

CADERNOS FORCINE

#4

Publicação do Fórum Brasileiro
de Ensino de Cinema e Audiovisual

Volume IV setembro 2018

Cadernos FORCINE é uma publicação anual do Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (FORCINE).

Cadernos FORCINE n. 04 (jan/set 2018) – Porto Alegre: FORCINE, 2018.

Anual

ISSN 2448-1521

1. Formação. 2. Ensino. 3. Cinema. 4. Audiovisual. 5. Brasil

A experiência da disciplina *Interfaces Audiovisuais* do Curso Superior do Audiovisual da ECA USP

Almir Almas e João Paulo Schlittler

alalmas@uol.com.br, joaopaulos@usp.br

Almir Almas é videoartista, VJ, cineasta, professor e pesquisador. É vice-chefe do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão e credenciado ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. É coordenador geral do Grupo de Pesquisa LabArteMídia - Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais e do Obted - Observatório Brasileiro de Televisão Digital e Convergência Tecnológica, CTR/ECA/USP. Autor de "Televisão digital terrestre: sistemas, padrões e modelos", dentre outros livros e artigos.

João Paulo Schlittler é arquiteto, designer e professor do CTR ECA USP - Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Doutor em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo e mestre em Telecomunicação Interativa pela New York University. Autor de "TV Digital Interativa: convergência das Mídias e Interfaces do Usuário". É coordenador do ZOOTOPO - Grupo de Estudos de Animação e Motion Graphics do CTR/ECA/USP. Foi diretor de arte da HBO e Discovery Channel nos EUA e da TV Cultura em São Paulo.

Resumo

O texto aborda a problemática da distribuição do filme brasileiro independente contemporâneo. Partindo de O presente artigo é um relato da apresentação realizada no XIII Congresso do Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (FORCINE), ocorrido sucedido na Universidade da Integração Latino-Americana (UNILA), na cidade de Foz de Iguaçu em 2017. No encontro compartilhou-se a experiência da disciplina *Interfaces Audiovisuais*, oferecida desde 2014 no Curso Superior do Audiovisual do CTR - Departamento de Cinema Rádio e Televisão da ECA - Escola de Comunicação e Artes da USP - Universidade de São Paulo. A disciplina é ministrada por ambos autores integrantes do corpo docente do CTR ECA USP.

Palavras-chave

Transmídia, Interatividade, Convergência Digital, Mídias Digitais

Abstract

This article elaborates on a presentation held at the XIII FORCINE conference at UNILA in Foz de Iguaçu in 2017, at the event we shared the experience of the course *Audiovisual Interfaces*, offered since 2014 to students in the undergraduate *Audiovisual* programme at CTR ECA USP - Department of Film, Radio and Television of the School of Communication and Arts at Universidade de São Paulo, Brazil. The course is lectured by both authors who are full time faculty at CTR ECA USP.

Keywords

Transmedia, Interactive Media, Digital Convergence, Digital Media

Introdução

Com a digitalização das mídias audiovisuais e a introdução de novas ferramentas digitais abrem-se novas possibilidades de expressão e linguagem. A disciplina *Interfaces Audiovisuais* aborda conceitos como

hipertexto, narrativas não-lineares, convergência das mídias, ambientes imersivos e sistemas computacionais. Do ponto de vista da prática os alunos são encorajados a desenvolverem projetos transmídia abertos a toda forma de experimentação formal e tecnológica.

A disciplina tem como objetivo introduzir conceitos teóricos e práticos das mudanças ocorridas na comunicação audiovisual devido à digitalização dos meios e processo de produção e distribuição do audiovisual, fornecendo noções de transmídia, habilitando os alunos a compreender, desenvolver e elaborar obras audiovisuais para mídias interativas, analógicas e ambientes imersivos em redes digitais. Como método a disciplina alterna aulas teóricas simultaneamente ao desenvolvimento de um projeto prático. As aulas expositivas têm como objetivo apresentar um referencial teórico do estado da arte, história, tecnologia, mercado, políticas setoriais, linguagem e processos de produção das mídias digitais, fornecendo aos alunos o ferramental para a concepção e desenvolvimento de projetos audiovisuais transmídia.

Durante o semestre, os alunos desenvolvem projetos transmídia, explorando múltiplas plataformas de distribuição audiovisual incorporando narrativas não-lineares e interatividade na sua concepção. A expectativa é que ao final do semestre os alunos apresentem um projeto, completo para a sua execução, e que esteja pronto para ser desenvolvido. Esse desenvolvimento poderá se dar, caso possível, em um seminário temático (disciplina oferecida para o último ano); ou em TCC (Trabalho de Conclusão de Curso); ou, também, em forma independente. Em alguns casos, protótipos são apresentados de modo a facilitar a visualização das propostas.

Interfaces Audiovisuais é uma disciplina optativa do Curso Superior do Audiovisual, oferecida idealmente aos alunos do 5º Semestre e está aberta a alunos de outros departamentos e unidades da USP, além de possibilitar oportunidade para intercambistas de fora da universidade. É importante destacar que a participação de alunos externos ao departamento tem sido muito enriquecedora para a disciplina, expandindo ainda mais o aspecto interdisciplinar do curso. As vagas externas são direcionadas aos alunos de outros departamentos da ECA, da FFLCH e dos cursos de Design e Arquitetura de FAU, no entanto, alunos de várias escolas como Geografia, Oceanografia, Psicologia, EACH e Computação têm cursado a disciplina; sem falar dos alunos intercambistas, brasileiros e estrangeiros, o que torna a disciplina ainda mais diversificada.

Histórico

Esta disciplina surgiu da fusão de duas disciplinas, oferecidas pelo currículo anterior: *Mídias Digitais*, ministrada pelo Professor João Paulo Schlittler, de 2004 até 2013 e *Mídias Interativas*, sob responsabilidade do professor Almir Almas, de 2007 a 2014.

O programa de *Mídias Digitais* era focado na história e contextualização das novas mídias de comunicação digital dentro do mercado de produção audiovisual, sendo que os alunos tinham como objetivo apresentar projetos que explorassem novas linguagens e plataformas digitais aplicadas ao audiovisual. Já a disciplina *Mídias Interativas* tinha um enfoque muito mais prático - no início do semestre os alunos decidiam qual projeto seria executado na disciplina: por exemplo, a criação de uma instalação interativa utilizando sensores e projeções; a partir daí, a classe passava a detalhar e realizar na prática o projeto proposto. Neste período, já havíamos proposto a comissão de graduação que pensássemos nas disciplinas como uma sequência:

- 1- Desenvolvimento de Projetos em Mídias Digitais.
- 2- Prototipagem e produção de obras executáveis em Mídias Interativas.
- 3- Amadurecimento dos projetos em um Seminário Temático.

