

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: ANÁLISE DA WEBSÉRIE “COMO FAZER COISAS” DA PLATAFORMA HYSTERIA

AUDIOVISUAL PRODUCTION: ANALYSIS OF THE WEBSERIE “HOW TO DO THINGS”; OF THE HYSTERIA PLATFORM

Anna Carolina Clasen Anesi de Novaes Dutra COIROLO

Graduada em Comunicação Social Publicidade e Propaganda – Unisociesc (2018)

Mestranda em Desenvolvimento Regional/FURB (2020/2021)

Bolsista CAPES/FURB

annablase94@gmail.com

Marta BROD

Graduada em Jornalismo – Faculdade de Pato Branco (2007)

Mestre em Ciências da Linguagem – Universidade do Sul de Santa Catarina (2016)

Professora dos Cursos de Comunicação Social – Unisociesc

Blumenau/SC

E-mail: marta.brod@unisociesc.com.br

Resumo:

Esse artigo tem como objetivo fazer a análise audiovisual do episódio “Como curar a ressaca com álcool” da *websérie* “Como fazer coisas” da plataforma Hysteria. Os parâmetros utilizados para análise foram levantados através de pesquisa bibliográfica sobre a temática, sendo eles: roteiro, enquadramentos, unidades estéticas e cor, dramaturgia, som e edição. É apresentada também a Plataforma Hysteria, assim como a representatividade da profissional feminina de audiovisual no Brasil.

Palavras Chave: Produção audiovisual. Audiovisual feminino. Comunicação. Hysteria.

ABSTRACT:

This article aims at the audiovisual analysis of Ep. "How to cure hangover with alcohol" from the "How to do things" webseries of the Hysteria platform. The parameters used for analysis were raised through bibliographic research on the subject, being: script, frames, aesthetic units, color, lighting, dramaturgy, sound and editing. It is also possible to understand the birth of the Hysteria Platform, as well as the representation of female audiovisual professionals in Brazil.

Key words: Audiovisual production. Female audiovisual. Communication. Hysteria.

1. INTRODUÇÃO

A troca de informações (MARTINO, 2002) foi primordial para a evolução do homem, a construção de sociedades e do conhecimento. Conforme o desenvolvimento, as formas de se comunicar mudaram e passaram dos gritos para simples comandos em uma tela touch de um smartphone. Dentre os desdobramentos das formas de comunicação a escrita, aliada com a prensa, o rádio com o som, e o cinema com a junção visual e sonora, trouxe ao mundo a possibilidade de uma comunicação massiva onde uma mesma mensagem pode ser disseminada para milhões de pessoa ao mesmo tempo no mundo todo, através da internet.

A internet, primeiro com o acessos limitados a computadores fixos e internet discadas, e agora com acesso por smartphones e o sinal de 4G/WiFi, trouxe a revolução de um comunicação imediatista, onde qualquer um com acesso à internet e ao aparelho, pode ser um produtor e distribuidor de conteúdo (CASTELLS,1999).

A comunicação audiovisual foi se construindo através do aperfeiçoamento das possibilidades de utilização dos diversos elementos de áudio e imagem em movimento, em detrimento a mensagem que se quer passar ao público. A primeira revolução do audiovisual veio com a possibilidade de gravar imagens e som em um mesmo aparelho, esse que conhecemos hoje como a câmera filmadora (MOLLETA, 2009). As cores também foram outra revolução (MARTIN, 2003), assim também como os efeitos visuais computadorizados, a evolução da qualidade captação de imagem e som, a facilidade em filmagem com os aparelhos smartphones, entre outros.

Produções audiovisuais estão presentes em todas áreas da atualidade, nas quais muitas das imagens antes estáticas agora ganham movimento e som. Anteriormente limitadas ao entretenimento, hoje estão presentes na educação a distância, que usa do audiovisual e da internet para transmitir conhecimentos. Com a televisão, o audiovisual ganhou força e hoje com as plataformas On demand como a Netflix, há dinamismo e comodidade na escolha do que quer e quando quer assistir, não sendo limitado ao conteúdo voltado a massa e a horários pré-determinados.

