



## **Nathália Valente Cramer Ribeiro**

### **O vídeodesign e a cultura material não hegemônica: uma nova realidade pasoliniana**

#### **Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Dr. Nilton Gonçalves Gamba Junior

Rio de Janeiro  
Abril de 2024



## **Nathália Valente Cramer Ribeiro**

### **O vídeodesign e a cultura material não hegemônica: uma nova realidade pasoliniana**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo.

**Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior**

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Prof. Eliane Garcia Pereira**

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Prof. Pedro Faria Sarmiento**

Professor autônomo

Rio de Janeiro, 15 de abril de 2024

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

### **Nathália Valente Cramer Ribeiro**

Graduada em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Pesquisadora do grupo de estudos GANDHIS – Grupo de Arte Narrativa e Design de História desde 2018. Atualmente atua como designer em naturezas diversas, tem uma marca de bordados artesanais e faz transmissões ao vivo de videogames e foco. Suas pesquisas têm relação com a temática popular, carnaval, audiovisual, estratégias narrativas e produção de cultura material.

#### Ficha Catalográfica

Ribeiro, Nathália Valente Cramer

O vídeodesign e a cultura material não hegemônica : uma nova realidade pasoliniana / Nathália Valente Cramer Ribeiro ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. – 2024.

117 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2024.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Vídeodesign. 3. Processos produtivos. 4. Saberes culturais. 5. Pier Paolo Pasolini. 6. Rocinha. I. Gamba Junior, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Pudim e Paçoca,  
meu tudo.

## Agradecimentos

Primeiramente, à minha mãe, Cláudia, por nunca me deixar desistir dos meus sonhos e me apoiar em todos, mesmo que a saudade e o oceano nos separe.

Aos meus irmãos, Bianca e Felipe, e meu padrasto Carlos, que celebram comigo até mesmo as pequenas vitórias.

À minha vó Mirinha, por sempre ler e reler tudo que escrevo e sempre me apontar o caminho acadêmico como uma jornada possível.

Ao meu orientador, Professor Nilton Gonçalves Gamba Junior, pelo carinho e sabedoria ao me conduzir pela jornada acadêmica.

À CAPES, pela concessão da minha bolsa de mestrado e que tornou possível a realização desta pesquisa.

Aos componentes da banca examinadora de minha dissertação, pelo aceite e disponibilidade.

Aos pesquisadores do Laboratório de Design de Histórias da PUC-Rio, em especial aqueles que me deram companhia nas escolhas que eu conduzia, Priscila Andrade, Jocineia Pereira dos Santos, Karina Dias, Davison Coutinho, Fernanda Morais e Paula Cruz.

À todos do projeto Rocinha, Foco na Cultura e seus parceiros, Museu da Pessoa, Museu Sankofa e Rocinha em Foco, que participaram com tanto afinho e me proporcionaram um aprendizado enorme. Um agradecimento especial aos artistas, Cida Rodrigues, Jal Amorim, Malu Vibe, Mery, Renato Errejota e Zé Summer que me receberam com afeto durante o campo.

Ao meu Gabriel, por estar do meu lado desde quando busquei ser pesquisadora, por me aturar em casa em meio aos acessos de ansiedade na pandemia e depois dela. Sem você, metade desse trabalho não seria possível.

Por fim, para quatro estrelinhas no céu que tenho total certeza do orgulho que sentem de mim. Ao meu pai Maurício, que mesmo com a pouca convivência, plantou em mim a sementinha da cultura. Ao meu avô Jaiminho, que sempre deixou sua menina fazer o queria e assim me permitiu ser o que sou. À minha Titá, que me proporcionou momentos que nunca serei capaz de descrever. E à minha Cidinha, minha segunda mãe que perdi ao longo desse mestrado e que me impulsionou a relembrar do passado e fazer uma mudança de tema.

## Resumo

Ribeiro, Nathália Valente Cramer; Gamba Júnior, Nilton Gonçalves. **O vídeodesign e a cultura material não hegemônica: uma nova realidade pasoliniana.** Rio de Janeiro, 2024, 117p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa aborda o vídeodesign, estratégias narrativas, produção e memória de cultura material e os níveis de realidade propostos por Pier Paolo Pasolini. O trabalho tem como campo o projeto Rocinha, Foco na Cultura, realizado com técnicas do Museu da Pessoa, parceria do Laboratório DHIS, Rocinha em Foco e Museu Sankofa da Rocinha e contou com apoio financeiro do edital Favela Inteligente, realizado pela FAPERJ. Este visa difundir trabalhadores locais como forma a nutrir a memória de suas práticas e ampliar a difusão e valorização dos saberes. Assim, a dissertação parte do pressuposto de que há uma invisibilidade relativa para a mídia hegemônica e para a academia dos processos produtivos das culturas periféricas. Já no âmbito do audiovisual, o objetivo é compreender se há uma nova realidade Pasoliniana na multiplicidade de alternativas de uso deste veículo na contemporaneidade. Seu recorte experimental realiza um vídeo que narra essa nova especificidade centrada na multiplicidade de suportes e funções. A união entre universidade e favela, mídias sociais e museus, audiovisual e materialidades diversas, o artesanal e o industrial e ainda entre memória e difusão são algumas relações que serão usadas para propor uma nova realidade na lógica do autor.

## Palavras chave

Vídeodesign; Processos Produtivos; Saberes Culturais; Pier Paolo Pasolini; Rocinha.

## **Abstract**

Ribeiro, Nathália Valente Cramer; Gamba Júnior, Nilton Gonçalves. **The videodesign and non hegemonic material culture: a new pasolinian reality.** Rio de Janeiro, 2024, 117p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

This research addresses videodesign, narrative strategies, production, and the memory of material culture, as well as the levels of reality proposed by Pier Paolo Pasolini. The work focuses on the Project Rocinha, Foco na Cultura, carried out using techniques from Museu da Pessoa, in partnership with the DHIS Laboratory, Rocinha em Foco and Museu Sankofa da Rocinha, with financial support from the Favela Inteligente grant, provided by FAPERJ. It aims to promote local workers as a way to nourish the memory of practices and enhance the dissemination and appreciation of knowledge. Therefore, the dissertation assumes that there is a relative invisibility in the mainstream media and academia regarding the productive processes of peripheral cultures. Within the audiovisual scope, the objective is to understand if there is a new Pasolinian reality in the multiplicity of alternatives on using this media in contemporary times. Its experimental approach creates a video that narrates this new specificity focused on the multiplicity of supports and functions. The connection between the university and the favela, social media and museums, audiovisual and various materialities, the handmade and the industrial, as well as between memory and its dissemination are some of the relationships that will be used to propose a new reality according to the author's logic.

## **Keywords**

Videodesign; Production Processes; Cultural Knowledge; Pier Paolo Pasolini; Rocinha.

# Sumário

1	Introdução	17
2	Vídeo e Metodologia Design de Histórias	23
2.1	Dhis, um espaço	23
2.2	Vídeodesign	30
2.3	Uma nova realidade diante das tecnologias	36
3	Rocinha, Foco na Cultura	43
3.1	Apresentação do Projeto	43
3.2	Um projeto e uma favela	52
3.3	Desenvolvimento	62
4	Intervenção	87
4.1	Antecedentes	87
4.2	Coleta de Dados	90
4.3	Experimento audiovisual	93
5	Considerações finais	99
6	Referências bibliográficas	103
	Anexo 01 – Linha de processo produtivo antes da COVID-19	106
	Anexo 02 – Linha de processo produtivo durante a COVID-19	108
	Anexo 03 – Tabela de aplicação de técnicas do METDHIS	109
	Anexo 04 – Licença para uso de imagem, som e outros documentos	112
	Anexo 05 – Cadastro do Entrevistado	115
	Anexo 06 – Cadastro das Imagens	116
	Anexo 07 – Tabela de perguntas da Entrevista	117

## Lista de figuras

Figura 1: Linha de processo produtivo, em parceria com Marcelo Índio.	19
Figura 2: Adaptação de linha de processo produtivo em época de distanciamento social devido à COVID-19, em parceria com Marcelo Índio.	19
Figura 3: Explorações audiovisuais realizadas em { carnadocs }.	20
Figura 4: Registro de algumas ações do laboratório ao longo dos anos.	26
Figura 5: Logo do laboratório e do METDHIS, desenvolvidos por Gamba Junior.	26
Figura 6: Extratos da tabela com aplicações de técnicas do METDHIS ao longo dos últimos anos em projetos desenvolvidos pelo laboratório.	27
Figura 7: Selo dos trabalhadores da cultura e METDHIS, quando ainda era chamado de método, aplicados na thumbnail do documentário realizado sobre a Oficina de Carnaval da Grande Rio em 2022.	30
Figura 8: Esquema para entendimento dos níveis/camadas na Semiologia da Realidade.	38
Figura 9: Conceitos de interação, colaboração e participação visualmente.	39
Figura 10: Tela do filme dividida enquanto aguardava-se a votação do público.	41
Figura 11: Tony Ramos no estúdio do programa. Conforme as ligações iam acontecendo, os números iam aparecendo no placar.	42
Figura 12: Logo do projeto, desenvolvido pelos pesquisadores do Laboratório DHIS.	44
Figura 13: Primeira foto de equipe realizada no LIS, ainda sem a presença de todos.	45
Figura 14: Logo do RFC, desenvolvida pelos pesquisadores do DHIS, e do MS.	47
Figura 15: Logo do Pista, desenvolvido pelos pesquisadores do DHIS.	47
Figura 16: Página inicial do projeto no portal.	52
Figura 17: Morro da Providência no início do século.	53
Figura 18: Mapa de loteamento da fazenda Quebra-Cangalha. Nele é possível perceber o traçado original da Estrada da Gávea e de algumas das principais localidades da Rocinha atualmente.	56
Figura 19: Antes (1885) e depois (2015) da Favela da Rocinha e do Morro Dois Irmãos.	57
Figura 20: Dimensão espacial da Rocinha hoje via satélite.	57
Figura 21: Dinâmica de linha do tempo realizada em grupo.	59
Figura 22: Trabalhadores que participaram da dinâmica de rememoração da Rocinha.	61

Figura 23: Etapas do projeto organizadas em ordem cronológica.	63
Figura 24: Aula realizada via google meet com os participantes da primeira etapa.	65
Figura 25: Representantes das instituições que participaram da visita à sede do museu.	66
Figura 26: Aula realizada pelo Felipe Rocha, coordenador de acervo, na sede do museu. Lá pudemos ter contato direto com aqueles que conhecíamos somente de forma remota e observar na prática informações que antes passavam apenas no imaginário, como formatos de HDs, por exemplo.	66
Figura 27: Enquadramento e making off da entrevista realizada com a Cida em sua casa.	69
Figura 28: Modelos de cartela inicial e final utilizados na edição do vídeo.	70
Figura 29: Orientação sobre técnicas e materiais de audiovisual.	71
Figura 30: Making off realizado no campo com Renato Errejota.	72
Figura 31: Equipe de filmagem do passo a passo realizado com Renato.	72
Figura 32: Fotografias realizadas pelo Renato ao longo do dia de gravação.	73
Figura 33: Frames do vídeo trailer editado.	73
Figura 34: Cronograma das etapas de materialização.	75
Figura 35: Primeiro encontro coletivo voltado à materialização cruzada.	76
Figura 36: Esquema de divisão dos pares entre os produtores.	76
Figura 37: Registro coletivo do primeiro encontro entre trabalhadores e os participantes das instituições.	77
Figura 38: Resultado final das materializações, cada uma com as suas peculiaridades.	78
Figura 39: Esquema de representação das duplas no vídeo de materialização.	79
Figura 40: Cartelas de abertura dos vídeos disponíveis no portal.	79
Figura 40: Desenho de alunos retratando os entrevistados	80
Figura 41: Aluno registrando o processo da entrevista no ambiente escolar.	81
Figura 42: Encerramento da fase de formação de multiplicadores.	81
Figura 43: Páginas do guia para fazer entrevistas disponibilizado para os multiplicadores.	82
Figura 44: Visita com a equipe ao local do evento para fechar os últimos detalhes.	83
Figura 45: Obras expostas no lançamento, como as ilustrações feitas pelas crianças.	83
Figura 46: Equipe uniformizada e presente no lançamento do projeto.	84
Figura 47: Momentos do lançamento, com fala dos participantes e do coordenador.	84

Figura 48: Imagens de divulgação do evento, veiculadas nas redes sociais.	89
Figura 49: Frames do vídeo percursola onde cada realidade é destacada, sendo o resultado dessa exploração.	90
Figura 50: Entrevistados via meet, em enquadramento estático, frontal e preferencialmente alinhado ao colo, isso não foi possível em todos porque alguns tinham limitações espaciais e técnicas.	94
Figura 51: Plano estrutural do experimento, pensando na duração média de cada parte.	95
Figura 52: Extrato da linha do tempo no programa durante o processo de edição.	96
Figura 53: Frames que utilizam de acervo para falar do acervo.	97
Figura 53: Quantos pontos a materialização cruzada tem?	98
Figura 55: Frames do vídeo experimento.	99
Figura 56: Minha primeira visita à favela da Rocinha, em 2022.	101

## Lista de quadros

Quadro 1: Breve percurso histórico das favelas.	52
Quadro 2: Localidades da Rocinha e a história de suas nomenclaturas.	56
Quadro 3: Linha do tempo realizada em dinâmica do projeto Rocinha, Foco na Cultura. Jal: amarelo, Zé: laranja, Mery: azul, Cida: verde, Malu: roxo e Renato: preto.	59
Quadro 4: Roteiro de perguntas realizadas na primeira etapa do projeto.	65
Quadro 5: Modelo de resposta utilizado no formulário final.	83
Quadro 6: Perguntas realizadas no formulário final de investigação virtual.	83
Quadro 7: Análise de acessos ao portal antes e durante o período de lançamento.	84
Quadro 8: Semiologia da Realidade aplicada às minhas vivências no campo.	100

## Lista de abreviaturas e siglas

<b>CAPES</b>	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
<b>CNPq</b>	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
<b>DAD</b>	Departamento de Artes e Design
<b>DHIS</b>	Laboratório Design de Histórias da PUC-Rio
<b>FAPERJ</b>	Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro
<b>IMS</b>	Instituto Moreira Salles
<b>LIS</b>	Laboratório de Imagem e Som do DAD PUC-Rio
<b>METDHIS</b>	Metodologia Design de Histórias
<b>MP</b>	Museu da Pessoa
<b>MS</b>	Museu Sankofa Memória e História da Rocinha
<b>RF</b>	Rocinha em Foco
<b>PIBIC</b>	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
<b>PISTA</b>	Parque de Inovação Social, Tecnológico e Ambiental da Rocinha
<b>PUC-RIO</b>	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

*[...] Não somos constituídos somente de histórias.  
Mas, sem histórias, somos nada ou muito pouco.*

Jean-Claude Carrière em **A linguagem secreta do cinema**

# 1 Introdução

Sair de campos já conhecidos e criar desafios sempre foi uma busca constante. Entender que eu sou capaz de explorar locais diferentes na minha jornada pessoal e explorar técnicas que não tinha tanta familiaridade me norteou durante toda a minha formação estudantil e busco levar comigo para onde quer que eu vá. Hoje, compreendo mais claramente que não é um simples diletantismo, mas um método que encontrei eco em autores e práticas que buscam uma maior amplitude crítica no âmbito da produção multissensorial. É extremamente necessário entender e assimilar que nunca é tarde para se aprender. Isto não foi diferente em meu percurso até aqui.

A vontade e a compreensão de uma pesquisa acadêmica para uma formação completa esteve presente desde meu primeiro período na Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, algo que viria a ser deixado de lado para que minha jornada no campo do design florescesse. E já ao entrar em um novo campo, senti que teria liberdade para explorar minha busca pessoal por temas relacionados a Carnaval, produções culturais, uso de diferentes materiais e uma realidade de vivências diferente da minha. Esse percurso me guiou até a experiência de ser bolsista de iniciação científica pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) entre 2018 e 2020, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro pelo Laboratório de Design de Histórias (DHIS) do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio, orientada também pelo Prof. Dr. Nilton Gonçalves Gamba Junior.

Na época, levantei informações sobre o processo produtivo das fantasias dos Bate-Bolas do subúrbio do Rio de Janeiro<sup>1</sup>, reunindo informações de diferentes fontes: pesquisa bibliográfica, consulta de trabalhos realizados anteriormente por colegas de laboratório, ida a campo para transformar todo o

---

<sup>1</sup> Disponível em: [https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpq/pibic/relatorio\\_resumo2019/download/relatorios/CTCH/ART/ART-Nathalia%20Valente%20Cramer%20Ribeiro.pdf](https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpq/pibic/relatorio_resumo2019/download/relatorios/CTCH/ART/ART-Nathalia%20Valente%20Cramer%20Ribeiro.pdf)  
Acesso em: 15 maio 2023.

processo em uma linha temporal gráfica, que viria a ser transformada em infográficos. Meu segundo projeto pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) foi impactado devido às consequências da pandemia de COVID-19 e acabou se transformando em entender esses processos e dificuldades em meio a um carnaval inexistente<sup>2</sup>.

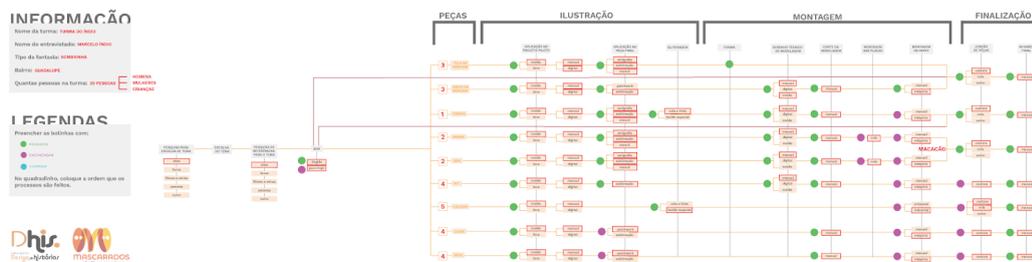


Figura 1: Linha de processo produtivo, em parceria com Marcelo Índio.

Fonte: Acervo da autora.

Disponível em formato ampliado nos anexos.

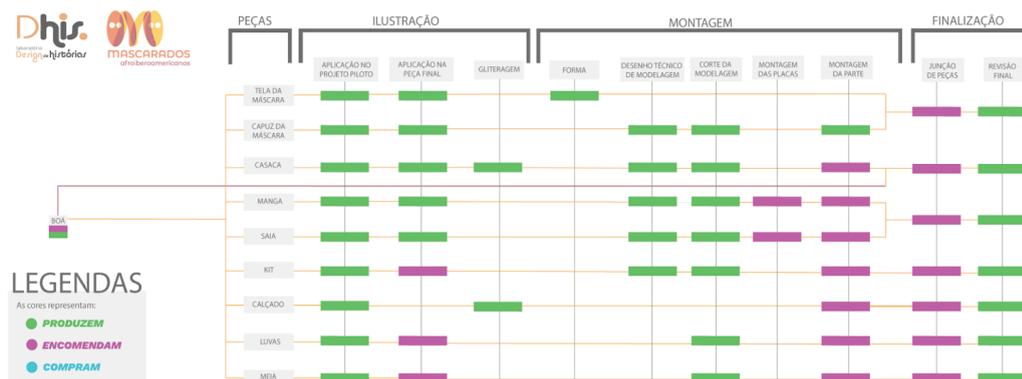


Figura 2: Adaptação de linha de processo produtivo em época de distanciamento social devido à COVID-19, em parceria com Marcelo Índio.

Fonte: Acervo da autora.

Disponível em formato ampliado nos anexos.

Minhas práticas com experimentação em audiovisual surgiram inicialmente nas brincadeiras de juventude, gravando e editando *vlogs*<sup>3</sup> pessoais e registros de viagens com a família, além de montagens de aniversários como presente para os mesmos. Atuei, por muito tempo, como uma parte de minha geração, tendo com o vídeo e sua publicação online uma relação orgânica de

<sup>2</sup> Disponível em:

[https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio\\_resumo2020/download/relatorios/CTCH/DAD/DAD-Nath%C3%A1lia%20Valente%20Cramer%20Ribeiro.pdf](https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio_resumo2020/download/relatorios/CTCH/DAD/DAD-Nath%C3%A1lia%20Valente%20Cramer%20Ribeiro.pdf)

Acesso em: 15 maio 2023.

<sup>3</sup> *Vlog* é uma junção da palavra vídeo com *blog*. Ou seja, é um diário pessoal e informal em formato de vídeo.

consumo, aprendizado técnico, produção, veiculação e observação da recepção. Esta experiência juvenil, não acadêmica e geracional dialogou com vários aspectos de minha formação em Design na graduação. Mas, foi ao final, meu projeto de conclusão que me permitiu agrupar essas pontas da minha formação (formal ou não) na concepção, roteirização e edição de uma série de vídeos, intitulada { carnadocs }<sup>4</sup> com foco nos quesitos julgados pela Liga Independente das Escolas de Samba do Rio de Janeiro no carnaval, sendo esse o meu primeiro contato formal com estrutura de escaleta, roteiro conteudista e pós-edição utilizando software como *Adobe After Effects*.



Figura 3: Explorações audiovisuais realizadas em { carnadocs }.  
Fonte: Acervo da autora.

Nesse mesmo período, meados de 2020 e durante o ano de 2021 – em meio a pandemia –, pude participar do projeto de pesquisa Motirô – O festejo como testemunho<sup>5</sup>, que abordava manifestações populares, seus ofícios e histórias de vida em tempos de epidemia. Nele, nos debruçamos sobre os ofícios envolvidos em todas as etapas desses ritos e levantamos os desafios particulares enfrentados no momento histórico da pandemia. Pude desenvolver um trabalho técnico de pesquisa de tecnologias para gravação à distância e acompanhamento na realização das entrevistas. Tal projeto me aproximou de questões diversas de campo, que envolvia trabalho de regiões diferentes.

Além disso, pude atuar no projeto Inspira Favela Inspira<sup>6</sup>, realizado com a mesma metodologia do Motirô. Porém, com o objetivo de colher, registrar e

<sup>4</sup> Para saber mais, existe o artigo escrito e publicado na Revista Prumo sobre o projeto em parceria com meus orientadores, Izabel Maria de Oliveira e Nilton Gonçalves Gamba Junior. Disponível em: <http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaprumo/article/view/1695>. Acesso em: 04 jun. 2023.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/colecao-detalle/?id=684>. Acesso em: 19 jul. 2023.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/colecao-detalle/?id=698>. Acesso em: 19 jul. 2023.

difundir depoimentos de moradores de favelas que desenvolveram soluções inovadoras para solucionar os impactos da pandemia e do aprofundamento da recessão econômica, revelando o histórico movimento coletivo de atuação na busca de solução para os problemas locais.

Agora, volto meu olhar para as práticas culturais da Rocinha, maior favela do Brasil<sup>7</sup>, com a possibilidade de pesquisa através do projeto Rocinha, Foco na Cultura (RFC), um dos ganhadores do edital da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ): Programa Favela Inteligente em Apoio às Bases para o Parque de Inovação Social e Sustentável na Rocinha<sup>8</sup> - Faixa A, realizado em parceria pelo Laboratório DHIS, Museu da Pessoa (MP), Museu Sankofa da Rocinha (MS) e Rocinha em Foco (RF).

Importante ressaltar que esse projeto se dá no contexto de capitalismo predatório neoliberal e seríamos uma sociedade muito melhor caso esse trabalho não fosse necessário e houvesse políticas públicas que não precisassem desse trabalho. Essa é uma resposta e ação emergencial, paralela à ineficácia do Estado.

Aqui, antes de seguir adiante, peço licença para discorrer a respeito de um fato pessoal que fecha este primeiro ciclo. No processo da dissertação perdi minha amiga Cida, uma pessoa importante na minha vida, moradora de favela, e de alguma forma, ainda posso homenageá-la ao mencionar e lembrar que, apesar dos privilégios presentes na minha vida, durante a infância frequentava muito o morro do Dendê, localizado na Ilha do Governador e que com o passar da vida, por outros compromissos, deixei de ir. Agora de alguma forma posso realizar algo voltado a essa ambientação estigmatizada, mas que são polos culturais enormes, apenas desprovidos de uma oportunidade.

Considerando esse panorama, chego ao campo de meu projeto articulando minha formação e experiência pessoal para definir o **tema** de meu mestrado: **o vídeodesign<sup>9</sup> e a cultura material não hegemônica: uma nova realidade**

---

<sup>7</sup> Mantenho aqui, a Rocinha como o título de maior favela do Brasil, apesar de relatórios primários do CENSO 2022 a colocarem como segundo lugar. Nossa decisão foi tomada por conta do entendimento de que essa avaliação não abrange toda a favela e está apta ao debate.

Disponível em:

<https://www.metropoles.com/distrito-federal/sol-nascente-ultrapassa-rocinha-e-e-considerada-a-maior-favela-do-pais>.

Acesso em: 25 maio 2023.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://siteantigo.faperj.br/?id=4317.2.9>

Acesso em: 29 maio 2023.

<sup>9</sup> Conceito desenvolvido na tese de Eliane Garcia Pereira, intitulada "Videodesign: o audiovisual e o ensino de projeto", defendida em 2014.

**pasoliniana**. Para tal, elaborei o seguinte **problema de pesquisa**: partindo do pressuposto de que há uma invisibilidade relativa para a mídia hegemônica e para academia dos processos produtivos das culturas periféricas: **como difundi-los de forma a produzir uma memória das práticas, respeitar suas características próprias e ampliar a difusão e valorização de seus saberes?**

**As diferentes etapas do projeto Rocinha, Foco na Cultura, os artistas participantes, o *making off* do processo e as equipes de trabalho das instituições** são os objetos de estudo dessa pesquisa, fundamentando-se assim a hipótese a seguir: **através do videodesign propicia-se um campo de experimentação de comunicação híbrida e não hegemônica com uma perspectiva responsável de abordagem na estruturação um vídeo que apresente um panorama geral projetual.**

O objetivo geral desta pesquisa é: aproveitar parte do material audiovisual produzido, realizar entrevistas gerando material e utilizar um sistema visual que permita complementar as informações dos vídeos finalizados no projeto, **gerar, ao mesmo tempo, experimentações que façam emergir questões pedagógicas do projeto, com a possibilidade de analisá-las à luz de parâmetros conceituais e práticos.**

Foram usados os seguintes modos de pesquisa: **pesquisa exploratória** visando o registro documental das informações orais sobre o tema proposto; **pesquisa bibliográfica** relativa à favela e à história da Rocinha, bem como de teóricos a respeito de cinema e estudo em vídeo; **pesquisa-ação** com participação ativa no campo nas entrevistas realizadas para o projeto Rocinha, Foco na Cultura e por fim, **pesquisa em parceria**, no conceito de entrevistar pessoas das instituições a fim de entender o papel de cada uma durante as etapas.

Este trabalho justifica-se porque se **insere numa discussão acerca da manutenção da cultura popular diante das tentativas públicas de desmonte cultural e científico. Os grupos estudados fazem parte do setor populacional que, se antes já eram colocados à margem, hoje se encontram cada vez mais no fundo do funil social.** E de acordo com Eliane Garcia Pereira (2014), o vídeo se justifica por possuir uma abundância e complexidade, utilizando distintos aparelhos, como celular, computador, câmera fotográfica, entre outros.

