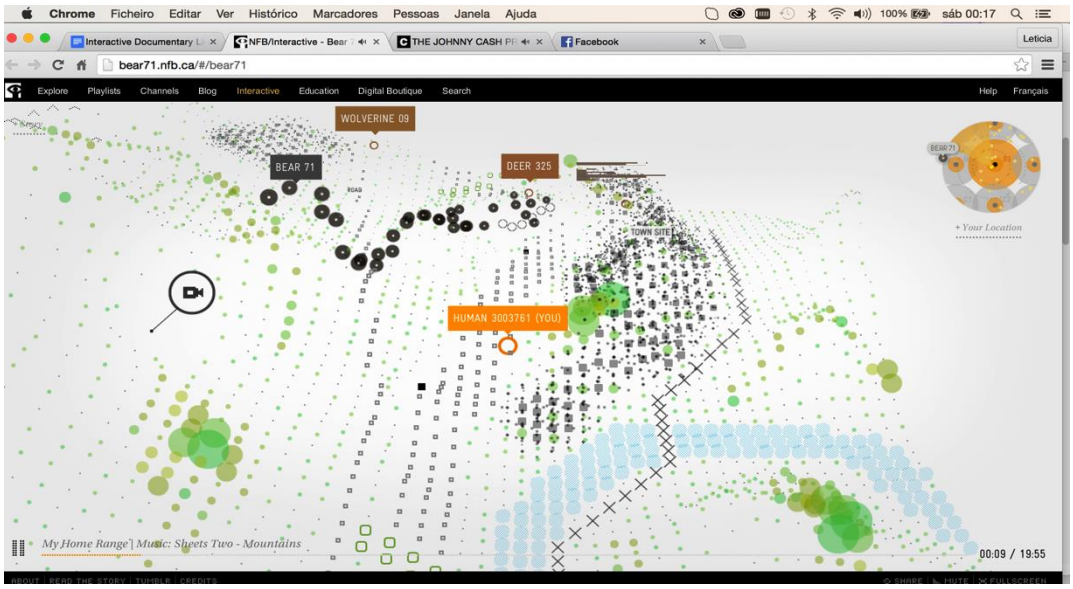


Figura 16 - *Bear 71* - Exemplo de Interação Espacial

3. Tipos de *Remake*: Uma Proposta de Taxonomia para o Documentário *Luz, Câmera [Re] Ação*.

Sob o prisma econômico e social, o cinema é um filho do capitalismo; foi este que ofereceu as condições necessárias para garantir o desenvolvimento cinematográfico nos seus aspetos materiais e, conseguintemente, também artísticos; mas o mesmo sistema que tornou possível o filme como arte, impôs-lhe, simultaneamente, os seus métodos de produção (ROSENFELD, 2009).

Não é exagero, partindo dessa ideia, imaginar que filmes são não só reproduções seriadas de seu próprio "original" (chamado muitas vezes de "máster" dentro do jargão técnico), como também repetições, imitações, cópias, de seus antecessores, dentro e fora dos gêneros e subgêneros praticados pela indústria, num jogo de espelhos interminável por sua própria natureza e que reflete as também infinitas e mínimas variações possíveis oferecidas pela narrativa cinematográfica através de uma linguagem cultivada e repleta de ferramentas – que, ainda assim ou talvez exatamente por isso tendem à repetição. O conceito de gênero cinematográfico é evidência a mais de seu caráter imitativo. Segundo Robert Allen (1989) o estudo do gênero está relacionado com a divisão do mundo literário em vários tipos e segmentos. Na literatura há categorias, como poesia, prosa, drama e subcategorias do drama: tragédia e comédia. Em relação ao cinema, há o terror, comédia, drama, ficção-científica, entre tanto outros. O procedimento que qualifica e classifica os gêneros cinematográficos não pode ser considerados imparciais ou objetivos, o que possibilita diferentes tipos de abordagens. Para o teórico Robert Stam (2000) há várias formas de categorizar os filmes: há gêneros baseados no conteúdo da história, outros são conferidos pela literatura como a comédia ou melodrama e ainda há os que apoiam o estatuto racial, como ocorre nos filmes sobre negros.

É muito raro encontrar um texto que pertença a um gênero particular, porque não existem regras rígidas de inclusão e exclusão. (Gledhill,1985).

Considerando que não há um consenso nem mesmo sobre os gêneros cinematográficos, podemos entender que o *remake* e seus desdobramentos pertencem a um universo de estudo multidisciplinar e com um vasto campo para discussão. O que propomos a seguir é um padrão de observação e categorização da repetição no cinema, que empresta alguns conceitos aplicados usualmente a

outras categorias artísticas, como as artes-plásticas, fotografia e literatura, além do próprio cinema.

Para Heinze,Kramer, 2015.

> For a start, remaking is a pervasive and perennial practice in different media and art forms. This means specifically that as a cultural and industrial precedes and exceeds film. (p.11)

É importante, no entanto, ressaltar que a classificação proposta reflete a visão da autora, inserida no universo de conceitos utilizados por críticos e dessa forma pretende ser um instrumento que possibilite e enriqueça a discussão sobre um tema bastante complexo e com inúmeros desdobramentos e diferentes possibilidades de entendimento.

Sobre os tipos de *remake* escreveu Moine, 2007:

> Moreover these assessments are usually embedded in references to a plethora of other concepts- such as the prequel, spin-off, series, makeover or adaptation, the homage, parody, pastiche or quotation, and a discussion of the fuzzy borders between them and the remake proper (p.10-12).

Cada modalidade aqui proposta diferencia-se pontualmente da outra, embora um caso individual possa ser dupla ou triplamente enquadrado, dependendo do aspeto em questão e da origem de seu caráter imitativo.

Pretendeu-se estabelecer modalidades que fossem, na medida do possível, autoexplicativas e compreensíveis, inclusive para o espectador comum, sendo essa classificação a base do documentário a ser desenvolvido sobre o assunto.

3.1. *Remake*

O *remake* é considerado geralmente uma nova versão de um filme já feito. Também se define um *remake* como um filme que reproduz outro, alguns anos depois do original, com novo diretor e atores (Viana, 2006).

De todas as modalidades de imitação cinematográfica, esta é provavelmente aquela cuja identificação se faz mais rapidamente, ainda que não haja um consenso entre estudiosos do tema para a definição do que é o *remake*.

Neste trabalho, entendemos *remake* como uma nova produção para um guião que já foi anteriormente filmado; ou, mais precisamente, eventualmente um novo texto[1], e seguramente uma nova filmagem e uma nova edição. De forma genérica, entendemos que o *remake* repete um enredo, mantendo no novo a estrutura fundamental do anterior, bem como personagens, ambientes e situações de forma ampla e, geralmente, de ponta a ponta. Usualmente os *remakes* contam com novas versões de obras que num passado mais próximo ou até mesmo distante souberam cativar o público.

Como é expressa, o *remake* muitas vezes repete o próprio nome do filme anterior, embora esta não seja uma condição para que determinado novo filme seja categorizado como tal.

Um *remake* é a modalidade mais ampla e necessariamente expressa, o que a diferencia da simples referência (que geralmente não é expressa, mas subentendida ou até mesmo negada eventualmente). Ela se diferencia da homenagem em nossa classificação por ser diretamente relacionada a um filme anterior específico (e não a mais de um, ao conjunto da obra, a um subgênero em geral). Caso exista uma modificação fundamental de uma versão para outra, o filme será mais bem categorizado como adaptação (veremos isso adiante). Caso o gênero seja modificado, o filme será uma paródia ou um híbrido (neste caso, envolvendo dois filmes anteriores ou mais, e não apenas um, como neste caso).

Um exemplo clássico de *remake* é o filme *Psicose (Psycho),* com o original do diretor Alfred Hitchcock (1960) e a refilmagem acontecendo em 1998 pelo diretor Gus Van Sant.

Notadamente este *remake* é extremamente fiel ao original com cenas reproduzidas quadro a quadro, ângulos, movimentos de câmera, intenções, luz. Até a música entrou nesse processo, sendo reproduzida nota por nota. *Psicose* de 1998 é um *remake* absoluto em sua totalidade.

[1] O guião costuma ser reelaborado em maior ou menor grau, dependendo de cada caso.

Figura 17 - Cartaz de *Psicose* (1960) e *Psicose* (1998)

3.2. Referência

Podemos entender "referência" como ponto de contacto ou relação que uma coisa tem com outra, segundo definição do dicionário Priberam da Língua Portuguesa.

No caso que propomos, a referência é possivelmente a modalidade mais comum, banal e muitas vezes despercebida de imitação cinematográfica. Muitas vezes é silenciosa ou ocultada, exigindo do espectador uma especial atenção a detalhes. Geralmente, ela se expressa em cenas particulares, não necessitando se reiterar dentro do próprio filme em relação àquele outro título que é referenciado.

A referência pode ser não a um filme, mas eventualmente a um diretor. Nesse caso, ela se diferencia da homenagem por ser mais sutil e não declarada. Por ser a um só tempo corriqueira e escorregadia, a referência pode eventualmente ser considerada uma simples "cópia" (naturalmente imperfeita) ou plágio de sua origem. Evitamos aqui usar tal expressão pela conotação moral que ela denota.

Se aprofundássemos verticalmente nosso estudo, aumentando a quantidade de filmes, épocas e cinematografias, eventualmente confirmaríamos que a quantidade de enredos, personagens e situações (a qual encontra uma certa

limitação determinada muitas vezes pelas regras internas aos próprios gêneros cinematográficos) que se repetem em pontos localizados dentro dos filmes confirmam a produção cinematográfica como uma sucessão de referências cruzadas constantes, o que também enfraquece a conotação de viés “moral” do conceito de cópia (plágio) e trabalha em favor da real natureza imitativa da arte cinematográfica.

Um dos exemplos ilustrativos da “Referência” são os filmes *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) e *Círculo de Fogo* (Guillhermo del Toro, 2013)

No caso específico de *Independence Day* e *Circulo de Fogo*, são inúmeras as referências que podemos identificar entre esses dois filmes. Desde o mote principal, que é a terra sendo invadida por alienígenas, unindo todos os povos contra um inimigo comum; os discursos motivadores de Bill Puman e Idris Elba antes da batalha final; até detalhes mais sutis como o fatídico raio azul que destrói prédios, estranhos cientistas que estudam restos de alienígenas, além de lutas estratosféricas, literalmente.

Figura 18 - Cartaz de *Independence Day* (1996) Cartaz de *Círculo de Fogo* (2013)

3.3. Homenagem

Cineastas de geração posterior, como George Lucas, Steven Spielberg, Brian de Palma e, mais tarde, Quentin Tarantino (entre outros), trilharam caminhos parecidos, partindo do amor pelo cinema para a homenagem aos seus diretores e filmes favoritos (ou simplesmente aos clássicos). (Penkala,2012)

A homenagem pode ser aqui entendida como um conjunto mais amplo de referências, em geral usadas de maneira que sejam mais facilmente identificáveis. Se a referência é sutil, discreta ou mesmo ocultada, a homenagem funciona muitas vezes como verdadeiro mapa de leitura para o filme – e peça-chave para a venda do filme novo enquanto produto comercial.

Espera-se muitas vezes que a homenagem atraia para a nova produção um público cativo de outros filmes, cineastas ou subgêneros, conforme o caso.

O fato de se manifestar mais expressamente afasta a homenagem do caráter moral negativo muitas vezes atribuído à “cópia” (plágio).

Como exemplo de homenagem, podemos citar: *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1968) e *Dublê de Corpo* (Brian de Palma, 1984).

Os temas presentes em *Um Corpo que Cai* ecoam por *Dublê de Corpo* ao longo de toda a sua projeção e na estrutura do enredo: sublimação, substituição, a contradição entre falso e verdadeiro, a possibilidade (ou impossibilidade) de reconstruir o passado, a noção de verdade como parte da realidade versus construção do imaginário, e assim por diante.

Em *Dublê de Corpo*, Braian Palma não deixa dúvidas sobre a sua admiração por Hitchcock e ainda presta homenagem a outro grande filme do diretor, Janela Indiscreta. *Dublê de Corpo* é considerado por muitos críticos uma definitiva declaração de amor pelo mestre do *suspense*.