Neste contexto o objetivo geral deste é analisar o episódio “Como curar a ressaca” da websérie “Como fazer coisas” da plataforma Hysteria. A websérie foi lançada no final de 2017 e tem uma sequência de quatro episódios com a atriz Livia La Gatto, que interpreta a argentina Consuelo

Dicaboa, e esta dá dicas sobre coisas do dia a dia. A análise será baseada nos elementos de linguagem audiovisual explanados na revisão de literatura.

Para tanto o presente estudo está subdividido em capítulos. A contextualização representando a temática é descrita na introdução. O primeiro capítulo apresenta a revisão de literatura acerca dos itens de comunicação audiovisual e elementos da linguagem audiovisual, web séries; e a história e propósitos da plataforma Hysteria. O terceiro capítulo de procedimentos metodológicos reflete como se deu a fase empírica deste estudo. Os capítulos quadro e cinco e quinto capítulos se referem, respectivamente, a análise dos dados e as considerações finais.

2. REVISÃO DE LITERATURA

A revisão de literatura tem o propósito do reconhecimento da temática estudada pelo trabalho a fim de alcançar os objetivos propostos para análise.

2.1. COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

A comunicação audiovisual tem uma narrativa que envolve elementos verbais, de áudio e imagem, que juntos resultam em uma história (AUMONT, 2008). Esta história se estrutura no tempo e no espaço e para que tenha significado e sentido, escolhas estéticas são feitas. (MACHADO, 2008). Para Martin (2003) todos esses elementos audiovisuais unidos podem ser parecidos com a realidade, ou com uma distopia, porém devem envolver o consumidor desse tipo de conteúdo. A comunicação audiovisual é algo premeditado

A disseminação do produto audiovisual se dá por meio de aparelhos eletrônicos, que podem ser disponibilizados para consumo de massa, como exemplo a televisão, ou individual, pela internet. de forma gratuita ou paga. (ALVES, FONTOURA, ANTONIUTTI, 2010). Alinhando as novas tecnologias como o smartphone e a internet, abrem-se novos caminhos para se comunicar audiovisualmente, dando ao cidadão comum a liberdade para produzir e distribuir conteúdo através de plataformas e redes sociais, assim como consumir conteúdo que deseja na hora que deseja (LE MOS, 2010).

2.2 ELEMENTOS AUDIOVISUAIS

Comunicar por meio som e imagem é uma construção de diversos elementos que juntos formam a obra audiovisual. Para Xavier (1997) os movimentos de câmera, planos, iluminação, cores, atores, sons, falas, trilhas vão caracterizando e unindo imagem e áudio, criam uma unidade complexa de significados, ou seja, um produto audiovisual completo.

Por se tratar de uma arte baseada em imagens, e as imagens por si só podem não ser suficientes para contar-nos uma história em termos dramáticos, apoia-se tecnicamente em outros elementos, principalmente no som, para atingir a sua principal característica, que é a necessidade de mostrar visualmente todo o contexto dramático para o espectador. ” (RODRIGUES, 2007, p.13)

A base inicial do audiovisual é o roteiro, que é fruto de episódios do cotidiano ou não, seja para fins artísticos ou comerciais. Essa base pode ser uma adaptação ou uma cópia de um produto já existente (MOLLETA, 2009). Como toda obra literária, o roteiro tem início, meio e fim, mas nesses intervalos se constroem os paradigmas da história, pontos de virada, a criação dos personagens e de cenas. (COMPARATO, 2016). O roteiro passa por revisões, e reconstruções, passa também pelas mãos de dos diretores de fotografia, som, elenco, até se considerar finalizado (FIELD, 1995). A escrita visual das cenas tem por objetivo revelar pessoas e objetos da trama, potencializando a história, através de enquadramentos que permitem que o telespectador se sinta na cena. Os enquadramentos se dividem em planos de câmera, ângulos câmera e movimentos de câmera. Para Gerbase (2012) escolher um plano é determinar a distância de câmera e objeto, a fim de transmitir esteticamente os significados. Dentre os planos existentes, destacam-se:

Quadro 1: Planos de câmera

Plano Geral	Localiza a cena. Não destaca nenhum elemento, seja pessoa ou objeto.
Plano Médio	Enquadra-se a pessoa por inteiro.
Plano Americano	Enquadra-se a pessoa do joelho para cima.
Primeiro Plano	Enquadra-se a pessoa do peito para cima. Conhecido por Close-Up.
Plano Detalhe	Enquadra-se objetos e/ou detalhes da pessoa.