Era proposto também que projetos desenvolvidos na disciplina pudessem ter continuidade como TCC - Trabalho de Conclusão de Curso.

Infelizmente, como resultado de revisão da grade do CSAV pela comissão de graduação em 2013, indo em sentido contrário, decidiu-se que as duas disciplinas fossem consolidadas em uma nova disciplina: *Interfaces Audiovisuais*, sob responsabilidade de ambos. Consideramos que a decisão poderia ser a de manter as duas disciplinas, haja vista que em 2017, por exemplo, foram realizados painéis no “*CILECT Congress 2017: Transmedia & Interdisciplinary Approaches*”, realizado pela *CILECT (Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision)*¹, de 23 a 27 de novembro de 2017, na cidade de Zurique, Suíça, hospedado pela *Zurich University of the Arts (ZHdK)*, em que o foco principal foi no papel da transmediação no ensino do audiovisual, exatamente o que vem pensando, desde 2015, essa nossa disciplina *Interfaces Audiovisuais*.

Desde o início, temos experimentado diversos formatos para a disciplina: Em 2014, os projetos foram livres e os alunos deveriam pesquisar uma plataforma ou tecnologia digital que permitisse o diálogo de projetos audiovisuais dos alunos com novas plataformas de distribuição e tecnologias de produção. Já em 2015, aproximando-se ao modelo de projeto em *Mídias Interativas*, decidiu-se desenvolver um projeto único. A esse modelo de realização de trabalho prático ao final do semestre, outra fundamental mudança realizada foi a introdução do conceito de transmídia como norteador dos projetos, em que a utilização da definição de Henry Jenkins (2008), segundo a qual, uma obra transmídia cria um "universo narrativo" que deverá ser distribuído em todos diversos meios (ou mídias), sendo que cada meio (ou mídia) traga contribuição significativa à narrativa da "nave mãe". Cada mídia, com sua autonomia, não compete com as demais, pelo contrário, permite que todas possam ter a mesma importância.

Desta feita, a bibliografia da disciplina incorporou alguns livros de produção Transmídia, tais como "Cultura da Convergência" (JENKINS, 2008), "How to write a Transmedia Production Bible" (HAYES, 2009) e "The Producer's Guide to Transmedia: how to develop, fund and distribute compelling stories across multiple platforms" (NUNO, 2011). Neste ano de 2015, depois de sessões de *pitch (pitchings)* para defesas das ideias de projetos, a turma optou pelo projeto MyUSP App², um aplicativo que permitia que alunos intercambistas estrangeiros pudessem obter informações práticas do campus e da cidade de São Paulo, conectar-se a redes sociais da universidade e dos alunos e também ser auxiliados por “guias” (alunos locais).

Em 2016, resolveu-se voltar o foco para projetos. Porém, sem perder o enfoque de dialogar com diversas mídias e possibilidade de gerar narrativas que pudessem trafegar em vários meios e suportes digitais. Continua-se, dessa forma, a manter o trabalho com o conceito de Transmídia, sabendo-se que ao final do semestre não seria possível o desenvolvimento prático do projeto, mas, só o seu fechamento como projeto para possível realização futura.

Atualmente percebe-se um interesse ou mesmo uma preocupação das produtoras e distribuidoras do mercado audiovisual em considerar a transmediação como fundamental na elaboração de projetos audiovisuais, o mesmo vale para *pitchings* de programadoras de TV a cabo e para editais de incentivo, que tem exigido a apresentação de uma estratégia transmídia em projetos, principalmente os de produção seriada.

O Programa

A disciplina busca compreender a questão de narrativas multiplataformas enfatizando a continuidade destas em diversas mídias e as particularidades de cada mídia de modo a capacitar os alunos a pensarem nas extensões transmidiáticas de obras audiovisuais em plataformas digitais, tanto as já estabelecidas como outras em desenvolvimento, favorecendo a inovação e a criatividade. Além do acompanhamento ao desenvolvimento

de projetos, o curso pretende dar uma visão geral da história, mercado, tecnologias e teorias acerca da produção audiovisual no contexto das mídias digitais, de modo a oferecer subsídios formais e instrumentação prática para os alunos desenvolverem os seus projetos, Alternando entre aulas expositivas e atendimento aos projetos com ênfase em atendimentos coletivo com a participação de toda turma, busca-se integrar os tópicos apresentados com os desafios encontrados durante o desenvolvimento dos projetos. Por exemplo, a apresentação do estado da arte das mídias, oferece um panorama de novas tendências que a cada ano se transformam, sendo que algumas morrem e outras evoluem. Neste ano, percebe-se de parte dos alunos um interesse crescente em aplicativos de realidade virtual; em anos anteriores, a bola da vez eram aplicativos para celulares.

A contextualização histórica possibilita que os alunos possam ter um olhar crítico da evolução das mídias e o papel da tecnologia computacional na produção audiovisual. Já a compreensão do mercado e das políticas audiovisuais e a reação dos players às introduções tecnológicas permite entender os desafios tecnológicos da inovação, que por vezes encontram desafios políticos e econômicos, mesmo havendo viabilidade técnica na sua execução.

Os projetos dos alunos são discutidos em atendimentos coletivos na sala de aula, onde os alunos trazem suas propostas criativas de narrativas transmídia e o resultado de pesquisas de tecnologias e plataformas adequadas a execução do projeto. Na segunda metade do semestre as aulas expositivas passam a enfatizar a práxis da transmídia, como práticas de produção, prototipagem, wireframes, design de interação, direção de arte e estratégias de distribuição. O Programa da disciplina aborda em aulas expositivas os seguintes tópicos:

- História das mídias eletrônicas e digitais.
- Narrativa, tecnologia e linguagem transmídia.
- Convergência: segmentação, globalização e interatividade.
- Apresentação de pré-projetos.
- Videoclipes, vídeo independente e videogames.
- Vídeo arte, VJs e vídeo ambiente.
- Televisão: do analógico ao digital.
- Design de Interação e UX - Design da experiência do usuário.
- Produção de projetos interativos.
- Direção de arte transmídia e design de interfaces gráficas.

Desenvolvimento de Projeto Audiovisual Transmídia

O processo de desenvolvimento dos projetos compreende as seguintes fases:

Brainstorming - Quando os alunos apresentam suas ideias preliminares tanto nos aspectos narrativos como nas possíveis plataformas e tecnologias a serem adotadas. Neste momento tanto os outros alunos como os professores, colaboram com sugestões e questionamento em relação ao projeto. Enfatiza-se que as ideias apresentadas sejam limitadas pelo conhecimento técnico dos proponentes nem inviabilidade técnica da proposta. O objetivo é valorizar as narrativas e interações e explorar um leque de plataformas disponíveis, mesmo que tenham que ser inventadas ou adaptadas.