A dissertação divide-se mais quatro capítulos:

O capítulo dois – Vídeo e Método Design de Histórias **apresenta** as

pesquisas anteriores desenvolvidas em nosso laboratório, bem como **introduz** e debate conceitos relativos ao universo do videodesign pautados por Eliane Garcia Pereira e expandidos baseados na visão de dois autores, Jean-Claude Carrière e Arlindo Machado. E procura **projetar**, uma realidade **interativa**, desenvolvida a partir do conceito da Semiologia da Realidade, criada por Pier Paolo Pasolini.

O capítulo três – **Rocinha, Foco na Cultura, elucida** um panorama histórico da favela da Rocinha baseado na experiência de seus moradores, procura **explicitar** o projeto Rocinha, Foco na Cultura e **apresentar** suas frentes de produção, Histórias de Vida, Passo a Passo, Materialização Cruzada e Formação de Multiplicadores.

O capítulo quatro – **Intervenção, apresenta** o material que foi produzido para além dos já gerados no projeto, **discorre** sobre o processo de desenvolvimento da transformação de seus conteúdos através do videodesign e **demonstra** o processo de edição realizado através de categorias de interação

O capítulo cinco – **Considerações Finais engloba** asserções e reflexões sobre os resultados da pesquisa apontando para possíveis e futuros desdobramentos.

## 2

### Vídeo e Metodologia Design de Histórias

Este capítulo é dividido em três partes: **1) Dhis, um espaço** – nele apresentamos o laboratório, diferenciamos os conceitos de design de histórias e o da metodologia design de histórias, além de explicitar pesquisas anteriores desenvolvidas em nosso laboratório que nortearam essa dissertação. **2) Vídeo, design e memória** – debatemos questões relativas ao vídeo, audiovisual e vídeodesign, trabalhando conceitos do cinema trazidos pelo viés de Eliane Garcia, Jean-Claude Carrière e Arlindo Machado. **3) Uma nova realidade** – aqui abordamos os conceitos de Pier Paolo Pasolini na Semiologia da Realidade e esboçamos a possibilidade de uma nova realidade complementar a sua teoria, baseada em experiências relativas à memória e integração.

#### 2.1 Dhis, um espaço

O Laboratório Design de Histórias (DHIS)<sup>10</sup> faz parte do Programa de Pós-Graduação do Departamento de Artes & Design (DAD) da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Foi fundado em 2006, na época com nome de LADEH e pertence a linha de pesquisa relativa à comunicação, cultura e artes.

O foco do laboratório é a pesquisa sobre a experiência narrativa, sua dimensão interdisciplinar e multimídia para entender que a criação e consumo de histórias atravessam a produção de conhecimento em diferentes culturas. Por conta do seu hibridismo, essa experiência consolida-se também como objeto de estudo do campo de design.

Memória, ficção, comunicação e sustentabilidade social são algumas das implicações do estudo cultural com foco na narrativa. Nossas pesquisas são formadas a partir de diferentes veículos, linguagens, estímulos sensoriais e

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.dhis.com.br>  
Acesso em: 31 jan 2024.

funções que oferecem ao estudo uma experiência que conecta o intangível ao material de forma inalienável. De acordo com Gamba Junior (2022), “o design de histórias envolve um tempo e uma processualidade para dar espaço aos fatores [...] acaso, desvios ou incidentes”.

O laboratório já realizou projetos que permeiam temas, como: carnaval, mascarados, estado cultural na pandemia, favela, toy arts, morte, eleições, entre outros. Atualmente, o DHIS tem pesquisadores de doutorado, mestrado e iniciação científica que se preocupam com o recorte de observação nas tensões entre culturas locais e globais, além de entre processos artesanais e industriais que vão definir o que é popular ou de massa, justificativa essa em que a dissertação se insere.



Figura 4: Registro de algumas ações do laboratório ao longo dos anos.

Acima: Manifestação 15 de agosto (2006) e Peça Eta! Seu Bonequeiro (2007). Ao centro: PARLA! Mostra Internacional de Personagens (2017) e Mutirão de limpeza do Laboratório (2019). Abaixo: Almanaque Bate-bola por Paula Cruz (2020) e Desfile da Escola de Samba Acadêmicos do Grande Rio (2022).

Fonte: Acervo DHIS PUC-Rio.

Por ter Pier Paolo Pasolini como seu principal referencial teórico e técnico, e se basear nos seus conceitos desenvolvidos a respeito da semiologia da realidade e pedagogia material, o DHIS desenvolveu uma metodologia de abordagem da cultura popular que envolve a análise material das manifestações e geração de materialização inovadora para novos modelos comunicacionais.

A metodologia design de histórias (METDHIS), projeta um esfumaçamento das fronteiras entre a produção ficcional e documental; as relações entre meios e linguagens que permitem abordagens que se valem da práxis do design, envolve-se com suportes diferentes e a perspectiva interdisciplinar junto com a história podem alcançar outras áreas tais como ciências sociais e psicologia. Como ações específicas, o método pretende trabalhar os sentidos de memória, comunicação e difusão a partir de algumas estratégias.



Figura 5: Logo do laboratório e do METDHIS, desenvolvidos por Gamba Junior.

Fonte: Acervo DHIS PUC-Rio.

Essas estratégias de documentação, registro, análise, curadoria, sustentabilidade e difusão de práticas culturais locais são práticas dinâmicas, mutáveis e com especificidades, mas também com sobreposições e referências compartilhadas com outras regiões, se favorecendo-se da comparação de modelos de estudos as particularidades em debate com as de outras culturas. O objetivo é que os sistemas de memória, difusão e sustentabilidade das manifestações culturais sejam não só inovadoras, mas também colaborativas e sustentáveis.

Para tanto, são utilizadas técnicas, como: registros em estudo em alta resolução, produção ficcional gerada a partir de fatos documentais, um evento de campo com diferentes pesquisadores simultâneos, passo a passo, materialização cruzadas e formação de multiplicadores. Ao final, a imersão não só permite o desenvolvimento de projetos mais embasados, sustentáveis e responsáveis politicamente, mas também, a geração de produtos intermediários – os registros de memória.

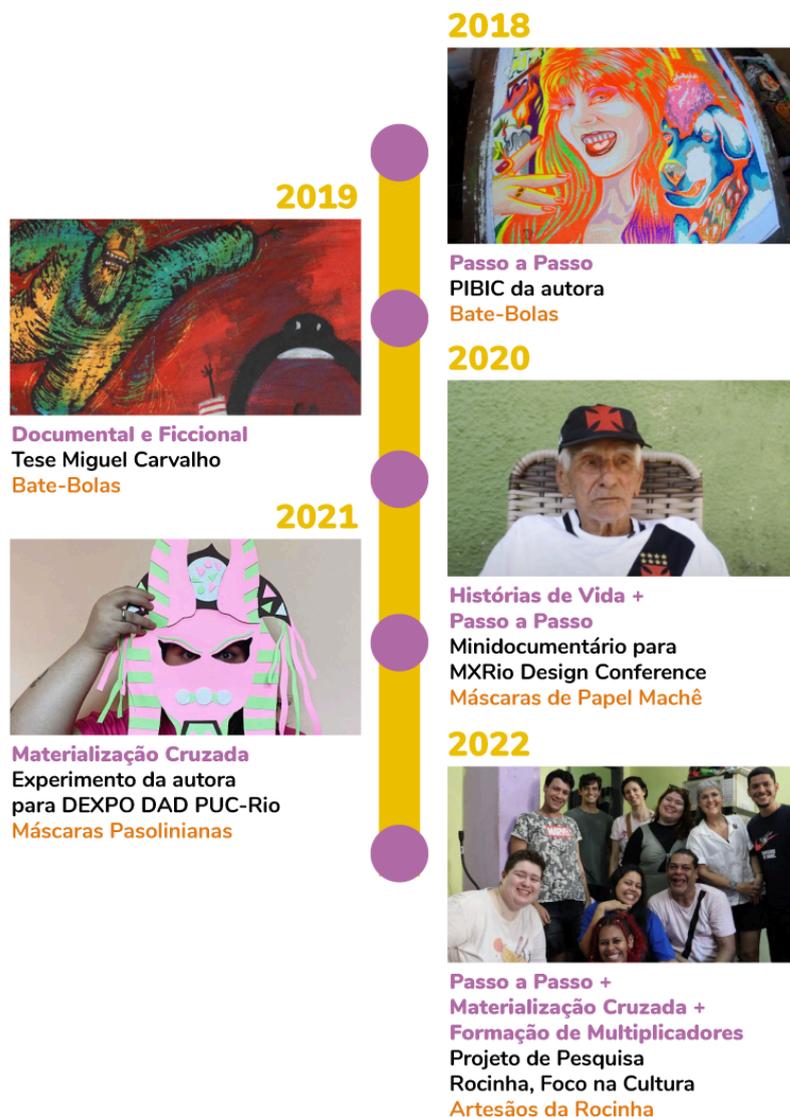


Figura 6: Extratos da tabela<sup>11</sup> com aplicações de técnicas do METDHIS ao longo dos últimos anos em projetos desenvolvidos pelo laboratório.

Fonte: Elaborado pela autora a partir do acervo DHIS PUC-Rio.

A metodologia de design de histórias utiliza vários métodos, como a biografia + etnografia (etnobiografia) e a semiologia + pedagogia

<sup>11</sup> A tabela está disponível de forma completa nos anexos.

(semiopedagogia). No primeiro contato com o campo, o designer coleta a história de vida do artista e os dados sobre o seu contexto. Um instrumento de imersão se torna objeto de difusão e memória. Em parceria com o Museu da Pessoa, os registros já se tornam acervo de uma instituição de memória com coleções temáticas e técnicas próprias de arquivamento e disponibilização para a consulta.

Esse primeiro documento de acervo, imersão e difusão naturalmente guia a segunda etapa, o registro passo a passo dos materiais, processos fabris e de distribuição. Novamente, a imersão do designer é guiada pela memória e gera um documento que se insere em um acervo particular de cada projeto. Há também um projeto para unir esses diferentes registros feitos em diferentes países e com diferentes setores para que possam servir a uma pesquisa mais ampla.

Subsidiado por essa leitura, e já deixando dois produtos de memória na sociedade, é que o designer pode de forma colaborativa partir para a fase que chamamos de materialização cruzada e onde as intervenções experimentais ou projetivas são estimuladas, não apenas como forma de gerar novos produtos e novas soluções, mas como maneira de deixar visível seus processos, suas implicações políticas e gerar debate não só sobre o processo específico, mas sobre qualquer relação cultural de troca.

Com o foco na análise material, segundo a perspectiva pasoliniana, abordamos o estudo dos processos, dos componentes físicos, das expressões estéticas, dos aspectos simbólicos e do entorno social como leitura processual do fenômeno. Quanto ao desafio da materialização de uma expressão complexa visando a sua difusão e memória, entendemos que a obra do autor é seminal ao refletir sobre a tensão entre tradição e liberdade ou história e desobediência, nos processos vivos das culturas locais. Esse método será demonstrado na prática quando tratarmos do projeto RFC, no terceiro capítulo.

Uma metodologia desenvolvida por Pasolini em sua obra *Empirismo Herege* (1982) e que norteia a forma de pensar dos pesquisadores, são os níveis de realidade, compostos por: realidade vivida, observada, imaginada, representada, evocada, figurada, fotografada, transmitida e reproduzida. Outras realidades são possíveis quando expandimos sua teoria às novas tecnologias, tendo em vista que o autor faleceu na década de 70 e muitas delas ainda viriam a surgir, demonstraremos isso mais adiante ao falar das pesquisas do laboratório.

Por fim, outro conceito importante que é desenvolvido em nosso grupo é o

de sustentabilidade comunicacional, desenvolvido por Gamba Jr. e Pedro Sarmiento (2019), que parte da obra de Jean-François Lyotard para abordar uma proposta de observar a comunicação através de perspectivas alegóricas e provocantes, voltadas para a produção de cultura. Nesse sentido, usam como analogia algumas formulações típicas da sustentabilidade ambiental ou econômica e aplicam em um aspecto da sustentabilidade cara às nossas pesquisas: a produção cultural e, dentro dela, a função da comunicação multissensorial. A sustentabilidade comunicacional, assim, discute os efeitos e suas respostas dessa produção na contemporaneidade, deixando espaço para quebrar censuras, tabus e regras. Essa sustentabilidade baseia-se em entender e trabalhar com a imprevisibilidade e multiplicidade de realidades possíveis, voltando o olhar para essa visão ética da realidade.

Com toda essa bagagem informacional, o DHIS desenvolveu o projeto de pesquisa, desenvolvimento e extensão denominado Trabalhadores da Cultura que está em curso e tem utilizado o nosso método em diferentes contextos, como nas Escola de Samba; nas manifestações populares e profanas de localidades como as brasileiras de São João Del Rei, Recôncavo Baiano, Pirenópolis ou o Rio de Janeiro; nas portuguesas, em Lamego e Região D'ouro; e Mexicanas como as de Juxtlahuaca e Oaxaca; e como abordaremos mais à frente, na produção de artesanato em comunidades como na Favela da Rocinha. O objetivo dessa etapa do projeto é concluir alguns registros em curso e produzir novas frentes de acervo, mas, principalmente desenvolver uma plataforma de veiculação desse material adequado às suas funções e objetivos e dar visibilidade ao cruzo de forma articulada.



Figura 7: Selo dos trabalhadores da cultura e METDHIS, quando ainda era chamado de método, aplicados na thumbnail do documentário realizado sobre a Oficina de Carnaval da Grande Rio em 2022.

Fonte: Acervo DHIS PUC-Rio.

Nesse percurso de entender que nosso laboratório é construído e constituído pelos que nele passaram, gostaria de apontar muitos pesquisadores que me acompanharam, mas preciso focar em alguns deles que serviram como mote para pensar nessa pesquisa e que servem como uma forma de pensar a continuidade desses conceitos no audiovisual e trabalho de campo similar.

Luiza Drable, mestre em Design, pesquisou o estudo do design e o método de análise da direção de arte de Luiz Fernando Carvalho para entender como a direção influencia na criação dos níveis de realidade<sup>12</sup>, desenvolvendo uma **realidade pós-editada**. Marcelus Gaio, na sua tese de doutorado estudou os elementos estruturantes do expressionismo que são realmente verificáveis na animação nos níveis da linguagem, do gênero e do estilo. Expandindo então os quadros de Pasolini com a **realidade animada**. Eliane Garcia, doutora em Design, a ser comentada muitas vezes ao longo da dissertação, que estudou o vídeo como gênero do discurso e o campo do design; e participou de vários projetos citados como pesquisadora e designer. Jorge Langone, por trabalhar num campo similar e ter o design participativo como base em sua atuação com os agentes do Museu de Favela. E por fim, mas não menos importante, Davison Coutinho, um mentor em relação a favela da Rocinha e que na sua tese trata dos

<sup>12</sup> Esse conceito será abordado e aprofundado mais adiante em 2.3. Uma nova realidade diante das tecnologias.

projetos que desenvolve na comunidade.

Outros autores discutidos no laboratório através dos grupos de estudos, abordados em diversas dissertações e teses de pesquisadores vinculados ao laboratório, foram: Jessé Souza com a sua visão de ralé brasileira, os conversadores e as mudanças vivenciadas pelas mesmas no período de 2000 a 2010; Walter Mignolo e o olhar decolonial latino-americano; Walter Benjamin e seu conceito de “aura” nas obras de arte; Jean-Claude Carrière e suas reflexões acerca do projeto cinema e seu surgimento; Arlindo Machado e sua relação com o desenvolvimento de planos e estudo técnico do cinema; e Luiz Antonio Simas e Luiz Rufino com seu conceito de cruzo.

Agora, foco em utilizar os dois últimos, relativos ao cinema e com que podemos debater a respeito de conceitos importantes para o pensamento de design e vídeo.

## 2.2 Vídeodesign

Em primeiro lugar, precisamos trazer novamente à luz que essa é uma pesquisa fundamentada e realizada no campo do Design, apesar de utilizar conceitos e autores relacionados a área do cinema a tese de Eliane Garcia, mostra a premência de abordar o vídeo no âmbito da prática projetual. Jean-Claude Carrière, deixa claro em seu livro *A linguagem secreta do cinema* que a criação do fenômeno cinema fez uso de tudo que veio antes:

O cinema fez uso pródigo de tudo o que veio antes dele. Quando ganhou a fala em 1930, requisitou o serviço de escritores; com o sucesso da cor, arregimentou pintores; recorreu a músicos e arquitetos. Cada um contribuiu com a sua visão, a sua forma de expressão. (CARRIÈRE, 2006, p.22)

Então, podemos entender esse fluxo também no surgimento do vídeo, esse como um desdobramento da televisão e do cinema e sabendo que o mesmo foi “inventado” mais ou menos às cegas, na base do método empírico de tentativa e erro (MACHADO, 2008) podendo se utilizar de tudo que veio antes, incluindo o próprio cinema. Se o vídeo partiu da televisão e do cinema, podemos associar seu surgimento nas primeiras explorações de replicar o que era visto – geralmente caseiras – em seu uso doméstico e experimental e que com o tempo começou a

alcançar patamares diferenciados, como nos videoclipes. Aqui, a realidade do audiovisual desdobrada em duas em sua obra, poderia ganhar também uma terceira, o vídeo que ele não viu na sua difusão massiva; o uso de aparatos populares não profissionais: câmeras e aparelhos de reprodução – ambos magnéticos e, depois digitais – uma outra realidade?

De acordo com Garcia Pereira (2014), a aproximação entre vídeo e design partiu do reconhecimento de que questões estéticas, tecnológicas e científicas presentes em um, estão também presentes em outro. Assim como o viés de design que praticamos, o audiovisual é composto por um trabalho em equipe, onde as expertises de um complementa o outro. Já Machado (2008), mistura as etapas de um processo, assim como faremos, onde não há mais necessariamente uma linearidade das fases, sendo essas conduzidas de forma simultânea para romper com os métodos tradicionais.

Jean-Claude Carrière e Arlindo Machado; ambos têm um forte interesse na análise crítica do cinema como meio de comunicação e expressão artística. São autores que também se preocupam com questões de representação e como esses temas são retratados no cinema. O primeiro aborda questões de gênero, classe e raça em seus roteiros, muitas vezes desafiando estereótipos e preconceitos arraigados. Já o segundo, por sua vez, examina como as imagens e narrativas cinematográficas podem moldar nossas percepções de nós mesmos e dos outros, e como essas representações podem perpetuar ou desafiar desigualdades sociais.

Para fins de organização e compreensão desse conceito central da dissertação, começarei apontando a diferenciação, ao nosso ver, em relação ao conhecido como *motion graphics* e o *videodesign*. Buscamos entender também suas aproximações para então apontar conceitos importantes presentes do segundo, bem como conceitos de Garcia Pereira para o mesmo.

O *motion*, de acordo com João Carlos Pacheco Rodrigues Velho (2008) é traduzido como imagem em movimento e se conecta a formas de expressão, surge com o cinema e vai além, estando em animações e na televisão, trazendo referências de cada tipo diferente de linguagem. Assemelha-se com o videodesign em seu surgimento, mas se afasta ao ser um processo mais técnico de gerar animações ou formas em movimento.

[...] sobressaem dois aspectos: do ponto de vista técnico, motion graphics poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento. (VELHO, 2008, p.45)

Sendo então, uma área de criação que combina e manipula camadas da dualidade espaço-tempo em conjunto com sons e textos, e dependendo de que área de conteúdo está presente pode tender para o lado artístico e para o lado informacional. De acordo com Jon Krasner em seu livro *Motion graphic design & fine art animation* (Krasner apud Velho 2008) o processo do motion pode ser dividido em quatro etapas: avaliação do projeto, conceituação, desenvolvimento de ideias e *storyboard*.

O vídeodesign já é pautado pela compreensão de algumas categorias, sem ordem pré-definida, e utiliza de artifícios do audiovisual, do motion, de arte com o fundamento de exploração. Fundado no campo em nossa área de atuação, de acordo com Yves Deforges (apud Garcia Pereira, 2014, p.37), “ [...] ele concilia saberes e atitudes”. Para ela, três pontos o caracterizam: a observação do processo do vídeo no projeto, entender o vídeo como um problema complexo e ter um aprofundamento teórico-prático em que se dá a experimentação das dimensões técnico-estéticas do vídeo.

Assim, o vídeo na área do design é fruto de seu uso desinstitucionalizado e não profissional que aumenta muito seu potencial experimental; abrindo portas para surgir artistas como Sandra Kogut e sua intervenção artística, *Vídeo Cabine Número 1*<sup>13</sup> que mescla uma construção, uma arte urbana, mecanismos de capturas portáteis, soluções tecnológicas e analógicas, sistemas de recorte e edição diferenciados e, ao fim, uma performance de produção de conteúdo. Vemos nascer o vídeo design em suas diversas frentes, técnicas, estéticas e projetuais. Neste estudo, não vamos estender mais o estudo dessa nova realidade a partir de marcos artísticos e individuais apenas, mas, principalmente, a partir de dispositivos conceituais e analíticos que apresentamos agora.

Em seu livro *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*, Machado faz uma releitura histórica da técnica cinematográfica perpassando por marcos de mutação de linguagem e como a tecnologia das mídias influenciam nas produções –

---

<sup>13</sup> Para saber mais: <https://artout.com.br/sandra-kogut/>  
Acesso em: 19 jul. 2023.

desenhando um fluxo como os das camadas do ur-signo, mas aqui internos à realidade do cinema. Além da teletransmissão e da edição evocada por Pasolini, Arlindo traz a mudança do quadro confuso para os planos construídos, do plano contínuo para o contraplano, o surgimento do zoom, entre outros. Explica também estética, narrativa e representação, mas essas sempre postas dentro de um contexto mais amplo da cultura imagética.

Já Carrière, em seu livro *A Linguagem Secreta do Cinema*, se utiliza da sua experiência como roteirista para abordar temas como narrativa, desenvolvimento dos personagens e o uso da imagem como forma de da linguagem, sendo essa diferenciada de acordo com seu público. Alguns de seus pontos chaves são: narrativa e roteiro, simplicidade e eficácia, poder das imagens, colaboração entre diretores, reflexões filosóficas e abertura à experimentação.

Em resumo, o primeiro enfatiza a relação do cinema com a cultura da imagem e as tecnologias, o segundo destaca a importância da narrativa e da arte cinematográfica em si, sendo então complementares ao desenvolvimento da pesquisa. Sendo assim, aqui, introduzimos de forma sucinta dispositivos conceituais que pretendem gerar categorias para reflexão e possíveis experimentações mais adiante.

### **2.2.1 Roteiro ou não roteiro?**

Os autores se alinham à nossa abordagem, todavia, é importante enfatizar, principalmente para o trabalho que virá a ser feito, que o sentido de roteiro como obrigatório e/ou linear para o vídeo não é utilizado. Assim, dialogamos com Carrière quando esse o metaforiza com o sentido de ondas, onde você não tem uma direção exata e a cada novo bater de água, você é levado para um lado ou outro, ondas que podem te carregar para um mesmo local ou para algum local diferente. Já para Arlindo,

[...] isso que o cinema mostra como uma sequência temporal na verdade é uma forma de "escrever" a simultaneidade, da mesma maneira como a linguagem verbal, para descrever o mesmo acontecimento, deve necessariamente linearizá-lo num sintagma [...]. Isso é exatamente o que chamamos de linearização do signo icônico e a construção de uma sequência diegética [...]. (MACHADO, 2008, p.102)

Narrar, de acordo com Machado (2008) não é ficção, mas reconstituição

da atualidade. Isso se conecta com a ideia de não roteirizar, afinal a realidade é roteirizada? Vivemos linearmente quando olhamos um calendário, mas fora dele temos altos e baixos, idas e vindas e o audiovisual moderno busca esse sequenciamento com única finalidade de torná-los inteligíveis e legíveis para um público viciado no sistema codificado em que habitam.

### **2.2.2. Legibilidade**

Característica ou particularidade do que é legível (DICIO 2023), sendo legível o que se consegue ler com facilidade, mas que aqui toma ação como visualidade, compreensão e/ou entendimento. Carrière (2006) crê que ao contrário da escrita, onde as palavras se organizam em códigos que somos ensinados (ou precisamos aprender) para sermos capazes de decifrá-los, a imagem em movimento sempre esteve ao alcance de todos, não sendo algo novo, mas também universal. Em seu trabalho, podemos identificar fatores de compreensibilidade devido sua narrativa acessível em seus trabalhos, na sua capacidade de explorar aspectos da experiência humana – causando identificação e na clareza com que expressa suas ideias complexas de forma clara e concisa.

Ao pensarmos em um produto audiovisual podemos expandir a legibilidade em diversos quesitos, sendo as mais fáceis: texto em tela – a mais conhecida –, em relação a leitura de elementos, escolha de fonte, cor, tamanho; a visual, referindo-se à capacidade de entender e interpretar elementos ópticos (cenários, figurinos, gestos dos personagens, composição de quadros, cores e formas); e sonora, na capacidade de interpretar sons em diálogos, trilha sonora, ruídos: a estilística. Já as mais complexas são a de narrativas, em uma compreensão da história, dos temas e dos personagens, ao acompanhar uma série de acontecimentos sem ficarem perdidos ou confusos; a estilística que traz a capacidade de compreender e apreciar as escolhas estéticas feitas pelo diretor; e por fim, a de interface, relacionada com produções interativas, como videogames ou aplicativos.

### **2.2.3. A investigação se torna fruto dela mesma**

Pode parecer dúbio pensar assim, mas de acordo com Carrière (2006, p.190), a imagem filmada vai entrar pra História, pensando em se tornar um instrumento da mesma e de investigação. Ao trabalharmos o videodesign como

uma exploração, podemos entender que esse processo um dia viria a ser explorado por ele mesmo. Mas isso é entendido quando for um processo natural, pois “procurar transformar alguma coisa em história é paralisá-la [...] O cinema é tudo menos o passado”.

O vídeo foi a forma de expressão que produziu uma iconografia exploratória e que se reconciliou com as imagens técnicas e estéticas do tempo. A ideia de uma linguagem apenas, pode indicar uma maturidade de quem produz o audiovisual, mas o vídeo a partir da diversidade de comunicação pode forjar discursos diferenciados com um único material, dependendo de seu uso:

[...] uma das conquistas mais interessantes da vídeo-arte foi justamente a recuperação do texto verbal, a sua inserção no contexto da imagem e a descoberta de novas relações significantes entre códigos aparentemente tão distintos. (MACHADO, 2008, p.190)

Importante ressaltar algo abordado também por Machado, que é a necessidade de uma linguagem viva, assim como apontam os linguistas, entendendo que essa não busca acertar, mas sim aprender e se reinventar, onde se pode cometer erros. Para eles, a linguagem perfeita é a que está morta e não queremos isso.

#### **2.2.4. Brincar com os quadros, sejam eles bons ou ruins<sup>14</sup>**

Outro lado da exploração é entender e pensar planos, sendo Arlindo Machado um craque na exploração e entendimento dos mesmos. A noção de plano, sabida como fragmento de ação em que um fato essencial é colocado em ordem. Tudo se inicia no *quadro primitivo*, esse que “pode se considerar mais típico do primeiro período eram compostos de uma série de quadros autônomos [...]” (Machado, 2008, p.92), nele a câmera se mantinha estática e uma a uma distância da cena, algo similar a um plano geral, nos dias atuais.