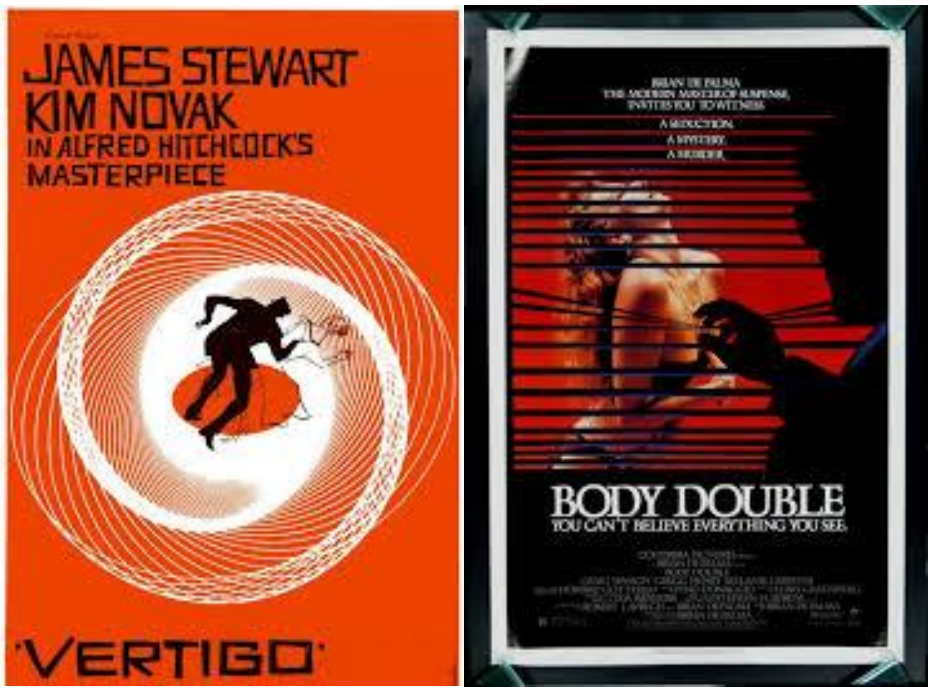


Figura 19 - Cartaz de *Vertigo* (1968) e *Body Doublê* (1984)

3.4. Autorreferência

Segundo Noth, o signo autorreferencial icônico se refere a si mesmo de modo a “revelar suas próprias qualidades”. (Noth,2005)

Esta modalidade nada mais é que referência que um realizador faz a ele mesmo, algo como uma “auto-homenagem”. A autorreferência serve muitas vezes para iluminar determinado especto autoral na obra de um diretor de cinema ou mesmo de um roteirista. Por motivos, jamais será relegada ao status rebaixado de “cópia” (plágio).

A partir deste ponto, as modalidades tornam-se mais complexas e necessitam de um entendimento mais aprofundado de cada filme em questão. Como exemplo de autorreferência podemos citar:

Scarface (Brian de Palma, 1983) e *O Pagamento Final* (Brian de Palma, 1993).

Neste caso, o protagonista de *O Pagamento Final* surge como um sucessor possível de outro personagem (o protagonista de *Scarface*). Embora com nomes diferentes, ambos são hispânicos tentando ascender na sociedade capitalista norte-

americana através do crime (e interpretados pelo mesmo ator em diferentes momentos).

Figura 20 - Cartaz de *Scarface* (1983) e *Pagamento Final* (1993)

3.5. Releitura

Assim como existem diversas interpretações de uma obra de arte, existem diversas possibilidades de releituras dessa obra. Uma boa releitura irá depender de uma boa compreensão na leitura da obra. Reler uma obra é totalmente diferente de apenas reproduzi-la, pois é preciso interpretar bem aquilo que se vê e exercitar a criatividade (Myrrha,2009).

A releitura parte de um tema fundamental, normalmente relacionado a um enredo, estilo, escola, gênero ou subgênero, para conferir a ele uma abordagem nova ou diversa da anterior. Esta modalidade mantém alguns elementos específicos da origem, modificando os restantes e propondo uma perspetiva diferente, que pode confirmar ou rejeitar a anterior.

Quando a releitura modifica o gênero original, mas convertendo-o obrigatoriamente à comédia, ela é mais bem caracterizada como paródia (veremos adiante). Se acaso o filme novo “relê” dois ou mais filmes anteriores, vamos categorizá-lo como híbrido (veremos adiante).

Filmes que ilustram a releitura no cinema:

O Casamento do Meu Melhor Amigo (P.J. Hogan, 1997) *e O Melhor Amigo da Noiva* (Paul Weiland, 2008).

O produtor do filme *O Melhor Amigo da Noiva* admitiu em uma entrevista que não era possível fazer o casamento do meu melhor amigo novamente, então fizeram o inverso. Se em *O Casamento do Meu Melhor Amigo*, a personagem de Júlia Roberts só percebe o seu real amor pelo melhor amigo quando ele vai se casar, em "o melhor amigo da noiva" é o personagem de Patrick Dempsey, um mulherengo inveterado, que reconhece os seus sentimentos pela amiga quando esta se decide casar com um duque.

Em ambas as histórias tanto Julienne (personagem de Júlia Roberts) como Tom (personagem de Patrick Dempsey) são convidados para serem madrinha e padrinho e vivem o conflito de se declarar ou não para o seu amado às vésperas do casamento com outro.

Figura 21 - Cartaz de *O Casamento do Meu Melhor Amigo* (1997) e *O Melhor Amigo da Noiva* (2008)

3.6. Adaptação

O filme passa a ser, então, apenas uma experiência formal da mudança de uma linguagem para a outra, porque o escritor e o cineasta têm sensibilidades e propósitos diferentes. Por isso, “a adaptação deve dialogar não só com o texto original, mas também com seu contexto, [inclusive] atualizando o livro, mesmo quando o objetivo é a identificação com os valores neles expressos” (Xavier, 2003).

Esta modalidade pode ser entendida como uma releitura onde o elemento fundamental a ser modificado é o idioma – com todas as eventuais implicações culturais resultantes dessa alteração. Os casos de adaptação ocorrem em grande parte das vezes quando um filme produzido em uma língua diferente do Inglês alcança um sucesso reconhecido. Em muitos casos, esses filmes sofrem adaptação e ganham então uma nova versão em inglês com atores mundialmente famosos.

Neste caso específico, temos como exemplo os filmes: *Deixe Ela Entrar* (Tomas Alfredson, 2008) e *Deixe-me Entrar* (Matt Reeves, 2011)

Figura 22 - *Deixe Ela Entrar* (2008) e *Deixe-me Entrar* (2011)

No caso específico entre estes filmes, fica clara a opção da versão americana em diluir questões como a violência entre jovens socialmente perturbados ou retirar

quaisquer resquícios de androgênia na relação dos personagens, tornando o filme muito mais digerível ou mesmo comercial ao olhar do publico norte americano. A montagem do filme e a ordem dos eventos também são levemente embaralhadas se compararmos com o original, que era mais ortodoxo e linear nesse sentido.

3.7. Paródia

A paródia é, pois, repetição, mas repetição que inclui diferença; é imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo. Versões irónicas de “transcontextualização” e inversão são os seus principais operadores formais, e o âmbito de *ethos* pragmático vai do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial (Hutcheon,1989).

No Cinema, podemos identificar a paródia como uma releitura de uma obra cinematográfica cuja alteração se dá obrigatoriamente em relação ao gênero: independente do gênero original, a nova produção é uma comédia. Certamente esta modalidade é bastante utilizada pela indústria e, sendo assim, uma das mais fáceis de se identificar.

Como exemplo: 2001*: A Space Odyssey*, (Stanley Kubrick, 1968) e *Zoolander* (Ben Stiller, 2001).

Neste caso, o filme parodiado, *2001: Uma Odisséia no Espaço*, pode ser considerado um épico do cinema de ficção científica, tornando-se um marco cinematográfico, visto por muitos críticos como um dos melhores e mais influentes longas da história. A comédia *Zoolander*, conhecida por satirizar o mundo dos modelos, parodia a famosa cena de 2001 onde o macaco descobre num lampejo de consciência o poder da ferramenta.

Figura 23 - Cartaz de *2001: Uma Odisseia No Espaço* (1968) e *Zoolander* (2001)

3.8. Híbrido

"Híbridas, neste contexto, significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistema de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada" (Santaella, 2003).

Esta modalidade é a única composta necessariamente por mais de uma origem, ou seja, aqui, o filme novo deve imitar dois ou mais filmes anteriores.

O hibridismo cinematográfico é ferramenta muito usada pela indústria para diminuir riscos e aumentar as possibilidades de retorno na bilheteria. O conceito é usar dois ou mais filmes anteriores de prestígio ou sucesso para elaborar a nova produção a partir dos parâmetros testados pelos antecessores, eventualmente atraindo para si a atenção das audiências somadas no passado por estes.

É importante compreendermos que o caráter imitativo da indústria cinematográfica, embora possa ser entendido também como fenômeno estético, é antes de tudo uma prática comercial cujo objetivo é posicionar os novos produtos em condições mercadológicas anteriormente testadas. Sua recorrência também incorporou, de certa forma, a prática ao próprio ato de realização cinematográfico,

de modo que, hoje, é complicado determinar se um cineasta referencia outro em sua nova produção porque esta é uma possibilidade artística natural ou se ele o faz para aumentar as chances de seu filme futuro ser mais bem aceito pela comunidade cinematográfica e pela audiência. O fato é que, independente das intenções precípuas por trás de cada imitação, ela existe, é presente e ajuda a compreender os filmes e seus reflexos nos filmes que os cercam.

Os Filmes abaixo ilustram esse exemplo:

Interstellar	2014	Christopher Nolan
Sinais	2002	M Night Shyamalan
Contato	1997	Robert Zemeckis

Tabela 1 - Filmes Ilustrativos Caso Híbrido

Neste caso específico, podemos identificar no filme *Interstellar,* sucesso de bilheteria, indicado a 5 óscares e vencedor do óscar de efeitos visual em 2015, várias referências aos filmes *Contato* e *Sinais*. Na comparação entre *Interstellar* e Contato, além de ambos terem o ator Matthew McConaughey em papéis importantes, ambos os filmes são sobre a exploração espacial, a possibilidade de os seres humanos não estarem sozinhos no universo, e o núcleo de ambos os filmes é uma relação pai-filha.

Figura 24 - Cartazes de *Contato* (1997), *Sinais* (2002) e I*nterstellar* (2014)

4. Metodologia de Investigação

A definição da metodologia a ser utilizada no projeto é de grande relevância para o seu desenvolvimento, uma vez que suportará toda sua evolução e será a base de uma investigação consistente. Este projeto utilizará o modelo qualitativo e utilizará como base a metodologia de investigação e desenvolvimento. A escolha do modelo qualitativo explica-se pelo fato de que o objeto de análise proposto não estará baseado na quantidade de filmes que foram refilmados, adaptados, ou que ganharam uma sequência. Interessa para esse trabalho identificar as possibilidades de repetição no cinema e compreender de que forma esse conteúdo é apresentado, para depois desenvolver um documentário interativo sobre tema.

Como a pesquisa qualitativa e interativa e não linear, o bom investigador qualitativo anda para frente e para trás entre planeamento e desenvolvimento, para assegurar a congruência entre formulação da questão de investigação, a revisão da literatura, a amostragem e ainda a recolha e análise de dados (Coutinho, 2015).

Para Pacheco (1993), a investigação de índole qualitativa baseia-se no método indutivo onde o investigador pretende desvendar a intenção, o propósito da ação, estudando-a na própria posição significativa, isto é, o significado tem um valor enquanto inserido neste contexto.

Para melhor visualizar as fases de desenvolvimento do projeto de investigação, podemos observar o gráfico abaixo:

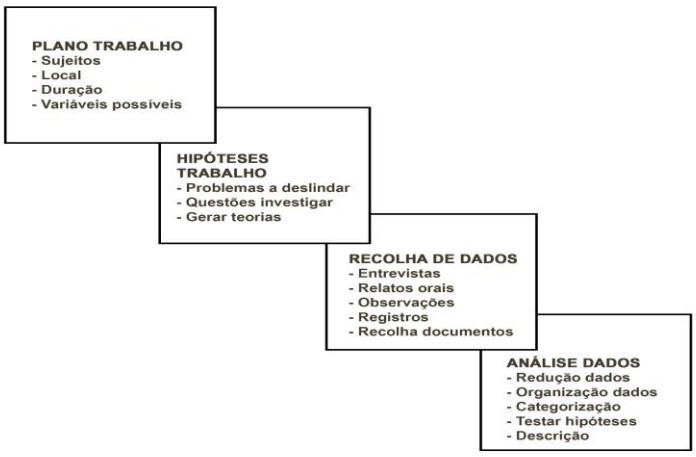


Figura 25 - Desenvolvimento plano qualitativo (adaptado de Coutinho, 2015)

4.1 Investigação e Desenvolvimento

A escolha da metodologia de investigação e desenvolvimento deu-se uma vez que este método mostrou-se o mais adequado para o projeto, se consideramos que inicialmente será preciso fazer uma investigação teórica sobre o tema a ser abordado no documentário e, também, será necessário investigar as possibilidades de construção de um documentário com características interativas que se adequem ao projeto.