Fonte: Gerbase (2012)

Figura 1 – Planos Americano



Figura 2 – Plano Detalhe



Fonte: Meu Primeiro Filme (2018)

Determinada a distância entre câmera e objeto, os ângulos de câmera são responsáveis por observar a cena. Para Martin (2003) com as angulações geram sentidos no telespectador, como exemplo o ângulo contra-plongée em que o objeto/ator é visto de cima para baixo causando um sentimento de diminuição. Para Gerbase (2012) ressalta o ângulo $\frac{3}{4}$ onde a pessoa é captada em uma angulação de 45° .

Os planos e os ângulos de câmera têm seus pontos fixos na cena, porém aliados com os movimentos de câmera criam-se novos eixos dentro para a leitura da escrita imagética da produção. Comparato (2016) cita o Dolly in como a aproximação da câmera, Dolly Back com a câmera saindo de cena. A Câmera na mão, por sua vez, tem foco na visão do ator dentro da cena, uma visão subjetiva que Rodrigues (2007, p. 36) usa como o exemplo visual imagético o “ponto de vista do personagem correndo por dentro de uma mata”.

Outro aspecto relevante no audiovisual é a unidade estética dos elementos como figurino, maquiagem e cenário, que quando combinados, contextualizam a mensagem, preenchendo o quadro e as lacunas que o texto escrito não consegue expressar (LOBRUTTO apud PAGANINE, 2017). Portanto, a moda, considerando-a como figurino, cenário e maquiagem é também um texto a ser interpretado (OLIVEIRA, 2007). Assim esses elementos modais trabalham como um indicador temporal que funciona como um significando, onde o repertório pessoal possibilita a decodificação dos elementos e seus significados. Em suma, é possível identificar através desses elementos pessoas, grupos sociais ou épocas histórica (BARNARD, 2003).

Entretanto, a unidade estética se desenvolve com as cores usadas, e existem aproximadamente 13 variações das chamadas cores psicológicas (HELLER, 2013) sejam as

primárias, secundárias ou terciárias, tem seu significados e efeitos psicológicos. Como exemplo o vermelho que pode reproduzir tanto a ideia de sensualidade, como a ideia de brutalidade ou morte.

As cores são fortes aliadas da produção audiovisual, e em conjunto com a iluminação, despertam e reforçam sentimentos (MARTIN, 2003) como exemplo, uma luz direcionada de baixo para cima pode fazer com que o ator pareça vilão. As fontes de iluminação são a luz natural solar que é difícil de controlar, ou artificial, que é montada conforme a necessidade da cena (NOGUEIRA, 2010).

Por fim, a unidade estética se dá por completo com o papel de ator e atriz que se baseia na representação dramática, em outras palavras, dá vida a um personagem que está na trama. Para isso é necessário que o ator/atriz entenda quem esse personagem é, abdicando-se do seu próprio “ser” durante a atuação, para que o personagem se torne real (COMPARATO, 2016).

Para tirar a produção audiovisual do mundo das ideias e fazê-la real, precisamos de alguns recursos tecnológicos, como as câmeras, os microfones e os recursos informáticos. Por alguns anos, houve dificuldade com a captação de imagem e som, mas partir da década de 1960, as produções ganharam uma nova vida com as câmeras portáteis que captavam imagem e som (MOLLETA, 2009) o que até então não existia e dificultavam as produções fílmicas (DANCYNGER, 2003). Para Machado (2008) essa nova tecnologia trouxe mais do que facilidade na captura de som e imagem, trouxe um esforço em construir a realidade em alta definição. Atualmente Smartphones também são usados em produções audiovisuais, pois por meio deles é possível captar, armazenar, editar e distribuir na internet (ALVES, 2017).