Já por volta de 1900, os filmes foram baseados no enquadramento frontal e aberto, “cuja ação inteira se esgota num único quadro ou numa colagem de quadros autônomos separados pelos intetítulos [...]” (Machado, 2008, p.98). Quadro esse, utilizado muito para entrevistas e exposições de informações, onde

---

<sup>14</sup> Aqui brincamos com o conceito relativo de bom e ruim utilizado pelo público geral que aprecia o audiovisual sem um aprofundamento de conteúdo e sem um vocabulário melhor que não caia em opiniões baseadas em individualidades.

não é necessário indicar algum ponto de vista, apenas o que já se é.

A junção de planos contínuos, mas nem sempre filmados em sequência trouxe a novidade do conceito de montagem.

[...] o corte e a mudança de posição da câmera para se aproximar ou se afastar do motivo nem sempre eram determinados pela necessidade de ser ver mais ou melhor o que acontece numa cena. Eles tornavam possível também descrever a ação em termos de causa e efeito, ação e reação, anterioridade e posterioridade, numa palavra, analisá-la com a lógica dissecatória da decupagem. (MACHADO, 2008, p.103)

#### **2.2.5. O narrador está presente**

A ideia de um narrador presente e atuante parte da construção do videodesign, esse ideal de perfurar as paredes e mostrar sua participação dentro do processo é pertinente. Como diz Machado, 2008: esse narrador passa uma sensação de onividência, como um “deus” dessa narrativa. Abro um parênteses para dizer que esse narrador, por vezes pode tomar forma de um editor, apenas retrabalhando o que foi desenvolvido por outra pessoa, sendo atuante na pós-edição.

### **2.3 Uma nova realidade diante das tecnologias**

Como comentado anteriormente, Pier Paolo Pasolini é uma das bases sócio-políticas do DHIS, sendo a raiz de quase todas as pesquisas desenvolvidas pelos seus pesquisadores mesmo em seus diferentes vieses. Nessa dissertação abordaremos seu apontamento às formas de leitura da realidade através de códigos de identificação em sua Semiologia da Realidade.



Figura 8: Esquema para entendimento dos níveis/camadas na Semiologia da Realidade. Fonte: Elaborado pela autora baseado nos conceitos desenvolvidos por Pasolini (1981).

Primeiro, é preciso deixar claro que Pasolini não pretende representar essas "camadas" de realidade como uma perspectiva estática e cindida. Cada fase representa um marco sócio-histórico mais visível, que é pedagógico, para elaborar questões semiológicas que, logo se misturam às demais anteriores e fundam as posteriores. Um olhar para as camadas como transparentes seria o primeiro esforço e, depois, com outros autores, veremos os inúmeros canais intercomunicantes que não prejudicam o objetivo do esquema, só o justificam.

A análise é iniciada com a definição desse código, chamado por ele de **Ur-código**, ou propriamente a realidade vivida, nada mais é do que a própria vivência da experiência, onde na hora o ser não processa ou analisa sua ação, apenas a executa. Em uma segunda etapa, existe a **realidade observada**, onde há alteridade, o ser observa a ação de fora. Na terceira, **a realidade imaginada**, onde o ser rememora a realidade vivenciada e temos uma primeira edição mental, pois nem tudo consegue ser lembrado. Após, a **realidade representada**, já são adicionadas camadas, como uma encenação para entendimento do outro. **Realidade evocada**, onde o ser precisa do apoio verbal (e futuramente) e escrita para repassar o vivenciado. **Realidade Figurada**, nela o ser adiciona uma camada

estética e formal, ao reproduzir através do desenho. **Realidade fotografada**, onde os códigos anteriores podem ou não ser pertencentes, pois na fotografia o ser pode observar algo que não foi vivenciado por ele. **Realidade transmitida**, que adiciona a camada de transmissão televisiva (ao vivo), modificando as relações e adicionando o distanciamento. Por fim, **realidade reproduzida** em que é adicionado um esboço de edição que se amplia em relação às outras realidades.

Para Pasolini, a realidade é uma linguagem e com isso apresenta códigos que nos permitem as ler, comparando esses códigos de leitura da realidade aos do audiovisual com o intuito de desenvolver uma análise da linguagem.

O mesmo reforça a potência do código do cinema e deixa claro que na ambientação fascista italiana em que vivia, o cinema e a televisão tinham o poder de disseminar uma padronização do mundo baseada no totalitarismo que vivenciava. Projetando isso para o dia de hoje, creio que as redes sociais e as mídias atuais, não exploradas por Pasolini, tem muito mais poder e alcance e por isso proponho mais a frente pensarmos em uma nova realidade acima das já mencionadas.

Para propor um novo nível é preciso explorar as ferramentas críticas de Pasolini, tendo em vista seu compromisso ético e estético das relações presentes nas realidades e ações coletivas. Exemplifico aqui na aplicação em pesquisas pautadas no design em parceria, como é o caso do projeto Trabalhadores da Cultura, desenvolvido pelo DHIS e onde o RFC também se insere. Três conceitos foram desenvolvidos por Gamba Jr. *et al.* (2023) em Métodos de Parceria no Design, apresentado no MXRio Design Conference de 2023: a **integração**, a **colaboração** e a **participação**.



Figura 9: Conceitos de interação, colaboração e participação visualmente.

Fonte: Elaborado pela autora baseado em Gamba Jr. *et al.* (2023) e nos gráficos apresentados durante o congresso.

Uma ação ou projeto tem **integração** ao estruturar uma parceria de instituição de ensino e instituições do campo a fim de somar saberes para um projeto em comum. A **colaboração** é a atuação dos sujeitos da instituição de ensino e demais instituições no campo para gerar ações em práticas ativas no período em que houver pesquisa de campo, gerando uma troca de saberes maior. Por fim, a **participação** conta ativamente com a comunidade para depois levar em conta a relação de todas as instituições e demais setores, como é visto no projeto a ser apresentado, RFC, que objetiva ter continuidade e apropriação projetual.

Entendendo essa nova realidade como uma expansão das outras, é necessário abrir o leque para um conceito mais atual, ainda não abordado na época de Pasolini, que é a interatividade. Apesar de abordada por Arlindo Machado como um conceito que não define nada,

O termo interatividade se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir coisa alguma. (Machado, 2008, p.250).

ao pensarmos interatividade como interação e pautar-nos no conceito desenvolvido por Gamba Jr (2004) em sua tese, essa pode ser subdividida em subjetiva e objetiva. Nilton aborda que inicialmente só existia a interação relacionada à subjetividade, que se dá em trocas relativas aos sujeitos, mas sem modificação em relação aos objetos. Por exemplo, ao ler um livro não tenho uma troca direta com o autor, os comentários, modificações no modo de pensar se atém puramente aquele que consumiu.<sup>15</sup>

Porém, com o advento do computador, o aumento das demandas relacionadas à vida pós-moderna, torna-se necessário pensar em uma interação que se dá na objetividade. Nele, as trocas se dão em torno do objeto, podendo interagir com ele, inserindo retornos para que o criou, possibilidades de leitura multivariadas que muitas vezes poderiam existir desde o princípio, mas que só

---

<sup>15</sup> Ao falar de interação, entendemos que já existiam alguns mecanismos de troca, por exemplo, carta do leitor ao jornal, porém esse ainda demandaria muito tempo para ter um nível de resposta.

surtem com o tempo.

Houve tentativas de experimentar essa interatividade na década de 60, a exemplo do filme *Kinoautomat*<sup>16</sup> (1967) e o uso de botões para escolha, mas esse foi banido porque era uma interação fictícia e que independente da escolha feita pela audiência, o final era o mesmo. O filme foi feito dessa forma porque carregava uma sátira sobre a democracia e ao poder de decisão dos cidadãos. Sendo assim, essa estrutura viria a ganhar força comercialmente somente na década de 90.



Figura 10: Tela do filme dividida enquanto aguardava-se a votação do público.  
Fonte: *Kinoautomat*.

Um exemplo de dramaturgia brasileira é o programa *Você Decide*, exibido pela TV Globo entre 1992 e 2000. Em cada episódio eram encenados casos, com um final diferente a ser escolhido pelos telespectadores através de votações via 0800 no telefone. Essa necessidade de escolha, participação e interação só ganha força nessa época após a competição com a internet e a possibilidade de escolher como interagir com o objeto.

<sup>16</sup> Dirigido por Raduz Cincera e exibido na Expo Montreal no Canadá.  
Ver: [https://youtu.be/B1guluigzAI?si=YekGfoK0fQlsqt\\_M](https://youtu.be/B1guluigzAI?si=YekGfoK0fQlsqt_M).  
Acesso em: 06 mar. 2023.



Figura 11: Tony Ramos no estúdio do programa. Conforme as ligações iam acontecendo, os números iam aparecendo no placar.  
Fonte: TV Globo.

Com o tempo, essa interatividade se desenvolveu, por exemplo o curta *A Gruta*<sup>17</sup> (2008), disponível hoje no youtube e que pode durar de 5 a 40 minutos dependendo das escolhas feitas, trazendo mais de 40 opções de interatividade e 11 possibilidades de finais, além de permitir que você escolha qual personagem deseja assistir, Luiza ou Tomás. Hoje, nos streamings, já é possível assistir conteúdos desse formato, a exemplo dos conteúdos da *Netflix*, *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) e *As Escolhas do Amor* (2023), que em 2008 quando o filme de Gontijo foi desenvolvido ainda eram pouco explorados.

Outra forma de interação é pensar em vídeos que possam ser assistidos em conjunto ou individualmente de acordo com o interesse do público, a exemplo do *MINUDOCs*, organizado pelo laboratório em cima do projeto *Mascarados Afroiberoamericanos*<sup>18</sup>. Os vídeos possuem 1 minuto de conteúdo mais as vinhetas de apresentação e de finalização, podendo ser consumidos em qualquer ordem. Tem como pilar informacional três frentes: institucional, expressiva-conceitual e didática-informacional, sendo produzido conteúdos e lançados em ordens aleatórias.

Agora, expandindo essa interação objetiva para a pesquisa e para o projeto

<sup>17</sup> Dirigido por Felipe Gontijo, inicialmente distribuído em DVD e exibido em festivais.  
Ver: <https://youtu.be/WQxvx3R2ncU?si=1bmYgEb71EnURlme>  
Acesso em: 06 mar. 2023.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/@mascaradosafroiberoamerica4583/videos>  
Acesso em: 02 mar. 2023.

RFC, essa existiu no processo de aprovação dos vídeos, sendo a aprovação inicial do editor com o responsável do laboratório DHIS, depois essa perpassando as instituições parceiras até chegar no artista. Por exemplo, no vídeo de passo a passo, que abordaremos mais adiante sobre, da Malu precisou de diversas modificações devido ao *feedback* imposto por ela.

Pensando nas redes sociais, podemos entender como uma interação os comentários, curtidas, compartilhamentos, pois são métricas de uma troca produtor-audiência e funcionam dentro do escopo de qualquer projeto, seja audiovisual ou estático.

Retomando os níveis da realidade, expandimos o conceito final desenvolvido por Pasolini, a **realidade reproduzida**, que representa a edição audiovisual das outras realidades, propondo então a **realidade interativa**. Essa através do uso de artifícios do videodesign permite que um vídeo possa ser dividido em partes menores de igual compreensão; onde podemos pensar em uma forma de ser adaptado às redes sociais e novas formas de consumo e ao publicar é possível receber esse retorno do usuário, muitas vezes em tempo real.

### 3 Rocinha, Foco na Cultura

Este capítulo é dividido em três momentos: **1) Apresentação do Projeto** – aqui introduzimos o projeto, apresentamos o edital no qual ele foi ganhador, os nossos parceiros e etapas. **2) Rocinha, conhecendo uma favela** – um breve panorama histórico do surgimento das favelas e da Rocinha, entendendo essa como formada pelos seus moradores e com sua história contada pelos mesmos, através de uma dinâmica de grupo realizada por seis trabalhadores de cultura local em uma das etapas do projeto. **3) Descrição Detalhada** – explicitamos cada detalhe das quatro etapas projetuais.

#### 3.1 Apresentação do Projeto

RFC foi um projeto coordenado pelo DHIS e desenvolvido em parceria com as instituições: Rocinha em Foco, Museu Sankofa Memória e História da Rocinha, Laboratório de Imagem e Som do DAD PUC-Rio (LIS), Departamento de Artes & Design PUC-Rio e Museu da Pessoa; e teve fomento pelo edital da FAPERJ, Favela Inteligente, 2021, categoria A.



Figura 12: Logo do projeto, desenvolvido pelos pesquisadores do Laboratório DHIS.  
Fonte: Acervo RFC.



Figura 13: Primeira foto de equipe realizada no LIS, ainda sem a presença de todos. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Fernanda, Felipe, Kleber, Firmino, Rosineide, Junior, Fabiana, Leandro, Desireé, Herculano, Ana, Lilly, Eliane, Kallie, Mayara, Karina, Priscila, Gamba Jr., Nathália e Juliana.  
Fonte: Acervo RFC.

Importante ressaltar que esse projeto teve como base a tecnologia de inovação social do MP. Uma tecnologia relativa ao campo da memória e ao registro de histórias de vida que aliada à metodologia de abordagem da materialidade segmentada gerou registros, edições e difusão do DHIS.

A primeira edição do Programa Favela Inteligente em Apoio às Bases realizado pela Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro para o Parque de Inovação Social, Tecnológico e Ambiental da Rocinha (PISTA) teve como proposta contribuir para inovação relacionada a comunidades em situação de alta vulnerabilidade do Estado do Rio de Janeiro. A Rocinha foi selecionada como favela piloto e após a análise de toda a produção o projeto será avaliado para uma possível expansão para outros territórios. O edital foi dividido entre duas categorias: A e B.

De acordo com a instituição promotora, FAPERJ<sup>19</sup>, a categoria A foi composta de projetos com 12 meses e que se encaixassem em regras específicas, como: projetos de extensão universitária e que buscam viabilizar ações de

<sup>19</sup> Disponível em: <https://siteantigo.faperj.br/?id=4317.2.9>  
Acesso em: 30 jul. 2023.

empreendedorismo; projetos de movimentos discentes que promovam empreendedorismo de inovação social para empreendedores e empreendimentos estabelecidos na Rocinha; iniciativas de organizações não governamentais que atuem na comunidade; ações de empresas constituídas, estabelecidas no Rio de Janeiro, que queiram implementar ações em benefício da Rocinha e que sejam estruturados com apoio de parceiros da favela.

Já a categoria B foi composta com projetos de 24 meses e objetivos relacionados à pesquisas aplicadas por Instituições de Ensino Superior ou Instituições de Ciência e Tecnologia Situadas no estado do RJ e de apuração de dados de monitoramento de resultados e de impactos gerados, pelos projetos contemplados na Categoria A. Ao todo foram R\$9 milhões de recursos financeiros alocados para esse programa, sendo até R\$500 mil por projeto.

O projeto RFC visou desenvolver o potencial de duas instituições da favela por meio da integração de suas atuações complementares no campo da comunicação e memória local.

O RF<sup>20</sup>, idealizado por Fabiana Rodrigues, tem como objetivo mostrar a realidade dos moradores da Rocinha. Seu foco inicial foi mostrar os hábitos e costumes da comunidade, mas denunciando e reivindicando direitos dos moradores locais. A proporção do trabalho alcançou todas as redes sociais e cresce a cada dia; e Fabiana buscou meios para a sustentabilidade do empreendimento, dedicando-se 100% às redes. atualmente com Facebook (116 mil), Instagram (100 mil), Youtube (2 mil), Tik Tok (4 mil), acumulando um total de 222.000 seguidores<sup>21</sup>. Seu trabalho no youtube, entrevistando moradores locais, artistas, artesãos e empreendedores de outras comunidades almeja impactar e acabar com a imagem marginalizada que as grandes mídias televisivas propagam sobre os favelados.

O MS<sup>22</sup> é um coletivo inaugurado em julho de 2007, no Fórum Cultural da Rocinha, tem como intuito difundir as memórias e histórias da Favela, de forma educativa e que enfoque nas lutas e conquistas. Defende o direito à memória, a

---

<sup>20</sup> O portal do projeto ainda está em processo de finalização e atualmente a comunicação é feita de forma exclusiva pelo instagram.

Disponível em: <https://www.instagram.com/rocinhaemfocooficial/>  
Acesso em: 19 abr. 2023.

<sup>21</sup> Os números aproximados foram extraídos no dia 14 de fevereiro de 2024.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://museusankofarocinha.com.br/>  
Acesso em: 19 abr. 2023.

promoção dos direitos humanos dos moradores da Rocinha, o reconhecimento, o resgate, a proteção, a fruição e a valorização de seus patrimônios cultural, histórico, natural, material e imaterial, através de ação educacional e de saúde da elaboração de conceitos, de metodologias, de projetos e de programas.



Figura 14: Logo do RFC, desenvolvida pelos pesquisadores do DHIS, e do MS.  
Fonte: Acervo das respectivas instituições.

O DHIS também desenvolveu para o PISTA, um acervo sobre produtores de cultura local. Esse parque foi criado com o objetivo de provocar uma mudança da região, melhorando a qualidade de vida e o bem-estar social das pessoas por meio do desenvolvimento socioeconômico e ambiental através da transferência e aplicação de conhecimento para atender às demandas da sociedade, segundo as orientações das Nações Unidas, com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e resultado de um aprendizado coletivo em rede, onde atores públicos, privados e do terceiro setor participam compartilhando um mesmo resultado.



Figura 15: Logo do Pista, desenvolvido pelos pesquisadores do DHIS.  
Fonte: Acervo DHIS PUC-Rio.

A proposta foi realizar um projeto de pesquisa-ação baseado em ferramentas de design participativo. Deste modo, pesquisadores, membros das instituições parceiras e os produtores culturais locais atuaram na troca de saberes criando um espaço de diálogo com os sujeitos da pesquisa e o contexto social. No

design participativo (Farbiarz; Ripper, 2011 e Manzini, 2008), destaca-se a importância de uma estrutura horizontal com a comunidade como forma de trocar de conhecimentos acadêmicos estimulando a autonomia dos envolvidos. Para análise, existem três parâmetros propostos: integração, colaboração e participação.

O viés colaborativo prevê o trabalho dos profissionais e instituições como forma de gerar ações conjuntas durante a pesquisa de campo, assim nada mais é que uma troca de saberes entre as equipes que fazem a integração. A participação é feita quando a própria comunidade colabora na atualização autônoma das práticas, o efeito é de continuidade e apropriação. A participação pode se dar, por exemplo, como contribuição de uma comunidade para conteúdos de um acervo ou na execução de práticas locais e serviços estruturados na pesquisa.

A liberdade de ser customizável cria e amplia horizontes por proporcionar diferentes tipos produtores e artefatos a participarem, sendo esses em produtos entendidos como cultura pela grande massa e produtos que permitem ampliar a visão do que é cultura.

A contribuição para a sustentabilidade das duas instituições foi conduzida em quatro ações bem delimitadas e que vão gerar, no processo de avaliação, aspectos independentes. O projeto durou 1 ano e teve seu encerramento no dia 29 de junho de 2023 em um evento na Biblioteca Parque da Rocinha.

A coleção está disponibilizada no site do projeto<sup>23</sup>, sendo atualizável e processual, inclui diversas formas de produção cultural local, histórias de vida, referenciais técnicos e estéticos e processos de produção. Alguns exemplos do que já está disponível: fotógrafos, artesãos, grafiteiros, performance drag, barbeiros, pintores, costureiras, entre outros.

As quatro etapas são: **Histórias de Vida de Trabalhadores da Cultura, Passo a Passo dos Processos Produtivos, Materialização Cruzada, Formação de Multiplicadores**. Todas as etapas utilizam o METDHIS e estão veiculadas em um portal.

### 3.1.1. Histórias de Vida de Trabalhadores da Cultura

Essa etapa teve como objetivo central criar um núcleo de memória integrado entre as instituições da Rocinha sobre os trabalhadores da cultura local.

---

<sup>23</sup> Disponível em: <https://rocinhaemfoco.com.br/rocinha-foco-na-cultura/>  
Acesso em: 24 abr. 2023.

A METDHIS integra também em seu projeto a metodologia de inovação social de coletas de histórias de vida do Museu da Pessoa antes de aprofundar o método na sua relação de memória dos processos produtivos, resultados estéticos, práticas de distribuição e questões de recepção. As histórias de vida são pontos de partida importantes. O núcleo envolveu a capacitação de profissionais na coleta, documentação e difusão de histórias de vida dos trabalhadores, criando uma coleção do projeto no portal do Museu<sup>24</sup>.

A utilização dessa metodologia permitiu que para além das histórias de vida recolhidas no projeto, esse acervo pudesse ser vivo e permanecer sendo atualizado, como geralmente já são as coleções disponíveis no mesmo. Para além de perguntas relacionadas à história de vida, também foram realizadas questões a respeito dos fazeres do profissional. Então, serão recolhidas principalmente referências materiais do entrevistado e para o vocabulário próprio do seu trabalho, ajudando a compreensão já neste instante algumas etapas do seu processo criativo e de produção material.

Nesse momento conseguimos concluir 12 entrevistas, 6 realizadas em conjunto entre o DHIS, MS E RF e 6 de forma autônoma pelas instituições.

### **3.2.1. Passo a Passo dos Processos Produtivos**

Em paralelo ao acervo de histórias de vida, foram recolhidas informações para decupar esse trabalho de uma forma que fosse possível organizar uma escala que acompanhasse a produção dos entrevistados.

Aí emerge a principal etapa do METDHIS, que consiste na coleta de memória de processos produtivos. O objetivo do método é que se gerem processos de registro e difusão com algum nível de autonomia. O foco é uma forma de divulgação do trabalho como recurso de divulgação do trabalho com um potencial capaz de se tornar expressivo quantitativamente pela facilidade técnica no uso doméstico de equipamentos para produção do material. A nossa vasta experiência no laboratório em projetos de design de vídeos pretendeu montar uma metodologia de registro, edição e difusão gerando vídeos produzidos profissionalmente com recursos de gravação, edição, uso de imagens de cobertura, pós-edição digital e finalização em alta qualidade como uma forma de divulgar

---

<sup>24</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/colecao-detalle/?id=956>  
Acesso em: 24 abr. 2023.

individualmente cada trabalhador, no final gerando uma videoaula e um *trailer* para cada.

### 3.1.3. Materialização Cruzada

Esta talvez seja a técnica mais original do METDHIS, onde um determinado artista é convidado a representar outro, apesar de linguagens e mídias distintas. A mistura de linguagens pode fomentar a representação de diferentes contextos ou diferentes artistas. A metodologia envolveu o trabalhador imergir-se nos acervos anteriores (histórias de vida e passo a passo) de outro trabalhador entrevistado para representá-lo em uma produção de sua linguagem. O resultado final foi registrado e divulgado como um *portfólio*, desta vez, de forma cruzada onde dois artistas são difundidos (o que produziu o trabalho e o que foi retratado).

Esse formato de divulgação pretende ser uma forma de estímulo a outros produtores a fazerem uma imersão nas histórias e saberes armazenados pelo projeto e produzir suas próprias intervenções. Além de um grande potencial de leituras da comunidade pelos próprios produtores da favela, o método criado acaba por difundir exemplos concretos de formas de representação do universo cultural local que podem inspirar outros projetos do PISTA.

Os seis artistas que participaram da etapa de passo a passo foram os mesmos que participaram do projeto piloto da materialização cruzada.

### 3.1.4. Formação de Multiplicadores

Para além das instituições selecionadas, tivemos o propósito de formar e estimular a integração de multiplicadores. Um dos aspectos que garante a sustentabilidade das histórias de vida, é que exista uma parceria com setores locais da Rocinha. Uma das principais estratégias de captação contínua são ações de formação de multiplicadores dentro da própria comunidade, pois vão trazer novos depoimentos.

O MP já tinha duas estratégias de atuação junto a escolas<sup>25</sup> em diferentes segmentos: **O todo lugar tem uma história para contar – Escola**, que visa a formação de professores do ensino e promove a aproximação entre escolas e comunidades a partir da escuta e divulgação das histórias de vida de seus

---

<sup>25</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/educativo/sobre-o-educativo>  
Acesso em: 24 abr. 2023.

moradores; e **Projeto Círculos de Histórias Digitais** que visa a formação de jovens na metodologia do *Digital Storytelling* criada pelo MP em parceria com o *Center For Digital Storytelling* nos Estados Unidos, com o objetivo de registrar, produzir e divulgar as histórias locais.

Cada uma das estratégias tem foco em alunos de diferentes faixas etárias, a primeira no ensino fundamental, onde fizemos parceria com a Escola Municipal Luiz Paulo Horta e a segunda, no ensino médio, mas como a Rocinha não tem escolas neste segmento, fizemos conexão com o Colégio Estadual Ayrton Senna, localizado perto da favela e com grande quantidade de alunos moradores de lá.

Nesse momento conseguimos concluir 7 entrevistas, 3 realizadas com a escola de ensino fundamental e 4 com a escola de ensino médio.

### **3.1.5. Portal Rocinha em Foco**

Para a veiculação dos acervos do RFC e como forma de abrir um portal para o RF o METDHIS reflete sobre formas de difusão do conteúdo, neste projeto, com a criação de um site. Como o RF tinha apenas canais em redes sociais (*Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok*), foi fundamental um portal da instituição. Além da divulgação desses acervos nas redes sociais já atuantes do RF e do MS, foi necessário um site que organizasse a forma de apresentação dos acervos e o seu sistema de busca.

O portal além de conter a divulgação de suas redes sociais e os seus projetos já existentes, tem uma aba com o nome deste projeto. Esse site terá todos os acervos apresentados aqui, uma divulgação geral do projeto como um todo e uma parte voltada a quem deseja colaborar financeiramente com o RFC. Como já foi introduzido, uma das funções do projeto foi oferecer fontes úteis a uma consulta base para outros projetos do PISTA e, nesse sentido, a estruturação de uma forma de busca mais estruturada foi fundamental.

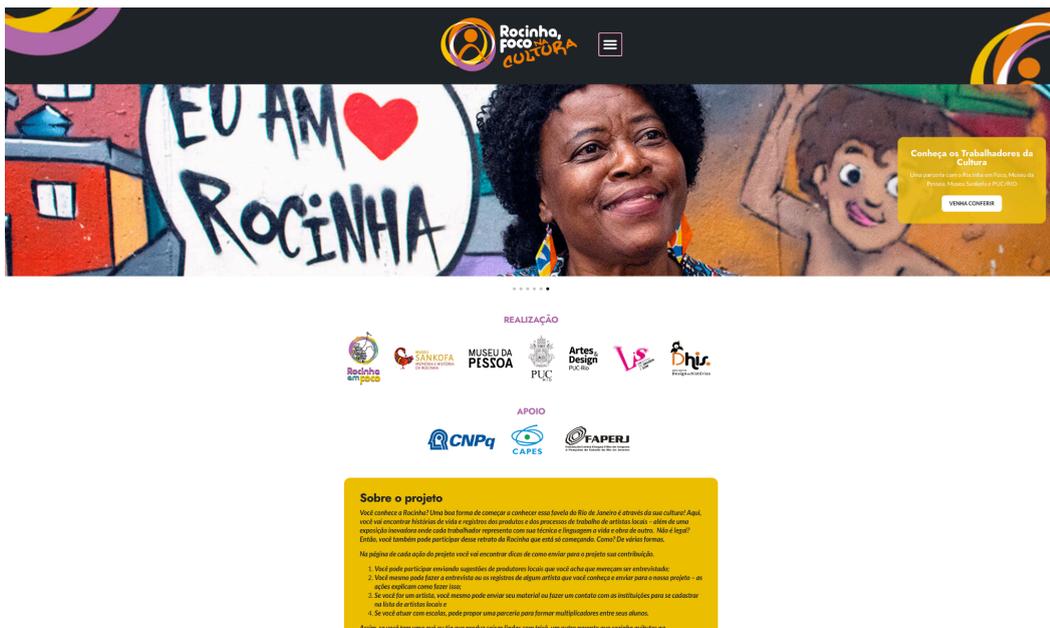


Figura 16: Página inicial do projeto no portal.  
Fonte: Acervo RFC.