A “Investigação de desenvolvimento ou investigação tecnológica” visa essencialmente à ação, sendo o valor prioritário a que se refere a eficácia (De Ketele e Roegiers,1999).

A fase investigativa deste projeto constituirá na seleção de filmes que ilustram os diferentes casos de *remake* proposto e na observação dos filmes selecionados para que seja possível escolher as cenas que ilustrarão cada caso. Após a observação dos filmes, será então construída uma tabela com os títulos mais representativos de cada caso de remake propostos na taxonomia.

Posteriormente será desenvolvido um documentário em episódios, que terá como base as cenas selecionadas e observadas na fase de investigação.

Após a conclusão do documentário, será realizada a avaliação do mesmo junto ao espectador. Para isso, será criado um questionário através do *google forms,* e disponibilizado online. Os participantes serão convidados a conhecer o projeto e participar da avaliação através de e-mail enviado pela investigadora, com informações sobre o projeto e o link do questionário disponibilizado online. Em posse dos questionários preenchidos, será possível analisar e apresentar os dados colhidos nesta fase da avaliação, e através da interpretação dos dados fornecidos, conhecer a opinião dos espectadores perante o trabalho desenvolvido e perceber se o documentário atingiu o propósito inicial de sensibilizar o público sobre as práticas do *remake* no cinema.

5. Luz, Câmera, [Re] Ação.

5.1 Projeto de Documentário Interativo

A proposta do documentário interativo surgiu primeiramente de um interesse pessoal pelo cinema e do hábito de assistir a filmes e analisar intuitivamente as suas semelhanças e diferenças. O fato de ser uma assídua frequentadora de salas de cinema e a paixão pela sétima arte faz com que as observações sobre as tendências demostradas pela indústria cinematográfica, bem como o trabalho dos realizadores, sejam constantemente objeto de observação e discussão entre amigos e comunidades *on line* que partilham do mesmo interesse. Sendo assim, o projeto Luz, Câmera [Re] Ação é uma proposta para sensibilizar o público com interesse pelo tema, sobre a repetição de conceitos no cinema e a reciclagem de ideias, recurso cada vez mais utilizado pela indústria de cinema nos dias de hoje.

A matéria-prima do documentário são as próprias cenas dos filmes selecionados neste estudo como objeto de análise, que colocadas lado a lado possibilitam ao espectador refletir sobre o caráter cada vez mais imitativo da indústria cinematográfica e como essas imitações aparecem em diferentes formas. A interatividade do projeto pretende acrescentar uma componente lúdica, uma vez que a forma e conteúdo que serão expostos pretendem ser acima de tudo uma fonte de entretenimento e reflexão sobre o tema proposto.

Figura 26 - Logótipo desenvolvido para o projeto.

5.2 Fases do Projeto

Como em grande maioria dos projetos audiovisuais, as fases deste projeto dividem-se em três, sendo elas: Pré-Produção, Produção e Pós-produção, sendo que na última fase divide-se em edição e publicação na plataforma *online.*

Na primeira fase do projeto foi realizado o levantamento da bibliografia de suporte e caraterização do Estado da Arte. Nesta fase foram ainda definidas as categorias de repetição que serviriam para a observação e análise e posterior criação do documentário.

Na fase da pré-produção criou-se a estrutura narrativa, base do documentário. Em uma produção audiovisual, normalmente o guião é preparado na fase de concepção do projeto, mas neste caso a pesquisa inicial e escolha dos filmes serviram de base para a construção do guião.

A fase de produção deste documentário não esteve vinculada à realização de gravações como em grande parte dos casos de produção audiovisual, considerando que as imagens que servirão de base do documentário serão as imagens dos filmes (objeto de análise). Nesta fase foi necessário fazer o levantamento dos filmes escolhidos e também a gravação do áudio para a narração de cada episódio.

Na fase da Pós-produção foi realizado o trabalho de edição dos vídeos e englobou também a criação de um canal no *youtube* que possibilitou disponibilizar os vídeos para o público. As ferramentas disponíveis na plataforma do *youtube* foram utilizadas para a criação de interatividade dos vídeos. Nesta fase foram criadas ainda as páginas de *facebook* e *twitter* para divulgação do projeto.

5.3. A Execução do Projeto

5.3.1 Caraterização da Amostra

O trabalho de maior relevância além de delimitar as categorias representativas dos casos de *remake* (*Remake*, Referência, Homenagem, Autorreferência, Releitura, Adaptação, Paródia e Híbrido) que constituirão a estrutura essencial do trabalho, foi observar e selecionar os filmes que servirão como exemplo de cada caso proposto.

A seleção da amostra configurou-se uma atividade bastante desafiadora, pois seria a matéria-prima do documentário e por isso determinante para o sucesso do projeto.

Através de uma intensa pesquisa e principalmente da observação dos filmes (trabalho que foi realizado durante o primeiro semestre de 2016) a investigadora selecionou dois exemplos de combinações de filmes, que comparados ilustrariam cada caso proposto.

Com intuito de enriquecer a pesquisa, foram convidados quatro participantes, entre eles profissionais de cinema e professores universitários vinculados à área de cinema, audiovisual e artes em geral, para conhecer as categoria propostas e, se possível, propor novos títulos que pudessem ilustrar essas categorias. Por serem pessoas que assistem a muitos filmes com frequência e possuem interesse pelo tema, dispuseram-se a colaborar com o projeto.

Nome	Idade	Ocupação	Localidade	Observações
Colaborador 1	44	Professor universitário	São Paulo-Brasil	Sugeriu filmes para todas as categorias
Colaborador 2	50	Artista Plástico	Porto, Portugal	Sugeriu filmes para as 5 categorias
Colaborador 3	42	Produtor e Realizador	São Paulo, Brasil	Sugeriu filmes para todas as categorias
Colaborador 4	51	Realizador	São Paulo, Brasil	Sugeriu filmes para 6 categorias

Tabela 2 - Colaboradores para construção da mostra de filmes em cada categoria proposta.

Obteve-se assim uma lista de em média de quatro a seis filmes para cada caso proposto. Para a construção do documentário foram selecionados, a partir

desta lista, 17 filmes, sendo eles dois filmes representativos para cada caso, com exceção da categoria Híbrido, que é representada por quatro filmes.

Seguem abaixo as tabelas com os títulos selecionados para cada categoria proposta:

1 – *Remake*

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
Psycho	Psicose	1960	Alfred Hitchcock
Psycho	Psicose	1998	Gus Van Sant
Scarface	Scarface: A Vergonha de uma Nação	1932	Howard Hawks, Richard Rosson
Scarface	Scarface	1983	Brian De Palma
The Man Who Knew Too Much	O Homem que Sabia Demais	1934	Alfred Hitchcock
The Man Who Knew Too Much	O Homem Que Sabia Demais	1956	Alfred Hitchcock
I Spit on Your Grave	A Vingança de Jennifer	1978	Meir Zarchi
I Spit on Your Grave	Doce Vingança	2010	Steven R. Monroe

Tabela 3 - Filmes representativos da modalidade Remake.

2 - Referência

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
Fifty Shades of Grey	Cinquenta Tons de Cinza	2015	Sam Taylor-Johnson
Twilight	Crepúsculo	2008	Catherine Hardwicke
Carnival of Souls	O Parque Macabro	1962	Herk Harvey
Lost Highway	Estrada Perdida	1997	David Lynch
Night of the Living Dead	A Noite dos Mortos-Vivos	1968	George A. Romero
It Follows	Corrente do Mal	2014	David Robert Mitchell
Kaidan ou Kwaidan	As 4 Faces do Medo	1964	Masaki Kobayashi

Ringu	O Chamado	1998	Hideo Nakata
The Searchers	Rastros de Ódio	1956	John Ford
The Godfather	O Poderoso Chefão	1972	Francis Ford Coppola
Pacific Rim	Círculo de Fogo	2013	Guillermo del Toro
Independence Day	Idem	1996	Roland Emmerich

Tabela 4 - Filmes representativos do caso Referência

3 - Homenagem

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
City of God	Cidade De Deus	2002	Fernando Meirelles, Kátia Lund
Slumdog Millionaire	Quem Quer Ser Um Milionário?	2008	Danny Boyle, Loveleen Tandan
Beasts of No Nation	Idem	2015	Cary Joji Fukunaga
Vertigo	Um Corpo Que Cai	1958	Alfred Hitchcock
Rear Window	Janela Indiscreta	1954	Alfred Hitchcock
Body Double	Dublê de Corpo	1984	Brian De Palma
Casablanca	Casablanca	1942	Michael Curtiz
Play It Again, Sam	Sonhos De Um Sedutor	1972	Herbert Ross

Tabela 5 - Filmes representativos do caso Homenagem.

4 - Autorreferência

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
Celebrity	Celebridades	1998	Woody Allen
Anything Else	Igual a Tudo na Vida	2003	Woody Allen
Basic Instinct	Instinto Selvagem	1992	Paul Verhoeven
Jade	Jade	1995	William Friedkin
Scarface	Scarface	1983	Brian De Palma

Carlito's Way	O Pagamento Final	1993	Brian De Palma
The Hangover	Se Beber, Não Case!	2009	Todd Phillips
Due Date	Um Parto de Viagem	2010	Todd Phillips

Tabela 6 - Filmes representativos do caso Autorreferência.

5 - Releitura

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
Caché	Idem	2005	Michael Haneke
The Gift	O Presente	2015	Joel Edgerton
My Best Friend's Wedding	O Casamento do Meu Melhor Amigo	1997	P J Hogan
Made of Honor	O Melhor Amigo da Noiva	2008	Paul Weiland

Tabela 7 - Filmes representativos do caso Releitura.

6 - Adaptação

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
Män som hatar kvinnor	Os homens que Não Amavam as Mulheres	2009	Niels Arden Oplev
The Girl with the Dragon Tattoo	Millennium: Os Homens que Não Amavam as Mulheres	2011	David Fincher
Abre los ojos	Preso na Escuridão	1997	Alejandro Amenábar
Vanilla Sky	Idem	2001	Cameron Crowe
Let the right one In	Deixe-me Entrar	2008	Tomas Alfredson
Let me in	Deixe Ela entrar	2011	Matt Reeves

Tabela 8 - Filmes representativos do caso Adaptação.

7 - Paródia

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
2001: A Space Odyssey	2001: Uma Odisseia No Espaço	1968	Stanley Kubrick
Zoolander	Idem	2001	Ben Stiller
Airport	Aeroporto	1970	George Seaton, Henry Hathaway
Airplane!	Apertem Os Cintos... O Piloto Sumiu	1980	Jim Abrahams, David Zucker, Jerry Zucker
I Know What You Did Last Summer	Eu Sei o que Vocês Fizeram no Verão Passado	1997	Jim Gillespie
Scream	Pânico	1996	Wes Craven
Scary Movie	Todo Mundo em Pânico	2000	Keenen Ivory Wayans

Tabela 9 - Filmes representativos do caso Paródia.

8 - Híbrido

Título Original	Título Brasil	Ano	Diretor
Interstellar	Interestelar	2014	Christopher Nolan
2001: A Space Odyssey	2001: Uma Odisseia no Espaço	1968	Stanley Kubrick
Signs	Sinais	2002	M. Night Shyamalan
Contact	Contato	1997	Robert Zemeckis
Due Date	Um Parto de Viagem	2010	Todd Phillips
Planes, Trains & Automobiles	Antes Só do que Mal Acompanhado	1987	John Hughes
The Hangover	Se beber, Não Case!	2009	Todd Phillips
The Wolf of Wall Street	O Lobo de Wall Street	2013	Martin Scorsese
Goodfellas	Os Bons Companheiros	1990	Martin Scorsese
Wall Street	Wall Street - Poder e Cobiça	1987	Oliver Stone
Boiler Room	O Primeiro Milhão	2000	Ben Younger

Tabela 10 - Filmes representativos do caso Híbrido.

5.3.2 A Pré-Produção

Contrário à impressão de criação instantânea, dirigir um documentário é resultado menos de um processo de investigação espontânea do que de uma investigação guiada por conclusões preliminares obtidas durante o período de pesquisa (Rabiger,1998).

