



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

**DIFUSÃO DA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA DO CINEMA UNIVERSITÁRIO
NO BRASIL VIA JANELAS DE *STREAMING*. EXEMPLO U-PLAY**

IURII KOKIN

Foz do Iguaçu
2022

**DIFUSÃO DA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA DO CINEMA UNIVERSITÁRIO NO
BRASIL VIA JANELAS DE *STREAMING*. EXEMPLO U-PLAY**

IURII KOKIN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa. Virginia Osorio Flores
Co-orientador: Dinaldo Sepúlveda Almendra Filho

Foz do Iguaçu
2022

IURI KOKIN

TÍTULO DO TRABALHO:

**DIFUSÃO DA PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA DO CINEMA UNIVERSITÁRIO NO
BRASIL VIA JANELAS DE *STREAMING*. EXEMPLO U-PLAY**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof. a. Dra. Virginia Osorio Flores
UNILA

Co-Orientador: Prof. Dr. Dinaldo Sepúlveda Almendra Filho
UNILA

Prof. a. Dra. Camila Da Silva Marques
UNILA

Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca
UNILA

Foz do Iguaçu, _____ de _____ de _____.

TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): _____

Curso: _____

	Tipo de Documento
(+) graduação	(.....) artigo
(.....) especialização	(.....) trabalho de conclusão de curso
(.....) mestrado	(+) monografia
(.....) doutorado	(.....) dissertação
	(.....) tese
	(.....) CD/DVD – obras audiovisuais
	(.....)

Título do trabalho acadêmico: _____

Nome do orientador(a): _____

Data da Defesa: ____/____/____

Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra, gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons Licença 3.0 Unported*.

Foz do Iguaçu, ____ de _____ de _____.

Assinatura do Responsável

AGRADECIMENTOS

Agradeço a orientadora, Virginia Osorio Flores, pelo suporte, disponibilidade e aceite de orientação do meu TCC, e pela oportunidade de contribuir para o projeto U-play. Agradeço o co-orientador Dinaldo Sepúlveda Almendra Filho pelo suporte em orientação e os apontamentos. Agradeço também aos professores da banca prof. Camila Da Silva Marques e prof. Eduardo Dias Fonseca pelos apontamentos e recomendações.

RESUMO

O seguinte trabalho se dedica a analisar as plataformas de streaming como possíveis janelas de distribuição do cinema do circuito mais restrito, trazendo como exemplo o projeto U-play que disponibiliza o cinema universitário. A primeira parte do trabalho visa levantar uma discussão geral e teórica sobre problemática da circulação do cinema nacional e independente, considerando sua interdependência da indústria cultural no contexto do Brasil. Em seguida, o trabalho discute cinema universitário da UNILA como parcela do cinema do circuito restrito com suas características influenciadas pelos diferentes fatores, problematizando a questão de difusão. O terceiro capítulo, então, se dedica ao pilar de difusão do projeto U-play que possibilita acesso ao cinema universitário do curso, realizado em formato de streaming. Neste último capítulo levantada ampla discussão baseada em experiência prática que se dedica a refletir todo o processo de construção de uma plataforma universitária, deste seu conceito apresentado em 2015 passando para sua transformação em projeto de extensão de 2022.

Palavras-chave: cinema; *streaming*; circuito restrito; janelas de distribuição; novas mídias; cinema universitário.

RESUMEN

El siguiente trabajo está dedicado a analizar las plataformas de *streaming* como posibles ventanas de distribución del cine en el circuito más restringido, poniendo como ejemplo el proyecto U-play que pone a disposición el cine universitario. La primera parte del trabajo tiene como objetivo plantear una discusión general y teórica sobre la problemática de la circulación del cine nacional e independiente, considerando su interdependencia de la industria cultural en el contexto de Brasil. Luego, el trabajo discute el cine universitario de la UNILA como parte del cine de circuito restringido con sus características influenciadas por diferentes factores, problematizando la cuestión de la difusión. El tercer capítulo, pues, está dedicado al pilar de difusión del proyecto U-play que permite acceder al cine universitario de la carrera, realizado en formato *streaming*. Este último capítulo plantea una amplia discusión basada en la experiencia práctica que se dedica a reflejar todo el proceso de construcción de una plataforma universitaria, desde su concepto presentado en 2015 hasta su transformación en proyecto de extensión en 2022.

Palabras clave: cine; circuito restringido; *streaming*; ventanas de distribución; nuevos medios; cine universitario.

ABSTRACT

The following work is dedicated to analyzing streaming platforms as possible distribution windows for cinema in the more restricted circuit, bringing as an example the U-play project that makes university cinema available. The first part of the work aims to raise a general and theoretical discussion on the problematic of the circulation of national and independent cinema, considering its interdependence of the cultural industry in the context of Brazil. Then, the work discusses university cinema at UNILA as part of the restricted circuit cinema with its characteristics influenced by different factors, problematizing the question of diffusion. The third chapter, then, is dedicated to the diffusion pillar of the U-play project that allows access to the university cinema of the course, carried out in streaming format. This last chapter raises a wide discussion based on practical experience that is dedicated to reflecting the entire process of building a university platform, from its concept presented in 2015 to its transformation into an extension project in 2022.

Key words: cinema; restricted circuit; *streaming*; distribution windows; new media; university cinema.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I. O PAPEL DAS NOVAS MÍDIAS PARA DIVULGAÇÃO DOS CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS	12
1.1 DIFUSÃO DOS PRODUTOS CINEMATOGRAFICOS EM MASSA	12
1.2 QUESTÃO DE OFERTA E DEMANDA NO MERCADO CINEMATOGRAFICO DO BRASIL	14
1.3 ESTRUTURAS ESTÉTICAS DO CIRCUITO RESTRITO E AMPLIADO DA PERSPECTIVA TEÓRICA	17
1.4 CARACTERÍSTICAS E TENDENCIAS DA DIFUSÃO NAS NOVAS MÍDIAS NO BRASIL E NA AMÉRICA LATINA PARA CINEMA DO CIRCUITO RESTRITO	20
CAPÍTULO II. CINEMA UNIVERSITÁRIO DO CURSO CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNILA COMO PARCELA DO CIRCUITO RESTRITO	23
2.1 OS RECURSOS DO CINEMA UNIVERSITÁRIO DA UNILA	25
2.2 DIFUSÃO E PRESERVAÇÃO DOS CONTEÚDOS PRODUZIDOS NOS COMPONENTES DO CURSO	27
CAPÍTULO III. STREAMING DO U-PLAY. UMA PLATAFORMA DO CURSO CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNILA	29
3.1 PROJETO DE 2015	29
3.2 RELATO DE TRANSFORMAÇÃO EM PROJETO DE EXTENSÃO	31
3.3 ACERVO DE MEMÓRIA. OS CONTEÚDOS QUE CHEGUEM AO U-PLAY E SUA CONEXÃO COM AMBIENTE ACADÊMICO	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FILMOGRÁFICAS	38

INTRODUÇÃO

Para todos envolvidos na cadeia audiovisual, as novas mídias forneceram novas janelas de difusão que influenciam os processos da indústria cinematográfica de forma muito ampla, inclusive possibilitando o acesso para cinema de diferentes nichos via modos de difusão como *streaming*. Atualmente, conseguimos acesso imediato via *streaming* não apenas às parcelas de cinema que estreia todo mês nos espaços físicos e transmissão televisiva local, mas também às parcelas do cinema lançados nos anos anteriores, entre os quais algumas foram lançados exclusivamente para janelas de *streaming*. Este trabalho se dedica a analisar as plataformas de *streaming* como possíveis janelas de distribuição do cinema do circuito mais restrito, com exemplo do projeto *U-play* que disponibiliza o cinema universitário. O termo cinema do circuito restrito aqui é utilizado para referir às parcelas de longas, medias e curta-metragens que não estreitamente ligadas à cultura de massa e à indústria cultural hegemônica, e em consequência disso não alcançam circulação de forma mais ampla, principalmente nas salas de cinema, mas, ainda circulam em outras janelas: festivais regionais, (inter)nacionais, mostras, cineclubes e através da rede internet com modos de distribuição ilegais e legais.

No contexto das variadas plataformas de *streaming* e telas que disponibilizam imagens em movimento em abundância, o objeto, aqui discutido, também foi limitado pelo cinema de ficção. O trabalho realizado identificou a associação da circulação do produto fílmico de formato ampliado ou restrito, com processos industriais e de *marketing* que também influenciam a elaboração das estruturas estéticas de um filme. Outro aspecto levantado, revelou que o cinema nacional brasileiro em geral, também em sua boa parte entra no conceito do cinema de circuito mais restrito, pois representa taxa de circulação relativamente baixa. O trabalho em consequência abriu outras questões a serem discutidas neste desdobramento da pesquisa e desenvolve uma discussão com enfoque nos exemplos concretos de difusão do circuito mais restrito — cinema (inter)nacional independente¹ — via janelas de *streaming* no Brasil, focando nas observações de detalhes do cinema universitário da UNILA. No primeiro capítulo será levantada uma discussão histórico-teórica genérica com base da fundamentação teórica

¹ Medida Provisória Nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001 determina produção cinematográfica independente como aquela cuja empresa produtora, detentora majoritária dos direitos patrimoniais sobre a obra, não possui nenhuma associação ou vínculo, direto ou indireto, com empresas de serviços de radiodifusão de sons e imagens ou operadoras de comunicação eletrônica de massa por assinatura.

junto com os dados fornecidos pela agência ANCINE e as estatísticas coletados e demonstrados pela EGEDA no livro — *Panorama Audiovisual Iberoamericano 2021* entre outras pesquisas. A intenção do primeiro capítulo é problematizar a difusão do cinema em sua interdependência da indústria cultural e demonstrar características e tendências que o processo de passagem de cinema para as novas mídias pode trazer para produtoras do cinema independente, e inclusive cinema universitário. Nessa parte do trabalho serão analisados as principais tendências e características das plataformas de *streaming* dentro da América Latina. O segundo capítulo do trabalho dedica-se exclusivamente a discussão do cinema universitário produzido no curso Cinema e Audiovisual da UNILA no qual, podemos observar as características particulares e todos os processos que influenciam na criação dos conteúdos produzidas na universidade. O terceiro capítulo será dedicado uma plataforma que desenvolvi no segundo semestre de 2022 como bolsista no projeto de extensão: *U-Play — acervo do curso de Cinema e Audiovisual da UNILA*. Esse capítulo faz descrição da perspectiva prática toda a trajetória percorrida de construção da plataforma de *streaming* universitário. Uma plataforma que disponibiliza para o público os exercícios audiovisuais dos alunos do curso realizados no seu processo formativo. Neste capítulo levantados para discussão os processos práticos internos, desde a criação do layout até a organização da parte de metadados fílmicos utilizados pela plataforma. Nesta parte são trazidos também exemplos fílmicos para discussão do espectro de temas e abordagens estéticas do acervo audiovisual do curso, e suas possíveis consequências quanto para comunidade acadêmica tanto para comunidade externa.