No sistema de coleção<sup>26</sup> disponibilizada no MP há uma produção de registros de baixo custo, de grande autonomia dos usuários e permite uma amostragem quantitativamente grande. Já na etapa de Passo a Passo e Materialização Cruzada, o processo é feito de forma mais profissional e demanda mais tempo e custos, sendo mais expressivo qualitativamente, mas por conta disso tendo um quantitativo menor de produções.

Para entender a realização do projeto em todas as suas minúcias e também seus trabalhadores, precisamos entender a Rocinha, como ela foi formada e quais seus momentos mais marcantes, para isso utilizaremos além das fontes documentais, as fontes diretas do campo dando voz aos próprios moradores como forma de contar sua narrativa.

A plataforma é dividida em cinco formas de acessar o conteúdo, sendo pelas quatro etapas projetuais individualmente ou por cada artista, assistindo seus vídeos de todas as etapas da qual o mesmo participou. Todos os vídeos são hospedados no youtube, como forma de facilitar o acesso e a visualização independente da plataforma utilizada. Além disso, é possível contribuir doando para o projeto - sendo esse valor dividido entre os trabalhadores.

<sup>26</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/colecao-detalle/?id=956>  
Acesso em: 24 abr. 2023.

### 3.2 Um projeto e uma favela

O termo favela, como aponta Renato Meirelles e Celso Athayde (2014) é importante porque começou a ser utilizado no início do século XX para descrever o conjunto popular formado no Morro da Providência – situado no bairro da Gamboa no Rio de Janeiro, que inicialmente de acordo com Jailson de Souza Silva e Jorge Luiz Barbosa apud Coutinho (2016) chamava-se Morro da Favella. Mas com o passar do tempo foi ganhando múltiplos sentidos e significados, muitas das vezes pejorativo e estigmatizado por aqueles que vêm de classes mais altas.

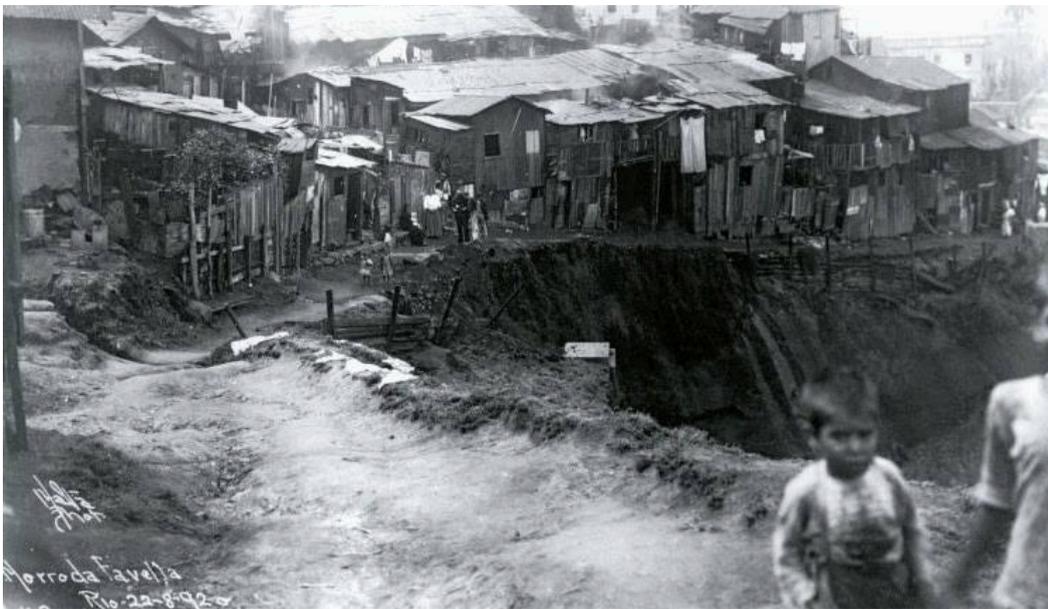


Figura 17: Morro da Providência no início do século.  
Fonte: Arquivo da cidade.

Desde a reforma Pereira Passos, quando os trabalhadores que habitavam os cortiços tiveram suas moradias retiradas, a favela começou a crescer como uma forma de resistência e necessidade de habitar mais próximo aos centros urbanos. Para Alba Maria Zaluar e Marcos Alvito apud Coutinho (2016) foi justamente a derrubada dos cortiços que resultou no crescimento dos pobres nos morros e demais áreas vazias da cidade. Passou depois a crescer e ser vista como um conjunto popular com precaridades higiênicas e sanitárias, reduzida a um espaço insalubre e que indicava um problema para o governo se responsabilizar.

Com certeza, a favela é o lugar onde o Estado não se instalou de fato (nem por isso deve ser associada a carência, pois esta existe em todos as classes), mas é o lugar em que precisa ser ativada a qualidade de todos os serviços públicos para

evitar o medo, a escuridão, o lixo largado, a insegurança, a ilegalidade.

A favela é reduto da criatividade, da invenção, do empreendedorismo pleno, das artes, dos afetos e da solidariedade. E, se concordarmos, a carência não é uma característica daqui. (MV Bill em MEIRELLES E ATHAYDE, 2014, p.17)

Hoje já é reconhecida como berço cultural, como aponta MV Bill, mas é no Modernismo de 1922 que a favela, de acordo com Silva e Barbosa apud Coutinho (2016, p.23) “foi romanceada por músicos e artistas da época, sendo valorizada como símbolo da cultura nacional. Logo, também reconhecida como berço do samba” e a ser representada por artistas, como Tasila do Amaral.

No Rio de Janeiro, durante muito tempo foi comum utilizar-se o termo comunidade para referir-se à mesma, adotamos em nosso laboratório e nas pesquisas o uso de favela, entendendo essa palavra como sinônimo de resistência e demarcação de pertencimento e espaço daqueles que ali pertencem. Além disso, os participantes do projeto RFC também utilizam o termo e garantem que o preferem pelos mesmos motivos.

Segundo Christina Vital da Cunha apud Coutinho (2016), a favela atualmente cresce a 70%, aumentando a pobreza de sua população. Para entender um pouco mais do panorama histórico passado nesses quase 40 anos, organizamos uma tabela informacional a partir dos dados coletados por Davison Coutinho em sua dissertação de mestrado.

Quadro 1: Breve percurso histórico das favelas.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados presentes em Coutinho (2016).

<b>1987</b>	Início da ocupação das favelas no Rio de Janeiro
<b>1904-1906</b>	Reforma Pereira Passos
<b>1927</b>	As favelas são incluídas no plano de remodelação
<b>1930</b>	Início da Rocinha, com o aumento da migração nordestina
<b>1945</b>	Reivindicação por água nas favelas com criação das bicas
<b>1946</b>	Criação da Cruzada São Sebastião <sup>27</sup> pela igreja Católica
<b>1949</b>	Primeiro censo das favelas
<b>1956</b>	Criação do serviço especial de recuperação das favelas e habitações anti-higiênicas (SERFHA)

<sup>27</sup> Projeto social da igreja com fim de apoiar os moradores sem renda em suas reivindicações por uma melhoria social (COUTINHO, 2016).

<b>1960</b>	Criação do Centro de Habitação Provisória (CHP)
<b>1962</b>	Criação de centros habitacionais da Cidade de Deus, Vila Kennedy, Vila Aliança, Vila Esperança
<b>1963</b>	Criação da Federação das Associações de Favelas do Estado da Guanabara (FAFEG)
<b>1966</b>	Criação da Companhia de Habitação Popular do Estado da Guanabara (COHAB) e Banco Nacional de Habitação (BNH)
<b>1972</b>	FAFEG realiza o III Congresso de Favelados do Estado da Guanabara
<b>1979</b>	Criação do PROMORAR, que se propunha a urbanizar favelas na região da Maré e da Baía de Guanabara com saneamento básico, erradicação das palafitas e distribuição de títulos de propriedade
<b>1980</b>	FAFEG renomeada de Federação das Associações de Favelas do Rio de Janeiro (FAFERJ) e faz manifestações de reivindicações de melhorias nas comunidades
<b>1982</b>	PROFACE da Prefeitura do Rio, programa que levava saneamento para as favelas da cidade
<b>1988</b>	Conquista de cidadania na nova constituição Federal e no Plano Diretor das Cidades
<b>1993</b>	Chacina de Vigário Geral e as ONGS se voltam para às favelas
<b>1994</b>	Criação do programa Habitar Brasil do Governo Federal
<b>1998</b>	A Light com o Programa de Normalização das Áreas Informais (PRONAI) ofereceu a normalização e o fornecimento de energia em diversas favelas
<b>2000</b>	Associações de Moradores foram marginalizadas pelo tráfico, consolidando o estereótipo de risco e violência do espaço da favela
<b>2008</b>	Implantação das Unidades Pacificadoras (UPPs)

Compreendido a partir dessa pesquisa prévia, que a Rocinha foi criada por volta de 1930, e seu processo de ocupação do espaço remete a quando a região ainda possuía características rurais, pois aí era localizada a antiga fazenda de café Quebra-Cangalha. Essa fazenda foi vendida para as Companhias de Terreno Cristo Redentor e Castro Guidão e foi dividida em loteamentos que serviram para a produção de hortaliças que abasteciam os bairros vizinhos.

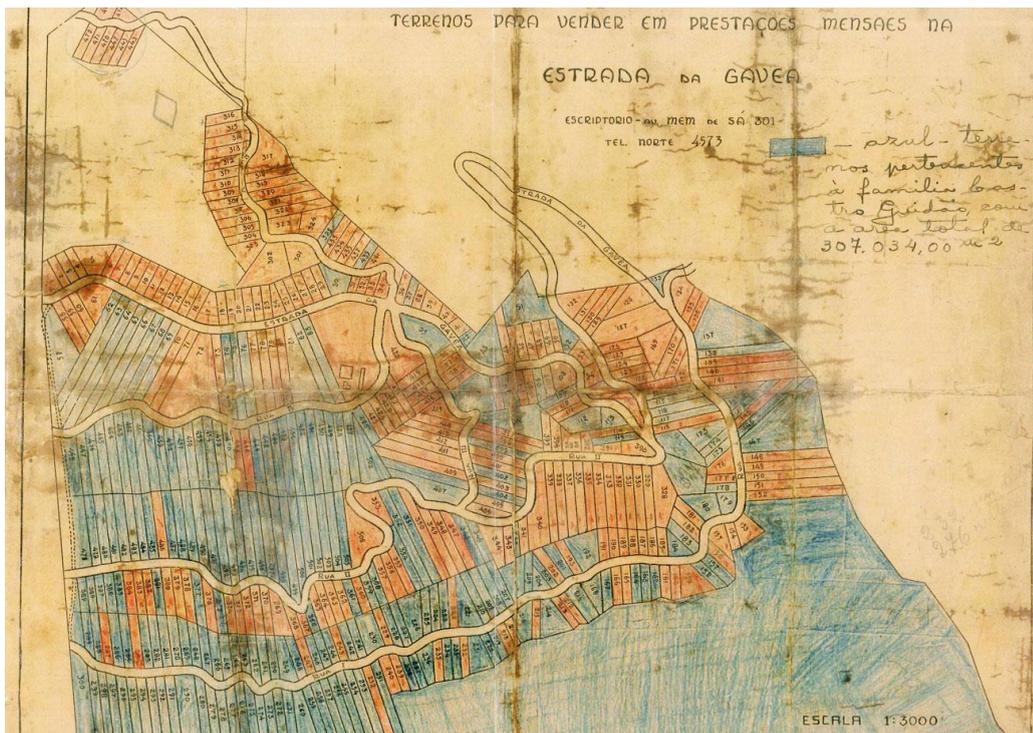


Figura 18: Mapa de loteamento da fazenda Quebra-Cangalha. Nele é possível perceber o traçado original da Estrada da Gávea e de algumas das principais localidades da Rocinha atualmente.

Fonte: Acervo IMS.

De acordo com o MS, quando questionados de onde proviam aqueles produtos que eram vendidos na feira, os feirantes respondiam que as hortaliças vinham de uma “rocinha” no alto do morro da Gávea, o que deu origem ao nome dado à favela. A sua expansão aconteceu ao mesmo tempo em que o bairro da Gávea crescia. O asfaltamento da região na década de 30 e desenvolvimento industrial da localidade acelerou esse processo, levando a ocupação dos loteamentos disponibilizados.

Com o passar do tempo, a região teve diversos momentos de disputas a respeito de um território dividido, de um lado uma das maiores favelas do Brasil e do outro bairros de alto nível financeiro<sup>28</sup>, como Gávea e São Conrado.

Nas pesquisas do MS, por volta dos anos 50, a favela tomou as medidas que conhecemos hoje. E na década de 60, começou a existir o trabalho comunitário na região, marcados pelas mobilizações atrás de direitos de saneamento básico e limpeza dos valões.

<sup>28</sup> Informação baseada na análise sobre o imposto sobre a propriedade predial e territorial urbana (IPTU), sendo estes uns dos mais altos da cidade.

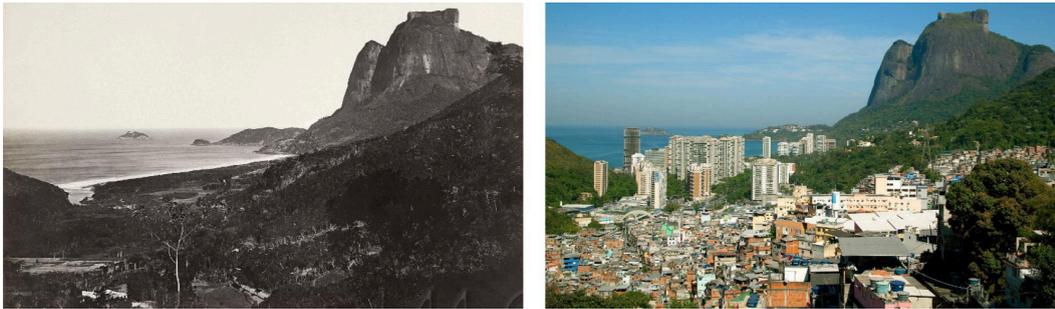


Figura 19: Antes (1885) e depois (2015) da Favela da Rocinha e do Morro Dois Irmãos. Fonte: Na direita: Acervo Instituto Moreira Salles. Na esquerda: Ailton Silva.

Na década de 70, a população conseguiu vislumbrar os progressos das reivindicações feitas pelos moradores anteriormente, o poder público começou a viabilizar o desenvolvimento da infraestrutura local, com escolas, postos de saúde, passarelas e a canalização das valas. Em 18 de junho de 1993<sup>29</sup>, através da Lei 1995, a Rocinha foi transformada em bairro.

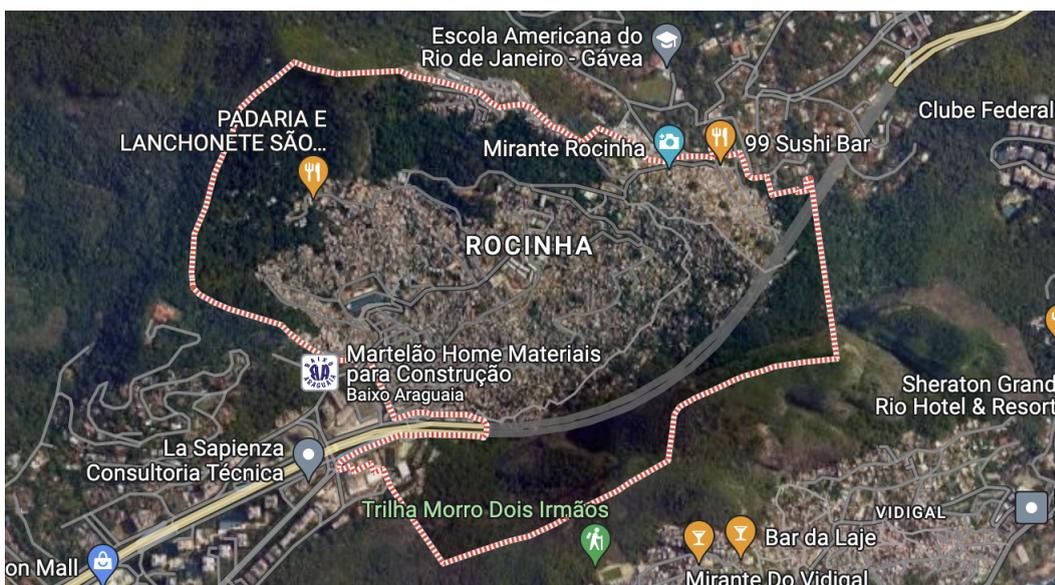


Figura 20: Dimensão espacial da Rocinha hoje via satélite. Fonte: Google Maps (*printscren* realizado em fevereiro de 2024).

De acordo com o projeto Memória Rocinha<sup>30</sup>, realizado em parceria entre o IMS e o MS, o bairro da Rocinha é dividido em 24 localidades e cada nomenclatura designada tem uma importância para essa comunidade.

<sup>29</sup> Rio de Janeiro (Cidade). Lei nº 1.995, de 18 junho de 1993. Delimita a XXVII Região Administrativa — Rocinha, criada pelo Decreto nº 6011, de 04 de agosto de 1986, cria e delimita o Bairro da Rocinha, altera a delimitação da VI RA — Lagoa e dos bairros da Gávea, São Conrado e Vidigal, subdivide o bairro da Rocinha em área.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://ims.com.br/acao-social/projeto-memoria-rocinha/>  
Acesso em: 10 jul. 2023.

Quadro 2: Localidades da Rocinha e a história de suas nomenclaturas.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados presentes no acervo Memória Rocinha.

1	<b>Laboriaux</b>	Herdado de uma companhia de saneamento francesa
2	<b>Vila Cruzado</b>	Após os anos 80 com a mudança da moeda
3	<b>Setor 199</b>	Mansão que existia na divisa entre Gávea e Rocinha
4	<b>Rua 1</b>	Rua projetada no processo de loteamento
5	<b>Rua 2</b>	Rua projetada no processo de loteamento
6	<b>Rua 3</b>	Rua projetada no processo de loteamento
7	<b>Rua 4</b>	Rua projetada no processo de loteamento
8	<b>Vila Vermelha</b>	Devido a concentração de barro vermelho existente antes das moradias
9	<b>Faz Depressa</b>	Rapidez com que as casas foram construídas para não correrem risco de serem removidas
10	<b>Capado</b>	Na época da ocupação quase não havia vegetação
11	<b>Terreirão</b>	Nesta área os terreiros serviram de quintal de obra antes de serem ocupados
12	<b>Portão Vermelho</b>	Havia uma propriedade que tinha fama de mal assombrada.
13	<b>Dioneia</b>	Devido a uma planta que habitava a região.
14	<b>Pastor Almir</b>	Um pastor juntou famílias para comprar terras na região e nunca as entregou, anos mais tarde o prefeito Klabin fez a primeira desapropriação em favela para dar de posse aos moradores
15	<b>Curva do S</b>	Uma das curvas mais perigosas, já foi palco de disputas de corridas
16	<b>Cachopa<sup>31</sup></b>	Segundo moradores, em homenagem a uma moça bonita da região
17	<b>Cachopinha</b>	Microrregião da cachopa, situada em sua parte baixa.
18	<b>Vila Verde</b>	Antes da ocupação era uma mata fechada
19	<b>Cidade Nova</b>	Por abrigar uma sede de associação dos moradores, fazendo referência à prefeitura do Rio de Janeiro
20	<b>Bairro Barcelos</b>	Advém do presidente da companhia Cristo Redentor que administrava a favela
21	<b>Largo do Boiadeiro</b>	Onde José Boiadeiro criava gado e cuidava de suas plantações
22	<b>Roupa Suja</b>	Era comum a lavagem das roupas como forma de renda, porém o sabão de baixa qualidade deixava as roupas com aspecto sujo
23	<b>Macega</b>	Significa mata fechada, fica na encosta do morro Dois Irmãos
24	<b>Campo da Esperança</b>	Moradia para famílias que haviam perdido tudo em uma enchente

<sup>31</sup> Cachopa em português de Portugal significa moça bonita.

Toda a história da Rocinha foi composta pelo esforço de seus moradores e sem eles, a favela não teria alma. Por isso, na etapa de materialização cruzada, ocorreu uma ação na PUC-Rio com seis trabalhadores que participaram de todas as etapas do RFC. Nessa dinâmica o objetivo era que buscassem em sua memória fatos importantes nessa construção da história pessoal e coletiva. O objetivo era formar uma linha do tempo, dividida em cinco categorias: mundial, Brasil, Rio de Janeiro, Rocinha e vida pessoal. Os trabalhadores tinham um papel de cada cor e deveriam elencar acontecimentos da década de 60 até os dias atuais.



Figura 21: Dinâmica de linha do tempo realizada em grupo.

Na direita: Humberto e Fernanda. Na esquerda: Malu.

Fonte: Acervo RFC.

Agora introduzo os seis artistas, explicitando sua relação com a Rocinha, alguns nascidos nela e outros que a vida conduziu para lá, além de explicitar seu trabalho. Conhecer o background de cada trabalhador é importante para entender suas memórias e referências pessoais.

**Luiz Summer** é carioca, nascido e criado na Rocinha. No início de sua trajetória, trabalhou como produtor de moda, gerando oportunidades a jovens modelos da favela, que desfilaram vestidas com suas criações. Além desse trabalho, produz peças de artesanatos, inspirados na comunidade em que vive. Seu trabalho como artesão carrega uma visão e reflexo de como seria uma Rocinha livre de estereótipos. Seu processo criativo é parte de uma construção social para aqueles que têm a oportunidade de conhecer suas peças.

**Malu Vibe** é uma jovem artista, de 26 anos, 100% Rocinha, como diria ela. Descobriu-se aos 15 anos de idade, uma grafiteira autodidata. O início de sua carreira artística foi marcado pela coletividade em intervenções artísticas, pois nunca estava sozinha. Hoje ela vive de seu fazer.

**Renato Errejota**, cria da Favela da Rocinha, se destaca dentro e fora do

seu lugar de moradia. Seu olhar atento e crítico por meio da fotografia, faz do seu acervo um material único com registros incríveis e diversos que retratam o cotidiano.

**Jal Amorim** é natural de Paulista, Pernambuco. Inspirado na personalidade de sua tia, o ator, cria e dá vida a personagem drag queen, Creuza Barbosa, alegrando a vida de quem mora por toda a Rocinha. Seu objetivo de vida é levar felicidade para toda a comunidade, além de trazer oportunidade para que todos os moradores tenham acesso à cultura dentro do lugar em que escolheu para ser o seu lar.

**Cida Rodrigues**, artesã, teve seu contato com a arte ainda no internato quando criança. Iniciou com as pulseiras de miçangas e crochê, vendendo nas praias onde suas obras passaram a ser consumidas por clientes estrangeiros. Tem como parceiro na produção das suas obras seu companheiro que gosta de marcenaria, assim fazendo um trabalho que transforma lixo em arte e vende gerando renda para a família.

**Mery**, nasceu no conjunto habitacional Cruzada São Sebastião e se mudou para a Rocinha após seu casamento. Trabalhou como doméstica e cozinheira, mas foi na condição de desempregada, que desenvolveu um talento já presente desde a sua infância, a arte. Utiliza materiais recicláveis e resíduos sólidos coletados na própria Rocinha, materializando valor onde poucos conseguem ver.



Figura 22: Trabalhadores que participaram da dinâmica de lembrança da Rocinha. Linha superior: Zé, Malu e Renato. Linha inferior: Jal, Cida e Mery. Fonte: Acervo Rocinha, Foco na Cultura.

Quadro 3: Linha do tempo realizada em dinâmica do projeto Rocinha, Foco na Cultura. Jal: amarelo, Zé: laranja, Mery: azul, Cida: verde, Malu: roxo e Renato: preto. Fonte: Produzido pela autora a partir das informações coletadas presencialmente.

		<b>1960</b>	Década em que nasci	Pessoal
		<b>1970</b>	Brasil ganhou a copa do mundo	Brasil/Mundial
		<b>1980</b>	Caetano lançou a música LINDA	Brasil
			Conheci meu anjo da guarda	Pessoal
		<b>1980</b>	Década em que nasci (eu lembro de chorar)	Pessoal
		<b>1981</b>	Flamengo Campeão Mundial	Rio/Brasil
		<b>1980</b>	Nascimento da minha filha	Pessoal
		<b>1990</b>	Cara Pintada – Estudantes pedindo a saída do Collor	Brasil
			Primeira aparição de modelos da Rocinha no teatro SBT	Rocinha
			A melhor época	Pessoal
			Tio Lino, Bispo do Rosário, Beatriz	Rocinha Rio de Janeiro
		<b>1992</b>	ECO 1992	Mundial
			Invasão do exército na Rocinha	Rocinha

		Desfile com modelos da Rocinha em Búzios	Rocinha
	<b>1993</b>	Primeiro desfile com modelos da Rocinha no Palácio do Itamaraty	Rocinha
	<b>1995</b>	Primeiro baile de carnaval no Copacabana Palace	Rio de Janeiro
	<b>2000</b>	Fim do Mundo	Mundial
		Brasil penta campeão	Brasil Mundial
		Entre becos e vielas, lembro de porcos, vacas e bois	Rocinha
		Construção do conjunto habitacional da Rocinha	Rocinha
		O dia em que conheci Maria	Pessoal
		Iniciei meu projeto	Pessoal Rocinha
		Entrei na festa Chá da Alice com o personagem de Rainha de Copas	Pessoal
		Estreei a peça Os Exculaxados com direção do Chico Anysio	Pessoal
	<b>2008</b>	Museu Sankofa é criado	Rocinha
	<b>2010</b>	Ganhei um prêmio na Inglaterra	Pessoal
		Me tornei microempreendedor individual (MEI)	Pessoal
		Estreei no Xuchá - Turnê com a rainha dos baixinhos	Pessoal
		Cheguei na Rocinha	Pessoal Rocinha
		Meu primeiro desfile na escola de samba	Pessoal
		Chá de Museu	Rocinha
		Primeiro livro do Museu	Rocinha
		Hotel Nacional foi tomado por bandidos	Brasil
	<b>2014</b>	Comecei a andar de longboard (skate)	Pessoal
	<b>2016</b>	Olimpíadas do Rio de Janeiro	Brasil Mundial
		Impeachment Dilma	Brasil
		Conclui o Ensino Médio	Pessoal
		Caiu o bloco da ciclovia Tim Maia e eu estava horas antes no local exato	Rio de Janeiro Pessoal
	<b>2017</b>	Assassinato da Marielle Franco	Rio de Janeiro
		Primeiros grafites na Rocinha	Pessoal Rocinha
		Fiz um grafite em homenagem a Marielle Franco	Pessoal

		Guerra na Rocinha (CV)	Rocinha
	2020	Estreia da peça Creuza em Loucuras na Comunidade no Shopping da Gávea	Pessoal
		Estreia da Creuza no Ressaça Bar com o Baile da Creuza	Rocinha
		Formação da minha turma na fotografia	Pessoal
		COVID-19	Mundial
		Uso de Máscaras	Mundial

### 3.3 Desenvolvimento

Com a duração de um ano, o projeto teve uma complexidade de administração de todos os processos, onde cada etapa teve um pesquisador responsável do DHIS para organizá-lo em parceria com o MS e RF. Descrevo em detalhes todos os processos realizados e como foi possível concluir tudo com êxito em tempo.