Para o projeto em questão a fase de pré-produção constituiu-se em criar a estrutura narrativa do documentário, definindo que o mesmo teria nove episódios (*Remake*, Referência, Homenagem, Autorreferência, Releitura, Adaptação, Paródia e Híbrido) e um vídeo introdutório e explicativo que introduziria o espectador ao universo do *remake* cinematográfico e seus diversos desdobramentos.

Considerando que uma parte bastante significativa da pesquisa e, portanto, da pré-produção, foi realizada no momento da pré-seleção dos filmes que iriam compor o documentário e que este foi um trabalho que levou tempo a ser realizado, pode-se dizer que foi uma das etapas mais estendidas do projeto. Foi uma fase de significativa importância; assistir, ver e rever os filmes e identificar nestes filmes os critérios propostos e fazer a seleção inicial dos filmes mais representativos e que pudessem ser comparados em cenas curtas, o que nem sempre era uma tarefa simples, se considerarmos que os casos de remake apresentavam diferentes facetas. Muitos remakes apoiavam-se em conceitos e não apenas em repetição de cenas. No entanto, para o documentário, era preciso escolher cenas que fossem rapidamente identificáveis, para que o espectador percebesse as semelhanças ali demostradas visualmente. Outro critério bastante relevante nesta escolha era o tempo das cenas, já que os episódios não deveriam ultrapassar cinco minutos. Foi necessário ainda comparar os filmes e identificar cenas que, quando contrapostas, facilitassem a imediata identificação das semelhanças entre os filmes comparados. Muitas vezes, o que parecia ser um mero detalhe em um uma cena isolada, era um conteúdo muito significativo quando comparado ao outro filme, sendo preciso conhecer os filmes com profundidade e não desprezar os pormenores.

Já no segundo semestre, a fase de pré-produção esteve voltada em um primeiro momento para a criação de uma estrutura narrativa e a seguir para a criação de um episódio “piloto” do documentário. Após sua concepção, o episódio foi analisado e de acordo com sugestões dos orientadores, foram feitas alterações que permitiram tornar os vídeos mais fluídos e mais dentro do propósito apresentado neste projeto.

Posteriormente, foram criados os oito guiões definitivos (documentos em anexo) para cada exemplo de repetição, de forma a se assegurar que todos teriam o mesmo padrão e que as informações e imagens escolhidas previamente se enquadrariam no formato de episódios com duração de três a quatro minutos.

5.3.3 Produção

A produção de um documentário é guiada por leis internas próprias, que variam de filme para filme ou mesmo de produtor para produtor, fato que obriga o roteirista trabalhar com uma flexibilidade maior: “se existe coisa que você precisa em seu *kit* de sobrevivência é flexibilidade” (Swain,1976).

O maior desafio da produção foi a procura e obtenção dos filmes que iriam compor os episódios em tempo hábil. Muitos filmes que foram assistidos durante a pré-produção encontraram-se em plataformas *on line* ou em dvds. Alguns filmes mais recentes não foram de difícil obtenção, no entanto, outros mais antigos já não eram tão facilmente encontrados, sendo necessário um tempo maior de pesquisa para obtê-los. Inicialmente pensou-se ser viável digitalizar filmes disponíveis em DVD, mas muitos DVDs recentes estão protegidos contra digitalização, o que tornou o trabalho um pouco mais moroso.

Como se optou por episódios que seriam narrados foi preciso achar um narrador que se dispusesse a realizar o trabalho. Por ser originária do Brasil e os textos serem escritos em português do Brasil, acreditei fazer mais sentido ter um narrador brasileiro. Foi convidado um estudante universitário e ator amador, brasileiro, residente no Porto para fazer as narrações, tendo sido feito um teste (durante o episódio piloto). Obteve-se um bom resultado com o teste, tendo-se identificado apenas a necessidade de ajustar a velocidade da narração feita pelo ator para melhorar o entendimento do texto. No entanto, numa avaliação informal, verificou-se que a voz e o tom da narração foram adequados para o conteúdo proposto. As gravações foram realizadas em duas sessões agendadas com o ator, sendo que com o imprevisto de alteração de alguns filmes escolhidos anteriormente e que já contavam com o guião e narração finalizados, foi necessário agendar um terceiro dia de gravação para a realização da gravação do novo guião. A narração foi realizada com o gravador e microfone cedidos por uma colega de curso. As especificidades do equipamento estão ilustradas abaixo:

Figura 27 - Gravador *Zoom H5* e o Microfone *Shotgun Rode.*

Durante a produção também se iniciou a pesquisa pela trilha sonora do documentário. Por se tratar de um projeto desenvolvido em âmbito acadêmico e sem recursos financeiros associados, a escolha recaiu na utilização de músicas disponíveis em sites de trilhas sonoras com uso livre. Depois de algumas pesquisas e experiências, a música escolhida foi “Russki Psycho”, da banda Russa chamada “The Vivisectors”, música que se encontrava disponível no site: http://freemusicarchive.org.

Nesta fase foi também realizada a pesquisa de fotos que iriam compor a parte introdutória dos vídeos. Considerando que para cada vídeo era necessário selecionar uma média de 8 fotos, além dos cartazes dos filmes que ilustrariam os vídeos. Foram selecionadas no total cerca de 64 fotos que fariam parte da composição dos vídeos.

5.3.4 Pós- Produção

5.3.4.1 Edição

A montagem cinematográfica nada mais é que um processo gradual composto por rotinas de observação, seleção, recorte e colagem de imagens e sons de diferentes naturezas (Martin, 2003).

O trabalho de edição dos episódios foi realizado num computador iMac pro e foram utilizados os softwares de edição de vídeo Adobe Premiere CC e de edição

de imagem Adobe Photoshop CC. A edição decorreu durante o mês de setembro de 2016. O primeiro grande desafio foi manipular os arquivos dos filmes: a conversão de formatos que parecia uma tarefa bastante simples acabou por levar mais tempo do que o previsto inicialmente.

Resolvida a questão da incompatibilidade dos formatos foi necessário fazer o trabalho essencial em processo de edição que é o corte das cenas dos filmes que fariam a composição dos vídeos.

Como era previsto inicialmente, o trabalho com filmes de diferentes procedências e formatos, apesar de parecer relativamente simples, mostrou-se na edição uma tarefa muitas vezes complexa. O fato de ter escolhido opções de filmes que pudessem ilustrar cada caso foi de extrema relevância para que o projeto não ficasse paralisado à espera de encontrar um único título. Nesta altura, foi muito preciosa a colaboração de colegas do curso para ajudar a encontrar um determinado título da lista e continuar o trabalho sem comprometer os prazos. Por ser um documentário baseado em imagens de arquivo, onde a seleção das cenas foi tarefa executada durante pesquisa prévia (e não na própria edição, como poderia ocorrer num processo onde as imagens fossem captadas majoritariamente pelo realizador), o processo de edição foi uma fase com preocupações muito mais técnicas e voltadas à forma dos vídeos, e menos com o conteúdo que já estava selecionado durante um longo período de observação dos filmes.

As opções estéticas que foram feitas na criação do vídeo, como a fonte escolhida e a forma de composição dos separadores, definidas no momento da edição, foram pensados de forma que interferissem o menos possível no conteúdo, mas apresentassem uma imagem limpa, moderna e agradável ao espectador.

Figura 28 - Exemplo de separador criado para o episódio *Referência*

Figura 29 - Exemplo de layout usado no episódio *Autorreferência*.

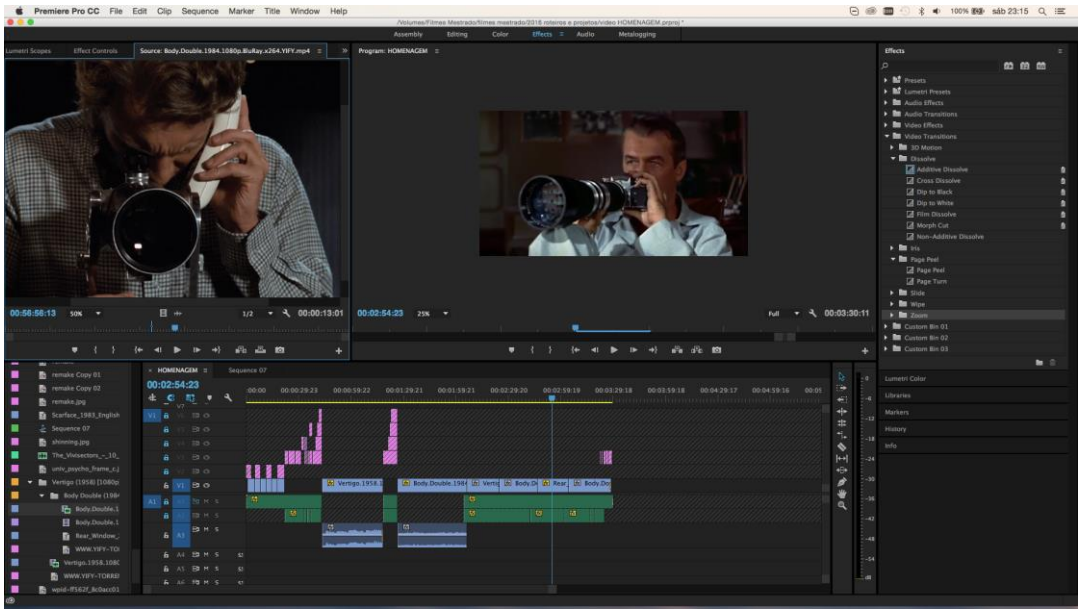


Figura 30 - Captura do *Premiere CC* (*Software* utilizado na edição dos vídeos).

Na tabela abaixo é possível visualizar a captura de imagem dos nove vídeos produzidos e finalizados:

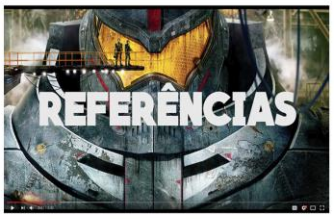
VÍDEO 1: INTRODUÇÃO	VÍDEO 2: REMAKE	VÍDEO 3: REFERÊNCIA
		
VÍDEO 4: HOMENAGEM	VÍDEO 5: AUTORREFERÊNCIA	VÍDEO 6: RELEITURA
VÍDEO 7: ADAPTAÇÃO	VÍDEO 8: PARÓDIA	VÍDEO 9: HÍBRIDO

Tabela 11 - Captura dos nove episódios produzidos.

5.3.4.2 Publicação *on line* (Canal Luz, Câmera, [Re]ação)

Os vídeos (um vídeo de introdução e oito episódios) estão disponibilizados através da plataforma do *youtube*, em um canal criado exclusivamente para o projeto “Luz, câmera, [Re] ação”.

Endereço do canal: https://www.youtube.com/channel/UCAofVvnruCc4V3M-C8Y0mhw

O vídeo “Intro” que faz a apresentação do projeto está configurado como o trailer; dessa forma, ele aparece como destaque na página inicial para novos visitantes, para que os mesmos possam conhecer a proposta do canal e selecionar os próximos episódios.

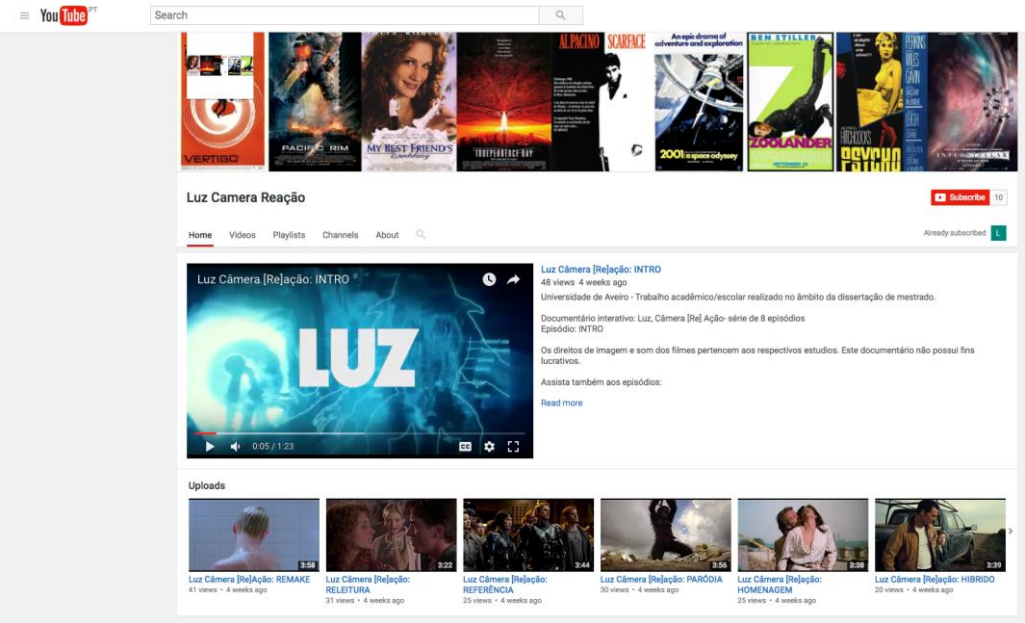


Figura 31 - Captura do canal do *YouTube de Luz, Câmera, [Re] ação*

5.3.4.3 Interatividade

Para construir a interatividade foi utilizada a ferramenta da plataforma do *Youtube.* O primeiro vídeo intitulado “Intro” faz a apresentação do projeto, apresenta as categorias propostas e no final o espectador poderá escolher qual dos outros oito episódios irá assistir, através dos links oferecidos no final de uma tela interativa.