CAPÍTULO I. O PAPEL DAS NOVAS MÍDIAS PARA DIFUSÃO DOS CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS

1.1 DIFUSÃO DOS PRODUTOS CINEMATOGRAFICOS EM MASSA

A difusão da produção cinematográfica, seja independente ou não, é um problema do mercado audiovisual imenso que se complica por vários fatores que contribuem para a circulação do cinema tanto no mercado físico quanto nas novas mídias, assim como fatores econômicos, tecnológicos, culturais e históricos. O modo de difusão e consumo das imagens em movimento também sofreu mudanças significativas no seu percurso histórico, adaptando-se as demandas do mercado e tecnologias disponíveis no momento de criação e lançamento do filme. Passando do cinetoscópio para teatros de variedades, depois para salas de cinema, depois para transmissão televisiva, depois para VHS e DVD e com o desenvolvimento da internet para formato de *streaming*. Algumas dessas formas de difusão ainda permanecem, assim como formato de transmissão televisiva, outros, assim como cinetoscópio já foram abandonados, a demanda pelo consumo doméstico, com tempo foi atendida por serviços de *streaming*. Todos eles de certo modo deixaram seus traços nos processos de criação do produto cinematográfico, inclusive no âmbito estético.

Em umas das primeiras salas de cinema organizadas massivamente nos Estados Unidos na época chamada *nickelodeona*, entre anos 1905 – 1912, as imagens em movimento faturaram em média de 40 milhões de dólares por ano. (Murakami, 2008) O nome do período é dado pela forma de pagamento: as pessoas que iam assistir ao espetáculo pagavam um níquel por sessão. Em 1908 foi criado *Motion Picture Patents Company* cujo objetivo foi aumento de controle sobre produção e distribuição do cinema nos EUA. Provavelmente, naquele período os primeiros cinemas começaram a adaptar sua produção segundo os desejos do público que teve a capacidade de compra de forma mais constante. (Machado, 2007), adotando o modelo literário de narração para atingir a maior venda de bilheteria e maior retorno. Este modelo foi explorado por muito tempo e com avanço dos processos de *marketing* ficou associado ao negócio de entretenimento. Assim, o cinema, faz uma parte essencial da indústria cultural de todas as épocas nas quais existiu. O termo industria cultural foi desenvolvido por filósofos Theodor Adorno e Max Horkheimer no meio do século XX para descrever a situação em que a massificação da produção artística transformou a arte em objetos de mercadoria, meio para educação,

doutrinação e entretenimento. A obra artística, neste contexto, segundo os autores, perdeu a sua autonomia devido aos processos envolvidos na criação do objeto artístico realizado para consumo em massa. (Adorno; Horkheimer, 1985)

Com o desenvolvimento das novas mídias, o cinema faz uma passagem existencial dos produtos físicos para produtos digitais que envolve a discretização de objetos audiovisuais em dígitos binários, conhecidos como *bits*. Com essa mudança, a distribuição do conteúdo audiovisual e os modos de consumo do cinema entram em sua nova fase, onde os processos da economia audiovisual também se adaptam à realidade das novas mídias que forneceu novos modos de produção, distribuição e consumo.

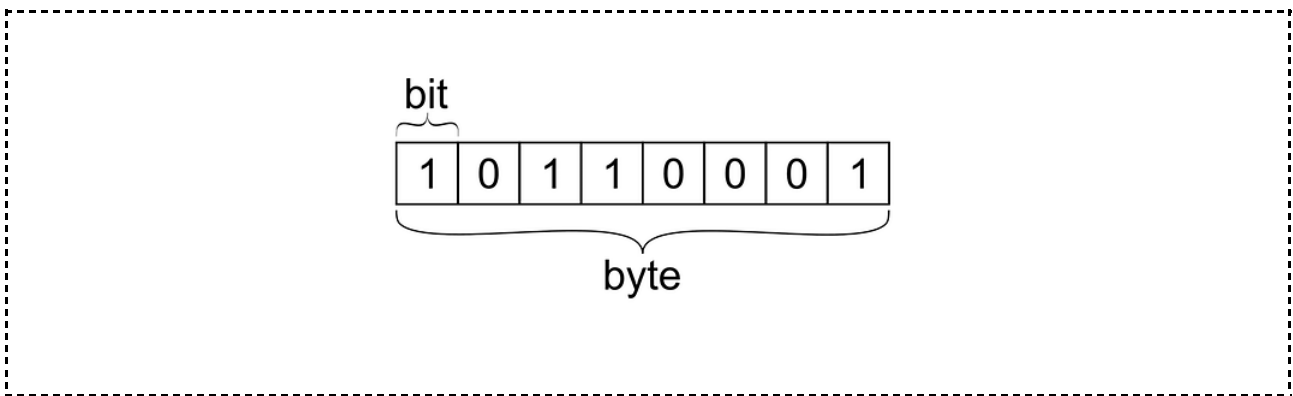


Ilustração de uma unidade de informação — bit

Fonte: Attique Tecnologia

Nas últimas décadas cresceu intensivamente a quantidade de novas janelas de distribuição de produtos cinematográficos — plataformas de *streaming*. Aqui importante distinguir a tecnologia de *streaming* do modelo de serviço *over-the-top* (OTT) como SVOD (*subscription video on demand*), TVOD (*transactional video on demand*) e AVOD (*advertising-based video on demand*) etc. todos eles são os modelos de negócio baseados no *streaming*. O *streaming* é modo de transmissão de qualquer mídia de fluxo que permanece no servidor e atende a demanda do usuário imediatamente no momento da solicitação, ou seja, qualquer mídia de fluxo transmitida via internet que pode ser reproduzida sem necessidade de baixar o arquivo é *streaming*. (Forouzan, 2010). Pesquisador Nick Srnicek analisa algumas tendências das plataformas digitais, como fenômeno em geral, chamando atenção para novas matérias-primas da indústria que jogam um papel importante — dados. O dado é elemento natural presente nos objetos das novas mídias, compostos por dígitos, mas, o que interessante é que os dados

também são gerados por próprios usuários, extraídos por plataformas, e usados para manutenção dos processos mercadológicos, principalmente por grandes empresas da indústria. As plataformas que possuem maior número de usuários, considerados mais atrativos por público geral e apresentam tendências de extensão de serviços, produtos ou modelos de negócio utilizando a base de dados já acumulada anteriormente. Sendo serviços sem fixação geográfica e temporal, diferentemente do mercado físico e transmissão televisiva, o acesso ao servidor que preserva e processa os dígitos binários pode atender algum consumidor de outra parte do mundo, e essa interação pode haver a qualquer hora do dia. Assim, os novos serviços possibilitam a difusão de conteúdos com maior velocidade e para qualquer público e considerando as distâncias físicas de difusão o custo fica relativamente baixo. (Srnicek, 2016) O modo de difusão *streaming*, adotado pela indústria audiovisual, além de gerar novas empresas, faz com que as empresas mediáticas já existentes estendam seu modelo de negócio para *online*. No Brasil, isso aconteceu com a empresa *Globo* que possui a plataforma própria — *Globoplay*, e que também, extrai, acumula e processa os dados produzidos por seus usuários para prever e prescrever os comportamentos. (Satuf, 2020) O tipo de serviço utilizado pelo *Globoplay* também é usado entre muitos outros serviços nomeado de *over-the-top (OTT)*. As plataformas na lógica *over-the-top*, organizam a hospedagem dos produtos de mídia e distribuem seu conteúdo ao dispositivo do consumidor conectado à internet com variadas opções de viabilização e consumo: reprodução no celular, TV, laptop; no caso de cinema com legendas ou sem, dublado ou não; com modelo de viabilização por assinatura, gratuitamente, baseado em suporte da publicidade, por doação dos usuários, entre outros. Assim, as plataformas realizam função de intermediação direta entre os produtores e os consumidores. O termo *streaming* então se refere a um formato de como os conteúdos são transferidos, que pode ter diferentes modelos de realização e captação de recursos, pode ser transferido gratuitamente, com pagamento mensal, com auxílio governamental ou não governamental.

1.2 QUESTÃO DE OFERTA E DEMANDA NO MERCADO CINEMATOGRAFICO DO BRASIL

A seleção dos filmes para circulação nas janelas de distribuição, seja no mercado físico ou digital, é uma questão complexa influenciada pelos processos industriais, disputa mercadológica e pelo fator da obsolescência programada dos aparatos

tecnológicos reprodutores na conjuntura da desigualdade econômica mundial. No contexto da massificação de dispositivos que produzem e reproduzem os objetos audiovisuais, está aumentando a quantidade de imagens em movimento: os produtos cinematográficos estão sendo produzidos constantemente, nessa situação a competição pela visualização também está ficando mais intensa. O que podemos observar nos dados disponíveis sobre a circulação do cinema em salas em 2021 é que os filmes produzidos pelas grandes produtoras e distribuidoras, assim como *Paramount Pictures*, *Warner Bros. Pictures*, *Sony*, etc. estão ganhando a concorrência com grande vantagem sobre as produtoras locais independentes. (ANCINE, 2022) O problema agrava-se quando percebemos que os processos industriais exigem busca da autossustentabilidade da produção cinematográfica, onde os eixos de produção e distribuição são elementos de um ciclo em andamento constante. Porém, nem todos os produtos conseguem entrar neste ciclo e nem todos o almejam. No Brasil, existe uma boa parte da produção cinematográfica independente, financiada com ajuda das políticas públicas por meio de editais, mas que enfrenta problemas quando se fala da difusão. No livro *Economia da Cultura Ideias e Vivências* (2009), a economista brasileira Ana Reis discute de forma muito ampla os processos envolvidos na economia audiovisual, em que chama a parte de distribuição dos bens e serviços culturais de “gargalo da economia da cultura”. No seu texto, ela enfatiza que os bens e serviços culturais não são distribuídos de forma igualitária pela indústria cultural. De fato, muitos produtos artísticos enfrentam dificuldades para circulação, e no cenário mais positivo, acabam ficando guardados nas prateleiras e gavetas das produtoras ou cinematecas locais. Com objetivo de ilustrar o circuito restrito do cinema brasileiro independente, quero afastar um pouco do foco principal do trabalho — janelas de *streaming*, para trazer alguns dados concretos: com estatística sobre circulação cinematográfica no Brasil fornecida pela Agência Nacional do Cinema, podemos exemplificar que a maioria dos filmes que circulavam nas salas de cinema em 2021 são de origem estrangeira — 98,2%, a parte de filmes nacionais acumulou apenas 1,8% na circulação total (ANCINE, 2022). A tendência observada com a base de dados no Brasil é coerente para todos os países da América Latina: as estatísticas publicadas por *Departamento de Reparto y Documentación* de EGEDA em 2021 sobre a circulação dos filmes nas salas de cinema em outros países da Ibero-América evidenciou que o cinema latino-americano acumula uma média de circulação relativamente baixa. Para aumentar a participação na circulação dos cinemas nacionais, alguns governos aplicam a política regulatória chamada de “cota de tela” que consiste em estabelecimento de uma

porcentagem mínima obrigatória para filmes nacionais a serem exibidos pelas exibidoras locais. A aplicação de políticas "cota de tela" para salas de cinema, consegue aumentar um pouco a participação do cinema nacional em seus territórios, mas também é problemática do ponto de vista do cinema independente. Esta política aumentar a circulação de cinema nacional na lógica industrial, vê o cinema como objeto da mercadoria, não muda os processos da indústria cultural, e não atende a demanda para produtos cinematográficos de nichos. Isso resulta em que as produtoras nacionais que almejam ter uma circulação mais ampliada adotem a estratégia de produção fílmica que está fortemente ligada com o negócio de entretenimento. Além disso, a política de "cota de tela" é destinada exclusivamente aos produtos nacionais, portanto não aumenta a participação de produtoras de outras regiões, por exemplo, cinema ibero-americano, cinema asiático, cinema africano ou cinema europeu. No sua tese de doutorado, pesquisador brasileiro Arthur Aufran, aponta sobre a falta de linhas de distribuição do cinema nacional resultante em múltiplos problemas quando se fala da difusão. Trazendo como exemplo que a produção local precisa de ajuda das empresas *majors* estado-unidenses em busca de sua circulação no exterior, e fica visível da perspectiva histórica as políticas protecionistas de alguns países europeus. (Aufran, 2006)