Aqui já podemos ver um campo fértil para identificar novos aspectos do vídeo gerados por uma prática atual e já inserido em um contexto atualizável e plástico em relação ao uso das tecnologias. Como ver nessa produção as categorias para o videodesign de Eliane Garcia, de pré-cinema e pós-cinema de Arlindo ou uma nova realidade de Pasolini?

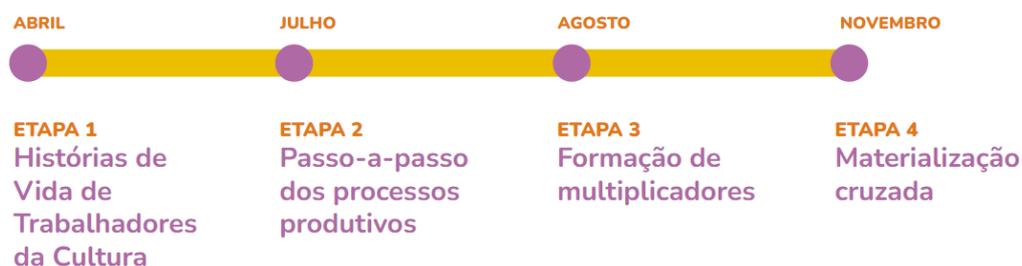


Figura 23: Etapas do projeto organizadas em ordem cronológica.  
Fonte: Acervo RFC.

#### 3.3.1 Histórias de Vida de Trabalhadores da Cultura<sup>32</sup>

Esta etapa teve início com um curso ministrado pelo Museu da Pessoa com a finalidade de preparar as instituições de acordo com a tecnologia social da

<sup>32</sup> Os vídeos desta etapa estão disponíveis em:  
<https://rocinhaemfoco.com.br/rocinha-foco-na-cultura-historias-de-vida/>  
Acesso em: 18 jul. 2023.

memória que reúne vivências e conceitos essenciais para que todos possam se apropriar da metodologia de registro e produção de narrativas históricas.

O MP<sup>33</sup> é um museu virtual e colaborativo de histórias de vida aberto à participação de toda pessoa. Fundado em 1991, acredita que contar, escutar, conhecer e preservar histórias de vida pode mudar seu jeito de ver o mundo.

Em parceria com a Fundação Banco do Brasil desenvolveu-se em 2009 essa tecnologia com a visão de que toda pessoa, grupo ou comunidade pode ser produtora, guardiã e disseminadora de narrativas de vida. Cada entrevistado não é entendido como uma mera fonte de informações sobre o assunto, mas sim como uma pessoa que, de alguma maneira, vivenciou um pedaço de um momento histórico e se apropriou de forma pessoal de sua experiência.

Podemos definir história de vida como a narrativa construída a partir do que cada um guarda seletivamente em sua memória. Ela corresponde a como organizamos e traduzimos para o outro parte daquilo que vivemos e conhecemos.

É um exercício de construção do EU realizado a partir de um estímulo. Revela o contexto de produção, o estímulo dado ao narrador, sua intenção, seus dados socioculturais e, sobretudo, sua perspectiva pessoal e singular sobre sua própria experiência. (MUSEU DA PESSOA, 2009, p. 42)

Essa tecnologia propõe que, para a realização da entrevista de história de vida as narrativas surjam de forma natural, sem que seja necessária a formulação de uma pergunta com muitas especificidades. Toda pessoa tem uma narrativa e bagagem e irá contar dos momentos vividos e os transformar em histórias singulares; basta ao entrevistador ter uma escuta ativa e conduzir o narrador com mínima interferência possível.

O curso aconteceu em formato remoto via *google meet* e foi ministrado pela mestre Cláudia Leonor Oliveira, que atua como consultora do MP nesse estilo de projeto há anos. Teve a participação de três representantes do DHIS e de cada instituição, RF e MS. Nós nos reuníamos um dia da semana, por uma hora para aprender as técnicas de entrevista do museu e produzir um roteiro de entrevista, documento licença para uso de imagem e áudio, além de um documento de cadastro do entrevistado e de suas imagens<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/>  
Acesso em: 7 jul. 2023.

<sup>34</sup> Todos os documentos encontram-se disponíveis nos anexos.

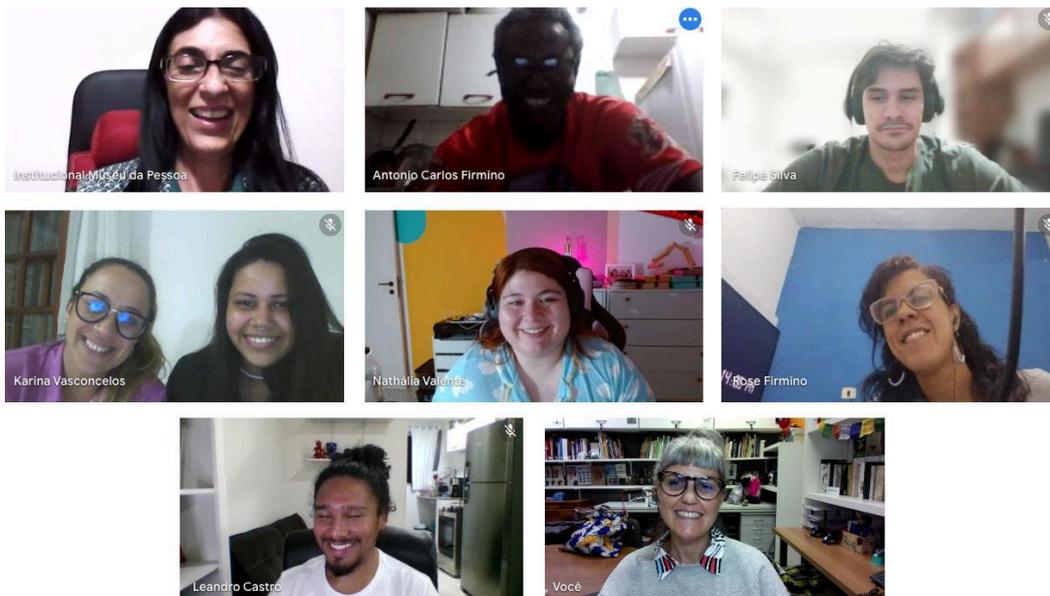


Figura 24: Aula realizada via *google meet* com os participantes da primeira etapa.  
Fonte: Acervo RFC.

Com a professora Cláudia, aprendemos sobre a tecnologia social da memória, tivemos acesso a algumas entrevistas que costumam tocar mais o coração e que após serem gravadas no padrão do museu, tiveram uma pós-edição voltada a algum projeto específico, por exemplo a da Izabel Mendes da Cunha, do *Contar para viver: narradores do Brasil*<sup>35</sup>. Nos encontros também montamos um catálogo para seleção de trabalhadores para a realização de uma escolha coletiva de seis para a primeira etapa. Essa decisão levou em consideração diferenças de faixa etária, sexo, raça e processo artístico. Após essa seleção, o DHIS criou a identidade visual para as cartelas de início e final do vídeo que foram aplicadas na pós-edição.

Ao longo da disciplina tivemos momentos voltados à prática, então entrávamos em salas individuais e entrevistamos uns aos outros. Essa dinâmica foi interessante porque permitiu que os participantes das instituições se conhecessem mais a fundo, já que fomos divididos de forma que não fôssemos com alguém que já tivéssemos alguma intimidade.

Como o encerramento das aulas se aproximando, fizemos uma viagem para conhecer a sede física do MP, localizado no estado de São Paulo. Presencialmente pudemos folhear alguns livros de projetos publicados pela instituição, aprender técnicas de como organizar um acervo físico com tantas

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www2.museudapessoa.org/exposicoes/contar-para-viver/>  
Acesso em: 18 jan. 2024.

horas de dados em vídeo, a nomear esses arquivos de forma a encontrá-los depois com facilidade, a subir todo o conteúdo das entrevistas que seriam realizadas a seguir na plataforma virtual.



Figura 25: Representantes das instituições que participaram da visita à sede do museu. Da esquerda para a direita: Davison, Priscila, Karina, Solange, Rosineide, Cláudia Leonor, Jocineia e Nathália.  
Fonte: Acervo RFC.



Figura 26: Aula realizada pelo Felipe Rocha, coordenador de acervo, na sede do museu. Lá pudemos ter contato direto com aqueles que conhecíamos somente de forma remota e observar na prática informações que antes passavam apenas no imaginário, como formatos de HDs, por exemplo.  
Fonte: Acervo RFC.

Após o retorno da visita à sede do MP, entrou-se em contato com os artistas para agendarmos as entrevistas e foram selecionados os locais em que seriam realizadas. Ainda nesse primeiro contato, solicitava-se que o entrevistado separasse algumas imagens relativas a sua trajetória de vida que também fariam parte do acervo, com a finalidade de ilustrar visualmente a história relatada na entrevista. A primeira entrevista foi realizada com a grafiteira Malu Vibe e serviu como uma espécie de piloto, pois tivemos uma aula após a mesma em que pudemos analisar na prática os erros e acertos cometidos que deveriam ser resolvidos para o restante do processo.

No dia da entrevista, foi captado o vídeo e escaneavam-se as imagens selecionadas, assim como a redação das respectivas legendas. Importante ressaltar que nessa etapa a gravação e captação de áudio ficou por responsabilidade do DHIS, mas buscou-se inserir as instituições aos poucos nesse processo porque depois eles realizaram mais seis entrevistas de forma totalmente autônoma.

O roteiro para a entrevista foi dividido em quatro blocos, sendo um deles opcional — decisão que era tomada na hora pelo entrevistador devido ao tempo levado para responder os blocos anteriores e o tempo máximo que uma entrevista deveria durar, cerca de 50 minutos. Esses blocos eram: **família e identificação**, com perguntas que introduziram a vida do entrevistado; **desenvolvimento**, dedicado a relatar o processo do seu trabalho, materiais empregados e referências inspiracionais; **Rocinha**, bloco opcional, que questionava a respeito de sua vida na favela e participações sociais e, por fim, **futuro e avaliação**, que indagava a respeito de seus planos e da experiência de ser entrevistado. Além disso, ao final era sempre perguntado ainda em gravação: Autoriza a divulgação de sua entrevista e imagem para o projeto RFC?

Quadro 4: Roteiro de perguntas realizadas na primeira etapa do projeto.

Fonte: Elaborado pela autora a partir do acervo RFC.

BLOCO 1: INTRODUÇÃO	
1	Para começar, gostaria que você dissesse seu nome completo e seu nome artístico.
2	Qual a origem do seu nome artístico?
3	Qual a data e local de nascimento?
4	Você nasceu na Rocinha? Se respondeu não: Então, quando veio morar aqui?

5	Quais as pessoas importantes na sua criação? Como elas se chamam?
6	Fale um pouco sobre a sua infância e adolescência?
7	Descreva este local de onde estamos realizando essa entrevista. Em que localidade da Rocinha nós estamos?
<b>BLOCO 2: DESENVOLVIMENTO</b>	
8	Qual é o seu trabalho na área da cultura?
9	Quando começou seu trabalho?
10	Há alguma coisa na infância ou adolescência que você acha que influenciou seu trabalho na cultura?
11	Como você aprendeu esse trabalho?
12	Alguém o(a) ensinou e/ou incentivou? Quem? É autodidata ou tem formação?
13	Você trabalha em parceria? Tem sócios, grupos, divisão de tarefas?
14	Explique o que você faz? Como é esse fazer?
15	Quais os materiais necessários para o seu trabalho? E como você os adquire?
16	Quanto tempo leva para gerar um produto?
17	O que motiva o fazer dessa atividade? Lazer, sustento ou para doação.
18	Aonde está a sua clientela ou público? Os moradores da Rocinha são seus clientes? Qual o perfil deles? Homem, mulher, criança. Qual localidade?
19	Qual a forma de comercialização? E forma de pagamento?
20	Como se dá o seu processo criativo? O que te inspira nesse trabalho?
21	Como a Rocinha inspira esse processo criativo? Influência na estética ou no tema do seu trabalho?
22	Em que medida ser morador da Rocinha colabora ou não para o reconhecimento do seu trabalho? Colabora na difusão?
<b>BLOCO 3: ROCINHA</b>	
23	O seu trabalho já se relacionou com algumas ações coletivas da Rocinha? Mutirões da laje, limpeza de vala, mutirão pela saúde, mutirão pelo centro comunitário, escola e campanha de vacinação. <u>Se sim:</u> Você poderia descrever? Festa, confraternização, feijoada.

BLOCO 4: FUTURO/AVALIAÇÃO	
25	Existe alguma coisa que não perguntamos e que você gostaria de deixar registrado sobre a Rocinha ou o seu trabalho cultural?
26	Qual é hoje seu maior sonho?
27	O que achou de contar um pouco da sua história?



Figura 27: Enquadramento e making off da entrevista realizada com a Cida em sua casa. Fonte: Acervo RFC.

Com as seis primeiras entrevistas gravadas, a equipe DHIS editou o material, retirando apenas minutos iniciais e finais relativos a ajustes que acontecem na hora do registro, mas deixando o conteúdo das respostas na íntegra. O vídeo final recebeu uma cartela de início, com o nome do entrevistado, do entrevistador e o tipo de trabalho produzido, e uma tela final com os logotipos de todos os parceiros do projeto.

Importante ressaltar que apesar de seguir a um padrão, esse estilo de gravação estática, personagem enquadrado em primeiro plano e sem cortes – ou com o mínimo possível, defeitos de início, final ou algum problema sonoro –, hoje é considerada totalmente anacrônica de acordo com a realidade audiovisual em que vivemos, onde é prezado o máximo de movimentação, mudanças de câmera e de planos. Sendo ela semelhante ao plano sequência, em que a câmera é disposta de uma forma e permanece até o final e a **realidade transmitida**, semelhante às transmissões ao vivo.



Figura 28: Modelos de cartela inicial e final utilizados na edição do vídeo.  
Fonte: Acervo RFC.

Além do curso com o MP, os representantes receberam uma capacitação voltada para técnicas de gravação e edição simples, além do upload e registro na plataforma do museu. Após essa capacitação, cada instituição deu prosseguimento ao projeto de forma totalmente autônoma, realizando todas as etapas de registro, edição e upload de mais trabalhadores.



Figura 29: Orientação sobre técnicas e materiais de audiovisual.  
Fonte: Acervo RFC.

No momento, mais seis entrevistas para essa etapa foram realizadas pela equipe das instituições RF e MS. Nessas, eles tiveram total autonomia, desde a decisão de quem entrevistar, a realização e registro e a pós-edição e postagem no youtube.

Nessa etapa, os vídeos tiveram como grande foco, a narrativa da história de vida. O uso do plano estático posicionado em primeiro plano, onde o entrevistado é enquadrado do peito para cima, visa não conflitar a visão com informações demais e permitem que caso a pessoa retratada deseje mostrar um objeto, consiga ter essa liberdade. Não há edições durante a entrevistas, apenas a retirada do início e do término. O fluxo sem edições garante o tom confessional e documental.

### 3.3.2 Passo a Passo dos Processos Produtivos<sup>36</sup>

De forma paralela ao acervo de histórias de vida, o METDHIS vai buscar na produção dos artistas outras fontes de história. Os pesquisadores do DHIS já vem aplicando esse método em suas pesquisas, como Lino Rocha (PIBIC) e Fernanda Morais (doutorado) com os Bate-Bolas, Desirée Bastos (doutorado) com uma peruqueira de Escola de Samba, Gamba Jr., Priscila Andrade e Eliane Viana (projeto Mascarados Afroiberoamericanos) em visita na cidade de Juxtlahuaca no México com a *danza de los diablos*<sup>37</sup>, Gamba Jr. em visita na cidade de Oaxaca (CAPES PrInt), Luís Flávio Godinho (pós-doutorado) no Recôncavo Baiano e os

<sup>36</sup> Para assistir os vídeos desta etapa, acesse:  
<https://rocinhaemfoco.com.br/rocinha-foco-na-cultura-passo-a-passo-dos-processos-produtivos/>

<sup>37</sup> Tradução livre: Dança dos Diabos.

Zambiapungas. No RFC o primeiro passo foi organizar uma entrevista a fim de entender o fazer e montar um roteiro preliminar, além de agendar quanto tempo seria necessário para as gravações, que dessa vez com técnicas o que demandou de mais câmeras na filmagem.



Figura 30: Making off realizado no campo com Renato Errejota.  
Fonte: Acervo RFC

Cada artista teve alguma peculiaridade no processo e os vídeos desta etapa permitiam a abordagem do mesmo através de recursos de gravação em locais externos ou nos ateliês, dependendo do tipo de trabalho, tendo sua filmagem realizada pelos representantes de cada instituição que haviam sido treinados na etapa de Histórias de Vida, juntamente com auxílio da equipe do DHIS. Esse processo teve total dedicação ao registro do processo fabril do artista através dos seus materiais, processos e técnicas tendo os resultados registrados passo a passo.



Figura 31: Equipe de filmagem do passo a passo realizado com Renato.  
Fonte: Acervo RFC



Figura 32: Fotografias realizadas pelo Renato ao longo do dia de gravação.  
Fonte: Renato Errejota.

Cada vídeo é composto pelas etapas do processo, dividido em cartelas que explicitam cada uma das etapas aplicadas ao modo de fazer. Atendendo à qualidade profissional, os vídeos contam com recursos de edição, uso de imagens de cobertura, pós-edição digital e finalização em alta qualidade, além de trilha sonora exclusiva. Além disso, foi realizado um pequeno teaser para cada trabalhador, como uma espécie de portfólio para que ele possa usar para divulgar seu trabalho.



Figura 33: Frames do vídeo trailer editado.  
Fonte: Acervo RFC

Essa fase proporciona uma forma de valorizar o trabalho do artista apresentando não somente sua história de vida e o resultado final de seu trabalho, mas também confere valor ao processo e ao saber qualificado demonstrando materiais, técnicas, linguagem e referências empregadas na elaboração. O portal – onde serão exibidos todas as fases do projeto –, oferece aos usuários que acessam e assistem os vídeos a possibilidade de fazer uma doação ao projeto como um todo. Os recursos recolhidos são revertidos para as duas instituições da Rocinha e para todos os trabalhadores que estão presentes nos dois acervos: o de Histórias de Vida e o do Passo a Passo.

Nessa etapa, muda o sistema de edição, trazendo a ideia de plano e contraplano, onde a narrativa agora se vale da edição para explicar o modo de fazer. Além de trabalhar tipos de edição com objetivos distintos, mas que se valem do mesmo material, a fim de formar um vídeo mais extenso e completo e outro no sistema de trailer portfólio, onde é introduzido o trabalhador como forma de difundir sua arte. Aqui, a variação de planos e zooms permitem recortes de detalhes e focos necessários para narrar a técnica.

### **3.3.3 Materialização Cruzada<sup>38</sup>**

A Materialização Cruzada é a ação mais importante da metodologia do laboratório e que encontra ecos no conceito de cruzo. De Rufino e Simas (2018, p.25) “o cruzo, o encruzamento ou o encruzar emerge como perspectiva teórico-metodológica assentada nos complexos de saber das macumbas brasileiras [...]”. Aqui esse conceito para além de propor uma interação, foi desenvolvido como uma troca de histórias de vida, saberes e técnica, sem descaracterizar os processos originais, mas expandindo a memória dos registros anteriores.

Essa materialização pode ser advinda do pesquisador, designer e/ou artista com seus sujeitos da pesquisa ou entre os próprios sujeitos como forma de estimular outro. Nela, seis trabalhadores selecionados elaboraram projetos em suas técnicas, representando e traduzindo a vida e obra dos outros trabalhadores que participaram dessa etapa. Suas representações contemplaram o personagem, sua biografia, a materialidade de seu empreendimento e sua relação com a

---

<sup>38</sup> Para assistir os vídeos desta etapa, acesse:  
<https://rocinhaemfoco.com.br/rocinha-foco-na-cultura-materializacao-cruzada/>

comunidade.

Sendo assim, essa dinâmica dá visibilidade a processos que se dão em qualquer projeto que envolva diferenças socioculturais entre o projetista e o setor social com o qual trabalha ou, onde essas diferenças são mitigadas, mas mantêm aspectos subjetivos. Pode ser realizada como uma ressignificação dos processos já existentes com atores locais, ou na relação entre uma comunidade e artistas e designers fora do contexto.

O objetivo principal consistiu em redimensionar a trajetória de um artista pelo olhar e domínio artístico de outro, enfatizando a necessidade de coletar informações sobre o artista a ser representado por meio de uma imersão de conversas em encontros, além do acesso ao acervo de vídeos produzidos pelas outras etapas. A equipe do DHIS, os profissionais do RF e do MS orientaram o processo de pesquisa e criação. Para tanto, foram realizados cinco encontros, sendo três coletivos e dois individuais.



Figura 34: Cronograma das etapas de materialização.

Fonte: Acervo RFC.

O primeiro serviu para explicar o processo, dividir as duplas e fazer com que os artistas se apresentassem, pois nem todos se conheciam. Foi realizada uma dinâmica, apresentada anteriormente, que consistiu em uma linha do tempo coletiva e como tarefa para o encontro seguinte, cada participante recebeu um caderno e o utilizou como um diário de processo, fazendo observações, anotações e apontamento de dúvidas em relação ao seu parceiro.



Figura 35: Primeiro encontro coletivo voltado à materialização cruzada. Acima: Malu e Renato escrevendo com informações para linha do tempo. Abaixo: Momento em que Mery se apresenta para o grupo.  
Fonte: Acervo RFC.

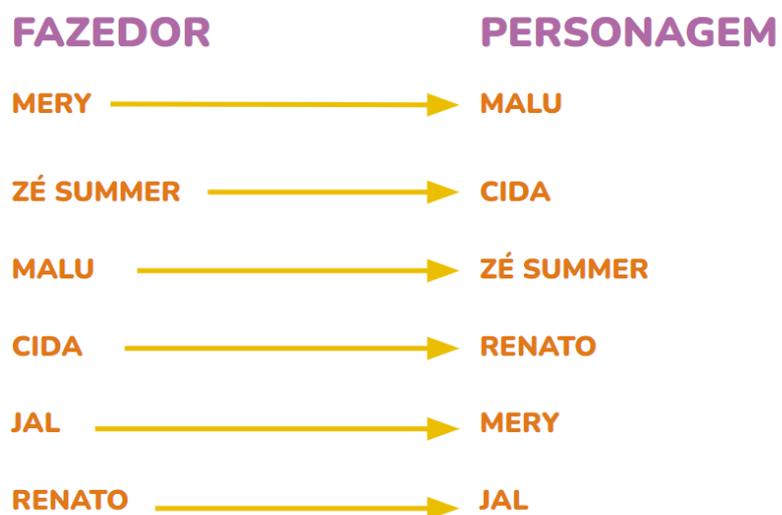


Figura 36: Esquema de divisão dos pares entre os produtores.  
Fonte: Acervo RFC.



Figura 37: Registro coletivo do primeiro encontro entre trabalhadores e os participantes das instituições.

Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Kleber, Karina, Fabiana, Marcely, Leandro, Matheus, Rose, Lilly, Fernanda, Renato, Priscila, Humberto, Karina, Gamba Jr., Maria Eduarda, Cida, Mery, Malu, Jal e Zé.

Fonte: Acervo RFC.

No segundo encontro, foi feita uma roda de conversa sobre as leituras dos vídeos, um princípio de orientação de especificidade técnica através de exercícios e de uma aula com exemplos de outras materializações realizadas pelo laboratório. Como exercício, cada trabalhador elaborou sua proposta de projeto a ser apresentada aos seus orientadores, pois o terceiro encontro foi voltado totalmente para orientações do mesmo e no quarto já foi gravado esse processo que foi transformado em um mini documentário.

O resultado final de cada artista foi: Renato realizou um ensaio fotográfico da Creuza pelas ruas e vielas da Rocinha; Malu grafitou um muro com o rosto de Zé; Cida fez um quadro retratando a favela, o calçadão de Copacabana e o logo de Renato; Mery fez uma maquete vertical da Rocinha e uma pintura de perfil da Malu; Zé fez uma maquete vertical com uma fotografia da Cida e casinhas e Jal fez um vídeo em que representava a Mery do passado falando com a do presente.

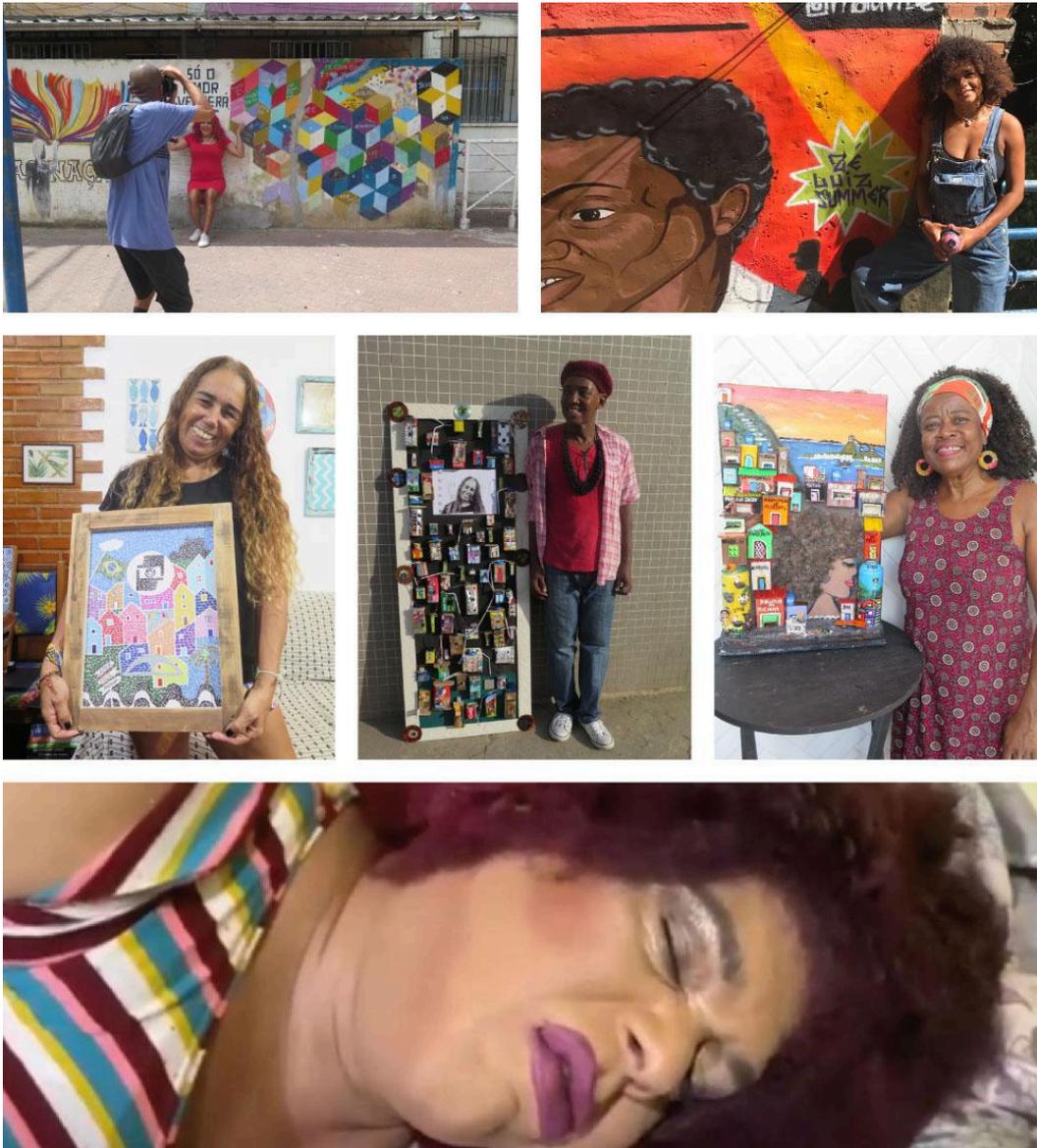


Figura 38: Resultado final das materializações, cada uma com as suas peculiaridades.  
Fonte: Acervo RFC<sup>39</sup>.