Figura 32 - Vídeo introdutório com tela interativa.

Em cada episódio também é disponibilizado no final do vídeo um link para outros dois vídeos. A proposta é possibilitar que o espectador faça o seu próprio percurso através da seleção dos vídeos e incentivar a conhecer todos os episódios.

Figura 33 - Exemplo de interativa para escolha de outros vídeos do canal.

6. Avaliação

Após a conclusão do documentário, iniciou-se a fase de avaliação do mesmo. Nesta fase, foi elaborado um questionário com perguntas e respostas que pudessem avaliar as reações dos espectadores aos episódios e verificar se foi possível atingir o propósito inicial de sensibilizar o público com interesse sobre o tema proposto. Optou-se por selecionar uma amostra não probabilística de conveniência, contactando amigos e conhecidos que se dispusessem a assistir aos episódios e posteriormente respondessem ao questionário do *Google Forms*, disponível *online*. O questionário esteve disponibilizado durante três dias, no mês outubro de 2016.

O questionário apresentado foi composto por 10 questões estruturadas em cinco secções. A primeira secção foi composta por três questões iniciais (idade, gênero, ocupação) que serviram para identificar o indivíduo.

A segunda secção abrangia a quarta questão e tinha como propósito identificar quantas vezes o indivíduo em questão assistia a filmes, possibilitando identificar o grau de familiaridade do indivíduo sobre o tema. Já a terceira secção abrangeu três questões e tinha como objetivo avaliar o tema e o conteúdo do documentário. A quarta secção, com duas questões, pretendia avaliar a forma do documentário e a relação do espectador com a interatividade. A quinta e última secção possuía uma questão que pretendia perceber se o documentário cumpriu o objetivo de sensibilizar o público sobre as práticas do *remake* no cinema.

Para a avaliação dos vídeos e preenchimento do questionário foram convidadas 30 pessoas, através de e-mail enviado para pessoas da lista de contatos da investigadora. O e-mail apresentava o projeto e disponibilizava o link do canal no youtube.com os vídeos, bem como o convite para avaliar os vídeos através do questionário do *Google forms* disponível online. Por se tratar de um grupo de relacionamento pessoal e profissional da investigadora, era esperado que um número significativo de participantes fosse de pessoas vinculadas à área audiovisual, mas também profissionais liberais e estudantes.

6.1. Caraterização da Amostra

Ao todo foram recolhidas as opiniões de 21 participantes, constituídos por indivíduos de nacionalidade Brasileira e Portuguesa. Como referido anteriormente, tratou-se de uma amostra por conveniência e, sendo assim, era constituída por pessoas que fazem parte do relacionamento social da investigadora. A idade média dos participantes que responderam o questionário era de 33 anos, sendo que 61,9% eram indivíduos do sexo masculino e 38,1% do sexo feminino.

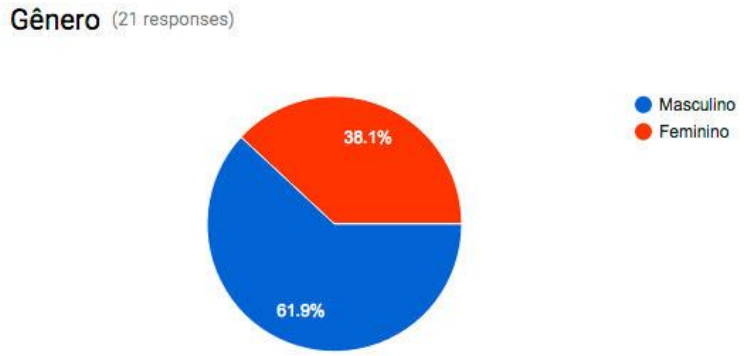


Gráfico 2 - Género dos participantes.

Sobre a ocupação dos participantes, há uma relativa diversidade, sendo três indivíduos caraterizados como estudantes, oito profissionais vinculados à área audiovisual e outros com ocupações diversas, sendo a maioria com grau de formação de nível superior.

Ocupação (19 responses)

Advogada	Diretor de Fotografia/Professor	Fotógrafo
Aeroportuária	Editor	Maquiador
Analista	Empresário	Nutricionista
Analista de Sistemas	Estudante	Produtor
Arquiteta	Estudante	Programador Web
Atriz	Estudante	Servidor Público Federal
Designer		

Tabela 12 - Ocupação dos participantes que constituíram a amostra de avaliação.

6.2 Análise dos Dados Obtidos

Os gráficos e tabelas que ilustram as respostas dadas pelos participantes foram fornecidos pela aplicação do *Google Forms.* Seguida de cada tabela ou gráfico, vai a interpretação relativa aos dados obtidos.

A quarta questão tinha como propósito identificar o grau de familiaridade dos indivíduos com o tema do documentário: cinema.

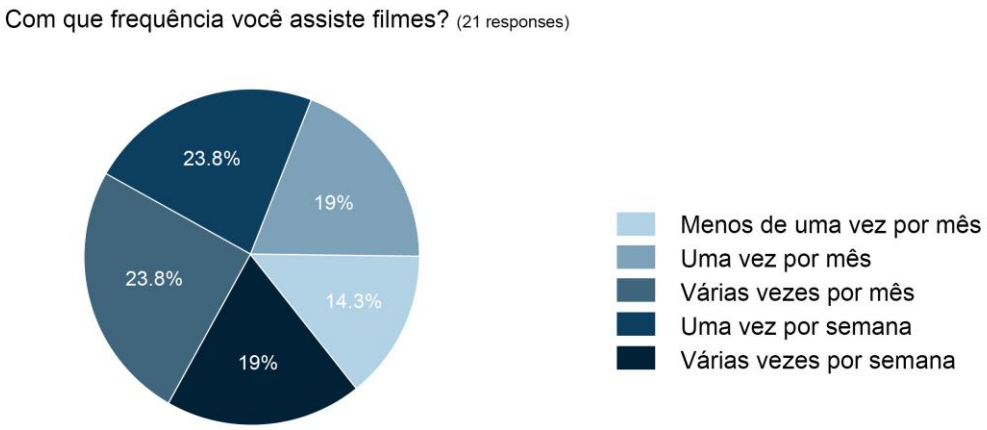


Gráfico 3 - Frequência com que os participantes assistem a filmes.

Através da análise dos dados, é possível perceber que uma parte significativa dos indivíduos assiste a filmes com relativa frequência, somando os indivíduos que responderam a opção “assistem filmes uma vez por semana”, “assistem filmes várias vezes por mês” e “assistem filmes várias vezes por semana” somam-se 66,6% das respostas, sendo que apenas 14,3 % dos indivíduos assistem a filmes menos de uma vez por mês. Com base nesses dados, é possível entender que os indivíduos que fizeram parte da amostra possuíam interesse prévio pelo cinema e, consequentemente, uma sensibilidade para o tema exposto no documentário.

Sobre a quinta questão que tinha como objetivo avaliar a opinião dos participantes sobre o tema do documentário, pode-se visualizar que 95,2% dos participantes escolheram a opção “interessante”, a segunda opção mais escolhida

pelos participantes (57.1%) foi a opção “original” e a terceira opção mais escolhida foi “Informativo”, com 42,9% das escolhas. Nenhum dos participantes escolheu as opções “desinteressante, repetitivo ou pouco informativo”. Sendo assim, é possível considerar que houve uma percepção positiva dos avaliadores sobre o tema do documentário.

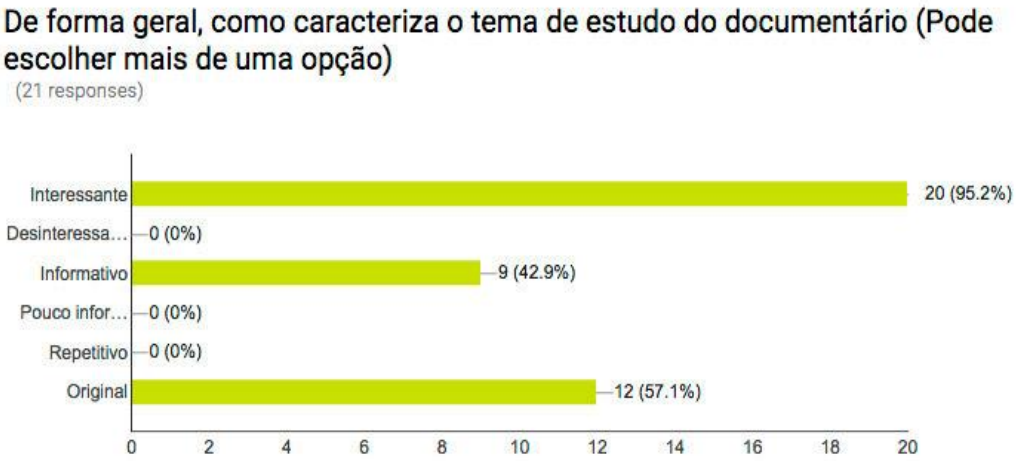


Gráfico 4 - Participantes avaliam o tema do documentário.

Relativamente à sexta questão proposta, sobre como os participantes avaliaram as categorias de *remakes* propostas no documentário, 90,5% considerou “informativas”, 42,9% considerou “esclarecedor” e 38,1% as considerou pertinentes, não havendo nenhuma opção nas categorias “repetitivas”, “confusas” ou “indiferente”.

Se considerarmos que esta é a questão cerne do documentário, pode-se então avaliar como bastante positivo o retorno dos avaliadores sobre a taxonomia proposta.

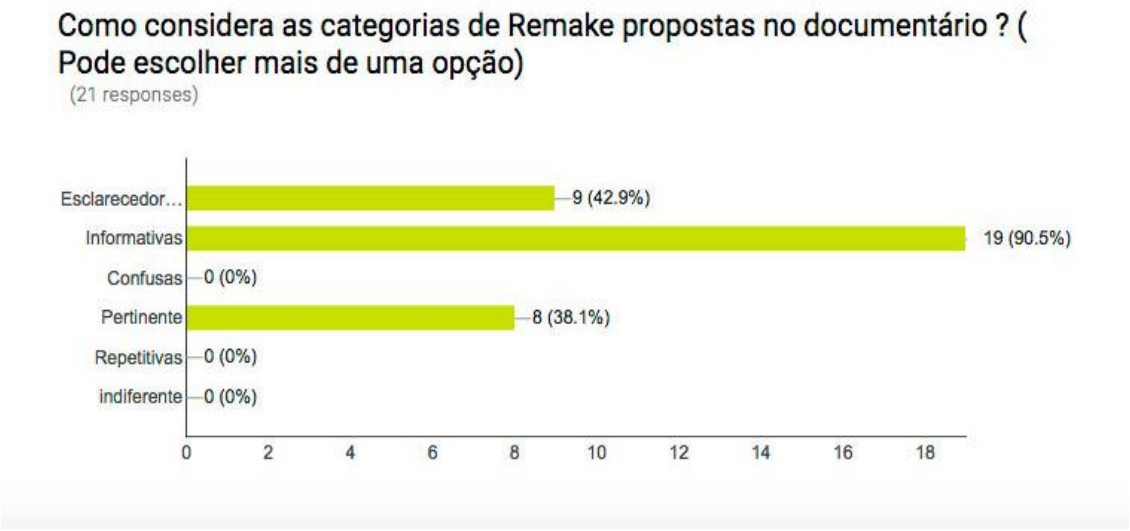


Gráfico 5 - Participantes avaliam as categorias de remake.

A sétima questão pretendeu perceber se os avaliadores adquiriram novas informações sobre o tema exposto e para isso desdobrava-se numa questão complementar. No caso de o avaliador responder que “sim”, o documentário ofereceu novas informações sobre o tema e era solicitado em seguida que respondessem qual informação era por ele considerada a mais relevante.