Todos esses fatores contribuem para formação de uma grande parcela de cinema que não alcança a circulação mais ampliada, especialmente nas cidades pequenas. Exemplificando mais concretamente, em Foz do Iguaçu, onde estou escrevendo este trabalho, os públicos-alvos específicos, assim como cinéfilos ou pessoas interessados em cinema latino-americano, não alcançam números suficientes para abertura de salas de cinema de nichos destinadas a elas. Periodicamente, os projetos de extensão da UNILA realizam mostras nas salas físicas da cidade com objetivo de promover a circulação do cinema latino-americano no território da tríplice fronteira, mas circulação destas mostras é limitada devido a sua dependência dos processos industriais e do negócio de entretenimento que acompanham o cinema durante toda a sua existência.

Luiz Murakami, pesquisador na área de economia, no seu texto *conceitos básicos de marketing de entretenimento* discute a criação de produtos audiovisuais na perspectiva dos processos comerciais que deveriam aumentar as chances de um determinado produto audiovisual atingir maior circulação. Entre os princípios básicos de *marketing* que ele discute são: o papel importante da identificação do público-alvo e uso de uma lógica específica na elaboração de um produto, chamada de *4cs*. A lógica de *4cs*

pode ser aplicada para os produtos audiovisuais pensando nos desejos, necessidades e capacidades econômicas de um público-alvo específico, começando com planejamento de um projeto cinematográfico: a escolha de um gênero, estilo, rumo mais adequado para desejos do consumidor; os meios de distribuição e às quais o consumidor tem acesso; forma do consumo; uma campanha publicitária mais ampla e consistente que inclui outras mídias. (Murakami, 2008) Todas as fases exigem o conhecimento detalhado do público-alvo que depende de recursos, de pesquisa e de análise de dados. No contexto das novas mídias, a velocidade e quantidade desses processos se intensificou ainda mais: os recursos digitais possibilitam as plataformas, de forma automatizada, acumular e processar os dados detalhados constantemente para melhorar seus algoritmos e manter os usuários por maior tempo nos seus serviços. O funcionamento dos algoritmos, que contribui para formação da demanda e oferta mais individualizada das novas mídias, leva a outros desafios.

1.3 ESTRUTURAS ESTÉTICAS DO CIRCUITO RESTRITO E AMPLIADO DA PERSPECTIVA TEÓRICA

Neste subcapítulo gostaria de discutir um pouco mais amplamente sobre as diferenças no âmbito estético que podemos observar nas parcelas do cinema de circuito restrito e ampliado para entender quais são as consequências da demanda do mercado para desenvolvimento do projeto fílmico. Por questão da dependência dos processos industriais e com processo de adequação do produto cinematográfico ao público-alvo, os cineastas, e principalmente as grandes produtoras de cinema frequentemente elaboram seus projetos conforme os modelos que em hipótese devem aumentar o retorno do valor investido na obra. De modo geral, esses modelos foram analisados e descritos por alguns teóricos de cinema, com objetivo de facilitar a compreensão de certas regras das estruturas dramáticas. David Bordwell no livro *La narración en el cine de ficción* (1996) e Robert McKee no livro *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* (2017) fazem análises nos quais eles distinguem os elementos básicos da estrutura do cinema narrativo como surgimento e superação dos problemas e presença de antagonismo e protagonismo relacionados por um confronto físico ou psicológico. De acordo com essas análises, um filme que envolve a organização de todos esses elementos deve deixar o espectador contente com o produto. O cineasta

chileno Raúl Ruiz no seu livro *Poética del cine* (2000) problematiza as estruturas de criação no cinema da grande parte das produções cinematográficas que circulavam na sua época e discute o papel da teoria do conflito central que domina as narrativas de cinemas da indústria. Pela teoria do conflito central, todas as escolhas feitas por um personagem devem resultar em um clímax e possível resolução do confronto com a culminação de um espetáculo. Tal estrutura é problemática porque aponta para um binarismo e exclui muitas variáveis na elaboração de uma narrativa ficcional, resultando em que as cenas são construídas com grande grau de controle sejam logicamente previsíveis. Apesar de que a teoria do conflito central prejudica de certa forma a construção da narrativa cinematográfica, pela sua natureza limitadora, ela é amplamente utilizada por conta das suas capacidades de comunicação com o público. Importante destacar que o paradigma do conflito central não é uma característica do cinema exclusivamente comercial, mas também é utilizada no cinema autoral e independente. Exemplificando a teoria do conflito central podemos pensar em uma grande gama de filmes, assim como: *Vingadores: Ultimato* (2019) dos irmãos Russo em que um grupo de super-heróis se encontra em uma guerra com malvados poderosos que querem eliminar a metade de todos os seres vivos do universo. Este filme foi líder na venda de ingressos em muitos países no ano da sua estreia. Outro filme é de comédia de humor ácido *Deus da Carnificina* (2011) do diretor Roman Polanski. O roteiro do filme é baseado em uma peça de teatro: os personagens são parentes de um menino que se encontram no conflito com parentes de um outro menino. Toda a trama do filme evolui dentro de um apartamento, do qual os parentes não conseguem sair por conta das circunstâncias. Com a evolução da narrativa o conflito fica mais tenso, surgem novas divergências, os personagens começam a agir de forma agressiva. Um exemplo brasileiro é o filme *Bacurau* (2019), dos Kleber Filho e Juliano Dornelles, cuja narrativa está em torno de um conflito entre os moradores locais de uma cidade do nordeste com os visitantes estrangeiros que vieram para assassiná-los. Todos esses exemplos diferem na quantidade de ingressos vendidos, abordam o cinema com diferentes tipos de discurso, se diferem estilisticamente e tematicamente, mas todos eles de certa forma têm função de entreter o espectador durante toda a sessão.

A teoria do conflito central produz fantasias desportivas e nos convida a fazer uma viagem. Sendo cativados pela vontade do protagonista, passamos por vários estágios de conflito com ele, em qual o herói, ao mesmo tempo, é guardião e cativo. No final,

somos soltos, mas já estamos um pouco mais tristes do que antes. O único pensamento em nossa cabeça é começar uma nova jornada o mais rápido possível. (RUIZ, 2000, p 22, tradução minha)

Porém, sempre existiu um segmento de produtos cinematográficos que não considera o negócio de entretenimento como sua principal estratégia de realização. Existe uma série de cineastas e teóricos que pensam o cinema de modo mais amplo e reconhecem outros caminhos na construção do fenômeno sensorial chamado de cinema. O filósofo Gilles Deleuze quando analisa os filmes do neorealismo italiano chama atenção do seu leitor para um aspecto de cinema que ele chama de imagem-tempo quando a câmera não está regida pela ação dos personagens dentro de um plano, mas capta a passagem do tempo. Outro pensador de cinema, e cineasta, Andrei Tarkovsky também chama atenção para aspecto de tempo dentro de um plano. Nos seus filmes muitas vezes usa os planos longos, que geralmente não levam a algum conflito nas cenas, e não levantam os temas polêmicos, deixando o espectador aproveitar o tempo observando os detalhes do ambiente, ação do personagem que nem sempre é previsível, e a beleza do enquadramento em geral. Outro pensador e cineasta cubano, Tomás Alea, no seu livro *Dialética do Espectador*, problematiza a relação entre o espetáculo e o espectador, preocupando com a característica do cinema que produz efeito de fascinação, fazendo com que o pensamento crítico do espectador desligue durante a sessão, possibilitando a absorção de ideias e valores passivamente, propondo, como alternativa, o método dialético do cinema, combinando os elementos de cinema documentário e ficcional. Para outro cineasta, Pier Paolo Pasolini, o cinema é um sistema de signos, uma linguagem que ele distingue e, em simultâneo, paralela à linguagem de palavras. Segundo ele, o cinema narrativo expressa-se pelas imagens e não palavras, portanto, a linguagem cinematográfica é sempre mais subjetiva e irracional. Destacando que a linguagem poética das imagens em movimento está mais próxima à natureza do cinema em geral do que a linguagem de prosa. Da linguagem poética do cinema, ele também destingue a linguagem que na visão dele é totalmente subjetiva, como podemos ver no filme *Um Cão Andaluz* (1929), de Luis Buñuel.

Uma boa parcela do cinema que não alcança circulação mais ampliada provavelmente, se desvia do modelo *marketing* de entretenimento e dependendo do grau em que eles se desviam ou rejeitam, acabam participando no circuito mais restrito. O que não exatamente circuito de cinema mais complexo ou mais sério, mas o cinema que se

concretiza, de forma diferente da forma mais hegemônica. Raúl Ruiz quando discute o cinema que se desvia do paradigma do conflito central o chama de cinema *entediado*.