Além de mostrar os processos de trabalho, esse exercício da materialização permitiu estimular a representação da favela da Rocinha por meio de seus próprios artistas. Ele ressignifica a sua própria linguagem ao aplicar um novo método de criação e produção baseando-se em uma história real. Desta forma, esta etapa funciona como um estímulo para artistas locais usarem como referência outros trabalhadores da favela, por meio de uma metodologia de imersão nos demais acervos. O objetivo principal é o convite e motivação a outros artistas (da Rocinha ou não) para desenvolverem a mesma metodologia, se

<sup>39</sup> A materialização do Jal Amorim foi realizada através de um vídeo da Creuza personificando a Mery, disponível em: <https://youtu.be/qBbq0n09VfU>.

apropriando do acervo do projeto. Resultando em um diálogo continuado e também em estímulo a produções voltadas para o universo local.



Figura 39: Esquema de representação das duplas no vídeo de materialização.

Jal fez Mery, Mery fez Malu, Malu fez Zé, Zé fez Cida, Cida fez Renato e Renato fez Jal.

Fonte: Acervo RFC



Figura 40: Cartelas de abertura dos vídeos disponíveis no portal.

Fonte: Acervo RFC

O último encontro coletivo serviu como encerramento desse processo. Nele, cada artesão pode se ver através dos olhos de outro artista. Nessa etapa, o sistema de edição se mantém na ideia de uma mistura de planos, por vezes textos gravados pelos próprios entrevistados e abre espaço para que sejam inseridos novos suportes nos vídeos, como imagens e texto. O uso de imagens de cobertura retiradas de outros contextos amplia a edição do fluxo narrativo; algo que é denominado por Pasolini como gíria artística: o que interfere de forma mais autoral sobre o tempo documental.

### 3.3.4 Formação de Multiplicadores<sup>40</sup>

Essa etapa foi baseada no projeto Todo lugar tem uma história para contar – Escola do MP, um projeto que visa formar professores do ensino fundamental e médio, buscando aproximar as escolas e a comunidade por meio da escuta e divulgação das histórias de vida dos moradores.

Sua aplicação do projeto teve como objetivo principal formar multiplicadores para a dimensão participativa do acervo de histórias de vida. Duas escolas locais foram selecionadas para participar, a Escola Municipal Luiz Paulo Horta e o Colégio Estadual Ayrton Senna da Silva.

A formação teve as seguintes etapas: convite e apresentação às escolas, capacitação dos professores pelo MP, MS, RF e DHIS, agendamento e realização das entrevistas pelos alunos, edição das entrevistas e produção dos vídeos, apresentação dos vídeos e encerramento do projeto.

Toda a capacitação foi feita de maneira remota e explorou o conceito de trabalhador da cultura. Os professores aprenderam sobre a metodologia de entrevistas de história de vida e como aplicá-la em campo. Já os alunos desempenharam um papel ativo nas entrevistas, fazendo perguntas e registrando por meio de desenhos.



Figura 40: Desenho de alunos retratando os entrevistados  
Na esquerda: Nicollas Vieira. Na direita: Evelyn Gomes.  
Fonte: Acervo RFC.

Após as gravações, os alunos selecionaram os pontos relevantes para a produção dos vídeos, que foram editados pelas instituições parceiras e também foi realizada uma cerimônia de encerramento com a exibição desses vídeos quando os entrevistados, professores e alunos, receberam certificados.

---

<sup>40</sup> Para assistir os vídeos desta etapa, acesse:  
<https://rocinhaemfoco.com.br/rocinha-foco-na-cultura-historias-de-vida/>



Figura 41: Aluno registrando o processo da entrevista no ambiente escolar.  
Fonte: Acervo RFC.



Figura 42: Encerramento da fase de formação de multiplicadores.  
Acima: Professores e aluno do Colégio Estadual Ayrton Senna e Sônia London, representante do MP. Abaixo: Davi e seu vídeo, exibido no colégio no mesmo dia.  
Fonte: Acervo RFC.

Como forma de propagar essa iniciativa, desenvolveu-se um manual para orientar os alunos do ensino médio na condução de entrevistas, visando incentivar a realização de novas entrevistas.

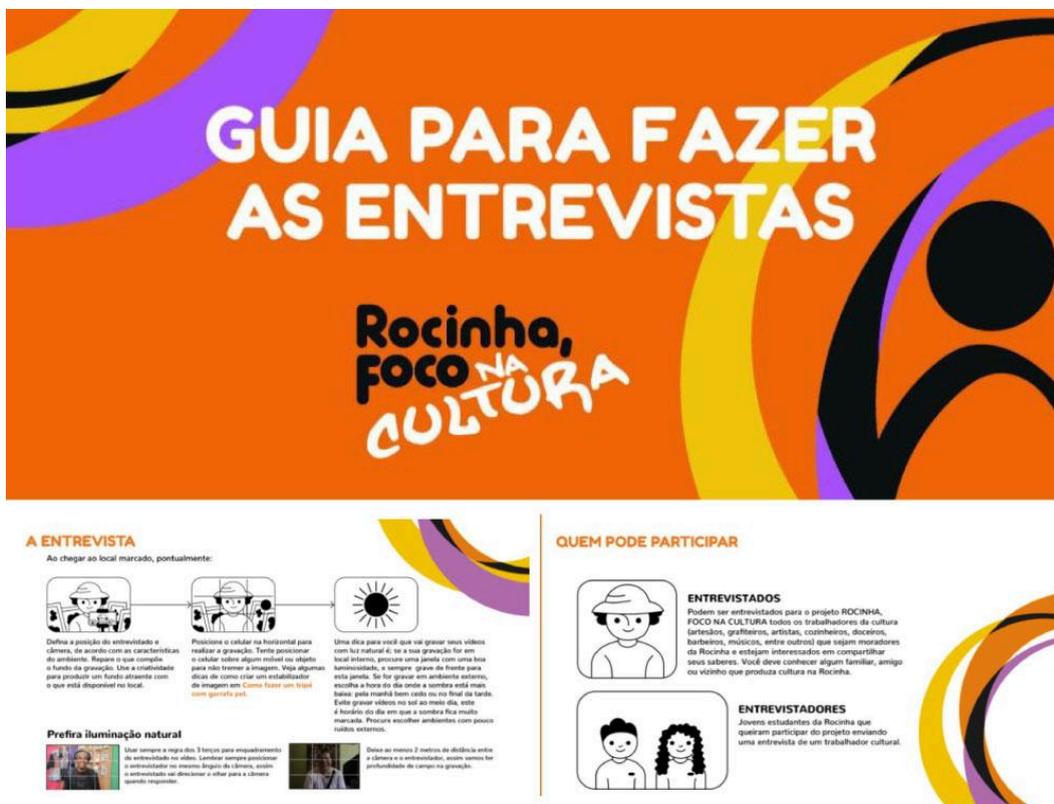


Figura 43: Páginas do guia para fazer entrevistas disponibilizado para os multiplicadores. Fonte: Acervo RFC.

A avaliação dos multiplicadores ocorreu em duas frentes. Os professores das escolas analisaram sua participação e destacaram suas impressões sobre a experiência. E depois foi aplicado um questionário para uma reflexão mais profunda sobre a participação. Essa avaliação ressalta a importância dos trabalhadores como fortalecimento da identidade e pertencimento à comunidade, além da aprendizagem mútua com os alunos.

Nessa etapa, assim como nas histórias de vida, os vídeos produzidos pelas crianças tiveram como foco, a narrativa. Foi utilizado o plano estático para enfatizar o entrevistado enquadrado, mas permitir a liberdade caso a pessoa retratada desejasse mostrar um objeto, conseguisse ter essa liberdade. Por conta de diversos materiais captados nos bastidores, não só das entrevistas, mas da formação, foi produzido um mini-documentário que desse conta das interações durante o treinamento.

### 3.3.5 Encerramento e avaliações

Costumamos falar que o projeto nunca se encerra, pois é um ciclo sem fim, com vida própria e pronto para ser conduzido autonomamente pelas instituições, mas foi realizado um lançamento do portal e exposição da etapa de materialização cruzada na Biblioteca Parque da Rocinha, mais conhecida como C4 - Centro de Convivência, Comunicação e Cultura.



Figura 44: Visita com a equipe ao local do evento para fechar os últimos detalhes.  
Fonte: Acervo DHIS.

O evento ocorreu no dia 29 de junho de 2023 e contou com a presença de representantes de todas as instituições, os artistas, representações institucionais da PUC-Rio e o público morador da favela. Foram expostas as obras criadas na etapa materialização cruzada, os desenhos feitos pelas crianças na etapa dos multiplicadores e havia computadores com o site do portal aberto junto a fones de ouvido para que pudessem ser acessados os vídeos de qualquer etapa projetual. Além disso, houve agradecimentos, falas das instituições e duas performances drag da Creuza Barbosa.



Figura 45: Obras expostas no lançamento, como as ilustrações feitas pelas crianças.  
Fonte: Acervo Tamo Junto Rocinha.



Figura 46: Equipe uniformizada e presente no lançamento do projeto.  
Fonte: Acervo RFC.



Figura 47: Momentos do lançamento, com fala dos participantes e do coordenador.  
Fonte: Acervo RFC.

A respeito de avaliações, o projeto teve seu lançamento e depois começou-se a apurar informações a respeito da concretude das bases projetuais. Para tanto, o coordenador da etapa de multiplicadores e pesquisador do laboratório, agora já doutor, Davison Coutinho (2023) usou a combinação do método de design e parceria e do design de histórias para possibilitar uma visão mais ampla desse trabalho em campo.

No processo de avaliação foi dado um destaque para os resultados qualitativos, pois estes possibilitam uma análise mais profunda e contextualizada, identificando especificidades não observáveis na generalização. Como primeiro ponto, Coutinho nos colocou que foi necessário identificar os sujeitos envolvidos, sendo estes, no momento, a equipe de design e os parceiros desenvolvedores da comunidade, buscando extrair informações voltadas a cada um dos seus contextos.

O formato escolhido foi o formulário-questionário, realizado em formato online e preenchido remotamente, tendo duas etapas, uma teste e uma final com o objetivo de extrair graus de satisfação em etapas e questionamentos do projeto. A coleta de dados teste foi realizada com a participação dos coordenadores das instituições RF e MS.

A etapa teste foi composta por seis seções de perguntas para avaliar as questões de identificação de participação, indicadores de participação e competências técnicas. Após a coleta de dados, Coutinho retornou aos coordenadores para identificar se o processo de resposta foi de fácil uso e o tempo que se levou para responder. Depois de pequenos ajustes o formulário final foi disponibilizado e as respostas variavam de acordo com o modelo de escala Likert, exceto pelas duas últimas, a primeira tendo como opção as quatro etapas do projeto e a segunda com resposta em aberto para que pudesse ser desenvolvido um pequeno texto.

Quadro 5: Modelo de resposta utilizado no formulário final.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados presentes em Coutinho (2023).

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discordo totalmente</li> <li>2. Discordo parcialmente</li> <li>3. Neutro</li> <li>4. Concordo</li> <li>5. Concordo totalmente</li> </ol> |
|--|

Quadro 6: Perguntas realizadas no formulário final de investigação virtual.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados presentes em formulário digital.

1	A transferência de conhecimentos dos profissionais da PUC-Rio para os profissionais da Rocinha foi facilitada pelo projeto
2	O projeto facilitou a transferência de conhecimentos das instituições da Rocinha para a PUC-Rio
3	O projeto encorajou a atuação autônoma das instituições da Rocinha;

4	O projeto promoveu um ambiente de colaboração efetiva entre a PUC-Rio e as instituições e pessoas locais para o planejamento e tomada de decisões.
5	As instituições da Rocinha (RF e MS) atuaram de forma colaborativa, entre elas.
6	O projeto abordou de maneira efetiva aspectos de memória, cultura e representação multissensorial da favela.
7	O projeto contribui para a visibilidade interna e externa dos trabalhadores da cultura (dentro e fora da comunidade).
8	Os participantes, entrevistados e a comunidade estão fornecendo retorno e interesse sobre o projeto.
9	O projeto contribuiu para o meu conhecimento técnico sobre o uso de câmeras, equipamentos de gravação e procedimentos para condução de entrevistas de memória.
10	Marque qual ou quais das seguintes ações você considera que promoveu maior autonomia das instituições da Rocinha:
11	Refletindo sobre o período desde que você conheceu a proposta do projeto até o momento do lançamento, quais aspectos você destacaria como positivos e quais aspectos seriam considerados negativos? Além disso, sinta-se à vontade para compartilhar alguma história ou experiência que vivenciou no projeto

No total foram coletadas 24 respostas e a compreensão final foi projeto concluiu-se com positividade e sucesso, cheio de elogios e apontamentos para um futuro. Mas que existiam questões que poderiam ter melhor êxito, como: melhorar a comunicação entre as instituições, equipes e os artesãos, definir melhor os papéis de cada um, orientações e normas do projeto; ampliar a divulgação sobre o projeto na mídia; e pensar em um cronograma que estivesse de acordo com todos os parceiros.

Aliado a essas informações foi possível perceber o recebimento do projeto através das métricas da plataforma onde o site foi hospedado. Neles é possível observar o aumento nos acessos realizados no período de divulgação e lançamento do portal que teve um salto de visitantes no mês de junho.

Quadro 7: Análise de acessos ao portal antes e durante o período de lançamento.  
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados do acervo RFC.

Mês	Visitantes únicos	Número de visitas	Páginas
Jan 2023	6	27	423
Fev 2023	4	14	436
Mar 2023	9	47	1982
Abr 2023	97	205	8403

<b>Mai 2023</b>	<b>155</b>	<b>309</b>	<b>5793</b>
<b>Jun 2023</b>	<b>244</b>	<b>423</b>	<b>8709</b>
<b>Jul 2023</b>	<b>155</b>	<b>303</b>	<b>4114</b>

Para um a continuidade projetual é necessário destacar que também as duas instituições, RF e MS, apesar de produzirem, desenvolverem e participarem, esbarraram em problemáticas de trabalho mútuo, por experiências e expectativas de vida distintas e isto parece ser uma questão para se caminhar com o projeto da forma como ele foi estruturado, isso no momento vem sendo conversado, mas ainda sem uma resolução concreta a respeito.

Importante ressaltar que apesar de não impeditivo, mas o material de todo acervo do projeto hoje sofre com um problema não resolvido, para o qual viemos tentando buscar uma solução ou mesmo resposta. Todos os nossos arquivos eram compartilhados através de uma conta google atrelada a um drive e que - desconfiamos - devido a falta de pagamento teve seus arquivos excluídos e desorganizados, o que afeta imediatamente todos que buscam usar os conteúdos de acervo que não estejam disponíveis no portal, como registro de making off, imagens estáticas e vídeos não utilizados no resultado final.

## 4

### Intervenção

Este capítulo é dividido em três etapas: **1) Antecedentes** – aqui introduzo um vídeo que foi editado como primeira experiência ao trabalhar conceitos de Pasolini em uma disciplina ministrada no departamento de Artes & Design. **2) Coleta de Dados** – apresentamos desafios encontrados no campo para produção de experimentações audiovisuais. Também comento novas gravações que foram realizadas para receber informações e conteúdos para o projeto, entendendo esse making off e experiências de pessoas do laboratório DHIS. **3) Experimento audiovisual** – produzo nela um vídeo experimental a partir de entrevistas e acervos, buscando nele trabalhar as categorias abordadas no capítulo dois e refletir sobre o impacto da interatividade na nova realidade desenvolvida.

#### 4.1 Antecedentes

O pontapé inicial para projeção de experimentos audiovisuais nessa dissertação ocorreu com um estudo voltado à cultura popular e exploração de linguagem dos níveis de realidade de Pasolini, esses apontados no capítulo 2. O primeiro estudo de vídeo foi realizado como entrega final na disciplina de Design: Discurso, Interação e Responsabilidade Social ministrada pelos professores Jackeline Farbiarz, Nilton Gonçalves Gamba Junior e Roberta Portas durante o período de 2023.1 na PUC-Rio.

O objetivo da tarefa era realizar um percurso pelo campus da universidade, individual ou em grupo. Após essa primeira demanda, a segunda era repetir o percurso feito agora com um olhar voltado às nossas pesquisas e conseguir conectar observações do caminhar com experiências e autores que utilizássemos nas teses e dissertações.

No exato momento que a segunda etapa do trabalho foi passada, eu me lembrei que havia participado de um evento na semana anterior na 3ª Semana

DAD na PUC-Rio, intitulado *Design, Bate-Bolas e Bate-Boletes: cultura em movimento* realizado pela professora Priscila Andrade e pela doutoranda Fernanda Moraes no dia 12 de maio de 2023 e que poderia me utilizar dessa experiência.



Figura 48: Imagens de divulgação do evento, veiculadas nas redes sociais.  
Fonte: Acervo DHIS.

No período da manhã ocorreu um cortejo composto por integrantes de turmas bate-boleiras do Rio de Janeiro e alunos da PUC-Rio, ocuparam espaços da universidade. Para auxiliar o laboratório, gerei registros de conteúdo e com isso, decidi aproveitar todos esses para a tarefa da disciplina e produzir um vídeo identificando os níveis de realidade de Pasolini dentro dessa vivência.

A edição foi feita no *Adobe Premiere* e as pequenas inserções textuais foram adicionadas pelo *Adobe After Effects*. O vídeo foi composto por acervo de registros feitos no evento com a minha câmera particular, textos de legendas, imagens de acervo do canal Equipe Bruno Magia<sup>41</sup> – especialistas em cobertura de eventos bate-bola –, uma narração feita pelo meu parceiro como a voz masculina de Pier Paolo Pasolini interpretando trechos de seu próprio livro e o próprio slide de apresentação que montei e utilizei para apresentar o trabalho na disciplina, sendo essa uma metalinguagem em que a apresentação falava sobre a mesma e sobre o que era vivenciado antes, durante e depois.

<sup>41</sup> Disponível: <https://www.youtube.com/@EdnaldoBrunomagia>  
Acesso em: 29 ago. 2023.



Figura 49: Frames do vídeo percursola onde cada realidade é destacada, sendo o resultado dessa exploração<sup>42</sup>.  
Fonte: Acervo da autora.

Partindo do conceito que uma realidade não é única e sim, composta por camadas que vão se sobrepondo utilizando diferentes técnicas e como um funil inverso cada vez maiores. No experimento utilizei as realidades encontradas na minha vivência, que foram: **realidade vivida**, onde utilizei um áudio do momento em que o bate-bola grita uma das frases tema; **realidade observada**, utilizei trechos de vídeo do Bruno Magia onde eu apareço fazendo registros desse percurso; **realidade imaginada**, produzi uma filmagem da tela em que busco

<sup>42</sup> Disponível em: <https://youtu.be/2ABCQ0oi0FI>  
Acesso em: 29 ago. 2023.

pela memória dos meus acervos trechos que poderiam ser utilizados como recurso audiovisual; **realidade verbal**: filmagem de tela da apresentação feita em sala, pois ao apresentar o conteúdo em sala, estava realizando esse nível; **realidade fotografada**, utilizei registros fotográficos realizados no dia; **realidade transmitida**, registrei no meu instagram um *stories* e utilizei o mesmo como forma no vídeo e por fim, **realidade editada**, utilizei gravações feitas por mim no dia.

Embora esse experimento não fosse ainda com o material do projeto RFC, a proposta era que pudesse editar diferentes fluxos de vídeo pensando no objetivo do autor para deixar visível parâmetros comunicacionais dessa ferramenta no campo. Para além disso, fiz algumas escolhas estéticas de cor e de uso de tipografia baseadas já no que viria a trabalhar do RFC, entendendo que apesar de polos diferentes, apresentam similaridade e assumindo assim como Pasolini aponta que “uma escolha estética é sempre uma escolha social.” (Pasolini, 1990).

## 4.2 Coleta de Dados

Como comentado anteriormente, em algum ponto do projeto, o acervo de registros na nuvem do RFC sofreu algum dano aparentemente irreparável, não sendo possível acessar a organização dos conteúdos e nem mesmo muitos deles. E como uma pesquisadora, talvez despreparada, da modernidade, acreditava que a nuvem era a solução dos problemas e nada se perderia, erro meu. Sendo assim, como forma de dar continuidade a pesquisa em tempo, recorri a outro conceito de suma importância ao se tratar dos autores: o uso da memória.

Pasolini em todas as suas obras trazia a potência da memória como uma ferramenta de preocupação com a identidade, a história e a resistência cultural. O mesmo abordava diversas das vertentes memoriais, como a pessoal, incorporando elementos autobiográficos em seus filmes e escritos, com um olhar para a sociedade fascista italiana em que vivia. A memória histórica e como ela é capaz de moldar eventos sociais e mudanças políticas. A memória coletiva, geralmente explorada nos filmes onde examinava-se ritos, mitos e tradições que moldam a identidade de uma comunidade; e a de resistência, como ela é uma forma de resistência contra a homogeneização cultural e política, valorizando tradições

populares e formas de expressão cultural marginalizadas. E por fim, a memória da linguagem, como a fala tem poder e riqueza cultural.

Promovendo um curto, mas potente diálogo sobre a memória, expandiremos o conceito utilizado por Pasolini para Maurice Halbwachs através de Solange Jobim (2014). Para ele, ao tratar de uma lembrança individual devemos refletir que essa engloba o universo cultural e social em que a pessoa está inserida, sendo assim “ a memória individual é sempre parte de uma memória coletiva mais ampla” (Jobim 2014, p.182).

Para resgatar essa memória, recorro aqui ao conceito explorado por Halbwachs, de testemunho. Este afirma que nossas lembranças serão maiores quando usarmos o recurso de testemunhos que endossam o que foi lembrado. Aqui utilizo principalmente as lembranças de pesquisadores que participaram do projeto – afinal, os depoimentos e trabalhos dos artistas ainda existem no site e youtube do acervo – para entrevistá-los sobre sua experiência nas respectivas etapas em que trabalharam e também os questioná-los memórias, desavenças e pontos que pudessem ganhar um destaque agora que o resto foi perdido.

Sendo assim, propus – como primeira forma de coleta de dados – aos pesquisadores do grupo de *whatsapp* do laboratório que respondessem em vídeo autonomamente, com liberdade de formato, mas dentro do tempo de 1 minuto e meio, a seguinte questão: **Como você vê o projeto Rocinha, Foco na Cultura como importante ponto de vista de difusão, acervo de memória e pesquisa?**

Não tive muita colaboração, mesmo lembrando com frequência e existindo um adiamento de prazo, muitos diziam que gravariam, mas pela rotina acabavam esquecendo. Apesar de pouca participação, as existentes foram potentes e consegui informações como:

O acervo do RFC é super importante porque ele foi produzido é, pelos artistas e por instituições da própria comunidade. E ele é importante porque ele traz uma imagem real da comunidade e da sua cultura, né? Não é um olhar enviesado ou atravessado por olhares externos e nem estereotipado em qualquer aspecto e além disso é um acervo que tem tudo para continuar crescendo [...].  
(Fernanda Moraes, doutoranda)

A importância do RFC primeiramente é o objetivo, que é fomentar a arte e descobrir artistas nessas regiões da periferia, dar uma visibilidade a eles e assim dar incentivo a uma comunidade de vamos nessa, vamos para frente, não vamos deixar abater por essa sociedade louca que existe [...].  
(Humberto Barros, doutor)

O projeto RFC, ele é muito importante em relação a pesquisa, a pesquisa que trata de artistas, de artesãos, que fazem uma troca que é importante acervo de memória para Rocinha, pra entender os artistas que existem e as possíveis trocas que podem existir entre eles. É também importante difusão pras pessoas que não são da Rocinha também, que não conhecem pra saber como tem artistas, como tem várias artes envolvidas com vários artistas que trocam, né [...].  
(Eliane Viana, mestre)

A troca entre o grupo de pesquisa e o grupo de artistas, com as estratégias de deslocamento pra que cada um se coloque na posição do outro, eu digo isso acontece tanto entre os artistas tanto na relação com a academia, né? É... Eu vejo que isso no projeto Rocinha em Foco, é o que traz essa característica importante, é de construção de um ponto de difusão, acervo e pesquisa, porque existe a produção de um encontro muito raro [...].  
(Gabriela Gusmão, doutoranda e professora)

Podemos perceber através da fala desses a importância da manutenção da promoção e divulgação desse acervo como forma de preservar a memória da arte na Rocinha, algo que viemos abordando até o momento. Mas em momento algum foi citado a importância do acervo projetual metodológico para o laboratório Dhis e demais instituições, sendo necessário um segundo passo que foi a realização de entrevistas voltadas a esse conteúdo.

O primeiro passo foi selecionar o grupo com que eu conversaria, sendo esse composto por um misto de pesquisadores da PUC, responsáveis pelas quatro etapas projetuais, representantes do RF e MS<sup>43</sup> e equipe técnica de vídeo. O segundo passo foi marcar entrevistas em formato remoto e ocorreu via *google meet*, com duração média de 30 minutos.

---

<sup>43</sup> Infelizmente não foi possível realizar a entrevista com a pessoa selecionada do MS, então conversamos rapidamente no whatsapp para sanar algumas questões. Em troca recebi áudios, mas esses com problemas de reprodução e compreensão devido ao barulho. E infelizmente no processo, meu celular quebrou e antes que pudesse realizar um backup, perdi esse conteúdo gerado.



Figura 50: Entrevistados via meet, em enquadramento estático, frontal e preferencialmente alinhado ao colo, isso não foi possível em todos porque alguns tinham limitações espaciais e técnicas.

Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Gamba Jr, Fernanda, Priscila, Desireé, Davison, Rogério, Karina, Emanuel, Juliana e Herculano.

Fonte: Acervo da autora.

As perguntas foram divididas em dois grupos: similares a todos e individuais de acordo com o processo<sup>44</sup> desenvolvido, além disso me dei abertura para questionar outros pontos que surgiam de acordo com a conversa. Com esse conteúdo pronto pude então partir para o desenvolvimento de um experimento, onde pretendo ter como base essas entrevistas, mas em certo ponto mesclar registros de acervo e *motion graphics* na busca de produzir um produto audiovisual com média de 15 a 20 minutos, disponibilizado a princípio no *youtube*.