Levantamento do Estado da Arte - A partir do momento em que há uma conceituação do projeto e um direcionamento tecnológico, pede-se que os alunos realizem uma pesquisa do estado da arte de plataformas, mídias e tecnologias digitais que podem ser utilizadas no projeto. A pesquisa anteriormente era apresentada em formato de seminário, sendo que nos últimos dois semestres ela foi incorporada na apresentação do anteprojeto.

Anteprojeto - Nesta fase há a definição do objeto de estudo e um detalhamento inicial do projeto tanto na narrativa como na dinâmica e aspectos funcionais da proposta. Neste momento é realizado uma entrega de um texto acompanhado de imagens seguido de um Esquema Funcional explicitando a cadeias de ações, atividades que ocorrem na narrativa, as formas de interação com o usuário, o referencial da linguagem visual e estratégias de difusão midiática

Projeto final - A apresentação do projeto final é realizado no formato de “Pitch” onde os proponentes apresentam a proposta com o apoio de material audiovisual como “powerpoint”, vídeos e devem entregar o Projeto detalhado, escrito como imagens e gráficos explicativos.

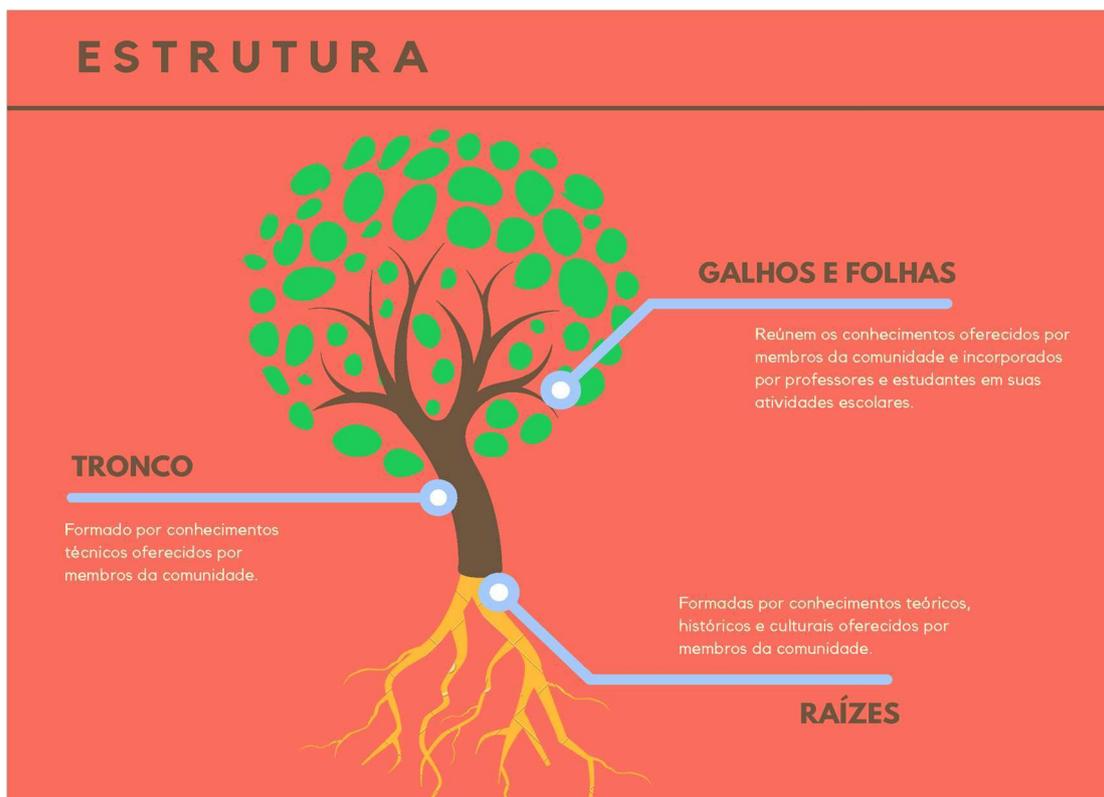
Projetos Finais - 2017

A seguir apresentamos uma seleção de projetos desenvolvidos pelos alunos do primeiro semestre de 2017. A classe contava com alunos da FAU, POLI, FFLCH e da ECA, assim como alunos intercambistas. Os trabalhos foram apresentados de forma oral em um painel de aproximadamente 15 minutos, nos moldes de um pitching audiovisual. Pediu-se que os alunos entregassem o projeto em uma documentação escrita, bem como utilizassem de recursos audiovisuais na sua apresentação. Os projetos apresentados variam de exposições teórico-conceituais a obras audiovisuais finalizadas, animações, instalações e RPG (Role Playing Games).

Árvore da comunidade

Flávia dos Santos Silveira - Educomunicação ECA USP.

Em sua apresentação, Flávia descreve seu projeto *Árvore da comunidade* como “Um jogo que visa promover a integração entre as escolas e seus territórios através da participação de todos os atores da comunidade escolar na construção de uma árvore de conhecimentos locais. O objetivo do jogo é nutrir e perpetuar a árvore através da participação de toda a comunidade. As Árvores do conhecimento aparecem aqui como um dispositivo de representação de conhecimentos e competências dispostos em um espaço de navegação, permitindo a troca de saberes” (SILVEIRA, 2017).