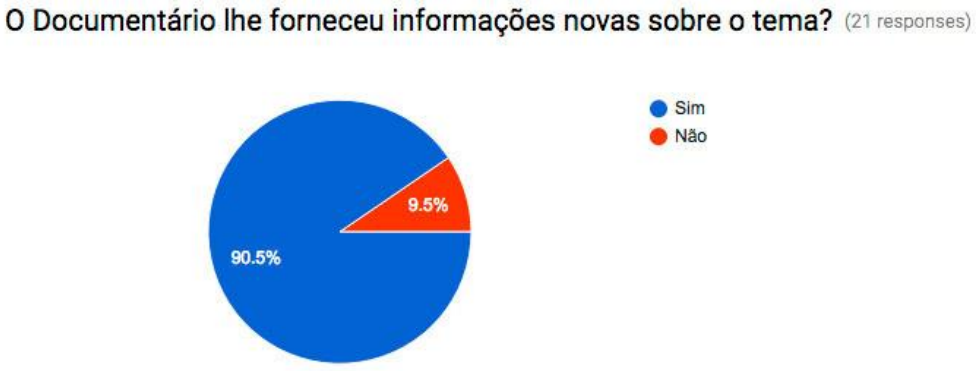


Gráfico 6 - Identificação dos participantes com o tema.

Conforme demonstra o gráfico, 90,5% dos participantes consideram que o documentário ofereceu novas informações sobre o tema e 9,5% dos participantes considerou que não ofereceu novas informações sobre o tema.

A pergunta complementar obteve 18 respostas entre 21 participantes e pedia para que, no caso de considerar que o documentário ofereceu novas informações sobre o tema, qual informação era considerada mais relevante.

Se sim, qual informação considera mais relevante? (18 responses)
Não tinha conhecimento da quantidade de tipos de remake.
CONSIÊNCIA
Relações entre filmes distanciados no tempo.
Muitas vezes, as reações, histórias (enredos), algumas cenas propriamente ditas são bem semelhantes em muitos filmes.
Critérios claros de distinção entre as categorias
as muitas e diferentes maneiras de remakes
O remake nunca supera os clasicos.
Me fez perceber como o cinema reutiliza os mesmos conceitos
Que há diferentes formas de se entender o remake
O divisão dos tipos de remake não é um fato de conhecimento comum. A apresentação e explicação com exemplos práticos auxilía ao entendimento da práticas do cinema.
Achei muito interessante a forma simples e direta que foram explicados os "termos". Eu, como apenas telespectadora de obras cinematográficas, consegui entender facilmente os termos tecnicos abordados e achei os vídeos bem dinâmicos. Esperando por mais episódios
O uso extenso de remakes em hollywood é uma realidade, e duvido que isso mude no futuro. A reciclagem de temas será eterna.
Ja sabia que tinha muito remake de filme mas nunca percebi que o tema era mais profundo.
remakes fazem parte de uma estratégia da indústria cinematográfica
Conhecia pouco sobre remakes, o documentário abriu meus olhos para tantas possibilidades.
Não sabia que existia tantas formas diferentes de remake
Não sabia que alguns filmes que eu conheço podem ser considerados remake
Referências

Tabela 13 - Respostas dos participantes sobre informações consideradas mais relevante no documentário.

Muitos participantes consideraram como relevante o fato de o documentário abordar as diferentes possibilidades de remake no cinema, de forma clara e acessível, conforme demonstra a resposta de um dos participantes: "*Achei muito interessante a forma simples e direta que foram explicados os 'termos'. Eu como apenas telespctadora de obras cinematográficas consegui entender facilmente os*

termos técnicos aborddos e achei os vídeos bem dinâmicos. Esperando por mais episódios".

A oitava e nona questões tinham como foco avaliar a forma como o documentário foi apresentado.

Na oitava questão foi perguntado aos participantes como os mesmos consideravam o formato dos episódios. A opção mais escolhida dos participantes foi "Dinâmico" com 76,2% das escolhas, e as opções "Ágil" e "Atrativo" foram escolhidas por 57,1% dos participantes, já as opções negativas não obtiveram qualquer escolha, o que faz considerar que o formato obteve boa receptividade por parte dos participantes da avaliação.

Gráfico 7 - Avaliação quanto aos formatos dos episódios do documentário.

A nona questão apresentada tinha como propósito avaliar a relação dos participantes com a interatividade proposta no documentário.

Gráfico 8 - Avaliação da presença de interatividade no documentário.

Uma maioria significativa (83,3% dos participantes) considerou que a interatividade presente no documentário fez diferença e tornou-o mais lúdico. E 16,7% dos participantes considerou não fazer diferença ou ser dispensável.

A questão derradeira tinha como propósito avaliar se, após assistir aos episódios, os participantes tiveram o seu modo de entender o cinema alterado. Conforme demostra o gráfico abaixo, 100% dos participantes consideraram que "sim", o documentário foi relevante para proporcionar uma nova perspectiva sobre o cinema.

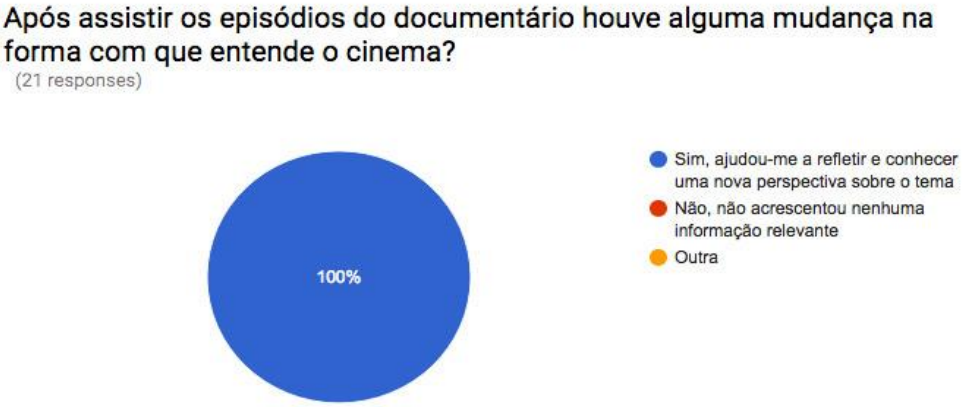


Gráfico 9 - Avaliação sobre se houve ou não mudança na forma de entender o cinema.

Foi solicitado ainda que, em caso positivo, os participantes especificassem de que forma essa mudança de perspectiva ocorreu. Por se tratar de uma resposta discursiva, 10 entrevistados responderam a essa questão. Uma parte significativa das respostas apresentadas entendem que o documentário as fez entender o *remake* cinematográfico não mais de forma puramente negativa, e que após assistirem ao documentário puderam perceber a complexidade do assunto. Exemplo de resposta de um participante: *"Sempre vi os remakes de forma negativa, que não requeriam criatividade de certa forma e que eram simples cópias para fazer render dinheiro às produtoras. Agora vejo que para fazer jus ao original é necessário um outro tipo de criatividade, tão válido quanto o outro*".

Outros participantes citaram ainda que o documentário os ajudou a conhecer e identificar as estratégias da indústria para familiarizar o espectador com novos conteúdos apresentados, como podemos perceber através desta resposta de um participante: *"Entender melhor como um filme utiliza desses recursos para nos familiarizar com o que está sendo apresentado. Assistindo assim pronto, é tão fácil entender!"*

Especifique: (10 responses)

Sempre vi os remakes de forma negativa, que não requeriam criatividade de certa forma e que eram simples cópias para fazer render dinheiro às produtoras. Agora vejo que para fazer jus ao original é necessário um outro tipo de criatividade, tão válido como o outro.
Me fez entender que as repetições, semelhanças entre os filmes são por vezes necessárias, já que atraem e funcionam para o surgimento de emoções.
Os critérios de classificação são úteis para compreender o tipo de conteúdo que eu estou consumindo no cinema.
E a entender melhor como um filme utiliza desses recursos para nos familiarizar com o que está sendo apresentado. Assistindo assim pronto, é tão fácil entender! Percebe-se o grande trabalho de pesquisa que está nos bastidores desses documentários. Parabéns!
Após assistir o documentário percebi como a mesma história pode ser contata de forma diferente
O cinema, mesmo sendo parte normal da vida da maioria das pessoas, não costuma ser apreciado pelas suas qualidades técnicas, de maneira geral. O documentário ajuda a entender melhor o motivos e métodos do cineasta, trazendo um novo nível de compreensão e entendimento ao expectador.
Nunca tinha percebido tanto essa repetição e reciclagem de ideias na industria do cinema. Isso me fez relembrar ainda outros casos e tenho certeza que ainda estou por ver outros filmes com mais exemplos da tal reciclagem.
Como ja disse o assunto era mais profundo do que eu esperava, gostei muito dos episodios Homenage e Hibrido, realmente tem que sacar muito de cinema pra pescar essas referencias e detalhes todos. Nota 10!!!
Agora vou ver os filmes com outros olhos. Vou ficar super atenta aos detalhes e remakes no cinema.
Gosto mais quando se trata de obras menos consagradas, pois se perce que uso é feito em todos os níveis.

Tabela 14 - Respostas dos participantes sobre a mudança de forma em entender o cinema.

Após a análise dos dados colhidos através do questionário disponibilizado, pode-se entender que o documentário atingiu o seu objetivo inicial de sensibilizar o público com interesse por cinema sobre as práticas do *remake* no cinema ocidental, de forma bastante satisfatória. Podendo entender que, independente do nível de relação com o cinema (profissionais ou somente expectadores), os participantes apontaram mudanças na sua forma de entender e ver os filmes após assistirem ao documentário.

7. Conclusão

Após a finalização deste trabalho, foi possível apreender que o estudo do fenômeno do *remake* na indústria cinematográfica é um tema bastante complexo e que não permite obter considerações conclusivas, se levarmos em conta que é uma prática é recorrente nos dias atuais e um recurso não só estético, mas acima de tudo mercadológico. Sendo o *remake* um recurso extremamente utilizado pela indústria cinematográfica ao longo dos anos, foi nas duas últimas décadas que ele assumiu uma importância estratégica no "modelo de negócio" em que a indústria está estabelecida.

No entanto, foi possível perceber também que, ainda que os *remakes* façam parte de uma estratégia comercial da indústria cinematográfica, é um fenómeno que transcende a questão mercadológica e que se apresenta de forma cada vez mais elaborada e "disfarçada".

A taxonomia proposta por esse trabalho, bem como a elaboração do documentário em episódios que ilustravam as diferentes possibilidades de *remake*, constitui-se num instrumento que pretende colaborar para que o espectador, que muitas vezes entende o *remake* como uma prática puramente mercadológica, possa compreender a complexidade com que esse fenómeno se apresenta nos dias atuais e também reconhecer os seus diversos desdobramentos, assumindo assim uma postura mais crítica e menos passiva em relação aos conteúdos que consome.

Em posse dos dados obtidos através do formulário de avaliação do documentário, foi possível perceber que de forma geral o tema foi bem recebido pelos participantes da avaliação e que tanto a taxonomia proposta como os episódios apresentados mostraram-se um conteúdo ainda pouco explorado pelos participantes que entenderam o tema desta pesquisa como sendo original e informativo.

Dessa forma, entende-se que o objetivo geral deste trabalho, que era desenvolver um documentário interativo de nove episódios, que pudesse sensibilizar o público com interesse por cinema sobre a crescente utilização do *remake* pela indústria e seus desdobramentos, foi alcançado. Ainda que o alcance do documentário inicialmente tenha sido limitado pelo curto espaço de tempo de divulgação.

A obtenção dos títulos em prazo adequado para a execução do documentário foi um desafio e um limitante ao projeto. Poderia ter se produzido mais episódios do documentário para cada caso de *remake* proposto e enriquecer o projeto se a obtenção dos filmes selecionados no formato adequado fosse mais facilitada.

Pretende-se no futuro continuar a realização de novos episódios do documentário, apresentando outros casos que venham contribuir para o enriquecimento das discussões sobre este fenômeno complexo e cada vez mais atual, dado o crescente número de *remakes* produzidos pela indústria nos últimos anos. Este estudo esteve focado em filmes produzidos nas últimas décadas. Contudo a questão do *remake* cinematográfico estende-se também a outros médias como as séries de televisão, videojogos e outros produtos mediáticos que surgem como derivações de filmes. Esta vertente, que não foi possível abranger neste trabalho, é certamente um fértil campo de pesquisa que se pretende desenvolver e aprofundar em trabalhos futuros.