1.4 CARACTERÍSTICAS E TENDENCIAS DA DIFUSÃO NAS NOVAS MÍDIAS NO BRASIL E NA AMÉRICA LATINA PARA CINEMA DO CIRCUITO MAIS RESTRITO

Voltando a discussão sobre difusão da produção via plataformas de *streaming*, o foco deste trabalho. Gostaria de destingir algumas características e tendencias que podemos observar em relação à circulação do cinema nas novas mídias. Como já foi dito anteriormente, as plataformas realizam função de intermediação direta entre produtoras e consumidores com variados modos de viabilização, atendendo as demandas dos consumidores sem alguma fixação geográfica ou temporal. Paralelamente a isso, aumenta também a quantidade física dos dispositivos digitais que conseguem produzir e reproduzir conteúdos audiovisuais, como resultado disso as plataformas possibilitam acesso aos produtos, lançados no passado e nos locais distantes, enquanto as múltiplas telas digitais aumentam também a quantidade de conteúdo em consumo constante. Inclusive, as plataformas de *streaming* com número significativo de usuários, em especial as plataformas internacionais como Netflix, Amazon e Hulu, investem na produção ou/e adquirem os direitos para distribuição exclusiva, tornando-se grandes jogadores da indústria audiovisual. Como exemplo, a Netflix entre outras plataformas, distribui alguns produções de modo exclusivo, inclusive algumas são de realização brasileira. Porém, o número de produções brasileiras lançadas pela plataforma Netflix de modo exclusivo, também é relativamente baixo: pesquisa publicada em 2020 revela 9 títulos que representam 1,27% do total, entre os quais a maioria é composta por documentários, stand-up shows, e séries, apenas um é filme de longa-metragem de ficção — *Matador* (2017). O resto da distribuição exclusiva é representado por produções originais de outros países ou co-produções, inclusive da Ásia, Europa e da África. A participação da produção estado-unidense na distribuição exclusiva pela Netflix é 412 títulos, cerca de 58% do total². (PENNER, Tomaz Affonso; STRAUBHAAR, Joseph D., 2020) Na America Latina e no Brasil também observamos surgimento das plataformas da natureza pública e privada e crescimento das estreias de cinema de ficção em *streaming*. De modo geral, as plataformas de formato OTT possibilitaram a estreia em VoD produção de ficção no Brasil em 2018 que representou 20 títulos nacionais, sendo cerca 46,51% do

² O levantamento foi realizado até o dia 11 de maio de 2018

total. (OBITEL, 2019) A empresa brasileira Globo realiza os lançamentos exclusivos da produção própria na sua plataforma de *streaming* (LOPES, 2020). A plataforma brasileira Curta! Edu voltada para conteúdo educacional visa atender a demanda dos profissionais da educação, tem interface pouco elaborado para navegação, mas nas suas coleções, disponibiliza também curta e longa-metragens de ficção da produção brasileira, principalmente filmes mais antigos. A plataforma argentina gerenciada pelo Instituto Nacional de Cinema e Artes Audiovisuais da Argentina cine.ar, disponibiliza antes de tudo o cinema nacional argentino. Em 2020 o número de usuários de cine.ar superou 1.619.580, aumentando em 361.437 em apenas um ano. (INCAA, 2020) Conforme a pesquisa publicada no livro *The Audiovisual Public Policy Landscape in Latin America* do Alexander Cuntz, os novos serviços de *streaming* que funcionam na lógica de *over-the-top* priorizam a disponibilização do conteúdo exclusivo e investem na produção com objetivo de atrair e manter os consumidores nos seus serviços. O conteúdo exclusivo serve como isca usada para pesca — pode unir um número suficiente de pessoas com algum interesse. Como consequência desses processos podemos observar a tendência para maior fragmentação do mercado audiovisual que divide-se em nichos específicos. Tal fragmentação com enfoque nos públicos-alvos fisicamente deslocados, que ocorre no contexto das novas mídias, pode atender a demanda das pessoas interessadas em algum paradigma estético particular ou em alguma temática específica abordada no cinema, possibilitando a geração dos novos segmentos do mercado audiovisual. Esses segmentos, não mudam as regras da indústria cultural por completo, pois também atendem a demanda, mas dão espaço para difusão dos produtos que se afastam da cultura de massa geral e elementos desenhados pelo negócio de entretenimento, além de ser janelas para cinema independente ou universitário. Se observamos as coleções das plataformas facilmente compreendemos que existe nicho mercadológico praticamente para qualquer tipo de conteúdo. Assim como cinéfilos podem ser interessados em cinema independente e “culto”, público LGBTQIA+ pode ser interessado em narrativas que lhe proporcionem uma identidade, público de comunidades religiosas podem ser interessadas em conteúdos religiosos, entre múltiplos outros possíveis nichos. Tais processos de fragmentação do mercado audiovisual no Brasil e na América Latina, focado em públicos alvos diferentes, em hipótese possibilitam afastamento dos cânones estéticos no meio da construção de cinema com objetivo de atender a demanda da rede internet pela produção cinematográfica. Além disso, podemos observar também aumento da presença do cinema nacional nas plataformas de *streaming*: a pesquisadora Maria Lopes (2020) entre outros

aspectos, discute a questão de aumento das produções de narrativas nacionais distribuídas via plataformas de *streaming* em 2019.

Em 2019, o número de ficções inéditas brasileiras para VoD superou o do ano anterior, com 23 títulos, contra 20 em 2018. Netflix apresentou oito produções originais brasileiras, uma a mais do que no ano anterior. Já Globoplay saltou de seis para onze títulos, indicando não apenas sua forte capacidade produtiva e competitiva, mas também denotando que suas produções locais são um trunfo na disputa com gigantes internacionais. (LOPES, 2020, p 22)

Da perspectiva do consumidor, no caso das plataformas de SVOD a fragmentação do mercado audiovisual exige que pessoas tenham assinaturas em vários serviços em simultâneo para ter acesso aos conteúdos diferentes, o que talvez seja um fator negativo. No caso das plataformas com acesso aberto essa exigência não se aplica, mas requer a busca das outras fontes de financiamento. Na perspectiva das produtoras independentes, tal fragmentação, pode resultar em maior difusão, inclusive para produtos pensados em paradigmas estéticas diferentes, porque cada uma plataforma visa alcançar seu público-alvo. No momento em que estou escrevendo este trabalho, existem algumas tentativas de realização de plataformas de *streaming* na América Latina, das iniciativas públicas e privadas, com enfoque no cinema do circuito mais restrito, exemplificando: das iniciativas privadas são Reserva Imovision, Belas Artes À La Carte e Filmicca. Das iniciativas públicas são Retina Latina e SPcine. Todas são destinadas aos públicos alvos específicos: as primeiras três são voltadas mais para cinéfilos — nos seus catálogos disponibilizam o cinema independente e “culto”. A plataforma nomeada de Reserva Imovision disponibiliza coleções de cinema divididas em várias categorias: festivais de cinema, diretores e atores. Na sessão de festivais de cinema podemos ver subdivisão por festivais de cinema: selecionados no Festival de Cannes, selecionados no Festival de Berlim, selecionados no Festival de Veneza entre outros. Na sessão Cicatrizes da guerra podemos encontrar filmes independentes produzidos por diretores de origem estrangeira de várias partes do mundo. Retina Latina é uma plataforma de natureza pública que prioriza cinema latino-americano e caribenho em suas coleções, entidades membros são citados países como Colômbia, Ecuador, México, Perú, Uruguay. A plataforma YouTube é exemplo de AVOD (*Advertising-Based Video on Demand*) ela disponibiliza os vídeos hospedados no servidor da empresa por próprios usuários, sendo uma janela para conteúdo diversificado, nela podemos encontrar diversos canais que disponibilizam

algumas produções de cinema brasileiro. Assim como canal *Tela Nacional*, criado em 2015, que até este momento acumulou 57.866.072 visualizações. As possibilidades que as novas mídias fornecem para difusão dos conteúdos cinematográficos de forma mais diversificada comprovam aumento dessas visualizações. Porém, a disponibilização delas nas plataformas mais generalistas como *YouTube*, *Netflix*, ou *Globoplay* pode dificultar o contato dos espectadores com o cinema de nichos, devido à dependência dos algoritmos de engajamento cujo funcionamento nem sempre é compreensível e regulável pelos usuários. Partindo disso surgem pequenas plataformas de nichos que também atingem difusão cinematográfica de forma que garanta a sua sustentabilidade, seja da natureza pública ou privada.

CAPÍTULO II. CINEMA UNIVERSITÁRIO DO CURSO CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNILA COMO PARCELA DO CIRCUITO RESTRITO

O cinema do circuito restrito discutido neste trabalho é apresentado por variedade de produtos fílmicos, que podem ser agrupados em nichos específicos. O cinema universitário é um desses nichos, uma das parcelas de cinema que circula em festivais e mostras destinados a este tipo de produção, mas que geralmente não alcança circulação mais ampliada em salas de cinema, já que a boa parte do cinema universitário é composta por curta-metragens e media-metragens. Outro aspecto importante do cinema universitário é que esse tipo de produção é desenvolvido por discentes de instituição do ensino superior e devido às condições e objetivos com quais os discentes trabalham, a produção cinematográfica universitária tem suas características que amplamente influenciam suas temáticas e estruturas estéticas. Os estudantes precisam combinar as fases de produção do filme com outras disciplinas do curso, sendo muito limitado temporalmente, as suas produções são voltados para componentes curriculares nas quais são produzidos os conteúdos. Outro aspecto importante a destacar é que universidade pública, é um espaço aberto para diferentes partes da sociedade, contando com participação dos membros de diferentes comunidades, raças e etnias. No caso específico da UNILA, este espaço também é dividido entre os membros de vários países da América Latina. A Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) foi fundada em 2010, apesar de possuir no seu nome Integração Latino-Americana, não é uma universidade intergovernamental, porém é uma universidade brasileira com grande participação dos alunos estrangeiros. Situada na tríplice fronteira onde se encontram o

Paraguai, a Argentina e o Brasil, a UNILA conta com estudantes e professores provenientes de toda a região latino-americana, o que também leva a certas consequências em relação à produção cinematográfica desenvolvida na universidade. Tal diversidade de culturas faz com que além de passar por processo aprendizagem de como exercer a profissão, os membros também se encontram em espaço onde possível troca de conhecimentos e memórias. Esses fatores incentivam a prosperação de discussões sobre temas mais agudos, relacionadas as questões políticas e sociais, assim como desigualdade social, questões ambientais, desenvolvimento regional, racismo, entre muitos outros.

A UNILA foi criada com objetivo de intensificar as relações internacionais entre os países da America Latina e contribuir para desenvolvimento e para os processos de integração na região. Neste contexto, para comunidade universitária, existem desafios em relação aos mecanismos práticos de integração implementados. Inclusive existem algumas preocupações no ambiente acadêmico sobre o grau das práticas de integração para que a universidade esteja mais diversificada em níveis de participação dos discentes e docentes estrangeiros. As práticas de integração da UNILA tem objetivo de transformar e melhorar quadro econômico e sociocultural da América Latina.



Mapeamento dos ingressos no Processo Seletivo Internacional (PSI) em 2022

Fonte: UNILA

Falando particularmente do cinema, o Projeto Pedagógico do Curso Cinema e Audiovisual visa criar uma formação completa em cinema e audiovisual com uma abordagem interdisciplinar e com bilinguismo latino-americano. Além de obrigatório o ciclo comum que contém três componentes sobre fundamentos da América Latina e estudo de línguas faladas na América Latina — espanhol e português, o curso possui também componentes específicos voltados para intensificar a questão de integração, assim como Cinema Latino-Americano I e Cinema Latino-Americano II. Todos esses fatores em conjunto contribuem fortemente no discurso manifestado em produções cinematográficas, bem como nos processos de criação dos filmes, gerando um quadro de narrativas excepcionalmente interessante.