Estrutura - Projeto Árvore da comunidade

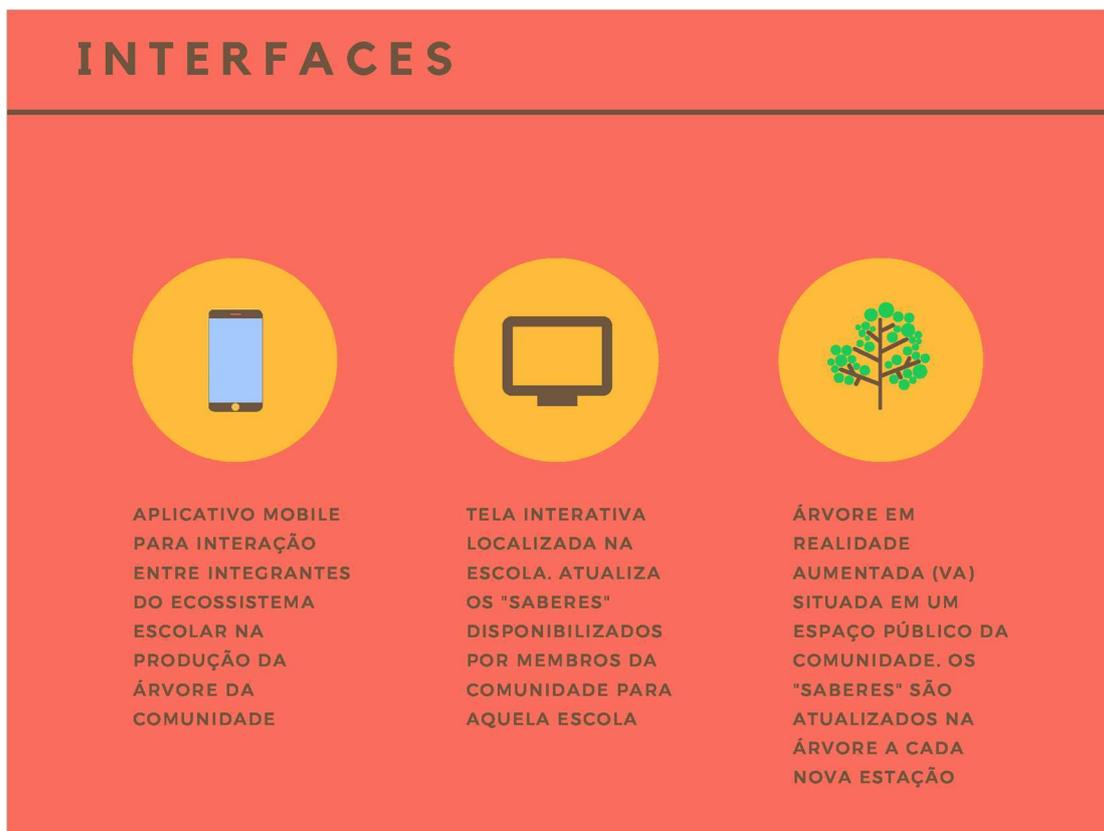


Figura 1: Interfaces - Projeto Árvore da comunidade

Expresso Juli

Flávio Akio Assakawa - Design FAU/USP.

Neste projeto de Flávio Assakawa, aluno de Design da FAU, o aluno desenvolveu uma narrativa infantil transmídia tendo como suporte uma série de animação e uma plataforma interativa tendo. Segundo o aluno, a série narra a “História de uma garota que aprende magia e trabalha na cafeteria de seu tio, fazendo entregas e encomendas pelo mundo. Abordando de maneira lúdica o crescimento da protagonista, na contraposição da sua infância com o caráter adulto do seu trabalho” (ASSAKAWA, 2017).

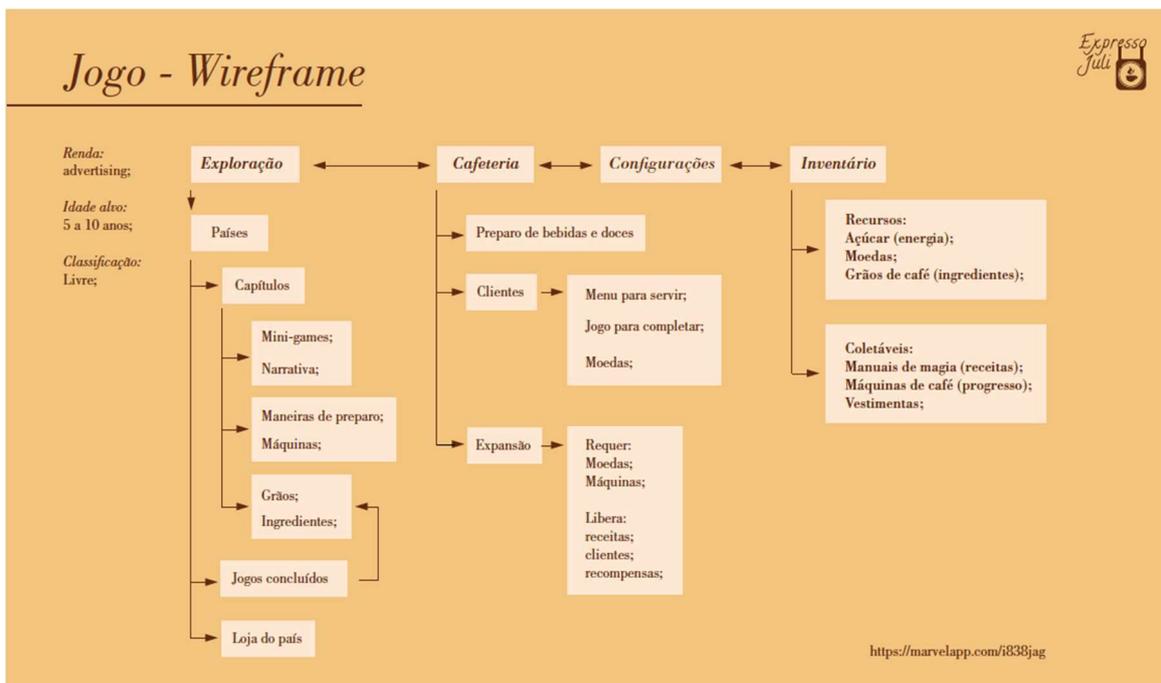


Figura 2: Wireframe do Jogo Expresso Juli - Flavio Akio Assakawa



Figura 3: Plataformas do Expresso Juli - Flavio Akio Assakawa

Maquinada: a festa

Gustavo Bucker e Jonas Amâncio - Audiovisual ECA USP.

Os alunos do CTR Gustavo Bucker e Jonas Amâncio realizaram uma proposta de transmídia tendo como ambientação “uma festa ocupação eletrônica que sugere, de forma sinestésica, a celebração das possibilidades da relação da juventude criadora com as máquinas, que abre portas para as relações entre as pessoas” (BUCKER; AMANCIO, 2017). Propõe-se que a festa exista em parceria com um aplicativo tornando a festa itinerante e multidisciplinar tanto em redes digitais quanto espaços físicos. A festa se realizará em uma estrutura da geodésica desmontável e transportável, permitindo que esta possa acontecer em campos de futebol por todo o país. Na estrutura principal posicionada no centro do campo, acontecem as apresentações principais, envolvendo performances audiovisuais. Na entrada, além de usar o aplicativo como ingresso, o interator recebe uma máscara cujas lentes-olhos são filtros coloridos para visualização da projeção 3D.



Figura 4: Maquinada: a festa - esquema funcional

Barriocast La Merced

Lenny Manuel López Círigo - Intercambista - Universidad Iberoamericana, México DF

O projeto transmídia *Barrio Cast La Merced* é uma proposta multiplataforma que pretende administrar, organizar e disponibilizar histórias que ocorreram nas ruas e espaços do bairro *La Merced* na Cidade do México, um lugar icônico e importantíssimo na construção da identidade metropolitana e nacional, através de um website e um app para dispositivos móveis com os seguintes objetivos: estimular a reflexão sobre o que significa ser mexicano; revalorizar os habitantes e os espaços públicos do centro histórico da Cidade do México, criar uma rede de pessoas interessadas em conhecer o cotidiano do bairro, dando visibilidade a

mexicanos que muitas vezes são ignorados pelos grandes meios de comunicação e nas poucas vezes que os vemos, são caricaturados e reduzidos a seres folclóricos e ignorantes (CIRIGO, 2017).