8. Bibliografia

ALLEN,Robert.1989. Bursting Bubbles: Soap opera: audiences and the limits of genre.s.l.s.ed.

AUGUSTO, Isabel Regina (1999). Remake Cinematográfico, Uma análise de Transformações. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília, Brasília.

BERNARD, S. C. (2007). Documentary Storytelling: Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films (Second ed.): Focal Press.

BISKIND, Peter (2009).Como a geração sexo-drogas-e-rock'n'roll salvou Hollywood. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BREGMAN, M. (Produtor), & De Palma, B. (Diretor). (1983). *Scarface* [Filme]. Estados Unidos da América: Universal Pictures.

BREGMAN, M. , Bär, W. (Produtores), & De Palma, B. (Diretor). (1993). *O Pagamento Final* [Filme]. Estados Unidos da América: Universal Pictures.

CERASUOLO,G., Majewski, L. (Produtores), & Majewski, L. (Diretor). (2004). *The Garden of Earthly Delights* [Filme]. Reino Unido: Meliniere Cinema.

CORNFELD, S., Rudin, S., Stiller, B. (Produtores), & Stiller, B. (Diretor). (2001). *Zoolander* [Filme]. Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

COUTINHO, C. P. (2015). Metodologia de Investigação em Ciências Sociais Humanas: Teoria e Prática (2ª edição). Almedina.

De PALMA, Brian.(Produtor), & De PALMA, Brian.(Diretor) .(1984). Dublê de Corpo [Filme]. Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

DE KETELE, J-M. e ROEGIERS, X. 1999. Metodologia de Recolha de Dados Fundamentos dos métodos de observações, de questionários, de entrevistas e de estudos de documentos. Lisboa, Instituto piaget.

del TORO, G., Jashni, J., Parent, M. (Produtores), & del Toro, G. (Diretor). (2013). *Círculo de Fogo* [Filme]. Estados Unidos da América: Warner Bros.

DEVLIN, D. (Produtor), & Emmerich, R. (Diretor). (1996). *Independence Day* [Filme]. Estados Unidos da América: Twentieth Century Fox Film Corporation.

FILIPE, Falção. Apontamentos sobre o conceito de Remake Cinematográfico.(Consultado em 11/11/2015) Disponível na internet em: http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2654-1.pdf

GAUDENZI, Sandra. 2013. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary . Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London. [Thesis] : Goldsmiths Research Online.

GIGLIOTTI. Donna (Producer) & Reeves, Matt (Diretor).(2010). Deixe-me entrar. [Filme]. Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

GLEDHILL, Christine.1985. Genre. The Cinema Book. Londres: British Filme Institute.

GOUVEIA, T., & Antunes, M. J. 2011. Documentário com Características Interativas.Universidade de Aveiro. (Consultado em 21/12/2015).Disponível na internet: http://ria.ua.pt/bitstream/10773/5054/1/SOPCOM11_teresa_gouveia_mja.pdf

HITCHCOCK, A. (Produtor & Diretor). (1958).*Vertigo* [Filme]. Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

HITCHCOCK, A. (Produtor & Diretor). (1960). *Psicose* [Filme]. Estados Unidos da América: Universal Pictures.

HORTON, Andrew; McDOUGAL, Stuart Y(1998). Play it again, Sam: retakes on remakes. California: University California Press, 1998.

HUTCHEON, Linda. Uma teoria da paródia. Lisboa: Edições 70, 1989.

KUBRICK, S. (Produtor & Diretor). (1968). *2001: Uma Odisseia no Espaço* [Filme]. Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

MARSHALL, F., Mercer, S., Shyamalan, M. (Produtores), & Shyamalan, M. (Diretor). (2002). *Sinais* [Filme]. Estados Unidos da América: Touchstone Pictures.

MARTIN, Marcel (2003). A Linguagem Cinematográfica. São Paulo: Brasiliense.

MEDEIROS, Rômulo. O Documentário Interativo no Brasil. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (Consultado em 19/04/2016). Disponível na internet: http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/o-documentario-interativo-no-brasil/view

MELEIRO, Alessandra (org.). Cinema no mundo: indústria, política e mercado: Ásia. Organização Alessandra Meleiro. São Paulo: Escrituras Editora, 2007.

MOINE. Raphaelle.(2007): Remakes . Les Films FRançais à Hollywood, Paris: CNRS Éditions.

MOLINDER, Carl.(Produtor) & Alfredson, Tomas (Diretor).(2008). Deixe Ela Entrar. [Filme]. Suécia: Sandrew Metronome.

MORITZ. Neal H.(produtor) & Weiland, Paul (Diretor). (2008). O Melhor Amigo da Noiva. [Filme]. Estados Unidos da América: Columbia Pictures.

MOURÃO, M. D. G (2006) “A montagem cinematográfica como ato criativo”. In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo. (Consultado em 09/08/2016). Disponível na internet: http://www.revistas.usp.br/significacao/article/viewFile/65628/68243

MYRRHA. Vânia. O que é releitura. Cores e Matizes. Consultado em 26/09/2016. Disponível na internet em: https://coresematizes.wordpress.com/2009/07/16/o-que-e-releitura/

NOLAN, C., Obst, L., Thomas, E. (Produtores), & Nolan, C. (Diretor). (2014). *Interestelar* [Filme]. Estados Unidos da América: Warner Bros.

NOTH, Winfried, Bishara,Nina. Self-reference in the media. Berlim: Walter de Gruyter, 2007.

PACHECO, J.A.(1993). O Pensamento e Ação do Professor em Formação. Tese de doutoramento. Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho, Braga.

PARDO, Alejandro (2002). The audiovisual management handbook. madrid: media businesse school,

PENAFRIA, Manuela (1999). Perspectivas de Desenvolvimento para o Documentarismo. Universidade da Beira Interior.(Consultado em 22.05.2016). Disponível na internet: http://bocc.ubi.pt/pag/penafria-perspectivas-documentarismo.html

PENAFRIA,Manuela (2001). O Ponto de Vista no Filme Documentário.Universidade da Beira Interior. (Consultado em 01/06/2016).Disponível na internet: http://bocc.ufp.pt/pag/penafria-manuela-ponto-vista-doc.pdf

PENKALA, A. P.(2012).Os colecionadores da arca perdida: Cultura pop e memória nas autorias do cinema. (Consultado em 03.10.2016) Disponível na internet: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/25014008/penkala.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1475636133&Signature=oAUdRtW9mvQBkc6vdupBnQMPOfw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DOs_colecionadores_da_arca_perdida_Cultur.pdf

RABIGER, Michael (1998). Directing the documentary. Boston:Focal Press.

RAMOS, Fernão Pessoa (2008). Mas afinal... o que é mesmo documentário? São Paulo: Senac/SP

RENÓ, Denis (2011), Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir, Tenerife: Editorial ULL.

RIBEIRO, A. (Produtor), & Ribeiro, F. (Diretor). (1942). *O Pátio das Cantigas* [Filme]. Portugal: Sociedade Portuguesa de Actualidades Cinematográficas (SPAC).

ROSENFELD, Anatol. Cinema: arte & indústria. São Paulo, SP: Perspectiva, 2009.

ROSENTHAL, A. (2002). Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos: Southern Illinois University Press.

SANTAELLA, Lúcia. “Artes Híbridas” In: Culturas e Artes do Pós-humano. São Paulo: Paulus, 2003.

SCHATZ, Thomas (1991). O Gênio do Sistema: a era dos estúdios em Hollywood. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

SERCEAU, Michel (1989).Le remake et l´adaptation. CinémAction, Paris: Corlet.

STAM,ROBERT.(1991).Film Theory: An Introduction, Oxford (Reino Unido): Blackwell.

STARKEY, S., Zemeckis, R., Obst, L. (Produtores), & Zemeckis, R. (Diretor). (1997). *Contato* [Filme]. Estados Unidos da América: Warner Bros.

SWAIN, Dwight V. (1976). Film Scriptwriting..New York: Hastings House Publishers.

VAN SANT, G., Grazer, B. (Produtores), & Van Sant, G. (Diretor). (1998). *Psicose* [Filme]. Estados Unidos da América: Universal Pictures.

VEREVIS, C. Film remakes(2006). Edinburgh: Edinburgh University Press.

VIANA, Nildo . Qual o Sentido do Remake?. Jornal Opção, 19 jul. 2006. Consultado em 19.09.2016. Disponível na internet em: https://sites.google.com/site/artigosdenildoviana/remake

VIEIRA, L. (Produtor & Diretor). (2015). *O Pátio das Cantigas* [Filme]. Portugal: Radiotelevisão Portuguesa (RTP).

XAVIER, Ismail (Org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

ZUCKER.Jerry,BASS,Ronald (Produtores) & Hogan, P.J.(diretor). 1997). Casamento do meu Melhor amigo. [Filme]. Estados Unidos da América:TriStar Pictures.

ANEXOS

1. Episódio: Remake

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reuso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episodio de luz câmera reação vamos tentar ilustrar como essas repetições são transmitidas ao olhar do publico. Vamos falar sobre as REMAKES
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos esta cena do filme PSICOSE de 1960, dirigido pelo icônico Alfred Hitchcock.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vamos avançar alguns anos e ver o famoso REMAKE lançado em 1998, dirigido por Gus Van Zant.
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	Notadamente este remake é extremamente fiel ao original com cenas reproduzidas quadro a quadro, ângulos, movimentos de câmera, intenções, luz. Ate a musica entrou nesse processo, sendo reproduzida nota por nota. Psicose de 1998 é um remake absoluto em sua totalidade. Isso não chega a ser regra geral para remakes, já que por muitas vezes as novas produções nem sempre seguem a risca os detalhes e pormenores do filme original e por vezes nem são considerados remakes em sua essência. Vamos perceber melhor essas diferenças e nuances nos próximos vídeos quando discutiremos adaptações, releituras, hibridismos e tantos outros. Muitos remakes são apreciados de forma impar por diversos motivos, alguns no entanto parecem profanar solo sagrado no coração dos cinéfilos e fans dos originais. Mas é quase unanime dizer que o remake nunca é melhor que o original. Ja dizia o velho ditado não mecha com os clássicos.
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de adaptação que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz câmera reação!

2. Episódio: Referência

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reuso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episódio de luz, câmera, reação ,vamos falar sobre as referencias
Pôster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor	Vejamos esta cena do filme Independence day lançado em 1996 dirigido por Roland Emmerich Agora vejamos a cena do filme Circulo de fogo lançado em 2013 e dirigido por Guilhermo del Toro
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	Qualificamos aqui como “referência” o que muitas vezes encontra similaridade em literatura como “citação”, embora no caso cinematográfico em particular, devido à própria natureza do fenômeno, tal componente aparece de maneira não expressa, ou mesmo muitas vezes sutilmente camuflada, o que por sua vez incita o espectador a encontrar o referencial em sua própria memória cinematográfica. O caráter da referência é ainda específico, limitado e particular dentro da obra como um todo, aparecendo de forma única, ou distribuída esparsamente pelo filme inteiro, sem necessariamente compor um todo de sentido – o que seria mais apropriado a uma outra modalidade aqui proposta, a “homenagem”. No caso específico de Independence day e circulo de fogo, são inúmeras as referências que podemos identificar entre esses 2 filmes. Desde o mote principal que é a terra sendo invadida por alienígenas, unindo todos os povos contra um inimigo comum; os discursos motivadores de Bill Puman e Idris Elba antes da batalha final, até detalhes mais sutis como o fatídico raio azul que destrói prédios, estranhos cientistas que estudam restos de alienígenas, além de lutas estratosféricas, literalmente.
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de referências que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz câmera reação!

3. Episódio: Homenagem

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reúso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episódio de luz, câmera, reação, vamos falar sobre a Homenagem.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos esta famosa cena do filme Um corpo que cai, dirigido por Alfred Hitchcock em 1958
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vamos avançar alguns anos e ver como o diretor Brian de Palma homenageia o diretor Alfred Hitchcock em Duble de corpo de 1984
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	HOMENAGEM Esta modalidade também poderia ser simplesmente compreendida como um conjunto de referências declarada. Se levarmos em conta somente o universo contido na nova obra, e não o que declara ou deixa de declarar seu realizador fora da obra, classificamos como homenagem sempre que as referências contidas no filme compõem um conjunto mais amplo de significados, não de forma esparsa ou particularizada, como no caso anterior. Desse modo, uma homenagem permite uma reflexão mais ampla a respeito do filme que homenageia e do filme ou diretor que é homenageado, cruzando-se os significados entre um e outro. A homenagem não se classifica por uma repetição específica e particular, mas por um conjunto delas. Os temas presentes em “Um Corpo que Cai” ecoam por “Dublê de Corpo” ao longo de toda a sua projeção e na estrutura do enredo: sublimação, substituição, a contradição entre falso e verdadeiro, a possibilidade (ou impossibilidade) de reconstruir o passado, a noção de verdade como parte da realidade versus construção do imaginário, e assim por diante. Em “Dubê de Corpo”, Braian Palma não deixa dúvidas sobre a sua admiração por Hitchcock e ainda presta homenagem a outro grande filme do diretor, Janela indiscreta. Dublê de corpo é considerado por muitos críticos, uma definitiva declaração de amor pelo mestre do suspense.
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de homenagem que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz camera reação!