O curso aborda, em sua matriz curricular, pilares para o desenvolvimento de pesquisas em cinema e audiovisual, para os estudos de diferentes setores e fases da realização audiovisual como a produção, a realização, a distribuição, a pós-produção, a exibição, a preservação, a economia do audiovisual e para as políticas públicas voltadas para a produção audiovisual. Além disso, possibilita a capacitação técnica e estética com sólida formação cultural e interdisciplinar nas disciplinas formadoras em cinema e audiovisual na forma interativa com a cultura, as artes e as sociedades. (PPC do Curso Cinema e Audiovisual, 2018)

Outro fator que pode ser pensado é sua não vinculação com negócio de entretenimento possibilita também a experimentação criativa, inclusive com base do conhecimento teórico, aprendido em componentes assim como Teorias de Cinema e Audiovisual, Cinema Experimental, Estudo das Formas de Expressão Artística entre outros. Dessa forma, a parcela do cinema universitário da UNILA possui um conjunto de critérios que proporcionam para a sociedade latino-americana reflexões inéditas sobre modos de ser, identidades e práticas culturais em diferentes formas da sua manifestação.

2.1 OS RECURSOS DO CINEMA UNIVERSITÁRIO DA UNILA

A questão de recursos também faz parte do processo de criação fílmica, influenciando em diferentes níveis. O problema de recursos fica evidente na etapa de produção prática. O Curso de Cinema e Audiovisual da UNILA possui uma série de mecanismos e ferramentas que possibilitam a criação do cinema no seu ambiente. Uma boa parte da produção se executa nos componentes curriculares do curso. Existem os

componentes do curso que exigem de forma obrigatória a participação prática na criação de produtos audiovisuais, são componentes *Laboratórios Criativos*. Como *Laboratórios Criativos* são componentes obrigatórios do curso, todos os discentes devem passar por eles apresentando no final de cada um, alguma realização prática. Essa realização é uma materialização do projeto escrito em um trabalho audiovisual, de qualquer natureza. Uma parte dos discentes opta por filmes de ficção, baseados nas histórias produzidas em conexão com os componentes de roteiro I e roteiro II. Tal transformação exige recursos, pois, mesmo utilizando os meios digitais, o processo de conversão de projetos escritos em objetos audiovisuais é bastante dispendioso. Alguns projetos conseguem a captação de recursos através dos fomentos mencionados em primeiro capítulo, mas a grande parte dos projetos realizados nos componentes de *Laboratórios Criativos* não obtiveram fontes de fomentos externos para todas as etapas de produção. Falta de recursos resulta em certas limitações que influenciam nos processos criativos de materialização desses projetos. A instituição possui a Infraestrutura que fornece os equipamentos básicos, não muito sofisticados, como equipamentos de som; de fotografia; de montagem, que conseguem garantir de alguma forma o processo de trabalho. Mas, a boa parte de equipamentos, de fato, servem mais para produção amadora ou no caso para fins educacionais, não pertencem ao patamar industrial. Os discentes que não possuem verba destinada à exsucção do projeto, não são apenas limitados em equipamentos, mas também em busca de soluções acessíveis ou gratuitas em outros aspectos: locações, cenários, personagens e figurinos. Como opção, a instituição possui acervo próprio dos objetos que podem ser usados na construção do cenário e do figurino, e o uso apenas os objetos do acervo para criação da narrativa, também, pode impactar bastante nas escolhas estéticas dos discentes. Outra prática utilizada por discentes é a procura das parcerias com as lojas físicas da cidade Foz do Iguaçu em troca do crédito no filme, essa prática leva tempo e nem sempre resulta a bom retorno. A fase de pós-produção é elaborada no laboratório de montagem com computadores da instituição que funcionam na maioria das vezes com *softwares* gratuitos. Esse tipo de restrição também influencia nos processos criativos, limitando o acesso à algumas funções de manipulação de imagem e de som. Entretanto, sabemos que mesmo sendo limitado é possível criar cinema com baixo orçamento. Alguns movimentos da cultura brasileira como cinema marginal, ou movimento super-oito comprovam isso. Mesmo assim, certamente, nem todos os projetos do cinema universitário desejam se aproximar com esse tipo de estética. Tais limitações de recursos resultam em que os conteúdos produzidos no processo de

aprendizagem possuem características de cinema semi-professoral, não apropriado para fins comerciais, mas que ainda possuem valor artístico e cultural, não apenas devido a sua independência da indústria cultural e do negócio de entretenimento, mas também devido ao conjunto de fatores que jogam papel em processos criativos em ligação com a diversidade sociocultural da instituição. Uma parte das produções realizadas no curso, inclusive, participa eventos destinadas à divulgação do cinema universitário na América Latina.

2.2 DIFUSÃO E PRESERVAÇÃO DOS CONTEÚDOS PRODUZIDOS NOS COMPONENTES DO CURSO

O acesso do público externo às obras produzidas pelo curso é bastante problemática, assim como para qualquer tipo de cinema do circuito restrito. Os eventos, festivais e mostras destinados à divulgação e discussão sobre cinema universitário existem em toda a América Latina, muitas vezes as próprias instituições de ensino superior organizam os festivais e mostras do cinema universitário. Mas, a falta de acesso mais amplo complica muito a situação, porque após a circulação nesses eventos específicos, os conteúdos acabam sendo guardados de forma autônoma e muitos, com tempo, acabam sendo perdidos. O foco deste trabalho é o acesso aos conteúdos cinematográficos do circuito restrito com enfoque no cinema universitário do curso Cinema e Audiovisual através do *streaming*. Como foi discutido no subcapítulo 1.2 *Questão de oferta e demanda no mercado cinematográfico do Brasil*, uma boa parte dos produtos culturais enfrentam dificuldades para circulação, e em melhor perspectiva acabam sendo guardados sob responsabilidade das produtoras. Portanto, a questão do acesso ao cinema universitário está intrinsecamente ligada à questão da sua preservação, pois para dar acesso aos conteúdos eles precisam ser preservados, por outro lado, os procedimentos de preservação sempre visam o acesso como meta final. Aqui, quero ressaltar que o problema de difusão e preservação do cinema universitário não é problema exclusivamente da UNILA, mas de muitas outras instituições do ensino superior. Algumas das instituições procuram soluções para preservação e difusão de seus conteúdos cinematográficos. Como exemplo, o projeto LUPA do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense (UFF), localizado no Instituto de Arte e Comunicação Social (IACS).

Na UNILA desenvolvemos o projeto *U-play* que visa intensificar a circulação e preservação dos exercícios realizados no curso Cinema e Audiovisual da universidade através do acervo baseado em princípios da preservação digital e a partir de um site que dá acesso a esse acervo no modo de *streaming*. Tais mecanismos em perspectiva podem fazer impacto não apenas para comunidade interna, preservando e organizando os arquivos, mas também externa, possibilitando a difusão das narrativas, conhecimentos e memórias do ambiente acadêmico em sua abundância sociocultural. Como as produções realizadas na UNILA são filmadas com equipamentos digitais na etapa de produção e depois processados e manipulados em *softwares*, esses conteúdos são elementos das novas mídias desde do seu nascimento, portanto exigem não apenas ser distribuídas com suportes digitais, mas também serem preservados na lógica da preservação digital, para poderem a ser distribuídas em seguida. Na parte da preservação digital existem série de procedimentos que garantem a integridade de arquivos para evitar a corrupção de dados, porém, existe um grande problema em relação ao cumprimento desses procedimentos práticos por parte das produtoras independentes, principalmente, no âmbito não industrial, como no caso do curso Cinema e Audiovisual da UNILA. Aqui cabe dizer também, que esses processos de preservação certamente não dependem apenas da vontade, uma grande parte da falta de implementação desses processos é justificada pela falta de recursos. A preservação digital exige criação de cópias duplicadas guardadas em HDs e nuvens, com procedimentos de verificação de dados em *softwares* apropriados. Uma boa parte dos membros da instituição não possuem contas pagas em nuvens, *softwares* apropriados para verificação de dados e tampouco a variedade de HDs. Muitos guardam seus arquivos nas gavetas e prateleiras próprias, nos HDs, ou nas nuvens sem cópias espelhadas, e com tempo, como esses conteúdos não circulam em espaços físicos, muitos acabam perdendo os conteúdos produzidos. Neste contexto, fica evidente também a questão da necessidade de difusão do cinema universitário, pois contato dos conteúdos da parcela do cinema do circuito restrito, dificilmente pode beneficiar alguma prateleira ou gaveta nos quais eles estão guardados. Os filmes como documentos que carregam a memória, a estética, modos de ser, apropriam seu propósito em contato com seres humanos, seres quem, em hipótese, podem se refletir sobre esses conteúdos, e talvez, podem ajustar a realidade ao seu redor em ligação com eles.

CAPÍTULO III. *STREAMING DO U-PLAY. UMA PLATAFORMA DO CURSO CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNILA*

3.1 PROJETO DE 2015

O projeto *U-play* foi inicialmente criado em 2015 por João Paulo Pugin Souza sob orientação da Professora Dra. Virginia Osorio Flôres como projeto de TCC na modalidade Obra Audiovisual. No seu pré-projeto o João Pugin justifica a necessidade de execução do *U-play* com aspecto da memória que pode contribuir para construção da identidade da UNILA e problematiza também a questão de difusão e preservação dos objetos que compõem essas memórias no contexto das novas mídias.