Figura 5: Identidade Visual - Barriocast La Merced



Figura 6: Aplicativo móvel e Website - Barriocast La Merced

Fruited

Florence Roxane Sarmah - Ciências da Computação - ICMC USP

O projeto *Fruited* tem como objetivo divulgar a moda urbana japonesa especificamente a do bairro de Harajuku, em Tóquio, marcada pela excentricidade na vestimenta como forma de expressão pessoal. Busca-se alcançar esse objetivo em uma experiência imersiva lúdica. As mídias consideradas são: aplicativo, instalação, redes sociais e objetos físicos (como acessórios e adesivos), servindo como portas de entrada para o projeto. Para a geração do esquema funcional, foram feitas entrevistas, *brainstorms* e testes de usabilidades com pessoas que possuíam o perfil do público-alvo. Nessas atividades, surgiu a ideia de fazer com que o aplicativo desenvolvido no projeto pudesse também gerar filtros para fotos (SARMAH, 2017).



Figura 7: Fruited (Florence Roxane Sarmah)



Figura 8: Fruited - Estrutura esquemática da árvore da instalação.

Instituto NP

Daniel Quandt - Audiovisual ECA USP

A proposta de Quandt tem como objetivo proporcionar uma experiência que simultaneamente faça uso do potencial das redes sociais e da internet como um todo para unir as pessoas em uma causa comum e sirva como uma advertência em relação às manipulações facilitadas por esse tipo de relação. Dialogar com a cultura de teorias de conspiração, a ideia de desinformação em rede, e o sentimento de pertencimento a comunidades online. O projeto é um ARG (Alternate Reality Game) centrado em uma “máquina” que supostamente é capaz

de transformar a vida dos jogadores e existe fisicamente no “Instituto NP”. Possui uma clínica no Brasil, cuja narrativa e adaptado às redes sociais e Interfaces múltiplas tem como público-alvo: usuários assíduos de redes sociais e especialmente grupos fechados. Segundo o Daniel: “Tem como objetivo explorar o potencial das redes sociais para reunir pessoas em prol de uma causa comum e simultaneamente servir como advertência e releitura metalinguística dessa ideia dialogar com teorias de conspiração, desinformação, pertencimento online e a instituição que controla o acesso a ela” (QUANDT, 2017).

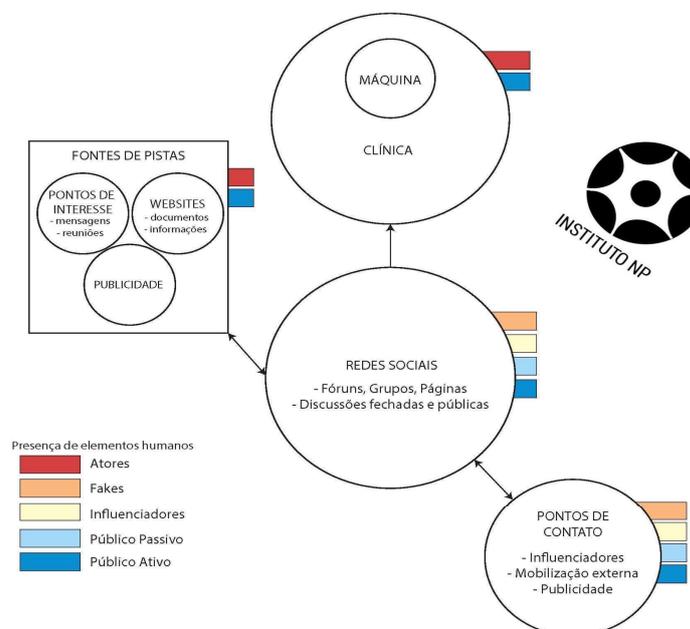


Figura 9: Instituto NP - Esquema funcional

LEGOMAKERS

Charles Ronny da Silva - Design FAU/USP

Este projeto transmídia tem como foco a difusão dos princípios de animação. O objetivo é fornecer um espaço na televisão onde as crianças possam ter contato com esse aprendizado e exercerem esse conhecimento, sua criatividade e capacidade de inovação através de aplicativos e outras mídias exploradas nesse projeto. As produções e mídias planejadas nesse projeto têm como função promover a animação e a técnica de stopmotion nos mais diferentes meios de comunicação, estimulando a criatividade e inovação, apresentando a arte de animação *stop motion* para crianças, além de explorar a aplicação da animação e suas narrativas em diferentes mídias.

O Legomakers pode ser acessado através de 6 mídias diferentes: Carta escrita manualmente, programa de televisão, animação, aplicativo móvel, *streaming* de vídeo e oficinas presenciais, todos contribuindo de alguma forma com os princípios do projeto de difundir educar e estimular a inovação, criatividade e divulgação da prática de animação (RONNY, 2017).



Figura 11: Série Animada *Ein Fisch*

ROBIN & BATMAN

Ana Luiza Cruz Bodião - Audiovisual ECA USP

Robin & Batman é um projeto de universo expandido para o lançamento de música e videoclipe com produção de conteúdo narrativo para redes sociais. O clipe é para a música homônima de autoria da aluna. Segundo a estudante que no vídeo interpreta a cantora Safira, ela e a namorada, Isa, “são garotas imersas na cultura do pop alternativo e da internet. O vídeo apresenta esse casal que está aparentemente em crise, dando, aos poucos, indícios de que há algo a mais por trás da falta de comunicação entre as duas.” (BODIÃO, 2017).

A estética e a temática giram em torno de um universo de jovens constantemente conectados, e em busca de algum tipo de identidade na vida noturna, nos amores intensos, na rebeldia, nostalgia e solidão, consolidados através do mundo musical e das interações virtuais. As personagens estarão presentes no videoclipe e também em redes sociais através de fotos, gifs e textos preparados para Facebook, Twitter, Tumblr e Instagram.