O som, dentro da produção, assim como os outros elementos, pode torná-la mais atrativa ao telespectador. Os elementos sonoros envolvem três pontos: captação de som, os efeitos sonoros e a trilha. A captação de som direto ocorre na própria cena de filmagem, onde falas e sons ambientes são captados. Por sua vez os efeitos sonoros são as reproduções em estúdio de sons da cena, como exemplo, o som de uma porta fechando. Em estúdio é possível o recurso da dublagem ou inclusão de falas (MOLLETA, 2009). A trilha, por sua vez, são as músicas que fazem parte de cada cena e são responsáveis por envolver e intensificar o lado emocional, assim como ocupar as lacunas entre diálogos e cenas (MOLLETA, 2009).

A edição se inicia com a organização do material captado, para que seja criado um plano de edição (WATTS, 1999). Analisa-se o material formando a primeira montagem, sendo que ela é

simples, visando quais as diferenças entre o que foi proposto o que se tem, podendo haver uma reconstrução da narrativa, alteração de cenas para intensificar significados ou suprimi-los (MOLLETA, 2009). A segunda fase é responsável pela lapidação do material, saindo dela a produção finalizada. Nessa finalização para Watts (1999) outros elementos visuais e auditivos são adicionados, para que produção fique completa. (MOLLETA, 2009)

2.4 HYSTERIA

Dentro das plataformas do ciberespaço, a plataforma Hysteria hospeda e produz conteúdos audiovisuais, textuais, sonoros e as tags. Os conteúdos são produzidos de forma autoral e independente. As temáticas permeiam o empoderamento feminino, humor e reflexões sobre cotidiano. A plataforma está presente no no Facebook, Instagram, Youtube, Sound Cloud. A plataforma é um braço da Conspiração Filmesi, uma produtora independente que trabalha com Branded Content e produções ligadas a arte, música e ao audiovisual.

Segundo reportagem publicada no portal Agência Brasília, “no Brasil, audiovisual ainda não é lugar de mulher. Das 2.583 produções registradas em 2016 na Ancine (Agência Nacional do Cinema), apenas 21% tiveram mulheres assinando roteiros, só 17% tiveram diretoras e meros 8% contaram com diretoras de fotografia. Todo conteúdo produzido e publicado na plataforma é produzido do início ao fim por mulheres.”

A escolha do nome HYSTERIA, para a editora de criação Carol Albuquerque em entrevista ao Jornal O Globoiii “Hysteria” é a palavra grega para “útero”, mas ao longo dos séculos acabou sendo associada à loucura, bruxaria, possessão e outras supostas condições femininas. Nossa grande motivação ao chamar o projeto de Hysteria é partir desse lugar de repressão e criar um espaço em que a gente possa pensar livremente, sem ser reprimida.”. Afim de compreender mais sobre o objeto de estudo, entrou-se em contato através do Facebook com a plataforma, foi solicitado por eles encaminhar e-mail para Amanda Pinhoiv (amanda.pinho@hysteria.etc.br) que é Community Manager da plataforma. Algumas perguntas enviadas foram respondidas por Isabel de Luca que é Diretora Editorial da Hysteria, e envidas por Amanda Pinhov. De acordo as respostas concedidas a plataforma é uma rede que conta com quase mil mulheres que produzem conteúdo. Como colaboradoras diretas existem 267 mulheres, onde a grande maioria é voltada para a escrita. A previsão é que até o final do ano (2018) sejam aproximadamente 90 mulheres voltadas para produção

audiovisual. Isabela conclui dizendo que “Os números de representatividade feminina no audiovisual são baixos sobretudo nas posições mais destacadas, como direção e direção de fotografia. É essa proporção que sonhamos em mudar”. A websérie “Como fazer coisas” é uma parceria entre a plataforma e a atriz Lívia La Gatto que interpreta a Consuelo Dicaboa, que tem por características linguajar que se assemelha ao

“portunhol” e roupas excêntricas. A personagem Consuelo ganha vida em quadro episódios, sendo eles: “Como curar a ressaca”, “Como ter um orgasmo”, “Como dobrar lençóis de elástico” e “Como não odiar sacolas de mercado” postados entre os meses de novembro de 2017 e janeiro de 2018.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho de cunho científico possui uma abordagem qualitativa, com objetivo descritivo, baseado em procedimentos de estudo de caso e análise de dados Gerhardt e Silveira (2009).