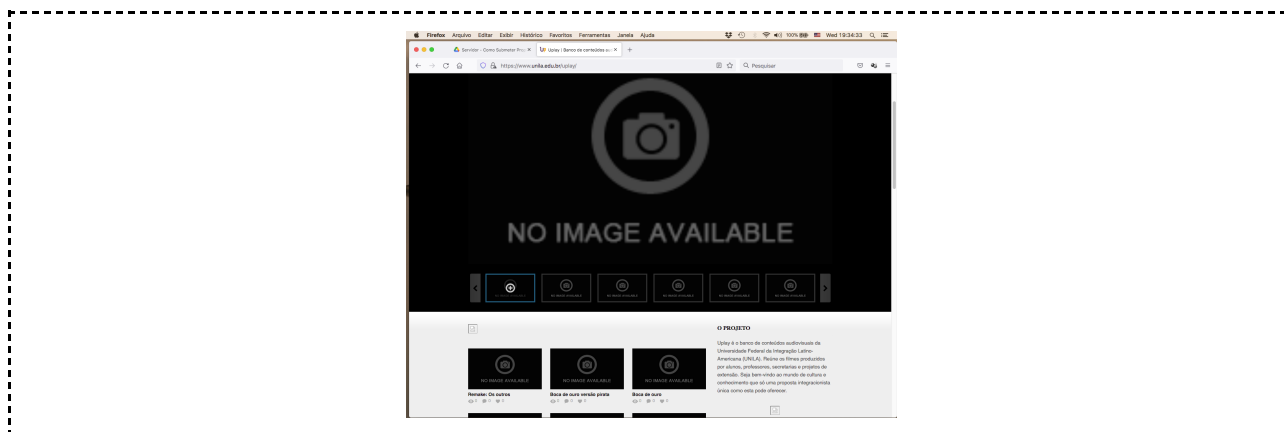
O que propomos é o acesso público aos documentos audiovisuais produzidos pelas instâncias integrantes da Unila a partir de um website, de forma tal que se viabilize a proteção das obras e que seu acesso seja o objetivo final. A importância social de proporcionar visibilidade a esses documentos guiará o trabalho inicial a partir deste projeto, objetivando-se ser entendido pela comunidade acadêmica como um mecanismo de amparo às suas discussões sobre identidade e memória — emergentes no contexto histórico latino-americano. (Pugin, 2015)

O U-play, lançado em 2015 como projeto inicial, se destinava aos conteúdos audiovisuais da universidade como um todo em vínculo com Secretaria de Comunicação Social (SECOM) e foi composto por dois pilares principais: difusão e preservação. A parte de difusão visava criar uma plataforma universitária de formato de *website* que disponibilizava o acervo para público externo e interno em formato de *streaming*. O pré-projeto informa alguns conteúdos a serem incorporados pelo projeto, entre os quais alguns foram exemplos de cinema do curso Cinema e Audiovisual como *O Unileiro Com A Câmera* (2013), *Com Afeto* (2015), *Solidão* (2013), esses conteúdos permanecem no acervo atual. Para funcionamento do projeto, foram criados manuais e documentação, usada na fase de coleta de obra, especificando a ficha técnica e autorização de uso da imagem — um documento eletrônico de autorização dos direitos de autor para disponibilização dos conteúdos. Todos esses documentos foram preenchidas forma física. Os direitos de objetos disponíveis no site foram protegidas, sem direito de redistribuir e transformar, se alinhando assim com a modalidade de *copyright*. Para o pilar de

preservação foi organizado apenas um HD separado para o projeto, como única fonte de guarda dos conteúdos, o que do ponto de vista da preservação digital significa pouco, para um projeto que leva em conta a preservação. Geralmente para preservação digital considera-se três cópias de objetos em três mídias diferentes e em três espaços geográficos diferentes. Não foi organizada também a prática de verificação de dados.

A instituição contribuiu para a realização e atualização do projeto: SECOM aceitou a proposta e permitiu hospedagem do site no endereço <unila.edu.br/uplay>, com disponibilização, mas apenas através dos *links* de “mídia incorporada”, os conteúdos, cuja hospedagem deveria ser externa, devido às limitações do espaço do servidor fornecido. Para hospedagem de vídeos foi escolhida a plataforma privada *YouTube*. A plataforma de *YouTube* que é uma plataforma de *streaming* e um exemplo de AVOD (*Advertising-Based Video on Demand*) foi vista como um suporte de difusão.

O projeto prático de TCC resultou em organização do acervo com um HD externo que continha grande parte dos objetos audiovisuais destinado a guarda dos conteúdos e em parte de difusão — criação de um *website* que possibilitava acesso aos conteúdos da UNILA no formato de *streaming*. Considerando a atualidade do *U-play* para comunidade acadêmica, e principalmente para Curso Cinema e Audiovisual da UNILA, o projeto lançado em 2015 teve potencial extraordinário em questões de difusão do cinema universitário da UNILA, mas infelizmente não foi incorporado pela instituição, devido às questões de organização: por um lado a manutenção do site antigo ficou sob responsabilidade do SECOM, por outro, as pessoas quem estavam vinculados ao site no momento do lançamento terminaram a faculdade e não foi possível refazer contato com elas. Assim, logo o acesso do site e da conta do *YouTube* se perderam, e já não foi viável recuperá-los. Outro pilar do projeto — o acervo dos conteúdos em HD externo, com a parte de documentação, permaneceu como o único pilar em funcionamento. Mas, como não houve a visibilidade do acervo através do site, o pilar de preservação o acervo foi usado esporadicamente, e na maioria das vezes por alunos do curso Cinema e Audiovisual. Em tentativa de recuperar o pilar de difusão, em 2021 foi criado um segundo canal *U-play* no *YouTube* para disponibilização dos conteúdos do acervo, mas o acesso ao canal original do projeto assim como acesso ao site não foi recuperado.



Screenshot da página do site antigo capturado em 2022

Como podemos observar no *screenshot*, no ano 2022 existia ausência dos *thumbnails* representativos dos conteúdos. Com o tempo esses *thumbnails* também se perderam e como não teve acesso ao site, não foi possível de restaurá-las. No site antigo não havia a possibilidade de filtração: todos os arquivos separadas por categorias foram encaixadas em páginas em formato de uma lista de conteúdos apenas com a possibilidade de mudar a ordem de colocação, isso dificultava bastante o uso do site. No momento, em que escrevo este trabalho, o site antigo não está disponível no ar.

3.2 RELATO DE TRANSFORMAÇÃO EM PROJETO DE EXTENSÃO

Neste subcapítulo gostaria de trazer uma reflexão pessoal da perspectiva interna sobre os passos, feitos na construção do novo *U-play*. Em 2022, da iniciativa da professora e orientadora do projeto do TCC de 2015 Virginia Flôres, o *U-play* se transformou em projeto de extensão do curso Cinema e Audiovisual com o nome *U-Play* — *Acervo Audiovisual de Exercícios do Curso de Cinema da UNILA*. O novo *U-play* continua com o mesmo objetivo — preservação e difusão da memória, mas se aprofunda, metodologicamente, em questão da preservação e também revisa e cira a nova parte da difusão — o site. Em processo de sua transformação, o *U-play* mudou a boa parte da sua estrutura e estreitou seu foco apenas para os conteúdos produzidos no curso Cinema e Audiovisual da UNILA. Para dar a continuidade a este acervo de memória, o projeto de extensão *U-play* reformula o banco de conteúdos audiovisuais, aprimorando seus métodos mais adequados às necessidades da preservação e difusão do acervo digital do cinema produzido pelo curso, desta vez levando em consideração os princípios da preservação digital. Dessa forma, o projeto vem trabalhando no enfoque da revisão e

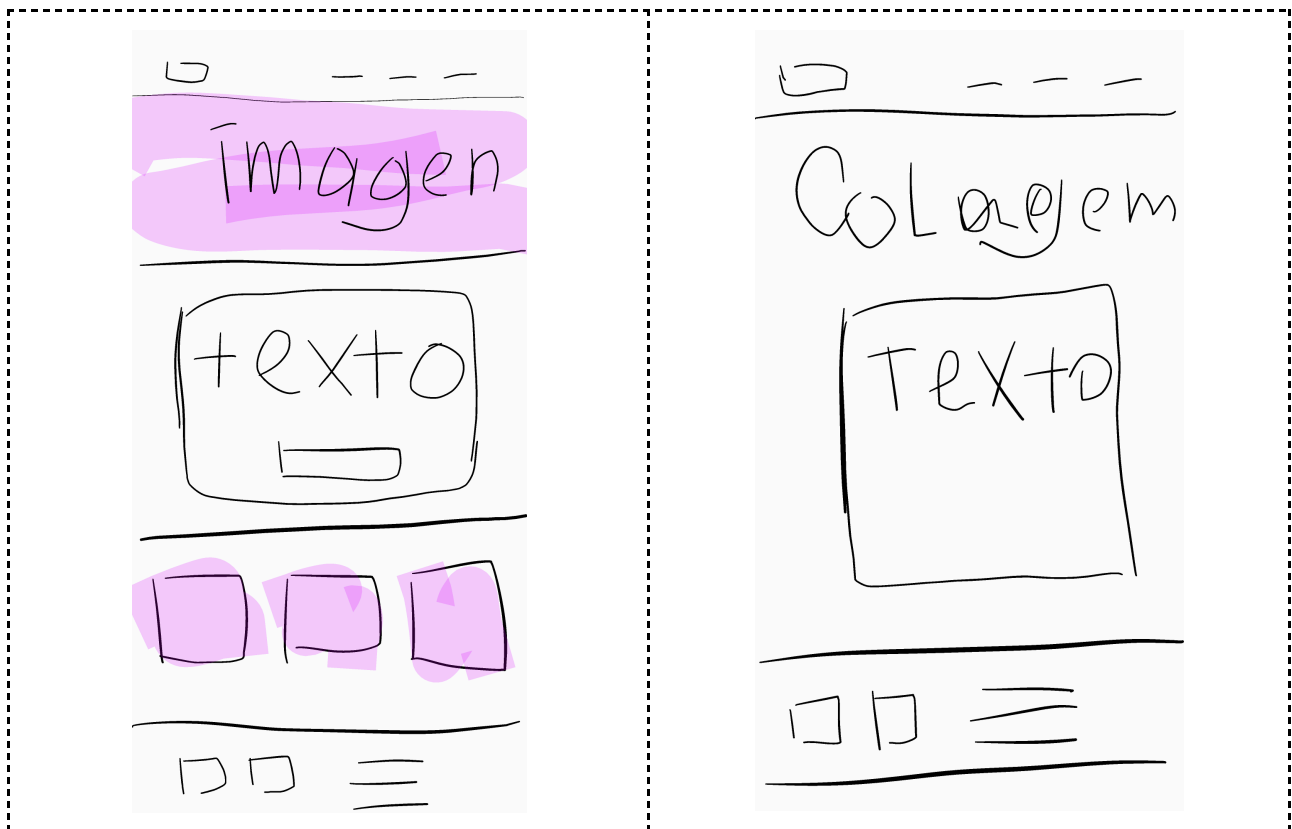
reorganização do acervo audiovisual para adequá-lo ao novo formato, e como destino final, passa a disponibilizá-lo para o público externo em formato de *streaming*, via novo site.

A equipe do projeto foi composta por mim, Priscila Nicaretta e Élide Bueno sob orientação da professora Virgínia Flores. No início dividimos os pilares principais do projeto entre os membros da equipe, a parte que me coube ficou a criação do site no servidor da UNILA. Nos primeiros dias do projeto realizamos reunião com SECOM no qual foram discutidas em primeiro lugar as questões técnicas, assim como acesso ao servidor, sistema de gerenciamento de conteúdo, etc.. Na reunião ficou evidente que o novo *U-play* ia fazer parte do projeto mais global da UNILA nomeado de *Divulga Ciência*, que fornece um espaço no servidor com *Wordpress* dedicado à divulgação da produção acadêmica. Naquele momento o site antigo ainda estava no ar, revisamos do site de 2015 e chegamos a conclusão que o interface do site antigo não atende a demanda atual do projeto, portanto optamos para construção da interface da navegação, empregando como foco principal a navegação pelos componentes curriculares do curso, os quais geram produtos cinematográficos com maior frequência.