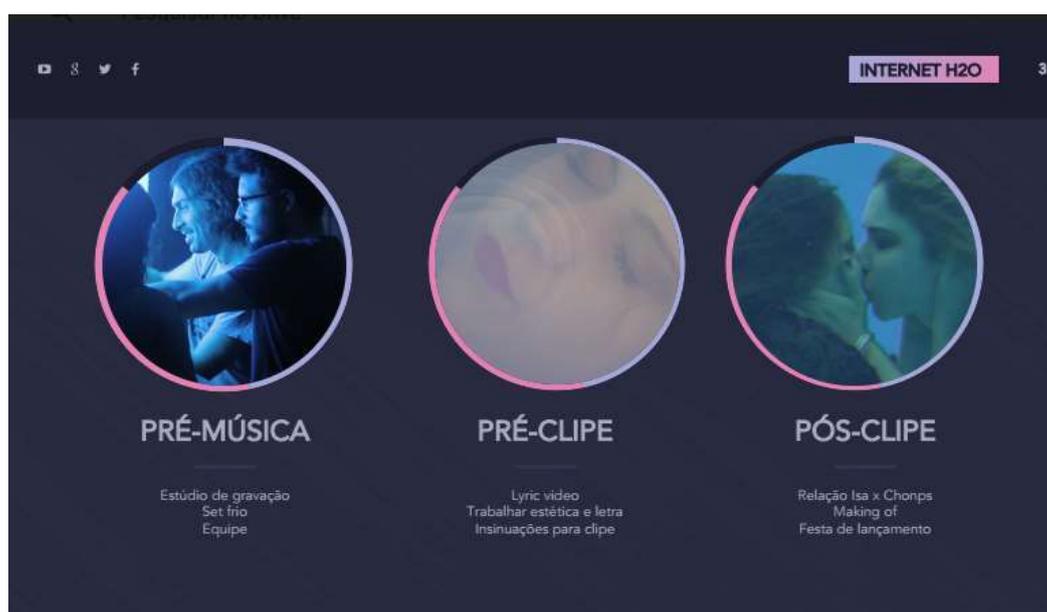


Figura 12: Robin & Batman - Ana Luiza Cruz Bodião

[no][body]

Augusto Piccinini - Música ECA USP

Obra musical instalativa em três atos/ambientes independentes com recursos multitelas, espacialização sonora, vídeo-mapping e realidade virtual. Os três atos acontecem simultaneamente e os visitantes transitam livremente pela instalação. [no][body] consiste em uma instalação em três ambientes com recursos de espacialização sonora, multitelas, vídeo-mapping, VR e performance musical. Baseada em uma estrutura tradicional em três atos, este projeto se divide em três ambientes, ao longo dos quais o processo de descorporificação/digitalização dos personagens acontece. O visitante transita livremente entre os três ambientes com a possibilidade de interagir com recursos do segundo ambiente e de acompanhar, através de um aplicativo de smartphone, os textos recitados pelos performers na obra (PICCININI, 2017).

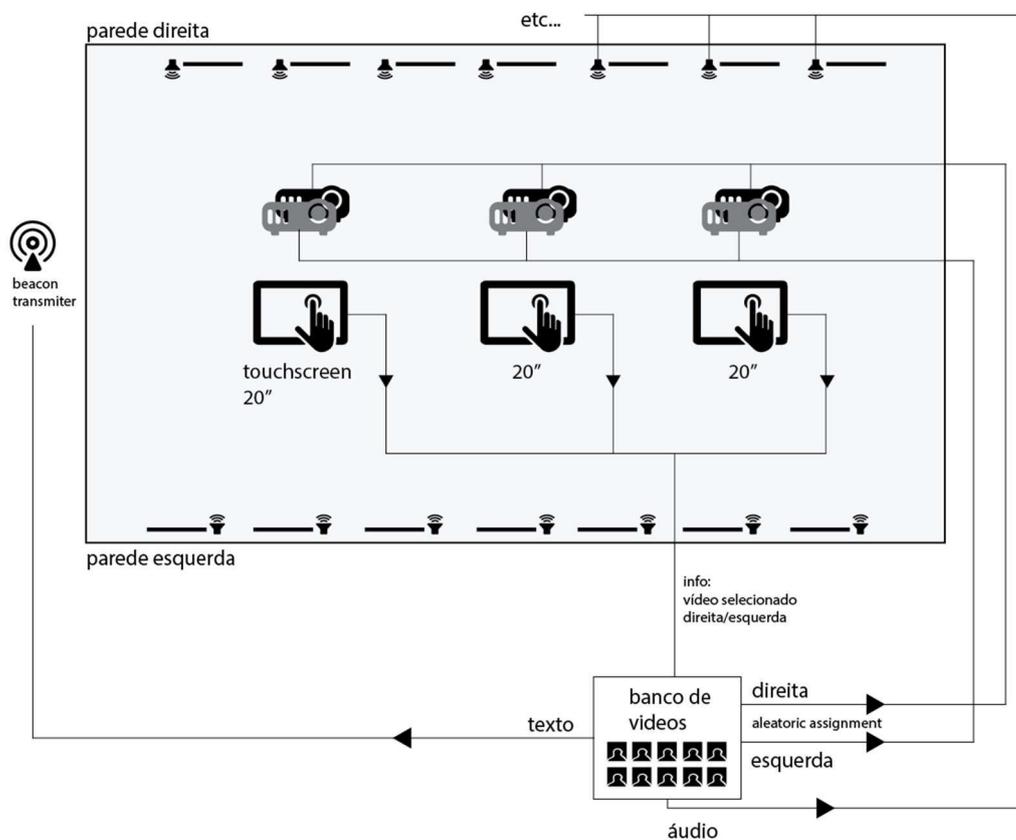


Figura 13: [no][body] - Esquema funcional do segundo ato





Figura 14: [no][body] - Perspectiva 3-D externa dos 3 ambientes/atos

Conclusões finais

As artes do vídeo, animação, televisão, cinema digital, games, mídias digitais e mídias interativas digitais têm, definitivamente, ganhado espaço dentro do CTR/ECA/USP. Nos últimos anos, tem havido cada vez mais um interesse crescente por parte dos alunos pelas fronteiras do audiovisual e sua expansão. Interesse esse impulsionado pela ubiquidade de dispositivos, em especial, os digitais e baseados em sistemas computacionais, com capacidade para captação, processamento e compartilhamento das mais variadas mídias, como também pelo papel crescente das redes digitais sociais, informacionais e de entretenimento - conjunto abrigado pelas Tecnologias de Informações e Comunicações - na produção e distribuição Audiovisual.

Do mesmo modo, pesquisadores da história e teoria do cinema, têm se confrontado com questionamentos acerca das mudanças advindas da digitalização das mídias, dos aspectos formais - técnicos e estéticos - e da distribuição de obras audiovisuais, percebendo-se a importância destas transformações na linguagem e economia do audiovisual. Haja vista o que se evidencia pela plataforma *Netflix*, em que se definem novas formas de consumir e usufruir séries audiovisuais e com impacto na criação de novos formatos. Ou seja, evidenciam-se mudanças tanto na linguagem de uso, quanto na linguagem de produção, referendando aqui conceito com o qual vimos trabalhando já há alguns anos (ALMAS, 2012). Como exemplo, o fenômeno “binge-watching”, em que um espectador pode assistir uma temporada com múltiplos episódios de uma hora em única noite; formatos de filmes que transitam entre o cinema e a televisão; e exibição que independe das mídias, plataformas ou janelas (para ficarmos em um termo comum da distribuição cinematográfica), podendo ser consumido tanto em celular (mobile), quanto em uma projeção em alta-definição e em ultra alta-definição.