A observação de campo é sistemática sendo observados os elementos audiovisuais envolvidos na produção da do episódio “Como curar uma recassa”. Para Bortoli e Teixeira (1984) tanto para Belei et al (2008) essa modalidade de observação o pesquisador escolhe o fenômeno a ser estudo e o que será estudado. Através da observação do vídeo pelo pesquisador, serão coletados os dados referente aos elementos audiovisuais citados no tópico 2.2 e que foram categorizados como: roteiro, enquadramentos, unidade estética e cor, dramaturgia, som e edição

Os critérios para análise de dados segundo Bardin (1979) deve seguir a linha de análise de conteúdo, pois ela visa obter por procedimento objetivos a descrição de dados e correlação de conhecimentos. Sendo assim a análise de conteúdo visa analisar os dados, organizá-los em categorias, correlaciona-los, a fim de gerar dados brutos concisos para as conclusões. (MINAYO, 2007). Conforme as diretrizes do estudo de caso, em conjunto com a análise de conteúdo, foram levantadas os seguintes critérios: a) Identificação: Quais elementos audiovisuais usados pela websérie ; b) Correlação: Analise os elementos conforme a revisão de literatura.

4. ANÁLISE DA WEBSÉRIE “COMO FAZER COISAS”

A websérie “Como fazer coisas” traz como protagonista a atriz Lívia La Gatto que interpreta a argentina Consuelo Dicaboca, que dá dicas sobre as amenidades do cotidiano no decorrer de quatro

episódios. No episódio analisado “Como curar ressaca” Livia se desdobra em três personagens: a moça com ressaca, a moça festeira e a argentina Consuelo. As cenas se passam em uma sala de estar, com uma mesa central onde Consuelo apresenta e monta uma receita para curar ressaca. Ao lado temos uma poltrona, onde fica a moça com ressaca. Todo o cenário é repleto de elementos visuais marcantes com o acúmulo de objetos decorativos de diferentes estilos e repetidos. Os são móveis antigos e o papel de parede é excêntrico misturando pássaros e folhagens. A atriz usa roupas chamativas. Consuelo se destaca pelo sotaque que mistura português e espanhol com um humor instigante, pois a receita para ressaca traz ingredientes inusitados e que prometem a cura para um estado mental deplorável. Na análise, não foram usados todos os conteúdos da revisão.

Figura 3 – Cenas do Episódio “Como curar ressaca” da Websérie “Como fazer coisas”.



Fonte: HYSTERIA (2017)

4.1 ROTEIRO

O roteiro segue os pontos levantados por Field (1995) e se estrutura com o início: introdução do que será tratado no vídeo e a descrição humorística de uma pessoa com ressaca; meio onde é feita a receita com ingredientes inusitados; e por fim a bebida sendo dada a protagonista de ressaca que se recusa a tomar. Com base em Comparato (2016) o principal foco desse roteiro é o humor, porém ele também se enquadra dentro do roteiro informativo/educativo, pois a receita passada existe e é uma das possibilidades de “cura” de uma ressaca.

4.2 ENQUADRAMENTOS

Direcionando o olhar do espectador dentro da produção, temos quatro pontos a serem analisados separadamente, sendo eles os planos de câmera, ângulos de câmera e movimentos de câmera.

4.2.1 PLANOS DE CÂMERA

Para Rey (1989) os planos são usados para mostrar objetos e atores com o intuito de construir um imaginário da cena. Dentro desse imaginário temos Consuelo que primeiramente está em Plano

Americano, enquadrada do joelho para cima (11''), em um ambiente que remete a sala de estar de uma casa. No decorrer da montagem da receita para curar ressaca Consuelo é enquadrada no Primeiro Plano, ou seja, enquadrada da cintura para cima, e isso facilita a visualização de todos os elementos que compõem a mesa da montagem da receita. Os ingredientes quando colocados na caneca de montagem o plano utilizado é o Plano Detalhe. O Primeiro Plano é utilizado quando ela apresenta o ingrediente Vodka (51''). A personagem "Ressaca" está em Primeiro Plano em todas as cenas em que aparece. A personagem "Antes da Ressaca" nos momentos que está dançando (56'' – 58'') e quando está bebendo seu drink na taça (59'' – 1') fica em Primeiro Plano. Durante o episódio foram utilizados de forma auxiliar o Plano Detalhe nas cenas do despertador (4'') e no tomate sendo manualmente esmagado (1'7'').