Na primeira fase do projeto, então, Priscila com assistência da Élide realizaram a revisão dos conteúdos do curso e elaboraram uma criteriosa catalogação, mais adequada e mais detalhada. Identificaram e especificaram as autorias, faixas técnicas (frame rate, aspect ratio, codec) preenchendo as informações em documentos específicos, dividindo o acervo em coleções baseados nos componentes curriculares do curso. Esses documentos foram preenchidos também com informações adicionais, que, em seguida, foram agrupados em categorias específicas e que depois serviram para base de metadados do site: línguas, anos de produção, classificação, duração, etc.. Como fonte desses dados foram usados fichas de obras do projeto.

Decidimos também que a parte da navegação do site será realizada com base do plugin *Tainacan*, um plugin para *Wordpress* gratuito com código aberto, desenvolvido na Universidade Federal de Brasília, cuja função consiste em manutenção e navegação de acervos diversos, com ele é possível fazer filtros de arquivos por dados assim como: ano de criação, categoria, língua, etc.. O plugin possibilita também aplicação de vários critérios de filtração simultaneamente e listar os acervos no formato de um ordem desejado pelo usuário — ordem decrescente e ordem crescente. Sendo plugin de gerenciamento de grandes acervos, *Tainacan* possui também seu tema visual padrão, porém, para o projeto foi importante criar uma visualidade de navegação que expressa a

identidade do curso. Considerando as tarefas principais e as informações sobre ferramentas técnicas — visibilidade do acervo, criação de navegação com enfoque nos componentes do curso, filtração de conteúdos, começou o processo de desenvolvimento do design e layout do site — da minha parte. Nesta fase realizei uma curta pesquisa com objetivo de traçar alguns elementos das plataformas de *streaming* existentes. Em seguida foram feitas algumas escolhas relacionadas a visualidade do novo site: eu sugeri uma cor base escura, como mais adotada entre as plataformas de *streaming* de cinema, discutimos em grupo e optamos por cor base escura, mantendo a cor principal do projeto — laranja (HEX #FCAC14). Nesta fase escolhi a segunda cor roxo escuro (HEX #211522). Em seguida, em grupo, optamos manter o logotipo do site de 2015, mas como mudamos a cor base de claro para escuro, eu adaptei as cores para a nova paleta, mantendo a forma do logotipo projeto original.



Esboços das páginas do novo site

Ainda na fase inicial do projeto, elaborei esboços, que podemos observar na imagem, esses esboços foram apresentados para equipe do projeto. Neste momento, ainda não temos acesso ao servidor da UNILA para experimentar, portanto, no processo de criação havia muitas alterações, inclusive estruturais. Em seguida foram feitas imagens

que serviram para design e identidade do site. A orientadora Virgínia Flores enviou algumas imagens, que continham em si signos ligados à temática do projeto, que ela gostaria de ver no site. Eu, então, fiz edição das imagens em programa *photoshop* para adequá-los ao *layout*. A imagem Figura 1 apresenta duas das imagens que foram elaboradas, mas em processo, ainda havia bastante experimentação estética com outras peças ilustrativas, até com as imagens em movimento.

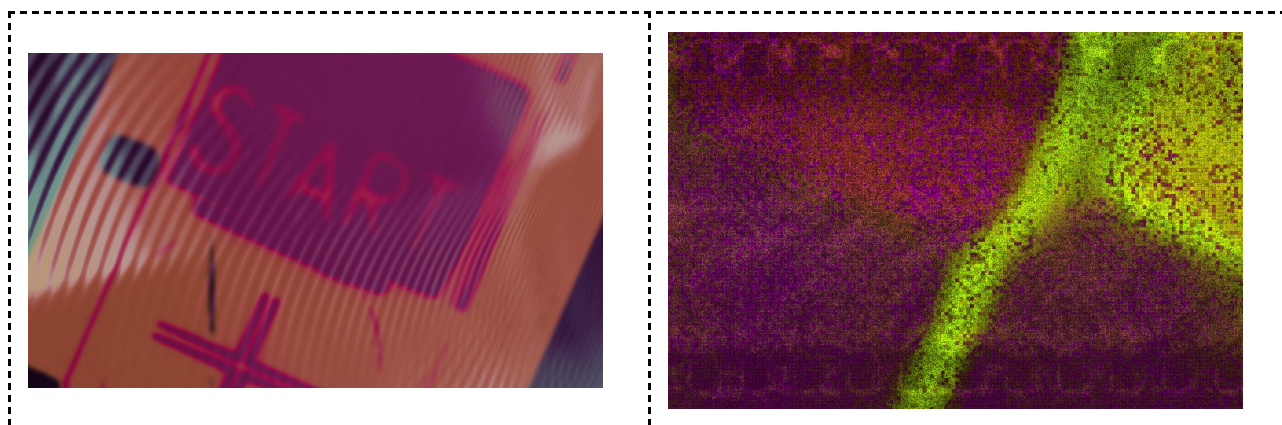
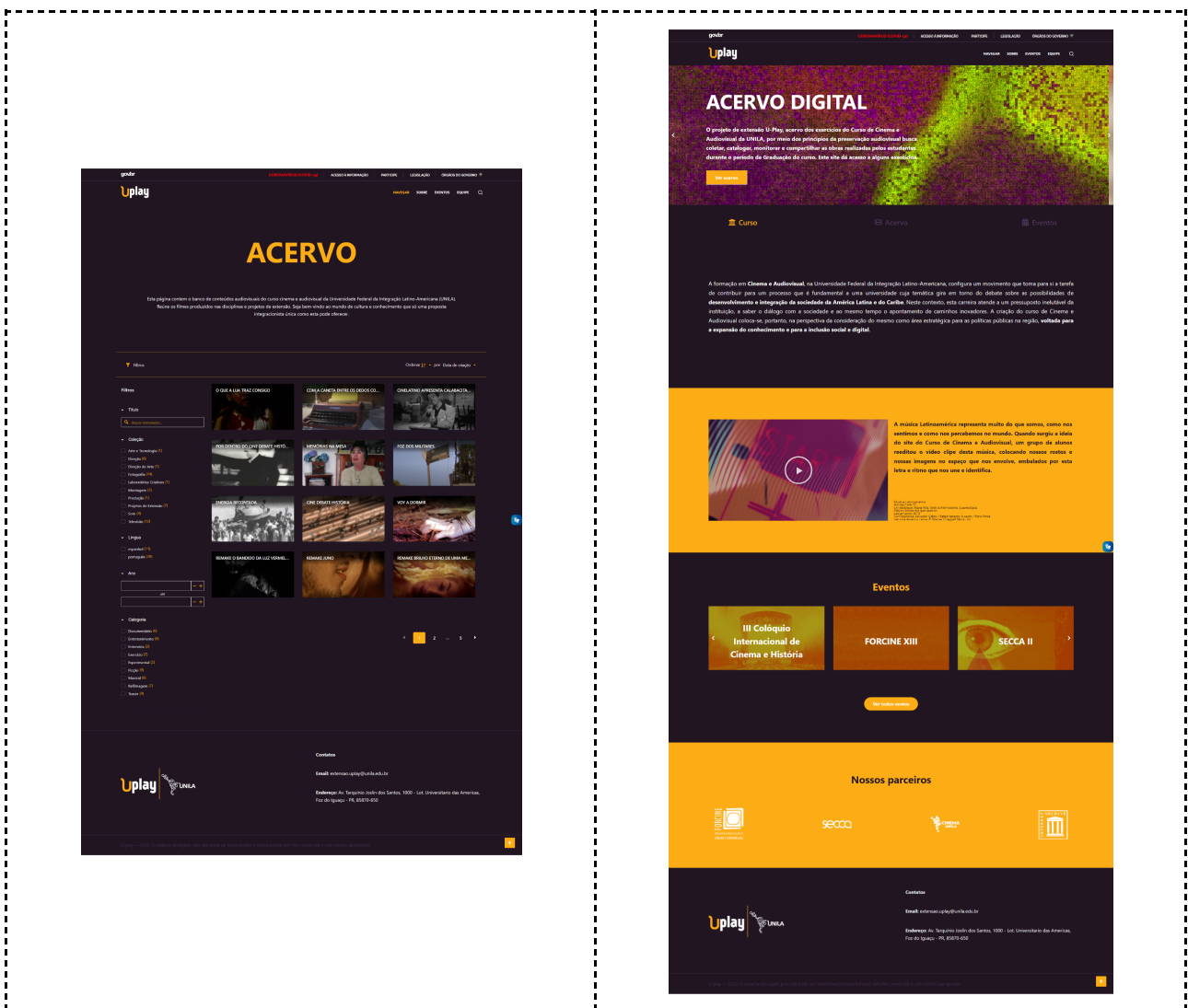


Figura 1

Na parte de desenvolvimento e disponibilização dos vídeos devido às limitações do servidor da instituição, precisamos encontrar uma solução para hospedagem externa dos vídeos do acervo e optamos por serviço *archive.org* — um serviço sem fins lucrativos com filosofia de preservação e acesso livre aos conteúdos digitais. Neste momento, surgiu o aspecto de modalidade legal de disponibilização dos conteúdos e no qual, diferentemente do projeto de 2015, optamos por *Creative Commons* ao invés de *Copyright*. E configuramos essa modalidade de forma que permite a redistribuição e transformação das mídias sem fins lucrativos e com crédito apropriado. *Creative Commons* é uma alternativa ao *Copyright* “todos os direitos reservados”, usada por produtoras do setor artístico com objetivo de compartilhar seus trabalhos de formato mais livre. Mas existe, também, série de restrições que *Creative Commons* oferece de forma modular, as produtoras podem escolher o grau de liberdade com qual desejam compartilhar os conteúdos: com crédito apropriado ou sem, sem fins lucrativos ou com fins lucrativos, com possibilidade de alterações ou apenas conteúdo original. As produtoras podem escolher essas modalidades em combinações.

A interface visual do novo site foi elaborada com objetivo de manter a identidade do curso e fornecer a usabilidade em conexão com as reflexões sobre a

pesquisa das visualidades dos outros sites de *streaming* existentes. Considerando as limitações técnicas do projeto, a parte de navegação do acervo foi estruturada com opções de filtros de produtos produzidos pelo curso: por ano, por título, por coleção, por língua e por categoria. Assim, a busca de conteúdos específicos ficou bastante simples, o que resulta em uma experiência mais confortável para o usuário. Para conseguir tal estrutura, precisei fazer certas alterações no tema padrão do *Tainacan* em código CSS personalizado, criando, e adaptando os elementos de navegação a identidade visual do site.