O que se vê é o que se convencionou a ser conceituado de “4A” ou “ATAWADAC”: “Anytime, Anywhere, Any device, Any contents”. Ou, no dizer dos franceses, “TPTT” ou “Mobiquté”: “Tout, Partout, Tout le Temps”, ou a mistura de mobilidade com ubiquidade (LEVY, 2015). Esse conceito “leva a um mundo altamente conectado, em que multiplataformas se unem e se convergem, e apresentam múltiplas telas e múltiplas formas de fruição do conteúdo audiovisual. O conteúdo audiovisual não está mais restrito a uma só plataforma, a um só equipamento e dispositivo de recepção, a um só lugar. A entrada no mundo cibernético, que caracteriza essa ‘Era digital’, permite que o conteúdo transite dentro dessa nova ecologia das mídias” (ALMAS, p. 58 2016).

Ou seja, no mundo da convergência, o espectador - ou usuário - pode ter acesso a qualquer conteúdo, no horário que quiser, no momento em que desejar e em qualquer equipamento que este tenha. Tanto para o público, quanto para o produtor audiovisual, os paradigmas mudam. Conseqüentemente, as linguagens mudam.

Estéticas, técnicas e poéticas se juntam num amálgama em que não há como se predeterminar de onde partem as mudanças, de quem contamina quem, ou de quem é a prerrogativa da mudança de paradigma.

Diante desse estado da arte, as duas disciplinas que o CTR/ECA/USP apresentava em seu currículo - *Mídias Interativas* (de 2007 a 2014) e *Mídias Digitais* (de 2004 a 2013) - permitiam trazer aos estudantes do Departamento esse mundo que se configurava. Essas disciplinas foram criadas dentro da grade curricular com as características de concretização de espaço da prática e de novos fazeres audiovisuais, e colocavam os estudantes em contato com conteúdos e tecnologias inovadoras e inventivas. Enfim, propunha também subsidiar aos estudantes interessados em desenvolverem projetos audiovisuais interativos e em transmitir os conhecimentos necessários para se aventurarem nesse campo.

Ressalta-se que a disciplina *Mídias Interativas*, que era disciplina optativa eletiva, já vem da transformação da disciplina *Tecnologia dos Sistemas de Comunicação*, disciplina obrigatória do currículo. A disciplina *Tecnologia dos Sistemas de Comunicação* tinha uma abordagem da prática da área de engenharia da imagem e das transmissões televisivas, o que permitia aos estudantes um conhecimento a respeito das características tecnológicas dos sistemas de geração, registro e transmissão da imagem audiovisual eletrônica. Quando da sua transformação em *Mídias Interativas*, optou-se por acrescentar o campo das artes e tecnologias e das inovações tecnológicas, trazendo-a para o escopo das mídias e artes digitais e interativas.

A disciplina *Mídias Digitais*, embora não tivesse em sua ementa a entrega de um trabalho prático (no sentido de realização audiovisual) no final do semestre, tinha, sim, uma prática, só que voltada exclusivamente à elaboração de projeto. E como dito, os projetos elaborados e concluídos ao final do semestre deveriam explorar linguagens e plataformas que surgiam a partir dos paradigmas audiovisuais da contemporaneidade, tendo os estudos de contextualização histórica e estética como base do trabalho.

A partir de 2012, esses esforços ficaram concentrados em uma única disciplina, *Interfaces Audiovisuais*. Houve um período em que essas disciplinas foram oferecidas concomitantemente, em função da convivência de duas grades curriculares diferentes.

A fusão das duas disciplinas em apenas uma só gerou alguns conflitos. Em especial, pelo fato de que a linha de atuação de uma era essencialmente a prática (realização técnica audiovisual) dos projetos, a de outra era pela apresentação de projeto (elaboração), sem a necessidade de executá-lo (ou seja, sem a necessidade da realização prática e técnica do produto criado). Essa fusão levou também a conflitos em relação ao pouco tempo disponível para realizar e preparar os projetos e a prática de realização técnica audiovisual destes. Por outro lado, uma vez que os projetos serão apenas desenvolvidos em seu planejamento, sem a necessidade de concretização e viabilização técnica destes, o número de projetos apresentados ao final do semestre também não fica restrito à capacidade de produção técnica do Departamento. Há também mais um fator relevante a ser levado em consideração: a quantidade de alunos do CTR/ECA/USP que cursam a disciplina chega a ser por volta de 30% dos estudantes matriculados e que terminam a disciplina. Se por um lado, a maior quantidade de alunos externos ao Departamento permite a colaboração interdepartamental, interunidades e internacionais, que a disciplina propõe, por outro, a pouca quantidade de estudantes do CTR/ECA/USP refletiria ainda certa dificuldade em fugir dos formatos, gêneros e fazeres práticos audiovisuais já estabelecidos na cinematografia mundial.

De todo modo, firma-se a visão de que esta disciplina é um espaço, por si só, de: a) experimentação e de expansão das fronteiras do audiovisual, pela junção de arte e tecnologia; b) de criação e realização técnica de projetos audiovisuais imantados pela convergência tecnológica e pela ubiquidade das mídias; e c) de rede de cooperação mútua e intercâmbio internacional e nacional, e entre universidades, unidades e departamento. E, realmente, o é.

Notas

¹ CILECT, também conhecida como “International Association of Film and Television Schools”, congrega as principais escolas de cinema, televisão e audiovisual de todo o mundo, tendo sido fundada em Cannes, em 1955. Disponível em: <http://www.cilect.org/> - Acesso em: 15 abr 2018

² <https://www.facebook.com/myuspapp/> - (último acesso em 15 de abril de 2018)

Referências

ALMAS, Almir. **Televisão Digital Terrestre- Sistemas, Padrões e Modelos**. São Paulo: Alameda Casa Editorial, 1º Ed, 2012.

_____. ALMAS, Almir. Segunda Tela, Transmídia, TV Social, Técnica e Poética. In: ANGELUCI, Alan César Belo (Org.). **Comunicação Transmídia**. Porto Alegre: Editora Universitária da PUCRS - EdiPUCRS, 2016. (p. 55-63). Disponível em: <http://www3.pucrs.br/portal/page/portal/edipucrs/Capa/PubEletrEbook#2016> Acesso em: 15 abr 2018.

AMÂNCIO, Jonas; BUCKER, Gustavo. **Maquinada: a festa** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

ASSAKAWA, Flávio. **Expresso Juli** (Projeto Transmídia), São Paulo: ECA USP, 2017.