4. Episódio: Autorreferência

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reúso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episódio de luz, câmera, reação ,vamos falar sobre a autorreferência.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos esta famosa cena do filme Scarface lançado em 1933, dirigido por Brian de Palma.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vamos avançar alguns anos e ver como o autor se autoreferrência no filme Carlitos Way lançado 10 anos depois, em 1993.
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	A autorreferência é uma modalidade que diferencia-se das outras por um elemento facilmente identificável: aqui, tanto a obra que imita como aquela que é imitada foram realizadas por um mesmo cineasta. A autorreferência é dotada de certa sutileza e portanto demanda do espectador uma atenção redobrada a detalhes. Correndo um risco óbvio de ser acusado de mera repetição de temas e situações, a autorreferência, por outro lado, ajuda o diretor-autor a construir sua obra de maneira mais ampla, de modo que um filme ajude a construir, quando colocado ao lado dos outros, uma visão pessoal a respeito do mundo e dos temas que são caros ao cineasta em questão. Neste caso, o protagonista de “O Pagamento Final” surge como um sucessor possível de outro personagem (o protagonista de “Scarface”).Embora com nomes diferentes, ambos são hispânicos tentando ascender na sociedade capitalista norte-americana através do crime.
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de autorreferência que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz camera reação!

Episódio: Autorreferência (continuação)

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reúso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episódio de luz, câmera, reação ,vamos falar sobre a autorreferência.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos esta famosa cena do filme Scarface lançado em 1933, dirigido por Brian de Palma.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vamos avançar alguns anos e ver como o autor se autoreferrência no filme Carlitos Way lançado 10 anos depois, em 1993.
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	A autorreferência é uma modalidade que diferencia-se das outras por um elemento facilmente identificável: aqui, tanto a obra que imita como aquela que é imitada foram realizadas por um mesmo cineasta. A autorreferência é dotada de certa sutileza e portanto demanda do espectador uma atenção redobrada a detalhes. Correndo um risco óbvio de ser acusado de mera repetição de temas e situações, a autorreferência, por outro lado, ajuda o diretor-autor a construir sua obra de maneira mais ampla, de modo que um filme ajude a construir, quando colocado ao lado dos outros, uma visão pessoal a respeito do mundo e dos temas que são caros ao cineasta em questão. Neste caso, o protagonista de “O Pagamento Final” surge como um sucessor possível de outro personagem (o protagonista de “Scarface”).Embora com nomes diferentes, ambos são hispânicos tentando ascender na sociedade capitalista norte-americana através do crime.
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de autorreferência que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz camera reação!

5. Episódio: Releitura

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reúso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episódio de luz, câmera, reação ,vamos falar sobre as RELEITURAs.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos esta cena do filme “O casamento do meu melhor amigo” lançado em 1997 e dirigido por P. J. Hogan
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vamos observar essas cenas de “O melhor amigo da Noiva” lançado em 2008 e dirigido por Paul Weiland em 2008
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	Releitura Modalidade aperfeiçoada de imitação cinematográfica, a releitura demanda do espectador elevado grau de atenção e mesmo cultura cinematográfica. A releitura parte de um tema fundamental, normalmente relacionado a um enredo, estilo, escola, gênero ou subgênero, para conferir a ele uma abordagem nova ou diversa da anterior. Esta modalidade mantém alguns elementos específicos da origem, modificando os restantes e propondo uma perspetiva diferente, que pode confirmar ou rejeitar a anterior. O produtor do filme “o melhor amigo da noiva”, admitiu em uma entrevista que não era possível fazer o casamento do meu melhor amigo novamente, então fizeram o inverso. Se em “O Casamento do meu melhor amigo”, a personagem de Júlia Roberts só percebe o seu real amor pelo melhor amigo quando ele vai se casar, em “o melhor amigo da noiva” é o personagem de Patrick Dempsey, um mulherengo inveterado, que reconhece os seus sentimentos pela amiga quando esta decide -se casar com um duque. Em ambas as histórias tanto Julienne (personagem de Júlia Roberts) como Tom (personagem Patrick Dempsey) são convidados para serem madrinha e padrinho e vivem o conflito de declarar-se ou não para o seu amado às vésperas do casamento com outro. Pessoalzinho complicado heim!
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de RELEITURA que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz camera reação!

6. Episódio: Adaptação

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reuso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episodio de luz câmera reação vamos tentar ilustrar como essas repetições são transmitidas ao olhar do publico. Vamos falar sobre as Adaptações.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos estas cenas do filme sueco **Deixe-me entrar** lançado em 2008, dirigido por Tomas Alfredson, adaptado do livro homônimo de John Lindqvist de 2005
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vejamos a adaptação norte **americana** lançado em 2010 e dirigido por Matt Reeves
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	Diferente da releitura, que usa um material original para modificá-lo e, assim, dotá-lo de um novo sentido, a adaptação aparece como uma transposição mais fiel do material original, e se caracteriza notadamente pela alteração em um elemento específico: no caso, o idioma do texto primário. De forma geral, a adaptação procura ser o mais fiel quanto possível ao roteiro que adapta, sendo portanto um modo de imitação essencialmente literário. O que a adaptação propõe enquanto reflexão é qual o peso da modificação do idioma para o drama cinematográfico e se essa alteração modifica outros elementos formais da obra. No caso específico entre estes filmes, fica clara a opção da versão americana em diluir questões como a violência entre jovens socialmente perturbados ou retirar quaisquer resquícios de androgénia na relação dos personagens tornando o filme muito mais digerível ou mesmo comercial, ao olhar do publico norte americano. A montagem do filme e a ordem dos eventos também são levemente embaralhados se compararmos com o original, que era mais ortodoxo e linear nesse sentido.
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de adaptação que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz camera reação!

7. Episódio: Paródia

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reuso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episodio de luz câmera reação vamos tentar ilustrar como essas repetições são transmitidas ao olhar do publico. Vamos falar sobre a PARÓDIA
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro vídeo	Vejamos esta famosa cena do filme 2001 UMA ODISSEIA NO ESPAÇO lançado em 1968, dirigido pelo mítico STANLEY KUBRIK.
Pôster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo vídeo	Agora vamos avançar alguns anos e ver esta PARODIA presente no filme ZOOLANDER lançado em 2001, dirigido por BEN STILER.
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	A Paródia consiste na recriação de uma obra já existente, a partir de um ponto de vista predominantemente cômico. No Cinema, podemos identificar a paródia como uma releitura de uma obra cinematográfica cuja alteração se dá obrigatoriamente em relação ao gênero: independente do gênero original, a nova produção é uma comédia. Certamente esta modalidade é bastante utilizada pela indústria e sendo assim, um dos mais fáceis de se identificar. Neste caso, o filme parodiado 2001 uma odisséia no espaço pode ser considerado um épico do cinema de ficção científica tornando-se um marco cinematográfico, visto por muitos críticos como um dos melhores e mais influentes longas da história. A Comédia zoolander, conhecida por satirizar o mundo dos modelos , parodia a famosa cena de 2001 onde o macaco descobre num lampejo de consciência o poder da ferramenta. Mais ácido que isso é impossível. Ben stiller mais uma vez acertou a mão! Ou será que acertou no macaco?
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de adaptação que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz câmera reação!

8. Episódio: Hibridismo

Introdução com cenas aleatórias dos exemplos a serem apresentados, fotos ilustrativas e stills de produção do filme	Desde sempre a indústria cinematográfica mundial faz uso e reúso de ideias em suas produções. Os Estúdios ainda que muito criativos, tem mantido o hábito de reciclar muitos conceitos por diferentes motivos Neste episódio de luz, câmera, reação ,vamos falar sobre o hibridismo.
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do primeiro video	Vejamos estas cenas do filme interstellar, dirigido por Christopher Nolan em 2014
Poster do filme Nome do filme em português e o original em inglês, ano de lançamento, nome do diretor, entra cena do segundo video	Agora vamos observar algumas cenas dos filmes Contato dirigido por Robert Zemeckis em 1997 e do Filme Sinais dirigido por M. Night Shyamalan em 1997.
Cenas em vídeo de ambos os filmes alternadamente	Híbrido O híbrido é a modalidade de imitação cinematográfica que envolve necessariamente a reunião de componentes de dois ou mais filmes anteriores que são utilizados (notadamente como referências) para a construção de uma nova obra. Seu uso é bastante corriqueiro na indústria e tem função prioritariamente mercadológica: um novo lançamento usa (referencia) elementos de filmes anteriores (sucessos) para despertar no público a empatia necessária que o leve a assistir ao novo lançamento. Neste caso específico, podemos identificar no filme interstellar, sucesso de bilheteria, indicado a 5 óscares e vencedor do óscar de efeitos visual em 2015, várias referências aos filmes, Contato e Sinais. Na comparação entre Interstellar e contato, além de ambos terem o ator Matthew McConaughey em papéis importantes, ambos os filmes são sobre a exploração espacial, a possibilidade de os seres humanos não estar sozinho no universo, e no núcleo de ambos os filmes é uma relação pai-filha, qualquer semelhança é mera coincidência, será? Na comparação entre Interstellar e Sinais, além do óbvio de ambos os filmes serem filmes de ficção científica, as duas famílias protagonistas vivem no interior americano, em meio a plantação de milho e tem o núcleo familiar bastante muito similar. Este mix de influencias até se estende a outros filmes, inclusive alguns bem óbvios. Pelo menos dessa vez deixaram o macaco em paz!
Créditos finais, links das redes sociais	Mas e vocês? Quais os exemplos de homenagem que vem à memória? inscrevam-se no canal, compartilhem nas redes sociais e fiquem ligados no próximo luz câmera reação!

9. Questionário

UNIVERSIDADE DE AVEIRO MESTRADO EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA-2016

Formulário desenvolvido no âmbito da Dissertação: Documentário

interativo: Luz, Câmera (Re) Acção

https://www.youtube.com/channel/UCAofVvnruCc4V3M-C8Y0mhw

1. **Idade**

2. **Gênero**
Mark only one oval.
- Masculino
- Feminino

3. **Ocupação**

4. **Com que frequência você assiste filmes?**
Mark only one oval.
- Menos de uma vez por mês
- Uma vez por mês
- Várias vezes por mês
- Uma vez por semana
- Várias vezes por semana

5. **De forma geral, como caracteriza o tema de estudo do documentário (Pode escolher mais de uma opção)**
   Check all that apply.

   - [ ] Interessante
   - [ ] Desinteressante
   - [ ] Informativo
   - [ ] Pouco informativo
   - [ ] Repetitivo
   - [ ] Original

6. **Como considera as categorias de Remake propostas no documentário ? (Pode escolher mais de uma opção)**
   Check all that apply.

   - [ ] Esclarecedoras
   - [ ] Informativas
   - [ ] Confusas
   - [ ] Pertinente
   - [ ] Repetitivas
   - [ ] indiferente

7. **O Documentário lhe forneceu informações novas sobre o tema?**
   Mark only one oval.

   - ◯ Sim
   - ◯ Não

8. **Se sim, qual informação considera mais relevante?**

   .....

9. **Como considera o formato dos episódios (tempo, narração, apresentação gráfica) Pode escolher mais de uma opção.**
   Check all that apply.

   - [ ] Ágil
   - [ ] Extenso
   - [ ] Atrativo
   - [ ] Exaustivo
   - [ ] Dinâmico
   - [ ] Cansativo

10. **Em relação a presença de interatividade no documentário, considera que:**
    Mark only one oval.

    - ◯ Faz diferença e torna o documentário mais lúdico
    - ◯ Não faz diferença
    - ◯ Considero dispensável

11. **Após assistir os episódios do documentário houve alguma mudança na forma com que entende o cinema?**
Mark only one oval.

- ◯ Sim, ajudou-me a refletir e conhecer uma nova perspectiva sobre o tema
- ◯ Não, não acrescentou nenhuma informação relevante
- ◯ Outra

12. **Especifique:**

.....

.....

.....

Powered by
Google Forms