Screenshots das páginas do site novo

Na parte da preservação, aprimoramos alguns mecanismos, assim como *upload* dos vídeos no archive.org que serve como ferramenta de guarda, e espelhamento de arquivos em 2 HDs diferentes. Dia 30 de novembro, no final do projeto, realizamos um

encontro com especialista em preservação digital no qual discutimos os possíveis futuros passos do projeto em relação à preservação e difusão da produção cinematográfica do curso. Nessa reunião decidimos continuar com serviço archive.org como ferramenta de preservação de nuvem. Discutimos também *softwares* para manutenção e gerenciamento do acervo que permitem verificação de integridade de arquivos, entre outros métodos de preservação digital. A partir deste momento, o projeto inicia a prática de verificação de integridade de arquivos. Para próximo ano está sendo planejada a divulgação mais ampla do projeto na cidade Foz do Iguaçu.

3.3 ACERVO DE MEMÓRIA. OS CONTEÚDOS QUE CHEGUEM AO U-PLAY E SUA CONEXÃO COM AMBIENTE ACADÊMICO

O novo site *U-play* organiza os conteúdos em coleções, formadas por componentes curriculares do curso nos quais foram produzidos os conteúdos, essas coleções podem ser filtrados por ano de produção e língua. Tal estrutura organizada em volta do acervo dos exercícios realizados durante a existência do curso Cinema e Audiovisual, no contexto do bilinguismo e pluralidade cultural da universidade, proporciona assim uma fonte para reflexões sobre processos práticos tanto em relação aos processos de ensino e integração, quanto em relação aos elementos de memória, as narrativas dos conteúdos e seus regimes estéticos de narração. À vista disso, o acervo contribui também para formação de identidade do curso, dando acesso aos objetos que compõem a sua memória. Sendo um acervo do curso da universidade pública, o curso Cinema e Audiovisual é um ambiente de discussão crítica sobre vários assuntos, seja no âmbito político, estético ou social. Em contexto da proposta de integração, e da localização geográfica da universidade, o *U-play* viabiliza o acervo que contem narrativas cinematográficas produzidas por grande diversidade de alunos provenientes da América Latina, pode abrir os caminhos para análise e reflexões sobre outros modos de ser, presentes no continente, contribuindo assim para proposta de integração da instituição. Além disso, a difusão, organizada de forma gratuita, possibilita democratização do acesso aos produtos culturais que em sua maioria enfrentam grandes dificuldades para chegar ao seu espectador, devido aos fatores da indústria cultural latino-americana. Como a plataforma *U-play* é uma plataforma que dá acesso aos conteúdos produzidos pelo curso de Cinema e Audiovisual, ela, conseqüentemente, pode atender a demanda do público interessado em cinema universitário. Se pensarmos os produtos fílmicos realizados por

discentes, o espaço universitário não exige autossustentabilidade da produção realizada dentro do seu espaço, possibilitando experimentação com regimes estéticos. No acervo podemos encontrar exemplos que dialogam com os conteúdos das disciplinas teóricas, por exemplo, cinema construído com estética de construtivismo, como no filme *O Unileiro Com A Câmera* (2014) inspirado em *Um homem com uma câmera* (1929) do cineasta soviético Dziga Vertov. O filme *Olhares* (2014) realizado em estética de cinema mudo. Existe também a variedade de *remakes* que incluem *remakes* dos filmes e autores “cultos” como *A Erva Do Rato* (2008) de Júlio Bressane, *Sonhos* (1990) de Akira Kurosawa, *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* (2004) de Michel Gondry. Todos esses exemplos se afastam dos princípios de negócio de entretenimento, onde podemos encontrar os desvios inesperáveis e soluções não ordinárias no desenvolvimento da narrativa. Os temas abordados nos filmes também são bastante variados, tem muitos destinados à questão da violência física e relações familiares, tem destinados a público LGBTQIA+, como podemos ver no filme *Com A Caneta Entre Os Dedos Como Se Fosse Um Cigarro* (2018) que, aliás, também se afasta do paradigma do conflito central, discutido no primeiro capítulo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As janelas de difusão fornecidas por novas mídias abrem muitas oportunidades para toda cadeia audiovisual, quanto para indústria, tanto para cinema independente, facilitando a construção do acesso próprio, dividido em nichos específicos. Esses processos acontecem, com grande impacto das tecnologias que possibilitam o formato de transmissão via *streaming* há alguns anos. O caso do *U-play* que surgiu como ideia de difusão dos conteúdos produzidos no ambiente acadêmico via modo de *streaming* ainda em 2015 é uma das variações de exibição da parcela do cinema do circuito restrito. As novas mídias fornecem meios de difusão para o cinema de diferentes nichos, que inclui o cinema universitário. O ecossistema do cinema universitário, sendo um objeto produzido majoritariamente com baixos custos e sem vinculação das grandes produtoras da indústria audiovisual, gera uma gama de conteúdos, na qual podemos observar variedade de temas e regimes estéticos que em boa parte se afastam dos elementos canônicos presentes na cultura de massa. Em consequência desse afastamento, em conexão com todos os fatores complexos discutidos no trabalho, esta parcela não alcança circulação muito ampla e termina ficar identificada na parcela do

cinema do circuito restrito, com grande limitação de acesso. Nesta situação, os produtos do cinema universitário, geralmente, são guardados nos HDs dos membros da instituição, professores e alunos, muitas vezes de forma inconsciente sobre a questão da sua preservação digital, a integridade de dados, etc.. No caso específico da UNILA, tais produções carregam valor sociocultural não apenas por seus temas e regimes estéticos independentes da indústria cultural, mas também por questão do contexto da interculturalidade e bilinguismo no qual são produzidos os conteúdos: o fator dos processos de integração da universidade impacta nas produções fílicas disponibilizadas, e revela algumas questões a serem discutidas de forma mais ampla, em outros trabalhos.

O projeto *U-play* que se destina além de intensificar a preservação com organização metodológica, possibilita o acesso no formato de *streaming* aos conteúdos audiovisuais do curso. Sendo bilíngue, em perspectiva, este projeto, pode aumentar a circulação da memória audiovisual do curso através do acesso ao seu acervo, em toda a América Latina, atendendo a demanda do público interessado em cinema universitário com todas as suas características. Importante falar que além de beneficiar a comunidade externa, dando maior visibilidade à universidade e do seu lugar no âmbito de integração, o contato que possibilita o *U-play* com os conteúdos do curso pode beneficiar também a comunidade acadêmica e principalmente os docentes responsáveis pela revisão periódica do PPC do curso. Sendo o acervo de memória para reflexão, de forma organizada e catalogada, e incentivando os pensamentos sobre as práticas de ensino e integração implementados pelo curso, em hipótese, pode auxiliar assim para os reajustes do projeto pedagógico do curso. Para atingir o objetivo foi importante criar uma interface do site *U-play* que possibilita o acesso para conteúdo mais confortável, mas considerando o seu tamanho institucional — apenas um projeto de extensão, que pressupõe a criação de um site do curso com ferramentas que a instituição consegue fornecer gratuitamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FILMOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*.

Tradução de Guido Antonio de Almeida, Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1985.

ALEA, Tomás Gutiérrez. *Dialética do espectador: seis ensaios do mais laureado cineasta cubano*. São Paulo: Editora Summus, 1984.

ANCINE. Mercado Cinematográfico Informe Anual Preliminar 2021. ANCINE, 2022.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de massa. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BACURAU. Direção: Kleber Mendonça Filho, Juliano Dornelles. Cinemascópio et al., 2019. 1 vídeo (131 min.). Disponível em: <<https://bit.ly/3cAO86y>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

BORDWELL, David; VÁZQUEZ MOTA, Pilar. La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós, 1996.

BRASIL. MEDIDA PROVISÓRIA Nº 2.228-1, de 6 de dezembro de 2001. Estabelece princípios gerais da Política Nacional do Cinema, cria o Conselho Superior do Cinema e a Agência Nacional do Cinema - ANCINE, institui o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Cinema Nacional - PRODECINE, autoriza a criação de Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional - FUNCINES, altera a legislação sobre a Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm>. Acesso em: 4 de dez. de 2022

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS, Direção: Michel Gondry. Focus Features, 2004

FOROUZAN, Behrouz A.. Comunicação de dados e redes de computadores. Porto Alegre : AMGH, 2010.

COM A CANETA ENTRE OS DEDOS COMO SE FOSSE UM CIGARRO: 2019. UNILA, 1 vídeo (8 min.). Disponível em: <<https://bit.ly/3Bx9v2b>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

CUNTZ, Alexander. The Fragmentation of Brazilian Streaming Markets for Audiovisual Works In: SOLOT, Steve et al. The Audiovisual Public Policy Landscape in Latin America. Rio de Janeiro: LATC, 2021.

DEUS da Carnificina. Direção de Roman Polanski. SBS Productions, 2011. 1 vídeo (79 min.). Disponível em: <<https://bit.ly/3oIV8XN>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

DEPARTAMENTO de Reparto y Documentación de EGEDA. Panorama Audiovisual Iberoamericano 2021. Madrid: EGEDA, 2021.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & Pós-cinemas. São Paulo: Campinas, 2007.

MCKEE, R. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2013.

MURAKAMI, Luiz Carlos. Conceitos básicos de marketing de entretenimento. In: COBRA, Marcos. Marketing do entretenimento. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2008.

PENNER, Tomaz Affonso; STRAUBHAAR, Joseph D. Títulos originais e licenciados com exclusividade no catálogo brasileiro da Netflix: um mapeamento dos países produtores Matrizes, vol. 14, núm. 1, -, pp. 125-149, USP, 2020

REIS, Ana. Economia da Cultura e Desenvolvimento — estratégias nacionais e panorama global. In: REIS, Ana et al. Economia da Cultura — ideias e vivências. Rio de Janeiro: Publit, 2009.

RUIZ Raul, Poética del cine. Santiago: Editorial Sudamericana Chilena, 2000.

SATUF, Ivan. Examinar, prever e prescrever comportamentos: como atuam os “algoritmos de engajamento” no Globoplay. Revista Fronteiras — estudos midiáticos, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 29-40 set./dez., 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.4013/fem.2020.223.03>> Acesso em: 22 jul. 2022.

SONHOS, Direção: Akira Kurosawa. Akira Kurosawa USA, 1990

SRNICEK, Nick. Platform Capitalism. London: Polity Press, 2016.

TARKOVSKY, Andery. Esculpir o Tempo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VINGADORES: Ultimato. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. 2019. Marvel Studios 1 vídeo (185 min.). Disponível em: <<https://bit.ly/3b3uy2j>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

INCAA (2020). Informe Audiencia Cinear. Recuperado de:
<http://www.incaa.gov.ar/wp-content/uploads/2020/07/INFORME-AUDIENCIA-CINEAR.pdf>

UM HOMEM COM UMA CÂMERA, Direção: Dziga Vertov. 1929. Administração fotocinematográfica de toda a Ucrânia. 1 vídeo (67 min.). Disponível em: <<https://youtu.be/rgRvWLxKyLc>>. Acesso em: 10 dez. 2022.