BODIÃO, Ana. **ROBIN & BATMAN** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

CARVALHO, Alexia. **SÉRIE ANIMADA EIN FISCH** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

CIRIGO, Lenny. **Barriocast La Merced** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017

HAYES, Gary. **How to Write a Transmedia Production Bible**. Melbourne: Screen Australia, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LÉVY, Mick. **le cri de guerre du Digital**. In Big Data and Digital Blog. Disponível em: <https://en.blog.businessdecision.com/bigdata-en/2015/09/atawadac-the-battle-cry-of-digital/> -Acesso em: 15 abr 2018.

NUNO, Bernardo. **The Producer’s Guide to Transmedia: how to develop, fund and distribute compelling stories across multiple platforms**. Lisboa: beActive books, 2011.

PICCININI, Augusto. **[no][body]** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

QUANDT, Daniel. **Instituto NP** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

RONNY, Charles. **LEGOMAKERS** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

SILVEIRA, Flávia. **Árvore da comunidade** (Projeto Transmídia), São Paulo: CTR ECA USP, 2017.

Anexo: Programa da Disciplina

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Departamento de Cinema, Rádio e Televisão

Disciplina: CTR 0805 – Interfaces Audiovisuais
 Programa 1º Semestre de 2017
 Prof. Dr. Almir Almas
 Prof. Dr. João Paulo Amaral Schlittler

Créditos Aula: 4
 Créditos Trabalho: 2

Quarta-feira das 14h às 17h45

Objetivos

Introduzir conceitos teóricos e práticos das mudanças ocorridas na comunicação audiovisual devido à digitalização das ferramentas de produção e distribuição das mídias audiovisuais. Fornecer noções de transmídia, visando a habilitar o aluno a compreender, desenvolver e elaborar projetos de obras audiovisuais para mídias interativas, ambientes imersivos, sistemas computacionais e distribuição em redes digitais.

Programa Resumido

A digitalização das mídias audiovisuais tem tido como consequência não só a introdução de novas ferramentas digitais, mas também abre novas possibilidades de expressão e linguagem. O curso aborda conceitos como hipertexto, narrativas não-lineares, convergência das mídias, ambientes imersivos e sistemas computacionais e propõe através de exercícios práticos e experimentação o desenvolvimento de projetos de criação de conteúdo audiovisual para mídias digitais.

Método

Aulas expositivas, exercícios em sala de aula, apresentação e avaliação dos projetos realizados durante o curso.

Avaliação

Critérios:

- Participação em aulas;
- Apresentação dos projetos nos atendimentos;
- Avaliação dos projetos realizados.

Trabalhos

1. Entrega: Levantamento, pesquisa e documentação do anteprojeto.
2. Entrega e apresentação do projeto final.

Calendário de aulas - 2017

Quarta-feira das 14h às 17h45

Número aula	Descrição	Professor(es)	Data
1	a) Apresentação do Curso b) História das mídias eletrônicas e digitais (parte 1)	Almir/João Paulo	08/03
2	a) História das mídias eletrônicas e digitais (parte 2) b) Brainstorming dos projetos	João Paulo	15/03
3	Narrativa, tecnologia e linguagem Transmídia	Almir	22/03
4	Convergência: segmentação, globalização e interatividade	João Paulo	29/03

5	Apresentação de pré-projetos	Almir/João Paulo	05/04
12/04/2017 semana santa - não haverá aula			
6	a) Videoclipes, vídeo independente e vídeo online (doc)	João Paulo	19/04
7	a) Vídeo arte, VJ's e vídeo ambiente b) Entrega do pré-projeto	Almir	26/04
8	Televisão: do analógico ao digital	Almir	03/05
9	Design de Interação e UX-Design da Experiência do Usuário	João Paulo	10/05
10	Produção de projetos interativos	Almir	17/05
11	Direção de arte Transmídia e Design de Interfaces	João Paulo	24/05
12	Atendimento e Entrega: "Esquema Funcional" do Projeto	Almir/João Paulo	31/05
13	Videogames	(convidado)	07/06
14	Atendimento e finalização de projetos	João Paulo	14/06
15	Atendimento e finalização de projetos	Almir	21/06
16	Atendimento Final	Almir/João Paulo	28/06
17	Entrega e apresentação do trabalho final	Almir/João Paulo	05/07

Bibliografia

ALMAS, Almir. Televisão Digital Terrestre- Sistemas, Padrões e Modelos. São Paulo- SP: Alameda Casa Editorial, 1º Ed, 2012.

_____. ALMAS, Almir. Segunda Tela, Transmídia, TV Social, Técnica e Poética. In: ANGELUCI, Alan César Belo (Org.). Comunicação Transmídia. Porto Alegre: Editora Universitária da PUCRS - EdiPUCRS, 2016. (p. 55-63) - disponível em: <http://www3.pucrs.br/portal/page/portal/edipucrs/Capa/PubEletreEbook#2016> - (último acesso em 15 de abril de 2018)

BELLOUR, Raymond. Entre-imagens, foto, cinema e vídeo. (Tradução: Luciana A. Penna). Campinas: Papirus, 1997.

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard, Remediation: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 1999.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2003.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DOMINGUES, Diana (org.). A Arte no Século XXI – A humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

FAULKNER, Michael (ed.) Audio-visual art + vj culture. UK: Lawrence King Publishing Ltd, 2006.

GAWLINSKI, Mark. Interactive Television Production. Focal Press, 2003.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas Mídias – do game à TV Interativa. São Paulo: Editora Senac, 2003.

- HAYES, Gary. How to Write a Transmedia Production Bible. Melbourne: Screen Australia, 2009.
- JENKINS, Henry, Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- LAUREL, Brenda (org.), The Art of Human Computer Interface Design. Addison Wesley, 1990.
- LEMOS, André. Anjos Interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. Disponível em
- LEMOS, André e PALÁCIOS, Marcos (org). As janelas do ciberespaço. Porto Alegre, Sulina, 2001.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34. 1999.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.
- MACHADO, Arlindo (org.), Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- MARTIN, Sylvia e GROSENICK, Uta (ed.), Video art, Köln: Taschen, 2006.
- MEADOWS, Mark Stephen. Pause & Effect – the art of interactive narrative. Indianapolis (USA):New Riders Publishing, 2003.
- MURRAY, Janet H.. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora da Unesp e Instituto Itaú Cultural, 2003.
- NEGROPONTE, Nicolas. Ser digital. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- NICHOLS, Bill (1996). The work of culture in the age of cybernetic systems. In DRUCKEREY, Timothy (ed.). Electronic culture - technology and visual representation. New York: Aperture Foundation, 1996.
- NUNO, Bernardo. The Producer's Guide to Transmedia: how to develop, fund and distribute compelling stories across multiple platforms. Lisboa: beActive books, 2011.
- PRATTEN, Robert. Getting started in transmedia storytelling: a practical guide to beginners.
- WARDRIIP-FRUIIN, Noah e MONTFORT, Nick, (eds.), The New Media Reader, Cambridge: MIT Press, 2003.