### 4.3 Experimento audiovisual

O ponto de partida para o experimento partiu da ação de olhar para as entrevistas, reassisti-las e fazer um primeiro corte de conteúdo. Assim, pude entender os pontos fortes de cada fala, sendo estas voltadas mais para as experiências pessoas de cada um no processo projetual e individual de experiência do indivíduos.

Aqui, já insiro duas categorias que abordamos em nossos autores, a **legibilidade**, sendo essa triplamente abordada: 1. no sentido de produzir o vídeo

<sup>44</sup> Tabela com as perguntas disponíveis nos anexos.

de uma forma compreensível; 2. no sentido de os conteúdos estarem sendo desenvolvidos de uma forma que é possível entender o que é dito e possuir legendas para acesso a todos e por fim, 3. ter inserções textuais na forma de complementar o conteúdo. E o **roteiro/não roteiro**; sendo esse não pensado na concepção, mas sim no ato de reassistir o conteúdo e achar uma forma de ordená-lo no editor a fim de passar uma mensagem.



Figura 51: Plano estrutural do experimento, pensando na duração média de cada parte.  
Fonte: Acervo da autora.

Posto isso, o planejamento da divisão de conteúdo dentro das partes busca um certo nível de interatividade, pois apesar de apresentado aqui como um conteúdo único, ele foi elaborado de modo que suas cinco partes funcionassem como vídeos individuais para divulgação nas redes sociais. Aqui, peço licença para projetar para um futuro em que baseado nessa divisão, outros vídeos curtos com temáticas relacionadas ao projeto sejam desenvolvidos.

A divisão consistiu em: **Parte um**, iniciar com um aviso<sup>45</sup> e breve explicação sobre o que é a METDHIS para depois perpassar de forma rápida pelas categorias do projeto de forma explicada pelos próprios coordenadores das etapas. **Parte dois**, alguns comentários de problemas que surgiram ao longo do processo, achei importante inserir isso pelo viés pedagógico – afinal, nenhum projeto é cem por cento perfeito –, sendo importante trazer os percalços que foram superados.

Na **parte três**, são as situações de registro e roteiro, com média de duração das edições do projeto, trazendo uma metalinguagem em que o vídeo fala do vídeo. **Parte quatro**, formada a partir das memórias que os entrevistados trouxeram dos processos, onde algumas coisas temos registros em *making off* e outras não. Por fim, na **parte cinco**, fica o questionamento de que se o participante pudesse fazer parte de outra etapa projetual, qual seria.

Ademais, os programas utilizados para o experimento, foram: *Adobe After Effects* e *Adobe Premiere Pro*. Com o fim de conseguir me organizar foi necessário criar um código de cores dentro do editor para que eu soubesse o que cada camada significava e não me perdesse, sendo o trabalho de edição mais complexo que realizei em minha jornada acadêmica. A trilha sonora foi a mesma utilizada nos vídeos do acervo do projeto, composta por Humberto Barros.

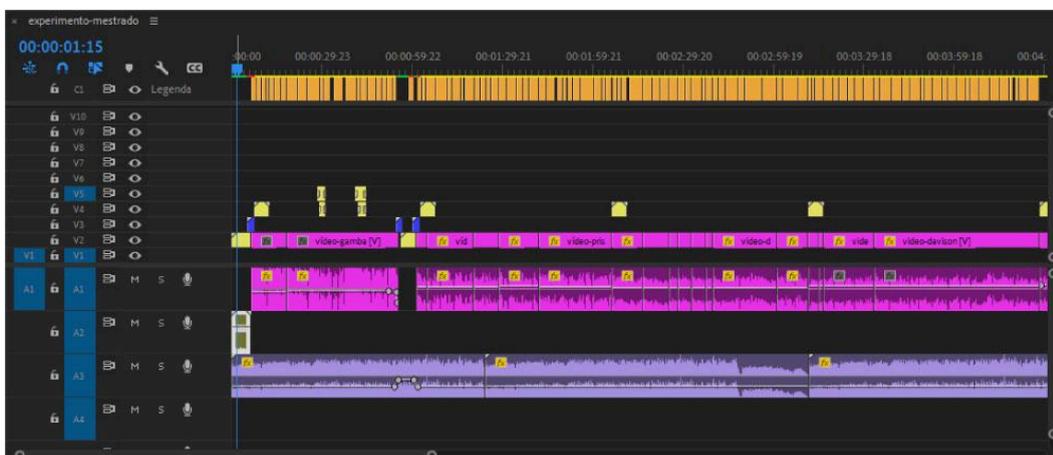


Figura 52: Extrato da linha do tempo no programa durante o processo de edição.  
Fonte: Acervo da autora.

Na divisão, para as transições utilizei o azul. Para trilha sonora escolhi o violeta; inserções textuais e de acervo ficaram com o amarelo e legendas na cor

<sup>45</sup> No período de qualificação dessa dissertação e também durante as etapas do RFC, utilizamos a denominação método design de histórias, mas ao desenvolvê-lo em outros projetos que a palavra correta seria metodologia, tendo em vista que dentro dessa utilizamos diversos métodos projetuais. A entrevista realizada que abordava esse assunto foi gravada antes da mudança e por isso julguei necessário uma explicação mínima no vídeo, indicando então a leitura desse trabalho.

laranja. Os vídeos relativos à parte um com o magenta; da parte dois com verde; da parte três a coloração turquesa; a cor roxa para a parte quatro e por fim, marrom para a parte cinco, a final.

A partir das memórias dos entrevistados, foi possível confirmar a dificuldade de uma continuidade do projeto fora dos muros da universidade, movido pela visão da realidade que sem um novo financiamento não há quem consiga dedicar tempo à manutenção do sistema.

Além de perceber que a etapa favorita da maioria foi a realmente a materialização cruzada, dando mais força a METDHIS e a uma etapa mais difícil de ser realizada por depender total da participação de novos artistas e seu tempo livre. O fazedor da cultura favorito, através das lembranças narradas foi o fotógrafo Renato Errejota, que tocou a todos com a sua personalidade e olhar sensíveis.

Retomando as categorias, ao montar o projeto o conceito abordado de **narrador** está presente, pois me imponho ao selecionar como montar essa narrativa, me impondo ativamente nesse processo; assim como um documentarista faz ao selecionar os trechos que entram e que são excluídos.

**A investigação se torna fruto dela mesma**, ao ser um vídeo que trata sobre o vídeo e que o analisa durante o processo. E que para além do que já existe, busca utilizar conteúdos de gravações de tela do acervo, do próprio projeto de edição e até mesmo minha voz gravada diretamente pelo próprio software.

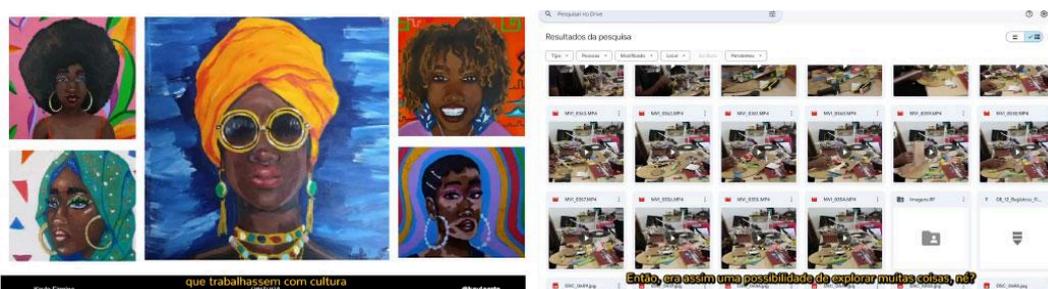


Figura 53: Frames que utilizam de acervo para falar do acervo.  
Fonte: Acervo da autora.

Bem como deixar de lado minha busca pela perfeição e aprender a **brincar com os conteúdos**, sendo eles bem gravados ou não; com bom áudio ou não, como foi o caso de algumas entrevistas e imagens de acervo. Assim como entender que apesar de ser um conteúdo pedagógico, não necessariamente precisava ser totalmente sério, abordei um lado de comédia, ao marcar pontos

quantas vezes materialização cruzada era escolhida pelos entrevistados ou mesmo de usar minha inserção de voz de forma acelerada para causar um estranhamento perante todo o resto.



Figura 54: Quantos pontos a materialização cruzada tem?  
Fonte: Acervo da autora.

O experimento busca em sua concretização traçar essa **realidade interativa**<sup>46</sup> em sua concepção e execução, mas permite uma explosão delas quando enumeramos as possibilidades.

A interatividade **doméstica**, que se dá em um plano mais inicial, onde o próprio indivíduo, no caso eu faço, na minha casa, no computador do dia a dia e que não está preocupado com uma linguagem industrial cinematográfica da higienização e falsa perfeição. Depois, temos a interação pelo **retorno ao produtor**, ao publicar nas minhas redes sociais, terei respostas e impressões sobre o que foi feito.

Por **ordenação**, em sua primeira forma analisado como um vídeo único, mas com a ideia de que eles possam ser descolados e divididos em cinco menores, sendo assistidos na ordem que o leitor quiser. Ou mesmo que se possa passar o que não seja necessário absorver nessa consulta, usando o recurso de *fast forward* – ou os próprios blocos de conteúdo que do *youtube* que permite uma divisão de conteúdo na própria plataforma.

<sup>46</sup> Peço desculpas ao necessitar utilizar a mesma palavra diversas vezes, mas busco reforçar a interação dentro das etapas descritas.

A interação por **download**, onde hoje é possível você baixar conteúdo das redes para seu uso pessoal, ou mesmo é possível compartilhar em plataformas próprias para isso e esse ser arquivado por outros meios, como nuvem ou HDs. Também a **multiplataforma**, o usuário leitor escolhe por onde quer consumir, celular, desktops, tablets e televisões, hoje tudo é permitido e ultraconectado. A última é a interação **monetária**, onde o que é produzido pode gerar renda, seja por uma bilheteria, por patrocínio, views na rede social, bolsas.

Sendo assim, o vídeo experimento pode ser acessado através da playlist disponível no link:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLwY3Ojz5bFuGDcTIJOMkkqnEzC\\_V7HY\\_A](https://www.youtube.com/playlist?list=PLwY3Ojz5bFuGDcTIJOMkkqnEzC_V7HY_A)

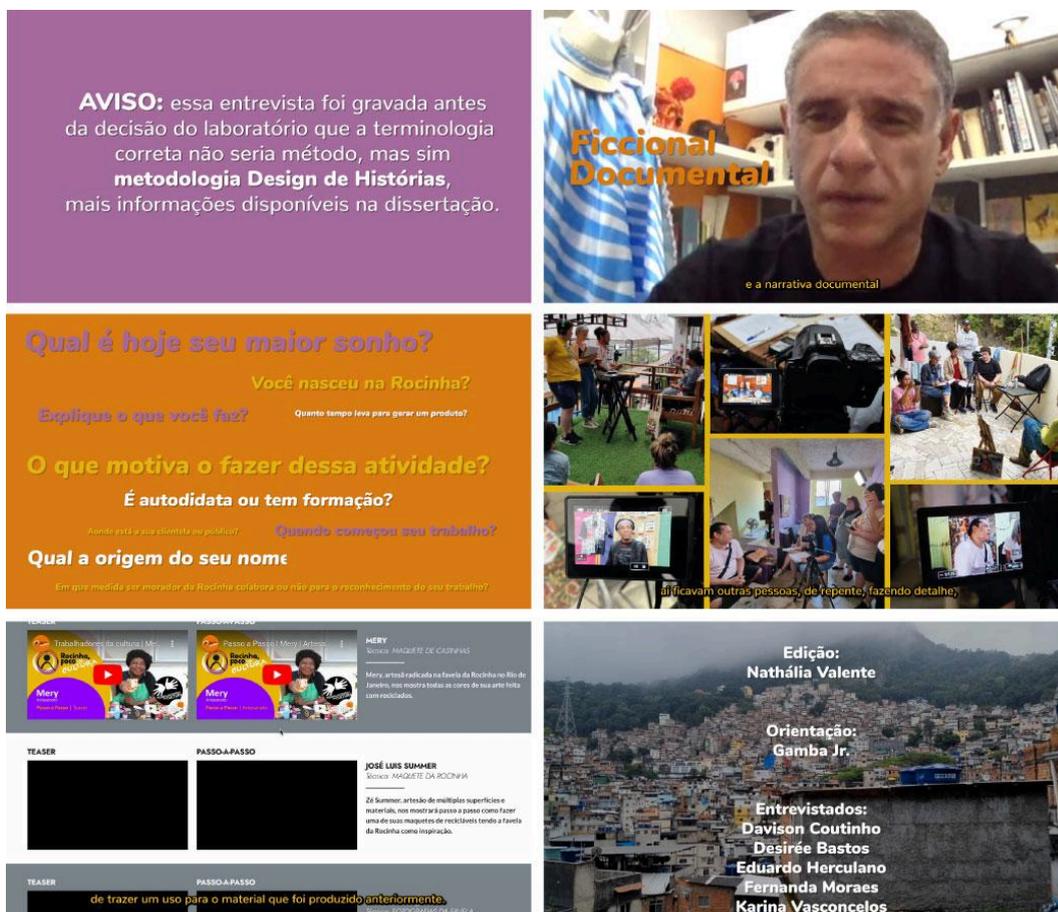


Figura 55: Frames do vídeo experimento.  
Fonte: Acervo da autora.

## 5

### Considerações finais

Considerando o panorama apresentado nos atemos ao tema, ao trabalhar o videodesign e desenvolver uma nova realidade, intitulada **interativa** e que expande os já criados por Pasolini. Me ative a responder o problema de pesquisa da invisibilidade das culturas periféricas, trazendo essa como foco total ao desenvolver um conteúdo audiovisual baseado nela e para ela. Aqui, entendo que difundir-lo nas redes e academia é uma forma de valorizar essas práticas bem como o projeto que foi encerrado.

Fundamentei-me na hipótese que o videodesign propiciava um campo de experimentação, de comunicação híbrida, ao utilizar conteúdos de diferentes frentes de forma não higienizada e hegemônica, tendo para com eles uma responsabilidade projetual que englobasse em curtos minutos todas as etapas.

Cumpro o objetivo geral de utilizar já parte desse material audiovisual do RFC e realizar complemento através de falas para um sistema visual que me permitiu complementar acervos perdidos e que fizeram refletir questões pedagógicas e de memória. Me ative aos modos de pesquisa planejados, sendo esses exploratórios, documentais, orais, bibliográficos, de ação e parceria. Nessa última, peço licença para agradecer mais uma vez a Rocinha por me receber tão bem, como uma mãe e a todos do projeto que lá habitam.

A dissertação se insere na discussão manutenção da cultura popular diante das tentativas públicas de desmonte cultural e científico e se nós habitássemos uma sociedade mais igualitária, essa não seria necessária.

Quando eu ainda era criança todos me diziam que eu possuía uma sensibilidade no olhar ao compreender as diferenças sociais impostas na sociedade capitalista em que vivíamos e mesmo sem entender tinha pequenas ações que eram consideradas diferentes ao padrão social que vivia. Mesmo incapaz de compreender as sutilezas, essas vivências me permitiram ser quem eu sou e despertou o desejo de atuar de formas mais ativas em mudanças sociais; da forma

que tivesse em meu alcance.

Toda essa experiência, para mim, resultou na apuração de um olhar, de atravessar minhas dificuldades pessoais em detrimento do outro e o reconhecimento e integração de mim mesma. Olho agora para a conclusão e me pergunto coisas como: “*de onde saiu essa minha forma de pensar?*”, “*o que me proporcionou ser diferente?*”. Honestamente, não sei.

Ouso arriscar que a origem da minha família, em algum ponto hoje cheia de privilégios, mas que surgiu de dois avós imigrantes humildes, de bisavós que decretaram falência, de encontrar uma segunda mãe de uma realidade diferente ou mesmo graças ao destino – ou minhas escolhas – que me trouxeram até aqui e até ao DHIS, onde pude encontrar um lar que me acolheu e me apontou a direção certa para unir esses desejos pessoais à academia.



Figura 56: Minha primeira visita à favela da Rocinha, em 2022.  
Fonte: Acervo da autora.

Com esse apoio, acredito que conseguimos criar um produto audiovisual que respeita nosso campo de estudo através da experimentação de uma comunicação híbrida e não hegemônica, tendo uma perspectiva responsável de abordagem que apresentou um panorama geral projetual. O conceito de Semiologia da Realidade (Pasolini, 1981) foi essencial para essa conceituação, ao analisarmos minha participação e na investigação como conceitos do audiovisual, propondo para uma perspectiva do videodesign para uma nova realidade pasoliniana, intitulada de **realidade interativa**.

Quadro 8: Semiologia da Realidade aplicada às minhas vivências no campo.  
 Fonte: Acervo da autora.

<b>NÍVEIS DE REALIDADE DE PASOLINI</b>	<b>ROCINHA, FOCO NA CULTURA</b>
<b>1) “UR-CÓDIGO”</b>	Minha vivência, estar no projeto RFC e frequentar a comunidade da Rocinha. Subir de moto, descer de van e andar pelos becos e vielas.
<b>2) REALIDADE OBSERVADA</b>	Acompanhando feito aos artistas em seus processos e meus companheiros, cada um com sua determinada função.
<b>3) REALIDADE IMAGINADA</b>	Memória das experiências, utilizada para buscar em arquivos.
<b>4) REALIDADE REPRESENTADA</b>	Os artistas ao demonstrarem seus processos no passo a passo, seja nas formas gestuais ou técnicas, onde recriam a realidade para uma câmera.
<b>5) REALIDADE EVOCADA</b>	A escrita dessa pesquisa, onde foi necessário relembrar etapas.
<b>6) REALIDADE FIGURADA</b>	No desenho dos artistas, em formatos distintos e variados (por exemplo, cacos de plástico na Cida, casinhas no Sumer ou pinturas naif <sup>47</sup> na Mery).
<b>7) REALIDADE FOTOGRAFADA</b>	Fotografias que foram tiradas ao longo do processo.
<b>8) REALIDADE TRANSMITIDA</b>	<i>Stories</i> e registros que tenho nas minhas redes que foram postadas em tempo real.
<b>9) REALIDADE REPRODUZIDA</b>	Vídeos editados do projeto, que narram e representam as etapas.
<b>10) REALIDADE INTERATIVA</b>	Conclusão da dissertação; tendo a mesma como resultado de experimentação.

A partir do experimento feito com esta dissertação podemos planejar uma continuidade para o projeto, pensando em formas de reutilizar o material já existente. Bem como dar prosseguimento com a tentativa de resolução do problema encontrado em nossa nuvem de conteúdo; adicionando novas inserções de *motion* mais elaboradas, assim como melhor ajuste de som entre fala e música e a produção de uma trilha sonora única e voltada para cada vídeo, de forma a impulsioná-lo.

<sup>47</sup> Pintura naif, vem do francês e tem significado de “inocente”. É um tipo de arte que possui características baseadas na simplificação de elementos e quantidade de cores, buscando representar temas cotidianos e as manifestações culturais do povo.

Para além disso, pensamos em estratégias de como adentrar novas redes pouco exploradas pelo projeto até o momento, como *instagram* e *tiktok*. Vislumbrando também meios de viabilizar uma expansão da utilização da METDHIS e dessa estrutura de projeto audiovisual em outros ambientes pouco explorados, outras favelas e/ou regiões que possam vir a fazer parte do meu futuro profissional fora do país, abrindo portas para parcerias com novas universidades e novas realidades para o interior.

Outro desdobramento possível é a partir da liberação desse conteúdo nas redes sociais, conseguir acompanhar suas métricas de retorno através dos números de acessos, números de *plays* e pausas; bem como – aqui sendo realista – conseguir analisar momentos que a audiência desiste de assistir para conseguir aprimorar em próximos conteúdos. Junto a isso, coordenar estratégias de divulgação para um maior alcance de público, talvez patrocinando um primeiro conteúdo com um engajamento financeiro pelas plataformas, sabendo que esses entram em um fluxo reservado pelos aplicativos e ganham frente fixa nos *feeds* de conteúdo para depois continuar com o fluxo regular.

Retomando o debate sobre continuidade, formar estratégias que desenvolvam maior conexão entre as instituições para uma inscrição em um possível novo edital; ou pelo menos compreender as questões de cada uma a fundo na busca de desenvolvermos uma solução, sendo essa apenas uma equipe encabeçar o projeto ou mesmo reestruturá-lo de forma a apenas uma delas continuar. Esse encaro como o desdobramento mais difícil, tendo em vista o grande número de pessoas e os problemas particulares, que esbarramos, que de alguma forma se tornam coletivos; como política, religião e separar o lado profissional e pessoal.

Por fim, uma a questão que o projeto RFC abordou na etapa de Passo a Passo, mas acabou não sendo foco da mesma, foi o sistema de doação e manutenção desses artistas, contando como uma espécie de recompensa pelo que foi assistido. Para tanto, precisamos entender como gerar esse capital e refletir se na continuidade não remunerada, a doação fica para o projeto ou para o artista já que nenhum dos dois conseguiria produzir aquele resultado de vídeo sem o outro (lembrando que para essas vídeo-aulas foi necessário material, equipamentos de vídeo, roteirização e um editor que estavam presentes no financiamento do edital da FAPERJ)? Qual o impacto que isso tem a curto, médio e longo prazo para o

artista? Que plataforma usamos para coletar essa material? Que retorno e garantia daremos para quem doar? Doação através de um *crowdfunding*<sup>48</sup> de assinatura permanente, ou seja sem um fim pré definido, com sistema de pequenas recompensas (camisas, canecas e bottons do projeto) e manutenção mensal do conteúdo talvez não funcionasse melhor? São respostas que buscamos responder e que ainda hoje não possuem uma resposta.

---

<sup>48</sup> Tradução livre é financiamento coletivo. O termo foi criado em 2006 e voltado para artistas, empreendedores que tinham uma ideia, mas não o dinheiro para colocá-la em prática. Hoje diversas plataformas foram desenvolvidas para auxiliar nesse processo e diversos tipos, como: solidário, pontual e permanente.

## 6

### Referências bibliográficas

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CONTEÚDOS XP. **Crowdfunding: entenda como funciona o financiamento coletivo!**. Disponível em: <<https://conteudos.xpi.com.br/aprenda-a-investir/relatorios/crowdfunding/>>. Acesso em: 19 de jan. de 2024.

COUTINHO, Davison da Silva. **Design, Cultura Material, Artesanato e Memória no Museu de Favela do Rio de Janeiro**. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016.

COUTINHO, Davison da Silva. **Design e Sustentabilidade Comunicacional: Desafios e soluções próprias das favelas cariocas**. Tese (Doutorado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2023.

FARBIARZ, J. & RIPPER, J.L. In: COELHO. Luiz; WESTIN. Denise. **Estudo e Prática de Metodologia em design nos cursos de pós-graduação**. Rio de Janeiro: Ed. Novas Idéias, 2011

DICIO. **Legibilidade**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/legibilidade/>>. Acesso em: 20 de jun. de 2023.

FAPERJ. **FAPERJ anuncia 1ª edição do Programa Favela Inteligente para apoiar ações de C,T&I na Rocinha**. Disponível em: <<https://siteantigo.faperj.br/?id=4317.2.9>>. Acesso em: 17 mai. 2023.

GAMBA JR, Nilton Gonçalves. **NARRATIVA E AIDS: Noites Felinas e as dualidades da experiência narrativa pós-moderna**. Tese (Doutorado em Psicologia) – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2004.

GAMBA JR, Nilton Gonçalves. **Jerga e historia: sostenibilidad comunicacional y cultura popular**. In: Las Universidades del Mundo: Políticas Culturales y Desarrollo Sostenible de Los Países, 2022.

GAMBA JR, Nilton Gonçalves; SARMENTO, Pedro. **Sustentabilidade comunicacional: a realidade pós-editada**. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 27, n. 1, p. 66–90, 2019. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/673>.

Acesso em: 06 de mai. 2022.

GAMBA JR, Nilton Gonçalves; DE ALMEIDA, Desirée Bastos; SODRÉ, Ana Claudia; SANTOS, Jocineia; MORAIS, Fernanda **Métodos de parceria no Design**. In: MXRio Design Conference: Diseño y Desarrollo Humano - Alternativas en Tiempos de Crisis, 2023.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & Pós-cinema**. São Paulo: Papyrus, 2008.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Caderno do Grupo de Altos Estudos, COPPE/UFRJ, 2008.

LYOTARD, Jean-F. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Editora José Olympio, 1998.

GARCIA PEREIRA, Eliane. **Videodesign: o audiovisual e o ensino de projeto**. Tese (Doutorado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

MEIRELLES, Renato; ATHAYDE, Celso. **Um país chamado favela: a maior pesquisa já feita sobre a favela brasileira**. 2014. São Paulo: Gente, 167. E-book Kindle.

MEMÓRIA ROCINHA. **Página inicial**. Disponível em: <<http://memoriarocinha.com.br/>>. Acesso em: 30 de mai. de 2023.

MUSEU DA PESSOA. **Tecnologia Social da Memória: Para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias**. São Paulo: Museu da Pessoa, 2009. Disponível em: <https://museudapessoa.org/wp-content/uploads/2021/06/Livro-Tecnologia-Social-da-Memoria.pdf>. Acesso em: 3 abr. 2022.

MUSEU SANKOFA DA ROCINHA. **A Rocinha**. Disponível em: <<https://museusankofarocinha.com.br/a-rocinha/>>. Acesso em: 02 jun. 2023.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. Lisboa: Editora Assírio e Alvim, 1981.

PASOLINI, Pier Paolo. **Os jovens infelizes: antologia de ensaios corsários**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

SIMAS, Luiz Antonio; RUFINO, Luiz. **Fogo no Mato: A Ciência Encantada das Macumbas**. Rio de Janeiro: Editora Mórula, 2018.

SOUZA, Solange Jobim e. **Memória coletiva e tempos de vida: sobre a intenção política da escrita da história em Walter Benjamin e Maurice Halbwachs**. Mnemosine, [S. l.], v. 10, n. 2, 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/mnemosine/article/view/41630>. Acesso

em: 5 fev. 2024

TERRA. **Filme brasileiro interativo é visto por 37 mil no YouTube.** Disponível em:  
<<https://www.terra.com.br/byte/internet/filme-brasileiro-interativo-e-visto-por-37-mil-no-youtube.9558eeb4bddea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>/ Acesso em: 06 mar. de 2024.

THE STORY FIX. **The First Interactive Movie Was Banned** . Disponível em:  
<<https://thestoryfix.wordpress.com/2019/02/11/the-first-interactive-movie-was-banned/>>. Acesso em: 06 mar. de 2024.

TODA MATÉRIA. **Arte Naif.** Disponível em:  
<<https://www.todamateria.com.br/arte-naif/>>. Acesso em: 18 mar. de 2024.

VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia de análise.** Dissertação (Mestrado em Design) — Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2008

## Anexo 01 – Linha de processo produtivo antes da COVID-19

### INFORMAÇÃO

Nome da turma: **TURMA DO ÍNDIO**

Nome do entrevistado: **MARCELO ÍNDIO**

Tipo da fantasia: **SOMBRIÑA**

Bairro: **GUADALUPE**

Quantas pessoas na turma: **39 PESSOAS**

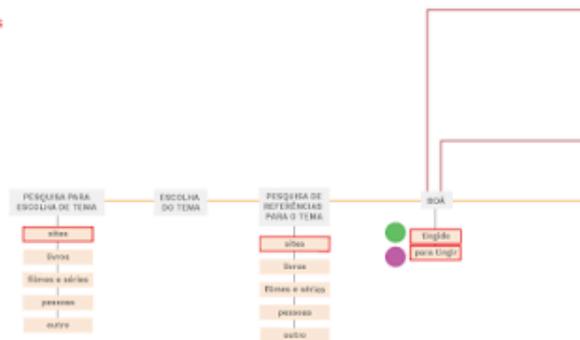
**E** HOMENS  
MULHERES  
CRIANÇAS

### LEGENDAS

Preencher as bolinhas com:

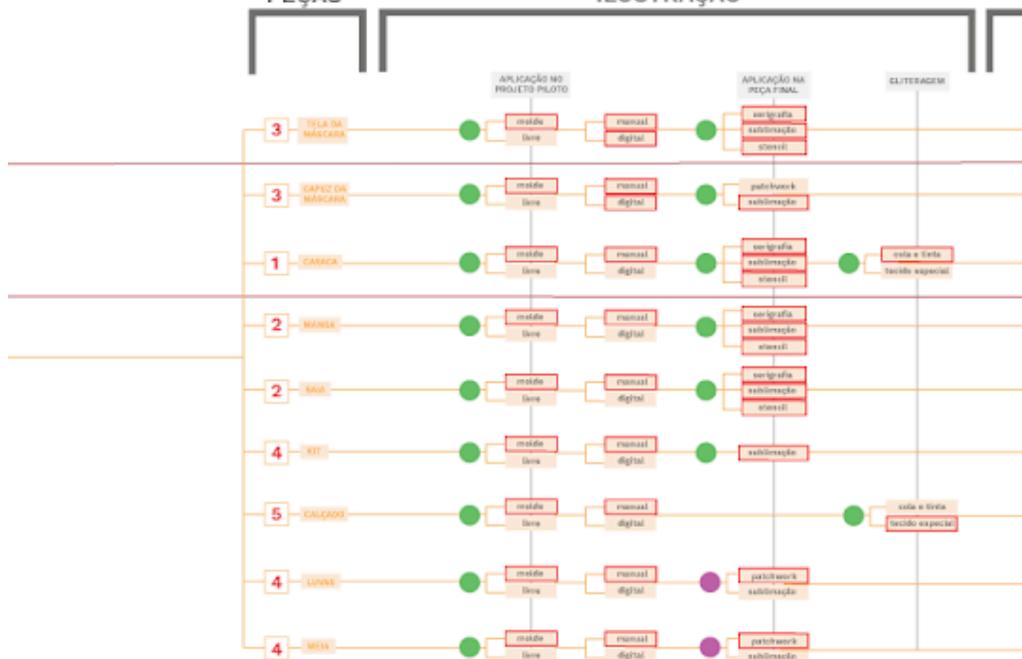
- PRODUZEM
- ENCOMENDAM
- COMPRAM

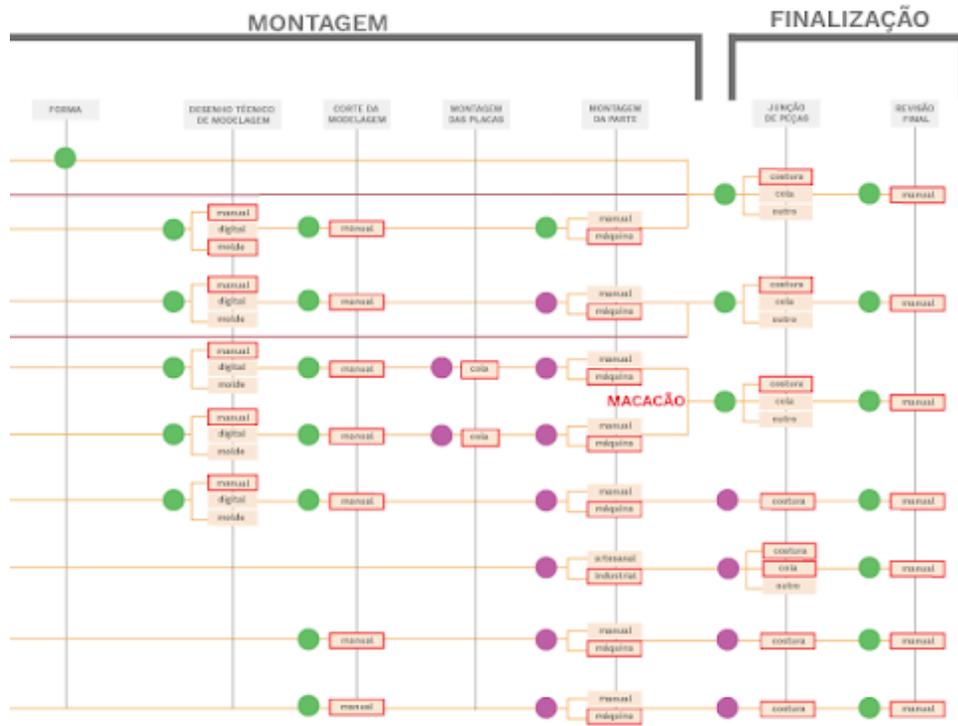
No quadradinho, coloque a ordem que os processos são feitos.



### PEÇAS

### ILUSTRAÇÃO





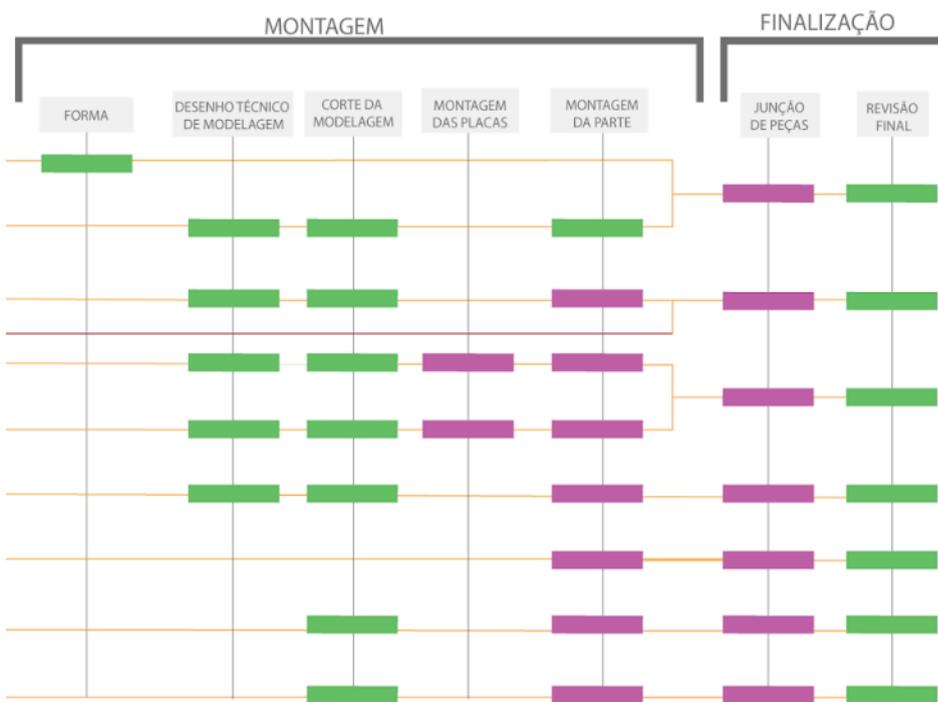
## Anexo 02 – Linha de processo produtivo durante a COVID-19



### LEGENDAS

As cores representam:

- **PRODUZEM**
- **ENCOMENDAM**
- **COMPRAM**



### Anexo 03 – Tabela de aplicação de técnicas do METDHIS

PROJETO	ETAPAS	DESCRIÇÃO	PRODUTOS
<b>I. Mascarados Afroiberoamericanos (2017 - 2020)</b> <b>Bate-bolas em diálogo com outros mascarados: os Caretos do Recôncavo Baiano e os Caretos do Podence.</b>	1. Pesquisa documental e bibliográfica	Três instituições parceiras organizaram uma tabela comparativa sobre as manifestações de mascarados de suas regiões. Partindo de imagens na internet, bibliografia e entrevistas, descrevem-se vários aspectos como fases do rito, figurino e acessórios, período, etc.	Tabela descritiva interinstitucional e pasta de referências fotográficas e videográficas de manifestações do Recôncavo Baiano e do Rio de Janeiro no Brasil e de Podence em Portugal.
	2. Imersão no campo	Cada grupo de pesquisadores realizou uma imersão na performance de saída com um registro diversificado e semiestruturado. O Dhis se dedicou aos Bate-Bolas cariocas.	Uma pasta de arquivos próprios de registro das manifestações compartilhada com os brincantes e organizadores das festas.
	3. Análise semiológica	A partir da experiência vivida no campo (Ur-Signo), da sua observação e registro e das fontes documentais da primeira etapa, se identificou as maiores reincidências (fotos e vídeos, amadoras e artísticas no contexto das saídas de turmas) e as lacunas.	Artigos científicos e capítulos de monografias de iniciação científica, dissertação de mestrado e tese de doutorado.
	4. Novos registros	Registros inovadores ainda inexistentes ou pouco frequentes e ou executados sem uma sistematização (novas realidades pasolinianas). Sistematização de processos de registro com foco em técnicas não encontradas no campo.	Fotos das fantasias em estúdio em fundo neutro, em várias vistas, em alta resolução e boa iluminação (o que permite observação de detalhes e materiais). Registro em Drone para mapear o deslocamento do grupo e a territorialidade de cada evento (bairros, domicílios e recursos montados para a festa). Filmagem com GoPro nas fantasias para registrar a reação dos espectadores. Registros com câmera 360 graus para se visualizar as interações no espaço.
	5. Difusão	Compartilhamento com os organizadores e difusão mais ampla para outros grupos.	Pasta de arquivos organizada e compartilhada. Página especializada em rede social para postagem das imagens e canal de vídeo para mini-documentários de um minuto (MINU-DOCS).
	6. Materialização cruzada	Desenvolvimento de releituras autorais, ficcionais e documentais do acervo de registro	Um almanaque em Risografia com a história dos Bate-Bolas e suas relações históricas identificadas no projeto. Um livro infantil sobre a questão do medo na manifestação. Uma coleção de toy-arts customizada por designers e

			artistas-Bate-Bolas que gerou uma exposição de circulação internacional.
<b>II. MOTIRÔ - o festejo como testemunho (2020 - 2022)</b> <b>Bate-Bolas como mais uma manifestação popular entre outras profanas e religiosas, nacionais e internacionais.</b>	7.Redefinição de atividades de campo por conta da epidemia	Parceria com a metodologia do Museu da Pessoa (SP-Brasil). Ampliação das parcerias para mais de 20 instituições de ensino e memória do Rio de Janeiro, Bahia, Minas Gerias, Goiás no Brasil, além de México e Portugal.	Escopo de um projeto sobre os enfrentamentos da epidemia por manifestações populares nacionais e internacionais.
	8.Pesquisa de tecnologias e processos de entrevistas on-line	Experimentação e avaliação de plataformas de entrevistas on-line e definição de método de trabalho.	Compra de direitos de plataformas pagas e registros em plataformas gratuitas. Manual de entrevista para os multiplicadores nas diferentes instituições parceiras com compartilhamento de documentação necessária.
	9.Definição das entrevistas	Listagem de manifestações, representantes e instituições responsáveis.	Tabela de entrevistas com agenda e outras informações para o acervo.
	10.Entrevistas on-line	Realização de entrevistas, edição e veiculação como acervo on-line no Museu da Pessoa.	123 entrevistas sobre histórias de vida de brincantes e artesãos dos festejos.

<b>III. DEXPO - Design, Extensão e Política (2021- 2022)</b> <b>Bate-Bolas como mais uma manifestação popular entre outras profanas e religiosas, nacionais e internacionais.</b>	11. Conteúdos de apoio	Aproveitando os 100 anos de nascimento de Pasolini e o encerramento da coleção de histórias de vida do MOTIRÔ, organizamos um projeto onde este tema seria abordado por várias disciplinas de Graduação e Pós-Graduação. Para tanto, o Dhis preparou conteúdos que servissem de base para as releituras nas narrativas do MOTIRÔ.	Palestras, seminários e disciplinas sobre o tema da cultura popular, o projeto MOTIRÔ e a obra de Pasolini.
	12. Releituras expressivas e comunicacionais.	Nas disciplinas, os alunos puderam produzir para diferentes fins – como animação, estamperia ou edição de vídeo –, releituras e propostas inovadoras de difusão das narrativas pensando na sustentabilidade comunicacional.	Projetos realizados por discentes de graduação e pós-graduação.
	13. Documentação de processos e resultados	Projetamos um sistema de registro final dos trabalhos discentes para construir uma acervo que permitisse a veiculação conjunta de propostas tão distintas que vão de uma histórias em quadrinhos a uma máscara e de instituições de várias regiões do Brasil e de Portugal.	Um formulário digital para upload dos trabalhos.
	14. Difusão	Era fundamental oferecer a memória desses estudos não só descrevendo o resultado final, mas também todo o processo.	Uma exposição virtual com os trabalhos dos alunos, vídeos e relatórios dos processos e as palestras e seminários gravados e disponibilizados como memória do processo.
<b>IV. Fazedores de Cultura (2022 - em curso)</b> <b>Os ofícios envolvidos na fantasia de Bate-Bolas e em outras produções artesanais como nas Escolas de Samba ou nos fazeres de uma favela.</b>	15. Em execução	Registros audiovisuais dos fatores envolvidos nos festejos populares. Uma técnica de entrevista feita durante a execução do ofício como forma de extrair outras reflexões do sujeito da pesquisa. Complementar ao acervo de histórias de vida do MOTIRÔ, este tipo de registro documenta passo a passo os fazeres com foco nos materiais, processos, custos e memória do fazer.	Vídeos portfólios dos artistas. Cursos de capacitação nas técnicas pesquisadas. Acervo audiovisual sobre fazeres e técnicas.

## Anexo 04 – Licença para uso de imagem, som e outros documentos



### **LICENÇA PARA USO DE IMAGEM, SOM E OUTROS DOCUMENTOS**

**código da entrevista:**

#### **LICENCIANTE:**

Nome:	Endereço: Cidade:
RG:	CPF/MF:
Estado Civil:	Profissão:
Data de Nascimento:	Telefone:

#### **LICENCIADOS:**

**INSTITUTO MUSEU DA PESSOA.NET**, sociedade sem fins lucrativos voltada à preservação da memória social, com sede em São Paulo, Estado de São Paulo, na Rua Natingui, 1100, CEP 05443-020, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 05.210.186/0001-27 (“Museu”) > <https://museudapessoa.org/>

**LABORATÓRIO DESIGN DE HISTÓRIAS**, laboratório institucional de pesquisa em experiência narrativa, sua dimensão interdisciplinar e multimídia, com sede no Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, na Rua Marquês de São Vicente, 225, CEP 22451-000, dentro da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Prédio Kennedy, na área do subsolo > [www.dhis.com.br](http://www.dhis.com.br)

**MUSEU SANKOFA MEMÓRIA E HISTÓRIA DA ROCINHA**, coletivo que se constituiu como espaço virtual e museu de percurso, além de ações de preservação, difusão, pesquisa formação e outras atividades das Memórias e Histórias sobre a Favela da Rocinha e adjacências, com sede no Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, localizado provisoriamente na Rua Maria do Carmo Soares do Nascimento, 6, CEP: 22.451-267 Laboriaux, na Rocinha.

**ROCINHA EM FOCO**, veículo de comunicação e informação de utilidade pública para contexto social, com sede no Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, na

Comunidade da Rocinha, Rua Maria do Carmo Soares do Nascimento, 66, CEP 22451267.

Projeto de integração, desenvolvimento e sustentabilidade de duas instituições da Rocinha: Rocinha em Foco e Museu Sankofa. O projeto visa desenvolver o potencial de ambas por meio da integração de suas atuações complementares no campo da comunicação e da memória, além do desenvolvimento sustentável de duas instituições ligadas a esse tema, também criar para um acervo de consulta permanente sobre os fazedores da cultura da Rocinha na instituição do Museu da Pessoa.

O Museu busca promover a cultura e preservar o patrimônio histórico e artístico, através da manutenção de museu virtual e físico de histórias de vida e é uma organização sem fins lucrativos, ou seja, não tem como finalidade o exercício de atividade econômica ou obtenção de lucro.

Considerando que o Licenciante declara estar apto e legalmente autorizado a conceder a presente Licença, inexistindo qualquer impedimento, compreendendo e aceitando seus termos, de forma consciente e sem qualquer limitação de sua vontade;

Considerando que o Licenciante busca ter a sua história de vida preservada, de modo que possa ser transmitida às futuras gerações, auxiliando na preservação e divulgação da história e cultura;

O Licenciante, por livre e espontânea vontade, através do presente instrumento, autoriza os Licenciados a:

1. captar, fixar, armazenar, editar e utilizar imagem, perfil, som da voz, nome e dados e informações biográficas reveladas em depoimento pessoal concedido pelo Licenciante, além de todo e qualquer material entre fotos e documentos, para compor obras, trabalhos e materiais diversos que venham a ser planejados, criados e/ou produzidos pelo Museu da Pessoa, pelo Laboratório Design de História e seus pesquisadores, pelo Museu Sankofa e pelo Rocinha em Foco para quaisquer fins, inclusive comerciais (“Obras”);
2. utilizar obras contendo a imagem e demais elementos e direitos licenciados pelo Licenciante, através de quaisquer meios existentes, em território nacional ou no exterior, sem limitação de repetições, a seu exclusivo critério;
3. utilizar o depoimento e materiais fornecidos em qualquer meio, incluindo, mas não se limitando à mídia impressa, mídia eletrônica, internet, redes sociais, cinema, televisão, livros, jornais, revistas, banco de dados informatizados multimídia, divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento e formação de acervo histórico ou comercialização, podendo ou não divulgar o nome do Licenciante.

Em virtude da presente Licença, os Licenciados se comprometem a:

1. receber, arquivar, catalogar, editar e armazenar as informações, depoimentos,

materiais e documentos cedidos pelo Licenciante, zelando pela qualidade e integridade do material;

2. franquear, ao Licenciante o acesso gratuito à versão final e acabada de toda e qualquer forma de reprodução, arquivamento ou obra realizada a partir de seu depoimento, materiais e documentos cedidos aos Licenciados;

A presente Licença será gratuita, irrevogável, irretroatável, universal, com caráter definitivo, não sendo devido qualquer pagamento, compensação, royalties ou outra forma de remuneração pelos Licenciados e/ou qualquer terceiro ao Licenciante, a qualquer tempo e por qualquer razão.

Local: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**RESPONSÁVEL LICENCIADO**

\_\_\_\_\_  
**LICENCIANTE**

## Anexo 05 – Cadastro do Entrevistado



### Código da entrevista:

Entrevistador:

Câmera / editor:

Autor / instituição:

Data do registro:

### INFORMAÇÕES BÁSICAS

Nome completo:

Nome para a divulgação:

Idioma: ( ) Português ( ) Inglês ( ) Outro (especificar):

Licença de uso assinada: ( ) Sim ( ) Não

CPF:

RG:

Telefone:

Email:

Identidade de Gênero: ( ) Feminino ( ) Masculino ( ) Outro

Redes sociais:

Data de nascimento:

País de nascimento:

Endereço:

Número:

Complemento:

Estado:

Cidade:

País:

Cor/Raça:

Religião:

Profissão:

Formação:

Atividade atual:

Estado Civil:

*Para preencher depois da entrevista, dúvidas consultar o manual do entrevistador:*

### TÍTULO DA ENTREVISTA:

**SOBRE:**

**SINOPSE:** (entre 250 e 400 caracteres):

**HISTÓRIA:**

**TAGS / PALAVRAS-CHAVE** (até 10 palavras):

**COUNTER P/ EDIÇÃO** (início antes da primeira pergunta e final antes da confirmação de autorização no projeto):

## Anexo 06 – Cadastro das Imagens



### Código da entrevista:

**Código da imagem:**

**Título da Imagem:**

**Ano da Imagem:**

**Local da Imagem:**

**Crédito da foto:**

**Descrição** (entre 250 e 400 caracteres):

**TAGS / Palavras-chave** (até 10 palavras):

---

**Código da imagem:**

**Título da Imagem:**

**Ano da Imagem:**

**Local da Imagem:**

**Crédito da foto:**

**Descrição** (entre 250 e 400 caracteres):

**TAGS / Palavras-chave** (até 10 palavras):

---

**Código da imagem:**

**Título da Imagem:**

**Ano da Imagem:**

**Local da Imagem:**

**Crédito da foto:**

**Descrição** (entre 250 e 400 caracteres):

**TAGS / Palavras-chave** (até 10 palavras):

---

**Código da imagem:**

**Título da Imagem:**

**Ano da Imagem:**

**Local da Imagem:**

**Crédito da foto:**

**Descrição** (entre 250 e 400 caracteres):

**TAGS / Palavras-chave** (até 10 palavras):

---

## Anexo 07 – Tabela de perguntas da Entrevista

HIST. DE VIDA	PASSO A PASSO	MAT. CRUZADA	FORMAÇÃO DE MULTIPLICADORES
<b>PRISCILA</b>	<b>DESIREE</b>	<b>FERNANDA</b>	<b>DAVISON</b>
<p>1. Nome</p> <p>2. Instituição</p> <p>3. Como era seu conhecimento da metodologia do Museu da Pessoa? Como foi a nova experiência de formação com o Museu da Pessoa?</p> <p>4. Como a partir da formação e da experiência foi possível reduzir falhas e aumentar autonomia dos parceiros nesse processo depois de suas experiências?</p> <p>5. Quais habilidades individuais suas foram usadas no processo?</p> <p>6. Apesar do seu foco de trabalho ser na etapa de História de Vida, você sentiu que participou de outras etapas?</p> <p>7. Se pudesse fazer parte de outra etapa, qual seria e porque? (ou, dependendo da resposta) Se pudesse ter como foco alguma outra, qual seria e porque?</p> <p>8. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?</p>	<p>1. Nome</p> <p>2. Instituição</p> <p>3. Como foi expandir a experiência de passo a passo que você já havia usado em sua tese?</p> <p>4. Como você viu a experiência no processo do passo a passo neste projeto? Tiveram muitas questões a serem adaptadas da sua experiência anterior?</p> <p>5. Quais habilidades individuais suas foram usadas no processo?</p> <p>6. Apesar do seu foco de trabalho ser na etapa de Passo a Passo, você sentiu que participou de outras etapas?</p> <p>7. Se pudesse fazer parte de outra etapa, qual seria e porque? (ou, dependendo da resposta) Se pudesse ter como foco alguma outra, qual seria e porque?</p> <p>8. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?</p>	<p>1. Nome</p> <p>2. Instituição</p> <p>3. Você já tinha participado de uma atividade nesse estilo da materialização cruzada?</p> <p>4. Como foi a experiência de coordenar e orientar grupos no processo de trabalho?</p> <p>5. Quais habilidades individuais suas foram usadas no processo?</p> <p>6. Apesar do seu foco de trabalho ser na etapa de Materialização Cruzada, você sentiu que participou de outras etapas?</p> <p>7. Se pudesse fazer parte de outra etapa, qual seria e porque? (ou, dependendo da resposta) Se pudesse ter como foco alguma outra, qual seria e porque?</p> <p>8. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?</p>	<p>1. Nome</p> <p>2. Instituição</p> <p>3. Como era seu conhecimento da metodologia do Museu da Pessoa? Como foi a nova experiência de formação com o Museu da Pessoa?</p> <p>4. E a relação com o ambiente escolar? Como se deu?</p> <p>5. E a relação com as crianças? Mesmo sabendo da sua experiência, elas são sempre imprevisíveis, teve alguma situação nesse processo que foi nova ou engraçada para você?</p> <p>6. Se pudesse fazer parte de outra etapa, qual seria e porque?</p> <p>8. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?</p>

ROCINHA EM FOCO	EQUIPE VÍDEO ROCINHA EM FOCO	MUSEU SANKOFA	EQUIPE VÍDEO	EQUIPE VÍDEO
<b>KARINA</b>	<b>HERCULANO</b>	<b>ROSE</b>	<b>EMMANUEL / JULIANA</b>	<b>ROGÉRIO</b>
1. Nome 2. Instituição	1. Nome 2. Instituição	1. Nome 2. Instituição	1. Nome 2. Instituição	1. Nome 2. Instituição
3. Você participou como um todo do projeto, mas quais etapas você esteve atuando mais ativamente?	3. Como foi a experiência de formação com a PUC, aprender a usar outros materiais?	3. Você participou como um todo do projeto, mas quais etapas você esteve atuando mais ativamente?	3. Vocês já participaram de registros em outros projetos do DHIS em parceria com o LIS. Quais e em que eram próximos a este?	3. Vocês já participaram de registros em outros projetos do DHIS em parceria com o LIS. Quais e em que eram próximos a este?
4. Como foi a experiência de formação com o Museu da Pessoa?	4. Quais habilidades individuais suas foram usadas no processo?	4. Como foi a experiência de formação com o Museu da Pessoa?	4. Como foi a sua experiência no processo do passo a passo neste projeto?	4. Como foi a experiência de editar o material de materialização cruzada neste projeto?
3. Como foi lidar com a carga de aprendizado?	5. Em que momento você sentiu que estavam autônomos para tocar o projeto?	4. Como foi lidar com a carga de aprendizado? Como foi poder ver sua entrevista servir de exemplo e lidar com as críticas construtivas?	5. Do ponto de vista técnico, teve alguma característica nesse processo que foi nova ou peculiar para você? (em relação a localidade, ambientação, tempo)	5. Quais habilidades individuais suas foram usadas no processo?
4. Você realizou diversas entrevistas, o que você identifica de diferente na Karina, em questão de preparo ao realizá-las?	6. Sei que você acompanhou bem todas as etapas na parte de vídeo, mas se pudesse fazer parte de outra função, qual seria e porque?	5. Você acabou sendo a porta voz e ponto de conexão com um entrevistado específico, o Zé. Como foi para você essa experiência?	6. Quais habilidades individuais suas foram usadas no processo?	6. Como foi esse processo de decisão durante as edições e motions? Tudo passava pela sua aprovação, tudo era debatido antes de ser editado?
5. Em que momento você sentiu que estavam autônomos para tocar o projeto?	6. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?	6. Em que momento você sentiu que estavam autônomos para tocar o projeto?	7. Se pudesse fazer parte de outra etapa ou ter outra demanda diferente de vídeo, qual seria e porque?	7. Se pudesse fazer parte de outra etapa, qual seria e porque?
8. Sei que você acompanhou bem todas as etapas, mas se pudesse fazer parte de outra função, qual seria e porque?	7. Como o Rocinha em Foco tem dado continuidade ao projeto?	8. Sei que você acompanhou bem todas as etapas, mas se pudesse fazer parte de outra função, qual seria e porque?	8. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?	8. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?
9. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?	9. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?	9. Qual foram a suas impressões sobre o resultado final da sua etapa e do projeto como um todo?	10. Como o Museu Sankofa tem dado continuidade ao projeto?	
10. Como o Rocinha em Foco tem dado continuidade ao projeto?		10. Como o Museu Sankofa tem dado continuidade ao projeto?		