Figura 4 – Cenas do Episódio "Como curar ressaca" da Websérie "Como fazer coisas"



Fonte: HYSTERIA (2017).

4.2.2 Ângulos de câmera

Nesse episódio foram usados apenas 2 ângulos de câmera, sendo eles: O frontal e o $\frac{3}{4}$. Referente ao $\frac{3}{4}$ que foi utilizado nas cenas onde eram feitas as colocações dos ingredientes dentro da caneca e quanto a atriz "sem ressaca" está na bebendo na festa (59''). Todas as outras cenas foram gravadas com a câmera frontal. Para Martin (2003) os ângulos de câmera ajudam na compreensão da cena, com isso na cena em que atriz "sem ressaca" está bebendo construímos a ideia que ela exagerou na bebida na noite anterior.

4.2.3 Movimento de câmera

A câmera em movimento cria novos eixos dentro da cena (Comparato, 2016). Nesse episódio, a câmera permanece a maior parte do seu tempo parada, porém são usados dois movimentos o Tilt Up e o Dolly in. O movimento Tilt Up, que é repentino de baixo para cima na cena faz um gancho para cena da festa em que a atriz “sem ressaca” estava na noite anterior (56’). Outro movimento utilizado discretamente é o Dolly In, que é a aproximação de câmera, na primeira cena de Consuelo (10’’) e quando Consuelo pega o ingrediente atrás da mesa (46’’).

4.3 UNIDADE ESTÉTICA E COR

Segundo Barnard (2003) e Oliveira (2007) o repertório individual possibilita a decodificação da moda, assim como a possibilidade de identificar grupos sociais, épocas históricas e afins. Utilizando do repertório individual adquirido anteriormente é possível identificar no episódio a referência a estética Kitsch, lembrando muito os filmes do diretor espanhol Pedro Almodóvar. É possível ir além, apesar de Almodóvar ter nascido na Espanha, e nossa atriz ser argentina, a cultura dos dois países têm muito em comum já que a Argentina foi colonizada por espanhóis. Para Segã (2008) muitos atribuem ao kitsch a ideia de mau gosto, uma composição cheia de exageros e tendências passadas de moda. A estética Kitsch, dentro do cenário da websérie, é identificada no papel de parede com uma estampa de pássaros e folhas verdes que lembram o tropicalismo do Brasil e com fundo preto, seguido duas estantes em madeira no estilo natural envernizada cheias de objetos como: vasos, livros, estátuas, porta retratos e telefones. A poltrona em um tom vinho, apesar de ter um design clássico e refinado, é antiga e desgastada. A mesa onde é montada a receita é antiga e entulhada de utensílios que não são necessários para a elaboração da mesma.

A estética se expande para os figurinos visto que Consuelo usa um vestido em seda vermelha com estampas em preto com mangas bufantes, gola e botões. Vermelho é uma cor marcante nos figurinos dos filmes do diretor Pedro Almodóvar, para Heller (2013) vermelho é uma cor envolvente, seja para a sedução, ou para brutalidade. O mesmo exagero é visto na atriz “sem ressaca” que em seu look de festas conta com um vestido nas cores rosa e cinza, uma encharpe no mesmo tecido do vestido, plumas rosas nas mangas e brincos gigantes. Já na atriz “com ressaca” seu hobby é comum e sem nenhuma extravagância.

Figura 5 – Cenas do Episódio “Como curar ressaca” da Websérie “Como fazer coisas”



Fonte: HYSTERIA (2017)

4.4 DRAMATURGIA

Para Comparato (2016) o ator dar vida ao personagem, abdicando do seu ser para dar lugar a outro. A trama é toda representada por Livia La Gatto, atriz profissional que interpreta a argentina. Livia interpreta as duas personagens utilizando muitas expressões faciais que auxilia na compreensão do que se passa. Como, por exemplo, a Consuelo cheirando a caneca com a mistura da receita (40'') temos ideia do cheiro terrível que a mistura tem, assim como quando ela moça com ressaca desperta repentinamente e com uma cara que revela seu estado físico (6'').

4.5 SOM

Seguindo Moletta (2009) a trilha, efeitos sonoros e demais sons ajudam na compreensão do que se passa na trama. Nesse episódio foram utilizados os seguintes sons:

Quadro 2: Sons do episódio “Como curar ressaca”

TEMPO	SOM	DESCRIÇÃO
2'' à 4''	Ninar	Ressaca dormindo
4'' à 5''	Despertador	Close-up despertador
5'' à 10''/ 17'' à 20''/40''43''	Mexicana	atriz com ressaca
23'' à 24''/ 50'' à 53''	Harpa	Consuelo apresentando a vodka.

24''	Bravo	Quadro textual "Receita"
24'' à 40'' / 44'' à 50'' / 1'4'' à 1'22'' / 1'25'' à 1'47''	Francesa	Consuelo montando receita
42''	Estalar de dedos	Consuelo chamando atenção Ressaca
55'' à 1'1''	Eletrônica 8 bits	Moça dançando na festa.
1'8''	Tomate Esmagado	Tomada sendo esmagado.
1'22'' à 1'24''	Escola de Samba	Misturando a receita.

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa realizada (2018).

Das trilhas e os efeitos escolhidos para melhor compreensão da cena e do capítulo da websérie, destaca-se a trilha instrumental francesa, que apesar de fugir da concepção empírica de música argentina e mexicana, ela entra em cheio no ponto da culinária, da elaboração da receita, visto que a culinária francesa é mundialmente conhecida por suas delícias e suas excentricidades, como no caso, os elementos usados na receita em questão. A trilha mexicana, e a forma que ela foi reproduzida como vitrola, intensifica a sensação auditiva de desordem mental. Por fim, a trilha de harpa traz algo próximo ao divino, como uma solução celestial para os problemas a serem solucionados.

4.6 - EDIÇÃO

Referente a efeitos gráficos, foram utilizados frames e cenas com textos, sendo eles: identificação da série (0''), identificação do episódio (7''), chamada para receita (23''), apresentação de cada ingrediente e como errata corrigindo uma fala da atriz (1'11''). Segundo Watts (1999) a utilização desse tipo de efeito ajuda a complementar a imagem e som, ajudando na compreensão do produto.

Figura 6 – Cenas do Episódio “Como curar ressaca” da Websérie “Como fazer coisas”



Fonte: HYSTERIA (2017)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos parâmetros de análise, compreendeu-se que essa produção analisada é construída e pensada, para atingir o objetivo principal, que sempre está descrito no roteiro. A partir disso, elementos visuais como os enquadramentos são utilizados para dar visão ao telespectador. A câmera pode ser direcionada de várias formas, colocando-a mais perto ou longe de atores ou objeto, para capturar uma emoção ou sentido. Dentro dos enquadramentos temos os movimentos onde a câmera pode seguir o ator em cena, ou entre as cenas. A cor influencia nos sentimentos, assim como o cenário, figurino e maquiagem influencia a compreensão de quem é esse ator, em que época ele vive ou viverá. A dramaturgia, dá vida ao personagem, pelas expressões e pela voz, com a voz, vem o som. Música, efeitos sonoros, ou locução, preenchem as lacunas, em que só por expressões e outros elementos não é possível chegar. A edição, com a parte final, faz a junção de todos os elementos revertendo na produção finalizada.

Esse artigo permitiu, também, conhecer mais do universo audiovisual feminino no mercado nacional através da plataforma Hysteria e das possibilidades do audiovisual que surgiram com a internet e as mais diversas plataformas.

Para deste estudo, inicialmente nos propusemos a aprofundar a compreensão através dos acesso ao roteiro original da websérie e o contato com os roteiristas ou produtores, para compreender melhor o porquê da escolha desse tema, assim como as possíveis referências ao diretor de cinema espanhol Pedro Almodóvar. Ao entrar em contato por email com a equipe da plataforma Hysteria, foram obtidas respostas referentes as perguntas sobre “a mulher no mercado de produção audiovisual”, mas nenhuma resposta referente a websérie. Em relação a Livia La Gatto, não houve resposta por parte da atriz, na qual foi enviada mensagem através da rede social Instagram. Para trabalhos futuros relacionados ao tema de produção audiovisual, é relevante, analisar os outros episódios da websérie “Como fazer coisas”, para comparar as linguagens usadas nos episódios.

REFERÊNCIAS

ALVES, Marcia N; FONTOURA, Mara; ANTONIUTTI, Cleide N. **Mídia e Produção**

Audiovisual: uma introdução. 1 ed. - Curitiba : IBPEX, 2010.

ALVES, Marta Pinho. O futuro do cinema é cor de laranja: há uma singularidade estética e narrativa no cinema feito com smartphones?. In: *Atas do VII Encontro Anual da AIM*. Lisboa: AIM. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/21953/1/O%20futu>

[uro%20do%20cinema%20C3%A9%20cor%20d%20laranja%20-%20pp.%20332-341.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/21953/1/O%20futu) Acesso em : 02 de jul de 2018.

AUMONT, Jacques e outros. **A Estética do Filme**. Campinas: Papyrus Editora, 2008.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. SP: Edições 70, 2011.

BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BELEI, R. A.; GIMENIZ-PASCHOAL, S. R.; NASCIMENTO, E. N.; MATSUMOTO, P. H. V. R.

O uso de entrevista, observação e videogravação em pesquisa qualitativa. *Cadernos de educação, FAE/PPGE/UFPEL, Pelotas*, v. 30, p. 187-199, jan/jun. 2008.

BORTOLI NETO, A.; TEIXEIRA, H. J. Métodos de estudo do trabalho administrativo. *Revista de Administração da USP*, v. 19, n. 2, p. 53-58, abril/jun. 1984.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 2.ed.; São Paulo: Paz e Terra, vol. 1, 1999.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática**. 4 ed. - São Paulo: Summus, 2016.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

FIELD, Syd. **Manual de Roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. 1ª Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1 ed – São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HYSTERYA. **Como fazer coisas / Como curar a ressaca**. 2017. (1m47s). Disponível em:<
<https://www.youtube.com/watch?v=TjWqcFiHcUk>> Acesso em nov. de 2018.

LE MOS, André. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia**. São Paulo: Paulus, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papyrus Editora, 2008.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad. Paulo Neves. São Paulo. Brasiliense, 2003.

MARTINO, Luiz C. **De que comunicação estamos falando? Teorias da Comunicação: Conceitos, Escolas e Tendências**. Antonio Holfeldt, et al (org.) 2ª ed. - Petrópolis: Vozes, 2002.

MEU PRIMEIRO FILME. **Enquadramento, Planos e Ângulos**. Disponível em:
<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> - Acesso em nov.

2018

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOLETTA, A. **Criação de curta metragem em vídeo digital: uma proposta de produção de baixo custo**. São Paulo: Summus, 2009.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem**. Covilhã, 2010.

OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Moda também é texto**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

PAGANINE, Maria Isabel Nóbrega. **DIREÇÃO DE ARTE WEBSÉRIE “EIXOS”**

<http://bdm.unb.br/bitstream/10483/19979/1/2017_MariaIsabelNobregaPaganine.pdf>. Acesso em:

02 de jul de 2018.

REY, Marcos. **O Roteirista Profissional: Televisão e Cinema**. São Paulo: Ática, 1989.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SÊGA, Pedrozza Christina. **O Kitsch e suas dimensões**. Brasília: Casa das Musas, 2008.

WATTS, Harris. **Direção de Cinema**. São Paulo: Summus, 1999.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1977.

ⁱ Disponível em: <https://conspiracao.com.br/hysteria/> - Acesso em jan. 2020

Revista de Extensão e Iniciação
Científica da UNISOCIESC
REIS

ISSN 2358-4432

Compartilhar
conhecimento
é conhecer o
mundo.

unisociesc

ⁱⁱ Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-04/pesquisa-da-ancine-confirma-pequenapresenca-feminina-na-producao> - Acesso em jan. 2020

ⁱⁱⁱ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/ela/gente/cultura-em-gente/projeto-hysteria-reune-conteudo-feito-porpara-mulheres-22103975> - Acesso em jan. 2020

^{iv} PINHO, A. Entrevista Concedida por E-mail < amanda.pinho@hysteria.etc.br> Mensagem recebida por <annablase94@gmail.com> em 19 out. 2018